

LE POUVOIR DU JEU

RAPPORT MONDIAL 2023



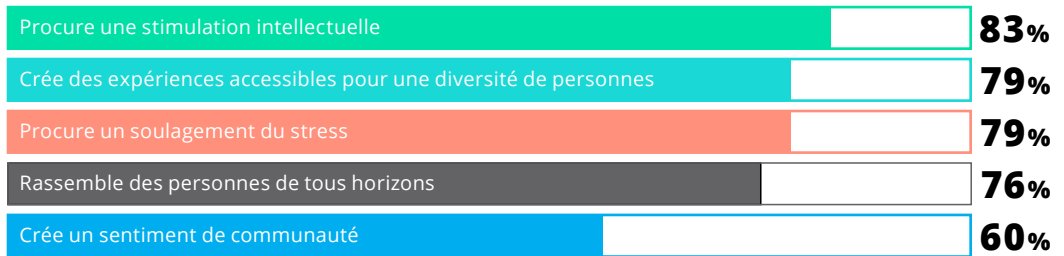
ASSOCIATION CANADIENNE DU
**LOGICIEL DE
DIVERTISSEMENT**

Joueurs au Canada

12 847 joueurs actifs (sur une base hebdomadaire) ont été interrogés dans 12 marchés. Vous trouverez ci-dessous les résultats pour les 1 013 répondants au Canada

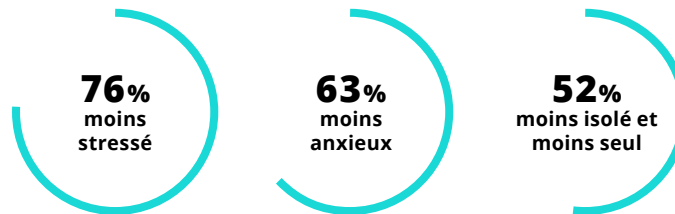
Jouer à des jeux vidéo...

Procure une stimulation intellectuelle, est accessible à tous, soulage le stress et permet de tisser des liens



Aide à réduire le stress, l'anxiété et le sentiment d'isolement

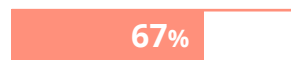
Jouer à des jeux vidéo m'aide à me sentir...



Les jeunes joueurs canadiens sont plus susceptibles de se sentir moins isolés grâce au contact avec d'autres joueurs par le biais du jeu

Constitue un exutoire sain pour se sentir plus heureux et pour traverser les périodes difficiles

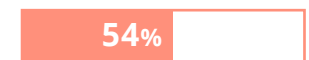
Jouer à des jeux vidéo me rend plus heureux



Jouer à des jeux vidéo un exutoire sain pour oublier les problèmes du quotidien



Les jeux vidéo m'ont aidé à traverser des moments difficiles dans ma vie

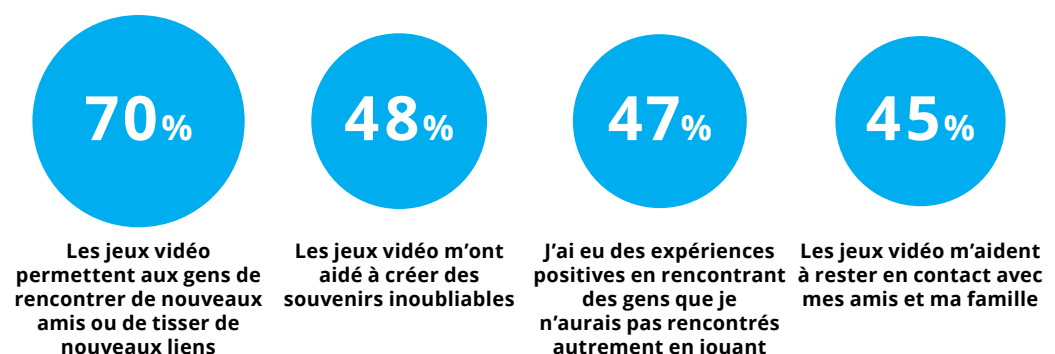


Favorise le développement des compétences de résolution de problèmes et de collaboration, des aptitudes cognitives et de la créativité

Jouer à des jeux vidéo peut améliorer...



