

Comment les infocomistes consomment-ils les jeux-vidéos ?

Sacha Tartarin, Matthias Rivière
L3 Infocom, TD3

Ce travail a pour but de mettre en avant la consommation
des jeux-vidéos des étudiants de L3 Infocom.

Voici une infographie, illustrant les réponses d'un
échantillon de notre promotion.

Néanmoins, la majorité des étudiants ayant répondu ne joue
pas aux jeux-vidéos, nous avons donc décidés de nous
concentrer sur ceux qui y joue.

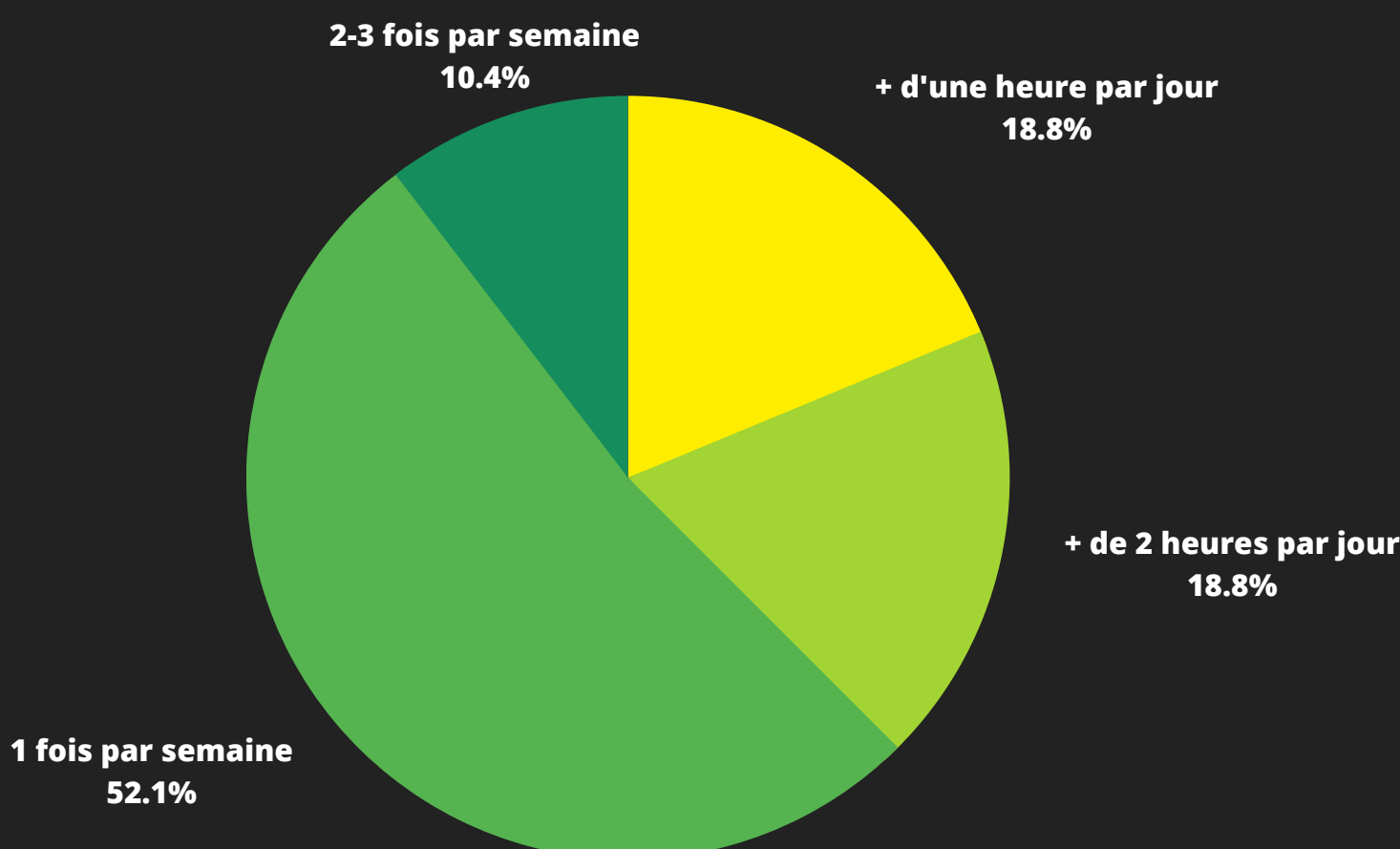
20

ÂGE MOYEN
DES JOUEURS

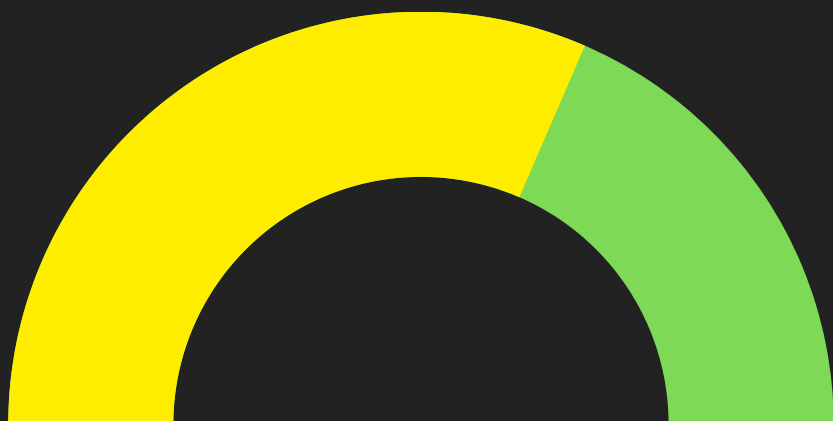
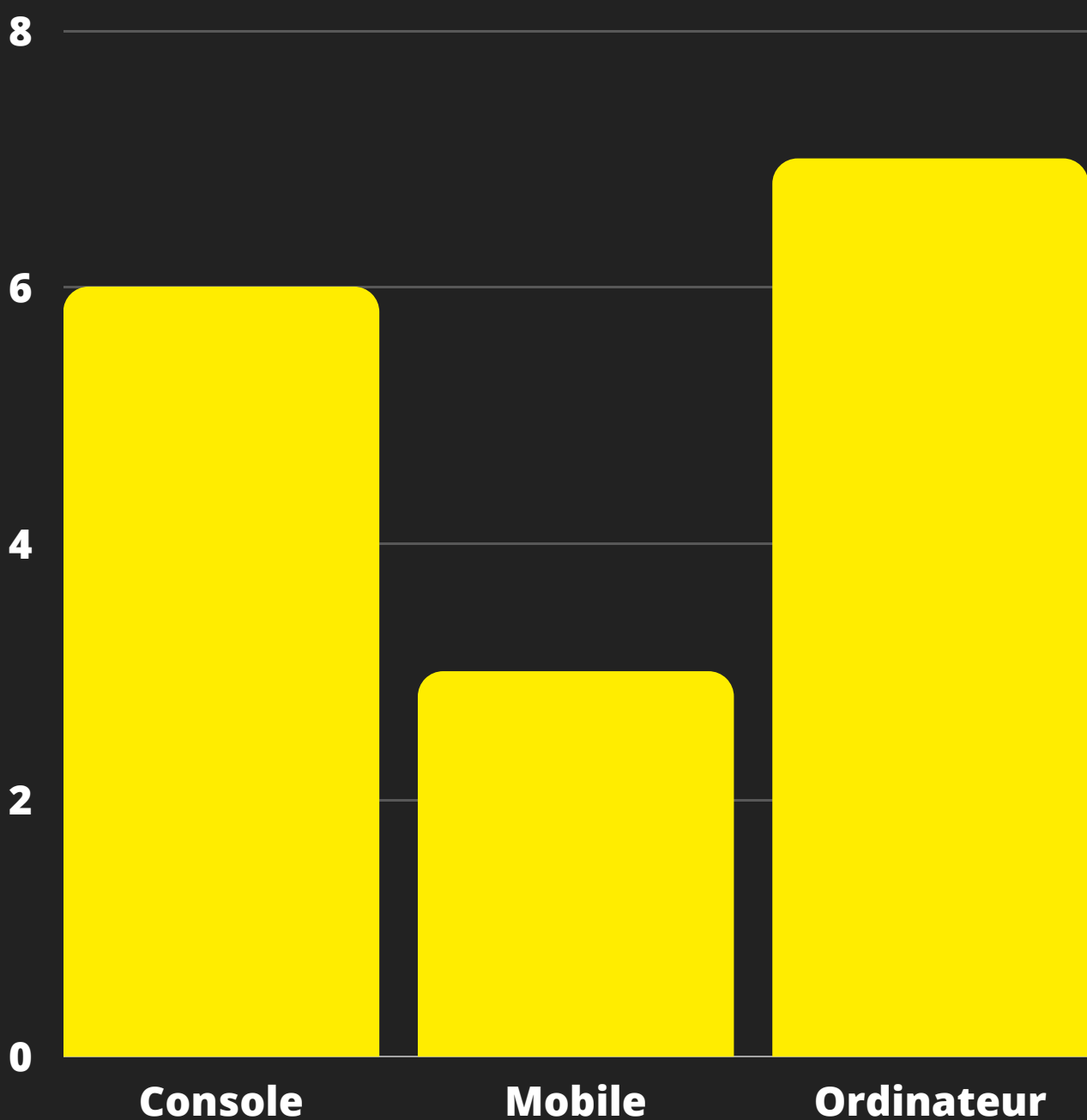
3 JOUEURS SUR 5 SONT DES
FEMMES EN INFOCOM !



