



Réalité virtuelle et expériences immersives en France : quels usages ?





Objectifs

- Evaluer la notoriété et la perception de la réalité virtuelle**
- Disposer d'un retour d'expériences des utilisateurs de réalité virtuelle et des expériences immersives**
- Quelles perspectives ?**

❑ Echantillon :

- **1 003 Français âgés de plus de 15 ans** ont été interrogés du 19 au 22 février 2019
- **Sur-échantillon de 100 personnes** ayant déjà eu une expérience en réalité virtuelle (avec casque VR).

❑ Mode de recueil des données :

- Interrogation online via un panel (panel Bilendi) – Représentativité assurée par la méthode des quotas (sexe, âge, CSP individu et chef de ménage, région, taille d'agglomération)



Une expérience immersive c'est quoi ?

Etre plongé dans une
réalité alternative au
moyen des
technologies de
l'image

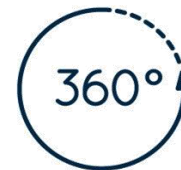
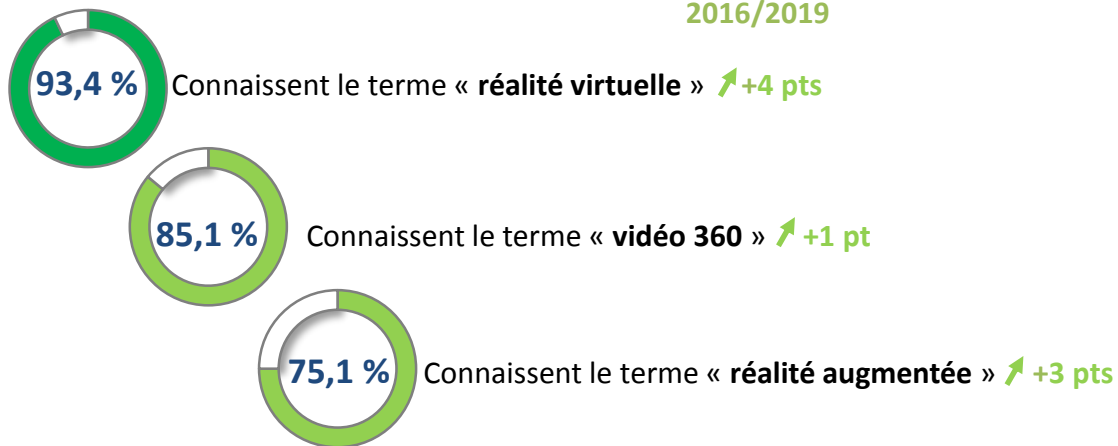




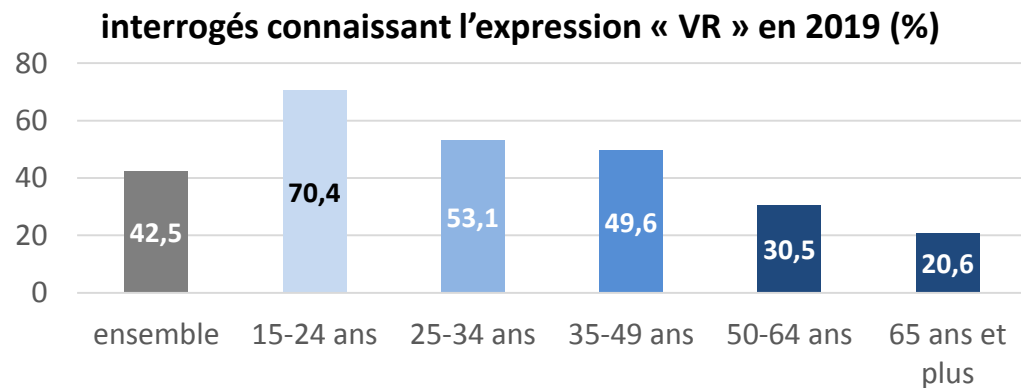
Notoriété et perception de la réalité virtuelle



Evolution
2016/2019



- **70 %** des jeunes de 15-24 ans connaissent l'expression « VR » en 2019
- Plus de la moitié des hommes et des joueurs réguliers connaissent l'expression



connaissent l'expression « VR »



hommes

52,2 %



femmes

33,7 %



joueurs réguliers*

59,3 %

*jouant aux jeux vidéo au moins une fois par semaine

Q1. Est-ce que vous connaissez les termes suivants ? « VR »

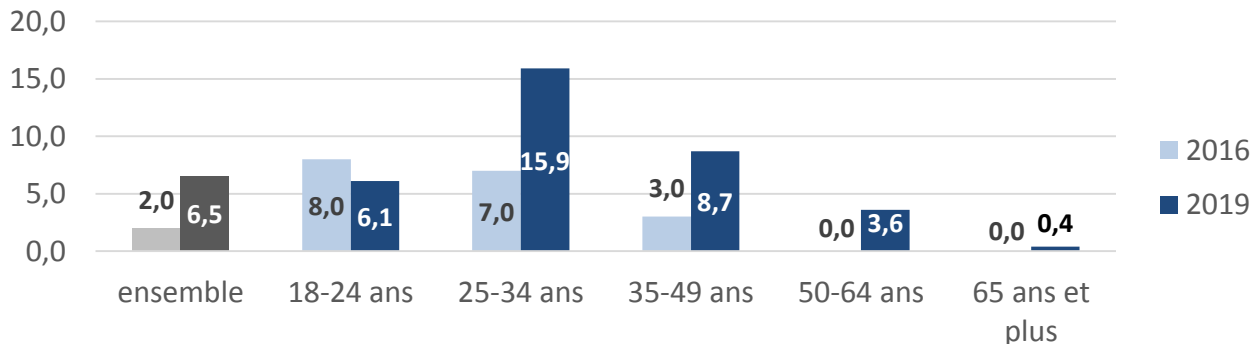
Base : ensemble des Français âgés de plus de 15 ans (1003 ind.)

... malgré un taux d'équipement qui évolue à la marge

- Près de **7 %** des Français possèdent un casque de réalité virtuelle en 2019
- Les 25-34 ans sont proportionnellement plus nombreux en 2019 qu'en 2016 à posséder un casque de réalité virtuelle



possesseurs de casques de réalité virtuelle en 2016 et 2019 (%)



Q13. Vous, personnellement, avez-vous déjà utilisé un casque de réalité virtuelle, type Oculus Rift PC, Playstation VR, HTC Vive, Samsung Gear VR ou Google Cardboard (masque en carton à monter soi-même, de marque Google ou autre) ? Oui j'en possède un et je l'utilise....

