

Ludovia 2017, Ax-les-Thermes (09), France

SESSION II : RESSOURCES, JEUX & CONTENUS (éducation aux média, programmation, ...)

Mercredi 23 Août 2017

Analyse des motivations des joueurs de jeux vidéo à interagir avec l'oeuvre et sa communauté

Antoine Chollet

Maître de Conférences – Université de Montpellier
Montpellier Recherche Management

 @Antoine_Chollet

LUDOVIA
UNIVERSITÉ D'ÉTÉ
ARIEGE - PYRÉNÉES

#14

MRM

Montpellier Research in Management



UNIVERSITÉ
DE MONTPELLIER

Introduction



PARIS GAMES WEEK 2016

- 80 000 m² ;
 - 310 000 personnes ;
 - 166 exposants ;
 - 1415 journalistes ;
- ➔ Rassemblement « français » (*E3 aux USA*).



Analyse des motivations des joueurs de jeux vidéo à interagir avec l'oeuvre et sa communauté

Introduction



**CRYSTAL
DYNAMICS**
SQUARE ENIX



Rencontres IRL « In Real Life » de passionnés

- ➔ Etablir des records ;
- ➔ Réunir une communauté « in game » ;
- ➔ Echanger avec les autres passionnés ;
- ➔ Contribuer à un évènement unique.

Problématique

- Volonté de vivre une passion au-delà du jeu en lui-même ;
- Activités satellites autour du jeu vidéo ;
- Découvrir les acteurs du jeu vidéo.

Objectif :

- Partager : pour informer sans retour obligatoire ;
- Echanger : pour recevoir en retour ;
- Contribuer : pour améliorer et faire évoluer.

Quelles sont les motivations des joueurs de jeux vidéo à partager, échanger et contribuer d'une part avec l'œuvre et d'autre part avec la communauté via leur passion du jeu vidéo ?

Etat de l'art : des motivations diverses

- Motivation intrinsèque / extrinsèque (*Deci & Ryan, 2002*)
- Création d'œuvres artistiques et de l'esprit (*Steinkuehler 2010*)
- Démarche de co-création avec l'éditeur via le crowdfunding (*Parmentier et Mangematin 2014*)
- Démarche de co-construction avec la communauté (*Davidovici-Nora 2009*)
- Modding du jeu vidéo (*El-Nasr and Smith 2006*)
- Immersion dans une société du ludique (*Craipeau, 2011*)
- Apport du jeu vidéo (*Boot et al. 2008 ; Huh and Williams 2010 ; Crowe and Watts 2014 ; Chollet 2015*)

Méthodologie d'analyse

DÉMARCHE DIRECTIVE

- 31 entretiens directifs (*Wacheux, 1996*)
 - ➔ 20 hommes et 11 femmes / Age moyen : 23 ans
 - ➔ Questions ouvertes, cadrées et limitées (*Blanchet et Gotman, 2010*)

ANALYSE EN DEUX TEMPS

1. Thématique (*Aktouf, 1987*)
 2. Lexicale (*Fallery et Rodhain, 2007*)
- ➔ Objectif : Rapprochement des deux analyses

Résultats : Motivations Intrinsèques

PARTAGE DE CHALLENGES

« C'est aussi un excellent moyen de se challenger et de développer certaines compétences. » (ent n°24)

PARTAGE D'UN UNIVERS

« [...] pour s'échapper, arriver dans un monde où il est possible de maîtriser quelque chose, être un héros. » (ent n°3)

« J'aime découvrir des univers irréels, fantastiques, marrants, des personnages, des décors » (ent n°18)

PARTAGE D'UN IDÉAL

« Il existe des milliers d'univers de jeux vidéo où on peut réaliser des choses impossibles dans le monde réel. » (ent n°23)

Résultats : Motivations Extrinsèques

PARTAGE D'UN UNIVERS COMMUN

« Lors de notre mariage, nous avons même caché discrètement quelques symboles de différents jeux vidéo dans nos faire part ! De cette façon, seuls les joueurs pouvaient les remarquer, les autres n'y ont vu que du feu ! » (ent n°6)

