

BAROMÈTRE DE L'ÉCONOMIE NUMÉRIQUE

Chaire Économie numérique de Paris-Dauphine

Réalisé par Médiamétrie

Onzième édition – 3^e trimestre 2014

Un outil :

- **Initié par la chaire Économie numérique** de l'Université Paris-Dauphine, sous la direction scientifique du Professeur Dominique Roux
- **Réalisé avec Médiamétrie**
- **Chaque trimestre** depuis le quatrième trimestre 2011
- Consacré à **l'économie numérique sous toutes ses formes** : Internet, télécommunications, information et médias, contenus et services numériques, e-commerce, m-commerce...
- Permettant de **suivre l'évolution des équipements, des consommations et des usages numériques** des Français
- Au travers de **trois volets** :
 - I. Les **Grands indicateurs numériques**
 - II. Les **Questions barométriques**
 - III. Les **Questions d'actualité**

I. GRANDS INDICATEURS NUMÉRIQUES

1. Équipement des foyers

1. Équipement des foyers

Foyers équipés TV connectée (Smart TV)

Ensemble des foyers équipés d'une Smart TV reliée à Internet ou d'un téléviseur relié à une box ou relié à une console de jeux connectée (PS3 ou PS4 ou Xbox 360 ou Xbox One ou Wii ou Wii U connectée)

Source : Home Devices - Médiamétrie - T2 et T1 2014

Base : France, ensemble des foyers : 27 802 000

Au 2 ^e trimestre 2014		Évolution depuis le 1 ^{er} trimestre 2014
14 404 000	51,8 %	+ 0,14 %

Au 2^e trimestre 2014, 52% des foyers français sont équipés d'une TV connectée au sens large, à savoir soit d'une Smart TV connectée à Internet, soit d'un téléviseur relié à un périphérique connecté (box Internet ou console de jeux connectée). On compte ainsi désormais 14,4 millions de foyers équipés d'une TV connectée.

1. Équipement des foyers

Foyers équipés tablette tactile

Ensemble des foyers équipés d'au moins une tablette tactile

Source : Home Devices - Médiamétrie - T2 et T1 2014

Base : France, ensemble des foyers : 27 802 000

Au 2 ^e trimestre 2014		Évolution depuis le 1 ^{er} trimestre 2014
8 899 000	32,0 %	-1,80 %

L'équipement en TV connectée et en tablette stagne ce trimestre.

2. Usages Internet par individu

2. Usages Internet par individu

Achat en ligne (dernier mois)

Ensemble des internautes âgés de 11 ans et plus affirmant avoir effectué un achat sur Internet au cours du dernier mois

Source : Observatoire des Usages Internet - Médiamétrie - T2 et T1 2014 et T4, T3, T2, T1 2013 et 2012 - T4 et T3 2011

Base : France, individus 11+ : 54 630 000 personnes

Au 2 ^e trimestre 2014		Évolution depuis le 1 ^{er} trimestre 2014
19 064 000	34,9 %	- 2,50 %

Comme chaque année au deuxième trimestre, la part d'internautes ayant effectué un achat en ligne au cours du dernier mois (34,9%) est légèrement en retrait par rapport au premier trimestre, porté par les soldes d'hiver. Néanmoins, par rapport au deuxième trimestre de l'année dernière, on compte plus d'un million d'acheteurs en ligne supplémentaire.

2. Usages Internet par individu

Inscrit au moins à un site communautaire

Ensemble des internautes tous supports (dernier mois) âgés de 15 ans et plus déclarant être inscrits sur au moins un site communautaire du type Facebook, Twitter, Myspace, Youtube, Viadéo ...

Source : Web Observatoire - Médiamétrie - T2 et T1 2014 et T4, T3, T2, T1 2013

Base : France, Internaute tous supports 15+ : 43 106 000 personnes

Au 2 ^e trimestre 2014		Évolution depuis le 1 ^{er} trimestre 2014
32 796 000	76,1 %	- 0,2 %

Le taux d'inscription à au moins un site communautaire se maintient à 76% depuis un an.

2. Usages Internet par individu

Formalités administratives en ligne (dernier mois)

Ensemble des internautes tous supports, âgés de 15 ans et plus, affirmant avoir effectué des formalités administratives en ligne au cours du dernier mois (déclaration d'impôts, demande de passeport, allocations familiales, ...)

Source : Web Observatoire - Médiamétrie - T2 et T1 2014 et T4, T3, T2, T1 2013

Base : France, Internaute tous supports 15+ : 43 106 000 personnes

Au 2 ^e trimestre 2014	
23 989 000	55,7 %

Les internautes effectuent davantage de formalités administratives en ligne, un usage en hausse de 10 points par rapport au trimestre précédent, expliqué en partie par les déclarations d'impôt.

2. Usages Internet par individu

Banque en ligne sur ordinateur (dernier mois)

Ensemble des internautes tous supports âgés de 15 ans et plus affirmant avoir utilisé le service de banque à domicile de leur banque sur Internet au cours du dernier mois depuis un ordinateur

Source : Web Observatoire - Médiamétrie - T2 et T1 2014 et T4 2013

Base : France, internautes tous supports de 15 ans et plus (43 106 000 personnes)

Au 2 ^e trimestre 2014	
28 597 000	66,3 %

La consultation d'un site de banque en ligne sur ordinateur est un usage confirmé : près de 70 % des internautes ont consulté leur compte bancaire depuis un ordinateur.

2. Usages Internet par individu

Banque en ligne sur mobile (dernier mois)

Ensemble des internautes tous supports âgés de 15 ans et plus affirmant avoir utilisé le service de banque à domicile de leur banque sur Internet au cours du dernier mois depuis un téléphone mobile

Source : Web Observatoire - Médiamétrie - T2 et T1 2014 et T4 2013

Base : France, internautes tous supports de 15 ans et plus (43 106 000 personnes)

Au 2 ^e trimestre 2014	
8 623 000	20,0 %

Cet usage progresse fortement sur mobile, avec un gain de 1,2 millions d'utilisateurs ce trimestre : un mobinaute sur 5 consulte désormais sa banque en ligne sur mobile.