Base 2019 : ensemble des Français âgés de plus 18 ans (954 ind.)

Base 2016 : ensemble des Français âgés de plus de 18 ans (1 002 ind.)

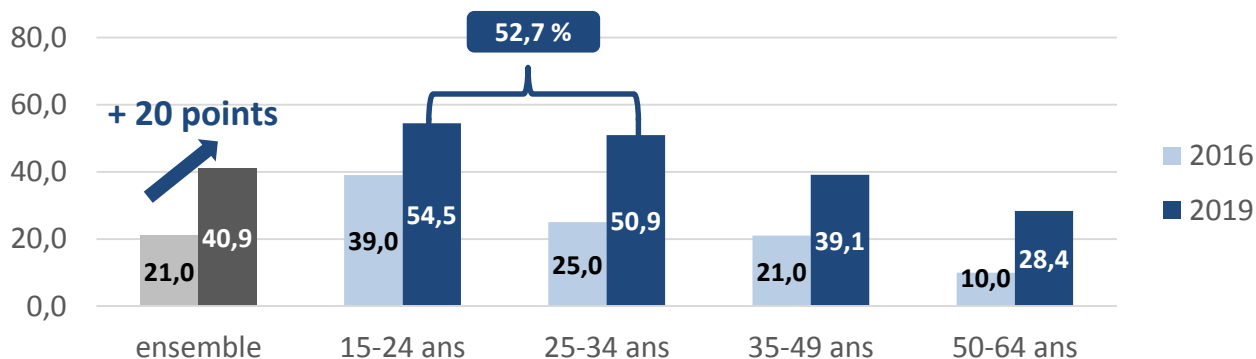


Retour d'expériences des utilisateurs



- **41 %** des Français ont déjà eu une expérience en réalité virtuelle en 2019
- Plus de la moitié des 15-34 ans a déjà eu une expérience en réalité virtuelle en 2019

interrogés ayant eu une expérience de réalité virtuelle en 2016 et 2019 (%)



Q13. Vous, personnellement, avez-vous déjà utilisé un casque de réalité virtuelle, type Oculus Rift PC, Playstation VR, HTC Vive, Samsung Gear VR ou Google Cardboard (masque en carton à monter soi-même, de marque Google ou autre) ? Oui j'en possède un et je l'utilise....

Base 2019 : ensemble des Français âgés de plus 18 ans (954 ind.)

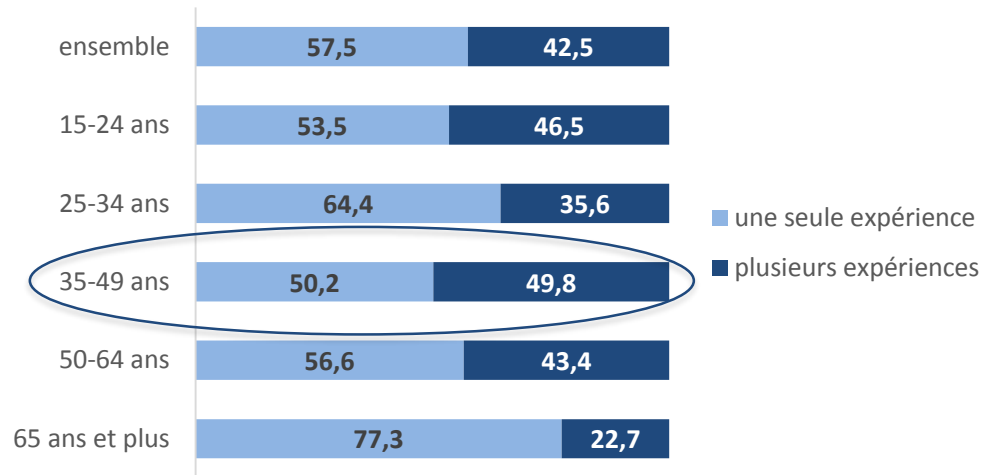
Base 2016 : ensemble des Français âgés de plus de 18 ans (1 002 ind.)



Une expérience en réalité virtuelle encore limitée en nombre...

- Près de **58 %** des interrogés ayant déjà eu une expérience de réalité virtuelle n'en ont eu qu'une
- Plus de la moitié des 35-49 ans en ont eu plusieurs.

nombre d'expérience en réalité virtuelle (%)



n'ont eu qu'une seule expérience



retraités
69,5 %



CSP-
64,0 %

*jouant aux jeux vidéo au moins une fois par semaine

Q2. Avez-vous déjà eu une expérience en réalité virtuelle ?

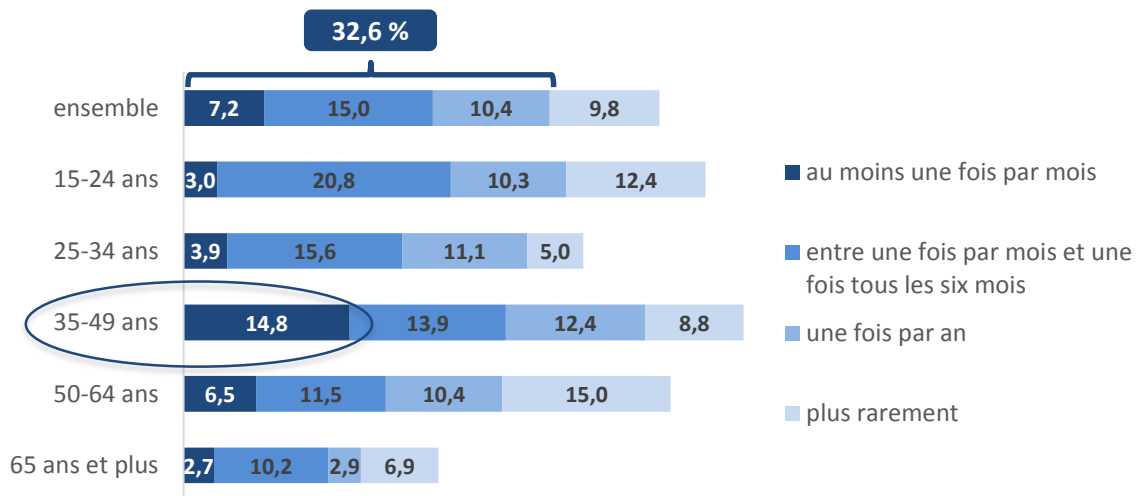
Base : Français âgés de plus de 15 ans ayant déjà eu une expérience en réalité virtuelle (326 ind.)



