

Résultats du sondage sur le label « jeu équitable »

Table des matières

| | |
|--|---|
| I) Méthodologie..... | 1 |
| II) Résumé des résultats..... | 2 |
| II.1) Avis sur la rémunération des auteurs..... | 2 |
| II.2) Les joueurs et le label Fair Game..... | 2 |
| II.3) Les professionnels et le label Fair Game..... | 3 |
| II.4) Impact de l'article précédent sur l'opinion des lecteurs..... | 3 |
| III) Données brutes du sondage..... | 3 |
| III.1) Les auteurs de jeux de société sont-ils assez rémunérés ?..... | 3 |
| III.2) Quelle est la juste rémunération pour un auteur ?..... | 4 |
| III.3) Que pensez-vous du label Fair Game ?..... | 5 |
| III.4) Impact commercial du label Fair Game..... | 5 |
| III.5) Payer plus pour mieux rémunérer les auteurs..... | 6 |
| III.6) Critères pour l'attribution du label..... | 6 |
| III.7) Rôle des répondants dans le monde du jeu..... | 7 |

I) Méthodologie

Les données ci-dessous sont tirées d'un sondage en ligne réalisé en août 2020 par Mathieu Baiget, fondateur de [Ludiconcept](http://www.ludiconcept.fr), qui a récolté 295 réponses.

Le sondage a été créé sur Google Forms le 8 août 2020 et clos le 13 octobre 2020. Il a récolté 295 réponses. Les données ont été récoltées de manière anonyme.

J'ai évalué les réponses au sondage en fonction de deux paramètres :

- Les répondants ont-ils lu l'article ou non ?
- Qui sont les répondants ? Auteurs, joueurs, éditeurs...

68 % des répondants ont lu l'article avant de répondre, 20 % des répondants ne l'ont pas lu, 12 % l'ont lu en diagonale. 53 % des répondants sont des joueurs réguliers, 4 % sont des non-joueurs ou joueurs occasionnels, 43 % sont des acteurs du monde du jeu (incluant les auteurs), 27 % sont des auteurs.

Ci-dessous, je fournis les données brutes des différentes réponses au sondage. Les chiffres sont arrondis au 1 % près pour les rendre plus lisibles. Quand le nombre de répondants est très faible, je fournis le nombre de répondants plutôt que le pourcentage. Quand il n'y a pas de différence entre les statistiques globales et les statistiques par

catégorie de répondant (joueur, auteur, éditeur...), je fournis seulement les chiffres globaux.

Les sources des chiffres que je fournis et qui ne proviennent pas du sondage peuvent être consultées dans [mon article sur la rémunération des auteurs](#).

II) Résumé des résultats

93 % des joueurs pensent que les auteurs de jeux ne sont pas assez rémunérés. Selon eux, la juste rémunération des droits d'auteur est de **8 %** du prix de vente public (contre 2,5% actuellement, en moyenne).

80 % des joueurs seraient influencés par un label jeu équitable dans leurs actes d'achat. 20 % d'entre eux privilégieraient l'achat de jeux labellisés.

84 % des joueurs sont prêts à payer plus cher pour mieux rémunérer l'auteur, avec une moyenne à 2,30 € (pour un jeu à 30 €).

Après la lecture de l'article précédent, la part des joueurs prêts à privilégier les jeux Fair Game a bondi de 18 % à 23 % (+5 %). Communiquer sur le label permettra donc d'inciter encore plus de joueurs à soutenir les jeux labellisés.

81 % des joueurs intéressés par le label souhaitent qu'il soit associé à d'autres critères. Les joueurs veulent des jeux équitables pour tous, et pas seulement pour les auteurs. Les critères suivants ont remporté l'adhésion d'une large majorité : écologie, lieu de fabrication, transparence de l'éditeur et condition de rémunération des illustrateurs.

Pour plus d'informations sur le sondage et ses résultats, [cliquez ici](#).

II.1) Avis sur la rémunération des auteurs

Avis des éditeurs : Sur les 16 éditeurs et distributeurs ayant répondu au sondage, 10 pensent que les auteurs de jeux ne sont pas assez rémunérés. Plus de la moitié des éditeurs ayant répondu estiment que la juste rémunération est au-dessus de 6 %. Ces résultats sont à pondérer par le faible nombre de réponses.

