Quels types de jeux ont-ils eu le plus de succès pendant le confinement (2019-2020). Pourquoi ?

Bibliothèque publique d'information – notre réponse du 08/09/2021.



© Anton Porsche / Pixabay

Le constat est sans appel : comme on pouvait s'y attendre en période de confinement, les Français, contraints de rester chez eux, ont trouvé d'autres occupations, les jeux en particulier.
Mais quels types de jeux ont eu le plus de succès pendant cette période, et pourquoi ?

Différents types de jeux ont tiré leur épingle de cette situation de confinement

Les jeux de société :

Comment les jeux de société ont profité du Covid en 2020, OC avec AFP (Agence France Presse), site *www.bfmtv.com*, 15/12/2020.
Extrait :

> *Le secteur des jeux de société a su capitaliser sur la crise sanitaire de 2020 et profiter des divers confinements. »En cumul annuel, les ventes de jeux de société progressaient de +10% en valeur au 6 décembre dans un marché [du jouet en France] en recul de 2% », relève Franck Mathais, porte-parole JouéClub. « C'est assez considérable. »*

Les jeux vidéo

Pratiques culturelles en temps de confinement, *Culture Étude*, par Anne Jonchery Philippe Lombardo, décembre 2020.
Extrait :

> *Les Français ont profité de cet épisode pour s'adonner aux pratiques culturelles en amateur, un engouement qui a rajeuni les pratiquants et réduit les écarts sociaux. D'une façon générale, les consommations culturelles ont progressé et sont mieux réparties parmi les différents groupes, à l'exception toutefois de l'écoute de musique, et de la presse écrite.*
> ***Les consommations audiovisuelles ont prioritairement bénéficié de cet investissement et parmi elles, les jeux vidéo**, et le visionnage de vidéos en ligne ont recruté de nouveaux publics) » [Nous surlignons]*
> ***Il a généré des chiffres de vente record depuis mars 2020 :***

Dans la synthèse de l'étude annuelle « **Les français et le jeu vidéo** » publiée le 04/11/2020 (l'intégralité de l'étude est disponible ici), **le SELL (syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs), met en relief un effet confinement sur la pratique du jeu vidéo :**

En 2020, si 71% des français jouent aux jeux vidéo au moins occasionnellement, 52%** y jouent régulièrement, soit une progression de 3% par rapport à l'année dernière.*

Présentation : *Des chiffres d'affaires au plus haut, des bénéfices historiques, une croissance à deux chiffres: le secteur du jeu vidéo n'est pas près d'oublier la crise du Covid-19. Les grandes entreprises américaines, japonaises et européennes du secteur viennent de publier le bilan de leur année fiscale close au 31 mars. Les courbes follement ascendantes de leurs indicateurs financiers n'ont rien à envier à celles des géants de la tech, unanimement reconnus comme étant les grands «gagnants» d'un monde confiné. Nintendo a ainsi vu son chiffre d'affaires bondir de 34 %, à 13 milliards d'euros.*

Ventes, chiffres d'affaires, tendances : les chiffres du jeu vidéo en France en 2020, par Eva Martinello, Gameblog, 03/03/2021.
Extrait :

> *Sur quelles plateformes les joueurs ont été le plus présents ? Ici, pas de surprise : la tendance des années précédentes se poursuit avec **une explosion des plateformes mobiles** et ce toutes générations confondues, un recul du PC et une évolution progressive des consoles. En effet, en 2020, 18 millions de français ont joué sur smartphone, et il constitue environ 10% du temps passé dessus. D'un autre côté, **la VR a marqué un recul** malgré le développement du gaming chez soi.*

Dopé par les confinements, Nintendo dégage un profit record par Nicolas Richaud, *Les Echos*, 7 mai 2021. [En accès abonné]

Présentation : *Fort du succès d'« Animal Crossing: New Horizons » renforcé par les confinements, Nintendo a vendu 28,8 millions d'unités de sa console sur l'exercice 2020-2021. Mais l'exercice s'annonce plus délicat pour le groupe post-pandémie, notamment en raison de la pénurie de puces, source d'inquiétude pour la production de la Switch.*

Typologie des jeux vidéo les plus utilisés

Quels supports de jeu vidéo ?

