

Retranscription des entretiens

Entretien n°1 « Maxence » :

Hugo : Voilà, donc maintenant on va commencer cet entretien par tout ce qui concerne tes motivations générales liées au jeu. Donc première question; qu'est-ce qui t'attire le plus dans le fait de jouer à des jeux vidéo ?

Max : Ah bah c'est surtout le fait de partager des moments avec mes amis, je ne joue jamais tout seul au jeu vidéo donc s'ils ne sont pas connectés, je ne vais pas me connecter et c'est vraiment des moments de plaisir, on rigole beaucoup et on s'amuse.

Hugo : D'accord, est-ce que tu pourrais décrire ce qui rend l'expérience de jeu si captivante pour toi ?

Max : Le côté narratif qui est dans le jeu, parce que si un jeu n'a pas de côté narratif, je ne le trouverai pas du tout attrayant. Il faut vraiment qu'on puisse se sentir émergé dans le jeu avant d'arriver, avant de commencer le gameplay. Un jeu sans histoire, ce n'est pas fun. Tu joues 10-15 minutes, puis tu te dis, c'est bon, j'ai fait le tour. Alors que s'il y a une histoire derrière, tu essaies d'aller chercher plus loin, tu essaies de comprendre les objectifs. Tu essaies de faire des parallèles, tu fais des liens etc. Pour comprendre un maximum de choses.

Hugo : Maintenant, pour toi, est ce qu'il y a des motifs spécifiques qui vont te pousser à consacrer du temps au jeu vidéo ? Oui ou non ?

Max : Non, pas spécialement, c'est selon mes envies.

Hugo : D'accord et est-ce que tu pourrais essayer de m'expliquer un peu plus en détails ce qui va te pousser à jouer même s'il n'y a pas de motifs spécifiques ?

Max : C'est vraiment plus pour passer le temps donc en loisir. Maintenant je vais le mettre en dernière place dans mes loisirs, c'est vraiment si j'ai du temps libre et que j'ai rien de prévu, que j'ai vraiment rien d'autre à faire, alors je vais me connecter pour passer le temps. Pourtant il y a quelques années, ça aurait été quand même plus haut. Je me serai dit, « Allez, c'est le temps, c'est le moment, je vais faire ma partie maintenant ». J'étais plus assidu.

Hugo : D'accord. Et comment tu choisis les jeux auxquels tu vas jouer si tu n'as pas de motifs en particulier ?

Max : En fonction de mon entourage. Si je sais que je peux jouer avec des potes, ça va plus m'inciter à acheter un jeu. Par exemple, si on me dit « Achète ce jeu, tu vas voir il est vraiment cool. En plus on sait jouer ensemble et on sait faire ça, ça et ça. » Je serai plus attiré par le jeu que si j'allais me promener dans un rayon, faire le tour des boîtes et me dire au final « Est-ce que je vais l'acheter pour jouer tout seul ? » Ça c'est sûr que non.

Hugo : D'accord, maintenant nous allons passer à la partie concernant tes préférences ludiques, donc pour être plus précis, le terme « préférence ludique » fait référence à tes choix, tes goûts, tes inclinations personnelles en ce qui concerne les jeux, donc tous tes petits plaisirs en jeu si l'on peut dire. Ma première question va être, est-ce que tu as des préférences ludiques spécifiques, liées aux jeux auxquels tu joues, oui ou non ?

Max : Oui j'en ai.

Hugo : Ok maintenant, est-ce que tu pourrais me nommer un exemple précis de préférence ludique qui est liée à ta consommation de jeu vidéo ?

Max : Ah bah, par exemple, c'est le système de classement, donc le fait d'évoluer, il y a une certaine compétitivité, donc c'est ça qui m'a pas mal attiré vers le jeu. J'aime surtout ceux qui sont basés sur le skill et l'évolution en jeu avec un système de palier. Ce qui permet de débloquent des accessoires par paliers. C'est un système de récompenses basé sur les capacités du joueur.

Hugo : D'accord, d'accord. Et comment tu dirais que ça va t'influencer sur ton expérience de jeu global ?

Max : Bah, ça me motive à jouer. Je prends l'exemple de « Call of Duty », si tu te connecte la première fois, que t'es niveau 1 et que t'as déjà accès à tout l'arsenal, c'est pas intéressant. Bien sûr, tu peux entraîner tes capacités, mais il n'y a plus de motivation, tu ne vas pas chercher, à atteindre tel niveau pour débloquent telle récompense. Et donc, c'est assez chiant. C'est un peu le même principe que la narration, s'il y a moins de scénario, c'est assez barbant. Puis tu te dis quoi que je fasse, je peux déjà toucher à tout, donc c'est quoi l'intérêt.

Hugo : D'accord, je vois. Mais du coup, si on repart sur le terme des récompenses. En ce qui concerne les préférences ludiques, pour toi quel type de récompense ou d'objectif dans le jeu va te motiver le plus à continuer à jouer ?

Max : Les récompenses uniques. Donc des récompenses que tous les joueurs ne peuvent pas atteindre, car il y'a de l'aléatoire. Donc, avec des récompenses plus rares et moins rare, que tout le monde peut atteindre, mais de façon aléatoire. Donc, tu ne vas pas tomber dessus, parce que tu passes au niveau 20. Tu ne vas pas avoir la même chose au niveau 20 que tous les autres joueurs de ce niveau. Tu vois, c'est un peu une roue de la fortune.

Hugo : Et est-ce que tu as des expériences ou la notion de récompense à influencé ton engagement et ta fidélité ? Est-ce que tu as un exemple précis ou un moment qui te revient en tête ?

Max : Moi, je dirais que je prendrai un exemple de « League Of Legend », où les skins pour les champions coûtent très cher si tu les achètes. Mais t'as la possibilité de les débloquent en faisant des excellentes parties permettant de débloquent des coffres et puis la possibilité de débloquent des skins grâce à ça. Et pour moi, c'est un système de récompense qui motive quand même à jouer, à entraîner un maximum de perso pour débloquent leurs coffres et avoir leurs skins.

Hugo : D'accord. Comment tu décrirais la satisfaction que tu ressens, lorsque tu collectionnes des objets virtuels dans un jeu ?

Max : Si l'objet ne m'intéresse pas, je vais être assez déçu, je vais me dire que j'ai perdu tout ce temps, tout ça pour ça, alors que je ne sais rien en faire. Par contre, si c'est un objet cool, je vais être super motivé et directement, souvent, je vais avoir envie de l'exhiber et de le mettre directement. Si je vais débloquent un objet légendaire, je vais le mettre directement sur mon perso pour montrer que je l'ai.

Hugo : Est-ce que tu as une expérience ou l'aspect de collection t'as influencé dans ton engagement et ta fidélité ?

Max : Je vais rester sur l'exemple de « League Of Legend » où je joue beaucoup dans le but de gagner des skins rares. Un avantage sur ce jeu, c'est qu'il est possible de gagner ce genre de choses gratuitement. Alors que sur beaucoup d'autres on est obligé de payer pour terminer la collection.

Hugo : D'accord, d'accord. Comment est-ce que tu réagiras émotionnellement aux nouveautés introduites dans un jeu que tu apprécies ?

Max : Ça dépend quel type de nouveauté. Par exemple, sur « Rainbow Six Siege », c'est un FPS sur lequel j'ai beaucoup joué à une époque et depuis il y a eu tout un remaniement au niveau des maps, au niveau des personnages et leurs capacités, etc. C'est assez dur de s'y remettre parce qu'il n'y a plus du tout les mêmes styles de gameplay, donc ça, j'apprécie un peu moins. Après, je pense que c'est justement parce qu'il y a longtemps que je n'avais plus joué à ce jeu donc il faut le temps que je me remette dedans. Je trouve ça bien quand même de toujours mettre à jour, enfin, faire des mises à jour, régulières, des patchs, des nerfs, etc. C'est nécessaire, il y a toujours des gens qui vont trouver une faille, un dysfonctionnement au jeu et qui vont profiter et ça peut le casser, donc il faut être vigilant à ce niveau-là. C'est important de faire des mises à jour régulières. Donc oui même si j'ai parfois du mal, les nouveautés qui améliorent positivement le jeu sont nécessaires.

Hugo : Et encore une fois, est-ce que t'aurais une expérience à me partager ou une nouveauté à particulièrement influencer tes émotions en jeu ?

Max : Alors à la sortie du jeu, « Rainbow Six Siege », il n'était pas encore totalement opérationnel. Et il y avait une arme sur le jeu qui était cheatée, c'était impossible de lutter, il n'y avait aucune rivalité avec cette arme-là. Donc elle a dû, heureusement, être changée assez vite, mais pendant le mois où ça a duré c'était pénible. Tout le monde jouait cette arme-là parce que c'était vraiment la meilleure du jeu, c'était chiant parce que si tu voulais jouer autre chose, tu ne savais rien faire. Et donc, j'avais même plus envie de jouer, tu te connectais en ligne, tu te faisais juste défoncer.

Hugo : Si tu devais décrire l'ensemble de ton expérience de jeu en quelques mots, qu'est-ce que tu dirais ?

Max : Je dirais que je n'ai jamais été un grand gameur, je n'ai jamais passé des heures et des heures par jour à jouer au jeu vidéo, mais bon, c'est quand même une chose que j'apprécie, et dans quoi j'aimerais plus m'investir. Et honnêtement, je ne serais pas contre si j'avais les moyens de passer sur une nouvelle console pour pouvoir continuer dans les licences que j'aime bien.

Hugo : Comment penses-tu que les jeux vidéo influence ta vie quotidienne en dehors du temps de jeu ? Est-ce que tu trouves que les jeux vidéo influence ta vie quotidienne ?

Max : Non, je ne pense pas que les jeux vidéo influence ma vie quotidienne.

Hugo : Ok, ça va, merci beaucoup pour ta participation et ton aide.

Max : Avec plaisir.

Entretien n°2 « Méline » :

Hugo : Bonjour, donc maintenant que tout le processus de mon entretien a été expliqué, es-tu prête pour qu'on commence ?

Méline : Oui, vas-y.

Hugo : Ok, on va commencer cet entretien par quelques questions sur tes motivations générales liées au jeu. Donc première question, qu'est-ce qui t'attire le plus dans le fait de jouer à des jeux vidéo ?

Méline : Ce qui m'attire le plus, c'est de pouvoir collectionner tout ce qui est possible. Que ce soit de la nourriture, des vêtements, des objets, des accessoires, ... Et aussi d'avoir le plus d'argent possible pour, justement, pouvoir acheter tout et n'importe quoi pour ma collection. Par exemple, si dans un magasin, il existe un haut en plusieurs coloris, je vais tous les acheter. Comme ça je me casse pas la tête et je suis sûr de tout avoir.

Hugo : Est-ce que tu pourrais me décrire ce qui rend l'expérience de jeu si captivante pour toi ?

Méline : Je dirais le design et les graphismes. Pour donner l'exemple de mon jeu du moment, « Hogwarts Legacy », ce qui me capte le plus c'est le fait de pouvoir vivre comme si j'étais dans le vrai monde des sorciers. Je vis à Poudlard, je peux voler sur un balai et je peux même faire des sortilèges en combat. J'aime beaucoup les jeux qui vont m'aider à m'immerger à fond. Quand j'étais petite, c'était le cas avec le jeu « Nintendogs ». Le fait de pouvoir élever, nourrir, caresser mon chien virtuel comme si c'était un vrai c'était génial, j'avais vraiment l'impression d'avoir un lien avec.

Hugo : Est-ce qu'il y a des motifs spécifiques qui te poussent à consacrer du temps au jeu vidéo ? Oui ou non ?

Méline : Pas vraiment

Hugo : Du coup, est-ce que tu pourrais essayer de m'expliquer un peu plus en détail, s'il n'y a pas de motifs, qu'est-ce qui va te pousser à jouer si ce n'est pas lié à quelque chose en particulier ?

Méline : Déjà quand je joue quand j'y pense, je ne vais pas me donner un temps en me disant, « là je m'ennuie, je vais jouer à ça ». Les seules fois où je vais le programmer, c'est si j'ai beaucoup d'heures de train ou d'avion et que je dois trouver à m'occuper facilement. Sinon je vais surtout jouer quand j'y pense, c'est une envie spontanée. Après des éléments peuvent me pousser à y penser plus, par exemple si l'histoire est cool et me donne envie.

Hugo : On va passer maintenant à la prochaine partie qui concerne tes préférences ludiques. Alors le terme « préférence ludique » fait référence à tes choix, tes goûts, tes inclinations personnelles en ce qui concerne les jeux, donc tout tes petits plaisirs en jeu si on veut. Ma première question va être, est-ce que tu as des préférences ludiques spécifiques, liées aux jeux auxquels tu joues, oui ou non ?

Méline : Oui je pense.

Hugo : Dans ce cas, pourrais-tu nommer un exemple précis de préférence ludique liée aux jeux-vidéo ?

Méline : En jeu, j'aime tout acheter que ce soit des vêtements, de la nourriture, de l'équipement, ... On peut dire que c'est comme de la collection. Le fait de voir que mon inventaire est rempli et que je ne manque de rien ça me détend, j'aime bien.

Hugo : Ok, comment ces préférences ludiques vous influent-elles sur ton expérience de jeu globale ?

