



GameStatistics

Intentions et motivations d'achat sur les consoles de nouvelle génération

Rapport d'étude quantitative



Une enquête indépendante basée sur les opinions des joueurs



A propos de cette étude...

- *GameStatistics* réalise de façon indépendante des études sur les jeux vidéo. Ces études se basent le plus souvent sur des données issues de **sondages** menés auprès des joueurs.
- Cette étude se focalise principalement sur les **intentions et motifs d'achat de la nouvelle génération de console auprès des joueurs**. Elle est basée sur une enquête quantitative effectuée auprès de joueurs francophones.
- Cette étude a été réalisée à la seule initiative de *GameStatistics*, et dans des conditions de neutralité absolue à l'égard des différents constructeurs.

INTRODUCTION





Une nouvelle génération de consoles

- Dans l'univers des jeux vidéo, l'arrivée de nouvelles consoles sur le marché est toujours un événement majeur. Pour les constructeurs, il s'agit évidemment d'une période cruciale et stratégique, un lancement raté pouvant avoir de terribles répercussions financières (on garde en tête l'échec de la *Dreamcast*, qui a précipité le naufrage de Sega en tant que constructeur). Les développeurs ne sont pas en reste, la réussite ou non d'une nouvelle console impactant de façon significative leurs projets futurs. Quant aux joueurs, c'est toujours le prétexte à d'innombrables débats sur les mérites de telle ou telle console.

- Depuis le début des années 2000, le marché des consoles de salon est partagé entre trois grands acteurs historiques : Microsoft, Sony et Nintendo. Pour cette nouvelle génération de consoles qui s'annonce, c'est Nintendo qui le premier avait ouvert le bal, bien avant ses deux concurrents, **en fin d'année 2012 avec la sortie de la Wii U**. Sony et Microsoft, quant à eux, n'ont commencé à dévoiler leurs cartes que dans le courant 2013, pour des **sorties annoncées de leurs Playstation 4 et Xbox One au mois de Novembre 2013**.

- La "compétition" pourtant, ne se limite pas exclusivement à ces trois principaux acteurs :
 - Il y a d'abord les « **outsider** », nouveaux venus tentant leur chance : ainsi en est-il de la *Ouya*, console basée sur système android et financée grâce à une campagne de financement participatif, ou bien encore du *GameStick* (lui aussi Android et financé par le « crowdfunding ») et de la console portable *Shield* de Nvidia.
 - Bien moins anecdotiques, les **Smartphones et tablettes numériques** s'imposent de plus en plus comme des plateformes de jeu en plein essor. Si elles s'adressent pour l'instant encore majoritairement à des joueurs occasionnels, de plus en plus d'éditeurs et de développeurs tentent de les intégrer dans leur stratégie, notamment par l'usage des « double écran ».
 - A l'opposé, le dinosaure qu'est le **jeu PC** est toujours là, et semble encore loin de vouloir prendre sa retraite. Pourtant perçu comme étant sur le déclin il y a quelques années, le jeu PC semble désormais reprendre de sa vigueur, notamment par l'impulsion du jeu dématérialisé, des jeux indépendants ou bien encore plus récemment du financement participatif.
 - Il faut encore mentionner les projets potentiels et futurs, non dévoilés ou à un horizon plus lointain. Ainsi des rumeurs font-elles état d'une nouvelle console qui serait développée par le géant Google ; de façon beaucoup plus concrète, Valve a déjà annoncé et présenté sa « **Steam Machines** », sorte de PC dédié au jeu destiné à supplanter dans le salon les consoles de jeu traditionnelles.



Le feuillet de l'été

- Avant de s'atteler à la présentation de l'enquête proprement dite, il est utile de rappeler les principales étapes du "feuillet de l'été 2013" : la succession des annonces au sujet de ces nouvelles consoles aura soulevé bien des débats passionnés parmi les joueurs (et augmenté le "buzz" autour des nouvelles consoles), entre annonces fracassantes et retournements de situations.
- Partie bien avant ses concurrentes, la **Wii U a bien du mal à s'imposer** : avec des ventes décevantes, la console est également délaissée par une partie des développeurs, et ses exclusivités sont tantôt mitigées, tantôt abandonnées (tel *Rayman Legends*, prévu au départ comme une exclusivité *Wii U* et finalement disponible sur tous les supports). Affichant des performances nettement inférieures à ses concurrentes, la console peine également à convaincre de l'utilité de sa tablette intégrée, pour l'instant peu exploitée par les jeux. Depuis, Nintendo se fait plutôt discret, préparant une série de titres basés sur ses licences phares pour espérer renverser la tendance.
- **Le « duel » s'est donc principalement focalisé entre Microsoft et Sony.** C'est la *Playstation 4* qui ouvrait les hostilités le premier, présentant une console de nouvelle génération finalement assez convenue, conforme aux attentes placées en elles. Microsoft enchaînait ensuite avec la présentation de son *Xbox* dite « One », mais avec quelques zones d'ombres suscitant déjà des controverses. Celles-ci allaient trouver leur point culminant lors de l'E3 : **Microsoft annonçait clairement une console nécessitant une connexion en ligne permanente, entièrement dématérialisée, sans possibilité de jouer à des jeux d'occasions, et avec une caméra intégrée.** Qui plus est, la *Xbox One* donnait l'impression d'être pensée avant tout comme une « box » - le jeu vidéo n'en étant qu'une composante s'ajoutant à la TV ou la musique - plus qu'une console de jeu. Opportuniste, **Sony réagissait en prenant l'exact contre-pied de Microsoft** : la *Playstation 4* était « avant tout une console de jeu », orientée pour les joueurs, et surtout sans connexion permanente ni caméra intégrée, permettant la revente et le rachat des jeux d'occasion. Coup de grâce, elle était également annoncée à un prix inférieur de 100 dollars à sa rivale.
- Débats à n'en plus finir, protestations véhémentes : les réseaux sociaux, blogs et forums de jeux vidéo s'enflammaient à la suite de ces annonces, avec un Sony soudainement érigé en défenseur des intérêts des joueurs. Dans un premier temps, Microsoft s'entêtait sur sa position, enchaînant explications douteuses et déclarations contradictoires, suscitant toujours plus l'ire des joueurs. Mais à la surprise générale, **quelques semaines seulement après l'E3 Microsoft faisait marche arrière** : la *Xbox One* ne nécessitera finalement pas de connexion permanente, et le jeu d'occasion y sera permis. Plus tard, Microsoft reviendra sur d'autres points, comme l'autoédition des jeux indépendants. Au final, seuls son prix supérieur et la caméra *Kinect* intégrée restent véritablement sujets à débat.
- Depuis, les esprits se sont calmés, et les débats se sont recentrés sur les thèmes traditionnels des consoles de jeu : leur prix et leurs jeux respectifs, en particulier les exclusivités (jeux disponibles uniquement sur une plate-forme donnée). Et sur ce terrain, Microsoft dispose d'atouts certains (l'annonce du jeu *Fifa 14* offert pour toute console précommandée compensant alors partiellement la différence de prix), au point qu'on en oublierait presque l'orage estival. A quelques semaines de leurs sorties respectives, et alors que le temps des grandes annonces est sans doute révolu, **X-Box One et Playstation 4 se retrouvent donc en apparence sur un pied d'égalité** : le moment idéal pour sonder les joueurs, futurs consommateurs, sur leurs intentions quant à cette nouvelle génération.



Méthodologie

- **Population étudiée** : la population étudiée ici n'est pas « l'ensemble des joueurs » au sens large, mais celle des « **joueurs engagés** », à savoir ces joueurs jouant majoritairement sur consoles de salon ou PC, et fréquentant les sites, forums ou réseaux sociaux consacrés aux jeux vidéo (et donc informés au moins dans les grandes lignes sur les nouvelles consoles). Si les opinions de ces joueurs engagés ne sauraient à elles seules déterminer l'accueil du public pour ces consoles, leur impact est en revanche déterminant à court terme, notamment sur l'image de ces consoles véhiculées via Internet.
- **Méthodologie** : sondage en ligne diffusé par **e-mail**, sur les **réseaux sociaux**, et via des invitations publiques sur de multiples **forums de jeux vidéo francophones**, en particulier sur les sections consacrées aux consoles de nouvelle génération.
- **Echantillon recueilli** : au total les réponses de **895 joueurs** ont été recueillies et analysées pour cette étude. La grande majorité de ces répondants possède au moins une console de salon (les autres jouant uniquement sur ordinateur), avec des possesseurs de *X-Box 360* et de *Playstation 3* dans des proportions proches.
- **Date de terrain** : le sondage a été diffusé la semaine du **7 au 14 Octobre 2013**. A cette date, l'*E3* comme la *Gamescom* sont terminés, et les principales informations concernant les consoles de nouvelle génération (prix, fonctionnalités, exclusivités, dates de disponibilité) ont été officiellement annoncées (de même que Valve a diffusé ses trois annonces au sujet des « *Steam Machines* »). Les joueurs engagés ont donc eu le temps de « digérer » toutes ces informations, aussi peut-on considérer leurs opinions comme relativement mûres et ayant peu de chance de changer à court terme.
- **Sélection des forums** : comme pour toutes les enquêtes *GameStatistics*, l'enquête a été diffusée sur une sélection de forums d'audiences variées, permettant ainsi l'expression d'un nombre important de « sensibilités » différentes parmi les joueurs engagés. On citera entre autres *jeuxvideos.com*, *Gamekult*, *Gameblog*, *JeuxOnline*, *CanardPC*....