Avis des boutiques : Sur les 10 boutiques ayant répondu au sondage, 9 pensent que les auteurs de jeux ne sont pas assez rémunérés. Plus de la moitié des boutiques ayant répondu estiment que la juste rémunération est de 10 %. Ces résultats sont à pondérer par le faible nombre de réponses.

II.2) Les joueurs et le label Fair Game

80 % des joueurs prendront en compte le label Fair Game dans leurs actes d'achat. 20 % d'entre eux privilégieront particulièrement le label. 84 % des joueurs sont prêts à payer

plus cher pour mieux rémunérer l'auteur. En moyenne, les joueurs sont prêts à payer 2,30 € de plus (pour un jeu à 30 €) pour mieux rémunérer les auteurs.

Après la lecture de l'article, la part des joueurs prêts à privilégier les jeux Fair Game par rapport aux autres jeux passe de 18 % à 23 % (+5 %). Communiquer sur le label permet donc d'inciter encore plus de joueurs à soutenir les jeux labellisés.

81 % des joueurs intéressés par le label souhaitent qu'il soit associé à d'autres critères. Les joueurs veulent des jeux équitables pour tous, et pas seulement pour les auteurs. Les critères suivants ont remporté l'adhésion d'une large majorité : écologie, lieu de fabrication, transparence de l'éditeur et condition de rémunération des illustrateurs.

II.3) Les professionnels et le label Fair Game

La plupart des boutiques ayant répondu sont prêtes à prendre en compte le label Fair Game dans leurs achats, certaines d'entre elles avec un engagement fort. La plupart des éditeurs et distributeurs ayant répondu se déclarent intéressés par le label. Parmi les « autres professionnels » du secteur, ils sont très nombreux à se déclarer en faveur du label, avec une majorité de répondants prêts à s'engager fortement pour soutenir les jeux labellisés de manière privilégiée. Le label pourrait favoriser la diffusion des jeux labellisés en ludothèque et en café ludique.

II.4) Impact de l'article précédent sur l'opinion des lecteurs

L'article a eu un impact positif sur les lecteurs et a permis de sensibiliser largement ceux qui ne connaissaient pas le sujet. Avant la lecture de l'article, 26 % des lecteurs n'avaient pas d'avis sur la rémunération des auteurs. Après la lecture, ils ne sont plus que 5,5 % (-20,5%).

Après la lecture de l'article, 89,5 % d'entre eux estiment que les auteurs ne sont pas assez rémunérés. Ils étaient seulement 69 % avant lecture de l'article, (+20,5 %). Les lecteurs ont également une opinion plus concrète de ce que devrait être la juste rémunération des auteurs. Pour plus de la moitié d'entre eux, cette juste rémunération est à 7 % du prix public. Avant la lecture, ils estimaient cette juste rémunération à 10 %.

Après la lecture de l'article, le nombre de joueurs prêts à prendre en compte le label Fair Game dans leurs achats de jeux a augmenté de 5 %, passant de 77 % à 82 %.

III) Données brutes du sondage

III.1) Les auteurs de jeux de société sont-ils assez rémunérés ?

Parmi les 295 répondants, 85 % des répondants pensent que les auteurs de jeux ne sont pas assez rémunérés, contre 5 % qui pensent qu'ils sont assez rémunérés, et 10 % qui n'ont pas d'avis.

Parmi les 77 auteurs de jeux, 95 % pensent que les auteurs de jeux ne sont pas assez rémunérés, contre 4 % qui pensent qu'ils sont assez rémunérés, et 1 % qui n'ont pas d'avis.

Parmi les 166 joueurs, 93 % pensent que les auteurs de jeux ne sont pas assez rémunérés, contre 4 % qui pensent qu'ils sont assez rémunérés, et 3 % qui n'ont pas d'avis.

Parmi les 16 éditeurs et distributeurs, 10 pensent que les auteurs de jeux ne sont pas assez rémunérés, contre 4 qui pensent qu'ils sont assez rémunérés, et 2 qui n'ont pas d'avis.

Parmi les 10 boutiques, 7 pensent que les auteurs de jeux ne sont pas assez rémunérés, contre 0 qui pensent qu'ils sont assez rémunérés, et 3 qui n'ont pas d'avis.

