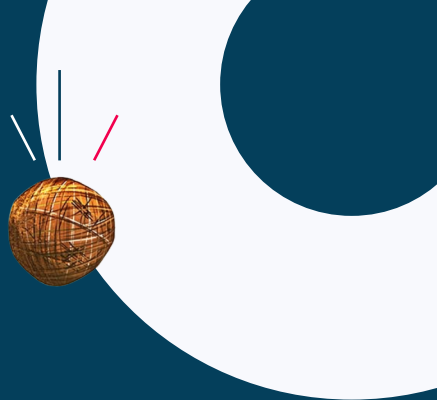




Rapport d'étude sur les jeux video Africains.

**PREMIERS RÉSULTATS SUR LES
PAYS FRANCOPHONES**



Petite présentation du hub

Le Game Hub Sénégal, incubateur de jeux vidéo à Dakar, **visé à catalyser la croissance de l'industrie du jeu** au Sénégal en offrant un espace collaboratif pour les créateurs de jeux.

Les objectifs du Game Hub incluent le soutien pratique aux talents locaux, le développement de jeux de qualité, et **la création d'une communauté dynamique**.

Les jalons du Game Hub comprennent des programmes de formation, des événements de networking, un soutien financier aux projets prometteurs, et la promotion des jeux locaux. Accueillant des mentors de différentes régions, le Game Hub offre aux incubés une diversité d'expertises et de perspectives. L'engagement du Game Hub repose sur la conviction que le jeu vidéo a **le pouvoir de transformer et d'inspirer**, contribuant ainsi à l'épanouissement de l'industrie au Sénégal.



Le Game Hub Sénégal est une initiative pilotée par les studios KAYFO Games et MASSEKA.

Il a **été financé par l'Ambassade de France** au Sénégal et hébergé par la DERFJ (Délégation à l'Entrepreneuriat Rapide des Femmes et des Jeunes), dans le cadre d'un partenariat visant à stimuler et à soutenir le secteur émergent du jeu vidéo au Sénégal.



Avant-propos

Souvent dépeinte sous un angle négatif, où règnent pauvreté, maladie, corruption et guerre, l'Afrique et sa jeunesse souffrent de ces stéréotypes. Et cette jeunesse va révéler ce moment de mutation que vit actuellement l'Afrique, avec une appropriation des technologies numériques et des imaginaires. Cette jeunesse digital native veut déconstruire cette image en amorçant un travail de « **décolonisation des esprits** » et elle va utiliser le jeu vidéo comme un moyen d'expression, une source d'inspiration pour véhiculer, penser le monde issu de son héritage, de ses croyances proches de la nature et solidaire.

Considérant le jeu vidéo comme un nouvel outil de diffusion de la créativité et de la culture africaine, de son histoire, cette jeunesse va se réapproprier son identité et se forger « une estime de soi », une fierté retrouvée que le film Black Panther et le monde de **Wakanda** vont accentuer, idéaliser et légitimer. Les africains ont aujourd'hui besoin d'histoires qui parlent des valeurs africaines, des traditions africaines, des cultures africaines et c'est dans ce cycle que se situe le développement du jeu vidéo sur le continent.

De même, cette éclosion a été facilitée par d'autres facteurs, tels que l'accès aux smartphones, une couverture, certes limitée mais existante au haut débit, une population africaine très jeune, technophile, et qui s'urbanise, une classe moyenne prospère à la recherche de divertissement, et également par le fait que la tendance mondiale en matière de créativité, sous toutes ses formes, se tourne vers l'Afrique. L'Afrique représente le futur, la nouvelle terre des opportunités.

Nous sommes à un tournant important, et cette jeunesse se reconnaît de plus en plus dans l'«**Afropolitanisme**», c'est la manière dont les Africains font le monde, gèrent le monde et irriguent le monde. Alors même si elle apprécie les jeux venant de l'extérieur du continent, elle ne se reconnaît pas dans ces histoires, ces valeurs. Elle recherche une narration qui s'intéresse à l'Afrique, elle veut un univers africain. Traditionnellement, les jeux mettent en valeur les dragons, elfes et autres mythes du folklore européen auquel un africain ne peut s'identifier.

Cette jeunesse va questionner les modèles de développement, se projeter dans un futur meilleur et s'inventer un avenir. Et elle va utiliser la science-fiction, le fantastique, la magie des mythes africains comme un prolongement, un outil de son évocation, de sa créativité, de sa propre vision du monde. À travers l'afrofuturisme & l'afro-fantasy, elle se propose surtout de « penser le futur dans un contexte noir ». Puiser dans les codes

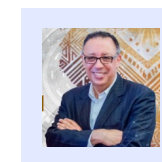
ancestraux, remettre au goût du jour les traditions pour forger une image de l'Afrique de demain. Cette jeunesse s'invente un avenir avec des Super Héros Noirs. Pourquoi le monde doit-il être sauvé par des « Blancs » ?

Ce nouveau storytelling va se réinventer avec le jeu vidéo, mais aussi l'animation, les comics... et c'est ce qui donne ce bouillonnement créatif, le développement de studios et de créateurs.

Le jeu vidéo est une arme culturelle, et participe à façonner notre vision du monde mais également de l'histoire, et le constat que je fais aujourd'hui en parcourant cette remarquable étude, c'est qu'il reste beaucoup à parcourir pour voir émerger un vrai écosystème de jeu vidéo en Afrique. Il est loin même, très loin le temps où certains prédisaient la création d'un million d'emplois, de centaines de studios, soyons réalistes et posons-nous les bonnes questions. Arrêtons de fantasmer sur cette industrie soi-disant florissante, certes porteuse d'espoir mais réellement, combien de studios africains sont rentables aujourd'hui? Il s'agit souvent de micro-entreprises, qui emploient quelques personnes. Cette étude, même si elle ne concerne que quelques pays, démontre l'envie des jeunes de jouer à des récits africains. Leur intérêt est réel, et leur souhait de voir des jeux en 3D est partagé aussi bien par les femmes que les hommes. Cependant, le manque d'information sur la disponibilité de ces jeux constitue un véritable frein..

Quand la grande majorité des répondants expliquent télécharger les "Call of duty", "Football", "Ludo", "Free fire" "Temple run", il est probable que ce soit également le cas sur l'ensemble du continent trouve cela normal mais avec de grands regrets. Cependant malgré ces défis (problèmes de piratage, de monétisation, de distribution et de commercialisation, des difficultés de financements, promotion, mais surtout l'offre rare de formation de qualité...), ces entrepreneurs vont faire preuve de résilience, de créativité, d'inventivité pour transformer ces faiblesses en opportunités.

J'aurais mis "Pour la première fois, nous pouvons avoir **un panorama des attentes**, des besoins et des souhaits des joueurs, mais aussi comprendre leur motivation et obtenir un retour sur les expériences et les impacts bénéfiques pour les créateurs de jeux vidéo africains."



Mr. Mohamed Zoghliami

Introduction

Les resultats

Ce rapport présente les résultats de l'enquête menée par le **Game Hub Sénégal** dans trois pays francophones : le Sénégal, la Côte d'Ivoire et le Cameroun. La collecte des données a débuté le 21 juillet 2023 et a pris fin le 28 août 2023. Au total, 785 personnes ont été interrogées.



▼ Les **785 enquêtés** sont réparties comme suit:

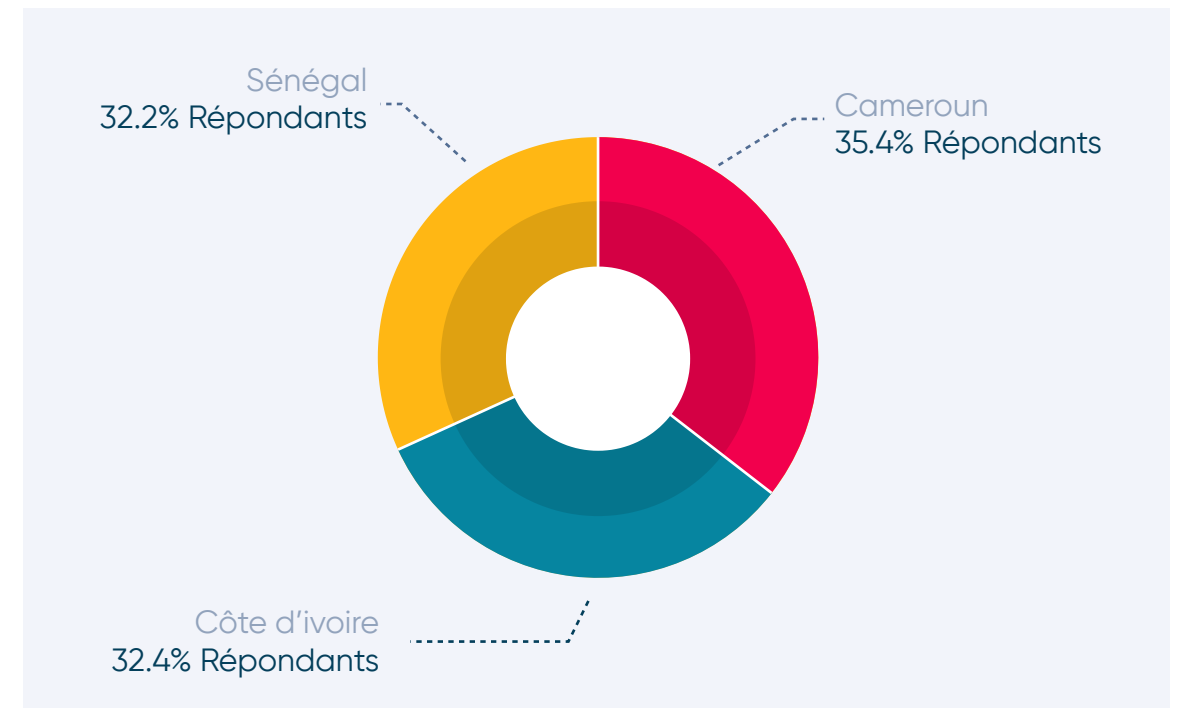
Sénégal
254 participants



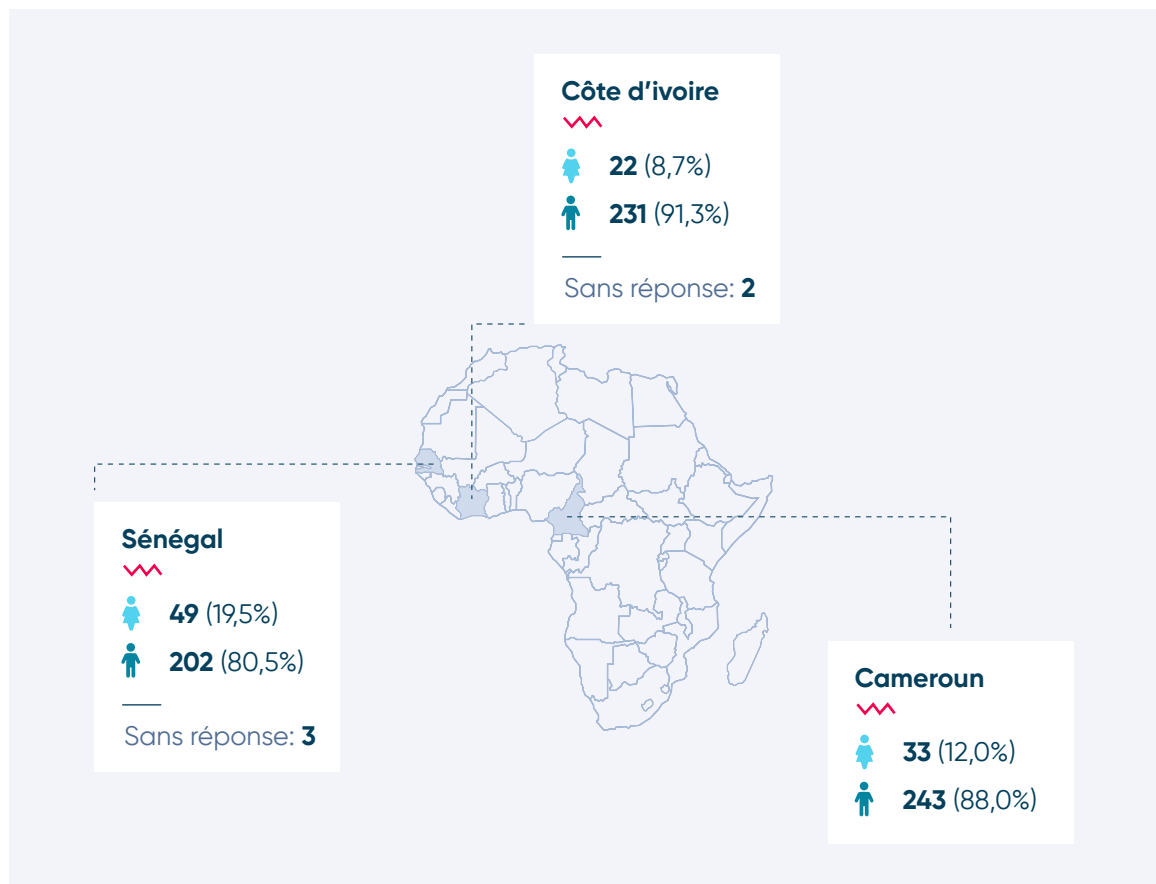
Cameroun
276 participants

Côte d'Ivoire
255 participants

► Proportion des participants selon le pays.