...mais répétée de façon régulière pour un tiers des utilisateurs

- **33 %** des utilisateurs de VR l'expérimentent au moins une fois par an
- Près de **15 %** des 35-49 ans l'expérimentent au moins une fois par mois

fréquence des expériences en réalité virtuelle (%)



au moins une fois par mois



CSP+
11,3 %



CSP-
9,4 %



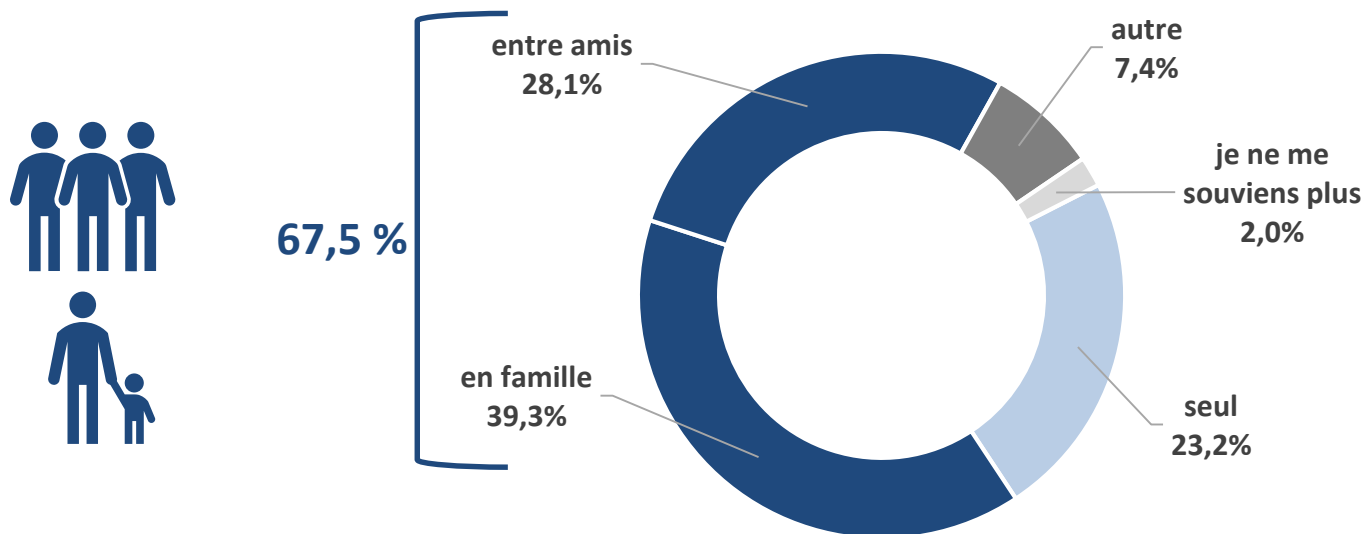
joueurs réguliers*
9,8 %

*jouant aux jeux vidéo au moins une fois par semaine

Q4. A quelle fréquence pratiquez-vous des expériences en réalité virtuelle avec un casque de réalité virtuelle ?

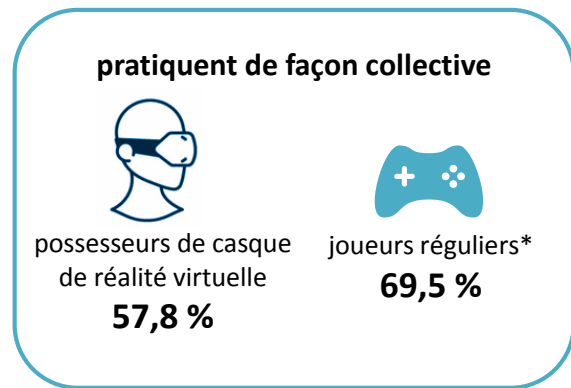
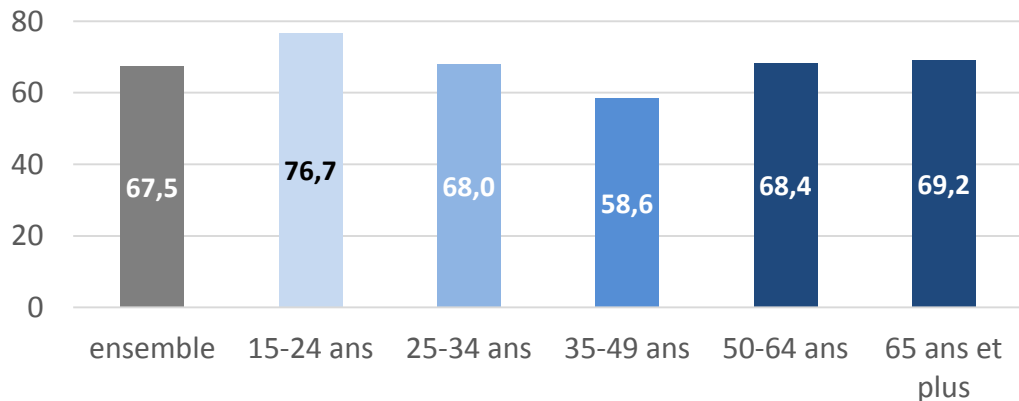
Base : Français âgés de plus de 15 ans ayant déjà eu une expérience en réalité virtuelle (326 ind.)

- Pour les deux tiers des utilisateurs l'expérience en réalité virtuelle a lieu dans un cercle familial ou amical



- **77 %** des utilisateurs de réalité virtuelle âgés de 15 à 24 ans ont eu leur dernière expérience en famille ou entre amis ;
- Plus de la moitié des possesseurs de casques ont également eu une dernière expérience collective.

interrogés ayant expérimenté la réalité virtuelle de façon collective (%)



*jouant aux jeux vidéo au moins une fois par semaine

Q7. La dernière fois que vous avez fait une expérience en réalité virtuelle, était-ce... ?

Base : Français âgés de plus de 15 ans ayant déjà eu une expérience en réalité virtuelle (326 ind.)



Une expérience principalement sous le signe du divertissement...