Parmi les 20 « autres professionnels », 18 pensent que les auteurs de jeux ne sont pas assez rémunérés, contre 1 qui pensent qu'ils sont assez rémunérés, et 1 qui n'ont pas d'avis.

Parmi les 46 professionnels du secteur auteurs exceptés, 76 % pensent que les auteurs de jeux ne sont pas assez rémunérés, contre 11 % qui pensent qu'ils sont assez rémunérés, et 13 % qui n'ont pas d'avis.

Parmi les 58 personnes n'ayant pas lu l'article, 69 % pensent que les auteurs de jeux ne sont pas assez rémunérés, contre 5 % qui pensent qu'ils sont assez rémunérés, et 26 % qui n'ont pas d'avis.

Parmi les 201 personnes ayant lu l'article, 89,5 % pensent que les auteurs de jeux ne sont pas assez rémunérés, contre 5 % qui pensent qu'ils sont assez rémunérés, et 5,5 % qui n'ont pas d'avis.

III.2) Quelle est la juste rémunération pour un auteur ?

Parmi les 295 répondants, 45 % des répondants pensent que la juste rémunération pour un auteur est de 10 % (29 % des répondants) ou + de 10 % (16 % des répondants). Seuls 5 % des répondants estiment que la juste rémunération des auteurs est à 3 % du prix final d'un jeu. La médiane* est à 8 % et la moyenne est à 7,6 %.

*La médiane signifie que la moitié des auteurs pense que la juste rémunération est de 8 % ou plus, et que l'autre moitié pense que la juste rémunération est de 8 % ou moins.

Parmi les 16 éditeurs, 3 pensent que la juste rémunération pour un auteur est de 10 % ou + de 10 %. Ils sont 2 à penser que la rémunération doit être de 3 % ou inférieure. La médiane est à 6 % et la moyenne est à 6,5 %.

Parmi les 10 boutiques, 6 pensent que la juste rémunération pour un auteur est de 10 % ou + de 10 %. 1 seule pense que la rémunération doit être de 3 % ou inférieure. La médiane est à 10 % et la moyenne est à 8 %.

Parmi les 58 personnes n'ayant pas lu l'article, 53 % des répondants pensent que la juste rémunération pour un auteur est de 10 % (29 % des répondants) ou + de 10 % (24 % des répondants). Ils sont 10 % à penser que la rémunération doit être de 3 % ou moins. La moyenne est à 7,72 % et la médiane est à 10 %.

Parmi les 201 personnes ayant lu l'article, 41 % des répondants pensent que la juste rémunération pour un auteur est de 10 % (27 % des répondants) ou + de 10 % (13 % des répondants). Ils sont 4,5 % à penser que la rémunération doit être de 3 % ou moins. La moyenne est à 7,44 % et la médiane est à 7 %.

III.3) Que pensez-vous du label Fair Game ?

Parmi les 295 répondants, 74 % sont intéressés par le label, 10 % ne sont pas intéressés, et 16 % n'ont pas d'avis faute d'avoir lu l'article.

Parmi les 77 auteurs, 84,5 % sont intéressés, 10,5 % ne sont pas intéressés et 5 % n'ont pas d'avis.

Parmi les 16 éditeurs et distributeurs, 10 sont intéressés, 3 ne sont pas intéressés et 3 n'ont pas d'avis.

Parmi les 10 boutiques, 6 sont intéressées, 2 ne sont pas intéressées et 2 n'ont pas d'avis.

III.4) Impact commercial du label Fair Game

La question posée : Lors de vos achats de jeux, seriez-vous prêt à privilégier un jeu ayant le label "fair game" par rapport à un autre jeu ?

Parmi les 295 répondants, 1 % n'achèteront que des jeux labellisés Fair Game, 28 % privilégieront les jeux avec le label Fair Game, 48 % choisiront le jeu avec le label Fair Game s'ils hésitent entre deux jeux, 23 % ne choisiront pas en fonction du label Fair Game. Le label aurait une influence sur les actes d'achat de 77 % des répondants.

Parmi les 166 joueurs, 20,5 % privilégieront les jeux avec le label Fair Game, 59 % choisiront le jeu avec le label Fair Game s'ils hésitent entre deux jeux, 20,5 % ne

choisiront pas en fonction du label Fair Game. Le label aurait une influence sur les actes d'achat de 79,5 % des répondants.