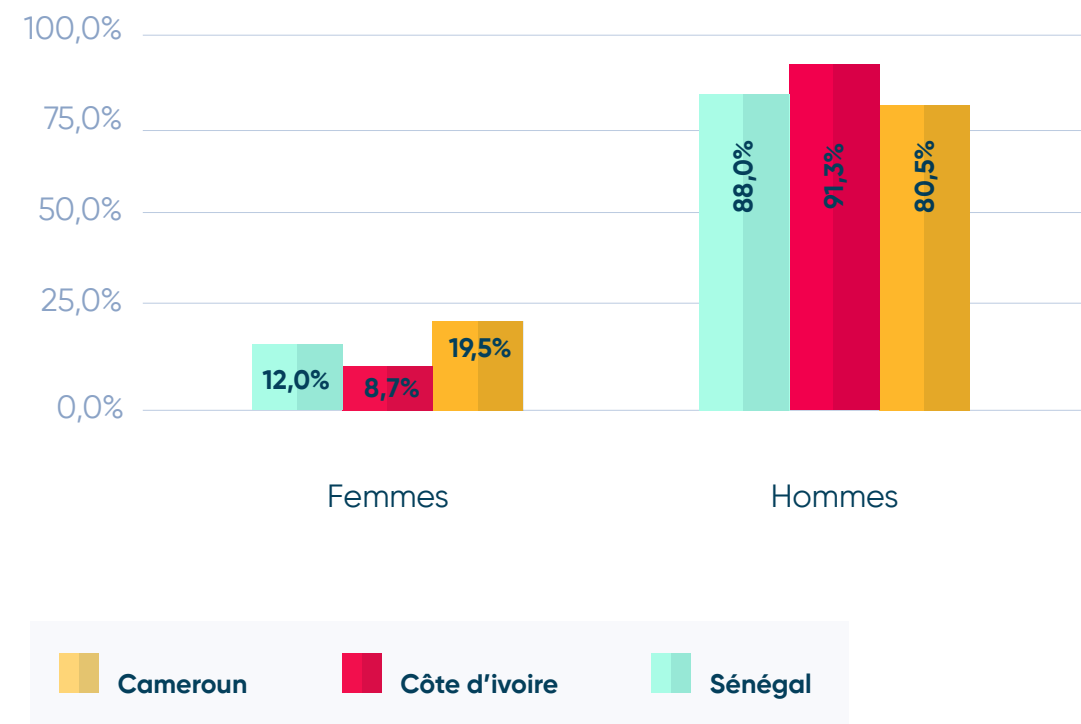


► Répartition des **répondants selon le sexe**, par pays



En moyenne, il y a près de **35 femmes** et **225 Hommes par pays**. Toutefois, on note une faible participation des femmes dans chaque pays.

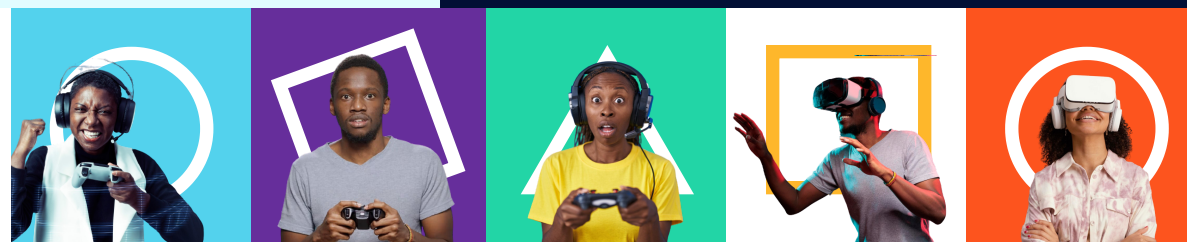
► Proportion des **répondants selon le sexe**, par pays.








Selon le graphique 2, la proportion des hommes dans chaque pays est supérieure ou **égale à 80%**.



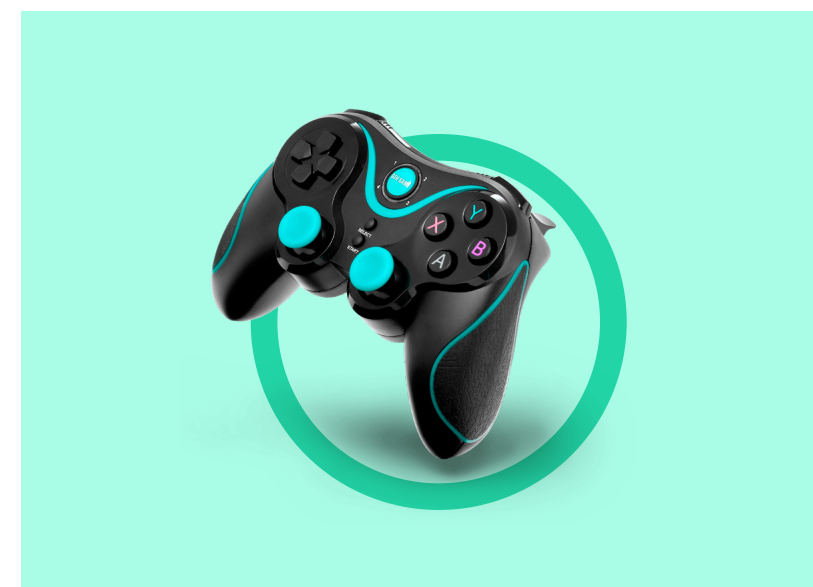
► Distribution d'effectif par **pays selon le sexe** et la tranche d'âge.



► Répartition en proportion des répondants **selon le sexe et la tranche d'âge, par pays.**

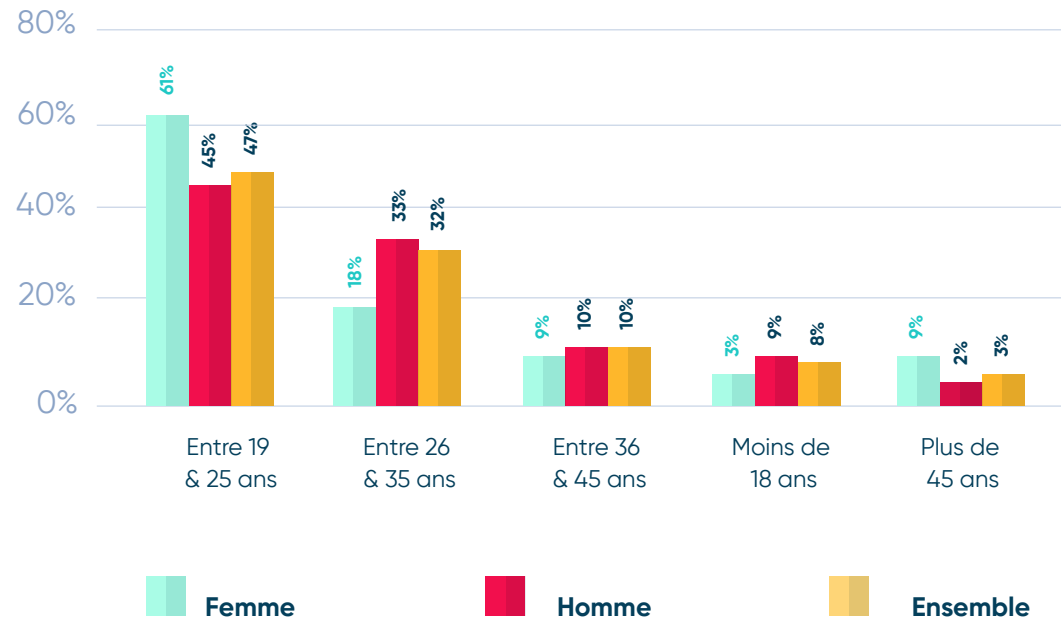
PAYS	TRANCHE D'ÂGE			ENSEMBLE
		 FEMME	 HOMME	
 CAMEROUN	Entre 19 et 25 ans	61%	45%	47%
	Entre 26 et 25 ans	18%	33%	32%
	Entre 36 et 45 ans	9%	10%	10%
	Moins de 18 ans	3%	9%	8%
	Plus de 45 ans	9%	2%	3%
TOTAL		100%	100%	100%
 COTE D'IVOIRE	Entre 19 et 25 ans	36%	44%	43%
	Entre 26 et 25 ans	23%	33%	32%
	Entre 36 et 45 ans	23%	7%	9%
	Moins de 18 ans	14%	13%	13%
	Plus de 45 ans	5%	3%	3%
TOTAL		100%	100%	100%
 SENEGAL	Entre 19 et 25 ans	55%	50%	51%
	Entre 26 et 25 ans	22%	29%	28%
	Entre 36 et 45 ans	6%	4%	4%
	Moins de 18 ans	12%	13%	13%
	Plus de 45 ans	4%	4%	4%
TOTAL		100%	100%	100%

Dans les tableaux 2 et 3, on constate que dans les trois pays, il y a plus de répondants qui se trouvent dans la tranche d'âge comprise entre **19 et 25 ans**. En moyenne, il y a **122 répondants** de cette tranche d'âge par pays. Pour chaque pays, quel que soit le genre, la proportion de cette tranche d'âge dépasse 43%.