Problématiques

- Dans une situation désormais plus stable et apaisée, *GameStatistics* a cherché à établir quelques éléments chiffrés sur la population des « **joueurs engagés** », à savoir ces joueurs suivant l'actualité des jeux vidéo, et donc informés des principales caractéristiques de ces futures consoles.
 - **Le « duel » entre Xbox One et Playstation 4**
 - Entre la Xbox One et la PS4, comment se répartissent les intentions d'achat des joueurs engagés, à court et moyen terme ?*
 - Combien parmi eux envisagent de rester « fidèles » dans leur choix entre Microsoft et Sony, par rapport à la précédente génération ?*
 - Quelles sont les motivations guidant le choix de ces joueurs engagés vers l'une ou l'autre de ces consoles ?*
 - Laquelle des deux consoles présente les exclusivités les plus attirantes pour son public ?*
 - Quelles différences de public peut-on constater entre les futurs acheteurs de l'une ou l'autre de ces consoles ?*
 - **Les autres prétendants**
 - Où en est la Wii U parmi les joueurs engagés ? A-t-elle une marge de progression en termes d'intention d'achat ? Quel est l'attrait de ces exclusivités à venir ?*
 - Parmi les joueurs jouant exclusivement sur PC, combien envisagent l'achat de l'une ou l'autre des nouvelles consoles ? Et inversement, combien de possesseurs de console sont-ils décidés à ne pas franchir le pas de la « next gen » ?*
 - Ouya, Gamestick et Shield intéressent-elles un segment de joueurs suffisamment significatif pour pouvoir exister ? Quel niveau d'intérêt la « Steam Box » génère t'elle ?*
 - Smartphones et tablettes : quelle utilisation pour les joueurs engagés ? Une situation mure pour la généralisation du « double écran » ?*

X-Box One vs Playstation 4

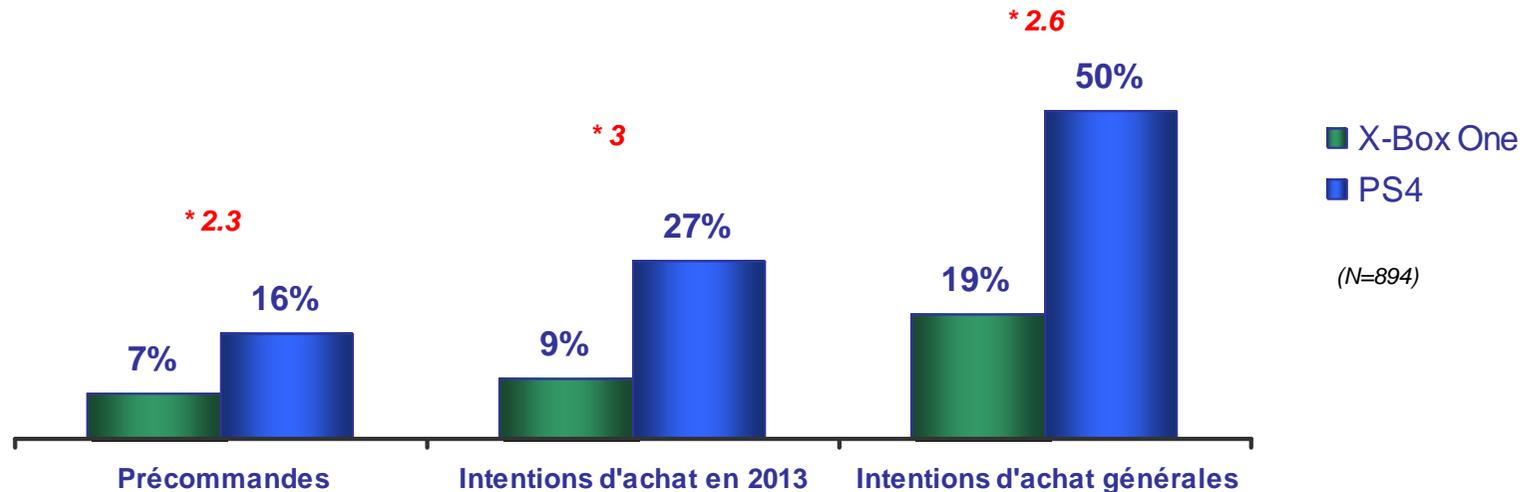
- *Intentions d'achat*
- *Motivations d'achat*
- *Attrait des exclusivités*
- *Différences de public*





Intentions d'achat globales

- Si des enquêtes et sondages de toutes sortes ont déjà été diffusés et publiés sur le sujet, on ne s'affranchira pas, dans un premier temps, de la présentation des résultats « bruts » du fameux duel entre les deux grandes rivales : globalement, quelles sont les **intentions d'achat respectives de la X-Box One et de la Playstation 4 auprès des joueurs engagés** ?



Précommandes : proportions de répondants à l'enquête ayant affirmé avoir déjà précommandé la console

Intentions d'achat en 2013 : proportions de répondants ayant déclaré vouloir acheter la console d'ici la fin de l'année 2013

Intentions d'achat générales : proportions de répondants ayant déclaré vouloir acheter la console, à court ou moyen terme (inclus ceux l'ayant précommandée)

- Ceux qui auront suivi de près le sujet ne seront pas surpris du **très net avantage en termes d'intentions d'achat de la Playstation 4 par rapport à sa rivale**. Avec un rapport proche de deux Playstation 4 précommandés pour une Xbox One parmi les répondants, cet écart se creuse sensiblement pour les intentions d'achat plus globales, allant jusqu'à trois Playstation 4 pour une Xbox One en ce qui concerne les intentions d'acheter l'une des consoles avant la fin de l'année.
- Si ce « rapport de force » n'a que peu de chance d'évoluer pour les joueurs engagés d'ici la sortie des deux consoles, rien n'est acquis toutefois pour le public au sens large, incluant notamment les joueurs plus occasionnels et / ou moins informés. Les campagnes de publicités (TV notamment) auront probablement un impact déterminant auprès de ce public, et pourraient potentiellement nuancer l'avantage pris par Sony auprès des joueurs engagés.

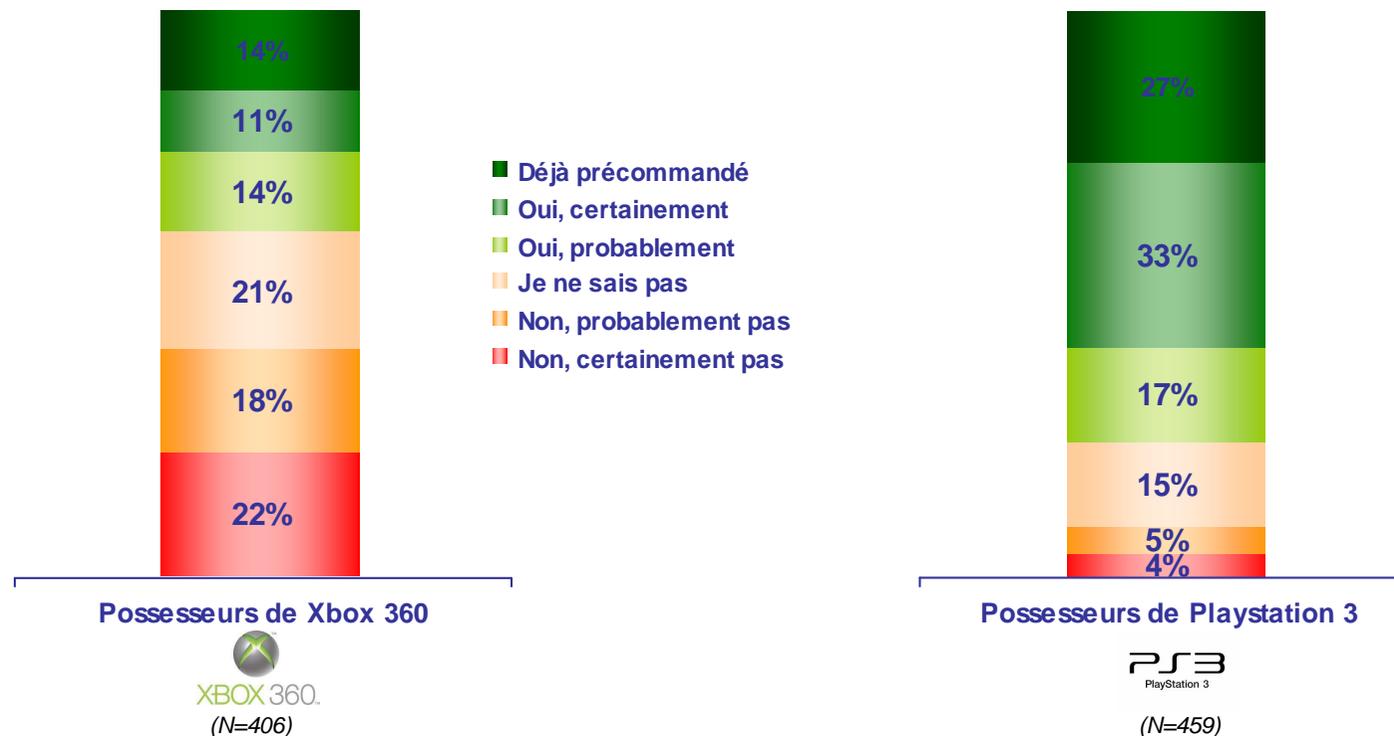


Intentions d'achat spécifiques

- En France, la *Playstation* a toujours sensiblement dominé sa rivale de Microsoft, quoique l'écart se soit resserré ces dernières années. Au-delà donc des chiffres globaux, on s'intéressera en particulier aux **intentions d'achat des joueurs ayant déjà la console de la génération précédente** : ceux qui ont préféré jusque-là la *Xbox 360* à la *Playstation 3* ont-ils l'intention de rester fidèle à Microsoft ? Même interrogation pour les possesseurs de *Playstation 3*.

