

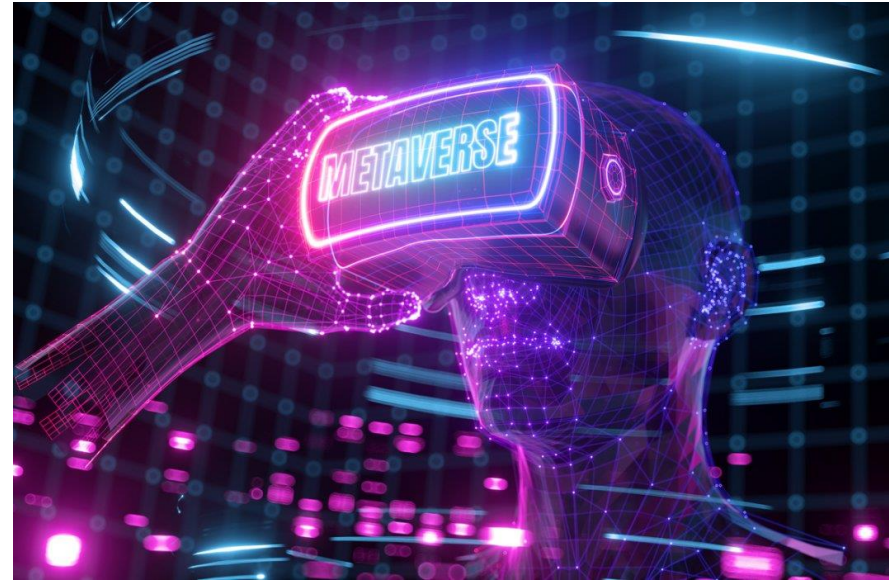


Les usages immersifs, de la réalité virtuelle au métavers



toluna*

- Sondage administré en ligne via Toluna Start auprès de **2 044 Français de 18 ans et plus**
- Enquête réalisée en **juin 2023**
- Echantillon représentatif de la population française en 2023 sur les critères de genre, d'âge et de CSP





Le métavers, une notion globalement connue des Français

- **Réalité virtuelle, avatar et cryptomonnaie, termes les plus connus** et les mieux appréhendés

- Une notoriété stable pour la VR (92 % en 2019)
- En progression pour la réalité augmentée (76 % vs. 71 % en 2019)

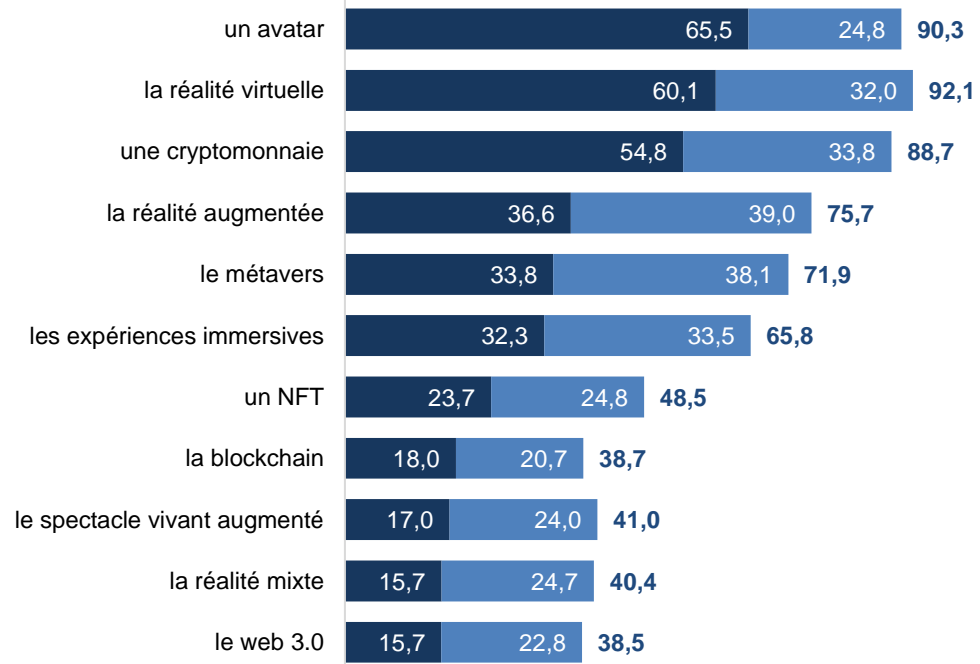
- **72 % des Français connaissent le terme métavers** et 34 % voient précisément de quoi il s'agit

- davantage les 18-34 ans (42 % voient précisément ce que c'est) que les 55 ans et plus (26 %)
- davantage les hommes (44 %) que les femmes (25 %)

- Moins d'un Français sur deux connaît le terme NFT et un sur 3 environ le web 3.0, la blockchain, la réalité mixte ou le spectacle vivant augmenté

Connaissez-vous les termes suivants ? (%)

ST Oui



■ oui, et vous voyez précisément de quoi il s'agit

■ oui, mais vous ne voyez pas précisément de quoi il s'agit



Une meilleure compréhension des technologies et outils numériques par les hommes, les 18-34 ans et les CSP+

Part des répondants qui connaissent le terme et voient précisément de quoi il s'agit selon le genre, l'âge et la CSP (%)

	hommes	femmes	18-34 ans	35-54 ans	55 ans et plus	CSP+	CSP-	Inactifs
la réalité virtuelle	63	58	71	60	53	67	56	58
une cryptomonnaie	64	47	59	54	53	61	52	52
la réalité augmentée	45	29	47	39	27	47	30	34
le métavers	44	25	42	36	26	47	26	30
un NFT	34	15	35	25	15	34	18	20