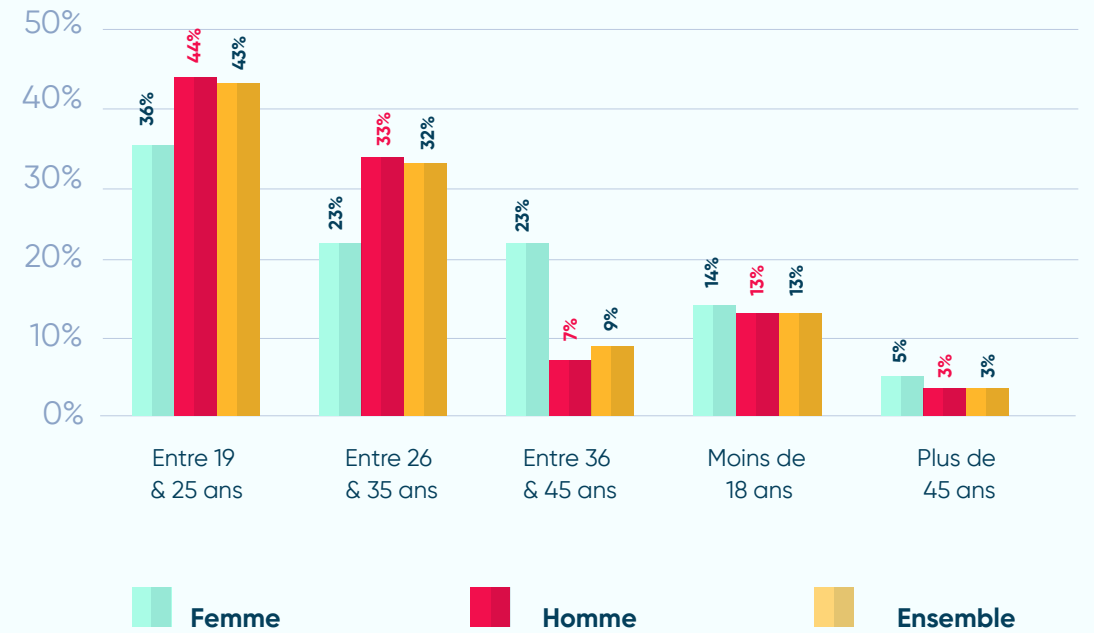




► Répartition des répondants selon le sexe et la tranche d'âge au **Cameroun**.

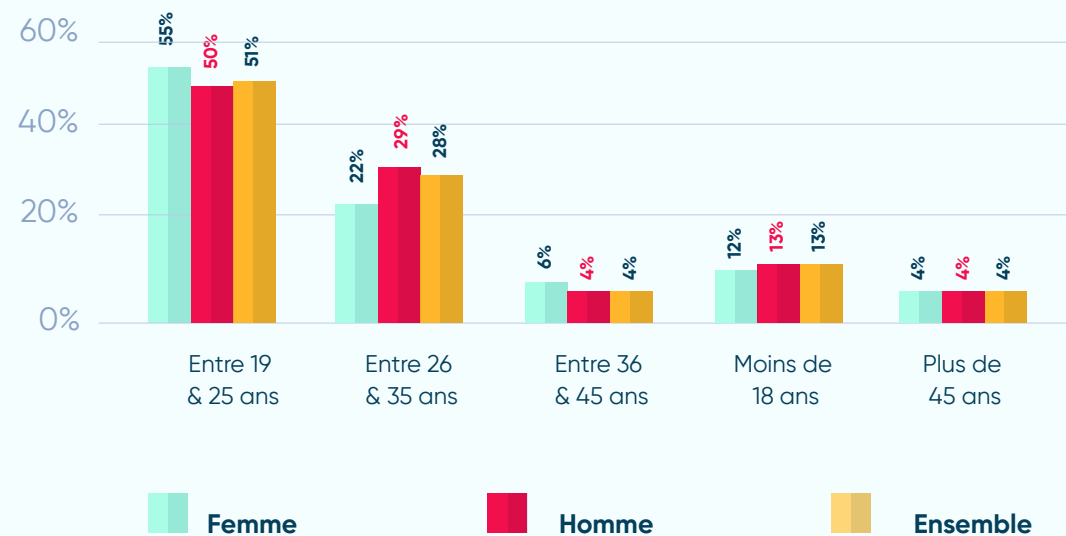


► Répartition des répondants selon le sexe et la tranche d'âge au **Côte d'Ivoire**.





► Répartition des répondants selon le sexe et la tranche d'âge au **Sénégal**.



Une vue globale sur les caractéristiques démographiques des répondants, mettant en relation le genre, la tranche d'âge et le pays, montre que, quel que soit le genre, dans les pays, la tranche d'âge de 19 à 25 ans est celle qui a le plus participé aux questionnaires, tandis que celle de plus de 45 ans est celle qui a le moins participé à l'enquête. Dans la tranche d'âge de 19 à 25 ans, en moyenne, les femmes et les hommes représentent respectivement 18 et 104 répondants par pays.

La deuxième tranche d'âge en nombre est celle de 26 à 35 ans. En moyenne, il y a 80 répondants de cette deuxième tranche d'âge par pays. **Les femmes et les hommes de la tranche d'âge 26 et 35 ans** représentent en moyenne 7 et 72 répondants par pays.

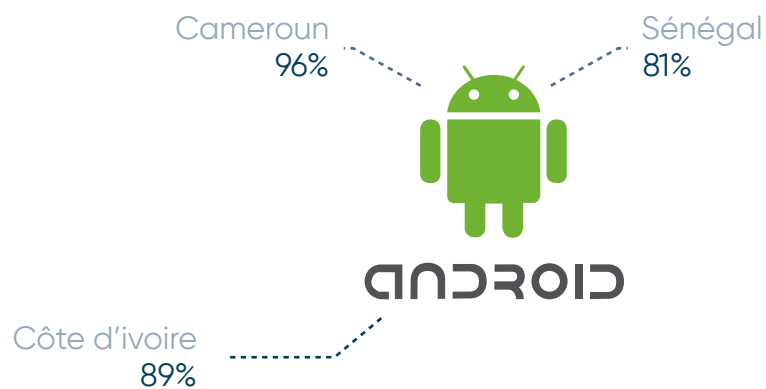
Il est essentiel de noter l'importance de cette étape de description des caractéristiques démographiques pour la suite du travail.

Thématique et indicateurs clés

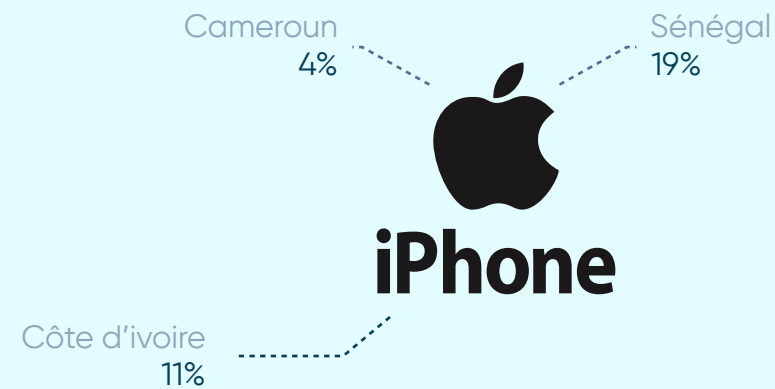
Les thèmes et **indicateurs clés** abordés sont :

- ▶ possession du type de téléphone utilisé;
- ▶ nombre de sessions de jeu par jour;
- ▶ temps de jeu total par jour;
- ▶ manière de jouer aux jeux (en ligne ou hors ligne);
- ▶ nombre de jeux téléchargés ces **12 derniers mois**;
- ▶ partage sur les réseaux sociaux;
- ▶ style de jeu préféré;
- ▶ noms des derniers jeux joués;
- ▶ expérience de jeux africains;
- ▶ évaluation des jeux africains;
- ▶ dépense d'argent dans les jeux;
- ▶ moyens de paiement;
- ▶ consentement à dépenser pour un jeu;
- ▶ modèle(s) de jeux préféré;
- ▶ motivation à jouer;
- ▶ difficultés rencontrées lors des jeux;
- ▶ préférences dans les jeux vidéo;
- ▶ motivation à dépenser de l'argent pour un jeu.

I. Le type de téléphone en fonction des pays.








Les téléphones **android** sont les plus utilisés dans les pays francophones. Quel que soit le pays, la proportion des répondants qui utilisent **ce type de téléphone dépasse 80%**.



En ce qui concerne les téléphones **iPhone**, le nombre de répondants possédant ce type de téléphone est **plus élevé au Sénégal** comparé aux autres pays.

II. Répartition des répondants selon le nombre de sessions de jeu par jour.

► le nombre de sessions de jeu par jour selon le sexe et le pays.

PAYS	COMBIEN DE FOIS JOUEZ-VOUS PAR JOUR?			ENSEMBLE
		 FEMME	 HOMME	
 CAMEROUN	0 Foies	27%	13%	14%
	Entre 3 & 5 fois	21%	28%	27%
	1 ou 2 fois	33%	42%	41%
	Plus de 5 Foies	18%	17%	17%
TOTAL		100%	100%	100%
 COTE D'IVOIRE	0 Foies	14%	18%	18%
	Entre 3 & 5 fois	23%	21%	21%
	1 ou 2 fois	50%	39%	40%
	Plus de 5 Foies	14%	22%	21%
TOTAL		100%	100%	100%
 SENEGAL	0 Foies	35%	17%	21%
	Entre 3 & 5 fois	16%	26%	24%
	1 ou 2 fois	27%	35%	33%
	Plus de 5 Foies	22%	22%	22%
TOTAL		100%	100%	100%




Il y a plus de répondants qui jouent une ou deux fois par jour. Quel que soit le pays, la proportion des répondants qui jouent une ou deux fois par jour dépasse 40%, excepté le Sénégal qui se trouve avec une proportion de 33%.

Au Cameroun, parmi les femmes, **33% des répondantes** jouent une ou deux fois par jour, et parmi les hommes, 42% jouent à cette fréquence. En Côte d'Ivoire, dans les catégories femme et homme, **50% et 39% des répondants** jouent respectivement une ou deux fois par jour.

Au Sénégal seulement, la proportion des hommes qui jouent une ou deux fois par jour est plus élevée, tandis que parmi les femmes, la proportion de celles ne jouant pas du tout est **la plus élevée, atteignant 35 %**.



▶ le nombre de sessions de jeu par jour selon **la tranche d'âge et le pays.**

PAYS	NOMBRE DE FOIS AU JEU PAR JOUR JOUE	TRANCHE D'ÂGE					TOTAL GENERAL
		Entre 19 et 25 ans	Entre 26 et 35 ans	Entre 36 et 45 ans	Moins de 18 ans	Plus de 45 ans	
 CAMEROUN	0 Fois	14%	17%	18%	0%	14%	14%
	Entre 3 & 5 fois	24%	30%	25%	39%	22%	27%
	1 ou 2 fois	44%	39%	39%	43%	22%	41%
	Plus de 5 Fois	18%	14%	18%	17%	33%	17%
TOTAL		100%	100%	100%	100%	100%	100%
 COTE D'IVOIRE	0 Fois	16%	15%	17%	30%	29%	18%
	Entre 3 & 5 fois	26%	17%	29%	6%	29%	21%
	1 ou 2 fois	35%	48%	42%	45%	29%	41%
	Plus de 5 Fois	24%	21%	13%	18%	14%	21%
TOTAL		100%	100%	100%	100%	100%	100%
 SENEGAL	0 Fois	22%	20%	17%	16%	30%	20%
	Entre 3 & 5 fois	22%	32%	17%	16%	10%	24%
	1 ou 2 fois	32%	30%	42%	50%	40%	34%
	Plus de 5 Fois	24%	18%	25%	19%	20%	22%
TOTAL		100%	100%	100%	100%	100%	100%






Quel que soit le pays, excepté le Sénégal, et quelle que soit les catégories de tranche d'âge, il y a plus de répondants qui jouent une ou deux fois par jour, soit plus de 30% des répondants par catégorie.

Dans la catégorie de tranche d'âge de moins de 18 ans, quel que soit le pays, la proportion de répondants qui jouent moins de **trois fois par jour est supérieure ou égale à 40 %.**

En résumé, dans chaque pays, quel que soit le sexe et la tranche d'âge, il y a plus de répondants qui jouent une ou deux fois par jour, à l'exception du Sénégal où la tranche d'âge de **26 à 35 ans joue plutôt entre 3 et 5 fois** par jour.