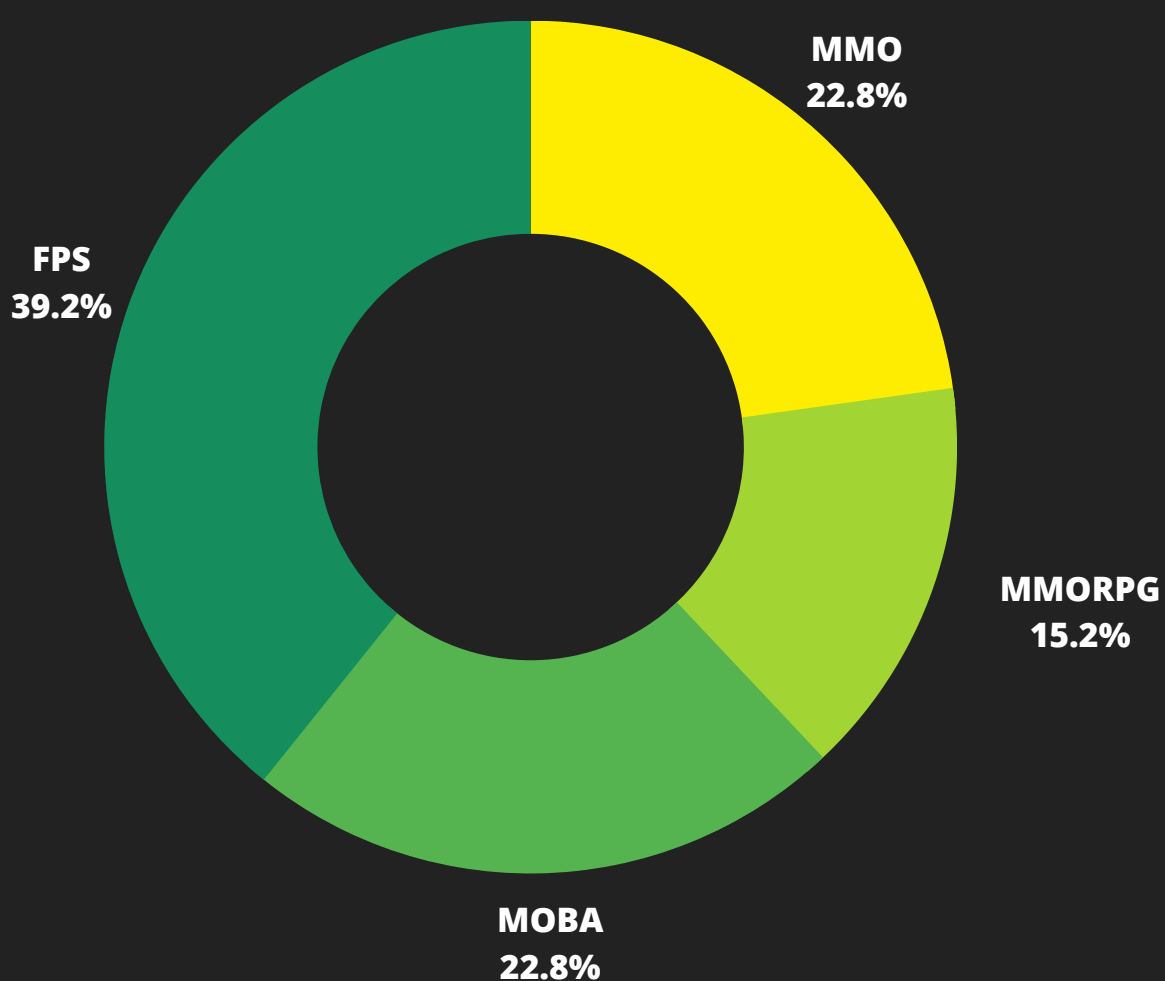
QUELLE FRÉQUENCE DE JEU POUR LES INFOCOMISTES ?