De façon générale, envisagez-vous d'acheter une Xbox One, à court ou moyen terme ?

De façon générale, envisagez-vous d'acheter une Playstation 4, à court ou moyen terme ?

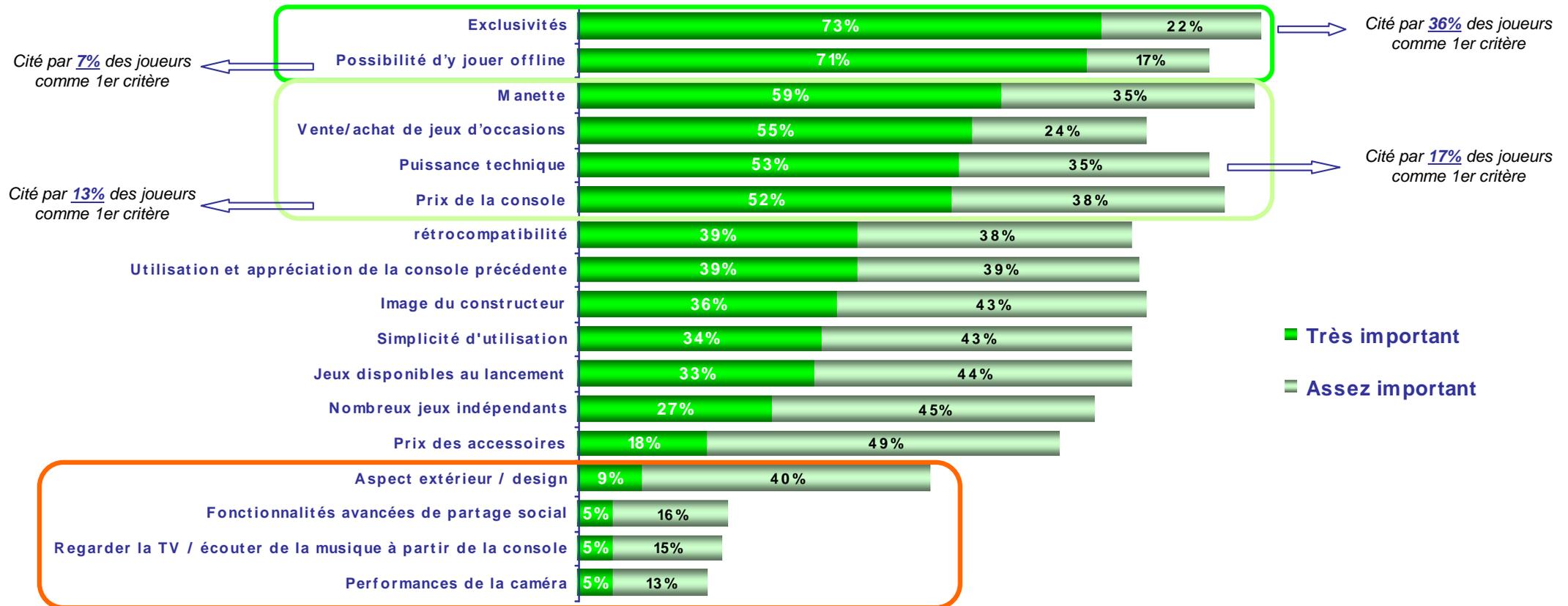


- C'est sous cet angle que l'on se rend particulièrement compte du « décrochage » de Microsoft auprès des joueurs engagés ayant pourtant jusqu'alors plébiscité la *Xbox* : **plus de 40% des possesseurs de Xbox 360 envisagent de ne pas se procurer la « One »**. Inversement, les possesseurs de *Playstation 3* demeurent très largement fidèles à Sony, puisque 80% d'entre eux sont décidés à se procurer la *Playstation 4*, et encore sur les 20% restants la plupart sont indécis.



Motivations d'achat générales

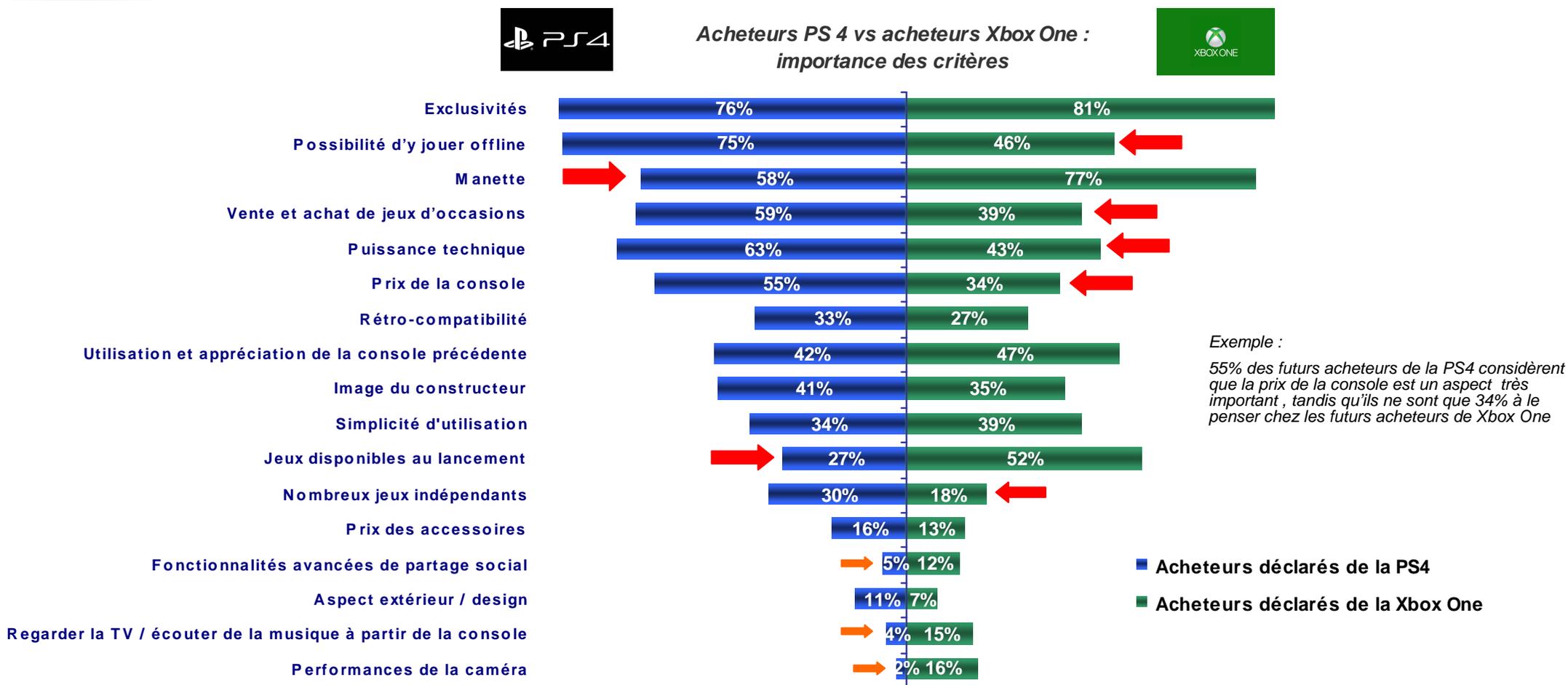
Pour vous, quels sont les aspects qui vous importent le plus dans le choix d'une console de nouvelle génération ?



- Si l'on ne sera pas surpris de la **forte importance accordée aux exclusivités** par les joueurs engagés dans le choix d'une nouvelle console, on le sera un peu plus par **l'importance accordée par une large majorité d'entre eux à la possibilité de jouer « offline »** (et dans une moindre mesure par l'achat et la vente d'occasion) : les sujets à polémique sur lesquels Microsoft a du faire marche arrière restent sensibles, même s'ils restent plus rarement cités comme faisant partie des trois critères de décision primordiaux. Egalement considérés comme très importants par une majorité des interrogés, **la manette, la puissance technique et le prix de la console** restent des éléments déterminants.
- Pour l'instant et auprès de ce public de joueurs engagés, **les innovations « hors jeu » apportées par les nouvelles consoles** – fonctionnalités sociales, caméra performante et fonctionnalités dédiées à la TV / la musique – **restent très largement perçues comme peu importantes**. Celles-ci devront probablement faire leurs preuves et s'installer dans les habitudes des joueurs, avant de devenir éventuellement un critère d'achat important.