III. Relation entre le temps de jeu quotidien, le pays, le sexe et l'âge.

► le **temps consacré** au jeu par jour selon le sexe et le pays.

PAYS	TEMPS JOUÉ PAR JOUR			ENSEMBLE
		 FEMME	 HOMME	
 CAMEROUN	Entre 10 et 30 min	33%	29%	30%
	Entre 30 min et 1h	33%	28%	29%
	Moins de 10 min	18%	17%	17%
	Plus d'1 heure	15%	25%	24%
TOTAL		100%	100%	100%
 COTE D'IVOIRE	Entre 10 et 30 min	32%	25%	26%
	Entre 30 min et 1h	23%	24%	24%
	Moins de 10 min	32%	25%	26%
	Plus d'1 heure	14%	26%	25%
TOTAL		100%	100%	100%
 SENEGAL	Entre 10 et 30 min	31%	25%	26%
	Entre 30 min et 1h	14%	19%	18%
	Moins de 10 min	39%	29%	31%
	Plus d'1 heure	16%	27%	25%
TOTAL		100%	100%	100%




La répartition des répondants selon le temps consacré au jeu par jour et par pays, montre que dans l'ensemble, pour chaque pays, il y a davantage de répondants qui consacrent entre 10 et 30 minutes par jour au jeu (**30% au Cameroun, 26% en Côte d'Ivoire**), à l'exception du Sénégal où la majorité des répondants consacrent moins de 10 minutes par jour (**31%**).

Toutefois, on remarque qu'en Côte d'Ivoire, les répondants qui consacrent entre 10 et 30 minutes et les répondants qui consacrent moins de 10 minutes par jour au jeu sont en proportion égale.

En ce qui concerne le temps consacré entre 10 et 30 minutes au jeu, au Cameroun et en Côte d'Ivoire, quel que soit le genre, la proportion des répondants dépasse 25 %.



▶ le temps consacré au jeu par jour selon la **tranche d'âge** et le pays.






PAYS	TEMPS JOUÉ PAR JOUR	TRANCHE D'ÂGE					ENSEMBLE
		Entre 19 et 25 ans	Entre 26 et 35 ans	Entre 36 et 45 ans	Moins de 18 ans	Plus de 45 ans	
 CAMEROUN	Entre 10 et 30 min	34%	29%	29%	13%	22%	30%
	Entre 30 min et 1h	19%	43%	21%	48%	22%	29%
	Moins de 10 min	19%	13%	29%	9%	33%	17%
	Plus d'1 heure	29%	16%	21%	30%	22%	24%
TOTAL		100%	100%	100%	100%	100%	100%
 COTE D'IVOIRE	Entre 10 et 30 min	28%	35%	17%	6%	0%	25%
	Entre 30 min et 1h	28%	20%	29%	9%	57%	24%
	Moins de 10 min	18%	22%	38%	55%	29%	26%
	Plus d'1 heure	27%	23%	17%	30%	14%	25%
TOTAL		100%	100%	100%	100%	100%	100%
 SENEGAL	Entre 10 et 30 min	29%	20%	58%	16%	30%	26%
	Entre 30 min et 1h	19%	24%	8%	9%	0%	18%
	Moins de 10 min	29%	27%	17%	44%	60%	31%
	Plus d'1 heure	22%	30%	17%	31%	10%	24%
TOTAL		100%	100%	100%	100%	100%	100%

La tranche d'âge de 19 à 25 ans est celle qui a le plus répondu au questionnaire dans chaque pays et consacre en général entre 10 et 30 minutes de jeu par jour. Dans cette tranche d'âge, plus de **27%** des répondants consacrent ce temps de jeu dans chaque pays. La tranche d'âge de 26 à 35 ans représente la deuxième tranche d'âge la plus importante au Cameroun, en Côte d'Ivoire et au Sénégal.

Au Cameroun **43%** des répondants de cette tranche d'âge consacrent entre 30 minutes et 1 heure de jeu par jour, en Côte d'Ivoire 35% des répondants de cette tranche d'âge consacrent entre 10 et 30 minutes de jeu par jour et au Sénégal **30%** des répondants de cette tranche d'âge consacrent plus d'une heure de jeu par jour. Enfin la catégorie de tranche d'âge de plus de 45 ans qui a le moins répondu au questionnaire, consacre moins de 10 minutes de jeu par jour, quel que soit le pays.

IV. Répartition sur la manière de jouer (en ligne ou hors ligne)

► manière de jouer selon le sexe et le pays.

PAYS FRANCOPHONES	COMMENT JOUEZ-VOUS ?			ENSEMBLE
		 FEMME	 HOMME	
 CAMEROUN	En Ligne	48%	33%	34%
	Hors-Ligne	52%	67%	66%
TOTAL		100%	100%	100%
 COTE D'IVOIRE	En Ligne	55%	42%	43%
	Hors-Ligne	45%	58%	57%
TOTAL		100%	100%	100%
 SENEGAL	En Ligne	37%	49%	46%
	Hors-Ligne	63%	51%	54%
TOTAL		100%	100%	100%




Dans l'ensemble, dans chaque pays francophone, il y a davantage de répondants qui jouent hors ligne.

Quel que soit le pays, la proportion de ceux qui jouent hors ligne dépasse **53%**.

Quel que soit le sexe, la proportion des répondants qui jouent hors ligne dépasse **50%**, excepté en Côte d'Ivoire où **55%** des répondantes jouent en ligne.



► **manière de jouer** selon la tranche d'âge et le pays.

PAYS	TEMPS JOUÉ PAR JOUR	TRANCHE D'ÂGE					ENSEMBLE
		Entre 19 et 25 ans	Entre 26 et 35 ans	Entre 36 et 45 ans	Moins de 18 ans	Plus de 45 ans	
 CAMEROUN	En Ligne	37%	31%	29%	26%	67%	34%
	Hors-Ligne	63%	69%	71%	74%	33%	66%
TOTAL		100%	100%	100%	100%	100%	100%
 COTE D'IVOIRE	En Ligne	41%	35%	50%	64%	14%	42%
	Hors-Ligne	59%	65%	50%	36%	86%	58%
TOTAL		100%	100%	100%	100%	100%	100%
 SENEGAL	En Ligne	50%	42%	42%	34%	70%	46%
	Hors-Ligne	50%	58%	58%	66%	30%	54%
TOTAL		100%	100%	100%	100%	100%	100%

Dans chaque pays, quelle que soit la tranche d'âge, la proportion des répondants qui jouent hors ligne est supérieure ou égale à **50%**, à l'exception du Cameroun et du Sénégal, où plus de **67%** des répondants de la tranche d'âge de plus de **45 ans jouent en ligne**.



V. le nombre de jeux téléchargés ces 12 derniers mois

▶ le nombre de **téléchargement** selon le sexe et le pays




PAYS	TELECHARGEMENT CES 12 DERNIERS MOIS			ENSEMBLE
		FEMME	HOMME	
CAMEROUN	0 jeu	12%	10%	11%
	Entre 10 et 30 jeux	12%	13%	13%
	Entre 5 et 10 jeux	27%	27%	27%
	Moins de 5 jeux	45%	44%	44%
	Plus de 30 jeux	3%	6%	6%
TOTAL		100%	100%	100%
COTE D'IVOIRE	0 jeu	27%	16%	17%
	Entre 10 et 30 jeux	18%	10%	11%
	Entre 5 et 10 jeux	23%	29%	29%
	Moins de 5 jeux	32%	42%	41%
	Plus de 30 jeux	0%	2%	2%
TOTAL		100%	100%	100%
SENEGAL	0 jeu	16%	14%	14%
	Entre 10 et 30 jeux	6%	11%	10%
	Entre 5 et 10 jeux	35%	28%	29%
	Moins de 5 jeux	41%	43%	42%
	Plus de 30 jeux	2%	4%	4%
TOTAL		100%	100%	100%

Dans l'ensemble, dans chaque pays, il y a plus de répondants qui affirment avoir téléchargé moins de 5 jeux au cours des 12 derniers mois, soit plus de 40% (44% au Cameroun, **41%** en Côte d'ivoire et **42%** au Sénégal). Quel que soit le sexe, la proportion des répondants qui ont téléchargé moins de 5 jeux ces 12 derniers derniers mois dépasse **40%**, excepté la Côte d'ivoire où 32% des femmes ont téléchargé moins de 5 jeux.





▶ le nombre de téléchargement selon la **tranche d'âge** et le pays.

PAYS	TELECHARGÈMENT CES 12 DERNIERS MOIS	TRANCHE D'ÂGE					ENSEMBLE
		Entre 19 et 25 ans	Entre 26 et 35 ans	Entre 36 et 45 ans	Moins de 18 ans	Plus de 45 ans	
 CAMEROUN	0 Jeu	12%	5%	11%	9%	44%	11%
	Entre 10 et 30 jeux	9%	13%	18%	22%	22%	13%
	Entre 5 et 10 jeux	25%	33%	29%	17%	22%	27%
	Moins de 5 jeux	48%	43%	39%	43%	11%	44%
	Plus de 30 jeux	5%	7%	4%	9%	0%	6%
TOTAL		100%	100%	100%	100%	100%	100%
 COTE D'IVOIRE	0 Jeu	15%	15%	17%	33%	0%	17%
	Entre 10 et 30 jeux	10%	11%	25%	6%	0%	11%
	Entre 5 et 10 jeux	27%	35%	33%	15%	29%	29%
	Moins de 5 jeux	47%	38%	25%	42%	57%	42%
	Plus de 30 jeux	2%	1%	0%	3%	14%	2%
TOTAL		100%	100%	100%	100%	100%	100%
 SENEGAL	0 Jeu	16%	10%	8%	16%	30%	14%
	Entre 10 et 30 jeux	9%	17%	0%	6%	10%	10%
	Entre 5 et 10 jeux	36%	25%	50%	13%	10%	30%
	Moins de 5 jeux	36%	44%	33%	66%	40%	42%
	Plus de 30 jeux	4%	4%	8%	0%	10%	4%
TOTAL		100%	100%	100%	100%	100%	100%

Dans les tranches d'âges de 19 à 25 ans, de 26 à 35 ans et moins de 18 ans, quel que soit le pays (excepté le Sénégal), les répondants qui ont téléchargé moins de 5 jeux ces 12 derniers mois dépassent 36%.

Dans la tranche d'âge de plus de 45 ans, au Cameroun, la majorité des répondants (44 %) n'ont pas téléchargé de jeux au cours des 12 derniers mois.

En revanche, dans la tranche d'âge de plus de **45 ans en Côte d'Ivoire** et au Sénégal, la proportion des répondants ayant téléchargé moins de 5 jeux dépasse **au moins 40 %**.

VII. Le style de jeu préféré selon le pays, le sexe et l'âge

▶ Le style de jeu préféré selon le pays et le sexe

PAYS	STYLE DE JEU PREFERE			ENSEMBLE
		FEMME	HOMME	
CAMEROUN	2D	38%	8%	11%
	3D	55%	82%	79%
	Pixels	7%	10%	9%
TOTAL		100%	100%	100%
COTE D'IVOIRE	2D	24%	13%	14%
	3D	71%	81%	79%
	Pixels	5%	7%	7%
TOTAL		100%	100%	100%
SENEGAL	2D	30%	13%	16%
	3D	47%	78%	72%
	Pixels	23%	9%	12%
TOTAL		100%	100%	100%

Les résultats indiquent qu'il y a une préférence marquée pour les jeux en 3D dans chaque pays. Quel que soit le sexe, la proportion de répondants préférant **les jeux en 3D est supérieure** ou égale à 55 %, à l'exception du Sénégal où la proportion de femmes est de **47 %**.