Méline : Je dirais que ça me pousse à me dépasser dans un sens. Obtenir ou gagner le plus d'objets possibles c'est un peu addictif, car je ne sais pas rester concentrer sur le reste de l'histoire tant que je n'ai pas su obtenir ce que je voulais. Je ne pense pas que ce soit une mauvaise chose, c'est juste que ça me procure du plaisir et me rassure dans le jeu. Comme je ne suis pas une joueuse très technique, le fait d'avoir tout ce qu'il faut avec moi pour avancer sans problème c'est rassurant. Puis je vois ça aussi comme des sortes de défis que je m'impose à moi-même. Tout n'est pas forcément facile à gagner et me motiver pour acquérir telle ou telle chose c'est ma façon de me challenger.

Hugo : Comment décris-tu la satisfaction que tu ressens lorsque tu collectionnes des objets virtuels dans un jeu ?

Méline : J'aime beaucoup, je sais pas si je dois plus détailler mais voilà comme dit avant ça me détend et me rassure. Après comme je suis quelqu'un de très maniaque dans la vie en général, je pense que ça me donne de la satisfaction car c'est une forme d'organisation et j'aime bien classer, ranger ce que j'ai.

Hugo : Ok, quel rôle joue l'aspect de collection dans ta motivation à jouer à des jeux vidéo ?

Méline : Ça me pousse à revenir tous les jours pour compléter toujours plus. Par exemple, dans le jeu « Hogwarts Legacy », il y'a des champignons qui réapparaissent toutes les 24h et je me connecte pour les cueillir et augmenter ma collection.

Hugo : Aurais-tu des expériences à me partager où l'aspect de collection a influencé ton engagement et votre fidélité à un jeu ?

Méline : Je dirai dans « Nintendogs » ou « Hogwarts Legacy ». Par exemple dans « Nintendogs », le fait de pouvoir m'occuper d'un chien m'a tellement plu, qu'à force de m'en occuper j'ai pas pu résister à acheter tous les autres chiens du jeu. En plus de les acheter, j'ai voulu obtenir tous les objets pour s'occuper d'eux afin de devenir la meilleure éleveuse. Pour que ce soit possible, je me connectais tous les jours pour faire un concours avec chaque chien et gagner de l'argent ce qui me permettait d'acheter tous les objets du magasin.

Hugo : Comment réagis-tu émotionnellement aux nouveautés introduites dans un jeu que tu apprécies ?

Méline : Tout dépend des nouveautés, si ça change totalement le jeu je pense que ça va me saouler car j'aime pas quand on change quelque chose que j'aime bien. Après je sais que des fois c'est pour améliorer mais généralement je ne suis pas fan et ça m'énervé. J'aime pas le fait de devoir chercher et m'informer sur les changements qui ont été faits.

Hugo : D'accord et pourrais-tu me partager une expérience où une nouveauté a particulièrement influencé tes émotions en jeu ?

Méline : Là comme ça j'ai pas d'idées.

Hugo : Ok ce n'est pas grave. Pour passer à la question suivante, si tu devais décrire l'ensemble de ton expérience de jeu en quelques mots, que dirais-tu ?

Méline : Je dirais que c'est satisfaisant et motivant car certains jeux te donnent envie de pouvoir être aussi riche que dans le jeu et donc de pouvoir mener la même vie, mais bon je sais que c'est fictif. Aussi, rien à voir, mais les jeux m'ont permis de me rapprocher de personnes, par exemple de mon papa et aussi de me faire des amis quand j'étais plus jeune.

Hugo : Penses-tu que les jeux vidéo ont influencé ta vie quotidienne en dehors du temps de jeu ? Si oui, pourquoi ?

Méline : Non ça ne m'a pas influencé dans ma vie quotidienne.

Hugo : Ok, ça conclut cet entretien. Merci beaucoup pour ta participation et ton aide.

Méline : Avec plaisir, c'était vraiment sympa.

Entretien n°3 « Lucas » :

Hugo : Bonjour, maintenant que j'ai expliqué tout le processus de mon entretien, es-tu prête pour qu'on commence ?

Lucas : Je suis prêt, tu peux y aller.

Hugo : Super, maintenant on va commencer cet entretien par tout ce qui concerne tes motivations générales liées au jeu. Donc première question, qu'est-ce qui t'attire le plus dans le fait de jouer à des jeux vidéo ?

Lucas : Eh bien, je suis un joueur qui joue principalement en solo. Les jeux en ligne ne m'intéressent pas, je préfère les jeux avec un scénario et une histoire intéressante. Quand je joue j'aime être immergé dans l'univers du jeu. Après pour moi ce qui est aussi nécessaire ça va être tout ce qui touche au graphisme et à l'audio. Ça aide vraiment à une immersion plus totale de l'histoire. Si visuellement je trouve que c'est vraiment pas beau et qu'il n'y a pas une ambiance musicale ne serait-ce qu'un peu sympa ça va pas du tout m'attirer. Aussi en lien avec les jeux solo, ce qui m'intéresse vraiment dans le jeu solo c'est qu'on va retrouver beaucoup plus de défis avec un réel challenge comparé aux jeux en ligne. Je suis un joueur principalement sur playstation et je suis très actif dans tout ce qui est la chasse aux trophées. Pour moi c'est une des choses qui me fait le plus kiffer quand j'arrive à réaliser des défis qui sont connus pour être vraiment très compliqués et après obtenir la preuve de ma réussite qui va venir orner ma vitrine de joueur.

Hugo : Ok alors pourrais-tu me décrire ce qui rend l'expérience de jeu si captivante pour toi ?

Lucas : Bah au final c'est ce que je viens un peu de dire, donc vraiment ça va être la narration doublée avec des graphismes et un audio qui aident encore plus à l'immersion dans le jeu. Une fois l'histoire finie j'aime bien m'attarder sur la complétion de défis ou de challenges que j'aime me fixer. Après aussi en lien avec les jeux solos, quelque chose que j'aime beaucoup c'est l'exploration de mondes ouverts donc je trouve que l'exploration des mondes aide énormément à l'immersion. Plus un univers a un lore important, plus ça va m'intéresser et je vais vouloir en savoir plus. J'aime aussi beaucoup qu'on me donne la possibilité d'avoir un impact sur l'univers donc en offrant une certaine liberté d'action. En lien avec le fait de relever des défis ou de réaliser des challenges j'aime bien les jeux qui ont un gameplay assez innovant, donc j'aime bien ce qui est technique et donc un gameplay qui sort un peu de l'ordinaire généralement j'aime beaucoup.

Hugo : Y a-t-il des motifs spécifiques qui te poussent à consacrer du temps aux jeux vidéo ? Oui ou non ?

Lucas : Eh bien oui je pense en avoir.

Hugo : Dans ce cas peut-être peux-tu me partager quelques motifs qui te poussent à jouer aux jeux vidéo ?

Lucas : Je joue principalement aux jeux vidéo par passion mais j'avoue que c'est toujours dans un but de divertissement pour tuer l'ennui. Ça reste quand même l'une de mes activités préférées quand je n'ai rien à faire pour passer du temps. Et quand j'allume ma console c'est souvent soit pour terminer un jeu sur lequel je suis en cours, soit c'est pour essayer du coup de compléter ma liste de trophées manquants sur un jeu et essayer 100% du jeu. En soi c'est une recherche de la performance, c'est à dire que ça fait très longtemps que je joue aux jeux vidéo et du coup c'est souvent 2 objectifs qui me poussent à y jouer. Premièrement, ça va être de découvrir le jeu en jouant son histoire, de kiffer la narration et l'expérience de jeu et ensuite ce sera du coup d'essayer de faire de la performance en essayant d'obtenir tous les trophées possibles, tous les objets en jeu. Je me motive pour la performance et la collection surtout.

Hugo : Comment ces motifs spécifiques vont influencer sur le choix de jeux auquel tu joues ?

Lucas : Déjà je ne pense pas que la recherche de la performance, ... c'est quelque chose qui va beaucoup m'influencer. Si j'ai envie de jouer à un jeu je vais d'abord m'intéresser à son thème, à son histoire. Bien sûr au préalable je me renseigne toujours sur le jeu, donc je regarde comment il est coté en ligne, je regarde des bandes annonces pour voir un peu le type de gameplay que c'est et donc voir si ça me plaît. Et après je décide de l'acheter ou non et c'est après la complétion de l'histoire que là je vais m'attarder sur tout ce qui est collection et performance.

Hugo : Ok et donc quels éléments spécifiques, en dehors du gameplay lui-même, vont contribuer le plus à ton engagement à long terme ?

Lucas : Déjà si j'aime beaucoup le jeu, tout ce qui va être contenu hors-jeu, donc des vidéos sur le sujet ou autre, ça va beaucoup m'intéresser. À part ça en dehors du gameplay, ça reste dans la narration mais, si le lore est très intéressant ça va vraiment contribuer à mon engagement. Je vais vouloir en savoir plus je vais faire des recherches dessus je vais un petit peu l'étudier si l'on veut. Maintenant, je pense aussi que l'apparition de mises à jour régulières ou de nouveaux contenus ça peut susciter une forme d'intérêt.

Hugo : As-tu des expériences où la présence d'un de ces éléments a eu un impact significatif sur ton engagement ou ton envie de continuer à jouer ?

Lucas : Eh bien si je dois donner une expérience je prendrai l'exemple du jeu « The Legend of Zelda » qui a un lore vraiment très vaste surtout avec l'apparition des 2 derniers jeux sur la Nintendo switch. À la base j'aimais la licence mais sans en être un grand fan. Et depuis les 2 derniers titres j'avoue que je suis devenu très intéressé par l'univers de cette licence et du coup ça m'a poussé à faire plus de recherches sur l'histoire des personnages à l'intérieur. Sinon je pense que je peux citer aussi les jeux du studio « FromSoftware » qui sont à l'origine des « Dark Souls » et donc du genre soul like. Quand j'ai commencé à vouloir faire plus de performances en jeu, j'ai entendu parler de cette licence et j'avoue que je n'ai jamais été aussi comblé, en termes de défi, que dans ces jeux là où j'ai vraiment passé des heures, des heures et des heures à perfectionner ma technique, à m'améliorer, à établir toutes sortes de nouvelles stratégies pour essayer d'avancer, étant donné que c'est un genre de jeu où ne vous donne aucun répit avec une difficulté vraiment extrême.

Hugo : Ok maintenant on va passer à la partie concernant tes préférences ludiques. Alors plus précisément le terme préférence ludique c'est ce qui fait référence à tes goûts ou à tes choix, tes inclinations personnelles en tant qu'individu en ce qui concerne les jeux vidéo. Dis-en des termes plus simples c'est en gros tes petits plaisirs en jeu. Ça peut être la collection, les récompenses, les défis, la chasse aux trophées, bref tout ce qui compte comme un petit plaisir en jeu. Donc première question est-ce que tu as des préférences ludiques spécifiques liées aux jeux auxquels tu joues ? Oui ou non ?

Lucas : Oui j'en ai, en tout cas je pense.

Hugo : Dans ce cas pourrais-tu nommer un exemple précis de préférence ludique lié au jeu que tu joues ?

Lucas : Bah comme je l'ai déjà dit plutôt le truc que je préfère c'est la réussite de défi et donc la chasse aux trophées qui est liée avec. J'aime performer et me lancer des challenges, ça me donne une impression de réussite et de triomphe en tant que joueur si je puis dire. Et bien sûr j'aime être récompensé à la hauteur de mes efforts, j'aime beaucoup farmer pendant très longtemps afin de pouvoir acheter un maximum de choses possibles dans les magasins ou alors participer à des loteries aléatoires avec une chance plus ou moins élevée d'avoir un objet de rareté définie. Aussi je sais pas si ça a un lien mais je pense que le fait de d'avoir de l'argent pour avoir un maximum de choses ça m'apporte une certaine satisfaction. J'aime bien avoir le maximum de choses possibles et ça va avec l'aspect de complétion, après c'est plus un défi personnel mais j'aime bien avoir le plus de choses possibles, ça donne une impression de richesse et de puissance, dans le jeu en tout cas.

Hugo : Selon toi comment ces préférences ludiques vont influencer sur ton expérience de jeu globale ?

Lucas : Je pense que c'est une forme de motivation ça va me donner envie de me dépasser en fonction de l'attrait que je vais avoir pour le jeu ou l'activité en question. Après j'irais pas dire que c'est malsain mais des fois c'est un peu comme, je dirais pas une obsession, mais c'est un peu une envie très forte que j'ai de vouloir avoir un tel trophée ou un tel objet parce que ça m'apporte une satisfaction de l'avoir. Et je sais que je suis prêt à me dépasser vraiment pour pouvoir réussir, par exemple, je vais m'entraîner je vais tester différentes combinaisons je vais même aller me renseigner ou voir des vidéos pour y arriver ou pour développer de nouvelles techniques. En tout cas je suis prêt à faire beaucoup d'efforts mais je sais quand il faut arrêter et abandonner aussi à un moment.

Hugo : Quel type de récompenses ou d'objectifs dans un jeu te motive le plus à continuer à jouer ?

Lucas : Pour moi c'est celle qui vont me permettre d'augmenter les performances de mon personnage en jeu et qui vont du coup me permettre d'accéder plus facilement au reste. Je suis aussi attiré par les récompenses ou les objectifs avec un certain prestige de réussite du au travail et la difficulté, je sais que le fait de l'avoir réussi ça va me procurer de la fierté. Après je pense que ça doit correspondre à mes goûts, donc si la récompense visuellement n'est pas attractive je sais que ça va moins me motiver.