Motivations d'achat PS4 / One



■ En se penchant sur les résultats de la question précédente, mais en comparant les **résultats des acheteurs déclarés de la Xbox One à ceux des acheteurs déclarés de la Playstation 4**, on peut avoir un aperçu des différences motivant ces deux catégories d'acheteurs :

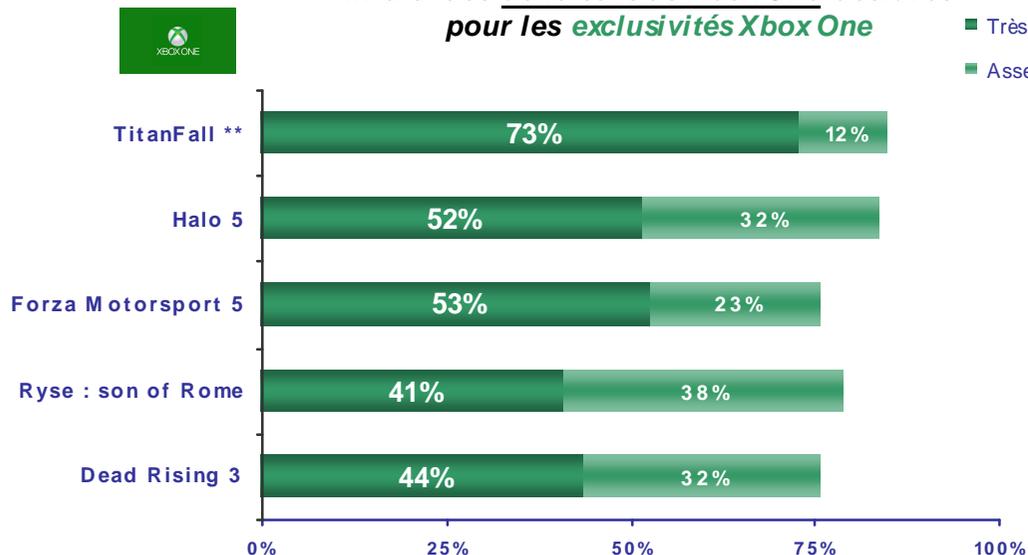
➤ Les futurs acheteurs de la *Xbox One* sont naturellement **moins sensibles aux sujets ayant fait polémique** (jeu offline, jeux d'occasion, jeux indépendants). Leur choix est en revanche particulièrement dicté par **l'importance de la manette et le nombre de jeux disponibles au lancement** (« line up »). Ils sont également légèrement plus nombreux à accorder une certaine importance aux fonctionnalités « hors jeu » (caméra, partage social, aspect « media center »).

➤ Outre les points « polémiques » les ayant détournés de la *Xbox One*, on constate que les futurs acheteurs de la *Playstation 4* sont aussi motivés par des critères plus traditionnels : le prix et la puissance technique sont plus souvent mis en avant.



Exclusivités Playstation 4 vs Xbox One

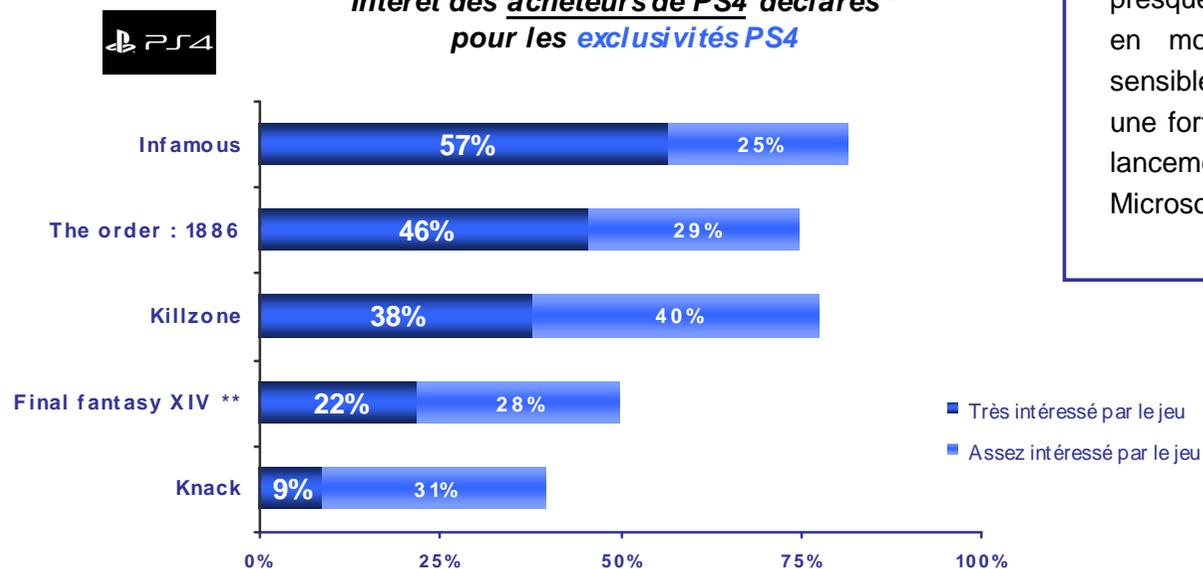
Intérêt des acheteurs de Xbox One déclarés *
pour les exclusivités Xbox One



Le nombre et surtout l'attrait des « exclusivités » ont toujours été un critère déterminant dans le choix d'une console. Les futurs acheteurs de Xbox One comme de Playstation 4 y accordent tout autant d'importance, citant les exclusivités comme un des trois critères de choix principaux pour une large majorité d'entre eux.

Toutefois, l'avantage sur ce point semble plutôt du côté de la console de Microsoft : l'intérêt des futurs acheteurs de Xbox One pour ses exclusivités les plus emblématiques est particulièrement prononcé, avec presque un joueur sur deux « très intéressés » par chacune d'entre elles en moyenne. Les exclusivités Playstation 4 génèrent un attrait sensiblement moindre ; d'autant plus que deux des trois titres générant une forte attente (*inFamous* et *The Order*) ne seront pas disponibles au lancement de la console, là où quatre des cinq grosses exclusivités Microsoft feront partie du « line-up ».

Intérêt des acheteurs de PS4 déclarés *
pour les exclusivités PS4



* Sont considérés comme « acheteurs déclarés » tous les répondants ayant déjà précommandé la console ou bien décidés à l'acheter avant la fin de l'année

** TitanFall et Final Fantasy XIV sont / seront disponibles sur PC également

Liste d'exclusivités non-exhaustive, mais limitée aux titres à priori les plus attendus



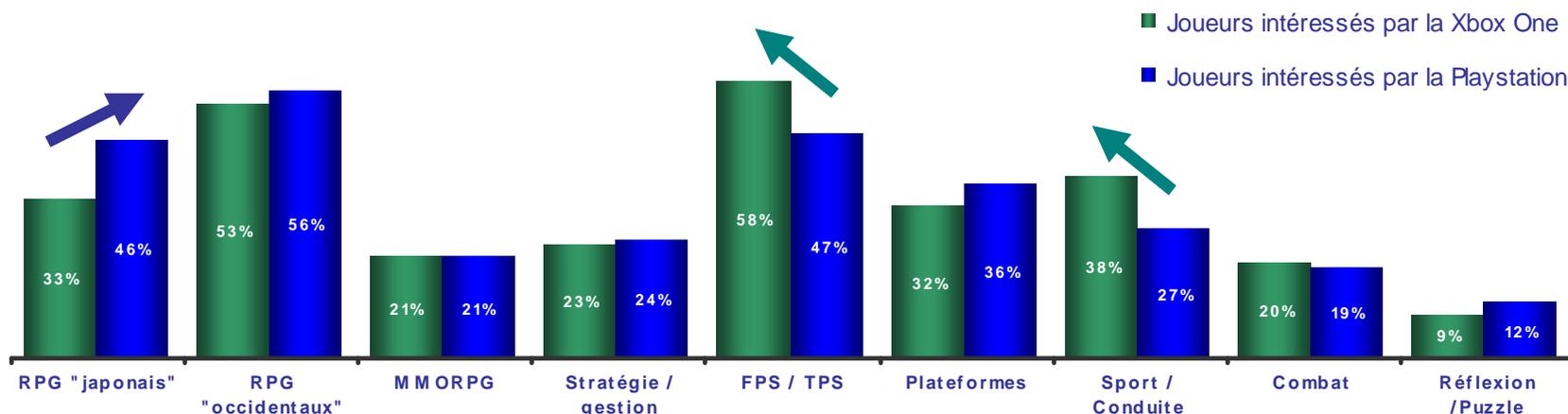
Quel public pour quelle console

- Les *Playstation* et *Xbox* de toutes générations sont généralement considérées comme des consoles en compétition directe, ciblant exactement le même public (au contraire de la *Wii U* ou des consoles portables, par exemple). Toutefois, entre les joueurs intéressés par la *Xbox One* et ceux intéressés par la *Playstation 4*, on constate quelques différences parmi les styles de jeu les plus appréciés. En particulier, la **console de Sony attire plus facilement les amateurs de jeu de rôle dits « japonais »** (et dans une moindre mesure ceux qui s'intéressent aux jeux de plateformes) ; pour la *Xbox One*, ce sont les passionnés par les jeux de tirs en tous genres et de sport ou de conduite qui sont proportionnellement plus nombreux à s'y intéresser.

