

Ludovia 2016, Ax-les-Thermes (09), France

Session Jeu / Immersion

Jeudi 25 Août 2016

Attention, présence et engagement dans un MMORPG : cas de l'analyse de l'interface utilisateur du jeu « Blade and Soul »

Antoine Chollet

Maître de Conférences – Université de Montpellier

Montpellier Recherche Management

LUDOVIA
UNIVERSITÉ D'ÉTÉ
ARIEGE - PYRÉNÉES

#13

MRM

Montpellier Research in Management



UNIVERSITÉ
DE MONTPELLIER

Attention, présence et engagement dans un MMORPG : cas du jeu « Blade and Soul »

Introduction

BLACK DESERT ONLINE

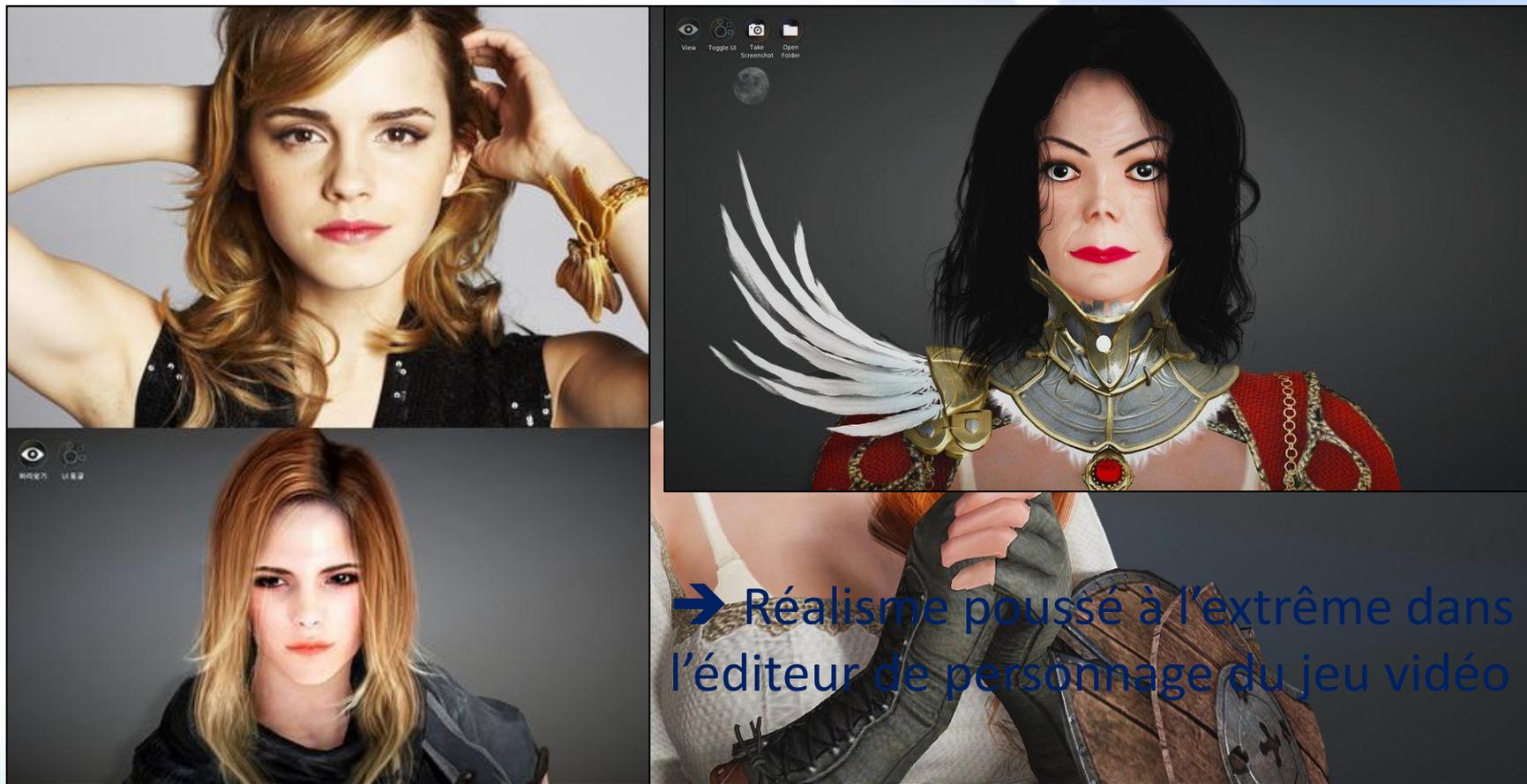


BEAUTY and the BEAST

BEAUTY CONTEST

➔ Concours d'avatar :
« *La Belle et la Bête* »
en février 2016

Introduction



Problématique

- Création de logiciels de jeux performants ;
- Volonté d'immerger le joueur au maximum ;
- Personnalisation très avancée pour l'avatar.

Objectif :

- Attention du joueur : environnement toujours actif ;
- Présence du joueur : communication avec les autres joueurs ;
- Engagement du joueur : avatar personnalisé.

Dans quelle mesure les éléments du game design d'un MMORPG permettent-ils d'attirer l'attention du joueur, de lui procurer un sentiment de présence ou encore de l'engager dans son expérience de jeu ?