Hugo : Aurais-tu des expériences à me partager où cette notion de récompense a influencé ton engagement et ta fidélité à un jeu ?

Lucas : Je pense que c'est vraiment dans les jeux de type RPG où on va retrouver plus fréquemment cette notion de récompense. Il va y avoir généralement une exploration qui va être introduite dans ce type de jeu et donc cette exploration est récompensée par des coffres ou autre objet qui traînent sur la carte. Et si je dois partager une expérience, je dirais que celui qui m'a le plus motivé à partir à la recherche de récompenses c'est sans aucun doute « Skyrim ». En effet « Skyrim » a vraiment un univers très étendu avec une carte vraiment très très grande, ce qui veut dire qu'il y a énormément de d'ennemis qui traînent, également beaucoup de donjons qui vont donner envie d'explorer, en sachant très bien qu'il y a une récompense à la clé et qui nous attendra à la fin du donjon. Ce qui fait l'attrait de « Skyrim » mais qui est je pense aussi un peu un effet pervers c'est que, personnellement, j'en avais jamais assez, dans le sens où dès que je finissais un donjon de haut niveau, je changeais directement tous les objets de mon personnage pour qu'ils soient toujours plus fort. Après un moment c'était vraiment une course vers la puissance ou j'en avais jamais assez et je trouvais que mon personnage n'était jamais assez fort et ce qui fait que je jouais vraiment pendant des centaines d'heures pour toujours avoir le personnage le plus fort possible.

Hugo : Comment décrirais-tu la satisfaction que tu ressens lorsque tu collectionnes des objets virtuels dans un jeu ?

Lucas : Ben c'est un petit plaisir de voir qu'on a acquis le plus de choses possibles, dans un sens ça signifie qu'on a quand même beaucoup exploré et que du coup on a raté le moins de choses possibles. Quand les univers sont très vastes, le fait de se dire qu'on a le plus de choses possibles parce que on a bien exploré c'est satisfaisant.

Hugo : Quel rôle joue l'aspect de collection dans ta motivation à jouer à des jeux vidéo ?

Lucas : Ça n'a pas une grande importance mais c'est toujours motivant je dirai de travailler pour étoffer sa galerie d'objets. Surtout qu'en jeu, avoir une variété de choses permet de pouvoir pallier plusieurs situations.

Hugo : As-tu des expériences à partager où l'aspect de collection a influencé ton engagement et ta fidélité à un jeu ?

Lucas : Pour reprendre l'exemple de « Skyrim », dans le jeu il y a une variété d'armes qui sont censés appartenir aux différents dieux qui existent dans le jeu, et ces quelques armes ne peuvent être disponible qu'après avoir réalisé des quêtes cachées dans le jeu. Étant donné qu'on ne peut les débloquent qu'après avoir réalisé la quête, il y avait une certaine motivation à essayer de déclencher la quête, donc en parlant aux PNJ et ce genre de choses pour essayer de trouver comment les avoir. Du coup ça m'a influencé à jouer et à explorer pour essayer de les avoir et ça a duré un certain moment.

Hugo : Comment décrirais-tu la satisfaction que tu ressens lors de l'obtention de trophées ou d'accomplissements dans un jeu ?

Lucas : Personnellement moi j'adore ça, parce que généralement ça veut dire que mon travail paye enfin, surtout que certains trophées ou défis sont vraiment particulièrement durs à avoir et nécessite des heures de travail et de recommencer en boucle pour gagner un combat ou enfin avoir terminé une quête qui prenait beaucoup de temps. En tout cas c'est ce que je préfère, c'est vraiment une sensation de triomphe et d'accomplissement qui font que je me sens fier et juste après je me sens bien. Puis accompagné de cette fierté, si j'ai d'autres amis qui ont le jeu ça permet de partager mes victoires avec les autres ce qui fait que c'est tout aussi plaisant.

Hugo : Quel rôle jouent les défis personnels et les réussites individuelles dans ta motivation à jouer à des jeux vidéo ?

Lucas : Ça prend une place énorme parce que comme j'adore finir les jeux à 100%. C'est vraiment l'un de mes objectifs les plus importants de réussir à fond un jeu. Et du coup ça me motive énormément à continuer encore et encore à jouer au jeu jusqu'à ce que je puisse dire que j'en exploré les moindres recoins et que j'ai tout fini à 100%.

Hugo : As-tu des expériences où l'obtention de trophées ou la réussite de défis a influencé ton engagement et ta fidélité à un jeu ?

Lucas : Pour prendre un autre exemple que « Skyrim », l'un des jeux qui m'a le plus motivé dernièrement est un jeu qui vient des mêmes studios que ceux qui ont produit « Dark Souls ». Il s'agit du jeu vidéo « Sekiro », c'est un jeu qui nécessite 4 fins différentes pour être terminé à 100% et bien sûr le fait de trouver comment accéder aux 4 fins n'est pas dit donc il faut le trouver par soi-même et ça m'a demandé vraiment un engagement énorme afin de pouvoir le finaliser et pouvoir gagner le dernier trophée. Ce que j'ai adoré avec ce jeu c'est que malgré le fait que je recommençais les parties, plus je jouais, plus je tombais amoureux du jeu, de son univers que je trouvais toujours plus incroyable, surtout qu'au fur et à mesure j'en apprenais toujours plus sur des détails cachés qui me donnaient des indices pour m'aider à trouver toutes les fins et ça a été une expérience incroyable.

Hugo : Comment réagis-tu émotionnellement aux nouveautés introduites dans un jeu que tu adores ?

Lucas : Eh bien tout dépend des nouveautés, personnellement je suis quelqu'un qui aime bien les nouvelles choses, maintenant il faut pas que ça vienne détériorer et changer complètement le jeu. Donc disons que si ce sont des nouveautés qui viennent bien se marier avec le jeu déjà existant c'est une bonne chose, mais si ça vient complètement le changer et lui donner une nouvelle facette qui va venir en fait abîmer la beauté du jeu déjà existant ça va me décevoir.

Hugo : Pourrais-tu me partager une expérience où une nouveauté a particulièrement influencé tes émotions en jeu ?

Lucas : Je ne pense pas avoir déjà vécu ce genre d'expérience pour moi c'est quelque chose qui est plus propre aux jeux en ligne.

Hugo : Je comprends, si tu devais décrire l'ensemble de ton expérience de jeu en quelques mots, que dirais tu ?

Lucas : J'ai déjà une grosse expérience en tant que gamer et pour l'instant j'ai été déçu de très peu de choses, j'aime bien découvrir toujours des nouvelles thématiques, des nouveaux types de jeux et j'espère qu'en continuant à évoluer les jeux seront continuer à me surprendre comme ils le font actuellement.

Hugo : Comment penses-tu que le jeu vidéo influence ta vie quotidienne en dehors du temps de jeu ?

Lucas : Je pense qu'ils vont m'influencer dans le sens où même quand je ne joue pas je continue à m'intéresser aux lores des univers. J'aime bien en parler avec d'autres personnes qui sont aussi passionnées que moi et même parfois consommer les œuvres qui en découlent, donc des fois ça peut être aussi bien en série qu'en BD et du coup je pense que ça a une influence dans ma manière de consommer d'autres divertissements ou médias et surtout d'interagir avec d'autres personnes.

Hugo : Voilà c'était donc ma dernière question, donc je te remercie beaucoup pour ta participation et surtout pour ton aide.

Lucas : Avec plaisir, merci pour l'expérience.

Entretien n°4 « Cyril » :

Hugo : Je vais commencer par te poser quelques questions sur tes motivations générales et du coup ma première question sera : qu'est-ce qui t'attire le plus dans le fait de jouer à des jeux vidéo ?

Cyril : Ah c'est surtout l'expérience de jeu, parce que chaque jeu offre une expérience différente et puis c'est aussi pour de s'amuser et passer du bon temps. Il y'a des jeux qui vont être plus compétitifs et d'autres moins. Par exemple, si je joue à « GTA 5 » mode histoire je vais passer mon temps à tuner des voitures alors qu'en ligne je vais le passer à me faire de l'argent en traquant d'autres joueurs.

Hugo : Du coup, ma deuxième question sera est-ce que tu peux me décrire ce qui rend l'expérience de jeu si captivante pour toi ?

Cyril : Dans un premier temps je dirais que ce qui me fait le prendre le plus de bon temps c'est au niveau du gameplay. Un gameplay travaillé c'est un peu la clé de voûte d'une bonne expérience.

Hugo : Est-ce que tu as des motifs spécifiques qui vont te pousser à consacrer du temps en jeu vidéo ? Oui ou non ?

Cyril : Oui j'en ai.

Hugo : Est-ce que tu pourrais me partager quelques motifs spécifiques qui vont te pousser à jouer des jeux ?

Cyril : Pour donner un exemple avec le jeu « League of Legend » ça va être le fait de prendre un maximum d'expérience avec son personnage pour le rendre plus fort. Je pense que c'est une de mes motivations principales pour jouer à ce jeu. On peut dire que c'est un peu une recherche de la performance de ma part.

Hugo : Comment ces motifs vont influencer sur le choix des jeux auxquels tu joues ?

Cyril : Je vais t'avouer que maintenant je ressens plus une envie de jouer à des jeux compétitifs. En ce moment, j'ai acheté beaucoup de jeux de type FPS comme « Rainbow 6 Siege », j'aime bien jouer aussi à « Fortnite » de temps en temps. Avant j'étais beaucoup plus pour choisir un jeu par son aspect, donc pour sa beauté ou pour son histoire mais maintenant ça m'intéresse moins, je suis beaucoup plus dans le compétitif.

Hugo : Mais du coup, quelles sont les éléments spécifiques d'un jeu, en dehors du gameplay lui-même, qui vont contribuer le plus à ton engagement à long terme ?

Cyril : La qualité des graphismes c'est important à l'heure actuelle je trouve. Je trouve que c'est un minimum que maintenant les jeux aient un peu leur propre univers. Ça fait partie de l'immersion pour apprécier un minimum le jeu et puis ça aide au fait qu'il puisse se démarquer des autres. Et c'est quelque chose qui se fait beaucoup à l'heure actuelle, chaque jeu se démarque avec sa propre touche et je trouve donc que c'est important d'avoir des bons graphismes et un bon audio en dehors du gameplay. En plus de la patte graphique, je trouve que les musiques jouent un grand rôle aussi. Personnellement j'y suis assez sensible.

Hugo : Est-ce que t'aurait des expériences à me partager, où la présence d'un de ces éléments a eu un impact significatif sur ton engagement ou ton envie de continuer jouer ?

Cyril : Franchement ouais, l'exemple qui me vient en tête là tout de suite c'était quand j'étais plus petit, j'avais un jeu « Sega » sur Michael Jackson. Le but c'était donc de jouer en rythme et c'était super compliqué, mais comme à l'époque ma mère était très fan de Michael Jackson et on écoutait beaucoup à la maison, bah ça m'a influencé et j'aimais beaucoup aussi l'artiste et le fait de jouer sur ses chansons ça me motivait beaucoup et je me prenais pour lui. Un autre exemple de mon enfance qui m'a beaucoup marqué, c'étaient les jeux « Pokémon » sur la gameboy color. Je me souviens qu'il y avait différentes musiques en fonction de quand une bataille commençait, que ce soit avec une personne, un pokémon ou dans une arène. Et à l'époque j'étais vraiment à fond dedans et en fonction de la musique je sais que ça pouvait me faire stresser et des fois je me prenais vraiment pour un vrai dresseur.

Hugo : Ok maintenant on va passer à la partie concernant tes préférences ludiques. Alors plus précisément le terme préférence ludique c'est ce qui fait référence à tes goûts ou à tes choix, tes inclinations personnelles en tant qu'individu en ce qui concerne les jeux vidéo. Dis-en des termes plus simples c'est en gros tes petits plaisirs en jeu. Ça peut être la collection, ça peut être les récompenses, ça peut être les défis, la chasse aux trophées, bref tout ce qui compte comme un petit plaisir en jeu. Donc première question est-ce que tu as des préférences ludiques spécifiques liées aux jeux auxquels tu joues ? Oui ou non ?

Cyril : Oui

Hugo : Du coup, est-ce que tu pourrais me nommer un exemple précis de préférences ludiques liés aux jeux vidéo auxquels tu joues ?

Cyril : Eh bien ça va dépendre du type de jeu. Si c'est un jeu plus compétitif comme « League of Legends », mon objectif ça va être de faire les meilleures parties possibles, donc le faire le score maximal, de faire les coups les plus compliqués et dans ce jeu ça va être les pentakills donc tuer 5 ennemis d'un coup. Et quand j'y arrive pour moi c'est un vrai plaisir. Maintenant dans un jeu plus classique comme « GTA », je vais avoir beaucoup plus d'attrait pour l'exploration et la collection d'objets. Surtout dans « GTA » un truc que j'aime beaucoup faire quand j'ai le temps, c'est partir à la recherche des easter eggs et des détails cachés dans le jeu. Et un bon moyen d'arriver à connaître un maximum de choses pour moi c'était de faire toutes les quêtes annexes et les remplir à 100%. Après le fait de tout compléter à 100% ça s'applique peut-être moins à « GTA », mais ça je retrouve cet effet-là dans les jeux « Assassin's Creed ». Mon préféré c'est le « Assassin's Creed Rogue » et je me souviens que j'ai passé des heures et des heures à voyager sur la map pour trouver tous les détails possibles, tous les petits items collectables afin de pouvoir débloquent toutes les armures présentes dans le jeu. Je me motive à essayer de tout compléter au maximum parce que j'estime que ça fait partie de l'expérience de jeu, et que si les créateurs ont trouvé important de mettre ces choses-là dans le jeu c'est que ça vaut le coup de la faire. Après tout dépend la façon de le faire, il y a beaucoup de jeux où il existe parfois des dizaines et des dizaines de quêtes annexes à faire pour avoir toujours le même objet et à la fin gagner une récompense, ça peut être chiant mais en fonction de comment ça va être ramené ça peut être intéressant. Par exemple, si on nous demande de faire 50 fois la même chose, ça va pas me donner envie alors que si c'est 50 quêtes qui sont amenées différemment pour divertir de multiples façons le joueur ça me donne envie.