PARTAGE ARTISTIQUE

« Je créer et réalise des fan-fictions ainsi que des cosplays de mes jeux vidéo préféré. C'est une manière d'entrer plus en profondeur avec l'univers, de créer un lien plus 'intime'. » (ent n°2)

PARTAGE DE CONTENUS

« Je continue à jouer énormément (et à streamer), le jeu vidéo me permet d'atteindre de nouvelles façons d'interagir, pas seulement avec le jeu mais aussi avec les joueurs. » (ent n°3)

Résultats : Motivations Intrinsèques

ÉCHANGE AVEC L'OEUVRE

« C'est un peu comme aller au cinéma avec ses amis, sauf que là on participe à l'aventure, on ne demeure pas juste de simples spectateurs » (ent n°6)

ÉCHANGE ÉMOTIONNEL

« Ce que je recherche, c'est un jeu qui me résiste, qui ait quelque chose à m'apporter, et qu'une fois que le générique de fin défile, je ressente une certaine fierté d'être arrivé au bout de l'histoire. » (ent n°10)

Résultats : Motivations Extrinsèques

ÉCHANGE THÉRAPEUTIQUE

« [...] il faut savoir que grâce à cette passion, beaucoup ont pu remonter la pente dans des moments difficiles, ça rend heureux, nous faisons de très belles rencontres, il faut respecter ça. » (ent n°9)

ÉCHANGE POUR ÉVOLUER

« Je regarde tous les jours des vidéos de pro-gamers, les builds existants, pour m'améliorer sans cesse. » (ent n°27)

Résultats : Motivations Intrinsèques

CONTRIBUTION PERSONNELLE

« Cela m'apporte de la confiance en moi : j'aide à améliorer un jeu, je suis donc utile d'une certaine façon. C'est de la reconnaissance envers soi-même. » (ent n°7)

CONTRIBUTION À FAIRE ÉVOLUER L'OEUVRE

« J'en fabrique, j'en critique, j'aide d'autres gens à en faire, je participe à la mise en valeur des jeux qui me paraissent bien et je ne contribue pas à ceux que je n'aime pas (merci steam greenlight). » (ent n°25)

CONTRIBUTION À VALORISER L'ŒUVRE

« J'explique ma vision du jeu vidéo, tout ce qu'ils ont pu m'apporter en essayant de casser la mauvaise image que les gens peuvent avoir des joueurs. J'explique comment cela nous lie, plutôt que de nous isoler. » (ent n°29)

Résultats : Motivations Extrinsèques

CONTRIBUTION À FAIRE CONNAÎTRE L'ŒUVRE

« Lorsque je découvre un jeu qui me plaît, j'en parle autour de moi pour le faire connaître et cherche des personnes pour jouer ensemble » (ent n°21)

CONTRIBUTION COMMUNAUTAIRE

« Cependant, lorsque je rejoins une communauté (une guilde sur un MMORPG) je deviens très actif pour cette dernière (de la création de forum pour sa gestion jusqu'au farm nocturne des ressources pour le groupe par exemple.) » (ent n°22)

CONTRIBUTION SOCIALE

« J'avais aussi une chaîne étant plus jeune sur Dailymotion, puis, maintenant celle-ci est hébergée sur Youtube. » (ent n°26)

Résultats : Des limites à l'interaction

PROBLÈMES DE COMPORTEMENTS

« [...] je trouve la communauté souvent hostile, immature, agressive, sans parler de la misogynie assez virulente. » (ent n°1)

PROBLÈME D'IDENTITÉ DU JOUEUR

« Sur League of Legends oui, la plupart du temps sur World of Warcraft et League of Legends j'étais obligée de mentir sur mon sexe. En effet les joueurs en ligne sont sexistes la plupart du temps et on se retrouve à faire le sale boulot en se faisant insulter. » (ent n°5)

PROBLÈME DU CHAMP D'INTERACTION

« Je préfère avoir une petite communauté sympathique qu'une énorme base de fan complètement random, » (ent n°3)