Les Français et la réalité virtuelle

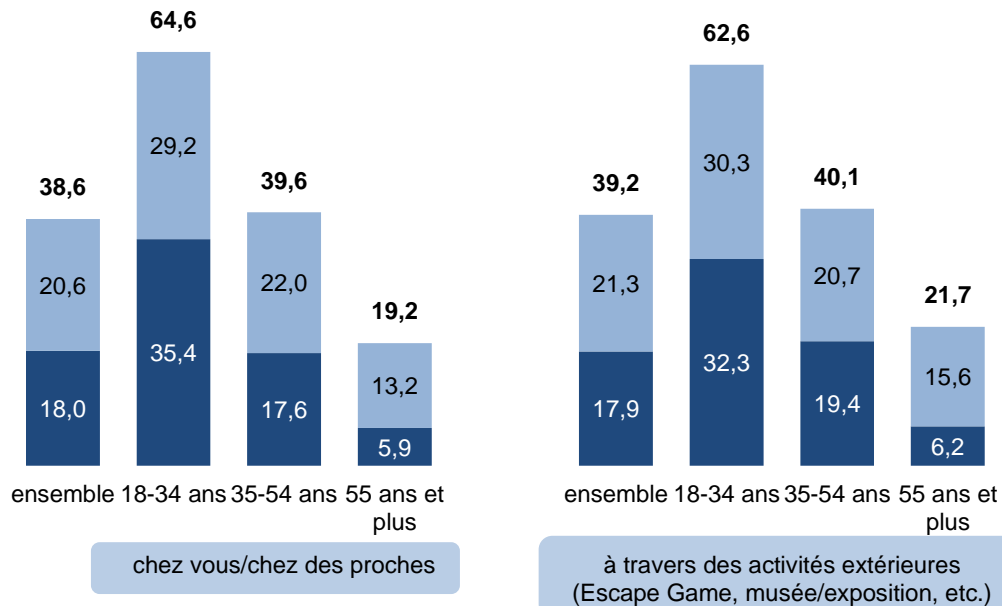




Des utilisateurs de réalité virtuelle nombreux chez les jeunes

- **49 % ont déjà expérimenté la VR, en hausse de 7 points vs. 2019**
 - Un taux de pénétration équivalent que ce soit à travers des activités extérieures (39 %) ou chez soi/chez des proches (39 %)
- **Les 18-34 ans ont beaucoup plus expérimenté la VR que les plus âgés**
 - Que ce soit chez eux ou à travers des activités extérieures
- **Un taux de pénétration de la VR plus élevé chez les hommes**
 - Près d'un homme sur deux a fait l'expérience de la VR
 - Seulement une femme sur trois

Avez-vous déjà expérimenté la réalité virtuelle ? (%)



■ oui, plusieurs fois ■ oui, une seule fois



Un taux d'équipement en accessoires VR relativement faible

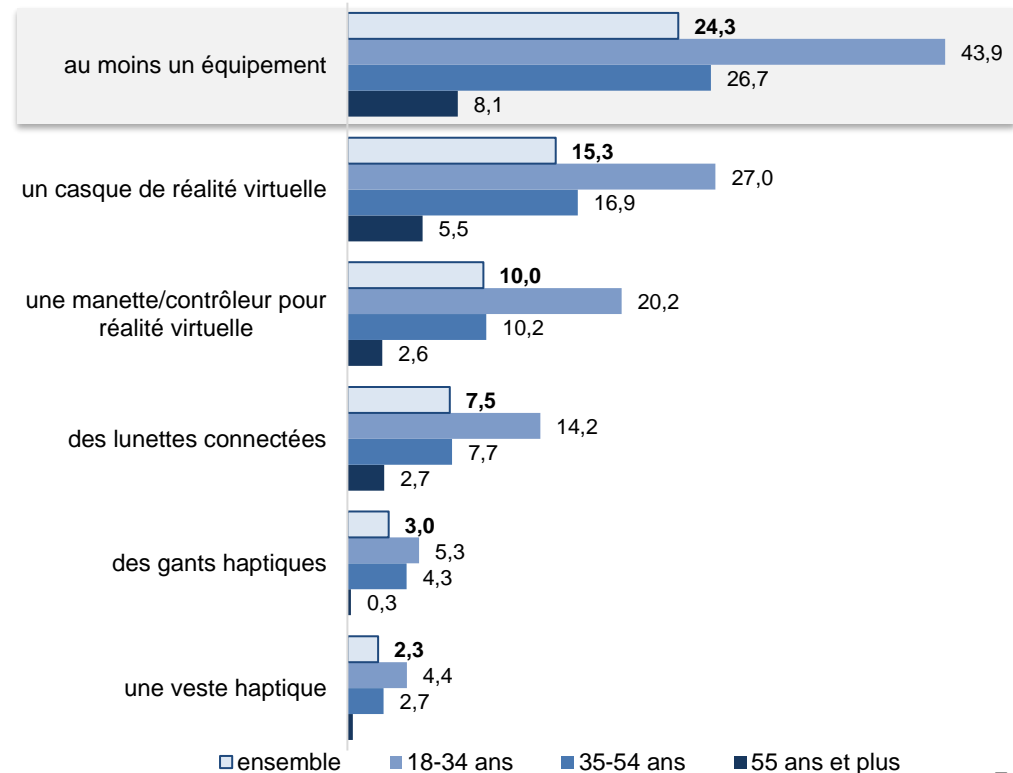
- Malgré l'engouement médiatique autour de la VR ces dernières années, un **taux d'équipement relativement faible**

- **24 %** déclarent posséder au moins un accessoire pour la réalité virtuelle et/ou le métavers
- Un taux d'équipement qui varie selon l'âge : **les 18-35 ans sont les plus équipés** pour l'ensemble des équipements cités

- Le **casque de réalité virtuelle, l'accessoire le plus répandu chez les Français**

- 15 % déclarent en posséder un
- 27 % des 18-34 ans

Possédez-vous les équipements suivants ? (%)





Des expériences VR qui se font essentiellement dans un cadre récréatif

• Le jeu vidéo, principal cadre d'expérience de la réalité virtuelle (43 % vs. 41 % en 2019)

- **Particulièrement chez les moins de 55 ans** : près de 1 utilisateur de VR de 18 à 34 ans sur 2 l'a utilisé dans le cadre d'un jeu vidéo
- 41 % pour les 35-54 ans
- 26 % pour les 55 ans et plus



• Les expositions et les musées, premiers lieux d'utilisation de la VR pour les 55 ans et plus (34 %)

- 29 % pour les 35-54 ans
- 21 % pour les 18-34 ans



• Les escape games, un terrain propice à cette expérience (29 %), et particulièrement chez les 18-34 ans (34 %)