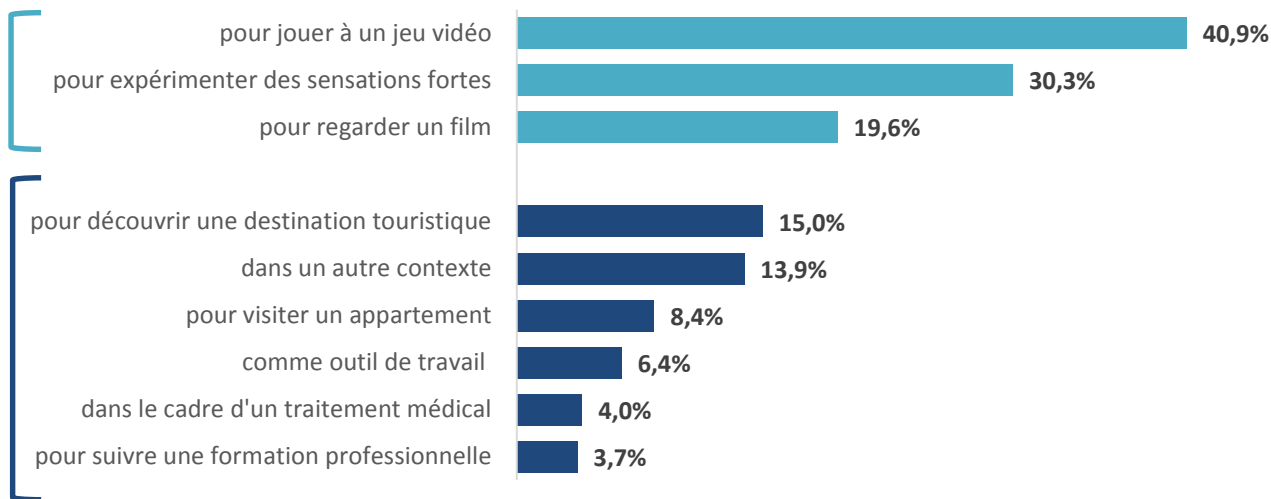
- **72 %** des expériences en réalité virtuelle relèvent du divertissement.



divertissement
71,6 %



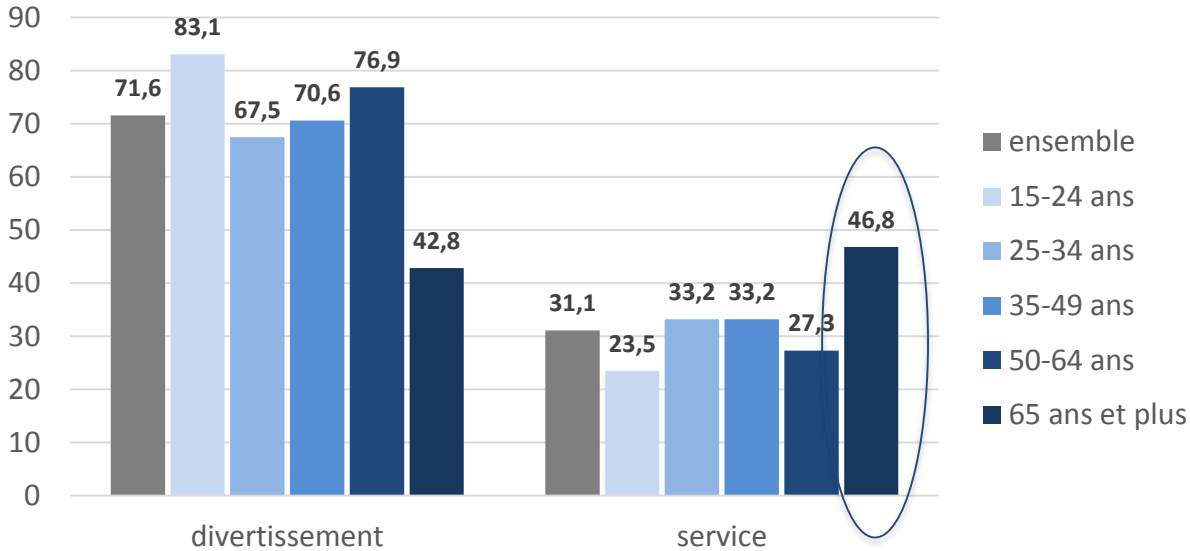
services
31,1 %





... mais plus orientée services pour les plus âgés

contexte d'utilisation de la réalité virtuelle par tranche d'âge (%)



pour jouer à un jeu vidéo



(projet soutenu par le CNC)

61,5 %
des 15-24 ans



pour découvrir une destination
touristique

29,9 %
des 65 ans et +

Q5. Dans quel cadre avez-vous déjà utilisé la réalité virtuelle ?

Base : Français âgés de plus de 15 ans ayant déjà eu au moins une expérience en réalité virtuelle (326 ind.)



Des expériences de réalité virtuelle jugées très positivement

97,1 %

Amusant
Bluffant
Inédit
Convivial
Marquant

67,4 %

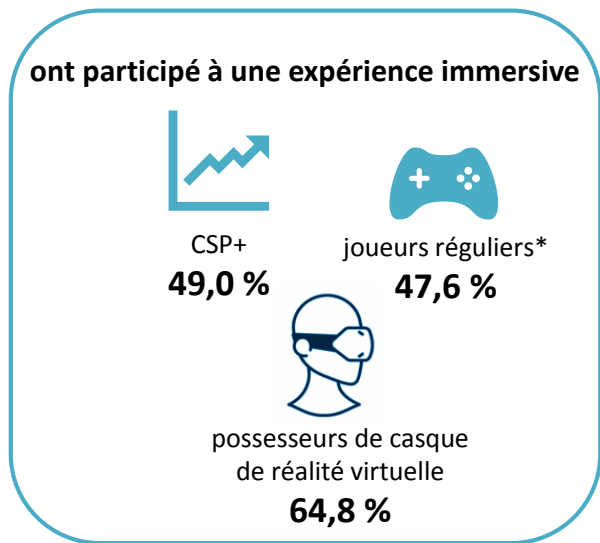
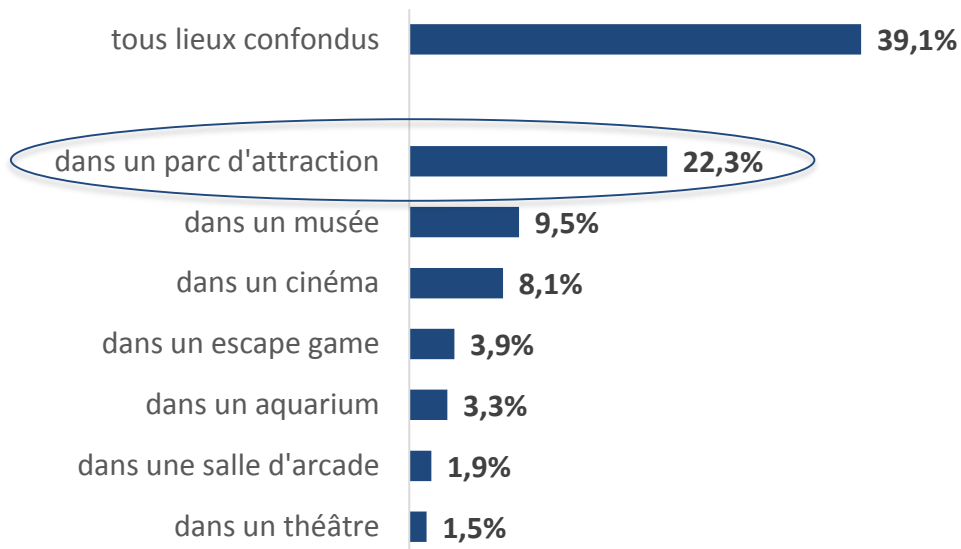
Désagréable
(maux de tête, nausée...)
Banal
Décevant
Lassant
Perturbant

