

#### Contacts Presse

Pour toute information complémentaire, contacter :

Agence Burson-Marsteller i&e - 32 rue de Trévis - 75009 Paris

Kenza Remaoun

01.56.03.14.21

[kenza.remaoun@bm.com](mailto:kenza.remaoun@bm.com)

Vincent Darricarrere

01.56.03.12.62

[vincent.darricarrere@bm.com](mailto:vincent.darricarrere@bm.com)

## La dernière étude d'Adobe Digital Insights révèle une hausse vertigineuse de la popularité des équipements de réalité virtuelle et de réalité augmentée

**Paris, France - 23 août 2016** - La dernière étude d'Adobe Digital Insights (ADI) révèle une hausse vertigineuse de la popularité des équipements de réalité virtuelle (VR) et de réalité augmentée (AR), avec une progression de 548 % du nombre de mentions à leur sujet sur Twitter depuis janvier 2015.

Selon cette même étude intitulée « *2016 Gaming Report* » (Rapport 2016 sur l'univers du jeu), le casque de réalité virtuelle HTC Vive, qui n'est pourtant pas le premier produit du marché fait beaucoup plus parler de lui sur les médias sociaux que le Microsoft HoloLens, l'Oculus Rift et le tout prochain modèle PlayStation VR.

Malgré le vif intérêt que suscitent ces technologies auprès de la communauté des joueurs, les professionnels du marketing n'ont pas encore tiré parti du potentiel qu'elles leur offrent au sein de leur secteur : « *Si les joueurs parlent de plus en plus des accessoires de réalité virtuelle/augmentée sur les médias sociaux, les professionnels du marketing se montrent plus discrets* », déclare Becky Tasker, Managing Analyst, Adobe Digital Insights. « *Le marché n'étant pas encore pris d'assaut, le moment est donc venu pour eux de tester ces produits et de s'y former, en s'appuyant sur les nombreux exemples d'utilisation dans le domaine du jeu.* »

L'étude Adobe Digital Insights aborde également d'autres sujets prédominants dans le secteur, tels que l'explosion du sport électronique — ou e-sport — sur les médias sociaux et l'impact des bêta-tests ouverts sur les ventes de jeux. L'Europe a enregistré une augmentation de plus de 40 % en glissement annuel du nombre de mentions relatives à l'e-sport, devançant ainsi l'Amérique du Nord et du Sud ainsi que l'Asie. Les compétitions d'e-sport sont d'ailleurs suivies par un plus large public mondial sur les médias sociaux que les sports classiques comme la NFL (National Football League), la NHL (National Hockey League) et la MLB (Major League Baseball).

Toujours d'après l'étude d'ADI, les bêta-tests ouverts constituent une solution gagnant-gagnant pour les joueurs et les développeurs. En effet, les jeux largement testés se vendent 1,7 fois de plus que les autres jeux la veille de leur sortie officielle. Sur l'ensemble de la période analysée, les ventes de ces jeux étaient ainsi 4,2 fois plus importantes que celles des jeux non testés.

Pour consulter le rapport complet : <http://www.slideshare.net/adobe/2016-adobe-digital-insights-gaming-report>

###

#### Lien utile :

- Pour consulter l'article de blog de Giselle Abramovich sur CMO.com - [Le moment est venu pour les professionnels du marketing de jouer la carte de la réalité virtuelle](#)

#### À propos d'Adobe Digital Insights

Adobe Digital Insights publie des études sur le marketing digital et d'autres sujets susceptibles d'intéresser les responsables seniors du marketing et du commerce électronique dans de multiples secteurs d'activité. Ces études s'appuient sur l'analyse de données sélectives, anonymes et agrégées de plus de 5 000 entreprises à travers le monde, qui utilisent Adobe Digital Marketing Cloud pour collecter des données en temps réel et analyser l'activité autour de leurs sites web, leurs médias sociaux et leurs publicités.

Les résultats de l'étude citée dans ce communiqué de presse s'appuient sur des données groupées et anonymes issues de 2,5 milliards de visites sur des sites de jeux ou en lien avec les jeux entre janvier 2015 et mars 2016, sur l'analyse de plus de

20 millions d'interactions sociales entre juin 2015 et juillet 2016 provenant de diverses sources, dont Facebook, Reddit, Twitter, Instagram et YouTube, et sur l'achat de quelque 80 000 produits informatiques et 4 000 consoles.

**À propos d'Adobe Systems Incorporated**

Adobe révolutionne les expériences numériques à travers le monde. Pour plus d'informations, consultez le site [www.adobe.com/fr](http://www.adobe.com/fr).