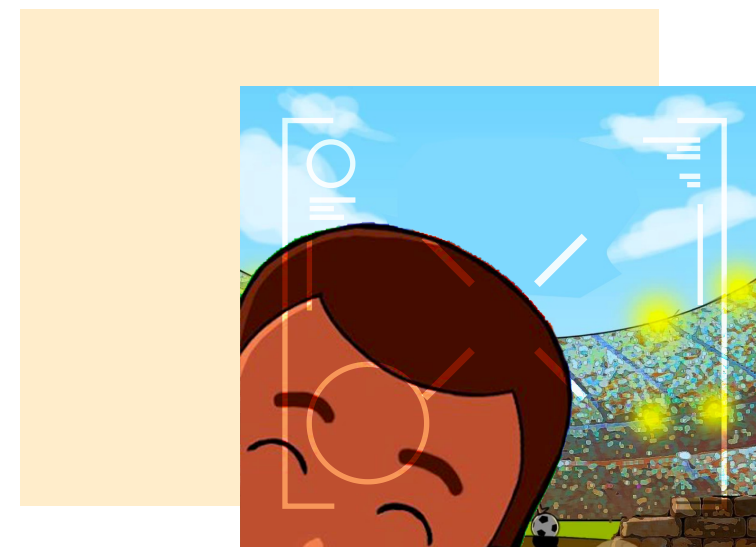




 **Manière de jouer** selon la tranche d'âge et le pays.









PAYS	STYLE DE JEU PREFERE	SEXE					ENSEMBLE
		Entre 19 et 25 ans	Entre 26 et 35 ans	Entre 36 et 45 ans	Moins de 18 ans	Plus de 45 ans	
CAMEROUN	2D	8%	13%	19%	5%	38%	11%
	3D	82%	82%	70%	82%	25%	79%
	Pixels	10%	5%	11%	14%	38%	9%
TOTAL		100%	100%	100%	100%	100%	100%
COTE D'IVOIRE	2D	8%	17%	17%	23%	20%	14%
	3D	86%	77%	65%	70%	80%	79%
	Pixels	6%	6%	17%	7%	0%	7%
TOTAL		100%	100%	100%	100%	100%	100%
SENEGAL	2D	17%	9%	17%	25%	33%	16%
	3D	70%	83%	75%	64%	44%	72%
	Pixels	13%	9%	8%	11%	22%	12%
TOTAL		100%	100%	100%	100%	100%	100%

Par pays, quelle que soit la tranche d'âge, la proportion des répondants qui jouent hors ligne est supérieure ou égale à **50%**, à l'exception du Cameroun et du Sénégal, où plus de **67%** des répondants de la tranche d'âge de plus de **45 ans** jouent en ligne.



VIII. le nom des derniers jeux






► le nom des derniers jeux (**Top 5 des derniers jeux**) selon le pays

PAYS					
 CAMEROUN		1	2	2	3
 COTE D'IVOIRE	6	7	1	3	
 SENEGAL	2	1	4	2	3
TOTAL GENERAL	8	9	7	7	6

En **Côte d'ivoire**, il y a eu plus de répondants qui ont affirmé que leurs derniers jeux téléchargés étaient "**Call of duty**", "**Football**" et "**Ludo**". Au **Sénégal** il y a eu plus de répondants, dont les derniers jeux téléchargés étaient "**Free fire**" comparativement aux autres pays. On note aussi qu'au **Cameroun** il y a eu plus de répondants dont les derniers jeux téléchargés étaient "**Temple run**".








▶ le nom des derniers jeux (**Top 5 des derniers jeux**) selon le genre

VOUS ETES?					
FEMME				1	4
HOMME	8	9	7	6	2
TOTAL	8	9	7	7	6

On constate que les jeux : "Call of duty" , "Football" , "Ludo " et "Free fire" ont tous été majoritairement téléchargés par les hommes, sauf le jeu "Temple run" qui a été davantage téléchargé par les Femmes.



▶ le nom des derniers jeux (**Top 5 des derniers jeux**) selon l'âge

QUEL EST VOTRE AGE?					
Entre 19 & 25 ans	3	4	5	2	4
Entre 26 & 35 ans	4	3	1	3	1
Entre 36 & 45 ans	1			1	1
Moins de 18 ans		2	1	1	
TOTAL GENERAL	8	9	7	7	6

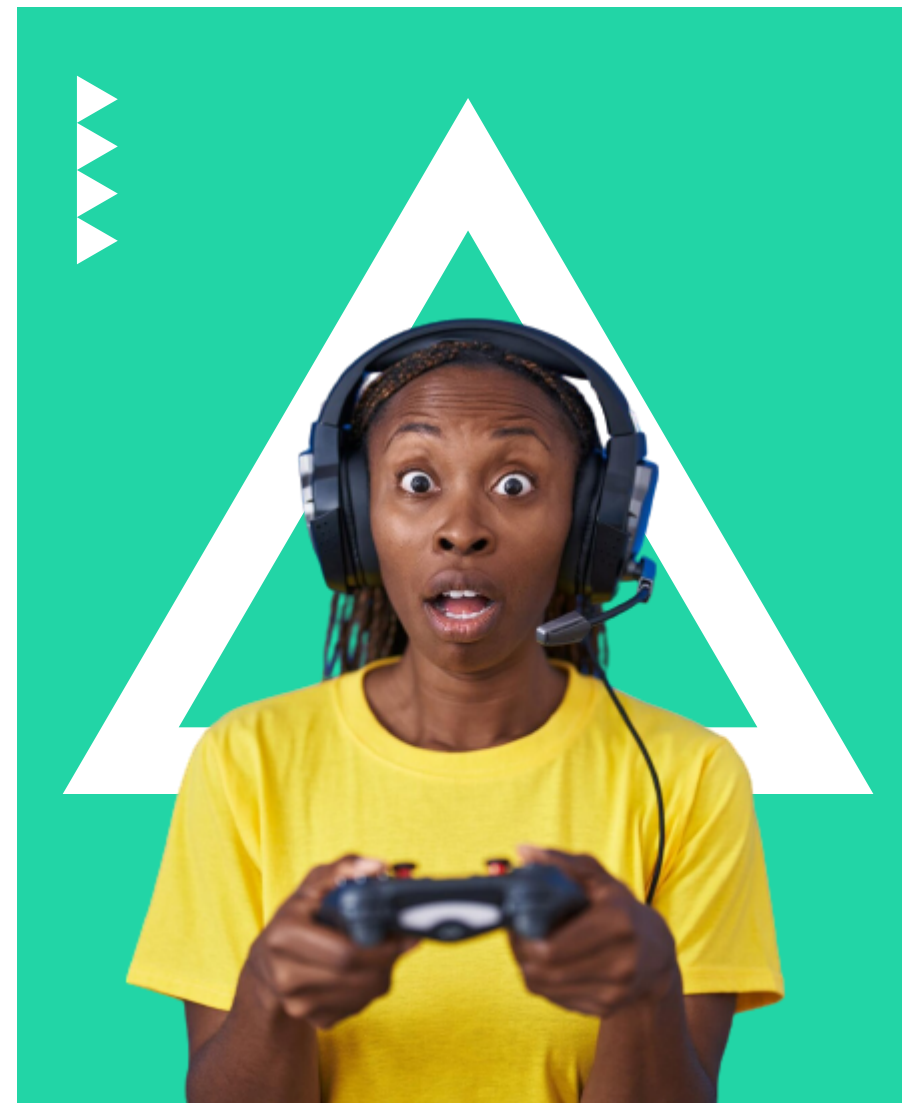
Les jeux "Football " et "Free fire" ont été les derniers jeux les plus téléchargés par les **Hommes de 19 et 25 ans**. Le jeu "Temple run" a été le dernier jeu le plus téléchargé par les **femmes de 19 et 25 ans**. "Call of duty" et "Ludo " ont été les derniers jeux les plus téléchargés par les **Hommes de 26 à 35 ans**.

IX. Analyse sur l'expérience de jeux africains (déjà joué à des jeux africains).




▶ les répondants ayant déjà joué à des jeux africains ou non selon le pays et le sexe

PAYS	DÉJÀ DÉPENSÉ DE L'ARGENT POUR UN JEU	SEXE		ENSEMBLE
		FEMME	HOMME	
CAMEROUN	Non	61%	60%	60%
	Oui	39%	40%	40%
TOTAL		100,00%	100,00%	100,00%
COTE D'IVOIRE	Non	59%	66%	66%
	Oui	41%	34%	34%
TOTAL		100,00%	100,00%	100,00%
SENEGAL	Non	71%	59%	62%
	Oui	29%	41%	38%
TOTAL		100,00%	100,00%	100,00%

A la question de savoir si les répondants des pays ont déjà joué à des jeux africains, il y a une très large majorité des répondants qui affirment n'avoir jamais joué à des jeux africains. Une large majorité de plus de 60% (**60%** au Cameroun , **66%** en Côte d'Ivoire et **62%** au Sénégal) .



X. Les raisons pour lesquelles les répondants jouent ou ne jouent pas aux jeux africains






PAYS	RAISON DE PAS AVOIR UNE EXPERIENCE DE JEU AFRICAIN				ENSEMBLE
	JAMAIS ENTENDU PARLER	JAMAIS ENTENDU PARLER (%)	LA QUALITE N'EST PAS BONNE	LA QUALITE N'EST PAS BONNE (%)	
 CAMEROUN	123	83%	25	17%	148
 COTE D'IVOIRE	136	88%	18	12%	154
 SENEGAL	124	84%	23	16%	147

Dans chaque pays francophone , il y a davantage de répondants qui n'ont jamais entendu parler de jeux africains . La proportion des répondants qui n'ont jamais entendu parler de jeux africains dépasse 82% dans chaque pays.



XI. Evaluation des répondants ayant déjà joué à des jeux africains




► Evaluation **des répondants** sur les jeux africains selon le sexe et le pays

PAYS	QUE PENSEZ-VOUS DES JEUX AFRICAINS ?					ENSEMBLE	
		 FEMME		 HOMME			
 CAMEROUN	Bien	5	38%	36	37%	41	37%
	Excellent	7	54%	23	23%	30	27%
	Mauvais	0	0%	2	2%	2	2%
	Moyen	1	8%	37	38%	38	34%
TOTAL		13	100%	98	100%	111	100%
 COTE D'IVOIRE	Bien	3	33%	25	32%	28	32%
	Excellent	6	67%	37	47%	43	49%
	Mauvais	0	0%	1	1%	1	1%
	Moyen	0	0%	15	19%	15	17%
TOTAL		9	100%	78	100%	87	100%
 SENEGAL	Bien	4	29%	22	27%	26	27%
	Excellent	8	57%	38	46%	46	48%
	Mauvais		0%	6	7%	6	6%
	Moyen	2	14%	16	20%	18	19%
TOTAL		14	100%	82	100%	96	100%

Le résultat montre que dans les trois pays (le Cameroun, la Côte d'Ivoire et le Sénégal) les répondants évaluent les jeux africains comme étant respectivement "Bien" et "Excellent" (37 % au Cameroun, 49 % en Côte d'Ivoire et 48 % au Sénégal). Chez les femmes, quel que soit le pays, les répondantes qui évaluent les jeux africains comme étant "Excellent" dépassent 54 %. Seulement au Cameroun, les hommes apprécient les jeux africains comme étant "Moyens", soit 38 % des répondants.