Q3 - Voici une liste d'adjectifs. Pour chacun d'eux, indiquez s'il illustre ou non votre/vos expériences en réalité virtuelle. O/N

Base : Français âgés de plus de 15 ans ayant déjà eu au moins une expérience en réalité virtuelle (326 ind.)

Près de 40 % des français ont participé à une expérience immersive...

- **22 %** des interrogés ont participé à une expérience immersive dans un parc d'attraction, **10 %** dans un musée et **8 %** dans un cinéma.

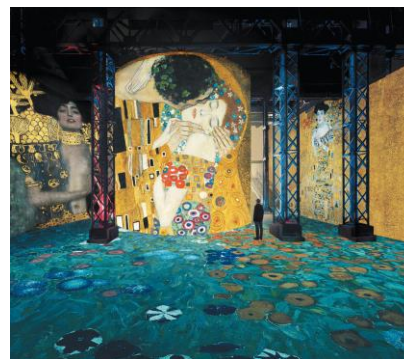
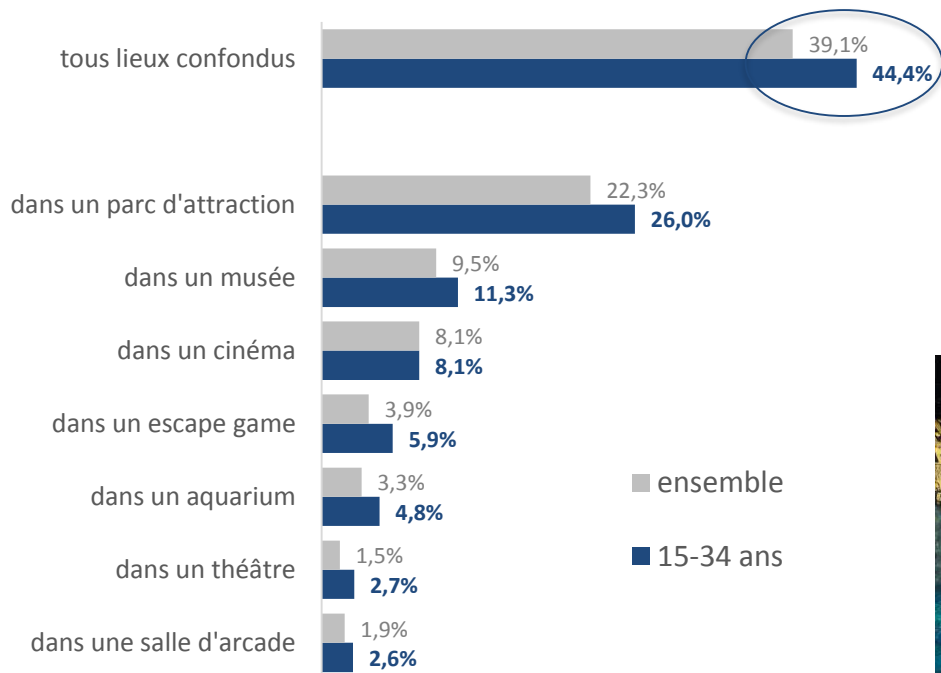


*jouant aux jeux vidéo au moins une fois par semaine

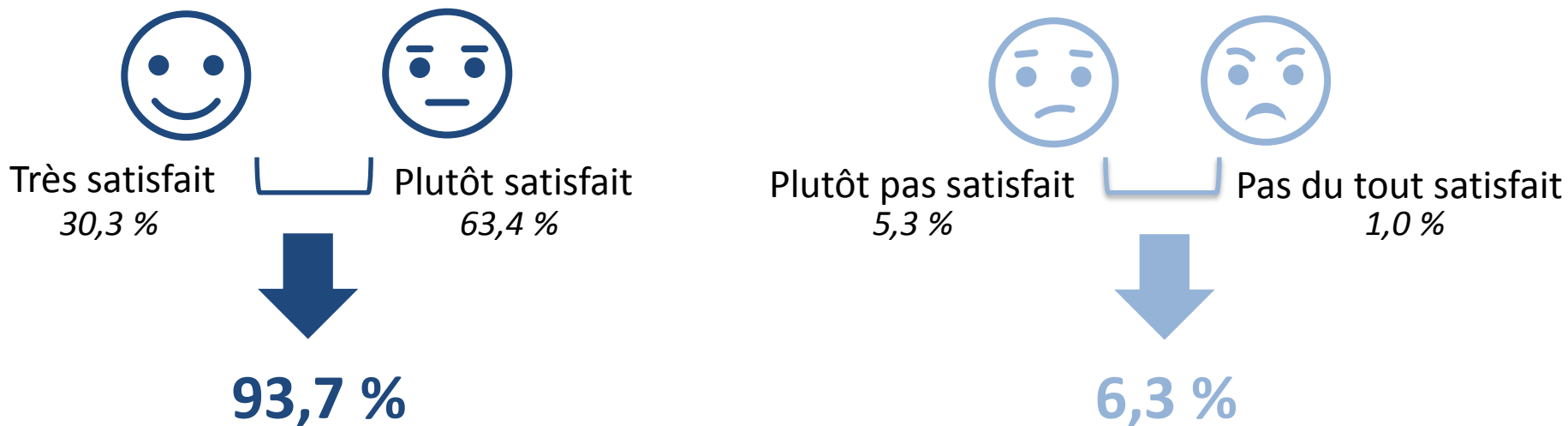
Q8. Avez- vous déjà participé à une expérience immersive dans les lieux culturels ou de loisirs suivants ?

Base : ensemble des Français âgés de plus de 15 ans (1003 ind.)

... une pratique confirmée chez les plus jeunes



- Près de **94 %** des interrogés ayant participé à une expérience immersive jugent leurs expériences plutôt ou très satisfaisantes





Quelles perspectives ?