Crée de nouvelles amitiés, des souvenirs inoubliables et des relations plus fortes avec les proches



82%



des joueurs canadiens jugent qu'il y a un jeu vidéo pour tout le monde

74%



jouent à des jeux vidéo pour s'amuser

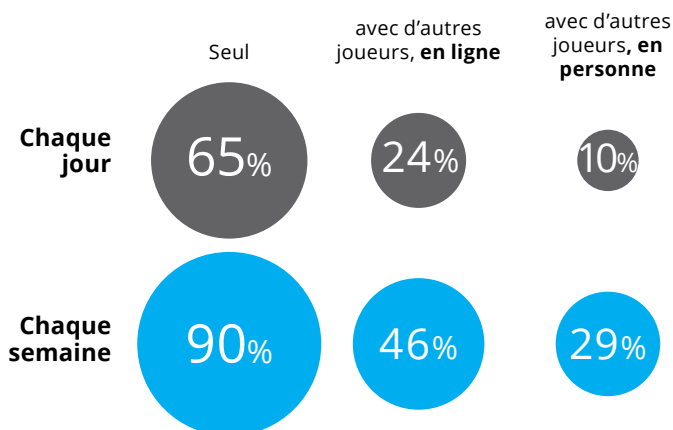
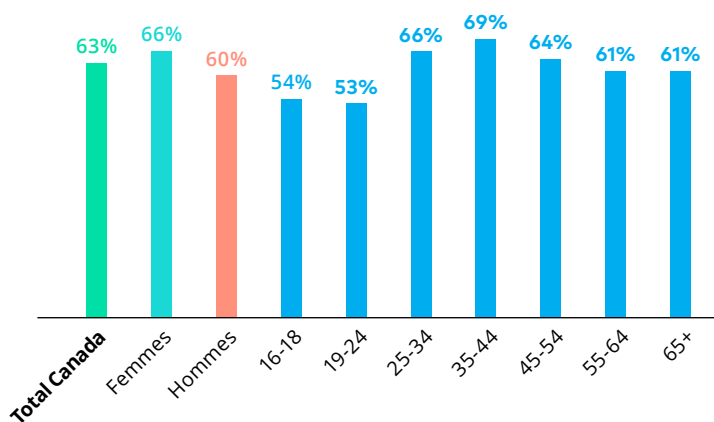
67%



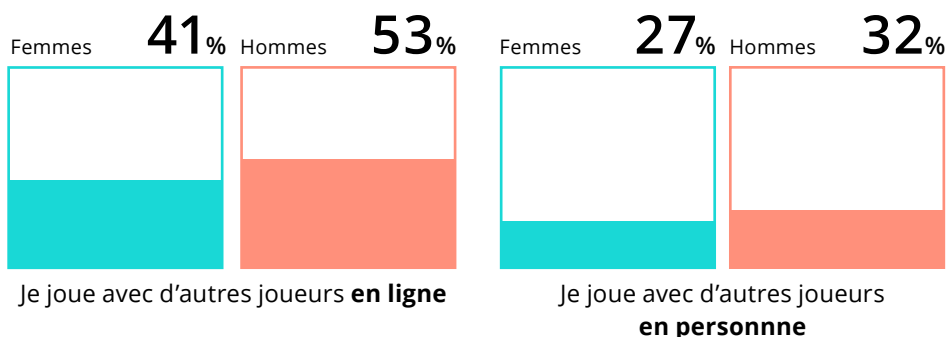
jouent pour faire passer le temps

Les jeux vidéo représentent un moyen populaire de soulager le stress et de se détendre, surtout chez les femmes

Il est plus fréquent de jouer seul, mais presque la moitié des joueurs au Canada joue avec d'autres personnes en ligne chaque semaine

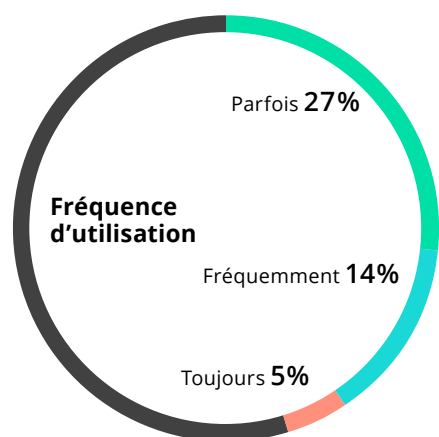


Les joueurs masculins sont plus enclins à jouer avec d'autres personnes en ligne et en personne



66%

estiment que leur expérience de jeu avec d'autres personnes en ligne est positive



45%

des joueurs utilisent des fonctionnalités de communication en cours de jeu

L'utilisation est particulièrement élevée chez les personnes âgées de 19 à 34 ans