Hugo : Comment ces préférences ludiques vont influencer sur ton expérience de jeu global ?

Cyril : En fait je pense que si un jeu arrive à me motiver, à me donner envie de le finir à 100%, ce que ça veut dire que ça a été un bon jeu. Du coup par la suite si je remarque qu'un tel jeu produit par un tel studio, un tel développeur m'a beaucoup plu, ça va me donner beaucoup plus envie de continuer à me procurer les jeux de ce même studio car je sais que ça veut dire qu'ils sont bon.

Hugo : Je vois, du coup quel type de récompense ou d'objectif dans un jeu va te motiver le plus à continuer à jouer ?

Cyril : Dans une recherche de la performance je vais vouloir atteindre toujours des paliers et des niveaux plus élevés. Et du coup en lien avec les objectifs que je me fixe à chaque nouveau palier que j'atteins je suis récompensé à la hauteur de mon travail. Il y a quand même un objectif d'être le meilleur et si je peux donner un exemple, bah je me souviens qu'au début de « Clash Royal », j'avais réussi à rentrer dans le top 100 des meilleures guildes de Belgique et du coup ça m'a donné encore plus envie de m'investir dans le jeu.

Hugo : Est-ce que tu aurais une expérience à me partager ou cette notion de récompense/d'objectif à influencer ton engagement et ta fidélité à un jeu ?

Cyril : Tout à fait, je me souviens qu'ici en début d'année j'ai passé une bonne semaine où tous les jours je passais des heures et des heures à compléter des quêtes dans « Assassin's Creed Rogue », dans le but de juste débloquer une armure légendaire.

Hugo : Comment tu décrirais la satisfaction que tu ressens lors de l'obtention de trophées ou d'accomplissement de défis particulièrement compliqués dans un jeu ?

Cyril : Je trouve qu'elle est inversement proportionnelle à la quantité de gens qui ont la preuve de réussite d'un trophée ou d'un défi. Je veux dire que s'il y a 5% de des joueurs qui ont cette preuve ça va satisfaisant, alors qu'à l'inverse il y a 95% des joueurs qui ont réussi à l'avoir, ça va pas être plaisant parce qu'il n'a pas vraiment de satisfaction à avoir eu quelque chose de facile. C'est un peu une façon de se démarquer des autres joueurs mais ce qui va compter sur tout c'est le fait de réussir à compléter à 100% un jeu, ça va être la réelle satisfaction.

Hugo : D'accord. Et du coup, quel rôle vont jouer les défis personnels et les réussites individuelles dans ta motivation à jouer des jeux vidéo ?

Cyril : Je pense que si un jeu est trop simple à finir et à jouer ça va être sympa une fois mais ça va pas donner envie de s'y attarder plus faut quand même qu'il y ait un minimum de défis. Je ne pense pas qu'il faut que le jeu soit difficile au point d'être presque impossible à finir. Il faut un juste milieu. À partir de ça moi personnellement j'aime qu'il y ait du défi, j'aime me casser un peu la tête pour réussir puis ça va aussi avec la satisfaction d'un travail bien fait. Une victoire a toujours meilleur goût quand elle a donné un peu de fil à retordre, que quand elle a été extrêmement facile.

Hugo : Est-ce que tu aurais des expériences à me partager ou l'obtention d'un trophée, ou la réussite de défi à influencer ton engagement et ta fidélité un jeu ?

Cyril : Je pense que oui. Je me souviens particulièrement d'une mission dans le jeu « GTA », où pour débloquer un certain véhicule, il était nécessaire de faire un certain type d'action pour pouvoir débloquer une quête cachée qui donne en récompense ce fameux véhicule. Et à l'époque ça m'avait demandé de l'implication et du temps pour réussir à l'obtenir. Puis ce défi était quand même assez réputé pour sa difficulté, et après juste le fait de pouvoir me balader avec la voiture dans l'online bah c'était une fierté.

Hugo : Comment réagiras-tu émotionnellement aux nouveautés introduites dans un jeu que tu apprécies ?

Cyril : Ben ça dépend des nouveautés introduites mais je pense que généralement la plupart des nouveautés sont quand même assez bonnes.

Hugo : Pourrais-tu me partager une expérience où une nouveauté a particulièrement influencé tes émotions en jeu ?

Cyril : Un exemple qui me vient là tout de suite c'est par rapport au jeu « League of Legend », je me souviens que fin 2023 j'avais arrêté d'y jouer pour les examens et du coup j'avais été absent pendant un petit moment et il y a vraiment eu une énorme mise à jour avec beaucoup de patches qui ont été faites. Elles ont réussi à réguler pas mal de héros et de personnages qui étaient devenus un peu problématique et bah ça m'a fait vraiment plaisir de pouvoir rejouer avec une meilleure expérience. Je dirais même que ça m'a même rappelé le « League of Legend » un peu d'époque où il était beaucoup plus axé sur la technique et moins sur les personnages.

Hugo : Je comprends, si tu devais décrire l'ensemble de ton expérience de jeu en quelques mots, que dirais tu ?

Cyril : Oui je dirais qu'elle a fortement été influencée par les jeux auxquels mon grand frère jouait. Tout le début de ma relation avec les jeux vidéo a été un peu copiée sur celle de mon frère et je faisais presque tout comme lui. Quand mon grand frère était en âge de partir de la maison et qu'il n'y avait plus personne pour m'apprendre les jeux j'ai commencé à m'y intéresser par moi-même et à faire mes propres expériences. Et c'est à partir de ce moment que j'ai commencé à développer un attrait pour les jeux plus compétitifs et à faire beaucoup d'online notamment sur « Fifa » puis sur les « Call of Duty ». Après ce qui est bien c'est que j'ai continué à développer cet attrait pour le compétitif, tout en gardant cet amour pour le gameplay et les univers des jeux qui m'a été transmis par mon frère.

Hugo : Comment penses-tu que le jeu vidéo influence ta vie quotidienne en dehors du temps de jeu ?

Cyril : Bah oui ça m'influence dans ma vie en général, car je dirais que les jeux m'ont quand même enseigné une certaine persévérance, parce que dans certains jeux il faut recommencer plusieurs fois pour y arriver, ben c'est un peu la même chose dans la vie en général on réussit pas tout du premier coup et des fois il faut se casser la gueule plusieurs fois avant de pouvoir réussir.

Hugo : Voilà c'était donc ma dernière question, donc je te remercie beaucoup pour ta participation et surtout pour ton aide.

Cyril : Pas de soucis chef.

Entretien n°5 « Noa » :

Hugo : Voilà, l'enregistrement a démarré, maintenant le but va être de permettre d'identifier quelles vont être tes motivations générales, donc qu'est ce qui va t'influencer pendant que tu joues, que ce soit directement ou indirectement. Comme ça on va pouvoir identifier quelles sont déjà tes motivations de jeu et après nous verrons quelles sont tes préférences en jeu, donc tes petits plaisirs. Ok, du coup ma question n°1 sera « qu'est-ce qui t'attire le plus dans le fait de jouer à des jeux vidéo ? »

Noa : Je dirais que ce qui m'attire le plus dans les jeux vidéo c'est l'esprit de compétition. Il y a un peu un objectif de surpasser, mais il s'agit aussi de s'amuser et de passer de bons moments avec ses amis tout en détente. De manière générale.

Hugo : Est-ce que tu pourrais décrire ce qui rend l'expérience de jeu si captivante pour toi ?

Noa : Alors ce qui va me capter le plus c'est surtout l'aspect immersion. Il va y avoir une forte attirance avec les graphismes et aussi avec le scénario mais aussi avec les sentiments. Ce que je veux dire par là c'est que certains jeux peuvent nous faire ressentir et nous faire passer par beaucoup d'émotions différentes : la joie, la curiosité, la tristesse même la rage parfois en jouant avec ses amis. C'est ça que j'aime bien dans les jeux vidéo il y a un peu de tout.

Hugo : Est-ce que tu as des motifs spécifiques qui vont te pousser à consacrer du temps aux jeux vidéo ? Oui ou non ?

Noa : Personnellement je dirais que non.

Hugo : D'accord et est-ce que tu pourrais essayer de m'expliquer un peu plus en détails ce qui va te pousser à jouer même s'il n'y a pas de motifs spécifiques ?

Noa : Il peut y en avoir plusieurs comme l'ennui, l'envie de se surpasser, le fait que des amis soient en ligne pour jouer avec toi, ... c'est spécifique en fonction de la situation. C'est un mélange de plusieurs trucs qui peuvent me donner envie de jouer au jeu.

Hugo : Dans ce cas, comment vas-tu choisir les jeux auxquels tu joues si tu n'as pas de motif en particulier ?

Noa : Comme je l'ai dit précédemment, il y a une grande influence de mes amis mais je reste ouvert à beaucoup de jeux. Donc ça peut être un Open World, un MOBA, un MMO, ... tout dépend de mes envies sur le moment.

Hugo : Bien on va donc passer sur la prochaine partie qui va concerner tes préférences ludiques. Pour être plus précis, les préférences ludiques c'est un terme qui désigne tes choix, tes goûts en tant qu'individu en ce qui concerne les jeux vidéo. Dis dans des termes plus simples, ça va faire référence à tous les petits plaisirs que tu as en jeu. Donc première question est-ce que tu as des préférences ludiques spécifiques liées aux jeux auxquels tu joues ? Oui ou non ?

Noa : Oui.

Hugo : D'accord, pourrais-tu me donner un exemple précis de préférence ludique liés aux jeux que tu consommes ?

Noa : Pour moi, je dirais que c'est surtout l'aspect compétitif et j'ai toujours adoré ça. En plus de ça, j'aime essayer de me dépasser donc de faire toujours les meilleures parties, faire les meilleurs scores et essayer de faire toujours mieux pour m'améliorer. Et c'est encore mieux quand je suis récompensé pour mes perfs, donc si je prends l'exemple de « LOL » ça va être le fait de gagner des skins rares.

Hugo : Comment ses préférences ludiques vont influencer sur ton expérience de jeu globale selon toi ?

Noa : Comme je recherche toujours à m'améliorer, je ne vais pas hésiter à aller regarder des petits tips sur internet ou à demander à des gens meilleurs que moi. Ça me pousse également à réfléchir à des stratégies en dehors de mon temps de jeu pour essayer de trouver une façon d'être meilleur. Parfois il faut également essayer de jouer meta pour réussir plus facilement, bref essayer tout ce qui est possible de faire pour s'améliorer.

Hugo : Est-ce qu'il y a un type de récompense ou d'objectif dans un jeu qui va plus te motiver à continuer à jouer ?

Noa : Si je prends l'exemple des MMO, ce qui va être important ça va être d'avoir un certain stuff à force de farmer. Parfois, ça va être très dur d'avoir un stuff spécifique et du coup il va falloir que je me motive plus pour l'avoir.

Hugo : Lié à ça, est-ce que tu aurais une ou plusieurs expériences à me partager ou cet aspect de récompense te particulièrement influencer dans ton engagement ou ton envie de continuer de jouer à un jeu ?

Noa : Je vais prendre l'exemple de « World of Warcraft », il y a un système où tu dois farmer un même donjon plusieurs fois pour essayer de drop un certain type de stuff assez rare. Et c'est à force de faire ce donjon tous les jours encore et encore que j'ai réussi à l'avoir au bout d'un certain moment. Le taux de drop de l'objet étant à 0,01% je peux te dire que ça demande beaucoup de travail.

Hugo : Comment vas-tu réagir émotionnellement aux nouveautés introduites dans un jeu que tu apprécies ?

Noa : Alors tout dépend des nouveautés, cela dépend aussi du personnage, de la classe, en gros de si ça impacte ce que j'ai tendance à jouer. Après tout dépend aussi de si les nouveautés vont être positives ou négatives, je pense que cela dépend aussi de si les ajouts au fond permettent au jeu d'évoluer dans le bon sens. Ça arrive que certains gros jeux nécessitent une mise à jour car ils commencent à stagner et cela leur permet de retrouver un peu de leur flamme d'origine. Donc tout dépend on va dire.

Hugo : est-ce que tu aurais une ou plusieurs expériences à partager ou justement des nouveautés ont suscité chez toi une réaction émotionnelle particulière ?

Noa : Je vais prendre l'exemple du jeu de pirate « Sea Of Thieves » qui a une certaine époque est devenue très stagnant. C'était toujours la même chose donc naviguer, chasser, faire des événements, ... mais des fois ils font de grosses mises à jour avec de nouvelles histoires, de nouvelles quêtes, de nouveaux événements et souvent quand ils font ça me donne envie de retourner sur le jeu et d'y jouer. D'ailleurs une nouvelle mise à jour va bientôt arriver et je sais que quand ils annoncent une mise à jour je suis toujours un peu impatient de découvrir ce qu'ils vont rajouter et ça me fait plaisir de relancer le jeu pour ces occasions.