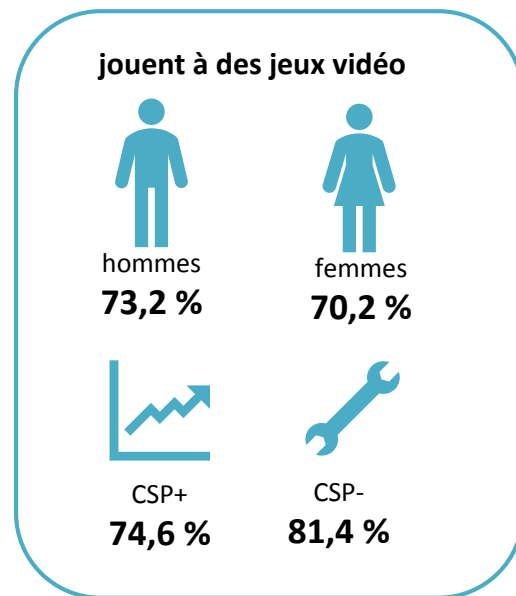
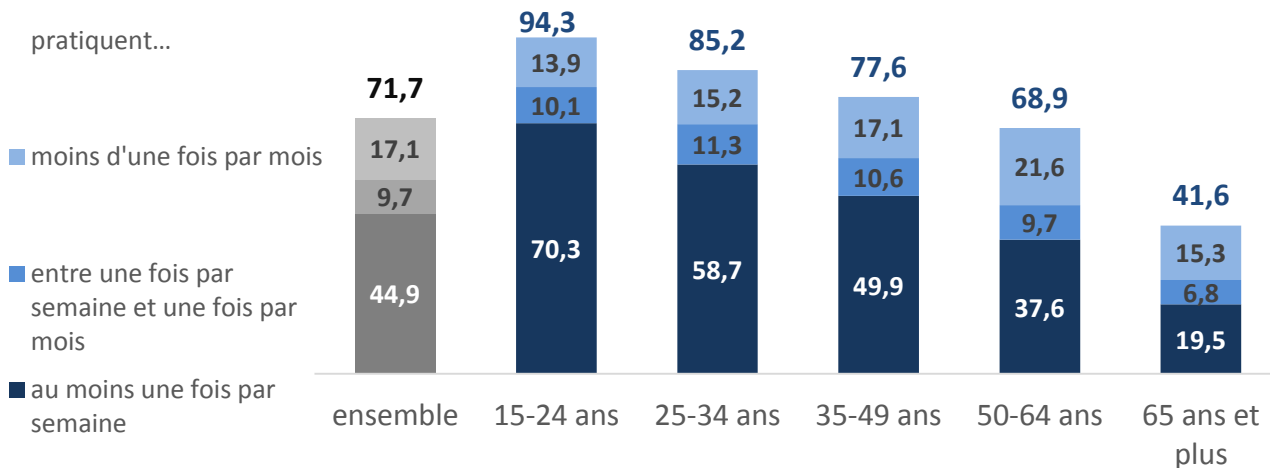




Une appétence des Français pour les jeux vidéo...

- Près des $\frac{3}{4}$ des interrogés déclarent jouer aux jeux vidéo.
- **70 %** des 15-24 ans sont des joueurs réguliers (jouant au moins une fois par semaine)
- Une quasi parité sur la pratique des jeux vidéo.

Interrogés jouant à des jeux vidéo (%)



Q16. Enfin, vous personnellement, vous arrive-t-il de jouer à des jeux vidéo... ?

Base : ensemble des Français âgés de plus de 15 ans (1 003 ind.)

... avec une préférence pour l'ordinateur et le smartphone

- **56 %** des interrogés déclarent jouer aux jeux vidéo sur un ordinateur



sur un smartphone
55,4%



sur un ordinateur
56,0 %



sur une console
47,1 %

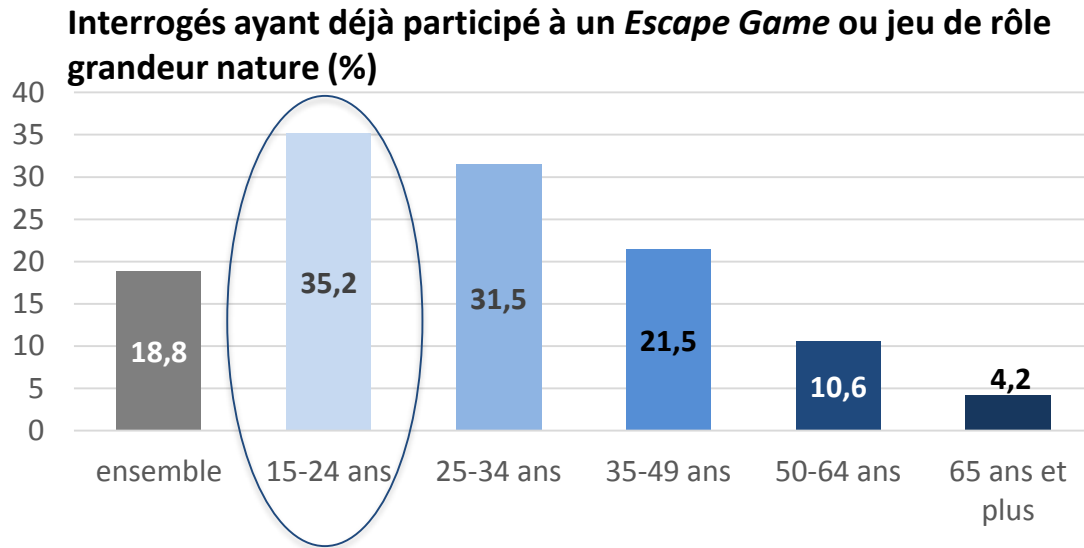


jeux vidéo en réalité virtuelle soutenus par le CNC



Les *Escape Games* conquièrent déjà près de 20 % des Français...

- Apparus en 2013 en France, les *Escape Games* séduisent plus du tiers des jeunes de 15-24 ans.



ont participé à un *Escape Game* ou jeu de rôle grandeur nature



CSP+

34,8 %



possesseurs de casque de réalité virtuelle

33,0 %



joueurs réguliers*

25,1 %

*jouant aux jeux vidéo au moins une fois par semaine

Q14. Avez-vous déjà participé à un « *escape game* » ou à « un jeu de rôle grandeur nature » ?