Dans quel cadre avez-vous expérimenté la réalité virtuelle chez eux ou à l'extérieur? (%)

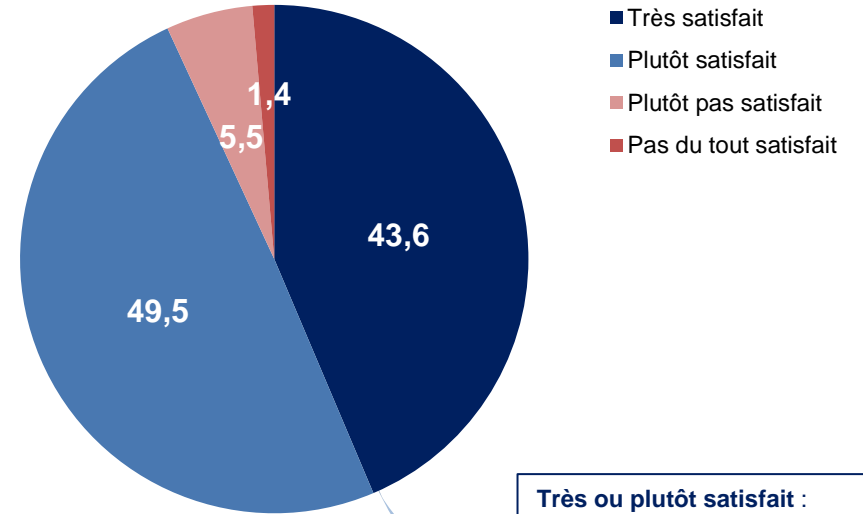




Un taux de satisfaction élevé pour la VR

- Des **expériences de réalité virtuelle globalement satisfaisantes** (93 %)
- **Plus d'un Français sur 4 se dit très satisfait** de son expérience
 - Un taux de 'très satisfaits' légèrement inférieur chez les 55 ans et plus (39 % contre 44 % en moyenne)

Lorsque vous avez utilisé un casque de réalité virtuelle, diriez-vous que vous avez été satisfait de cette expérience ? (%)



Très ou plutôt satisfait
93,1 %

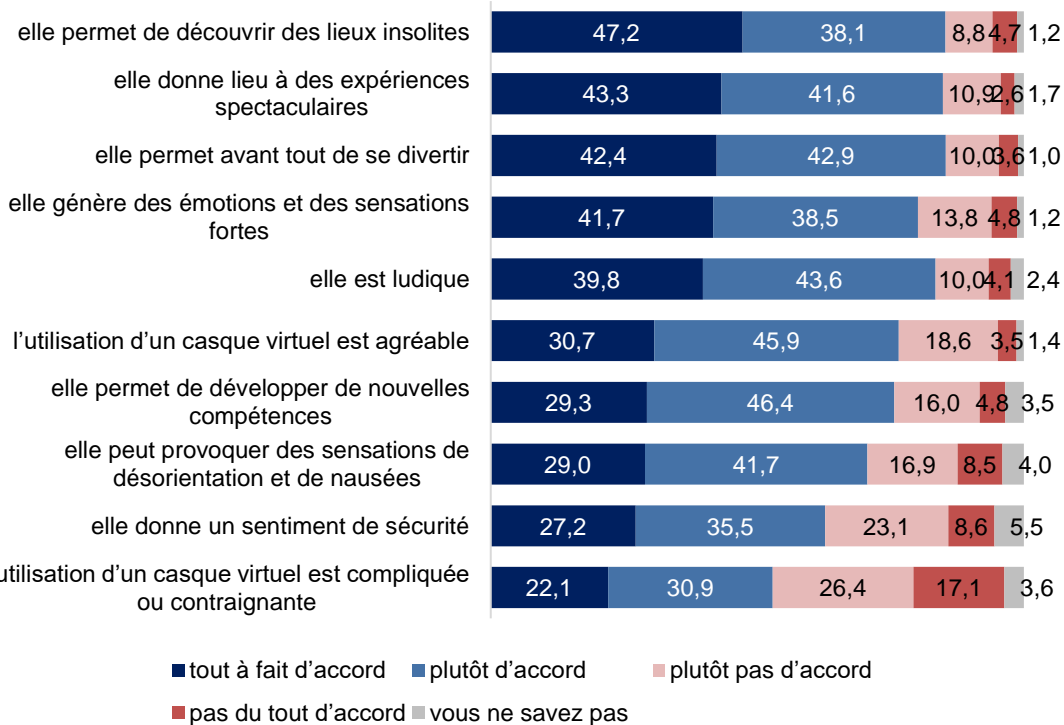
Très ou plutôt satisfait :

- 91,9 % chez les 18-34 ans
- 93,7 % chez les 35-54 ans
- 95,5 % chez les 55 ans et +
- 94,8 % chez les femmes
- 91,8 % chez les hommes



La VR, une expérience jugée dépayssante, spectaculaire et divertissante

Que pensez-vous des affirmations suivantes sur la réalité virtuelle ? (%)