Etat de l'art : présence, attention et engagement

- Attachement à l'avatar (*Suh et al., 2011*)
- Masquer une absence réelle par l'avatar (*Disarbois, 2009*)
- Facteurs sociaux et d'interactivité : présence du joueur
& Facteurs identitaires : engagement du joueur (*Jin and Sun, 2009*)
- Volonté de retourner dans les MMORPG pour l'avatar
(*Goel et al., 2011*)
- Interactivité sociale : interface graphique du jeu
(*Hsu and Chen, 2009*)
- Théorie de l'engagement (*Joule et Beauvois, 1989*)
- Théorie du Flow (*Csikszentmihalyi, 1991*)

Méthodologie d'analyse

- Choix des MMORPG (*Duplan, 2011*)
- Etude de cas (*Hamel, 1997*)
- ➔ Choix du jeu « Blade and Soul »
 - Accessibilité du jeu (*gratuit*)
 - Récence du jeu (*janvier 2016*)
 - Popularité du jeu (*+2 millions dès février 2016*)¹
 - Puissance graphique du jeu (*Unreal Engine 3*)
- Exploration du jeu durant 6 mois
- Analyse de l'interface utilisateur

¹: Source : Gamekult

Attention, présence et engagement dans un MMORPG : cas du jeu « Blade and Soul »

Interface de création de l'avatar (1/2)