3. Usages mobile par individu

3. Usages mobile par individu

Taux d'équipés Smartphone et répartition par OS

Ensemble des internautes tous supports âgés de 15 ans et plus qui sont utilisateurs principaux d'un téléphone mobile disposant d'un système d'exploitation (OS)

Source : Web Observatoire - Médiamétrie - T2, T1 2014 et T4, T3, T2, T1 2013

Base : France, internautes tous supports âgés de 15 ans et plus utilisateurs principaux téléphone mobile (39 959 000 personnes)

	Au 2 ^e trimestre 2014	Au 1 ^{er} trimestre 2014
Taux d'équipés Smartphone	69,4 %	71,2 %
Part d'équipés Smartphone Android*	57,0 %	55,3 %
Part d'équipés Smartphone iOS*	26,5 %	24,0 %
Part d'équipés Smartphone autres OS*	16,5 %	20,7 %

* Base : France, internautes tous supports âgés de 15 ans et plus utilisateurs principaux d'un Smartphone (27 717 000)

Au 2^e trimestre 2014, 69,4% des utilisateurs principaux d'un téléphone mobile sont équipés d'un smartphone, soit une progression de 8,2 points en 1 an. Le nombre d'équipés smartphone progresse ce trimestre, cependant cette évolution est absorbée par une croissance plus importante du nombre d'utilisateurs principaux d'un téléphone mobile. Le système d'exploitation Android poursuit son ascension depuis plus d'un an et équipe désormais 57% des possesseurs de smartphone (+1,7 pts vs. T1 2014).

3. Usages mobile par individu

* *Nouvel indicateur*

Nombre d'équipés de téléphones compatibles 4G

Ensemble des internautes tous supports âgés de 15 ans et plus qui sont utilisateurs principaux d'un téléphone mobile disposant de la fonction 4G.

Source : Web Observatoire - Médiamétrie - T2, T1 2014 et T4, T3, T2, T1 2013

Base : France, internautes tous supports âgés de 15 ans et plus utilisateurs principaux téléphone mobile (39 959 000 personnes)

Au 2 ^e trimestre 2014	
8 597 000	21,5 %

La 4G continue de séduire les utilisateurs principaux de téléphone mobile. Ils sont plus de 8,5 millions à posséder un mobile compatible 4G, soit près d'1 million de plus qu'au 1er trimestre 2014. Les adeptes du très haut débit mobile sont également plus nombreux à souscrire à un abonnement adapté. On dénombre 6,8 millions de souscripteurs à un abonnement 4G, soit 800 000 abonnés 4G de plus qu'au 1er trimestre 2014.

3. Usages mobile par individu

Nombre de mobinautes (dernier mois)

Ensemble des utilisateurs principaux de téléphone mobile âgés de 11 ans et plus déclarant avoir consulté au moins un service mobile ou utilisé une des fonctions suivantes sur leur téléphone mobile au cours du dernier mois : email (consultation ou envoi), messagerie instantanée, télévision, téléchargement via un site...

Source : TSM/Mobile Consumer Insight - Médiamétrie - T2, T1 2014, T4, T3, T2, T1 2013 et 2012, T4 et T3 2011

Base : France, utilisateurs principaux de téléphone mobile âgés de 11 ans et plus (46 015 000 personnes)

Au 2 ^e trimestre 2014		Évolution depuis le 1 ^{er} trimestre 2014
29 407 000	63,9 %	+ 6,1 %

Grâce à des forfaits de plus en plus abordables et performants, les activités connectées sur téléphone mobile continuent de se développer. On enregistre 29 407 000 de mobinautes au 2^em trimestre 2014, soit une augmentation de 1,7 millions de mobinautes par rapport au trimestre précédent.

3. Usages mobile par individu

Envoi/consultation d'email sur mobile (dernier mois)

Ensemble des utilisateurs principaux de téléphone mobile âgés de 11 ans et plus déclarant avoir envoyé ou consulté des emails sur leur mobile au cours du dernier mois

Source : TSM/Mobile Consumer Insight - Médiamétrie - T2, T1 2014, T4, T3, T2, T1 2013 et 2012, T4 et T3 2011

Base : France, utilisateurs principaux de téléphone mobile âgés de 11 ans et plus (46 015 000 personnes)

Au 2 ^e trimestre 2014		Évolution depuis le 1 ^{er} trimestre 2014
25 290 000	55,0 %	+ 6,5 %

Près de 25,3 millions d'utilisateurs principaux téléphone mobile utilisent ce support pour envoyer ou consulter leurs mails. Il y a un an, ils étaient moins de 20 millions à pratiquer cette activité sur mobile.

3. Usages mobile par individu

Achat sur mobile

Ensemble des utilisateurs principaux de téléphone mobile âgés de 11 ans et plus déclarant avoir déjà effectué un achat depuis un téléphone mobile

Insight - Médiamétrie - T2, T1 2014, T4, T3, T2, T1 2013 et 2012, T4 et T3 2011

Base : France, utilisateurs principaux de téléphone mobile âgés de 11 ans et plus (46 015 000 personnes)

Au 2 ^e trimestre 2014		Évolution depuis le 1 ^{er} trimestre 2014
4 849 000	10,5 %	+ 4,2 %

L'achat sur mobile connaît une légère progression ce trimestre, avec près de 200 000 nouveaux acheteurs sur mobile supplémentaires. 10,5% des utilisateurs principaux d'un téléphone mobile ont effectué un achat sur ce support au 2^e trimestre 2014.