Parmi les 39 joueurs n'ayant pas lu l'article, 0 % n'achèteront que des jeux labellisés Fair Game, 18 % privilégieront les jeux avec le label Fair Game, 59 % choisiront le jeu avec le label Fair Game s'ils hésitent entre deux jeux, 23 % ne choisiront pas en fonction du label Fair Game. Le label aura une influence sur les actes d'achat de 77 % des répondants.

Parmi les 105 joueurs ayant lu l'article, 0 % n'achèteront que des jeux labellisés Fair Game, 23 % privilégieront les jeux avec le label Fair Game, 59 % choisiront le jeu avec le label Fair Game s'ils hésitent entre deux jeux, 18 % ne choisiront pas en fonction du label Fair Game. Le label aurait une influence sur les actes d'achat de 82 % des répondants.

Parmi les 10 boutiques, 0 n'achèteront que des jeux labellisés Fair Game, 3 privilégieront les jeux avec le label Fair Game, 3 choisiront le jeu avec le label Fair Game s'ils hésitent entre deux jeux, 4 ne choisiront pas en fonction du label Fair Game.

Parmi les 20 « autres professionnels », 0 n'achèteront que des jeux labellisés Fair Game, 11 privilégieront les jeux avec le label Fair Game, 6 choisiront le jeu avec le label Fair Game s'ils hésitent entre deux jeux, 3 ne choisiront pas en fonction du label Fair Game.

III.5) Payer plus pour mieux rémunérer les auteurs

La question posée : Sur un jeu à 30 €, combien seriez-vous prêt à payer en plus un jeu ayant le label "fair game", pour mieux rémunérer l'auteur ?

Parmi les 295 répondants, 84 % sont prêts à payer plus cher pour mieux rémunérer l'auteur, contre 16 % qui s'y refusent. Les chiffres sont proches parmi les 166 joueurs. La médiane est à 2 € et la moyenne est à 2,30 € chez les joueurs.

III.6) Critères pour l'attribution du label

La 1ère question posée : Selon vous, le label Fair Game doit-il être associé à d'autres conditions que la rémunération des auteurs (écologie, lieu de fabrication...) ?

La 2e question propose aux répondants de choisir un ou plusieurs critères (écologie, lieu de fabrication...) parmi une liste ouverte de propositions.

Question 1 : Parmi les 287 répondants, 71,5 % pensent que le label Fair Game doit être associé à d'autres conditions que la rémunération des auteurs, 18 % pensent que le seul critère doit être la rémunération des auteurs, 10,5 % n'ont pas d'avis.

Question 1 : Parmi les 118 joueurs intéressés par le label, 81 % pensent que le label doit être associé à d'autres critères.

Question 2 : Parmi les 214 répondants, les répondants ont choisi comme critères pour l'attribution du label, dans l'ordre d'importance : écologie (74 % d'entre eux), rémunération des illustrateurs (71%), lieu de fabrication (64%), transparence sur le produit et ses conditions de fabrication (62 %), lieu de création du jeu et/ou la nationalité des auteurs (16%).

Question 2 : Parmi les 100 joueurs intéressés par le label, 74 % ont choisi le critère « écologie », 69 % ont choisi les critères « lieu de fabrication » et « transparence », 68 % ont choisi le critère « rémunération des illustrateurs », 12 % ont choisi le critère « lieu de création ».

Question 2 : Parmi les 19 éditeurs, boutiques et distributeurs, 14 ont choisi le critère « écologie », 10 à avoir choisi le critère « lieu de fabrication », 9 ont choisi le critère « transparence », 12 ont choisi le critère « rémunération des illustrateurs » et 5 ont choisi le critère « lieu de création ».

III.7) Rôle des répondants dans le monde du jeu

289 réponses sur 295 répondants :

- ◆ 12 joueurs occasionnels et non joueurs
- ◆ 154 joueurs réguliers et/ou passionnés
- ◆ 39 auteurs de jeux non édités
- ◆ 38 auteurs de jeux édités
- ◆ 15 éditeurs de jeux (ou salariés d'un éditeur)
- ◆ 1 distributeur de jeux (ou salarié d'un éditeur)
- ◆ 10 boutiques de jeux (ou salariés d'une boutique)
- ◆ 20 autres professionnels du jeu