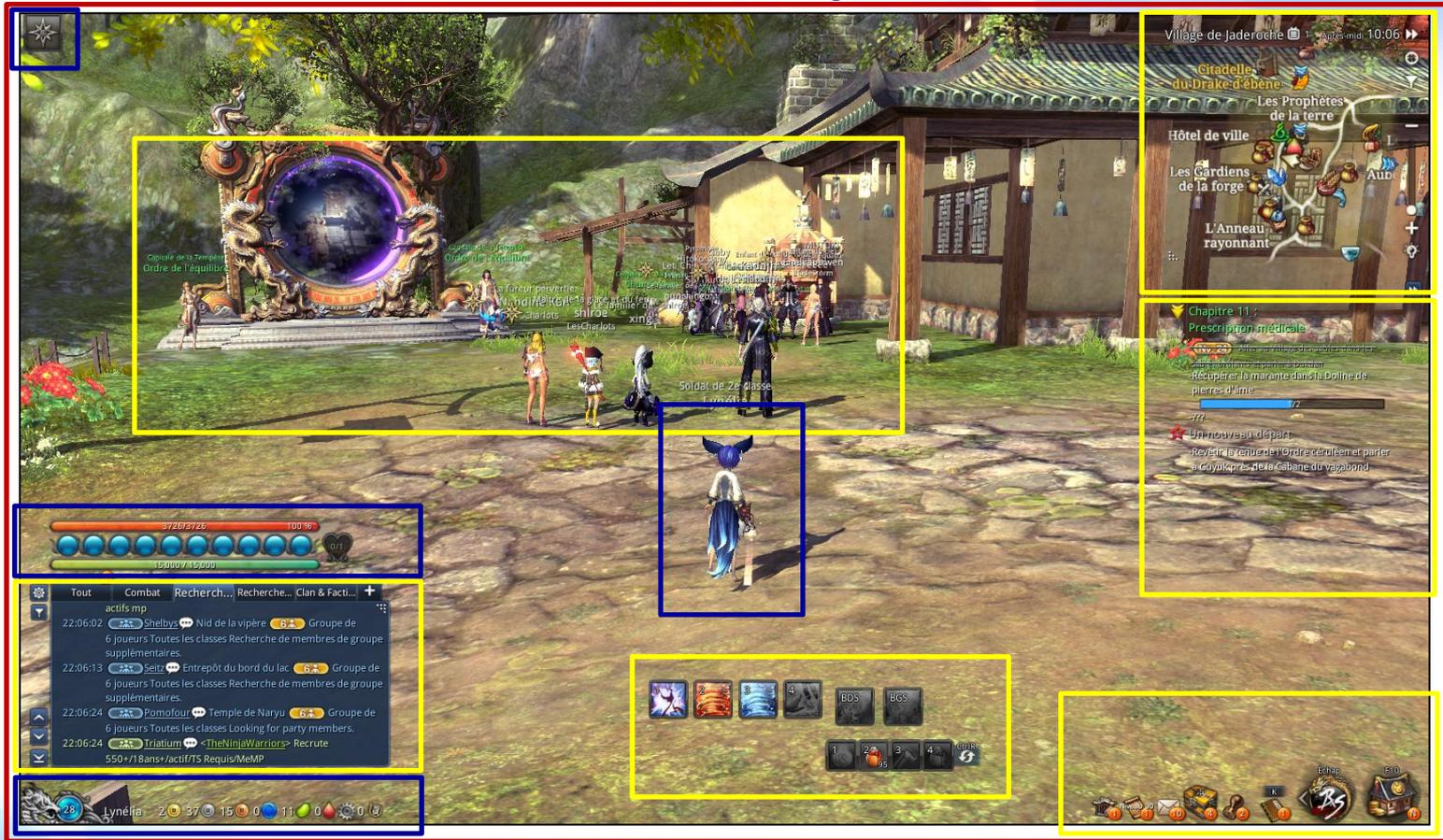
Attention, présence et engagement dans un MMORPG : cas du jeu « Blade and Soul »

Interface de création de l'avatar (2/2)



Attention, présence et engagement dans un MMORPG : cas du jeu « Blade and Soul »

Interface de l'utilisateur en jeu



Attention, présence et engagement dans un MMORPG : cas du jeu « Blade and Soul »

Interface complète de l'utilisateur en jeu



Menu du jeu dans l'interface du joueur

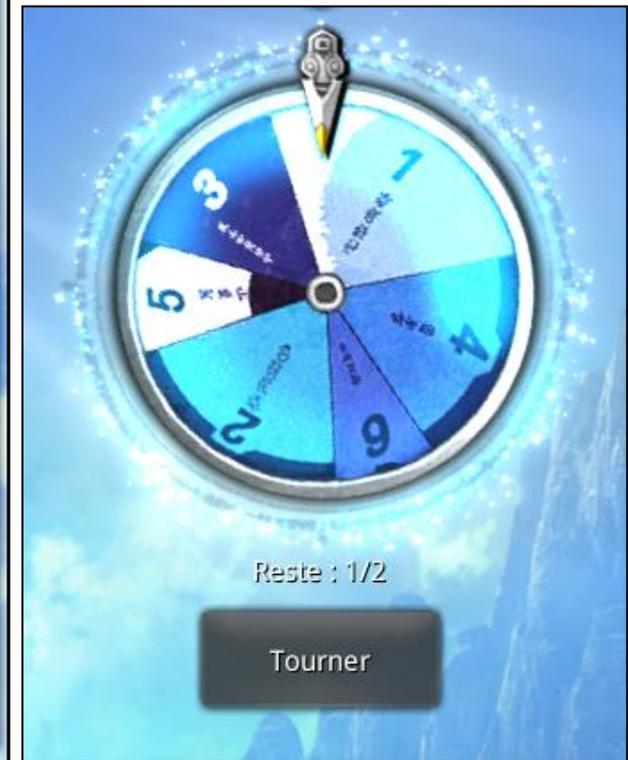


Attention, présence et engagement dans un MMORPG : cas du jeu « Blade and Soul »

Exemple d'action interactive et engageante



Le « Plateau »