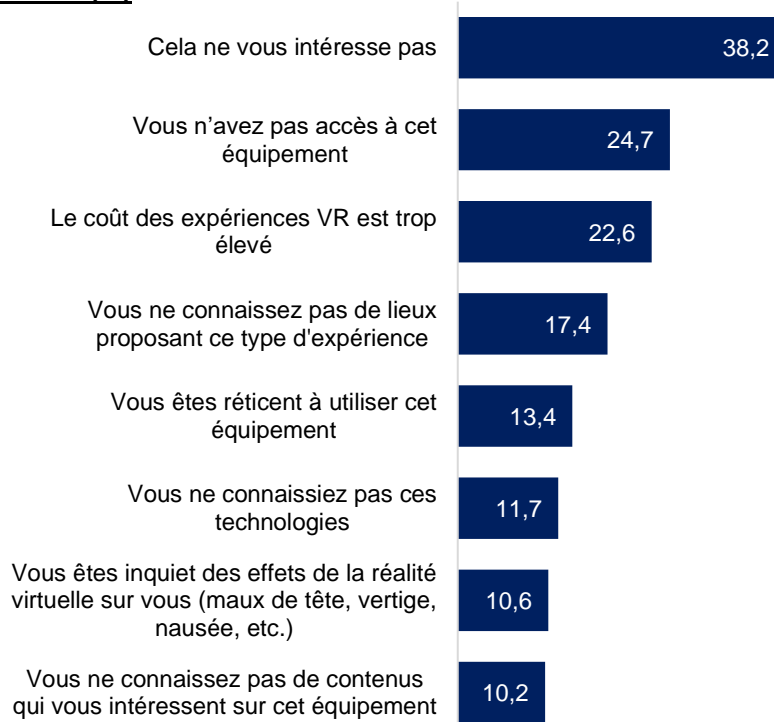
- La VR : une activité qui **permet de découvrir des lieux insolites** (85 % d'accord) et donnant lieu à des **expériences spectaculaires** (85 %)
 - Les 55 ans et plus qui ont déjà expérimenté la VR sont plus nombreux à être tout à fait d'accord avec ces affirmations (respectivement 56 % et 54 %)
- **Les utilisateurs de VR de 55 ans et plus, moins critiques que les plus jeunes envers cette technologie**
 - 56 % d'entre eux pensent que l'utilisation d'un casque virtuel n'est ni compliquée ni contraignante, contre 43 % pour les 18-34 ans et 38 % pour les 35-54 ans
 - Des utilisateurs de 55 ans et + pour rappel moins nombreux : des 'early adopters' parmi leur tranche d'âge, davantage attirés par ces technologies
- **71 % s'accordent à dire que la VR peut provoquer des sensations de désorientation et de nausées**
 - 72 % des utilisateurs VR de 18-34 ans
 - 74 % des utilisateurs VR de 35-54 ans
 - 61 % des utilisateurs VR de 55 ans et plus



Le manque d'intérêt, frein principal à l'expérience de la VR

- **Le manque d'intérêt**, principal frein pour ceux qui n'ont jamais expérimenté la réalité virtuelle (38 %)
 - **Notamment chez les +35 ans** : 1^{ère} raison avancée par les 35-54 ans (35 %) et les 55 ans et plus (40 %)
- **L'absence d'accès aux équipements** nécessaires pour la VR, 2^{ème} cause majeure
 - 31 % des 18-34 ans
 - 25 % des 35-54 ans
 - 23 % des 55 ans et plus
- **Les plus jeunes, plus soucieux du coût** de l'expérience
 - Le **coût trop élevé**, 1^{ère} raison avancée par les 18-34 ans (35 %, contre 23 % pour l'ensemble)
- **Peu sont réticents à utiliser ces technologies** (13 %)

Pour quelle(s) raison(s) n'avez-vous jamais expérimenté la réalité virtuelle ? (%)





Une consommation média plus intensive chez les utilisateurs de VR

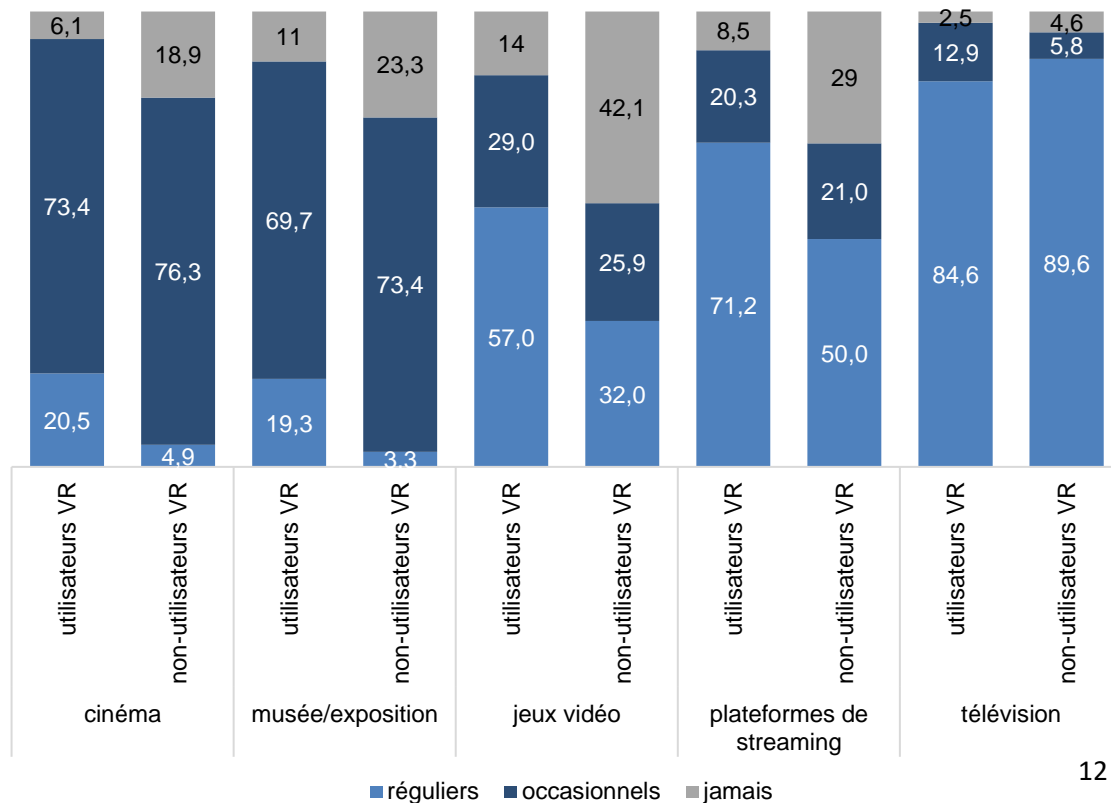
• Une consommation média plus intensive au global de la part des utilisateurs de VR

- 21 % des utilisateurs de VR se rendent au cinéma régulièrement, contre 5 % pour les non-utilisateurs de VR
- Les non utilisateurs, au profil plus âgé, ont une consommation toutefois plus importante de la télévision (90 % au moins une fois par semaine, contre 85 % pour les utilisateurs de VR)

• Des pratiques du jeu vidéo et des plateformes de streaming particulièrement importantes chez les utilisateurs de VR

- 57 % jouent aux jeux vidéo au moins une fois par semaine, contre 32 % chez les non-utilisateurs
- 71 % regardent des contenus sur des plateformes régulièrement, contre 50 % chez les non-utilisateurs