Résultats : Des limites à l'interaction

PROBLÈMES DE L'ENVIRONNEMENT PROCHE

« Je sais que ça ne passionne pas beaucoup de gens autour de moi, donc j'évite de les énerver avec ça. » (ent n°24)

ABSENCE D'INTERACTION

« Je ne contribue pas spécialement à la communauté des joueurs. Je ne suis actif sur aucun forum ou site, je suis plus passif me contentant de lire ce que les autres font. » (ent n°8)

Synthèse de l'analyse thématique

POURQUOI JOUEZ-VOUS ?		COMMENT ÉCHANGEZ-VOUS ?		COMMENT PARTAGEZ-VOUS ?	
S'échapper/ S'évader	12	Cosplay	11	Discussions sur les jeux	14
S'amuser	8	Convention	7	Jouer à plusieurs	12
Surmonter des défis	8	Achat	5	Faire découvrir les jeux	5
Se détendre	8	Fan-Fiction	4	Partagez des jeux	3
Vivre des aventures	7	Sujet de conversation	3	Partagez des expériences	3

COMMENT CONTRIBUEZ-VOUS ?		QUE CELA VOUS APPORTE-T-IL ?	
Laisser une évaluation	10	Rencontrer des personnes	13
Réaliser des vidéos	5	Amusement	4
Participer à des forums	5	Détente	4
Aider au développement du jeu	4	Échappatoire	4
Aider grâce à son expérience	3	Passe-temps	4

Synthèse de l'analyse lexicale

Classe n°1 : cosplay (.28), expliquer (.24), YouTube (.23), parler (.14), aide (.10), amener (.09)

**PARTAGE
EXTRINSÈQUE**

Classe n°2 : gens (.31), contribuer (.16), rencontrer (.15), forum (.11), évènement (.11), évaluation (.11)

**CONTRIBUTION
EXTRINSÈQUE**

Classe n°3 : solo (.34), histoire (.30), commencer (.23), jeune (.10), régulier (.14), détendre (.06), découvrir (.05)

**PARTAGE
INTRINSÈQUE**

Classe n°4 : quotidien (.28), évader (.24), difficile (.23), idée (.14), divertir (.10)

**ECHANGE
INTRINSÈQUE**

Synthèse des résultats

Partage

**EQUILIBRE ENTRE
INTRINSÈQUE ET
EXTRINSÈQUE**

Le joueur partage
avec les autres et
l'oeuvre avant tout
pour lui-même

Echange

**MAJORITAIREMENT
INTRINSÈQUE**

Le joueur
échange avant
tout pour
lui-même

Contribution

**MAJORITAIREMENT
EXTRINSÈQUE**

Le joueur
contribue avant
tout pour
l'expérience des
autres

Limites et perspectives

- Caractère exploratoire de l'étude
 - ➔ Approfondir l'étude via une enquête quantitative
- Etudier le facteur discriminant du type de jeux
 - ➔ Chaque type amène son univers et ses possibilités
- Etudier le facteur discriminant de l'âge
 - ➔ Lien avec les jeux vidéo : Génération X, Y et Millénale
- Relier l'étude à un cadre théorique plus précis
 - ➔ Expectancy Theory / Modèle V.I.E. (*Vroom, 1964*)

Conclusion



→ Vers une « fusion » entre éditeur de jeux et communauté ?



→ Meilleure expérience de jeux pour les joueurs (individualisation des motivations)



→ De nouvelles réponses aux attentes des joueurs ? (*exemple : plateforme de crowdfunding spécialisée jeu vidéo : Fig*)

Merci pour votre attention

Analyse des motivations des joueurs de jeux vidéo à interagir avec l'oeuvre et sa communauté

Quelles sont les motivations des joueurs de jeux vidéo à partager, échanger et contribuer d'une part avec l'œuvre et d'autre part avec la communauté via leur passion du jeu vidéo ?

Antoine Chollet

Mail : antoine.chollet@umontpellier.fr

Site web : www.extragames.fr