Hugo : Si tu devais décrire l'ensemble de ton expérience de jeu en quelques mots, qu'est-ce que tu dirais ?

Noa : Ayant commencé très tôt, je dirais que c'est ce qui a forgé ma personnalité et la personne que je suis aujourd'hui .

Hugo : Est-ce que tu dirais que les jeux vidéo influencent ta vie quotidienne en dehors du temps de jeu ? Si oui pourquoi ?

Noa : Oui ça m'influence mais je ne saurais pas expliquer pourquoi.

Hugo : Ok c'est la fin de l'entretien, je te remercie beaucoup pour ta participation.

Entretien n°6 « Natacha » :

Hugo : Voilà l'enregistrement est lancé, donc maintenant que tout le processus de mon entretien a été expliqué, es-tu prête pour qu'on commence ?

Natacha : Oui vas-y.

Hugo : Ok donc, qu'est ce qui t'attire le plus dans le fait de jouer à des jeux vidéo ?

Natacha : Moi ce qui me plaît le plus c'est la narration. J'aime beaucoup pouvoir influencer et faire des choix dans l'histoire. J'aime aussi pouvoir créer des liens et des relations avec les personnages et explorer de grands mondes ouverts. Dans le cas de certains jeux, ça me permet de m'immerger encore plus dedans, surtout si c'est un univers que j'apprécie particulièrement. J'aime bien m'imaginer comme si j'étais un personnage à part entière de l'univers et essayer de réfléchir comme lui. C'est une forme d'échappatoire pour moi.

Hugo : Ok, du coup pourrais-tu essayer de me décrire ce qui rend l'expérience de jeu si captivante pour toi ?

Natacha : Je dirais le fait de voir que j'ai vraiment un impact sur le déroulement des événements. Après ça dépend du jeu, il y en a certains on a l'impression d'avoir le choix et avec du recul on se rend compte qu'on en a pas vraiment parce que tout est guidé par une certaine structure. Un jeu qui dans le genre m'a beaucoup marqué, c'est le jeu « Detroit Become Human ». Ce jeu ayant des fins très multiple, toutes étant le résultat de de nos choix, je trouve que par le biais d'un tel jeu, cela nous permet de voir si l'on est capable de faire preuve d'empathie ou si au contraire on a plutôt tendance à faire des mauvais choix parce qu'on se laisse emporter dans le jeu. Bref c'est un jeu qui m'a permis de prendre pas mal de recul et de réfléchir aux conséquences de mes actes et me remettre en question. Donc ce qui va me captiver et ainsi m'immerger, ça va être l'implication émotionnelle procurée par la narration, puis je dois dire que je suis aussi très sensible à la musique dans les jeux.

Hugo : Est-ce que tu as des motifs spécifiques qui vont te pousser à consacrer du temps aux jeux vidéo ? Oui ou non ?

Natacha : Oui.

Hugo : Est-ce que tu pourrais me partager quelques motifs spécifiques qui te poussent à consacrer du temps aux jeux vidéo ?

Natacha : Je dirais qu'il y a une envie de maintien de la performance. Dans le sens où, je sais que si je suis régulière sur un jeu je vais devenir meilleure au fur et à mesure que j'y joue. Je vais développer des meilleurs réflexes, je vais avoir des habitudes, avoir une meilleure compréhension du monde et des personnages. Donc je joue pour m'améliorer et essayer de me dépasser. Pour prendre un exemple, si j'arrête de jouer du violon du jour au lendemain la prochaine fois que je vais le reprendre je vais avoir beaucoup plus de mal que si j'avais été assidue.

Hugo : C'est intéressant. Du coup, comment ces motifs spécifiques vont influencer sur le choix des jeux auxquels tu joues ?

Natacha : Bah étant donné que je joue principalement à des jeux narratifs, je pense que ça contredit un peu ce que je viens de dire avec la performance. Après je ne pense pas que ces motifs vont spécifiquement influencer mon choix de jeu, en tout cas s'ils le font c'est que je ne le sais pas alors.

Hugo : Quels éléments spécifiques d'un jeu, en dehors du gameplay lui-même, vont le plus contribuer à ton engagement et ta fidélité sur le long terme ?

Natacha : Je dirais que s'il y a une forte communauté autour d'un jeu ça va vraiment m'intéresser. Par exemple, s'il y a beaucoup de contenu YouTube autour du jeu, s'il y a des mêmes dessus, ... bref ça va prolonger l'expérience et me faire rire, de plus j'aime bien interagir avec les autres membres d'une communauté et discuter d'un jeu que j'ai beaucoup aimé. Pour moi si personne n'en parle, c'est qu'il n'y avait pas lieu qu'on s'attarde sur le sujet et ça c'est dommage. J'aime assez tout ce qui est fan art et autres productions en tout genre qui sont créés par des fans.

Hugo : Est-ce que tu aurais une expérience à me partager ou l'un de ces éléments a eu un impact significatif sur ta motivation ou ton envie de continuer à jouer à un jeu ?

Natacha : Bah je vais retourner sur l'exemple du jeu « Détroit Become Human ». Ce qui m'a motivé à acheter le jeu, c'est sa communauté très active. Puis après l'avoir acheté et fini, ce qui m'a donné encore plus envie de continuer à jouer c'est qu'en continuant à consommer du contenu autour du jeu, je me suis rendu compte qu'il y avait beaucoup plus de choix et de fins que je n'avais pas fait et ça m'a motivé à toutes les faire.

Hugo : Donc, on va maintenant passer à la prochaine série de questions qui vont concerner tes préférences ludiques. Alors le terme préférence ludique, c'est ce qui va faire référence à tes choix et à tes goûts en tant que personne en ce qui concerne les jeux vidéo, donc dis-en des termes plus simples ça va être tes petits plaisirs en jeu. Donc première question est-ce que tu as des préférences ludiques spécifiques liées aux jeux auxquels tu joues ? Oui ou non ?

Natacha : Oui.

Hugo : Est-ce que tu pourrais me donner un exemple précis de préférence ludique lié aux jeux vidéo que tu consommes ?

Natacha : Oui. Je dois dire que j'aime beaucoup l'exploration mais aussi essayer de réussir des défis assez compliqués donc en gros de me challenger. Puis, j'aime beaucoup les énigmes et quand je sais que certaines épreuves ont donné pas mal de difficultés à certains joueurs ça me donne une envie d'essayer d'y arriver. J'adore le fait de réussir par moi-même sans intervention ou aide extérieure, c'est super satisfaisant.

Hugo : Comment ces préférences ludiques vont influencer sur ton expérience de jeu globale ?

Natacha : En ce qui concerne l'exploration, je sais que j'ai tendance à me disperser entre 2 quêtes parce que ma curiosité va toujours être attirée vers l'un ou l'autre endroit. Par exemple, ça m'arrive souvent de me balader puis de passer juste du temps à prendre des photos en jeu me disant « waouh qu'ils sont beaux ces graphismes ». Après c'est pas une mauvaise chose en soit c'est que c'est juste qu'il y a tellement d'éléments dans un jeu que je suis facilement distraite, après c'est une façon pour moi de me relaxer parce que ça ne me demande pas de réfléchir. Concernant le côté défi, comme je suis obstinée ça va me pousser à recommencer en boucle jusqu'à ce que je réussisse sinon je suis vite frustrée. Après quand je réussis enfin je suis super heureuse.

Hugo : Comment décrirais-tu la satisfaction que tu ressens lors de l'obtention de trophées ou d'accomplissements dans un jeu ?

Natacha : Je dirais que ça dépend de la récompense en question. S'il s'agit d'une récompense esthétique je n'en ai rien à faire, par exemple une nouvelle coupe de cheveux, mais s'il s'agit d'une récompense qui va venir améliorer les performances de mon personnage alors là c'est trop bien. Ça me rend encore plus fière, parce que je me dis que là ça impacte vraiment mon expérience en jeu vu que ça va venir l'améliorer et que c'est le résultat de mon travail.

Hugo : Quel type de récompenses ou d'objectifs va le plus te motiver dans un jeu à continuer à jouer ?

Natacha : Pour reprendre ce que je viens de dire même si ça contredit un peu, ce qui me m'attire le plus ce sont les récompenses esthétiques mais qui vont améliorer mes stats. Dans ce que je disais juste avant, je voulais dire que les récompenses qui vont juste modifier mon apparence uniquement ça ne m'intéresse pas il faut qu'en plus d'avoir un attrait pour la personnalisation du personnage il faut que ça vienne à côté améliorer mes caractéristiques de force, de magie, ...

Hugo : As-tu des expériences où la notion de récompense a influencé ton engagement et ta fidélité à un jeu ?

Natacha : Oui, dans le jeu « Hogwarts Legacy », il y a peu j'ai reçu une cape de sorcier que je trouvais super cool mais elle me faisait baisser mes caractéristiques donc je ne l'ai pas mise. Alors que hier, j'ai reçu un nouvel ensemble qui en plus d'augmenter mes caractéristiques était super beau et je trouvais qu'il allait super bien avec le look que je voulais donner à mon personnage.

Hugo : Quels rôles vont jouer les défis personnels et les réussites individuelles dans ta motivation à jouer à des jeux vidéo ?

Natacha : Je pense que si je vois dans le jeu que j'arrive à accomplir les défis, plus je vais réussir et plus ça va me motiver à jouer. Inversement, si je n'y arrive pas, ça va me démotiver à jouer.

Hugo : Du coup, est-ce que tu pourras me partager un ou plusieurs exemples où la réussite de défis et d'objectif a influencé ta motivation et ton envie de continuer à jouer ?

Natacha : Oui, dans le jeu « Hogwarts Legacy », j'ai récemment gagné le titre de maître du club de duel. J'en suis assez fière parce que c'est vraiment un objectif qui m'a demandé beaucoup de temps et d'acharnement pour y arriver. Il y a certains combats que j'ai dû recommencer des dizaines et des dizaines de fois avant de réussir. Mais je ne me suis pas découragé car j'avais vraiment envie de réussir, de me prouver que j'en étais capable malgré la difficulté. Je dois dire qu'après la réussite de ce défi, ça m'a apporté tellement de satisfactions que j'ai eu encore plus envie de jouer pour me prouver que j'étais encore capable de plus me dépasser ainsi que pour voir à quel point j'avais progressé. Après si je peux donner un autre exemple, je reparlerai du jeu « Detroit Become Human », où je me suis beaucoup investi afin de découvrir chacune des fins proposées dans le jeu et donc le fait d'explorer l'histoire à fond ça m'a beaucoup motivé.

Hugo : Comment réagis-tu émotionnellement aux nouveautés introduites dans un jeu que tu apprécies ?

Natacha : Personnellement je trouve ça trop bien qu'il y ait de nouveautés dans les jeux. Ça me redonne envie d'y rejouer ou de continuer et donc de vite pouvoir explorer et apprendre les nouvelles histoires, ... Surtout avant de me faire spoiler. J'accueille bien les nouveautés en général, dans les jeux vidéo en particulier.

Hugo : Aurais-tu un ou plusieurs exemples à me partager où des nouveautés introduites ont particulièrement influencé tes émotions en jeu ?

Natacha : Oui, je jouais à un jeu hier soir et je me suis rendu compte d'une nouvelle mécanique de jeu qui consistait à arrêter d'aller se battre au corps-à-corps pour adopter une approche plus furtive. J'avoue que ça m'a fait bizarre au début mais avec un peu de pratique ça m'a vraiment permis d'avancer plus facilement dans ma partie et ça m'a également fait plaisir de trouver une autre façon de jouer.

Hugo : Si tu devais décrire l'ensemble de ton expérience de jeu en quelques mots, que dirais-tu ?

Natacha : Les jeux sont quelque chose qui me passionnent, je suis très motivée et aussi très impatiente de pouvoir découvrir tous les jeux auxquels je n'ai pas joué même si pour cela je dois acquérir d'autres consoles pour y jouer. Ça a toujours été une source de divertissement et de relaxation pour moi.

Hugo : Comment penses-tu que les jeux vidéo influencent ta vie quotidienne en dehors du temps de jeu ? Si oui, pourquoi ?

Natacha : Je pense que ça m'influence, notamment dans mes relations sociales et dans les discussions que je veux avoir avec les gens. Étant passionné de jeux vidéo, je sais que trouver ce point commun chez d'autres personnes ça va beaucoup m'influencer relationnellement. Je sais que ça peut m'influencer aussi au niveau des commerces que je vais visiter, je vais être beaucoup plus attiré par des commerces qui vont vendre des produits en lien avec cette passion.

Hugo : C'était la dernière question qui conclut donc cet entretien. Je te remercie beaucoup pour ton temps et ton aide.

Natacha : Merci à toi pour l'invitation.

Entretien n°7 « Lara » :

Hugo : Voilà l'enregistrement a commencé, donc maintenant que tout l'objectif et le processus de mon entretien a été expliqué, es-tu prête pour qu'on commence ?

Lara : Yep

Hugo : Je vais commencer par te poser quelques questions sur tes motivations générales et du coup ma première question sera : qu'est-ce qui t'attire le plus dans le fait de jouer à des jeux vidéo ?