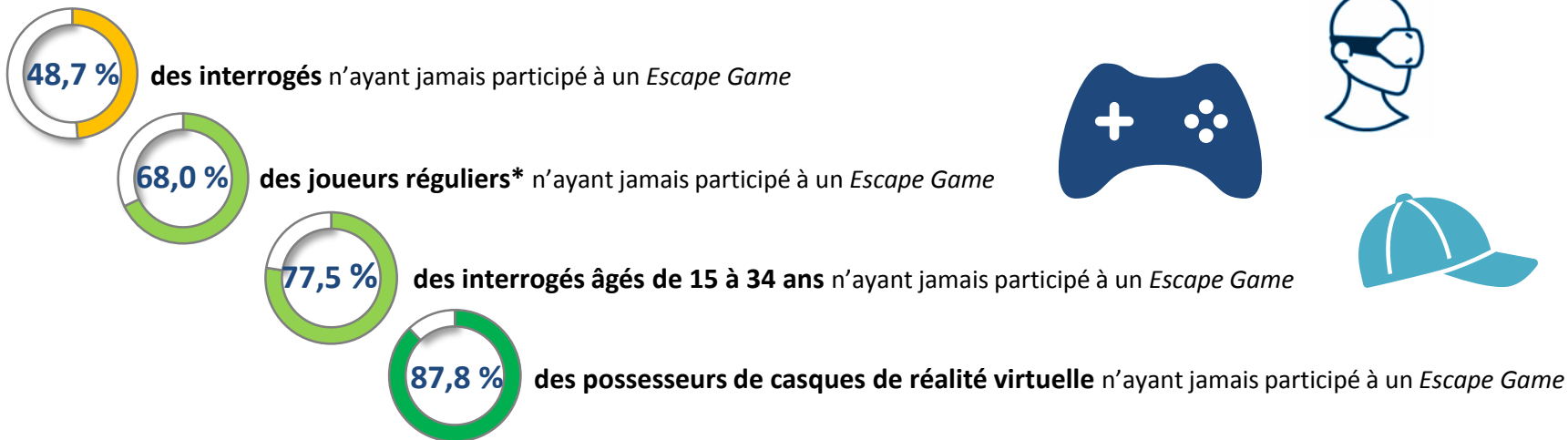
Base : ensemble des Français âgés de plus de 15 ans (1 003 ind.)



... et peuvent tableer sur un réservoir de publics

- Près de la moitié des interrogés n'ayant jamais participé à un *Escape Game* ou un jeu de rôle grandeur nature se disent intéressés par l'expérience

Intérêt pour participer à un *Escape Game* ou jeu de rôle grandeur nature



*Jouant aux jeux vidéo au moins une fois par semaine

Q15. Et seriez-vous intéressé de participer à un « *escape game* » ou à un « *jeu de rôle grandeur nature* » ?

Base : Français âgés de plus de 15 ans n'ayant jamais participé à un *Escape Game* ou à un jeu de rôle grandeur nature (814 ind.)

Les salles de cinéma *premium* se développent

- En 2018, 65 établissements cinématographiques en France disposent d'au moins une salle premium (4DX, ICE, IMAX, Screen X...) contre seulement 5 en 2016.

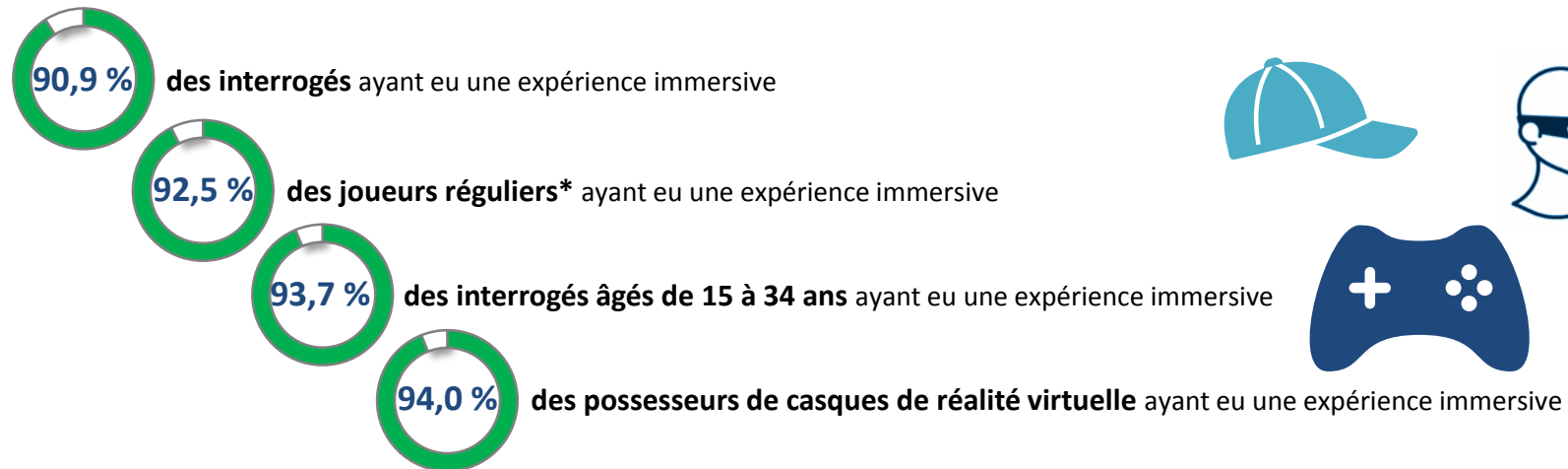
- ✓ Les systèmes 4DX et ICE sont les plus répandus.
- ✓ Plus d'un tiers des salles premium sont implantées en Ile-de-France.
- ✓ Au global, les régions Ile de France, Auvergne Rhône-Alpes et Occitanie regroupent 60 % des salles premium.



Des expériences immersives qui appellent la « ré-expérience »...