► Evaluation des répondants sur les jeu africains selon la tranche d'âge et le pays

PAYS	TELECHARGÈMENT CES 12 DERNIERS MOIS	TRANCHE D'ÂGE					ENSEMBLE
		Entre 19 et 25 ans	Entre 26 et 35 ans	Entre 36 et 45 ans	Moins de 18 ans	Plus de 45 ans	
 CAMEROUN	0 Jeu	12%	5%	11%	9%	44%	11%
	Entre 10 et 30 jeux	9%	13%	18%	22%	22%	13%
	Entre 5 et 10 jeux	25%	33%	29%	17%	22%	27%
	Moins de 5 jeux	48%	43%	39%	43%	11%	44%
	Plus de 30 jeux	5%	7%	4%	9%	0%	6%
TOTAL		100%	100%	100%	100%	100%	100%
 COTE D'IVOIRE	0 Jeu	15%	15%	17%	33%	0%	17%
	Entre 10 et 30 jeux	10%	11%	25%	6%	0%	11%
	Entre 5 et 10 jeux	27%	35%	33%	15%	29%	29%
	Moins de 5 jeux	47%	38%	25%	42%	57%	42%
	Plus de 30 jeux	2%	1%	0%	3%	14%	2%
TOTAL		100%	100%	100%	100%	100%	100%
 SENEGAL	0 Jeu	16%	10%	8%	16%	30%	14%
	Entre 10 et 30 jeux	9%	17%	0%	6%	10%	10%
	Entre 5 et 10 jeux	36%	25%	50%	13%	10%	30%
	Moins de 5 jeux	36%	44%	33%	66%	40%	42%
	Plus de 30 jeux	4%	4%	8%	0%	10%	4%
TOTAL		100%	100%	100%	100%	100%	100%

Dans les trois pays francophones, quelle que soit la tranche d'âge, il y a plus de répondants en Côte d'Ivoire qui estiment que les jeux sont "Excellents". La tranche d'âge de 19 et 25 ans au Cameroun et au Sénégal pense respectivement que les jeux sont "Bien" et "Excellent". La tranche d'âge de 26 à 35 ans au Cameroun et au Sénégal partage l'opinion de la Côte d'Ivoire que les jeux sont "Excellents". Au Sénégal, dans la tranche d'âge de 26 et 35 ans, la proportion des répondants, qui pensent que les jeux sont "Excellents", est la même que ceux qui pensent que les jeux sont "Moyen".

XII. Avez-vous déjà dépensé de l'argent pour un jeu?

▶ Déjà dépensé de l'argent pour un jeu selon le sexe et le pays

PAYS	DÉJÀ DÉPENSÉ DE L'ARGENT POUR UN JEU			ENSEMBLE	
		FEMME	HOMME		
CAMEROUN	Non	52%	47%	132	48%
	Oui	48%	53%	144	52%
TOTAL		100%	100%	100%	100%
COTE D'IVOIRE	Non	50%	42%	108	43%
	Oui	50%	58%	145	57%
TOTAL		100%	100%	100%	100%
SENEGAL	Non	82%	55%	151	60%
	Oui	18%	45%	100	40%
TOTAL		100%	100%	100%	100%

Dans l'ensemble, au Cameroun comme en Côte d'Ivoire, il y a davantage de répondants qui ont déjà dépensé pour un jeu (52% au Cameroun et 57% en Côte d'Ivoire) , contrairement au Sénégal où il y a plus de répondants qui n'ont jamais dépensé pour un jeu soit 60%.

La proportion de femmes au Cameroun et au Sénégal qui n'ont pas encore dépensé d'argent pour un jeu est supérieure ou égale à 52%.

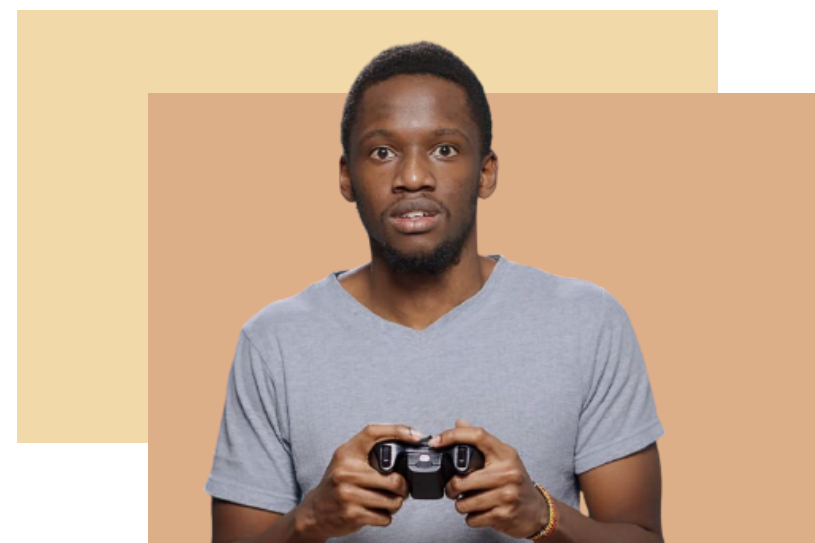
On note aussi que la proportion des hommes au Cameroun et en Côte d'Ivoire qui ont déjà dépensé pour un jeu est supérieure ou égale à 55%.



▶ Déjà dépensé de l'argent pour un jeu selon la tranche d'âge et le pays

PAYS	AVEZ-VOUS DÉJÀ DÉPENSÉ DE L'ARGENT POUR UN JEU ?	TRANCHE D'ÂGE					TOTAL GÉNÉRAL
		Entre 19 et 25 ans	Entre 26 et 35 ans	Entre 36 et 45 ans	Moins de 18 ans	Plus de 45 ans	
CAMEROUN	Non	52%	38%	46%	61%	56%	48%
	Oui	48%	62%	54%	39%	44%	52%
TOTAL		100%	100%	100%	100%	100%	100%
COTE D'IVOIRE	Non	47%	43%	29%	42%	29%	43%
	Oui	53%	57%	71%	58%	71%	57%
TOTAL		100%	100%	100%	100%	100%	100%
SENEGAL	Non	59%	54%	58%	72%	70%	59%
	Oui	41%	46%	42%	28%	30%	41%
TOTAL		100%	100%	100%	100%	100%	100%

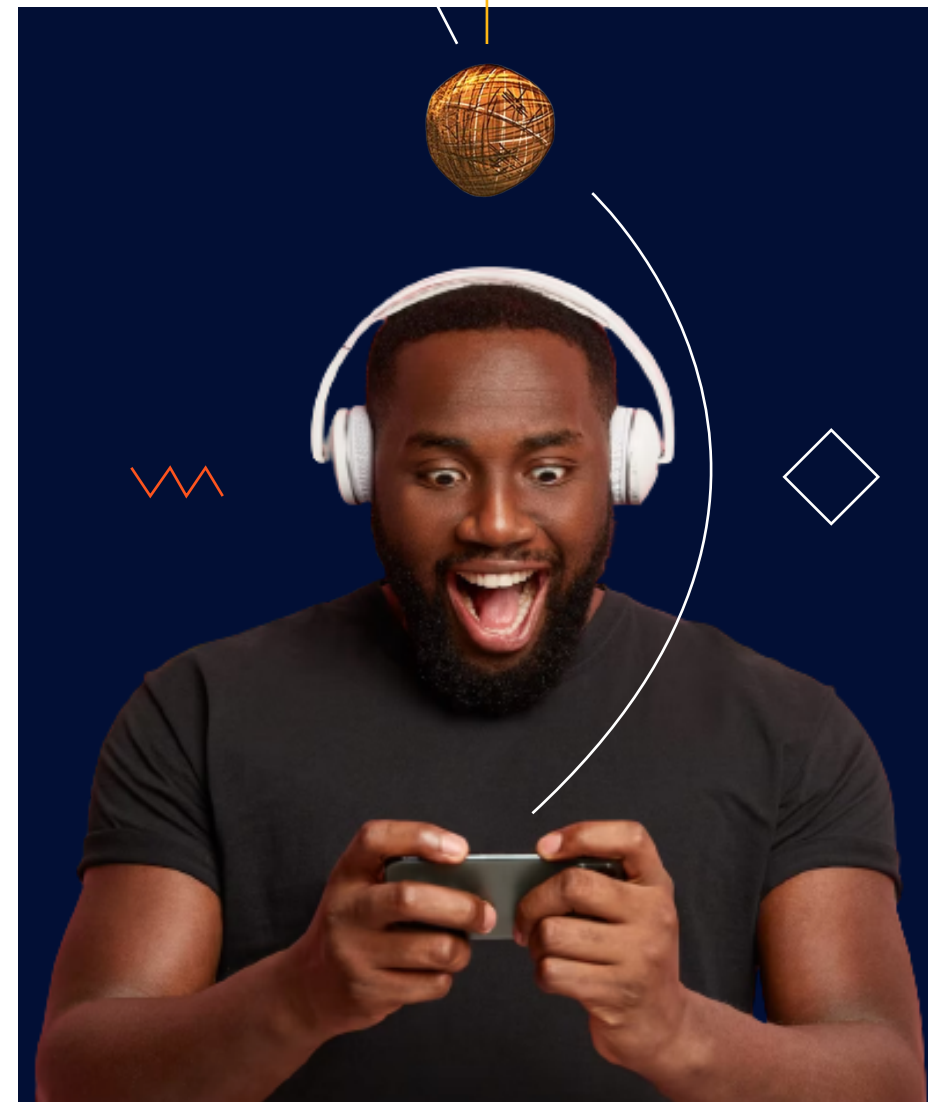
On remarque qu'en Côte d'Ivoire, quelle que soit la tranche d'âge, il y a plus de répondants ayant déjà dépensé de l'argent pour un jeu. En revanche, au Sénégal, quelle que soit la tranche d'âge, il y a davantage de répondants qui n'ont jamais dépensé d'argent pour un jeu.



XIII. Comment avez-vous payé ?

COMMENT AVEZ-VOUS PAYE?	QUEL EST VOTRE PAYS?			TOTAL GENERAL
	CAMEROUN	COTE D'IVOIRE	SENEGAL	
CARTE BLEUE	6%	13%	31%	15%
CREDIT TELEPHONIQUE	24%	18%	24%	22%
EN MAGASIN	21%	22%	16%	21%
MOBILE MONEY	49%	46%	29%	43%
TOTAL GENERAL	100%	100%	100%	100%

En général, le moyen de paiement le plus utilisé est le Mobile Money. En Côte d'Ivoire comme au Cameroun, la proportion d'utilisation du Mobile Money dépasse 46%. Seulement au Sénégal, il y a plus de répondants qui utilisent la carte bleue comme moyen de paiement, soit 31%.



XIV. Montant maximum à dépenser pour un jeu

TYPE DE JEUX PRÉFÉRÉS	PAYS						ENSEMBLE	
	CAMEROUN		CÔTE D'IVOIRE		SÉNÉGAL			
Action	16	15%	26	20%	19	16%	61	17%
Action, Aventure	6	6%	6	5%	4	3%	16	5%
Aventure	24	22%	13	10%	15	13%	52	15%
Puzzle	2	2%	4	3%	5	4%	11	3%
Sport	24	22%	53	42%	53	45%	130	37%
Stratégie	4	4%	4	3%	8	7%	16	5%
Voiture	8	7%	3	2%	6	5%	17	5%
Action, aventure, sport	9	8%	10	8%	2	2%	21	6%
Action, aventure, sport, voiture	8	7%	7	6%	2	2%	17	5%
Action, aventure, stratégie, sport, voiture	7	6%	1	1%	3	3%	11	3%
Total Général	108	100%	127	100%	117	100%	352	100%

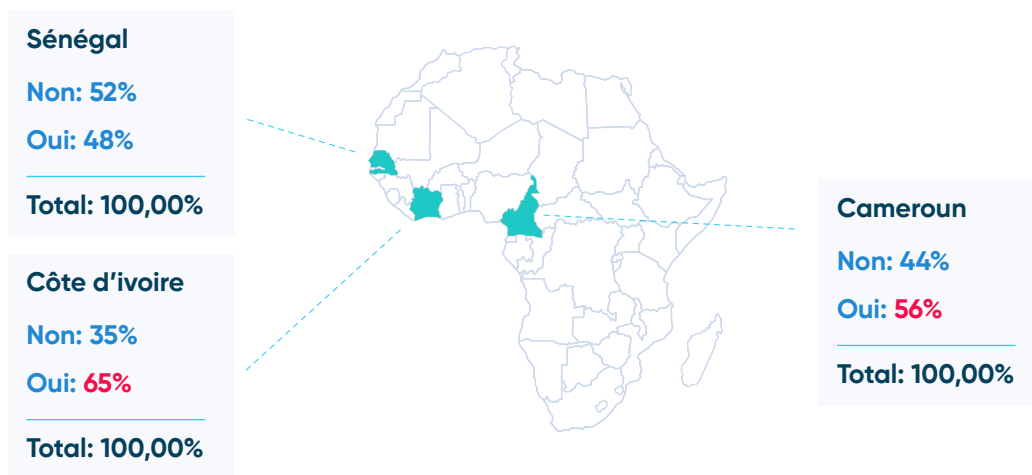
La proportion des répondants qui prêts à dépenser plus de 1000 F CFA pour un jeu est plus élevée au Sénégal que dans les deux autres pays francophones (40%).