D'une manière générale, à quelle fréquence consommez-vous les médias suivants ? (%)





Les Français et le métavers

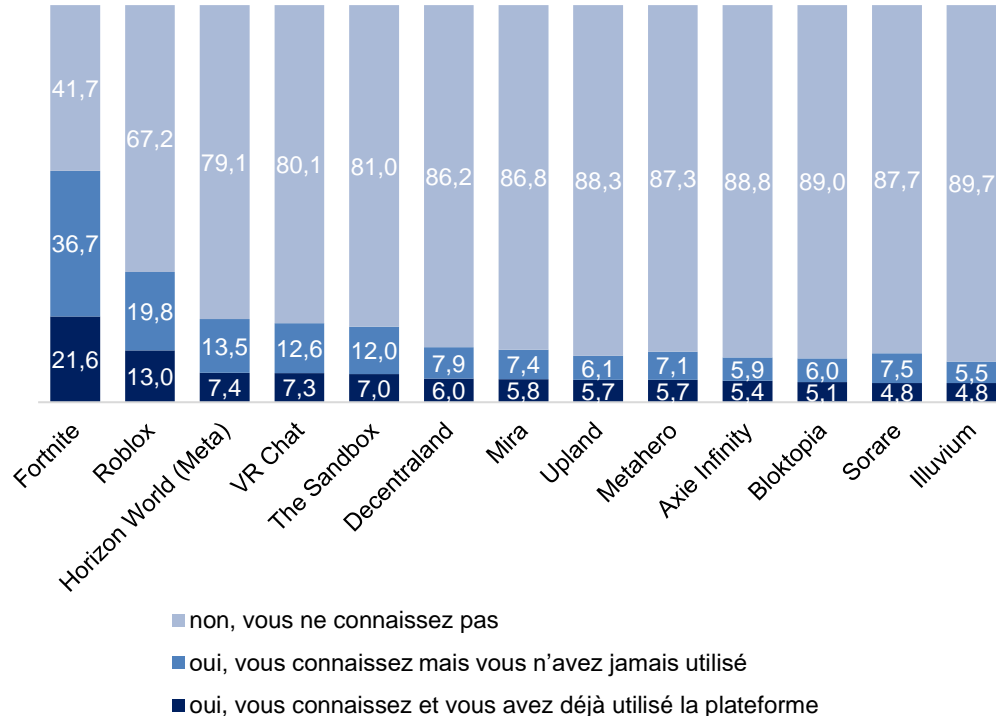




Faible notoriété et utilisation des plateformes métavers, en dehors de Fortnite (et Roblox dans une moindre mesure)

- **Un taux de notoriété qui varie fortement selon l'âge**
 - Entre 5 % et 35 % selon les plateformes pour les 55 ans et plus
 - Entre 35 % et 90% pour les 18-34 ans
- **31 % des Français de 18 ans et plus ont déjà utilisé au moins une plateforme de métavers en 2023**
 - 20 % en ont utilisé plusieurs
- **Fortnite, plateforme la plus connue (58 %) et utilisée par les Français (22 %)**
 - Plus de 40% des 18-34 ans ont déjà utilisé la plateforme
 - 26 % des 35-54 ans
 - 9 % des 55 ans et plus
- **Un taux d'utilisation faible chez les 55 ans et plus**
 - Des taux d'utilisation compris entre 1 % et 9 % vs. entre 11 % et 42 % chez les 18-34 ans
 - 75 % des 55 ans et plus n'ont jamais utilisé une de ces plateformes vs. 22 % chez les 18-34 ans et 48 % des 35-54 ans

Connaissez-vous les plateformes suivantes ? (%)





Un taux d'utilisation élevé chez les plus jeunes des deux plateformes leaders, Fortnite et Roblox

Part des répondants qui connaissent et ont déjà utilisé les plateformes suivantes (%)

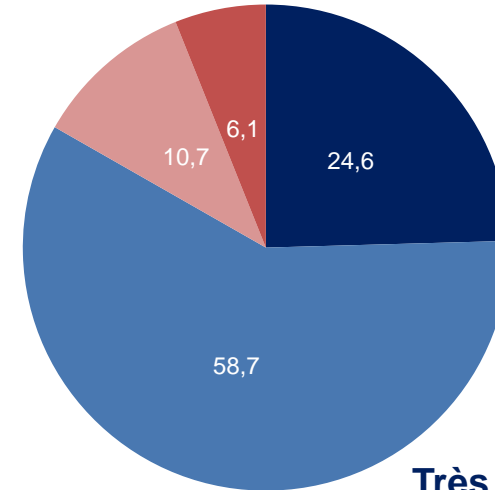
	hommes	femmes	18-34 ans	35-54 ans	55 ans et plus	CSP+	CSP-	inactifs
Fortnite	25	26	41	26	9	26	28	13
Roblox	16	16	30	14	4	16	18	8
Horizon World	9	10	15	9	3	10	9	4



Une expérience dans le métavers satisfaisante, mais qui ne convainc pas encore tout à fait

- Parmi les utilisateurs de plateforme métavers, 1 sur 4 se dit *très* satisfait de son expérience
 - 31 % chez les 18-34 ans et 26 % chez les femmes
- **83 % d'entre eux sont globalement satisfaits de leur expérience**
 - Les 18-34 ans restent les plus satisfaits par leur expérience
 - Peu de différences notables entre hommes et femmes
- Une part un peu plus importante de non-satisfaits parmi les 55 ans et plus (25 %)

Lorsque vous avez utilisé une plateforme métavers, avez-vous été satisfait de cette expérience ? (%)



- Très satisfait
- Plutôt satisfait
- Plutôt pas satisfait
- Pas du tout satisfait

**Très ou plutôt satisfait
83,3 %**

Très ou plutôt satisfait :

- 87,6 % chez les 18-34 ans
- 82,8 % chez les 35-54 ans
- 74,8 % chez les 55 ans et +
- 82,8 % chez les femmes
- 83,7 % chez les hommes