Quel intérêt portez-vous à chacun des types de jeu suivants?

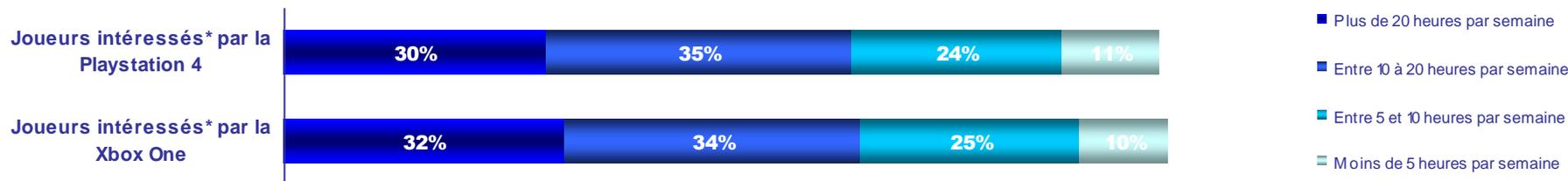
- proportions de joueurs "très intéressés" -

Liste de catégories de jeu non-exhaustive

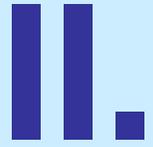


- On ne constate en revanche **aucune différence en terme de fréquence de jeu**. Sur ce public de joueurs engagés, on trouve des proportions quasi-équivalentes de joueurs acharnés, ou bien au contraire plus occasionnels, entre les joueurs attirés par la *Playstation 4* ou et ceux attirés par la *Xbox One*. Il en est de même pour l'âge moyen de chacune des deux sous-populations, quasiment identique.

En moyenne, à quelle fréquence jouez-vous aux jeux vidéo, toutes plateformes confondues ?



* Sont considérés comme « joueurs intéressés » tous les répondants ayant déjà précommandé la console, ou bien envisageant de l'acheter « certainement » ou « probablement »



Les autres prétendants

- *La Wii U*
- *Le jeu sur PC*
- *Les « outsiders » : Ouya, Shield, GameStick et Steam Machines*
- *Les Smartphones et tablettes numériques*

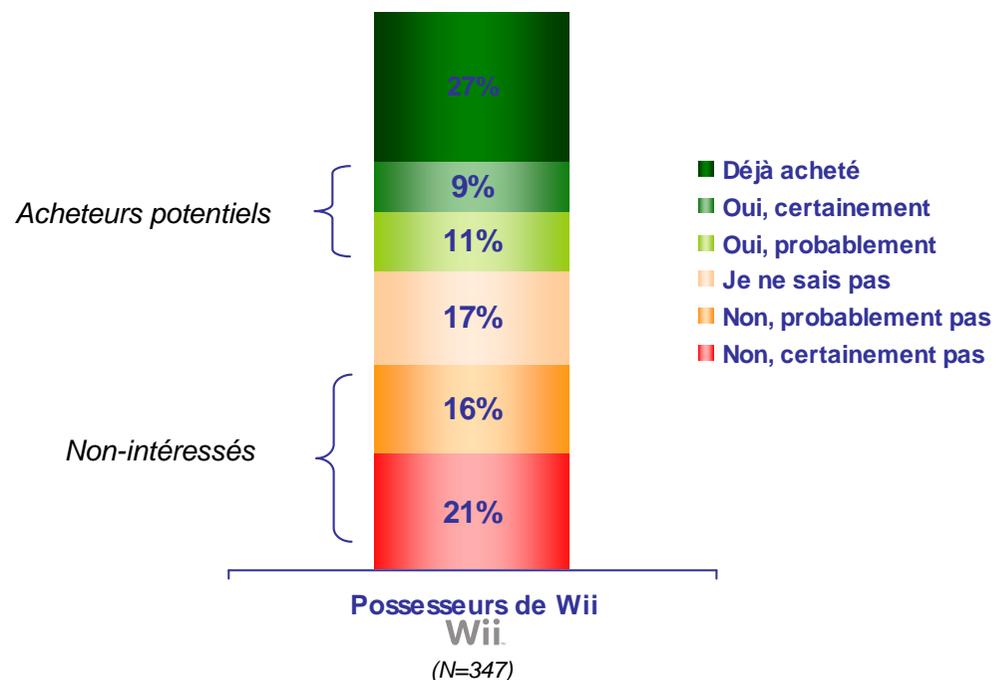




Wii U (1/2)

- De l'aveu même de Nintendo, les ventes de la première des consoles de « nouvelle génération » se révèlent décevantes, et bien en dessous des prévisions. Alors même que la console a déjà presque un an d'existence, on ne sera donc pas surpris de constater que **seulement 15% des joueurs interrogés possèdent une Wii U, soit un peu plus d'un quart des possesseurs de la Wii « originale »**.

De façon générale, envisagez-vous d'acheter une Wii U, à court ou moyen terme ?



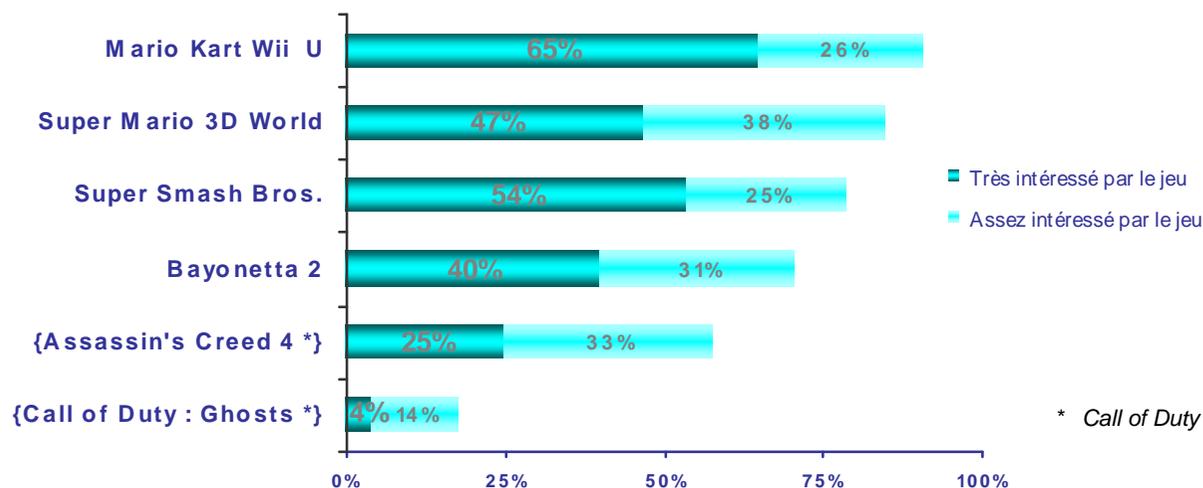
- En termes d'intentions d'achat, **la Wii U semble disposer d'un potentiel plutôt limité** : en se limitant aux seuls possesseurs de *Wii*, et en excluant le quart d'entre eux qui possèdent déjà la nouvelle console, il ne reste que 20% de joueurs qui envisagent de se procurer la *Wii U*, à court ou moyen terme (5% parmi eux sont décidés à se l'acheter avant la fin de l'année). La frange des « non-intéressés » reste donc importante, même parmi ceux ayant une *Wii* originale, à priori nettement plus enclins à opter pour la *Wii* de nouvelle génération. Le pari de la *Wii U* qui consistait justement à séduire la frange des « gamers » reste à l'heure actuelle largement hors de portée.



Wii U (2/2)

- Une des explications peut se trouver dans les fréquences de jeu déclarées par les répondants pour la *Wii* « originale » : presque **75% des possesseurs de la *Wii* déclarent jouer à cette console « rarement » voire « jamais »** (ils sont moins de 30% dans ce cas pour la *Xbox 360* et la *Playstation 3*). Si la *Wii* a surtout séduit les joueurs occasionnels, elle avait également attiré une large partie des joueurs plus engagés, qui, passés l'effet de la nouveauté, en sont visiblement retournés à des plateformes plus orientées « gamer ». La *Wii U* n'offre visiblement pas assez d'arguments pour convaincre ces joueurs engagés de signer une nouvelle fois pour une console Nintendo.
- Nintendo se réserve néanmoins des atouts pour le futur avec ses exclusivités, en particulier ses licences « historiques ». **L'intérêt des possesseurs ou futurs possesseurs de la *Wii U* pour les plus emblématiques de ces jeux en préparation est extrêmement marqué**, avec plus de 50% de joueurs « très intéressés » pour chacun d'entre eux. Au contraire, on note que les deux jeux multiplateformes incluant la *Wii U* proposés aux répondants (*Call of Duty* et *Assassin's Creed*) intéressent sensiblement moins les acheteurs / possesseurs de la *Wii U* que ceux des autres consoles. On peut y voir la marque d'un public plus atypique, dont les attentes en termes de jeux sont sensiblement différentes de celles du public de ses rivales.