En Côte d'Ivoire, la proportion des répondants qui prêts à dépenser entre 251 et 500 F CFA est plus élevée par rapport au Cameroun et au Sénégal.

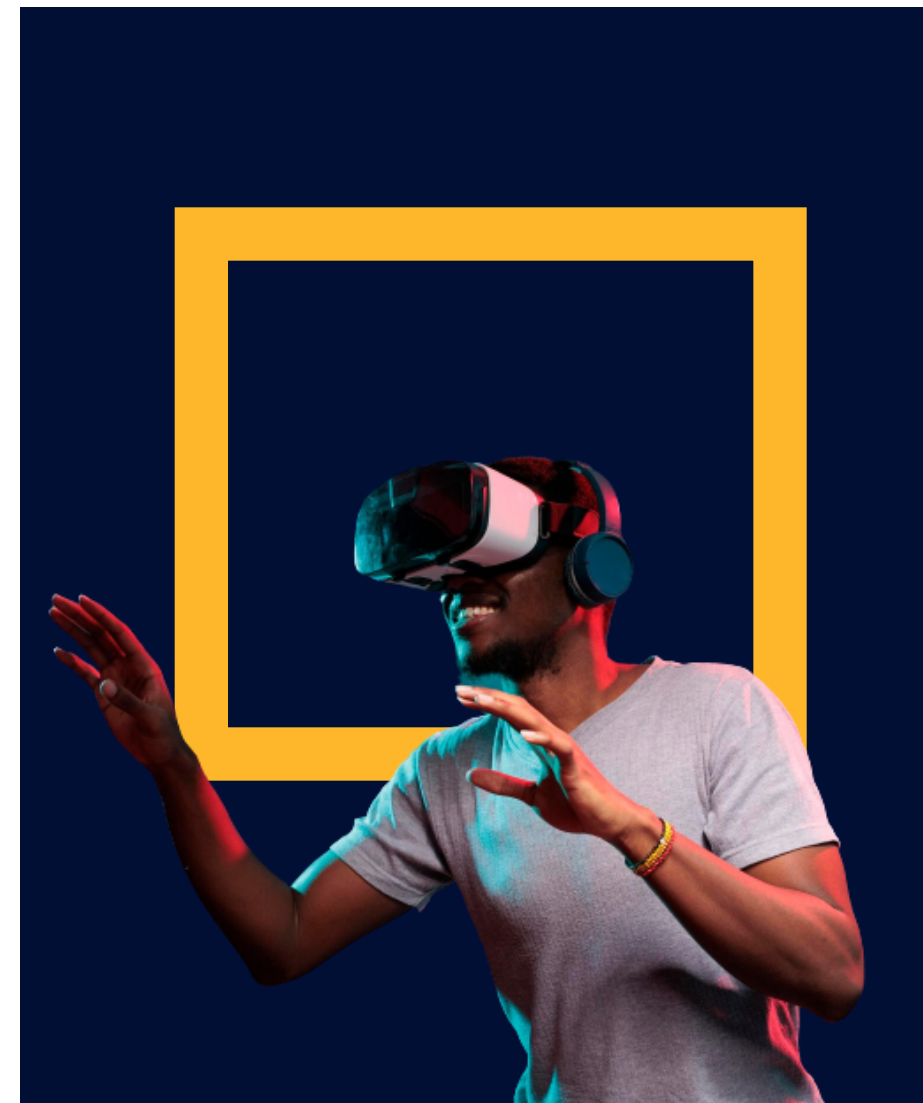
Dans chaque pays, la proportion des hommes qui prêts à dépenser plus de 1000 F CFA pour un jeu dépasse 25%.

XV. Intéressé à payer un abonnement à 100 F CFA par jour pour accéder à des jeux en illimité selon le pays

▶ Abonnement à 100f par jour et accéder à des jeux



À la question de savoir si les répondants sont intéressés à payer un abonnement de 100 F CFA par jour et accéder à des jeux en illimité, la proportion de ceux qui sont favorables, quel que soit le pays, est supérieure ou égale à 56%, excepté le Sénégal où la proportion est de 48%.



XVI. Modèles préférés de jeu

PAYS	Modèle Préféré			ENSEMBLE	
		FEMME	HOMME		
CAMEROUN	Abonnement, jeux en illimité, sans publicités	27%	31%	80	30%
	Jeu gratuit, avec beaucoup de publicités	43%	26%	73	28%
	Jeu gratuit, sans publicité mais avec des options payantes	20%	31%	78	29%
	Jeu payant sans publicités	10%	13%	34	13%
TOTAL		100%	100%	100%	100%
COTE D'IVOIRE	Abonnement, jeux en illimité, sans publicités	27%	28%	70	28%
	Jeu gratuit, avec beaucoup de publicités	50%	28%	75	30%
	Jeu gratuit, sans publicité mais avec des options payantes	9%	32%	75	30%
	Jeu payant sans publicités	14%	13%	32	13%
TOTAL		100%	100%	252	100%
SENEGAL	Abonnement, jeux en illimité, sans publicités	11%	16%	37	15%
	Jeu gratuit, avec beaucoup de publicités	65%	40%	109	45%
	Jeu gratuit, sans publicité mais avec des options payantes	15%	33%	71	29%
	Jeu payant sans publicités	9%	11%	25	10%
TOTAL		100%	100%	100%	100%

Au Cameroun, dans l'ensemble, il y a une majorité de répondants qui préfèrent l'option " abonnements, jeux en illimité, sans publicité ", soit 30 %. Cette formule d'abonnement est beaucoup plus appréciée par les hommes au Cameroun. Toutefois, la proportion des hommes qui préfèrent l'option " jeu gratuit, sans publicité mais avec des options payantes ", est la même que ceux qui préfèrent l'option " abonnements, jeux en illimité, sans publicité ".

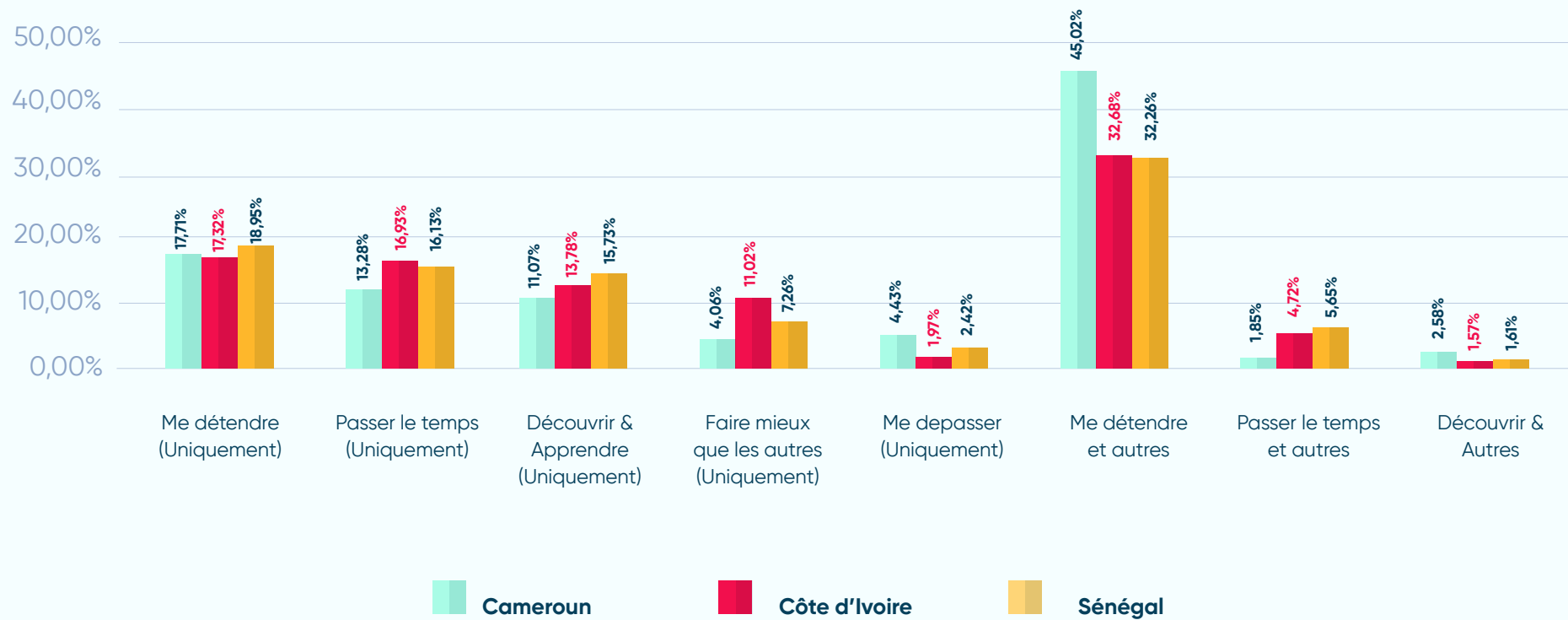
Au Sénégal, comparativement aux autres pays francophones, il y a davantage de répondants qui préfèrent l'option " jeu gratuit avec beaucoup de publicités", soit 45%. Et quel que soit le genre, la proportion des répondants au Sénégal qui préfèrent l'option "jeux gratuits avec beaucoup de publicités" est égale ou supérieure à 40%.

En Côte d'Ivoire, la proportion des répondants qui préfèrent l'option "jeux gratuits, avec beaucoup de publicités", est la même que la proportion des répondants qui préfèrent l'option " jeux gratuits, sans publicité mais avec des options payantes", soit 30%.

XVII. Raison de jouer aux jeux par pays

POURQUOI JOUEZ-VOUS	PAYS					
	CAMEROUN		CÔTE D'IVOIRE		SÉNÉGAL	
Me détendre (Uniquement)	48	18%	44	17%	47	19%
Passer le temps (Uniquement)	36	13%	43	17%	40	16%
Découvrir et apprendre (Uniquement)	30	11%	35	14%	39	16%
Faire mieux que les autres (Uniquement)	11	4%	28	11%	18	7%
Me dépasser (Uniquement)	12	4%	5	2%	6	2%
Me détendre et autres	122	45%	83	33%	80	32%
Passer le temps et autres	5	2%	12	5%	14	6%
Découvrir et autres	7	3%	4	2%	4	2%
Total	271	100%	254	100%	248	100%

Les résultats montrent qu'il y a plus de répondants qui jouent pour se détendre et d'autres raisons supplétives. Quel que soit le pays, la proportion de ceux qui jouent pour cette raison dépasse 32 %.