Attention, présence et engagement dans un MMORPG : cas du jeu « Blade and Soul »

Exemple d'action engageante poussant l'attention

The image displays two side-by-side screenshots from the MMORPG Blade and Soul. The left screenshot shows a character customization screen for a female character with long blue hair and large blue wings. The character is wearing a white and blue outfit. The interface includes a 'Essayer' (Try) button, a list of items to be tested, and a character selection bar at the bottom with options for Jin, Gon, Lyn, Yun, H, and F. The right screenshot shows the 'Boutique de Hongmoon' (Hongmoon Shop) interface. The shop is organized into tabs: En vedette, Cosmétique, Consommables, Matériel, Matériaux, Services, Premium, and Paquets. Below these are sub-tabs: Tout, Costume, Accessoires, Objets pour familles, and Armes. A search bar is present. The shop displays several items for sale, each with an icon, name, price, and premium points cost. The items listed are:

Item Name	Price	Premium Points
Roublardise	399	3,990
Crépuscule	1,199	11,990
Couvre-chef de chat guerrier	399	3,990
Chat guerrier	399	3,990
Chroniques	1,199	11,990
L'or du temps	1,199	11,990
Gangplank Style classique	599	5,990
Prophétique	1,199	11,990
Garde d'honneur	1,199	11,990

At the bottom of the shop, there are navigation buttons for 'Page précédente' and 'Page suivante', and a status bar showing 'NCoin: 641', 'Pièces de Hongmoon: 0', and 'Rang 1'. There are also buttons for 'Historique des achats', 'Historique des demandes de cadeau', 'Avantages Premium', and 'Boîte de tickets'.

Objectifs d'accomplissement

Succès

- Aperçu
- Titres
- Bonus de caractéristique
- Personnage
 - Activités
 - Quêtes
 - Compétences
 - Objets
- Équipement
 - Collecte
 - Modification
 - Démantèlement
 - Réparation
 - Fusion de Bagua
- Gemme
- Combat
 - Donjons
 - Faction
 - Autres
- Commerce

Points de succès
230

Progression

Tous les succès 23/466

Personnage 7/76 Équipement 5/90
Combat 6/267 Commerce 2/30
Communauté 3/3 Titres 5/54

Succès récents

ATTENTION

Le vol de l'aigle
Effectuer un Vol plané de plus de 1 minute

10
Titre : Enfant du ciel
2016/02/23

PRÉSENCE

Épouvantail
Terrasser 10 000 corbeaux à la Ferme céleste

10

ENGAGEMENT

Vers l'infini
S'équiper de la tenue L'exalté

30
Titre : Maître de l'infini

Synthèse

Attention

- Dynamique du décors
- Dynamique des personnages
- Evènements spontanés (ex : monstres)

Présence

- Discussions
- Autres joueurs
- Personnages du jeu
- Carte du monde
- Missions

Engagement

- Avatar
- Informations du joueur
- Achèvements
- Boutique

Application managériale

- Gamification avancée des leaderboard (*employé du mois*)

Tableau classique



Interface gamifiée



Jeu évolutif



Application pour l'éducation

- Interface gamifiée pour les élèves (avatar) ;
- Récompense lors d'objectifs atteints via des badges ;
- Suivi personnalisé pour l'enseignant.



Limites et perspectives

- Restriction au seul jeu « Blade and Soul »
➔ Etudier d'autres MMORPG. Ex. : Black Desert Online
- Approfondir les mécanismes d'attention, de présence et d'engagement et leur interdépendance
➔ Mieux étudier la boucle OCR intégrée dans le jeu
(*Schoenau-Fog, 2011 ; Mader, 2015*)
- Manque de données auprès des professionnels et enseignants
➔ Réaliser des interviews auprès des parties prenantes

Conclusion

- Mise en place d'enseignement en réalité virtuelle ?



Merci pour votre attention



Attention, présence et engagement dans un MMORPG : cas de l'analyse de l'interface utilisateur du jeu « Blade and Soul »

Dans quelle mesure les éléments du game design d'un MMORPG permettent-ils d'attirer l'attention du joueur, de lui procurer un sentiment de présence ou encore de l'engager dans son expérience de jeu ?

Antoine Chollet

Mail : antoine.chollet@umontpellier.fr

Site web : www.extragames.fr