Selon l''étude du SELL, en 2020, les supports de jeu les plus utilisés ont été :
le smartphone (53%), l'ordinateur (49%) et la console de jeu TV (45%).
Pour voir davantage de statistiques : ici.

2020, cuvée exceptionnelle pour le marché du jeu vidéo en France, par Chloé Woitier, *Le Figaro*, 03/03/2021.
Extrait :

> *Les achats de jeux pour consoles au format digital, directement depuis le PlayStation Store ou le Nintendo eShop, ont bondi de 79% en un an ! Ce mode d'achat a bien évidemment été poussé par les confinements, les longs délais d'expédition depuis les sites d'e-commerce au printemps et la fermeture des rayons et magasins spécialisés en novembre.[…] On aurait pu parier sur un effondrement du marché physique. Il n'en est rien. Les ventes au format disque ou cartouche n'ont reculé que de 3,2% en 2020, malgré tous les obstacles qui se sont dressés face à la distribution. Cette dernière s'est montrée résiliente et imaginative grâce à la vente en ligne et au click n'collect.*

Quels genres de jeu vidéo ?

L'étude annuelle du SELL dévoile également que les genres de jeux les plus populaires en 2020 ont été :
1. Les casuals games /jeux mobiles (38%)
2. Les jeux de plateforme (26%)
3. Les jeux de rôle. Aventure (25%)

Le social gaming a représenté 20% en 2020 et les jeux de sport 6%.
=>L'AFJV (Agence Française pour le Jeu vidéo) propose une **infographie** de ces informations.

Quels jeux vidéo, précisément ?

Sur le blog Gameblog, spécialisé en jeux vidéo, l'épisode 2 du podcast Discussion Gaming évoque les jeux auxquels jouaient les gamers pendant le confinement :

Discussion Gaming 2 # – Confinement et Jeux Vidéo font-ils bon ménage ?

Présentation :
Durant un peu plus d'une heure Rafik et moi (Koji) allons vous partager nos expériences du confinement évidemment saupoudré de jeux vidéo. À travers nos regards de gamers avertis nous allons tenter d'analyser les effets du confinement sur la sphère vidéo-ludique et nous poser pas mal de questions. Animal Crossing est-il le jeu du confinement ? Quels ont été nos jeux du confinement ? Le confinement a-t-il crée de nouveaux gamers ? Among-us a-t-il remplacé les « Skypéro » ? Le confinement pousse-t-il à la découverte de nouveaux jeux ? Voici quelques unes des nombreuse questions que nous allons traiter ensemble dans ce nouveaux podcast.

Le lien YouTube vers ce podcast est disponible ici.

Animal crossing, Fifa 21 … Découvrez les vingt jeux vidéo les plus vendus en France en 2020, par Chloé Woitier, *Le Figaro*,

03/03/2021.
Extrait de ce classement des ventes de jeux vidéo :
1 – *Fifa 21* (EA) 1,3 million de ventes
2 – *Animal Crossing New Horizon* (Nintendo) 1 million de ventes hors digital (l'article précise à ce propos : "*Attention toutefois : les données du Nintendo eShop sont absentes, faute d'autorisation du géant japonais. Seules ses ventes au format cartouche sont rendues publiques. Animal Crossing : New Horizons (Nintendo), le phénomène de cette année 2020, affiche ainsi 1,07 million de ventes uniquement au format physique. Ses ventes totales sont bien supérieures… mais resteront confidentielles.* »)
3 – *Call of Duty : Black Ops Cold War* (Activision) 665.000 ventes
4 – *GTA V* (Take Two, 2013) 602.000 ventes
5 – *Assassin's Creed Valhalla* (Ubisoft) 566.000 ventes

Un article de *Numérama* présente le jeu *Animal Crossing New Horizons* comme parfaitement adapté au temps de confinement :
Test d'Animal Crossing New Horizons : le jeu idéal pour passer le temps chez soi, par Gabriel Piozza, *Numérama*, 16/03/2020.
Extrait :