XVIII. Difficultés rencontrées quand vous voulez jouer

DIFFICULTÉS QUAND VOUS VOULEZ JOUER	PAYS			ENSEMBLE
	CAMEROUN	CÔTE D'IVOIRE	SÉNÉGAL	
Impossible d'acheter les jeux	14%	17%	15%	15%
Impossible d'acheter les jeux, je n'ai pas de problèmes		10%		1%
Impossible d'acheter les jeux, jeu trop lourd	4%	2%	4%	3%
Je n'ai pas de problèmes	21%	25%	29%	25%
Je n'ai pas de problèmes, jeu trop lourd			1%	0%
Jeu trop lourd	8%	11%	10%	10%
Problème d'internet	25%	24%	26%	25%
Problème d'internet, impossible d'acheter les jeux	6%	7%	6%	6%
Problème d'internet, impossible d'acheter les jeux, je n'ai pas de problèmes, jeu trop lourd	1%		0%	0%
Problème d'internet, impossible d'acheter les jeux, jeu trop lourd	9%	8%	3%	7%
Problème d'internet, jeu trop lourd	11%	6%	3%	7%
Total Général	100%	100%	100%	100%

Dans l'ensemble, il y a une répartition équilibrée entre les personnes qui affirment ne pas rencontrer de difficultés lorsqu'elles jouent aux jeux et celles qui estiment que l'internet est le véritable problème, soit 25 %. Au Cameroun, la majorité des répondants affirment que c'est le problème d'internet qui cause des difficultés lors des jeux, soit 25 %. En revanche, au Sénégal, la majorité des répondants affirment qu'ils ne rencontrent pas de problème, soit 29 %

XIX. Type de jeux préférés

TYPE DE JEUX PRÉFÉRÉS	PAYS						ENSEMBLE	
	CAMEROUN		CÔTE D'IVOIRE		SÉNÉGAL			
Action	16	15%	26	20%	19	16%	61	17%
Action, Aventure	6	6%	6	5%	4	3%	16	5%
Aventure	24	22%	13	10%	15	13%	52	15%
Puzzle	2	2%	4	3%	5	4%	11	3%
Sport	24	22%	53	42%	53	45%	130	37%
Stratégie	4	4%	4	3%	8	7%	16	5%
Voiture	8	7%	3	2%	6	5%	17	5%
Action, aventure, sport	9	8%	10	8%	2	2%	21	6%
Action, aventure, sport, voiture	8	7%	7	6%	2	2%	17	5%
Action, aventure, stratégie, sport, voiture	7	6%	1	1%	3	3%	11	3%
Total Général	108	100%	127	100%	117	100%	352	100%

Ce tableau montre que de manière spécifique, que le type de jeu « Sports » est le plus populaire en Côte d'Ivoire et au Sénégal. Dans ces deux pays, la proportion de répondants dépasse 40% et le type de jeu "Action" vient en deuxième position. Au Cameroun, les jeux de type Aventure et Sport sont préférés.

XX. Qu'est-ce qui vous attire dans les jeux vidéo ?

QU'EST CE QUI VOUS ATTIRE DANS UN JEU VIDÉO ?	PAYS						ENSEMBLE	
	CAMEROUN		CÔTE D'IVOIRE		SÉNÉGAL			
Défis et évolution	40%	40%	49	37%	39	34%	128	37%
Défis et évolution, Jouer avec des amis	6	6%	10	8%	7	6%	23	7%
Défis et évolution, personnages, graphisme, scénario, gameplay, jouer avec des amis	10	10%	8	6%	3	3%	21	6%
Gameplay	9	9%	4	3%	10	9%	23	7%
Graphisme	10	10%	6	5%	11	10%	27	8%
Jouer avec des amis	12	12%	25	19%	18	16%	55	16%
Personnages	7	7%	21	16%	15	13%	43	12%
Scénario	5	5%	9	7%	11	10%	25	7%
TOTAL	99	100%	132	100%	114	100%	345	100%

Ce tableau montre qu'il existe une attraction beaucoup plus spécifique parmi les répondants dans chaque pays. Nous avons retenu huit attractions dans un jeu vidéo. Dans les trois pays, il y a plus de répondants qui sont attirés par les **défis et évolution** (40% sur 99 répondants au Cameroun, 37% sur 132 répondants en Côte d'Ivoire et 34 % sur 114 répondants au Sénégal). La deuxième attraction est "**jouer avec des amis**". On remarque qu'en moyenne, les répondants qui sont attirés par les défis et l'évolution sont deux fois plus nombreux que ceux qui sont attirés par "jouer avec des amis".

XXI. Pourquoi n'avez-vous jamais dépensé d'argent pour un jeu vidéo ?

POURQUOI VOUS N'AVEZ JAMAIS DÉPENSÉ DE L'ARGENT POUR UN JEU VIDÉO ?	QUEL EST VOTRE PAYS ?			ENSEMBLE
	CAMEROUN	CÔTE D'IVOIRE	SÉNÉGAL	
Je n'ai pas de carte bancaire	50%	45%	56%	51%
Je n'ai de carte bancaire, je n'aime pas acheter	6%	10%	5%	7%
Je n'aime pas acheter	17%	14%	12%	14%
Jeu trop cher	13%	11%	9%	11%
Jeu trop cher, je n'ai de carte bancaire	4%	3%	5%	4%
Je voulais personnaliser, je voulais avoir un avantage, je voulais débloquent un niveau	2%	5%	1%	2%

Dans chaque pays, la principale raison pour laquelle les répondants ne dépensent pas d'argent pour un jeu est qu'ils ne possèdent pas de carte de crédit. La proportion de répondants citant cette raison dans chaque pays est supérieure ou égale à 45 %. Il est à noter que cette proportion est près de trois fois plus élevée que celle des répondants affirmant qu'ils n'aiment pas effectuer des achats.

XXII. Qu'est-ce qui vous a motivé à dépenser de l'argent pour un jeu ?

QUELLE A ÉTÉ VOTRE MOTIVATION POUR DÉPENSER POUR UN JEU ?	PAYS			ENSEMBLE
	CAMEROUN	CÔTE D'IVOIRE	SÉNÉGAL	
Je voulais avoir un avantage	7%	14%	11%	11%
Je voulais avoir un avantage, je voulais débloquer un niveau	4%	1%	2%	40
Je voulais débloquer un niveau	20%	20%	10%	18%
Je voulais personnaliser	7%	8%	8%	8%
Je voulais personnaliser. je voulais avoir un avantage	4%	2%	5%	3%
Je voulais personnaliser, je voulais avoir un avantage, je voulais débloquer un niveau	2%	1%	2%	2%

Je voulais personnaliser, je voulais débloquer un niveau	2%		3%	2%
Le jeu était payant	36%	44%	47%	42%
Le jeu était payant, je voulais avoir un avantage	4%	2%	2%	3%
Le jeu était payant, je voulais avoir un avantage, Je voulais débloquer un niveau	1%	1%	1%	1%
Le jeu était payant, je voulais débloquer un niveau	9%	3%	4%	6%
Le jeu était payant, je voulais personnaliser	1%	1%		1%
Le jeu était payant, je voulais personnaliser, je voulais avoir un avantage, je voulais débloquer un niveau	1%	1%	2%	1%
Le jeu était payant, je voulais personnaliser, je voulais débloquer un niveau	1%	1%	1%	1%
Total général	100%	100%	100%	100%

Les résultats montrent que dans les trois pays, parmi les répondants, une grande majorité est motivée à payer pour un jeu et la proportion de ces répondants dépasse 35%. Le fait de débloquer un niveau de jeu est la deuxième source de motivation pour dépenser pour un jeu.

Annexe

▶ Tableau présentant la raison de jouer

POURQUOI JOUEZ-VOUS ?	PAYS					
	CAMEROUN		CÔTE D'IVOIRE		SÉNÉGAL	
Me détendre (uniquement)	48	17,71%	44	17,32%	47	18,80%
Passer le temps (uniquement)	36	13,28%	43	16,93%	40	16,00%
Découvrir et apprendre (uniquement)	30	11,07%	35	13,78%	39	15,60%
Faire mieux que les autres (uniquement)	11	4,06%	28	11,02%	18	7,20%
Me dépasser (uniquement)	12	4,43%	5	1,97%	6	2,40%
Me détendre et passer le temps	35	12,92%	24	9,45%	20	8,00%

Me détendre et découvrir et apprendre	9	3,32%	4	1,57%	9	3,60%
Me détendre et faire mieux que les autres	4	1,48%	1	0,39%	1	0,40%
Me détendre et me dépasser	2	0,74%	2	0,79%	1	0,40%
Passer le temps et découvrir et apprendre	3	1,11%	3	1,18%	2	0,80%
Passer le temps et faire mieux que les autres	1	0,37%	2	0,79%	4	1,60%
Passer le temps et me dépasser	0	0,00%	0	0,00%	2	0,80%
Découvrir et apprendre et faire mieux que les autres	3	1,11%	1	0,39%	2	0,80%
Découvrir et apprendre et me dépasser	3	1,11%	1	0,39%	2	0,80%
Faire mieux que les autres et me dépasser	0	0,00%	0	0,00%	2	0,80%



Me détendre et passer le temps et découvrir et apprendre	30	11,07%	13	5,12%	19%	7,60%
Me détendre et passer le temps et faire mieux que les autres	5	1,85%	2	0,79%	2	1,20%
Me détendre et passer le temps et me dépasser	2	0,74%	6	2,36%	3	1,20%
Me détendre et découvrir et apprendre et faire mieux que les autres	6	2,21%	2	0,79%	3	1,20%
Me détendre et découvrir et apprendre et me dépasser	5	1,85%	6	2,36%	4	1,60%
Me détendre et faire mieux que les autres et me dépasser	2	0,74%	0	0,00%	1	0,40%
Passer le temps et découvrir et apprendre et faire mieux que les autres	0	0,00%	1	1,57%	1	0,40%
Passer le temps et découvrir et apprendre et me dépasser	0	0,00%	1	0,39%	3	1,20%
Passer le temps et faire mieux que les autres et me dépasser	1	0,37%	2	0,79%	1	0,40%



Découvrir et apprendre et faire mieux que les autres et me dépasser	1	0,37%	2	0,79%	0	0,00%
Me détendre et passer le temps et découvrir et apprendre et faire mieux que les autres	3	1,11%	3	1,18%	4	1,60%
Me détendre et passer le temps et découvrir et apprendre et me dépasser	5	1,85%	4	1,75%	2	0,80%
Passer le temps et découvrir et apprendre et faire mieux que les autres et me dépasser	0	0,00%	0	0,00%	1	0,40%
Me détendre et passer le temps et découvrir et apprendre et faire mieux que les autres et me dépasser	14	5,17%	16	6,30%	11	4,40%
TOTAL	271	100,00 %	254	100,00 %	250	100,00 %

Merci d'avoir parcouru cette analyse, offrant une perspective détaillée sur **les opportunités au sein de l'industrie du gaming en Afrique**. Dans les années à venir, le marché africain deviendra un moteur de croissance mondiale, mais cela nécessitera d'importants efforts et investissements dans la formation, la distribution et les **mécanismes de monétisation**.

Afin de garantir le succès des jeux africains, il est impératif de les **appuyer par des stratégies de marketing et de communication**, leur assurant ainsi une visibilité continentale et une rentabilité.

Face à ces défis, le Game Hub Sénégal a été instauré en tant que projet pilote. Son objectif est d'accélérer **la production et la commercialisation**, potentiellement révolutionnant l'industrie d'abord au Sénégal, puis dans la sous-région, pour finalement s'étendre à l'ensemble du continent.

N'hésitez pas à nous suivre sur les réseaux pour découvrir nos prochaines études qui mettront en lumière les chiffres sur le Nigéria, Ghana et Kenya.



<https://www.gamehubsenegal.com>