Wii U Intérêt des possesseurs ou acheteurs déclarés de Wii U pour les jeux à venir Wii U



* *Call of Duty* et *Assassin's Creed* sont des titres multi plateformes

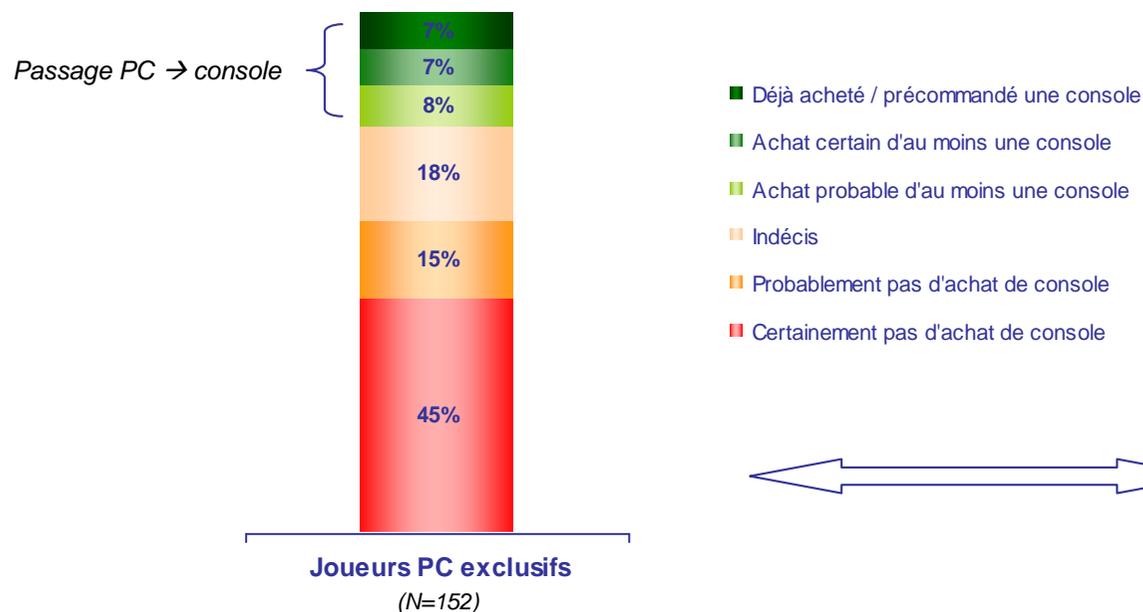
- Enfin, on notera sans s'y attarder que l'étude des possesseurs et futurs acheteurs de la *Wii U* en termes de préférences de jeu montre des joueurs particulièrement intéressés par les jeux de plateformes, les jeux de rôle japonais et les jeux de réflexion / puzzle, là où les jeux de tirs et de sport ou conduite sont particulièrement peu appréciés (soit à peu près les mêmes styles de jeu qui différencient les acheteurs déclarés de la *Playstation 4* et de la *Xbox One*, mais avec des écarts encore plus marqués).



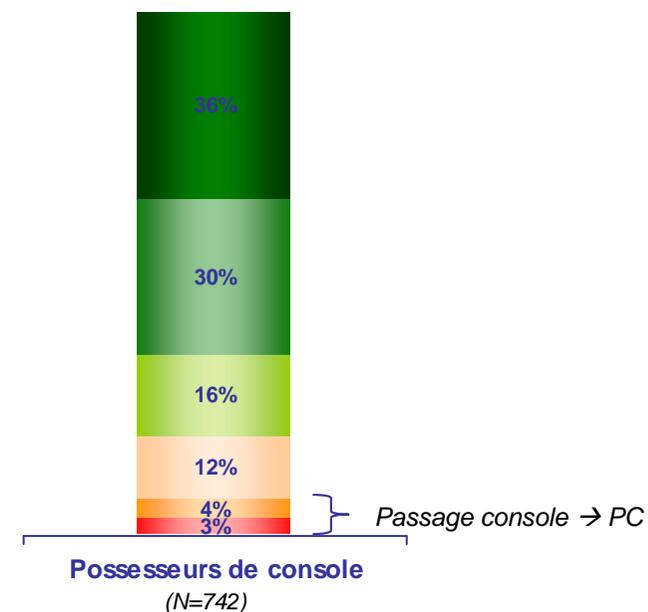
Les joueurs PC

- Les deux dernières générations de consoles avaient porté un rude coup au jeu PC : de très nombreux joueurs jusqu'alors jouant exclusivement sur ordinateur s'étaient laissés tentés par les promesses alléchantes offertes par les nouvelles consoles (simplicité d'utilisation, puissance technique à bas coût, exclusivités...). Plus récemment, cette tendance s'était toutefois atténuée (renversée ?), en particulier sous l'impulsion du dématérialisé et des jeux indépendants. Cette nouvelle génération de consoles qui arrive risque t'elle de porter un nouveau coup au jeu sur PC ?

Intentions d'acheter au moins une console "next gen"
- Joueurs PC exclusifs uniquement -



Intentions d'acheter au moins une console "Next gen"
- possesseurs d'au moins une console -



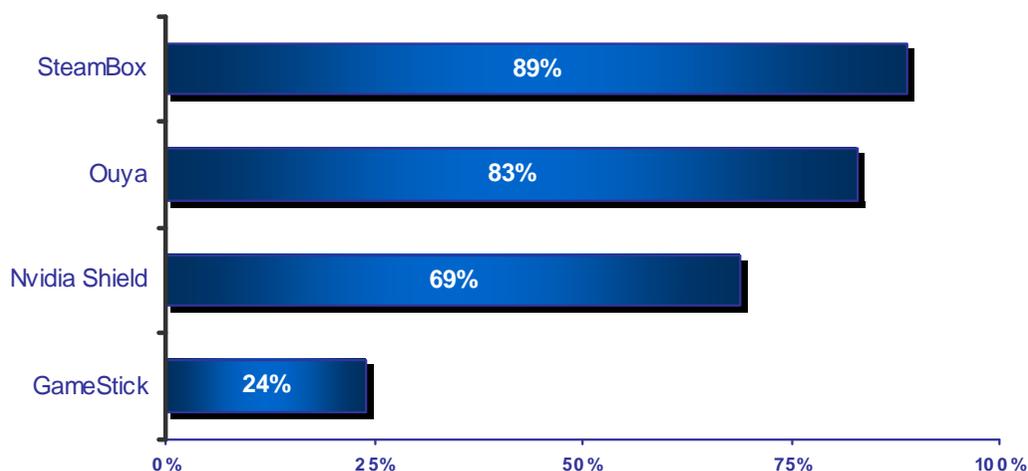
- Si le sujet aurait sans doute mérité d'être creusé plus en détail, on retiendra que :
 - La majorité des joueurs (60%) jouant exclusivement sur PC n'envisagent toujours pas d'achat de console, bien que presque 20% d'entre eux soient encore indécis.
 - Une proportion plus forte encore (80%) des possesseurs de console envisagent de se procurer au moins l'une des trois consoles de nouvelle génération.
- Ainsi, si dans l'ensemble « les joueurs PC se déclarent fidèles à leur PC », on constate tout de même que les nouvelles consoles exercent un attrait certain pour une partie non négligeable de ces joueurs, alors que l'inverse (joueurs possédant une console décidés à ne pas passer sur la « next gen ») est beaucoup plus rare. Cette nouvelle génération de console ne devrait toutefois pas provoquer un transfert de joueurs aussi important que les précédentes, d'autant plus que de très nombreux joueurs engagés jouent à la fois sur PC et sur consoles.



Les «outsiders»

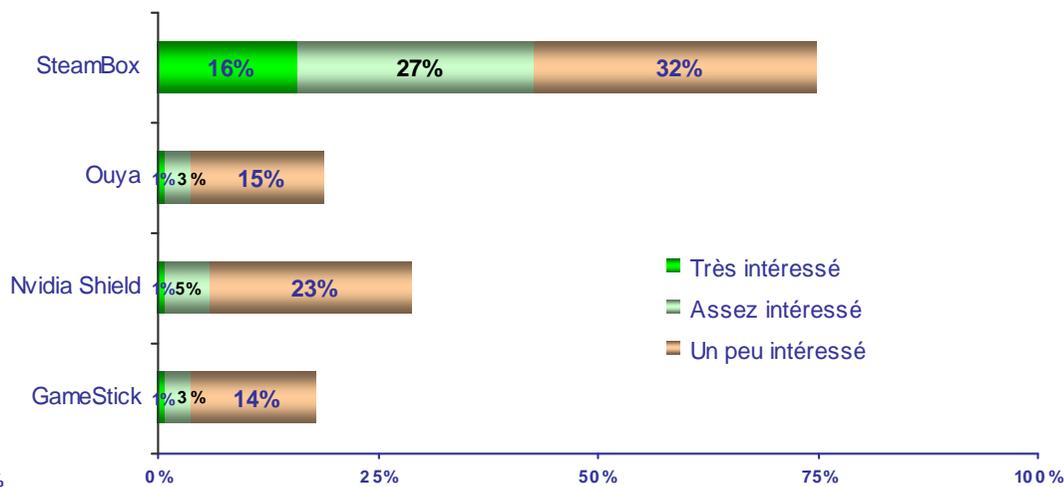
- Face aux consoles traditionnelles et ordinateurs, **les « outsiders » – Ouya, GameStick et Shield de Nvidia – ont en commun des intentions d'achat quasi-nulles parmi les joueurs-engagés**, même s'il est certain que l'absence de distribution en France est à ce titre un sérieux handicap (la Ouya devrait franchir le pas prochainement). On s'intéressera toutefois aussi à la notoriété de celles-ci et de l'intérêt qu'elles génèrent auprès des joueurs engagés.