> *On a testé le très attendu Animal Crossing New Horizons sur Nintendo Switch, qui nous apprend le ralentissement et la patience. Quel meilleur jeu pour passer le temps, lorsque l'on doit rester chez soi ?*

D'autres jeux vidéo, hors de ce classement fondé sur les chiffres de vente, ont également connu un succès record en 2020, tel le jeu *Among us*, jeu multijoueurs de coopération :
Among us est devenu le jeu le plus fréquenté OF ALL TIME en novembre, par Nourdine Nini, *Gameblog*, 23/12/2020.
Extrait :

> *Among Us est sans aucun doute le jeu-phénomène de cette drôle d'année 2020. Sorti en 2018 donc, c'est essentiellement grâce*

à des streamers qu'il a dépassé le cadre étriqué de la toile mondialisée. […]
C'est la société de recherche SuperData qui a montré que le jeu comptabilisait à ce jour « environ » un demi-milliard d'utilisateurs actifs en novembre 2020. Oui, 500 millions.
Certes, la version mobile est gratuite, et les versions PC et Switch (récemment sortie) ne valent que quelques euros, mais tout de même la prouesse est assez éloquente pour être super signalée. SuperData souligne d'ailleurs que c'est une vraie performance réalisée sur un seul mois, et qui lui fait dire que cela en fait le jeu le plus populaire de tous les temps en termes de joueurs mensuels.

Le succès des jeux vidéo pendant le confinement : analyse et explications

Jeux vidéos : soutien psychologique en temps de crise ?

Animal Crossing a-t-il eu un rôle sur votre bien-être pendant la pandémie ?
Pour la psychologue Lin Zhu, la place du jeu Animal Crossing : New Horizons pendant le confinement met en avant plusieurs mécanismes psychologiques bénéfiques générés par les jeux vidéo.

Le jeu vidéo catastrophe : serious game par excellence pendant le confinement ?

Des jeux éducatifs nés du Covid-19 : le jeu vidéo comme outil d'adaptation à une nouvelle situation

anxiogène.

Et si nous affrontions les virus avec des jeux vidéo ? par Oihab Allal-Chérif, *The Conversation*, le 25/06/2020.

Oihab Allal-Chérif est Professeur de Management des Systèmes d'Information et de Management des Achats à NEOMA Business School à Reims.

Extrait :

Depuis le début de la crise du Covid-19, plusieurs jeux vidéo ont été développés dans un but de divertissement, mais avec un ***objectif pédagogique bien visible et la volonté de contribuer à lutter contre cette crise d'une manière ludique.*** [Nous surlignons.]

Covid : The Outbreak *est un jeu de stratégie en temps réel lancé le 29 mai 2020 par le studio polonais Jujubee. On y joue le rôle d'une organisation du même type que l'OMS (Organisation mondiale de la santé) qui doit faire face à une pandémie mondiale. Différentes mesures peuvent être prises pour gérer la situation, et des projets peuvent être lancés pour soigner la population, produire des équipements et développer un vaccin. Le jeu s'appuie sur les recommandations de l'OMS et les avis d'experts. Il est possible de mettre un pays en quarantaine, de déclarer l'état d'urgence, de débloquer des budgets et des moyens humains et matériels, de construire des hôpitaux, des laboratoires de recherche ou des check points, et de communiquer les bonnes informations tout en dénonçant les fake news. De mauvaises décisions, des pratiques inadaptées ou le manque de certaines ressources entraînent immédiatement l'aggravation de la crise sanitaire.*

Conclusion intéressante de l'article :

« *Certains jeux vidéo permettent donc d'acquérir un savoir, un savoir-faire et un savoir-être essentiels pour affronter les virus. Ils peuvent être utilisés pour l'apprentissage et pour la sensibilisation des parties prenantes, et intégrés dans des parcours de formation et des cursus universitaires.* ***Ils***

favorisent une pensée divergente et une approche dynamique, collaborative et proactive de la gestion d'une crise sanitaire. » [Nous surlignons.]