II. QUESTIONS BAROMÉTRIQUES

1. Avez-vous l'intention de souscrire un abonnement 4G ?

1. Avez-vous l'intention de souscrire un abonnement 4G ?

Source : MédiaFit, enquête Omnibus exclusive – Médiamétrie – T2 2014, terrain du 28 mai 2014 au 2 juin 2014

Base : France, internautes âgés de 15 ans et plus, connaisseurs de la technologie 4G

	ENSEMBLE		SEXE		ÂGE			REGION		CSP		
	T2 2014	T1 2014	H	F	15-34	35-49	50 et +	IDF	Province	CSP +	CSP -	Inactifs
OUI	20 %	21 %	24 %	16%	24 %	22 %	16 %	27 %	19 %	18 %	25 %	18 %
NON	52 %	51 %	50 %	54 %	54 %	50 %	51 %	47 %	53 %	53 %	50 %	53 %
Je ne sais pas encore	28 %	28 %	26 %	30 %	23 %	29 %	33 %	27 %	29 %	29 %	25 %	30 %

Au Trimestre 2 2014, 20% des personnes interrogées déclarent qu'elles ont l'intention de souscrire à un abonnement 4G, un chiffre stable par rapport au Trimestre1 2014 (après la forte augmentation entre fin 2013 et début 2014). Certaines tendances se confirment par rapport aux trimestres précédents, comme l'attrait plus prononcé pour la 4G des hommes (24% vs 16% pour les femmes) ainsi que des Franciliens (27% vs 19% aux habitants de province).

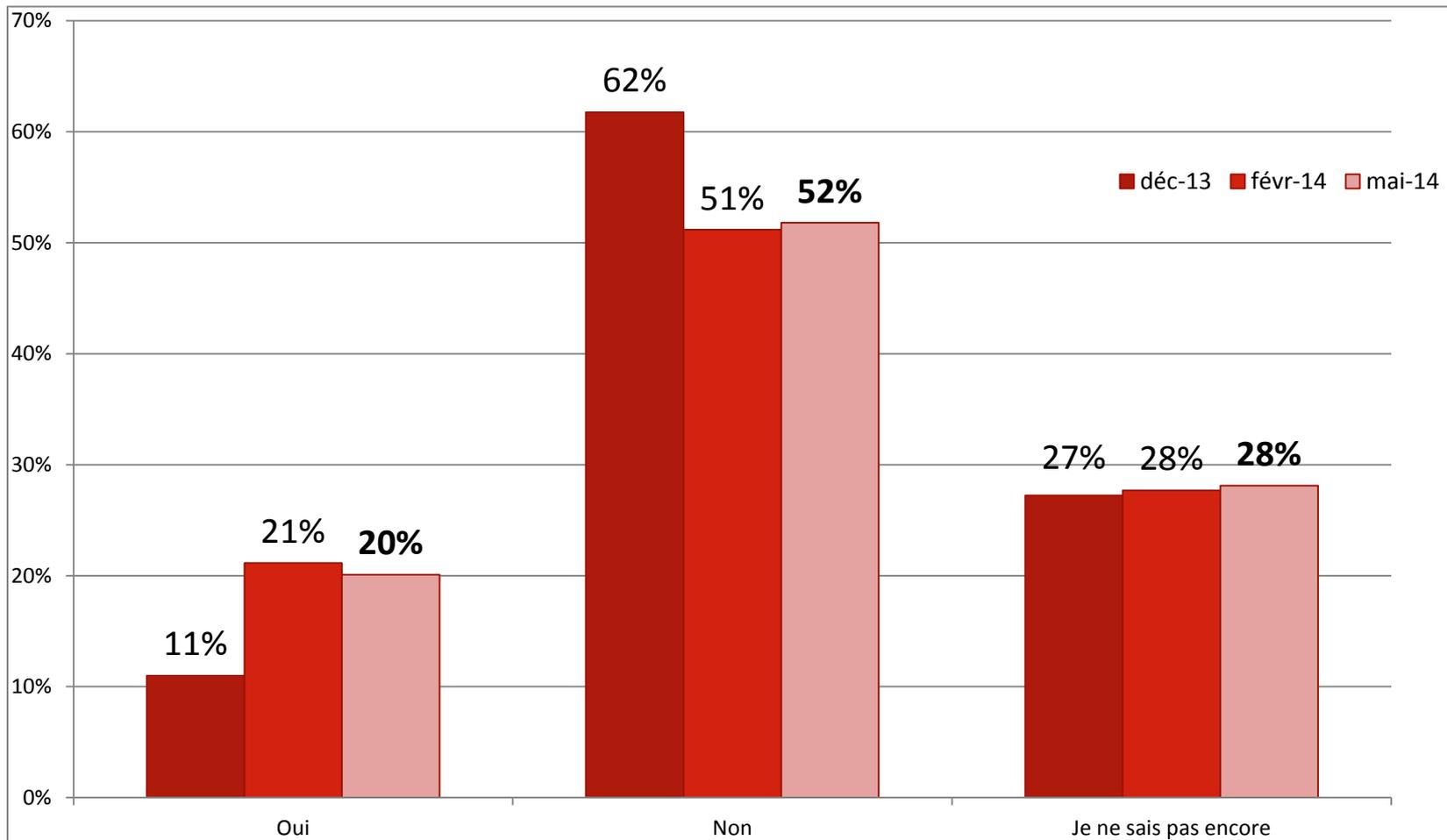
Concernant les tranches d'âge, on observe un net recul des 35-49 ans (22% d'intention positive, -6points) qui fait des 15-34 ans la cible la plus intéressée par la 4G, en augmentation de 1% par rapport au T1 2014. Enfin, les CSP+ représentent la seule catégorie socio-professionnelle pour laquelle l'intention chute fortement (18%, -10pts). Elle est rattrapée par les inactifs (18% aussi, +4pts) et surtout les CSP- désormais loin devant (25%, +3points).