Lara : Moi ce que je recherche principalement dans les jeux vidéo c'est qu'il soit de type détente, j'aime pas beaucoup le défi parce que c'est à tendance à me frustrer, donc je recherche surtout quelque chose pour me relaxer et pouvoir souffler. Je ne ressens pas le besoin d'un gain qui découle d'un accomplissement, moi mon accomplissement il vient du fait que j'ai pu bien avancer sur mon jeu, donc soit dans l'histoire, soit après avoir fait une grosse session de farm qui m'a aidé à progresser.

Hugo : Du coup 2^{ème} question : Qu'est-ce qui rend l'expérience de jeu si captivante pour toi ?

Lara : Alors, j'ai plusieurs choses qui vont me captiver dans un jeu. Ça peut être soit la narration, soit des énigmes, soit le gameplay et c'est encore mieux quand c'est un des genres de jeux que je préfère comme les jeux de type sandbox (Ex : Stardew Valley, Animal Crossing). Je vais toujours être très investie dans le fait d'avancer et de faire le meilleur rendement parce que j'adore l'argent. Ça peut être soit l'un ou l'autre, ou alors il faut que l'un de ces éléments soit très présent et soit l'un des rouages principaux du jeu pour que ça me capte. Pour donner un exemple de jeu qui est plus basé sur le scénario, le jeu « In Stars and Time » m'a vraiment pris aux tripes et je ne pouvais plus m'arrêter car je voulais absolument connaître la suite de l'histoire. Et pour les jeux plus de type Farm c'est « Animal Crossing » « Stardew Valley » qui sont mes préférés. Aussi, j'adore les jeux d'exploration, j'adore explorer des mondes, me balader, découvrir des nouveaux lieux et m'attarder sur les quêtes annexes surtout quand la quête principale ne demande pas beaucoup d'implication et de combats de ma part.

Hugo : Super. Est-ce que tu as des motifs spécifiques qui vont te pousser à consacrer du temps aux jeux vidéo ? Oui ou non ?

Lara : Oui.

Hugo : Pourrais-tu me partager quelques motifs spécifiques qui te poussent à consacrer du temps aux jeux vidéo ?

Lara : J'adore me challenger vis-à-vis des énigmes, j'aime beaucoup aussi l'exploration et les jeux de type sandbox. Je ne sais pas comment expliquer le principe de sandboxer.

Hugo : Du coup, comment ces motifs spécifiques vont influencer sur le choix des jeux auxquels tu joues ?

Lara : Eh bien tout d'abord, je vais faire mon tri vis-à-vis de la bande annonce du jeu, c'est-à-dire que si je vois que c'est un jeu qui nécessite beaucoup de skills donc beaucoup de combats beaucoup de déplacements via les plateformes, ... ça ne va pas m'intéresser. Après il y a des exceptions, si j'entends dire que la narration est vraiment exceptionnelle, ça peut me motiver à l'acheter. Après ce cas de figure c'est surtout pour les jeux qui se démarquent et qui sont connus comme des grands jeux. Pour donner un exemple, le jeu « Hadès » est connu pour sa difficulté mais comme l'histoire m'intéressait énormément je l'ai acheté et je me suis motivé à le terminer parce que je voulais absolument connaître le dénouement mais bon c'est un cas exceptionnel.

Hugo : Quels éléments spécifiques d'un jeu, en dehors du gameplay lui-même, contribue le plus à ton engagement sur le long terme ?

Lara : La narration, le lore du jeu et l'aspect de complétion. En général, j'aime beaucoup les histoires et j'adore lire, donc la narration est un élément très important pour moi. C'est ce qui va le plus influencer mon engagement car plus l'histoire sera bien et plus je vais m'impliquer. Après concernant les univers de jeu, je pense plus aux univers construits par des licences très connues comme les « Legend of Zelda » que j'adore. Et pour l'aspect de complétion, je pense surtout à la licence « Pokémon ». Je ne suis pas une grande fan de la stratégie de combat « Pokémon », mais j'adore l'aspect de complétion liée à la capture des pokemons pour compléter l'encyclopédie qui est le pokédex.

Hugo : Est-ce que tu aurais une expérience à me partager ou l'un de ces éléments a eu un impact significatif sur ta motivation ou ton envie de continuer à jouer à un jeu ?

Lara : Oui, pour le jeu « In Star and Times ». En gros, c'est un jeu où on joue un héros qui est coincé dans une boucle temporelle et qui revit la bataille finale avec le méchant indéfiniment. Le but du jeu va donc être de sortir de cette fameuse boucle en recommençant encore et encore le château du boss en changeant quelques éléments pour essayer de trouver des indices pour avancer. En soi, il n'y a pas un gros gameplay vu que c'est toujours la même chose qui se répète, mais je continuais à refaire le château parce que je voulais absolument avoir le fin mot de l'histoire. De plus, ce qui rend ça vraiment plus plus intrigant, c'est qu'on se reconnaît pas mal dans le héros. Donc, au début de l'histoire il est vraiment très motivé à réussir et à sortir de la boucle, sauf qu'à force de mourir, de faire des erreurs, de voir ses amis mourir et de ne pas avoir le fin mot de l'histoire, il devient de plus en plus fragile mentalement et ces vraies émotions ressortent, il arrête de faire le héros parfait.

Hugo : Donc, on va maintenant passer à la prochaine série de questions qui vont concerner tes préférences ludiques. Alors le terme préférence ludique, c'est ce qui va faire référence à tes choix et à tes goûts en tant que personne en ce qui concerne les jeux vidéo, donc dis-en des termes plus simples ça va être tes petits plaisirs en jeu. Donc première question est-ce que tu as des préférences ludiques spécifiques liées aux jeux auxquels tu joues ? Oui ou non ?

Lara : Oui.

Hugo : D'accord. Est-ce que tu pourrais me citer un exemple précis de préférence ludique liées aux jeux que tu consommes ?

Lara : Alors pour moi mes préférences ludiques vont être les jeux à puzzle et les sandbox.

Hugo : Comment ces préférences ludiques vont influencer sur ton expérience de jeu globale ?

Lara : Mon principal attrait pour les jeux sandbox, ça va être le fait qu'il est impossible de mourir parce que moi c'est quelque chose qui me frustre énormément. Les défis c'est vraiment quelque chose qui ne m'intéresse pas plus que ça. Puis, je suis quelqu'un qui aime beaucoup accumuler les objets en jeu, donc je déteste les perdre ou les utiliser en combat, le fait d'avoir un maximum d'objets avec moi c'est quelque chose qui va me satisfaire et me rassurer car je suis quelqu'un qui aime être prêt en toutes circonstances, j'aime la prudence. Après j'aime aussi les jeux d'aventure et d'action, mais ceux qui sont soit fait pour ne pas perdre ou bien dans lesquelles perdre fait partie de l'histoire dans lequel ça ne me dérange pas parce que c'est nécessaire à l'avancement.

Hugo : Comment décrirais-tu la satisfaction que tu ressens lorsque tu collectionnes des objets virtuels dans un jeu ?

Lara : Elle est très forte. J'adore avoir tous les objets qui existent. Mon but c'est d'avoir le plus d'argent possible afin de tout avoir. L'aspect de complétion me motive beaucoup en jeu car j'aime beaucoup farmer. Le farm c'est ce qui me détend le plus en fait, je n'ai pas du tout besoin de réfléchir.

Hugo : Et du coup, quel rôle joue l'aspect de collection dans ta motivation à jouer à des jeux vidéo ?

Lara : Cela me motive énormément, parce que l'aspect de collection passe par la complétion et donc essayez de tout avoir à 100%. Après je n'ai pas forcément le temps de 100 pour-cent tous les jeux auxquels je joue à cause des études, mais en tout cas c'est quelque chose qui a beaucoup plus me motiver qu'une quête principale dont le but est de battre le grand méchant du jeu car ça va me demander beaucoup moins de réflexion et d'implication. Pour moi, la collection c'est beaucoup plus important que la récompense, au final je dirais que c'est un peu ma récompense à moi.

Hugo : Je vois. Est-ce que tu aurais une expérience à me partager où l'aspect de collection a fortement influencé ton engagement et ton envie de continuer et de jouer à un jeu ?

Lara : Oui pour la licence « Pokémon ». Ces derniers temps la licence « Pokémon » produit de plus en plus de jeux qui perdent en valeur et qui deviennent de plus en plus faciles, ce qui m'arrange dans un sens parce que je ne suis pas beaucoup intéressé par la stratégie de combat et même le combat de « Pokémon » tout court. Je me concentre donc sur la chasse et la complétion du pokédex, qui est donc plus facile parce qu'il y a moins d'obstacles qui sont les dresseurs à combattre sur le chemin. Et au final, je me prends beaucoup plus au jeu comme j'avance dedans plus facilement, alors que de l'autre côté les jeux deviennent moins bons, c'est assez paradoxal.

Hugo : Comment réagis-tu émotionnellement aux nouveautés introduites dans un jeu que tu apprécies ?

Lara : Alors, tout dépend des nouveautés évidemment. Mais je pense que l'ajout de nouveautés comme une nouvelle histoire, de nouveaux personnages, ... c'est quelque chose qui va beaucoup m'influencer à revenir sur un jeu que j'apprécie beaucoup. Par exemple, étant une grande fan de « Stardew Valley », ça fait très longtemps que les fans attendent la nouvelle mise à jour 1.6. Je sais que quand elle va sortir je vais de nouveau rallumer le jeu, parce que cette nouvelle mise à jour promet beaucoup de nouveautés comme l'ajout d'une nouvelle ferme, de nouveaux personnages, de nouveaux vêtements, ...

Hugo : Aurais-tu un ou plusieurs exemples à me partager où des nouveautés introduites ont particulièrement influencé tes émotions en jeu ?

Lara : Oui, pour le jeu « In Star and Times ». Pendant la période où j'ai découvert ce jeu, j'étais vraiment à fond dans l'histoire et je jouais tous les jours jusqu'à ce que je découvre que pour avoir la fin de l'histoire il fallait attendre que sorte le dernier chapitre ce qui m'a énormément frustré. Donc actuellement, j'attends avec grande hâte le 6e chapitre qui normalement sortira bientôt et sur lequel je vais me jeter à corps perdu dès sa sortie.

Hugo : Si tu devais décrire l'ensemble de ton expérience de jeu en quelques mots, que dirais-tu ?

Lara : Je sais que ça va à l'encontre des motivations principales de la plupart des du joueur, mais moi les jeux vidéo c'est vraiment une des activités qui me détend le plus et me permet d'éteindre mon cerveau. Je sais que dans certains moments j'en ai beaucoup besoin parce que ça m'aide et ça permet de ne plus réfléchir à rien de ne plus penser à mes problèmes et surtout de me relaxer. Puis, étant une grande fan d'histoire, c'est vraiment un plaisir de jouer à certains jeux car ils me font vraiment voyager même parfois autant que si je lisais un bon bouquin.

Hugo : Comment penses-tu que les jeux vidéo influencent ta vie quotidienne en dehors du temps de jeu ? Si oui, pourquoi ?

Lara : Oui, car plus un jeu est bon plus je deviens fan et cela influence énormément le reste de ma consommation de médias ou de divertissements car j'adore tous les nouveaux contenus qui traite d'un jeu que j'aime. Par exemple, j'aime beaucoup passer du temps sur Pinterest pour admirer les fan arts des fans. Je m'investis à fond même quand je ne joue pas, donc je vais aller regarder des vidéos, je veux aller lire les wikis, je vais me renseigner sur des façons d'avancer ou pour des astuces pour moi gagner du temps, ... J'en parle aussi beaucoup autour de moi, c'est des supers expériences et ça influence ma vie sociale car j'adore traiter de ces sujets avec mes amis.

Hugo : Super, cela conclut mon entretien. Merci à toi pour ta participation.

Lara : De rien, je te remercie aussi.

Entretien n°8 « Guillaume » :

Hugo : Ok Guillaume, voilà qui conclut l'explication de cet entretien. As-tu des questions avant que l'on commence ?

Guillaume : Non.

Hugo : Ok, du coup ma question n°1 sera « Qu'est-ce qui t'attire le plus dans le fait de jouer à des jeux vidéo ? »

Guillaume : Ce qui m'a fait commencer les jeux vidéo c'est l'aspect social, ça a beaucoup aidé d'ailleurs pendant le confinement. Par extension, ce qui m'a beaucoup plu c'est l'aspect compétitif et la sensation de progression en jeu. Outre le côté amusant des jeux, l'amélioration c'est quelque chose qui est important pour moi et j'adore sentir que je deviens meilleur.

Hugo : Est-ce que tu peux décrire ce qui rend l'expérience de jeu si captivante pour toi ?

Guillaume : Je pense que j'ai besoin de ressentir un juste équilibre entre challenge et récompense, c'est à dire que je dois ressentir un peu de défi mais pas trop sinon ça me frustre. J'ai déjà joué à des jeux très techniques niveau gameplay et je dois dire que je n'aime pas ressentir la sensation que je touche un plafond de verre et que je ne pourrais pas le dépasser, car soit je n'ai pas le matériel technique soit je n'ai pas les compétences, c'est quelque chose qui va me frustrer énormément. Alors que dans des jeux où je sens qu'avec le temps je vais pouvoir progresser m'améliorer alors là ça me motive à continuer.

Hugo : Super. Est-ce que tu as des motifs spécifiques qui vont te pousser à consacrer du temps aux jeux vidéo ? Oui ou non ?

Guillaume : Oui.