Du salon à l'entreprise : le jeu vidéo vecteur de nouvelles compétences ?

Pourquoi les jeux vidéo peuvent nous apprendre à gérer les crises par Oihab Allal-Chérif, *The Conversation*, le 24/06/2020.

L'edutainment, combinaison des mots anglais education et entertainment, consiste à s'amuser en apprenant.
Extrait :
« *Les scénarios permettent de créer des situations hypothétiques probables en intégrant des éléments prévisibles et imprévisibles dans un déroulement à la fois chaotique et plausible. Il ne s'agit en aucun cas de faire des prédictions et d'appliquer des méthodes toutes faites. Il faut au contraire créer de nouvelles méthodes en s'inspirant des bonnes pratiques et en étant attentif aux signaux émis par l'environnement.* »

« *Ils [Les serious games] peuvent être utilisés pour simuler virtuellement autant de fois que nécessaire des situations extrêmes qu'on ne peut pas créer réellement, comme un crash d'avion, une explosion due à une fuite de gaz, un incident dans une centrale nucléaire, ou une contamination à un virus inconnu.* »
Source :
The Conversation est un média indépendant en ligne et sans but lucratif, qui propose du contenu provenant de la communauté universitaire et édité par des journalistes expérimentés.
The Conversation offre des analyses informées et nourrit le débat sur les grands sujets qui touchent la planète.

Le sport via les jeux vidéos pour lutter [ou pas]

contre la sédentarité imposée par le confinement

Les effets des jeux vidéo sur la santé durant le confinement par Lucie Perier-Camby, *echosciences-grenoble.fr*, le 30/03/2021.

L'esport, une discipline en plein essor grâce au confinement… mais économiquement fragile, article à lire et reportage à écouter, par Alexandre Berthaud, site *francetvinfo.fr*, 17/11/2020.

Solitude et isolement pendant le confinement : le jeu vidéo vecteur de liens sociaux ?

Le confinement a élargi la pratique et les publics des jeux vidéos par Programme Société Numérique, le 27/04/2021
Extrait :

> *Le syndicat professionnel du jeu vidéo commente abondamment la dimension « sociable » du jeu vidéo pendant le confinement : « plus d'un joueur sur deux (52%) considère que la pratique du jeu vidéo permet de créer du lien social. 72% des français considèrent le jeu vidéo comme un loisir pour toute la famille.*

Source : Le Programme Société Numérique de l'Agence Nationale de la Cohésion des Territoires est une mission d'appui aux collectivités et aux acteurs de proximité sur les questions liées au numérique. Il met en œuvre un programme d'actions pour favoriser l'autonomie et la capacité de tous à saisir les opportunités du numérique et favoriser le développement numérique des territoires. Il pilote la stratégie nationale pour un numérique inclusif du Gouvernement.

Confinement : les jeux vidéo, une bouffée d'air frais ?
Extrait :

> *À l'automne 2020, une équipe de chercheurs de l'université d'Oxford a abouti à la conclusion que « contrairement aux craintes répandues selon lesquelles un excès de temps passé à jouer mène à une addiction et à une santé mentale affectée, nous avons trouvé une petite corrélation entre le jeu et le bien-être ».*
> *[…] Bénéfiques pour la santé mentale et efficients dans la lutte contre le sentiment de solitude, les jeux vidéo trouvent plus que jamais une place de choix dans notre quotidien. Leur consommation est ainsi montée en flèche. Et devrait encore poursuivre sa croissance dans les mois à venir.*

Les effets des jeux vidéo sur la santé durant le confinement
par Lucie Perier-Camby, *echosciences-grenoble.fr*, le 30/03/2021.
Extrait :