QUEL SUPPORT DE JEU ?

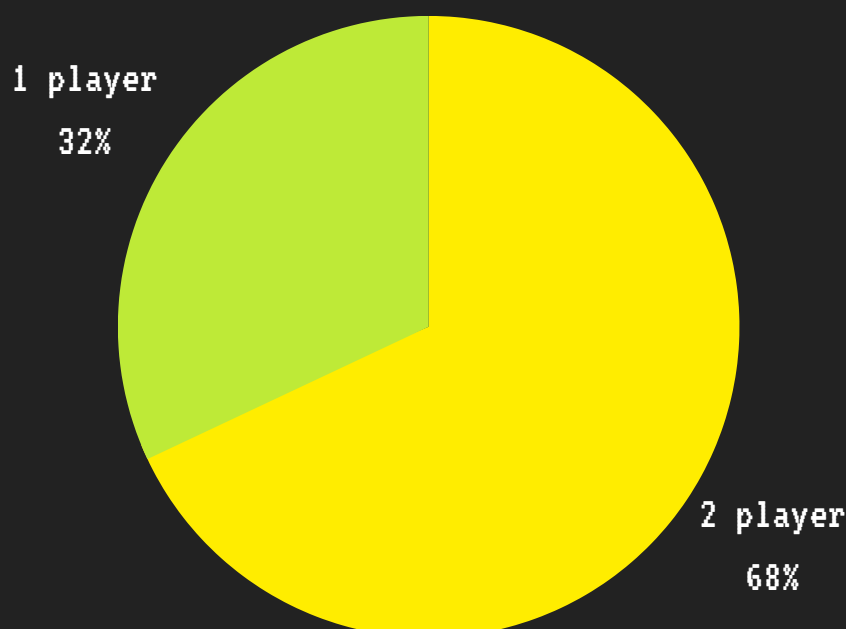


57% DES INFOCOMISTES JOUENT
À DES JEUX EN LIGNE

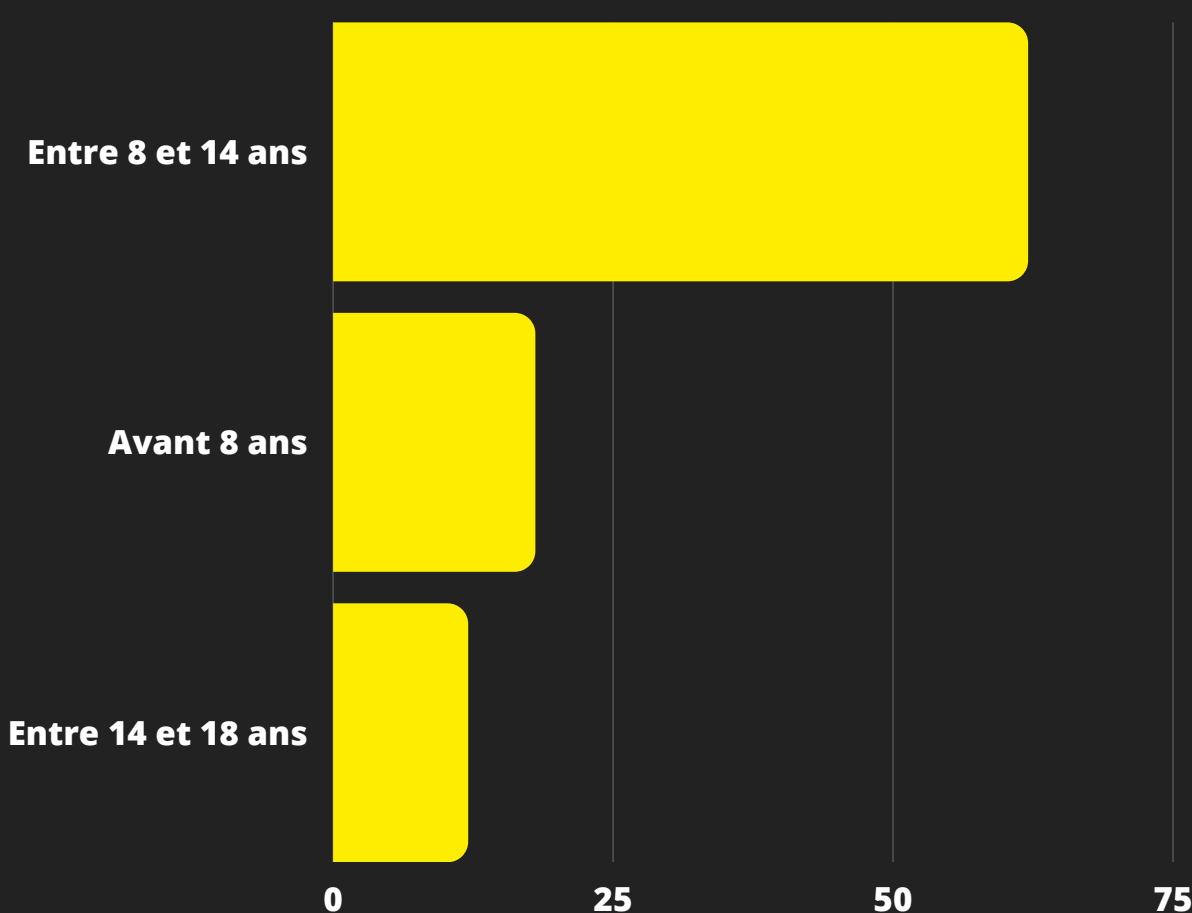


LE FPS EST LE GENRE DE JEUX
LE PLUS PRATiqué PAR LES
INFOCOMISTES

68 % DES
INFOCOMISTES
JOUENT AVEC UN
LEURS AMIS EN
LIGNE



LA MAJEURE PARTIE DES INFOCOMISTES
INTERROGÉS ONT DÉCOUVERT LES
JEUX-VIDÉOS ENTRE 8 ET 14 ANS



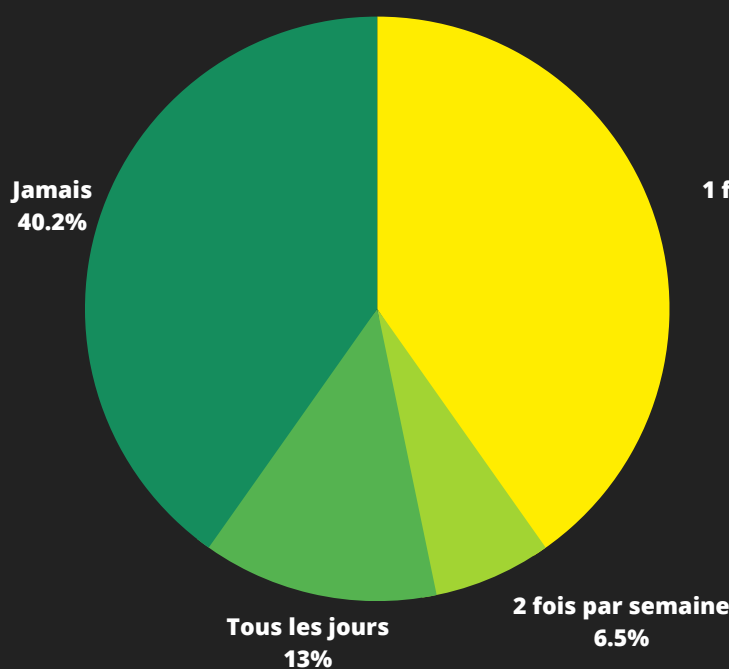
La majorité des
informistes
interrogés
estiment dépenser
moins de 10 euros
par mois dans les
jeux-vidéos

Comment aborder le sujet du jeux-vidéos
sans évoquer l'Esport et les
influenceurs qui contribuent au
développement de ce milieu ?

31% DES ÉTUDIANTS
EN INFOCOM ESTIMENT
SUIVRE L'ACTUALITÉ
DU JEUX-VIDÉO



ENVIRON 20%
DES INFOCOMISTES
SUIVENT L'ESPORT



ENVIRON 60%
DES
INFOCOMISTES
SUIVENT DES
STREAMERS
RÉGULIÈREMENT

VOICI LES STREAMERS LES PLUS SUIVIS
PAR LES INFOCOMISTES

Gotaga
Squeezie
Kameto
Pfut Lapi Zerator
Domingo
Oono
Aminematue Coffee
Etoiles Ponce
Henrytran Rebeudeter

COMMENCEZ À JOUER