Plus de la moitié des interrogés (52%) ne montre pas d'intérêt pour ce nouveau service, soit une augmentation de 1pt par rapport au précédent trimestre. Ce désintérêt reste particulièrement fort auprès des femmes et des 15-34 ans (54%). 28% de la population ne sait pas encore si elle souscrira à cette option. Les 50 ans et plus sont les plus indécis à 33%, en diminution cependant de 2points par rapport au trimestre précédent.

1. Avez-vous l'intention de souscrire un abonnement 4G ?

Source : MédiaFit, enquête Omnibus exclusive – MédiamétrieTerrain: du 28/05/14 au 02/06/14 - 1000 Répondants

Base : France, internautes âgés de 15 ans et plus, connaisseurs de la technologie 4G



2. Quels sont selon vous les apports de la 4G ?

2. Quels sont selon vous les apports de la 4G ?

Source : MédiaFit, enquête Omnibus exclusive – Médiamétrie – Terrain: du 28/05/14 au 02/06/14 - 1000 Répondants

Base : France, internautes âgés de 15 ans et plus (plusieurs réponses possibles)

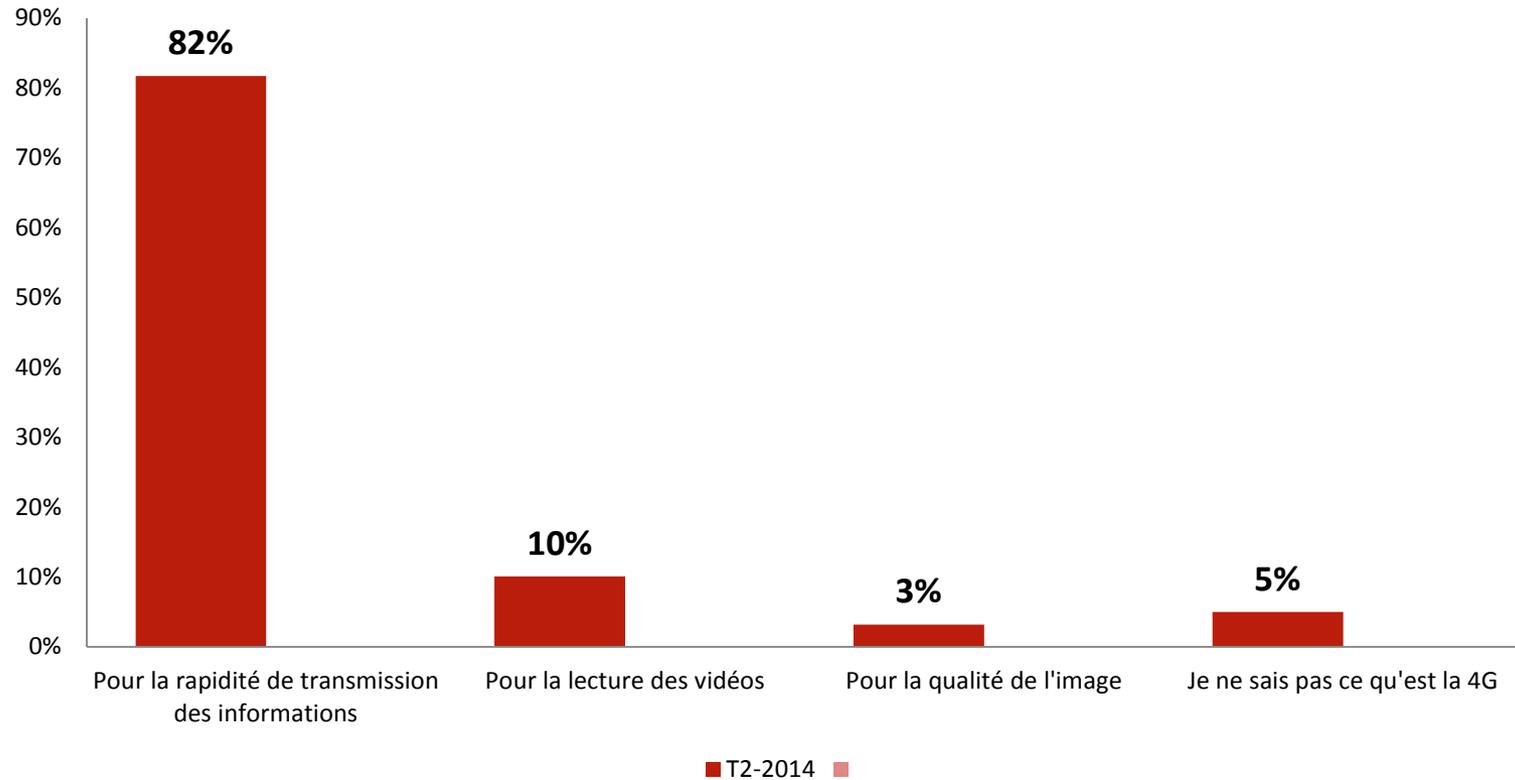
	Ensemble	SEXE		ÂGE			REGION		CSP		
		H	F	15-34	35-49	50 et +	IDF	Province	CSP +	CSP -	Inactifs
Pour la rapidité de transmission des informations	82 %	83 %	81 %	76 %	83 %	86 %	82 %	82 %	85 %	79 %	82 %
Pour la lecture de vidéos	10 %	11 %	9 %	16 %	10 %	5 %	12 %	10 %	10 %	13 %	8 %
Pour la qualité de l'image	3 %	2 %	4 %	4 %	3 %	3 %	3 %	3 %	2 %	5 %	3 %
Je ne sais pas ce qu'est la 4G	5 %	4 %	6 %	4 %	4 %	7 %	3 %	5 %	4 %	3 %	7 %

Plus de 8 personnes sur 10 déclarent que la 4G permet une plus grande rapidité dans la transmission des informations (82%). Au delà de cet apport et en proportion plus faible, la 4G suscite un intérêt pour le visionnage de vidéos (10%) et ce particulièrement pour les jeunes (16%).

En dernière position, la qualité d'image est citée par 3% des sondés.