Hugo : Pourrais-tu me partager quelques motifs spécifiques qui te poussent à consacrer du temps aux jeux vidéo ?

Guillaume : Je joue surtout pour passer du temps avec mes amis, j'avoue que c'est un de mes réflexes de vérifier s'ils sont connectés lorsque je n'ai rien à faire et que je m'ennuie. Après ça m'arrive aussi de jouer tout seul à des jeux plus casuels style « League of Legend », mais j'avoue toujours avoir cette espèce de réflexe, de schéma mental où je check toujours si mes amis sont en ligne. Si ça peut me permettre de penser à autre chose ça va pas me déranger de forcément jouer seul même si c'est mieux à plusieurs. Par exemple, après avoir été opéré de mes dents de sagesse j'ai joué non-stop à « League of Legends » pendant 3 jours afin de penser à autre chose que la douleur. Sinon comme autre motif, je dirais que c'est surtout le sentiment de se sentir progresser qui va beaucoup m'influencer, moins maintenant, mais à la période où je jouais beaucoup aux jeux vidéo c'était vraiment ma motivation principale.

Hugo : Du coup, comment ces motifs spécifiques vont influencer sur le choix des jeux auxquels tu joues ?

Guillaume : Alors il faut que ce soit un jeu suffisamment compétitif et sans trop de notions d'aléatoire. Ce qui est important aussi, c'est que le jeu ne me demande pas un effort mental conséquent mais juste assez pour que je me sente divertie et que je ne me lasse pas vite.

Hugo : Pourrais-tu me donner quelques éléments spécifiques d'un jeu, en dehors du gameplay lui-même, qui vont influencer ton engagement sur le long terme ?

Guillaume : Hors l'aspect de compétition que j'ai déjà cité, je dirais que c'est assez important que le jeu propose plusieurs modes et options de jeu différentes pour éviter de s'ennuyer.

Hugo : Est-ce que tu as des expériences à me partager ou l'un de ces éléments à fortement influencé ta fidélité et ton envie de continuer de jouer à un jeu ?

Guillaume : Pendant le confinement, je jouais à un jeu qui s'appelle « Brawlhalla » qui est un jeu de combat et de plateformes. Et je sais qu'à partir du moment où je me suis mis comme objectif d'atteindre un rang spécifique dans le classement, ça m'a beaucoup plus motivé à jouer et à m'entraîner pour réussir le défi que je m'étais imposé. Mon implication était tellement forte qu'on avait dépassé le stade de jouer pour s'amuser, dans le sens où je mettais beaucoup plus de réflexion dans le jeu afin de parvenir à progresser. Pour dire, même quand je ne jouais pas je regardais beaucoup de vidéos pour apprendre de nouvelles techniques que j'essaierai par après quand je rallumerai ma console, parfois je passe même des heures à affronter un robot dans le jeu pour m'entraîner à faire le plus de combos.

Hugo : D'accord, maintenant nous allons passer à la partie concernant tes préférences ludiques, donc pour être plus précis, le terme « préférence ludique » ça fait référence à tes choix, tes goûts, tes inclinations personnelles en ce qui concerne les jeux, donc tout tes petits plaisirs en jeu si l'on peut dire. Ma première question va être, est-ce que tu as des préférences ludiques spécifiques, liées aux jeux auxquels tu joues, oui ou non ?

Guillaume : Oui.

Hugo : Peux-tu nommer un exemple précis de préférence ludique liée aux jeux-vidéo ?

Guillaume : Comme je l'ai déjà dit, j'ai vraiment un très gros attrait pour la performance mais en plus de ça j'ai quelques autres plaisirs en jeu. C'est des petits trucs qui me procurent de la satisfaction et qui découlent du fait que je suis devenu bon à certains jeux. Par exemple, sur « Brawlhalla » une des choses que j'adore faire c'est de faire rager un maximum mon adversaire en le battant de la façon la plus humiliante possible. Pour cela, j'ai bien sûr beaucoup travaillé au niveau de mes combos et j'ai même dû faire beaucoup de test pour savoir quelles armes sont les plus propices pour créer un maximum de frustration chez mon adversaire. Un autre exemple que je peux donner c'est sûr « League of Legends », une des choses que j'apprécie le plus faire en pleine partie c'est collectionner un certain objet qui va pas me servir forcément, mais j'adore en collecter un maximum car la notification sonore et l'animation visuelle qui apparaissent quand on en collecte et très satisfaisante.

Hugo : Comment ces préférences ludiques influent sur ton expérience de jeu globale ?

Guillaume : Ce ne sont pas des éléments qui me sont nécessaires pour moi gagner ou progresser, mais je sais que ça va beaucoup plus me satisfaire donc en parallèle de ma partie, je m'octroie à moi-même des quêtes annexes et j'aime m'amuser à essayer d'en réussir un maximum. C'est un peu une façon de me challenger.

Hugo : Comment décrirais-tu la satisfaction que tu ressens lors de la complétion d'un défi ou de la finalisation d'un accomplissement en particulier dans un jeu ?

Guillaume : Eh bien cette sensation d'accomplissement comme tu l'as dit dans ta question, ça apporte beaucoup de satisfaction, c'est une sensation de réussite et même de mérite par rapport aux performances que l'on a fourni. C'est vraiment une boucle très simple de type effort-récompense, avoir un retour positif pour le travail qu'on a donné c'est toujours plaisant. En fait, je pense que la sensation positive que je ressens est moindre qu'à l'inverse la sensation négative si je n'y étais pas arrivé. J'ai vraiment beaucoup de mal avec la défaite et la frustration que ça me procure et je sais que ça va beaucoup plus m'atteindre, qu'à l'inverse ma réussite va beaucoup moins me procurer d'émotions. Surtout lors de parties à la difficulté beaucoup plus hard, je sais qu'en plus lorsque j'ai enfin réussi à atteindre mon objectif je vais craindre tellement de perdre ce que j'ai gagné que je vais tendance à moins jouer pour le garder.

Hugo : Quel rôle jouent les défis personnels et les réussites individuelles dans ta motivation à jouer à des jeux vidéo ?

Guillaume : Je sais qu'avec le côté challenge je vais beaucoup apprécier le fait d'avoir une preuve de réussite qui servira en fait de trophée social pour montrer à mes amis ce que j'ai réussi à faire. Ça peut se manifester par exemple par un rang ou un statut dans un jeu. Après il ne faut pas que ce soit à la portée de tous, j'apprécie quand même qu'il y ait de la difficulté pour que ma réussite vienne appuyer le fait que j'ai beaucoup travaillé et que je mérite d'être applaudi pour ma performance. Le genre de jeu où tout le monde peut gagner c'est vraiment quelque chose que je n'apprécie pas.

Hugo : As-tu des expériences où l'obtention de trophées ou la réussite de défis a influencé ton engagement et ta fidélité à un jeu ?

Guillaume : Je suis certain que durant le covid pendant ma période « Brawlhalla », le fait de voir que je mettais des efforts et que ça payait, m'a vraiment motivé à atteindre le rang platine et même beaucoup plus fidélisé au jeu de par l'implication et le passif émotionnel qui s'est installé à mesure que je m'impliquais. Alors que si pour « League of Legend » je sais d'avance que je ça ne produira pas le même résultat. Je sens qu'il y'a une espèce de plafond que je peux pas dépasser et que si je voulais le faire, je devrai investir beaucoup trop de temps dans le jeu.

Hugo : Comment réagis-tu émotionnellement aux nouveautés introduites dans un jeu que tu apprécies ?

Guillaume : J'ai deux réponses pour toi. Premièrement, sur « Brawlhalla », je suis beaucoup moins actif depuis 2 ans à cause des mises à jour qui ont été faites. Elles m'ont totalement cassé l'envie de jouer car elles ont vraiment déréglé le jeu en créant des différences trop grandes entre certains persos. Donc jouer maintenant c'est un enfer car tout le monde exploite les mêmes failles pour gagner et affronter les mêmes joueurs tout le temps c'est pas drôle et frustrant. Deuxièmement, sur « League of Legend », les nouveautés sont toujours cool mais afin de les faire accepter par la communauté, elles sont rendues trop fortes et c'est frustrant de devoir tout le temps réadapter la façon dont on joue au jeu, juste pour pallier ces changements trop OP qui déstabilisent la balance du jeu.

Hugo : Aurais-tu un ou plusieurs exemples à me partager où des nouveautés introduites ont particulièrement influencé tes émotions en jeu ?

Guillaume : Je reste sur ce que je viens de dire avec « Brawlhalla » et « League of Legend ».

Hugo : Ok pas de soucis, si tu devais décrire l'ensemble de ton expérience de jeu en quelques mots, que dirais-tu ?

Guillaume : De base mon amour pour les jeux vidéo est venu sur le tard car je voyais ça comme un passe-temps et j'estimais que j'avais déjà assez de hobbies. Par après, je me suis plus investi afin de passer plus de temps avec mes amis, de là j'ai développé ce kiffe pour la compétition et la performance. On peut même dire que j'étais un peu accroc à ça pendant une période, je ne voyais que les perfs et l'amélioration constante, mais ça s'est calmé après avoir atteint certains sommets.

Hugo : Comment penses-tu que les jeux vidéo influencent ta vie quotidienne en dehors du temps de jeu ? Si oui, pourquoi ?

Guillaume : Je sais que ça été beaucoup le cas avant car je consommait beaucoup de contenu autour des jeux que j'avais et même sur ceux que je n'avais pas. C'était surtout des vidéos YouTube et des lives Twitch. Avec les études, j'en consomme beaucoup moins mais j'aime en discuter avec les gens que je rencontre. Je trouve toujours sympa de rencontrer quelqu'un qui a joué aux mêmes jeux que moi comme ça on peut comparer nos expériences.

Hugo : Ok, bah tu as répondu à toutes mes questions donc merci beaucoup pour ton temps et ton aide.

Guillaume : Merci de l'invitation, c'était chouette comme interview.

Entretien n°9 « Micha » :

Hugo : Ça enregistre. Je vais donc commencer par te poser quelques questions sur tes motivations générales. Ma première question sera : Qu'est-ce qui t'attire le plus dans le fait de jouer à des jeux vidéo ?

Micha : Alors ce que je préfère c'est la notion d'escapism, d'échappatoire en fait. J'aime beaucoup les jeux vidéo qui nous plongent dans un univers différent du nôtre, donc les genres un peu trop proches style cyberpunk ça ne m'attire pas du tout. J'aime les jeux qui me proposent de m'échapper dans un autre univers, de construire une autre vie, bref quelque chose qui se sépare du monde réel.

Hugo : Peux-tu écrire ce qui rend l'expérience de jeu si captivante pour toi ?

Micha : C'est l'impression de pouvoir me projeter dans un univers construit qui se distingue du réel. Il faut que je sente qu'il existe en dehors de la réalité afin de pouvoir m'immerger. Un jeu où j'ai toujours pu le faire, c'est les « Zelda », où j'arrive toujours bien à me projeter dans les diverses itérations du royaume d'Hyrule. Ce qui m'attire énormément sur les « Elder Scrolls », c'est l'univers extrêmement bien construit du continent de Tamriel. Cet aspect de projection, c'est quelque chose qu'à l'inverse je n'arrive pas à faire dans les jeux « Mario » et c'est donc pour ça que je ne joue pas à « Mario ». Cet univers de jeu n'est pas assez construit, pour moi c'est hyper important d'avoir cette impression d'accéder à un autre monde. La vraisemblance d'un monde et le lore c'est ce qui me captive le plus dans mon expérience de jeu.

Hugo : Super. Est-ce que tu as des motifs spécifiques qui vont te pousser à consacrer du temps aux jeux vidéo ? Oui ou non ?

Micha : Je pense qu'on a toujours des motifs car on ne peut pas jouer de manière vide, donc oui j'en ai.

Hugo : Pourrais-tu me partager quelques motifs spécifiques qui te poussent à consacrer du temps aux jeux vidéo ?

Micha : Moi j'aime beaucoup explorer le lore, j'aime beaucoup les jeux qui mettent à disposition beaucoup de moyen de l'explorer. J'avais rincé les jeux « Bioshock » pour cette raison, c'était un peu la course pour découvrir toutes les notes et les audios laissés dans le jeu afin de pouvoir comprendre au mieux le lore. Cette quête de connaissance elle amène d'ailleurs à explorer dans les moindres recoins et à connaître la map par cœur, de cette notion de maîtrise de l'environnement et de ses mécaniques va de pair et elle m'intéresse énormément. C'est un peu une façon de devenir expert de la manière de jouer le jeu, pour avoir joué aux « Dark Souls » c'était hyper important de connaître aussi bien l'environnement que l'histoire derrière afin d'être préparée au mieux et de pouvoir avancer. Je trouve que ça rend l'expérience plus kiffante, par exemple dans les « Elder Scrolls », plus tu explores, plus tu apprends et plus tu unlock de récompenses ingame qui améliore donc ta maîtrise du jeu.

Hugo : Du coup, comment ces motifs spécifiques vont influencer sur le choix des jeux auxquels tu joues ?