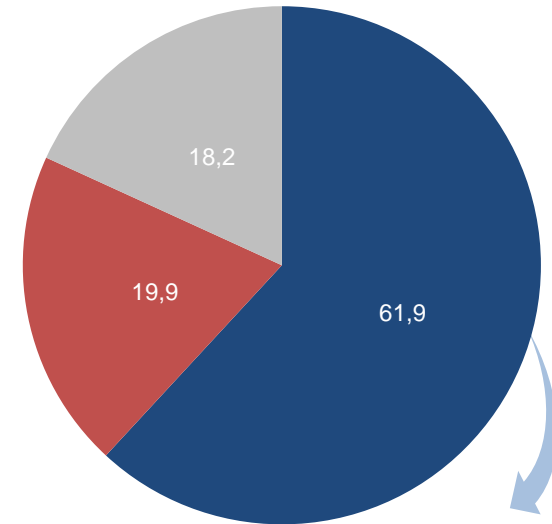


Près de deux utilisateurs de plateformes métavers sur 3 comptent continuer à les utiliser

- **62 % des Français qui ont déjà utilisé une plateforme de métavers ont l'intention de continuer à utiliser ces plateformes**
 - 67 % des 18-34 ans
 - 64 % des hommes
- **Près d'un utilisateur de 55 ans et plus sur 4 ne souhaite pas utiliser à nouveau ces plateformes**
 - Ils sont également nombreux à ne pas avoir d'avis ; 32 % ne se prononcent pas



Avez-vous l'intention de continuer à utiliser ces plateformes ? (%)



- Oui
- Non
- Vous ne savez pas

Oui :

- 66,9 % chez les 18-34 ans
- 64,7 % chez les 35-54 ans
- 45,5 % chez les 55 ans et +
- 59,9 % chez les femmes
- 63,6 % chez les hommes



Parmi ceux qui n'ont utilisé aucune plateforme métavers, de fortes réticences à créer un avatar

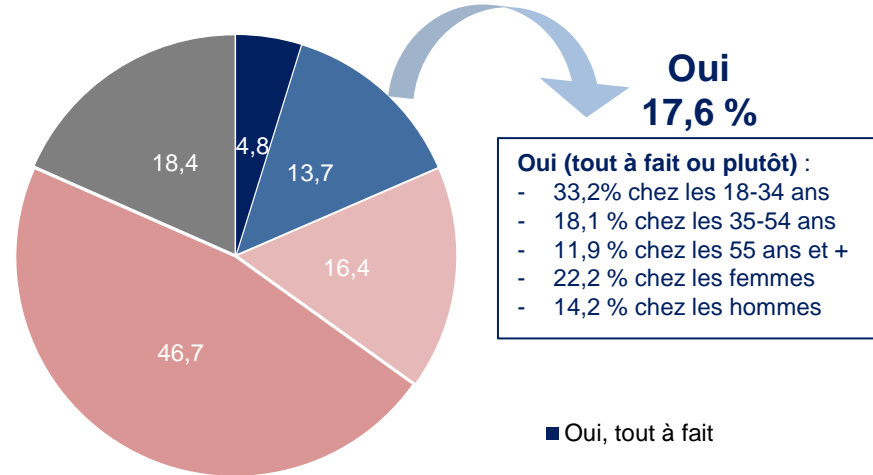
- **18 % des Français qui n'utilisent pas les plateformes métavers envisagent de créer leur avatar dans un métavers**

- Les 18-34 ans sont les plus intéressés : 33 % envisagent d'en créer un contre seulement 12 % pour les 55 ans ou plus et 18 % pour les 35-54 ans
- 43 % des Français qui ont déjà utilisé au moins une plateforme de métavers envisagent de créer leur avatar

- **Les femmes, moins réticentes que les hommes**

- 22 % des femmes qui n'utilisent pas les plateformes de métavers envisagent de créer leur avatar dans un métavers, contre 14 % pour les hommes

Envisagez-vous de créer votre avatar dans un métavers ? (%)



Oui (tout à fait ou plutôt) :

- 33,2% chez les 18-34 ans
- 18,1 % chez les 35-54 ans
- 11,9 % chez les 55 ans et +
- 22,2 % chez les femmes
- 14,2 % chez les hommes

■ Oui, tout à fait

■ Oui, plutôt

■ Non, plutôt pas

■ Non, pas du tout

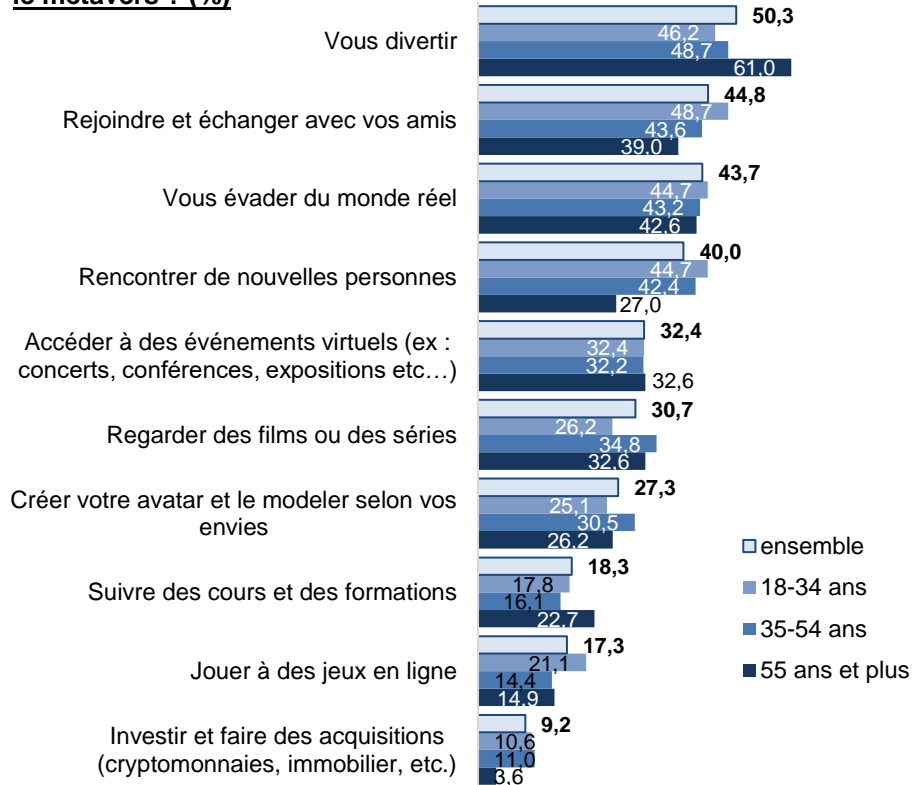
■ Vous ne savez pas





L'importance des interactions sociales dans le métavers chez les moins de 35 ans

Pour quelles raisons souhaiteriez-vous rejoindre ou avez-vous rejoint le métavers ? (%)