2. Quels sont selon vous les apports de la 4G ?

Source : MédiaFit, enquête Omnibus exclusive – Médiamétrie – Terrain: du 28/05/14 au 02/06/14 - 1000 Répondants
Base : France, internautes âgés de 15 ans et plus (plusieurs réponses possibles)



III. QUESTIONS D'ACTUALITÉ

Les Français et les jeux en ligne

1. Quand avez-vous joué pour la première fois sur mobile/tablette ?

1. Quand avez-vous joué pour la première fois sur mobile/tablette ?

Source : Source : MédiaFit, enquête Omnibus exclusive – Médiamétrie – Terrain du 19 au 22 septembre 2014 – 1071 répondants

Base : France, internautes âgés de 15 ans et plus



1-1. Quand avez-vous joué pour la première fois sur mobile ?

Source : Source : MédiaFit, enquête Omnibus exclusive – Médiamétrie – Terrain du 19 au 22 septembre 2014 – 1071 répondants

Base : Joueurs sur téléphone mobile, internautes 15+, ayant répondu 2 en Q1, 435 répondants (1 seule réponse possible)

	Base répondants	Ensemble	SEXE		ÂGE			REGION		CSP		
			H	F	15-34	35-49	50 et +	IDF	Province	CSP +	CSP -	Inactifs
Il y a moins d'un an	120	27 %	24 %	30%	23 %	30 %	33%	26 %	27 %	28 %	26 %	27 %
Entre 1 an et 3 ans	124	29 %	29 %	28 %	30 %	25 %	33%	25 %	30 %	27 %	30 %	29 %
Il y a plus de 3 ans	191	45 %	47 %	42 %	47 %	45 %	34 %	48 %	43 %	45 %	44 %	44 %

1-2. Quand avez-vous joué pour la première fois sur tablette ?

Source : Source : MédiaFit, enquête Omnibus exclusive – Médiamétrie – Terrain du 19 au 22 septembre 2014

Base : Joueurs sur tablette, internautes 15+, ayant répondu 3 en Q1, 343 répondants (1 seule réponse possible)

	Base répondants	Ensemble	SEXE		ÂGE			REGION		CSP		
			H	F	15-34	35-49	50 et +	IDF	Province	CSP +	CSP -	Inactifs
Il y a moins d'un an	169	48 %	39 %	58%	48 %	43 %	57%	39 %	51 %	40 %	58 %	50 %
Entre 1 an et 3 ans	140	41 %	47 %	36 %	42 %	47 %	31%	41 %	42 %	52 %	34 %	34 %
Il y a plus de 3 ans	34	11 %	14 %	7 %	10 %	11 %	12 %	20 %	8 %	8 %	8 %	16 %

Près de la moitié des joueurs actuels le font depuis moins d'un an sur leur tablette !

Le jeu sur mobile est à présent une pratique bien ancrée puisque 45% des joueurs le font depuis plus de 3 ans mais de nouveaux joueurs se laissent tenter et ainsi 27% jouent sur leur mobile depuis moins d'un an. Mais c'est la tablette, équipant de plus en plus de foyers en France, qui a surtout attiré les nouveaux joueurs ainsi 48% des joueurs sur tablette jouent depuis moins d'un an.

Une généralisation de la pratique du jeu sur mobile et surtout sur tablette

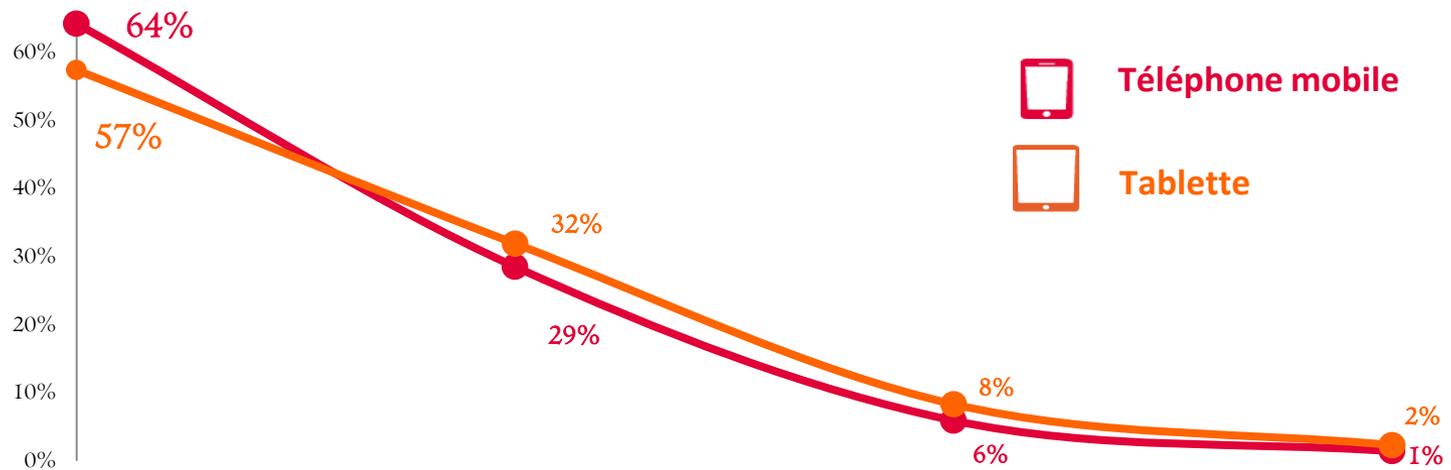
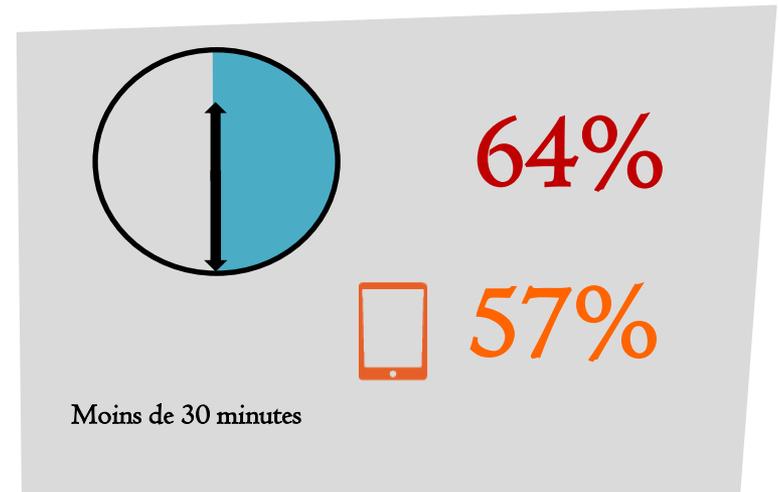
Que ce soit sur mobile ou tablette, les joueurs sont traditionnellement surtout des jeunes : plus de la moitié des joueurs sur mobile et tablette (52%) ont moins de 35 ans. Mais les seniors prennent goût aussi aux jeux, surtout sur tablette : ainsi, 57% des joueurs de plus de 50 ans s'y sont mis il y a moins d'un an. On peut ajouter que 58% des femmes jouant sur tablette ont eu leur 1ère expérience il y a moins d'un an. Le même phénomène de généralisation s'observe pour les joueurs sur mobile.