Parmi les plateformes/ consoles de jeu ci-dessous, lesquelles connaissez-vous, ne serait-ce que de nom ?



Quel intérêt portez-vous à chacune de ces plateformes/ consoles de jeu que vous connaissez ?

- base des joueurs connaissant la plateforme -



- Au moins la **Ouya a le mérite d'une excellente notoriété parmi les joueurs engagés**, l'originalité du concept (mais aussi ses déboires...) l'ayant fait connaître par l'immense majorité des sondés. Mais même en mettant de côté la notion d'intention d'achat, **cette notoriété ne se traduit pas pour autant par un intérêt significatif**, la proportion de joueurs au moins « assez intéressés » par la plateforme étant inférieure à 5%.
- Sa petite sœur, la **GameStick**, est nettement moins connue tout en ayant un taux d'intérêt aussi faible de la part de ceux qui la connaissent.
- La **Shield** de Nvidia, bien que portée par un constructeur renommé, reste encore tout aussi anecdotique en termes d'intérêt de la part des joueurs engagés.

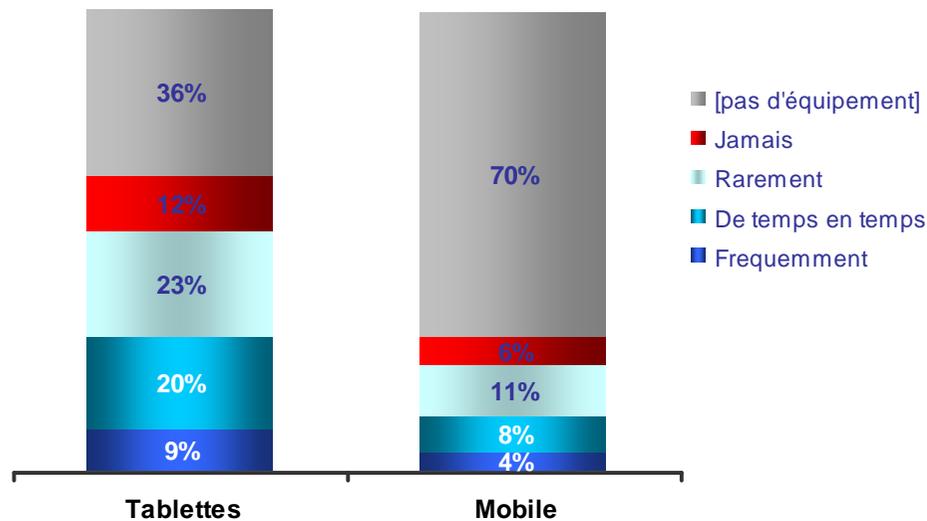
- Le cas de la « **Steam Box** » (désormais appelée plutôt « **Steam Machines** ») de Valve est différent, le projet étant d'une toute autre ampleur, et par ailleurs à un stade de développement nettement moins avancé. Si elle n'en est qu'à ses premières annonces, on peut déjà noter une **très forte notoriété parmi les joueurs engagés** (le message est passé) **et un taux de joueurs intéressés contenu quoique non-négligeable** (40% des interrogés sont au moins « assez intéressés » par le concept). On notera également que l'intérêt pour la « **SteamBox** » est sensiblement plus prononcé chez les joueurs PC exclusifs que les possesseurs de console : il est probable que dans un premier temps, ce sont les habitués de **Steam** et donc du jeu sur PC qui seront la cible première des **Steam Machines**.



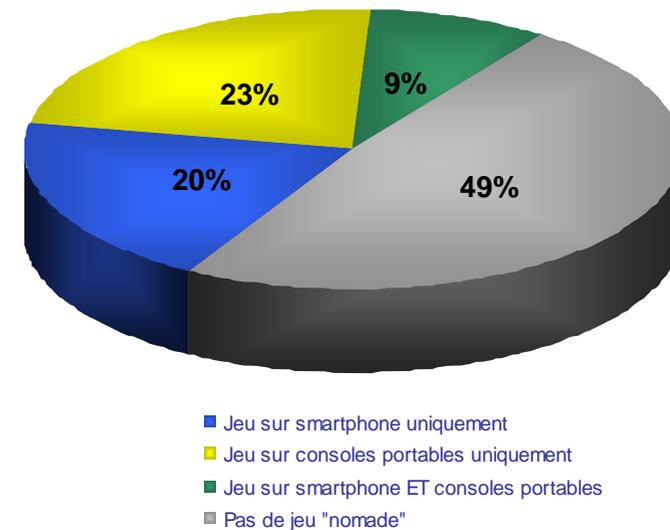
Smartphones et tablettes

- Pour les joueurs engagés, le **jeu sur Smartphones ou tablettes reste encore largement une pratique occasionnelle**. Quoique la pratique du jeu mobile soit majoritairement répandue parmi eux (au total, un joueur interrogé sur deux joue au moins « rarement » sur Smartphone, soit les trois quarts de ceux qui en possèdent), ils sont au total **moins de 10% à jouer « fréquemment » sur leur téléphone**. Le constat est similaire pour les tablettes numériques, mais avec un taux d'équipement deux fois moins élevé.

A quelle fréquence jouez-vous habituellement sur chacune des plates-formes suivantes ?



Le jeu "nomade"



- Le jeu sur téléphone mobile en particulier, est généralement perçu comme un support concurrent des consoles portables, avant tout destiné à un usage « nomade ». Il faut ainsi noter sur ce sujet que parmi les interrogés, **la part des joueurs jouant au moins « de temps en temps » sur Smartphone est équivalente à la part des joueurs jouant sur l'une des consoles portables du marché**. La proportion de joueurs sur mobile devient même supérieure si on l'élargit au jeu plus occasionnel (« rarement »).
- Les mobiles et tablettes n'ont toutefois pas forcément vocation à se substituer aux ordinateurs ou consoles traditionnelles. De plus en plus d'éditeurs ou développeurs élaborent des fonctionnalités dites de « double écran » pour leurs jeux, permettant à un utilisateur sur mobile, tablette ou même console portable d'interagir avec l'application principale (fonctionnant sur ordinateur ou console de salon). A ce titre, on notera qu'au total **70% des joueurs engagés ont la possibilité de profiter de ce « double écran »** (soit via un Smartphone, soit une tablette) ; ce taux est encore plus élevé (80%) si l'on considère les utilisateurs de *Playstation 3*, qui ont aussi la possibilité de bénéficier du "double écran" de la Vita.

CONCLUSION





Synthèse numérique

Quelques-uns des chiffres-clés de cette enquête, sur la population des joueurs engagés.

■ Sur les intentions d'achat :

- **50%** des joueurs interrogés déclarent vouloir acheter à court ou moyen terme la *Playstation 4*, dont **16%** de précommandes
- **19%** des joueurs interrogés déclarent vouloir acheter à court ou moyen terme la *Xbox One*, dont **7%** de précommandes
- **80%** des possesseurs de *Playstation 3* envisagent d'acheter à court ou moyen terme la *Playstation 4*
- **40%** des possesseurs de *Xbox 360* envisagent d'acheter à court ou moyen terme la *Xbox One*
- **27%** des possesseurs de *Wii* possèdent déjà la *Wii U*, et **20%** supplémentaires envisagent de l'acheter à court ou moyen terme
- **22%** des joueurs jouant exclusivement sur PC envisagent d'acheter à court ou moyen terme l'une des trois consoles « next gen »
- **Moins de 1%** des joueurs interrogés envisagent l'achat de la *Ouya*, la *Gamestick* ou encore la *Shield* de Nvidia.