- De multiples motivations à rejoindre le métavers (3,1 raisons avancées en moyenne)

• Un Français sur deux déclare vouloir rejoindre le métavers pour se divertir

- 1^{ère} raison avancée par les 35-54 ans (49 %) et les 55 ans et plus (61 %)
- 31 % des Français déclarent également vouloir rejoindre le métavers pour regarder des films et des séries

• Chez les 18-34 ans, une dimension sociale prégnante

- 49 % d'entre eux ont pour motivation de rejoindre et échanger avec leurs amis, 1^{ère} raison sur cette tranche d'âge
- 45 % souhaitent y rencontrer de nouvelles personnes
- Les hommes sont également plus nombreux à souhaiter rejoindre le métavers pour y rencontrer de nouvelles personnes (43 % contre 37 % pour les femmes)

• La volonté de s'évader du monde réel rassemble toutes les tranches d'âge

- 45 % des 18-34 ans
- 43 % des 35-54 ans
- 43 % des 55 ans et plus



Les profils numériques dans le métavers séduisent surtout les plus jeunes

L'identité numérique correspond à l'image d'une personne physique sur Internet. Un profil numérique participe à l'identité numérique globale et se constitue sur tous les sites et réseaux sociaux permettant d'éditer une fiche d'identité contenant vos informations.

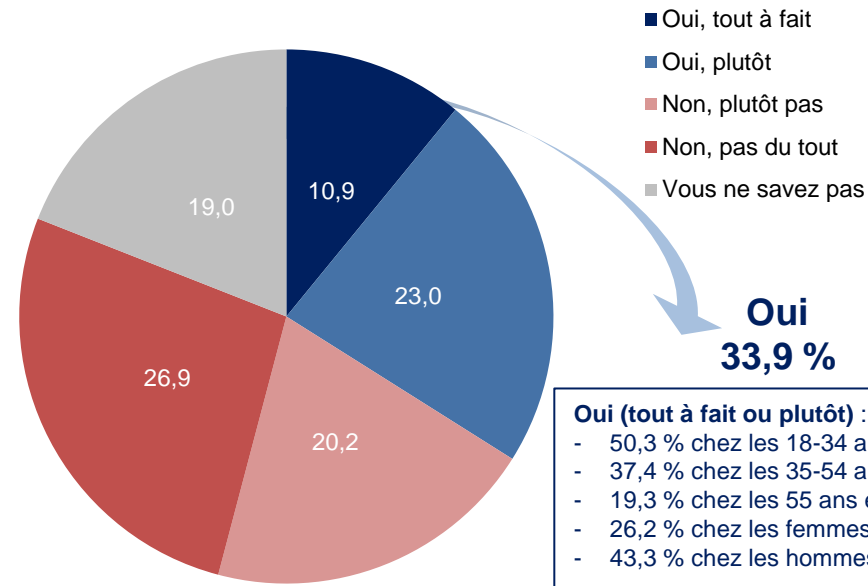
- **Un Français sur 3 prêt à accepter que ses comptes de réseaux sociaux soient associés à des profils numériques dans le métavers**

- 26 % chez les femmes et 43 % chez les hommes
- Une acceptation décroissante avec l'âge
- Paradoxalement, ceux qui ont déjà utilisé les plateformes métavers sont moins d'accord pour associer leur compte que ceux qui les connaissent mais ne les ont jamais utilisées

- **Les plus âgés proportionnellement plus nombreux à ne pas avoir d'avis**

- **Les 18-34 ans, plus enthousiastes à propos des profils numériques** dans le métavers

Accepteriez-vous que les comptes de vos réseaux sociaux soient associés à des profils numériques dans le métavers ? (%)

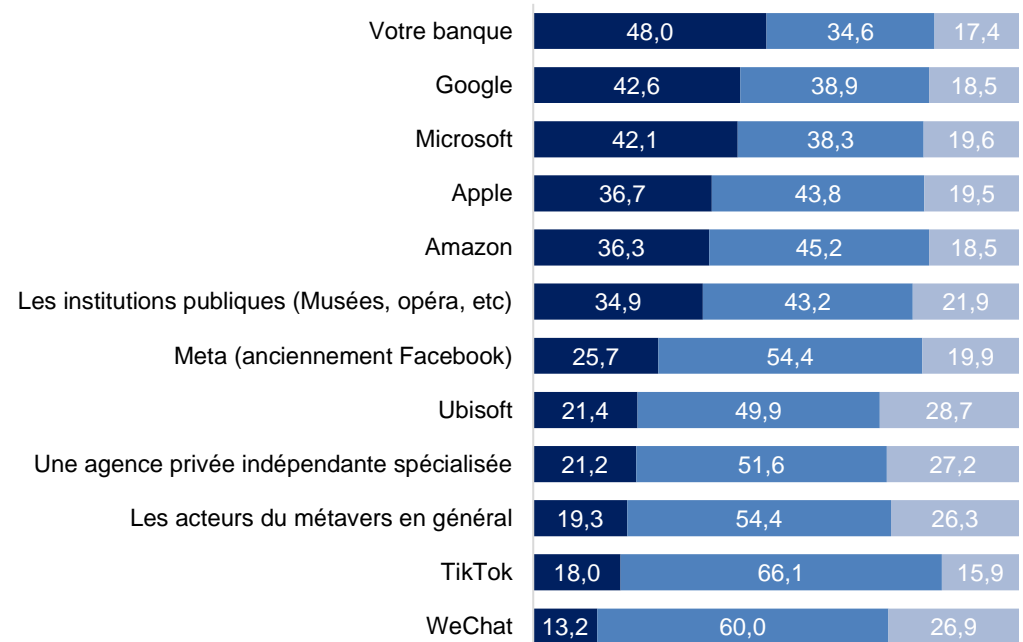




Une relative confiance envers les banques et les GAFAM concernant la gestion des données personnelles