2. Combien de temps jouez-vous sur mobile/tablette ?

2. Combien de temps jouez-vous sur mobile ?

Source : MédiaFit, enquête Omnibus exclusive – Médiamétrie – Terrain du 10 au 22 septembre 2014.

Base : France, internautes âgés de 15 ans et plus



2-1. Combien de temps jouez-vous sur mobile ?

Source : MédiaFit, enquête Omnibus exclusive – Médiamétrie – Terrain du 10 au 22 septembre 2014.

Base : Joueurs sur téléphone mobile, internautes 15+, ayant répondu 2 en Q1, 435 répondants (1 seule réponse possible)

	Base répondants	Ensemble	SEXE		ÂGE			REGION		CSP		
			H	F	15-34	35-49	50 et +	IDF	Province	CSP +	CSP -	Inactifs
Moins de 30 mn	282	64 %	67 %	62 %	65 %	65 %	59 %	49 %	69 %	66 %	62 %	64 %
De 30 mn à 1 heure	120	29 %	28 %	29 %	27 %	26 %	37 %	41 %	25 %	24 %	32 %	31 %
De 1 heure à 2 heures	26	6 %	5 %	7 %	6 %	7 %	4 %	6 %	6 %	8 %	5 %	4 %
Plus de 2 heures	7	1 %	1 %	2 %	2 %	2 %	0 %	4 %	1 %	2 %	1 %	1 %

2-2. Combien de temps jouez-vous sur tablette ?

Source : MédiaFit, enquête Omnibus exclusive – Médiamétrie – Terrain du 10 au 22 septembre 2014.

Base : Joueurs sur tablette, internautes 15+, ayant répondu 3 en Q1, 343 répondants

	Base répondants	Ensemble	SEXE		ÂGE			REGION		CSP		
			H	F	15-34	35-49	50 et +	IDF	Province	CSP +	CSP -	Inactifs
Moins de 30 mn	189	57 %	63 %	52 %	61 %	54 %	54 %	50 %	59 %	55 %	52 %	65 %
De 30 mn à 1 heure	115	32 %	30 %	34 %	30 %	32 %	38 %	37 %	31 %	36 %	30 %	29 %
De 1 heure à 2 heures	30	8 %	5 %	12 %	6 %	7 %	4 %	6 %	6 %	8 %	5 %	4 %
Plus de 2 heures	9	2 %	2 %	3 %	2 %	5 %	0 %	4 %	2 %	2 %	5 %	0 %

4 joueurs sur 10 jouent entre 30 minutes et 2 heures par jour sur leur tablette

La majorité des joueurs (64% sur téléphone mobile et 57% sur tablette) déclare jouer moins de 30 minutes chaque jour mais les joueurs sur tablette prolongent volontiers leur durée de jeu puisque 40% d'entre eux y passent entre 30 minutes et 2 heures par jour contre seulement 34% sur mobile.

3. Quels sont les situations durant lesquelles vous jouez à des jeux sur mobile/tablette ?



61%



77%



71%



26%



40%



24%



39%



30%



32%



9%



22%



6%



3-1. Quelles sont les situations durant lesquelles vous jouez à des jeux sur mobile?

Source : MédiaFit, enquête Omnibus exclusive – Médiamétrie – Terrain du 19 au 22 septembre 2014

Base : Joueurs sur téléphone mobile, internautes 15+, ayant répondu 2 en Q1, 435 répondants (1 seule réponse possible par ligne)

	Base répondants	Ensemble	SEXE		ÂGE			REGION		CSP		
			H	F	15-34	35-49	50 et +	IDF	Province	CSP +	CSP -	Inactifs
Lorsque j'attends quelqu'un ou quelque chose	303	71%	70 %	72 %	73 %	74 %	59 %	60 %	75 %	72 %	69 %	74 %
A domicile	268	61 %	61 %	62 %	58 %	65 %	66 %	61 %	61 %	60 %	64 %	60 %
Pendant mes déplacements lointains / en voyage	170	40 %	43 %	37 %	42 %	41 %	29 %	42 %	39 %	45 %	35 %	38 %
<i>Au lit</i>	150	39 %	33 %	45 %	48 %	31 %	23 %	38 %	40 %	33 %	40 %	46 %
Pendant mes déplacements quotidiens	131	32 %	29 %	34 %	36 %	26 %	27 %	51 %	26 %	32 %	28 %	35 %
Au travail / A l'école	77	22%	24 %	20 %	28 %	18 %	7 %	21 %	22 %	21 %	19 %	28 %
Quand je suis avec des amis	21	7 %	8 %	5 %	9 %	5 %	0 %	4 %	7 %	4 %	6 %	10 %

3-2. Quels sont les situations durant lesquelles vous jouez à des jeux sur tablette ?