■ Sur les motivations d'achat :

- Plus de **70%** des joueurs interrogés considèrent comme « très important » dans le choix d'une nouvelle console ses exclusivités et la possibilité d'y jouer « offline »
- **Entre 50 et 60%** des joueurs interrogés considèrent comme « très important » dans le choix d'une nouvelle console sa manette, la possibilité de vendre / acheter des jeux d'occasion, sa puissance technique et son prix.
- **52%** des acheteurs déclarés de la *Xbox One* considèrent comme « très important » les jeux disponibles au lancement, contre **27%** pour la *PS4*
- **75%** des acheteurs déclarés de la *PS4* considèrent comme « très important » la possibilité de jouer offline, contre **46%** pour la *PS4*
- **77%** des acheteurs déclarés de la *Xbox One* considèrent comme « très important » les qualités de la manette, contre **58%** pour la *PS4*

■ Sur les sujets annexes :

- **46%** des futurs acheteurs de la *PS4* s'intéressent fortement aux jeux de rôle « japonais », contre **33%** pour la *Xbox One*
- **16%** des joueurs interrogés se déclarent « très intéressé » par la *Steam Box / Steam Machines*, et **27%** « assez intéressés »
- **70%** des joueurs interrogés ont la possibilité de jouer en « double écran », avec un mobile et/ou une tablette en plus de leur console (ou ordinateur)
- **23%** des joueurs interrogés jouent au moins « de temps en temps » sur un téléphone mobile, contre **20%** sur une console portable



Conclusion 1/2

- Dans cette nouvelle édition de la « guerre des consoles », et à l'aube de la première bataille entre Microsoft et Sony, c'est ce dernier qui part au combat dans les meilleures conditions : en termes de pré commandes comme d'intentions d'achat (à court ou moyen terme), **les joueurs engagés penchent très majoritairement pour la firme japonaise, dans un rapport allant de 2 à 3 Playstation 4 plébiscitées pour une Xbox One**. Du côté de Microsoft, la désertion et la trahison sont généralisées, avec seulement **40% des possesseurs actuels de Xbox 360 qui envisagent de passer à la « One »** (et autant qui envisagent un changement de bord), là où ils sont deux fois plus nombreux à rester fidèles dans les rangs de Sony.
- L'une des raisons majeures expliquant ce déséquilibre des forces tient sans doute pour beaucoup aux errements diplomatiques de Microsoft de l'été : sur les points à polémiques que sont notamment **la possibilité de jouer « offline » et l'achat / la revente de jeux d'occasion, une large majorité des futurs acheteurs de la Playstation 4 considèrent qu'il s'agit d'éléments « très importants » guidant leur choix de console**, là où les futurs acheteurs de la Xbox One sont nettement moins nombreux à l'affirmer. Même si Microsoft a finalement sonné la retraite sur ces sujets, ils restent sensibles et auront eu un impact d'image déterminant. On note quelques autres différences significatives dans la composition des rangs des deux protagonistes : les **acheteurs déclarés de la Xbox One sont plus sensibles à la manette et aux jeux disponibles dès le lancement**, là où **ceux de la Playstation 4 sont plus motivés par la puissance technique et le prix**. Réels ou supposés, les avantages des deux consoles aux yeux des joueurs engagés apparaissent ainsi numériquement en évidence.
- Sur le terrain des **exclusivités – le véritable nerf de la guerre, cité majoritairement par les joueurs comme le critère décisif dans le choix d'une console – l'avantage semble pourtant du côté de Microsoft** : les *TitanFall*, *Halo 5*, *Dead Rising*, *Forza* et autres *Ryse* attirent très fortement une large partie de ceux qui n'ont pas cédé aux sirènes de Sony, d'autant plus que la plupart de ces jeux seront disponibles dès le lancement de la console. Les exclusivités Sony présentent un attrait moindre (parmi celles qui ont été officialisées tout du moins), et ne pourront souvent entrer que plus tardivement dans la bataille. Si cet avantage ne se traduit pas par un atout décisif, il permettra au moins à Microsoft d'éviter une hécatombe trop prononcée en début de conflit.
- Bien sûr, on gardera en mémoire tout d'abord que « perdre une bataille n'implique pas de perdre la guerre » : on se souviendra des premiers engagements de la *Playstation 3* face à la *Xbox 360*, alors très nettement en sa défaveur, pour un résultat final nettement plus glorieux quelques années plus tard. Ensuite, la masse des joueurs constituant les effectifs des deux camps n'est pas composée que de ces joueurs vétérans, bien au contraire : si le jugement de ces derniers est très largement en faveur de Sony, qu'en sera-t-il des autres ? Les conscrits ne suivent pas forcément les ordres des officiers, en particulier si l'ennemi déploie une propagande efficace et massive... **Sony a très clairement conquis sa cible première constituée des joueurs engagés, mais les efforts marketing de Microsoft (TV en particulier) auprès du grand public restent sans doute en mesure de nuancer cet avantage, voire de rétablir l'équilibre.**



Conclusion 2/2

- Avec son entrée en guerre prématurée, la *Wii U* semble s'être enlisée dans un conflit où elle avait probablement surestimé ses forces. Ainsi, **seulement un quart des possesseurs de *Wii* interrogés ont franchi le pas de la *Wii U***, auxquels on rajoutera 20% de joueurs envisageant un achat à plus long terme de la nouvelle console. Nintendo garde toutefois en réserve des munitions sur le terrain décisif des exclusivités : si le salut ne viendra sans doute pas des rares titres multiplateformes prévus également sur *Wii U* (pour lesquels les possesseurs de *Wii U* semblent accorder pour la plupart un intérêt assez limité) **les *Mario Kart*, *Super Mario 3D World* et autres *Super Smash Bros.* génèrent un très fort intérêt auprès des possesseurs ou futurs acheteurs de la console**. En évitant soigneusement la confrontation directe avec ses concurrents, qui sait si, sur la longueur et à force d'escarmouches, la *Wii U* ne réussirait-elle pas à sortir la tête haute du conflit ?
- On sait que "tout empire périra", mais l'ancienne superpuissance qu'est le jeu sur PC avait déjà perdu de sa suprématie au cours de la dernière décennie. Comme à chaque nouvelle génération de console qui arrive, **une partie de ceux jouant exclusivement sur ordinateur (1/5 des joueurs interrogés) sera tentée par l'une ou l'autre des nouvelles consoles**. Si ce n'est pas négligeable, c'est sans doute loin de la véritable hémorragie qu'avait connu le jeu PC lors de la précédente génération. Et l'on peut penser que le vieux général garde suffisamment d'atouts et d'armes secrètes (on pense notamment à l'Oculus Rift) pour affronter sereinement une guerre de plus.
- *Ouya*, *GameStick*, *Shield*... combien de divisions ? Les puissances mineures, passé l'enthousiasme de la déclaration de guerre, semblent être réduites à un rôle de figurant dans les marges de l'histoire. **Tout au plus la *Ouya* ou la *Shield* peuvent se targuer de s'être faites connaître auprès des joueurs engagés, mais elles restent anecdotiques tant en intentions d'achat que pour l'intérêt des joueurs**. La "*Steam Box*" de Valve sera certainement un nouveau venu nettement plus dangereux pour les belligérants ; mais pour l'instant, **l'enthousiasme des joueurs pour les « *Steam Box* » reste contenu, avec un peu plus de 40% des interrogés potentiellement intéressés par le concept**.
- Il reste encore à évoquer la coalition hétéroclite rassemblant les Smartphones et tablettes numériques de toutes marques, coalition qui ne cesse de gagner du terrain auprès des nouvelles recrues. **Mais pour les joueurs engagés, ces plateformes restent assez largement confinées à une pratique occasionnelle, avec moins de 10% des joueurs interrogés déclarant y jouer fréquemment**. Elles parviennent toutefois à rivaliser largement avec les consoles portables pour le jeu nomade ; et il leur reste encore à prouver l'intérêt du « double écran » pour s'installer durablement dans les habitudes des joueurs engagés, et ainsi dépasser le cadre (aussi juteux soit-il) du « casual gamer ».
- Cette nouvelle guerre des consoles promet bien sûr du sang et des larmes, des vaincus et des vainqueurs qu'il serait bien prétentieux de vouloir anticiper. Sans doute plus que par le passé, celle-ci s'apparente à une guerre de mouvement, où les technologies comme les acteurs se renouvellent à un rythme effréné. Réalité virtuelle, *Cloud Gaming*, nouveaux acteurs comme Google ou les géants des télécommunications, sans même parler de l'émergence de certaines régions du monde... De nombreux observateurs prophétisent que cette nouvelle génération de consoles de jeu sera la dernière : peut-être alors que cette guerre des consoles qui s'annonce sera bel et bien « la Der des Ders ».



Si vous avez lu ce rapport...

❖ Vous êtes un joueur et avez aimé ce rapport ?

- N'hésitez pas à le diffuser à vos connaissances, sur votre blog, sur votre compte Twitter...
- Inscrivez-vous à la Newsletter *GameStatistics* pour participer aux prochaines enquêtes
- Suivez notre fil Twitter (@Gamestatistic)
- Un petit mot ou une critique constructive sont toujours les bienvenus via : contact@gamestatistics.fr



❖ Vous êtes un professionnel du jeu vidéo et avez apprécié ce rapport ?

- Si vous avez une problématique liée à l'opinion et le comportement des joueurs, *GameStatistics* est peut-être susceptible d'y répondre : contact@gamestatistics.fr
- Plus simplement, un commentaire ou une critique constructive sont aussi les bienvenus !



❖ Vous êtes...

- ... un supporter de Microsoft et pensez que ce rapport est outrageusement contre la *Xbox One* ?
- ... un adorateur de Sony et êtes persuadé que ce rapport a été commandé par Microsoft ?
- ... un fanatique de Nintendo et estimez que ce rapport est issu d'une coalition mondiale *anti Wii U* ?
- ... un illuminé prêt à mourir pour la Ouya et jugez qu'un tel rapport mériterait les pires sévices ?



- N'hésitez pas à diffuser ce rapport aux quatre coins du net, afin que tous puissent se rendre compte de la supercherie !