- Une méfiance globalement sur la conservation des données personnelles dans le métavers
- Les banques, les acteurs en lesquels les Français font le plus confiance (près d'un sur deux)
 - 52 % des 18-34 ans
 - 48 % des 35-54 ans
 - 46 % des 55 ans et plus
- Les GAFAM bénéficient d'une plus grande confiance des utilisateurs que les acteurs indépendants, les institutions publiques ou les autres acteurs de l'internet
- Des 18-34 ans qui semblent davantage accorder leur confiance que les plus âgés
- Les femmes plus prudentes que les hommes

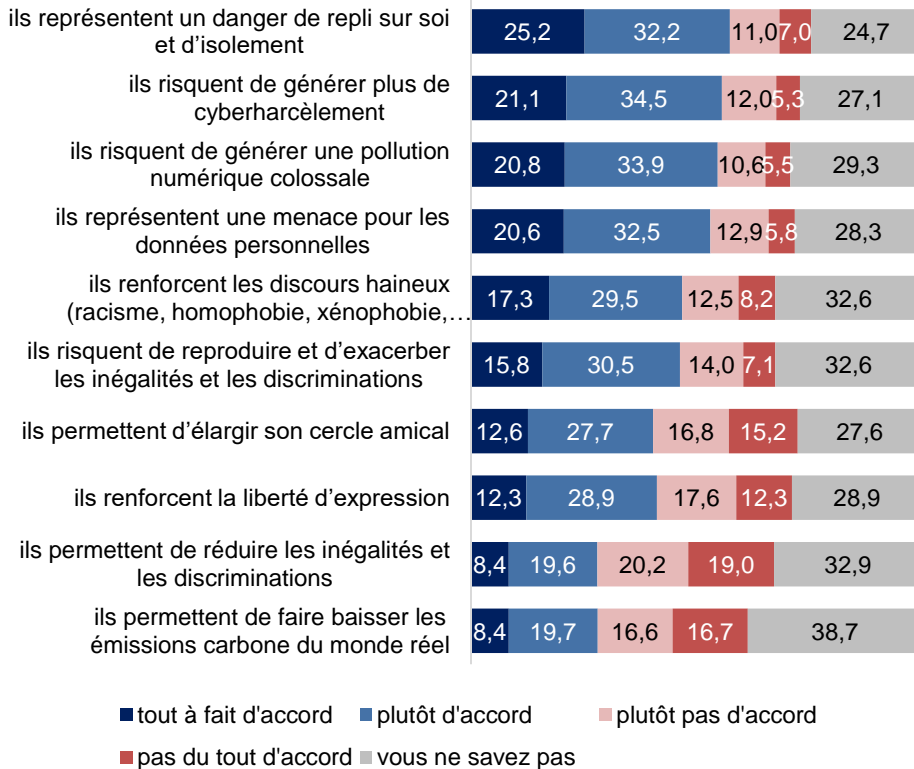
Personnellement, feriez-vous confiance à chacun des acteurs suivants pour conserver vos données personnelles dans un métavers ? (%)



■ oui ■ non ■ vous ne savez

Les Français, conscients des risques sociaux et environnementaux du métavers

Que pensez-vous des affirmations suivantes à propos des métavers ? (%)



- Le métavers, un danger de repli sur soi et d'isolement pour 57 % des Français**
 - **Un taux similaire quel que soit l'âge** : 58 % chez les 18-35 ans, 57 % chez les 35-54 ans et 58 % chez les 55 ans et plus
- Les plus jeunes, particulièrement inquiets du risque de cyberharcèlement**, auquel ils sont davantage confrontés et sensibilisés : 60 % contre 55 % chez les 35-54 ans et 53 % chez les 55 ans et plus
- Plus d'un Français sur deux soucieux de la pollution numérique** que peuvent engendrer les métavers
 - Plus particulièrement les 18-34 ans (59 %)
 - Moins les hommes (35 %) que les femmes (23 %)
- Le métavers, un concept encore difficile à appréhender** : suivant les items proposés, entre 25 % et 39 % des répondants n'ont pas d'opinion
- Ceux qui disent bien connaître le 'métavers' sont bien plus conscients des risques**
 - 70 % à être soucieux des risques environnementaux
 - 58 % inquiets des inégalités engendrées



A retenir

La réalité virtuelle, une activité récréative et divertissante prisée des jeunes

- La **réalité virtuelle bénéficie d'une notoriété plus forte (92 %)** que le **métavers (72 %)**, une notion qui se démocratise
- **Les jeunes ont dans l'ensemble une meilleure connaissance** et compréhension des nouvelles technologies et outils numériques, souvent mal maîtrisés par les seniors ⇒ un **besoin de pédagogie et d'accompagnement** sur ces sujets pour résorber la fracture numérique
- De fait, la **réalité virtuelle intéresse plutôt les 18-34 ans qui sont nombreux à l'avoir déjà testée**. Les plus âgés n'y sont pas réticents mais manquent d'intérêt et de connaissance pour se saisir de cette nouvelle technologie
- Le **jeu vidéo** est le principal cadre d'expérience de la **réalité virtuelle**, devant les escape games et musées / expositions
- Les **expériences de réalité virtuelle satisfont les Français** (à 93 %) et bénéficient d'une **image positive** : elles permettent de découvrir des lieux insolites, donnent lieu à des expériences spectaculaires, permettent de vivre des émotions fortes et sont d'abord perçues comme un divertissement

Le métavers, un espace numérique envers lequel les Français restent méfiants

- **A l'exception notable de Fortnite** et, dans une moindre mesure, Roblox, **les plateformes de métavers sont peu connues et encore moins utilisées**
- La plupart des Français sont **conscients des risques sociaux et environnementaux** que pose le métavers
- **Un Français sur 3 seulement serait prêt à accepter que ses comptes de réseaux sociaux** soient associés à des profils numériques dans le métavers
- **Globalement, les Français se montrent méfiants sur la conservation de leurs données personnelles** mais feraient davantage confiance aux banques et aux GAFAM