Source : MédiaFit, enquête Omnibus exclusive – Médiamétrie – Terrain du 19 au 22 septembre 2014

Base : Joueurs sur tablette, internautes 15+, ayant répondu 3 en Q1, 343 répondants (1 seule réponse possible par ligne)

	Base répondants	Ensemble	SEXE		ÂGE			REGION		CSP		
			H	F	15-34	35-49	50 et +	IDF	Province	CSP +	CSP -	Inactifs
A domicile	265	77 %	75 %	78 %	76 %	77 %	78 %	79 %	76 %	75 %	79 %	77 %
Au lit	102	30 %	27 %	33 %	37 %	25 %	25 %	31 %	30 %	31 %	29 %	30 %
Lorsque j'attends quelqu'un ou quelque chose	91	26 %	22 %	31 %	25 %	28 %	25 %	31 %	25 %	31 %	24 %	23 %
Pendant mes déplacements lointains / en voyage	87	24 %	22 %	25 %	20 %	28 %	25 %	30 %	22 %	32 %	22 %	14 %
Pendant mes déplacements quotidiens	31	9 %	4 %	13 %	9 %	11 %	5 %	8 %	9 %	11 %	12 %	3 %
Quand je suis avec des amis	17	6 %	5 %	7 %	7 %	7 %	1 %	4 %	6 %	6 %	5 %	7 %
Au travail / A l'école	19	6 %	5 %	6 %	6 %	9 %	1 %	10 %	5 %	7 %	8 %	2 %

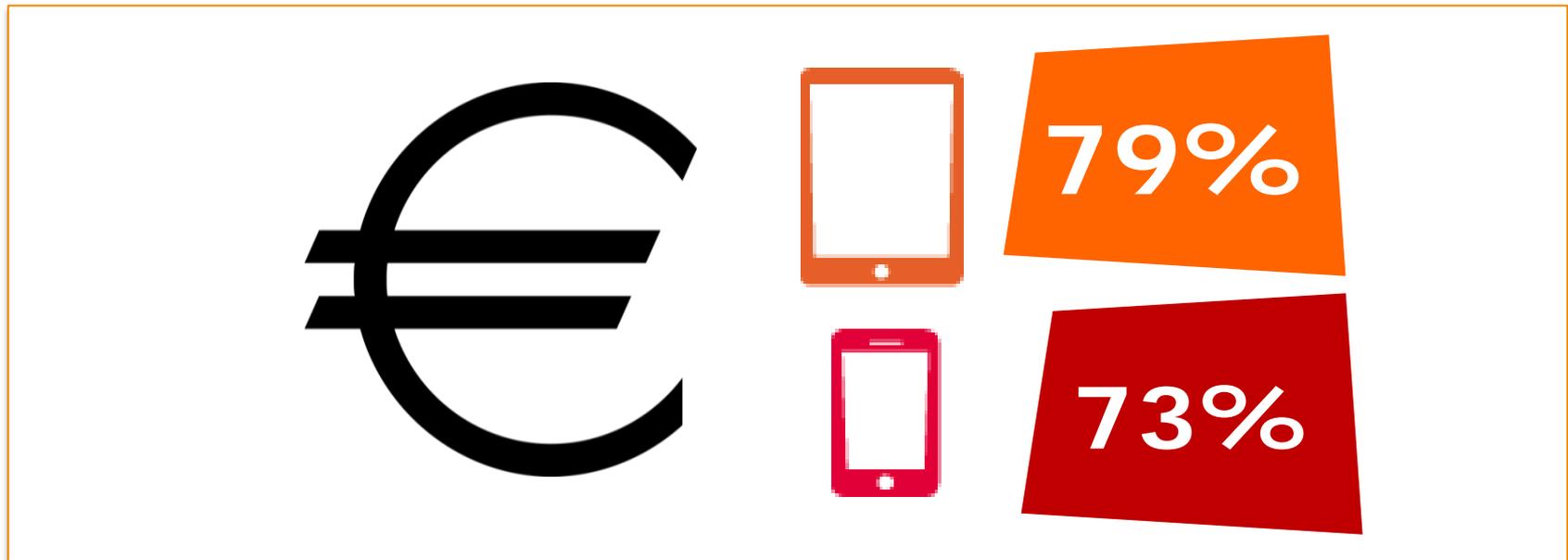
3/4 des tablonautes jouent à domicile et 71% des mobinautes dans les situations d'attente

Le jeu sur mobile sert à patienter ainsi on joue sur mobile dans les situations d'attente de quelqu'un ou de quelque chose (c'est le cas de 71% des internautes jouant sur mobile) tandis que la tablette est surtout utilisée pour jouer chez soi : 77% des joueurs sur tablette s'adonnent à cette activité chez eux. Plus surprenant, ils jouent même au lit : le lit arrive en 2ème position des lieux préférés pour jouer (30% des joueurs-tablonautes).

4. En général, pour quelle(s) raison(s) décidez-vous de télécharger un jeu sur mobile/tablette ?

4. En général, pour quelle(s) raison(s) décidez-vous de télécharger un jeu sur mobile/tablette ?

Source : MédiaFit, enquête Omnibus exclusive – Médiamétrie – Terrain du 19 au 22 septembre 2014



4-1. En général, pour quelle(s) raison(s) décidez-vous de télécharger un jeu sur mobile ?