- **91 %** des interrogés ayant eu au moins une expérience immersive ont envie de renouveler l'expérience

Intérêt pour renouveler une expérience immersive



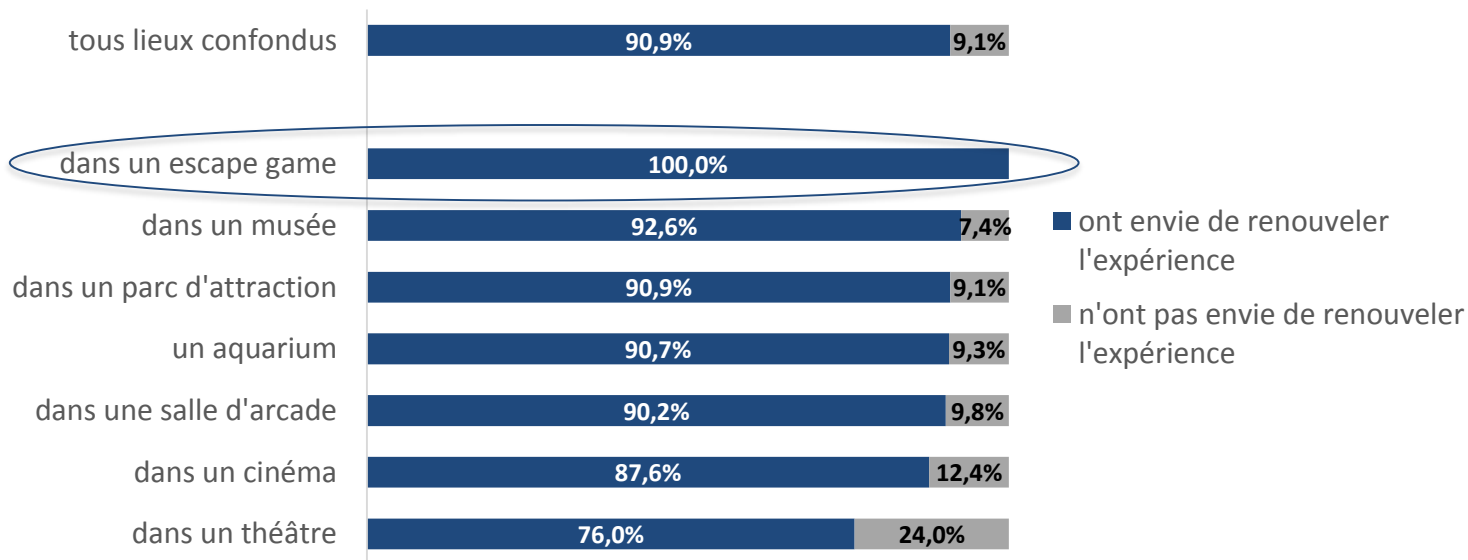
*jouant aux jeux vidéo au moins une fois par semaine

Q11. Et auriez-vous envie de renouveler cette expérience immersive dans le/les lieu(x) culturel(s) suivant(s) ?

Base : ensemble des Français âgés de plus de 15 ans ayant déjà participé à au moins une expérience immersive (393 ind.)

... quel que soit le lieu de l'expérience initiale

- La totalité des interrogés ayant participé à une expérience immersive dans un *Escape Game* souhaite renouveler l'expérience

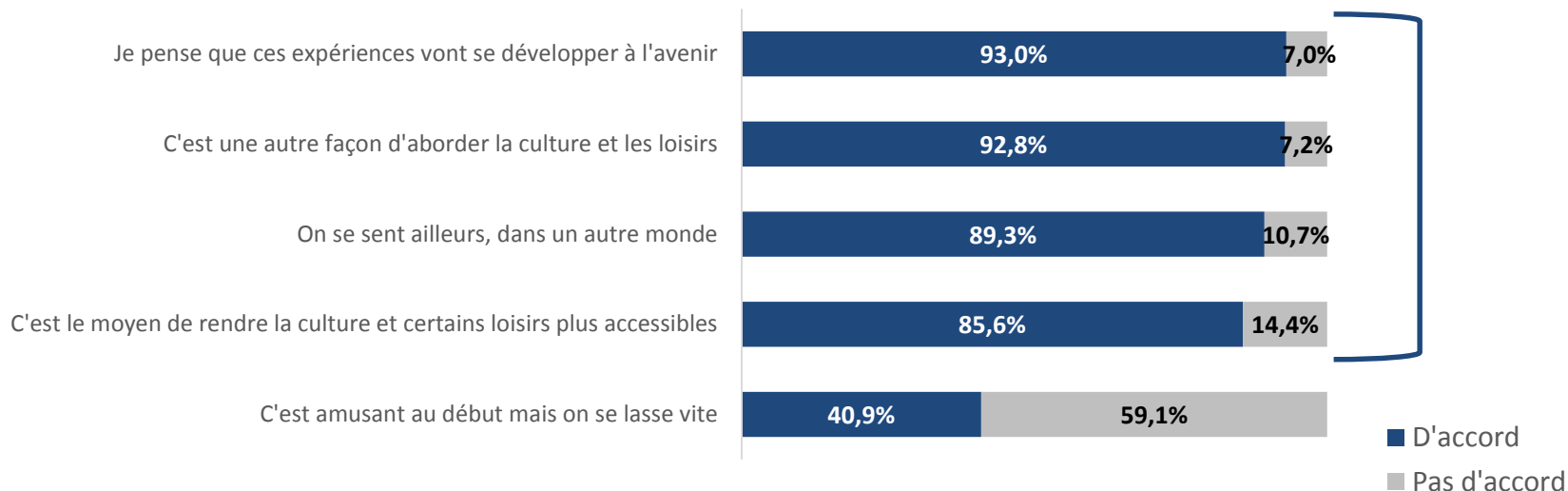


Q11. Et auriez-vous envie de renouveler cette expérience immersive dans le/les lieux culturel(s) suivant(s) ?

Base : ensemble des Français âgés de plus de 15 ans ayant déjà participé à au moins une expérience immersive (393 ind.)

Les expériences immersives, une autre façon d'aborder la culture et les loisirs

- Pour **93 %** des interrogés, les expériences immersives sont une autre façon d'aborder la culture et les loisirs



Q12. Voici différentes déclarations concernant ces expériences immersives dans des lieux culturels ou de loisirs que l'on vient d'évoquer. Pour chacune, indiquez si vous êtes tout à fait d'accord, plutôt d'accord, plutôt pas d'accord ou pas du tout d'accord.

Base : Français âgés de plus de 15 ans ayant déjà participé à au moins une expérience immersive (393 ind.)

- ❑ Une notoriété et des usages de la réalité virtuelle en progression (+20 pts en 3 ans) malgré un faible taux d'équipement (7 %)
- ❑ Une expérience de la réalité virtuelle collective pour 68 % des utilisateurs et jugée positivement à 97 %
- ❑ Un réservoir de public pour les expériences immersives grâce à l'appétence des Français pour les jeux vidéo (72 % des interrogés) et leur intérêt pour les *Escape Games* (49 % souhaitent y participer)
- ❑ Des expériences immersives qui appellent d'autres expériences (91 % des interrogés) et sont vues comme une nouvelle façon d'aborder la culture et les loisirs.



Merci

Etude à télécharger sur le site du CNC
www.cnc.fr