> *Pour résoudre le manque de socialisation et de contact, de nombreuses personnes se sont tournées vers les jeux vidéo, notamment ceux multi-joueurs. On peut citer le jeu de Nintendo, Animal Crossing, dont le dernier opus est sorti, sur la Nintendo Switch, en mars 2020, pendant le confinement. Ses ventes ont explosé dès sa sortie. […]*
> *Les jeux gratuits sur navigateur, sur ordinateur ou téléphone, ont eu un impact important aussi, notamment dû à leur accessibilité.*
> *Selon Simon Chupin [doctorant], les jeux où l'échange et la communication sont au centre du Game Play, comme les jeux de rôle, sont revenus à la mode.*
> *On a pu voir une "mise en lumière" de la* ***version en ligne de jeux de société comme le Loup-garou de Thiercelieux ou le Uno*** *par exemple. Via ces jeux, on peut jouer avec ses amis ou des inconnus et faire de nouvelles rencontres.*

> *Il y a aussi beaucoup de **mini-jeux possibles aussi, comme scribbl.io ou Gartic Phone** qui est un jeu de dessin et de devinette à faire en amis qui reprend le principe du jeu Pictionary.*
> *Pour jouer avec d'autres personnes, surtout dans des jeux multi-joueurs, des applications de discussions vocales sont souvent utilisées. L'un des plus connus est **Discord**, très utilisé dans le monde du jeu vidéo. **L'expansion de ce type de jeux montre clairement un besoin de socialiser même si l'on ne rencontre personne en face à face.** [Nous surlignons.]*

L'étude du SELL montre, chiffres à l'appui, l'impact très positif des jeux multijoueurs sur le bonheur, le sentiment d'isolement et d'anxiété, ou encore la capacité à rester connecté.

L'effet confinement sur les autres types de jeu

Quels types de jeux ?

Jeux de société: le marché bondit grâce aux adultes qui cherchent à tromper l'ennui, par Florent Vairet, *start.echos.fr*, 04/03/2021.
Extrait :

> *Face à la disparition des activités en plein air, des week-ends dans une capitale européenne et des soirées aux restaurants, les Français semblent avoir pris goût aux jeux de société, « ce qui était moins le cas avant », constate Corinne Derudder, directrice générale de l'éditeur Dujardin.*

Cet article présente un classement des jeux de société les

plus vendus en 2020, avec en tête La Bonne paye, le Uno et le Monopoly.
Comment le confinement booste les ventes de puzzles, par Laure Croiset, *challenges.fr*, 20/03/2021.
Extrait :

> *Il n'y a pas que Netflix dans la vie d'un Français confiné. Le puzzle a lui aussi le vent en poupe. Plus d'1 million de boîtes de puzzle ont en effet été vendues entre janvier et novembre 2020. Selon The NPD Group, ce marché a bondi de 63% sur cette période en France. […] Sur la première semaine du confinement en 2020, cette croissance a même atteint jusqu'à 122% par rapport à la même période en 2019.*

La situation sanitaire a même inspiré la naissance d'un nouveau jeu de société à succès.
Microbious, le jeu de société viral inventé pendant le confinement, par Frédéric Durand, *Le Parisien*, 16/07/2021.
Présentation : *Une Rouennaise et son compagnon ont mis au point pendant le confinement un jeu autour de la lutte contre les virus qui n'en finit pas d'avoir du succès.*

Elle a également permis à de nombreuses personnes de découvrir des « *sites comme Tabletopia ou Board Game. Ils permettent de jouer comme à la maison contre de vraies personnes. Avec des versions gratuites ou payantes qui proposent plus de jeux.* »
Voir à ce sujet **Les jeux de société cartonnent pendant ce confinement**, par Julien Lechevestrier, *lavoixdunord.fr*, 12/04/2020

Quelles raisons particulières de succès ?

Les raisons de ce succès sont les mêmes que celles des jeux vidéo, avec une dimension supplémentaire : l'absence d'écran !
Jeux de société et puzzles raflent la mise, par Véronique

Yvernault, *lsa-conso.fr*, 01/02/2021.
Extrait :

> *Le succès du jeu tient à ce qu'il est une activité qui se pratique en famille ou entre adultes avec des thèmes variés et un fort registre émotionnel : jouer, c'est passer un moment agréable ensemble… et sans écran. De plus, avec les confinements, couvre-feux et fermetures des cinémas et autres lieux de divertissement, que restait-il pour se divertir à part le jeu ?", rappelle Franck Mathais, porte-parole de JouéClub.*