Base : Joueurs sur téléphone mobile, internautes 15+, ayant répondu 2 en Q1, 435 répondants (plusieurs réponses possibles)

	Base répondants	Ensemble	SEXE		ÂGE			REGION		CSP		
			H	F	15-34	35-49	50 et +	IDF	Province	CSP +	CSP -	Inactifs
Parce que l'application est gratuite	343	79 %	80 %	79 %	79 %	78 %	80 %	75 %	80 %	78 %	75 %	84 %
Sur les conseils d'ami (e)(s)	144	37 %	35 %	39 %	44 %	28 %	28 %	36 %	37 %	35 %	31 %	46 %
Car l'application est en top des téléchargements	94	28 %	30 %	26 %	39 %	18 %	9 %	24 %	30 %	21 %	20 %	46 %
Pour jouer avec un(e) (des) ami (e)(s)	72	20 %	18 %	22 %	25 %	16 %	9 %	16 %	21 %	19 %	16 %	26 %
Sur les conseils de critique presse, web, radios, télé	71	20 %	28 %	13 %	23 %	21 %	5 %	13 %	22 %	18 %	15 %	28 %
Via une sollicitation sur réseau social	50	12 %	9 %	16 %	15 %	10 %	9 %	13 %	12 %	14 %	13 %	10 %
Car il s'agit d'une version d'un jeu existant sur console	36	8 %	8 %	7 %	10 %	5 %	6 %	6 %	8 %	8 %	9 %	7 %
Autre	18	4 %	4 %	4 %	3 %	5 %	5 %	3 %	4 %	3 %	3 %	7 %

4-2. En général, pour quelle(s) raison(s) décidez-vous de télécharger un jeu sur tablette ?

Base : Joueurs sur tablette, internautes 15+, ayant répondu 3 en Q1, 343 répondants (plusieurs réponses possibles)

	Base répondants	Ensemble	SEXE		ÂGE			REGION		CSP		
			H	F	15-34	35-49	50 et +	IDF	Province	CSP +	CSP -	Inactifs
Parce que l'application est gratuite	260	73 %	70 %	75 %	67 %	76 %	82 %	64 %	75 %	77 %	67 %	73 %
Sur les conseils d'ami(e)(s)	107	33 %	30 %	35 %	36 %	30 %	32 %	31 %	33 %	29 %	32 %	39 %
Car l'application est en top des téléchargements	78	25 %	23 %	27 %	32 %	23 %	11%	23%	25%	28%	22%	22%
Sur les conseils de critique presse, web, radios, télé	46	17 %	22 %	12 %	22 %	19 %	2 %	13 %	18 %	16 %	15 %	18 %
Pour jouer avec un(e)(des) amie(e)(s)	53	16 %	13 %	18 %	17 %	22 %	3 %	14 %	16 %	16 %	21 %	10 %
Via une sollicitation sur réseau social	35	11 %	7 %	15 %	13 %	12 %	2 %	7 %	12 %	11 %	14 %	7 %
Car il s'agit d'une version d'un jeu existant sur console	26	8 %	7 %	9 %	11 %	6 %	6 %	4 %	9 %	9 %	7 %	7 %
Autre	9	3 %	4 %	3 %	3 %	4 %	3 %	5 %	3 %	2 %	0 %	8 %

4. En général, pour quelle(s) raison(s) décidez-vous de télécharger un jeu sur mobile/ tablette ?

Des jeux oui mais gratuits !

La gratuité constitue la principale motivation pour télécharger un jeu : pour 79% des joueurs sur mobile et 73% sur tablette. Les recommandations d'amis pèsent aussi dans le choix d'un jeu : c'est le 2ème critère de choix après la gratuité. Les joueurs orientent aussi leur choix grâce aux tops des téléchargements des magasins d'applications. En revanche, les internautes se fient moins aux sollicitations qu'ils reçoivent sur les réseaux sociaux.

MÉTHODOLOGIE

I. Grands indicateurs numériques

Méthodologie

Résultats issus de **4 études de référence** de Médiamétrie :

1. **Référence des équipements multimédias-Médiamétrie/Gfk** – T2, T1 2014, T4, T3, T2 et T1 2013, 2012, T4, T3 2011
 - **22 000 foyers interrogés par an** en face à face et via un système CAPI (Computer Assisted Personal Interview)
 - Recensement rapproché des ventes réelles issues des panels distributeurs du groupe GFK
2. **Observatoire des usages Internet** – T2, T1 2014, T4, T3, T2 et T1 2013, 2012, T4 et T3 2011
 - Enquête téléphonique dédiée réalisée **chaque mois** auprès de **1 000 individus** âgés de 11 ans et plus, dont 15 % d'exclusifs mobile
 - Population de référence établie à partir des données INSEE
 - Dispersion optimale des interviews sur l'ensemble du territoire
 - Représentativité assurée en amont et contrôlée en aval
3. **Téléphonie et Services Mobiles** – T2, T1 2014, T4, T3, T2 et T1 2013, 2012, T4 et T3 2011
 - Enquête réalisée **chaque trimestre** auprès d'un échantillon de **3 000 individus** de 11 ans et plus, représentatif de la population française, interrogé par téléphone fixe ou mobile
4. **Web Observatoire** – T2, T1 2014, T4, T3, T2 et T1 2013
 - Étude réalisée **chaque mois** auprès de **1 800 internautes** de 15 ans et plus

II. Questions barométriques

III. Questions d'actualité

Méthodologie

Les résultats des **Questions barométriques** et des **Questions d'actualité** sont issus de MédiaFit, l'enquête Omnibus exclusive Médiamétrie :

- Enquête réalisée par Internet
- Auprès de **1071 internautes** âgés de 15 ans et +
- Entre le 19 et le 22 septembre 2014

Chaire Économie Numérique

Fondation Dauphine

Place du Maréchal de Lattre de Tassigny

75775 PARIS Cedex 16

<http://www.fondation.dauphine.fr/nos-chaieres/chaire-Économie-numerique/chaire/9/>

Responsable scientifique

Professeur Dominique Roux, Professeur émérite à l'Université Paris-Dauphine, Président de Bolloré Telecom

Coordinatrice administrative

Delphine Lebrun - 01 44 05 42 65 – delphine.lebrun@dauphine.fr