Micha : Ça influe sur le fait que je vais me tourner plus naturellement sur des jeux plus riches, type RPG, les jeux plus de type plateforme c'est rare que j'y joue à moins qu'il y ait une histoire un peu plus définie. Par exemple, j'avais joué aux « Megaman » parce qu'il y avait quand même une petite histoire derrière mais sinon comme j'ai déjà dit les jeux style Mario ça ne m'intéresse pas. Naturellement j'ai besoin d'un univers déjà bien construit où l'on va me proposer un personnage défini mais qu'on va apprendre à connaître, ou alors un personnage dans lequel je vais pouvoir m'immerger un maximum. Je vais donc être fort orienter vers certains types de jeu et être repoussé par d'autres, par exemple les « God of War », je n'ai jamais pu m'y intéresser car je trouve que l'univers est trop limitant.

Hugo : Pourrais-tu me donner quelques éléments spécifiques d'un jeu, en dehors du gameplay lui-même, qui vont influencer ton engagement sur le long terme ?

Micha : Je trouve que c'est dur de ne pas s'attarder sur les mécanismes de jeu car j'ai grandi à coups de JRPG où le but était surtout de smasher ses ennemis. Mais du coup pour sortir du gameplay, je dirais que ce qui est intéressant c'est cet aspect de récompense liée à l'effort, comme réussir à enfin battre certains ennemis ou à accéder à des niveaux supérieurs après de longues heures de jeu. Ce qui m'a fait longtemps restait sur des jeux aux mécaniques foireuses, c'était l'histoire du jeu mais je vais me répéter avec ce que j'ai dit avant. En lien avec l'univers du jeu, j'ai toujours été très attachée aux PNJ biens faits, notamment dans « Zelda Wind Waker », ou je trouvais qu'ils étaient tous vraiment très bien réalisés, très familial, très attachant, surtout que certains étaient très bien intégrés à l'histoire où on pouvait voir une évolution de ces personnages qui se rendent compte du changement de leur univers et réagissent à ces évolutions. Parfois ce sont des petits éléments comme ça qui viennent ajouter un plus à l'histoire

Hugo : Est-ce que tu as des expériences à me partager ou l'un de ces éléments à fortement influencé ta fidélité et ton envie de continuer de jouer à un jeu ?

Micha : J'ai joué à la première trilogie de « Final Fantasy » et au fur et à mesure des jeux on sent que les développeurs ont enfin compris quel type de public ils avaient en face et ont donc amélioré les jeux en conséquence. Mais malgré les mécaniques de jeu pas terrible, je suis vraiment restée à fond dans ces jeux parce que je voulais absolument connaître la suite de l'histoire et surtout que j'étais très attachée aux PNJ et à leur développement. Pour la licence « Kingdom Heart » c'est pareil, je pense que si l'histoire ne m'avait pas autant plu je ne serai certainement pas restée pour la kiffance des mécaniques.

Hugo : D'accord, maintenant nous allons passer à la partie concernant tes préférences ludiques, donc pour être plus précis, le terme « préférence ludique » ça fait référence à tes choix, tes goûts, tes inclinations personnelles en ce qui concerne les jeux, donc tout tes petits plaisirs en jeu si l'on peut dire. Ma première question va être, est-ce que tu as des préférences ludiques spécifiques, liées aux jeux auxquels tu joues, oui ou non ?

Micha : J'avoue que je suis un peu partagé vis-à-vis de la question, car je suis quelqu'un d'assez flex en matière de préférence, je veux dire par là que j'aime de tout mais de manière assez équilibrée et y en a pas une en particulier qui va sortir plus que les autres, que ce soit les récompenses ou collectionner des objets je fais un peu de tout mais pas au point de jouer pour ces aspects du jeu. Je suis une joueuse vraiment complète. Du coup je vais partir sur un non.

Hugo : Pourrais-tu expliquer davantage ton approche envers les éléments de jeu que certains pourraient considérer comme des préférences ludiques. Y a-t-il des éléments que tu évites délibérément ?

Micha : Pour compléter ma réponse précédente, je dirais que je suis une « complétionniste » et je vais donc attacher de l'importance à tout faire dans le jeu, que ce soit l'exploration, la collection, ... je ne ressens pas un besoin en particulier pour une préférence que d'autres vont avoir dans un jeu comme la complétion à 100% des items, après c'est particulier parce que je vais le faire dans le jeu mais je le compte pas comme une de mes préférences, j'en ai pas besoin c'est juste que pour moi faire à 100% ce que le jeu te propose c'est normal. Bon c'est comme ça que je profite le plus d'une expérience de jeu c'est en touchant à 100% des choses possibles que le jeu propose. Pour donner un exemple, je suis pas une accro de la chasse au trophée mais dans un souci d'avancement dans le jeu, je vais m'attarder à avoir les trophées mais pas parce que j'en ai besoin, mais dans un souci de progression dans le jeu pour pouvoir me dire que je l'ai fait à 100%, pas pour la performance ou le mérite mais juste pour la satisfaction personnelle de me dire j'ai fait tout ce que le jeu me propose. Du coup, je ne peux pas dire qu'il y a des éléments que j'évite délibérément car je vais tous les faire sans exception mais pour me répéter je n'ai pas un kiffe en particulier car ils font partie d'un tout qui est le jeu et donc c'est lui que je vais adorer mais pas des éléments en particulier.

Hugo : Y a-t-il des aspects du jeu que tu apprécies fortement, même s'ils ne sont pas généralement considérés comme des préférences ludiques ?

Micha : Encore une fois, les jeux étant pour moi une forme d'évasion, le plus important c'est que je puisse vraiment créer une bulle autour de moi pendant mes sessions pour me projeter dans l'univers, les analyser et décortiquer en détail pour savourer chaque moment. C'est d'ailleurs pour ça que j'ai passé beaucoup trop de temps sur les « Dark Souls », où j'ai refait des niveaux encore et encore et encore, en changeant à chaque fois ma façon de jouer afin de pouvoir profiter de tout ce que le jeu a à me donner. Donc pour être un peu plus précis envers ces jeux, je refaisais des niveaux et des boss mais en changeant chaque fois mon approche donc je changeais totalement mon set d'arme pour pouvoir appréhender les lieux et les ennemis différemment et vivre une expérience je dirais pas de nouvelles mais innovantes. Donc voilà c'est c'est ma façon d'explorer un univers à 100% et de connaître l'intégralité de son histoire de ce qu'il a à me proposer, C'est d'ailleurs pour ça que j'aime aussi beaucoup les jeux à choix qui vont influencer le scénario et que je vais donc recommencer encore et encore afin de pouvoir explorer l'entièreté de l'arbre des possibilités que va offrir mes choix sur le déroulement d'une histoire.

Hugo : Dans quelle mesure la possibilité de personnaliser ton expérience de jeu (avatar, environnement, équipement, ...) est-elle importante pour toi ?

Micha : Pour moi c'est super important, j'avoue qu'au niveau de l'avatar je ne porte pas une grande importance au fait qu'il me ressemble, bien sûr je vais faire en sorte qu'il soit cool mais je n'ai pas besoin qu'il me ressemble pour pouvoir m'immerger dans l'univers du jeu. Je n'ai pas besoin d'aller transformer outre mesure, j'avoue que surtout mon choix d'avatar va être influencé par les stats qui vont être offertes en fonction du personnage, par exemple dans « Skyrim », je prends très souvent un elfe noir malgré la mauvaise réputation dont ils jouissent dans l'histoire du jeu car tout simplement ils ont des bonus vraiment OP par rapport aux autres races. Mais du coup, je vais beaucoup plus kiffer le fait de pouvoir personnaliser et interagir avec mon environnement. La personnalisation de l'équipement est aussi importante pour moi car ça me permet d'approcher le jeu à ma manière elle a fait partie de ma façon de me projeter dans un univers, quand j'apprécie le fait qu'on me force pas le choix de l'équipement et des armes car ça revient à jouer un personnage prédéfini dans lequel tu ne peux pas te projeter.

Hugo : As-tu des expériences où la personnalisation des éléments de jeu a influencé ton engagement et ta fidélité à un jeu ?

Micha : J'aime avoir la possibilité de pouvoir approcher le jeu à ma manière, je ne suis pas fan des stratégies frontales en combat, je préfère utiliser des moyens détournés comme l'utilisation de potions de poison et d'exploiter mon inventaire au maximum. C'est quelque chose qui était proposé dans les derniers « Zelda », alors j'ai bien sûr joué aux premiers « Zelda » et je suis très fan y a aucun souci, mais le fait qu'ils aient rajouté ça dans les derniers, donc le fait d'utiliser l'environnement, la ruse et d'autres moyens détournés ça m'a beaucoup plu. Pour donner un autre exemple, dans le jeu « Fear&Hunger », le fait de pouvoir exploiter différentes stratégies pour gagner m'a beaucoup aidé à entrer et rester fidèle au jeu même s'il est horriblement dur et injuste. Dans les « DarkSouls » aussi, le fait de pouvoir me reposer sur la vitesse, l'esquive, la magie plutôt que d'attaquer les ennemis frontalement, ça m'a beaucoup aidé à m'engager dans le jeu. Le fait de mettre à disposition plusieurs méthodes de jeu, je trouve que c'est une force, c'est d'ailleurs pour ça que je n'ai pas aimé les « God of War » car on ne te laisse pas d'autres choix que d'être frontal. C'est assez frustrant.

Hugo : Comment réagis-tu émotionnellement aux nouveautés introduites dans un jeu que tu apprécies ?

Micha : Généralement relativement bien, ça dépend des nouveautés et des jeux. C'est à dire que j'ai un gros attachement émotionnel à certains jeux et j'ai donc un besoin de stabilité. Par exemple, quand je suis passé de « Zelda Ocarina of Time » à « Majora's mask », j'ai eu peur que les nouveautés introduites dans la suite du jeu viennent dénaturer le « Zelda » que j'adore. Du coup quand je teste un nouveau jeu, je reste toujours méfiante par rapport aux nouveautés, mais je dois dire que généralement après avoir passé cette étape de connaissance avec les nouvelles mécaniques ça se passe plutôt bien et je les accepte. Après tout dépend des nouveautés, tout ce qui va être nouveauté graphique généralement ça ne m'impacte pas, pour les autres même si je reste toujours méfiante, au final je suis contente de l'ajout de ces nouveautés parce que ça me permet d'avoir accès à de nouveaux éléments d'histoire, à de nouveaux équipements et ma flamme du jeu continue à brûler. C'est pour ça que j'adore les DLC par exemple.

Hugo : Peux-tu me partager une expérience où une nouveauté a particulièrement influencé tes émotions en jeu ?

Micha : Pour citer un exemple négatif qui m'est arrivé et qui a influencé mes émotions, c'est dans le DLC de « Zelda breath of the Wild », autant j'ai vraiment apprécié le fait d'avoir accès à de nouveaux donjons d'avoir de nouveaux équipements et donc une suite à l'histoire, j'ai vraiment kiffé. La seule chose qui m'a vraiment dérangé, c'est l'ajout de la moto qui je trouve a vraiment dénaturé l'univers du jeu. Ce « Zelda » est vraiment unique dans sa façon de concevoir l'exploration, la moto est venue perturber la façon de jouer au jeu pour moi. L'univers de ce jeu est vraiment vaste et demande beaucoup de temps et d'implication pour l'explorer, il demande même une certaine réflexion dans sa façon de l'aborder mais l'arrivée de la moto a complètement cassé cet effet là parce qu'il est devenu extrêmement simple de se déplacer, ce qui fait que moi personnellement j'ai trouvé l'ajout de cet élément vraiment naze et ça a cassé un peu le jeu. Voilà, donc je peux dire que ce DLC m'a procuré des émotions très diverses, mais bon mis à part la moto j'ai adoré et ça m'a poussé à jouer une bonne dizaine d'heures en plus au jeu.

Hugo : Si tu devais décrire l'ensemble de votre expérience de jeu en quelques mots, que diriez-vous ?

Micha : Mon expérience de jeu je dirai qu'elle est narrative, exploratoire et échappatoire. Je joue à beaucoup de jeux tous différents et cette pratique me permet de m'évader et me vider la tête. Le plus important pour moi a toujours été de m'échapper. Ayant été harcelée pendant la quasi-totalité de ma scolarité, cette forme d'échappatoire m'a permis de tenir et de m'accrocher car je vivais à travers ça une espèce de deuxième vie ou j'étais l'héroïne.

Hugo : Comment penses-tu que les jeux vidéo influencent ta vie quotidienne en dehors du temps de jeu ? Si oui, pourquoi ?

Micha : Les jeux vidéo sont pour moi quelque chose de très familier qui m'aide à m'ancrer, évader et surtout à souffler. C'est extrêmement rassurant pour moi de jouer, comme je suis autiste ça me sert de point d'attache qui m'aide à rester à flot et à ne pas exploser. Par exemple, quand je suis arrivée à Bruxelles pour les études, c'est comme si toute ma vie était chamboulée. Toutes mes habitudes, mes routines ont été perturbées et j'avais donc fait exprès de prendre mes jeux avec moi pour avoir cette part de stabilité pour m'aider à me calmer. La particularité des jeux vidéo pour moi c'est la faculté qu'ils ont à me rassurer et à maintenir une stabilité dans ma vie, ils sont un peu comme un doudou avec ce côté familier et réconfortant qui seront toujours là quoi qu'il puisse arriver dans ma vie.

Hugo : Ok ça conclut donc cette interview, merci à toi pour ton aide et ta participation.

Micha : Je t'en prie, merci de m'avoir invitée.

Entretien n°10 « Sasha » :

Hugo : Ok c'est parti, on va commencer cet entretien par une série de questions qui concerne plus tes motivations générales liées aux jeux. Donc première question, qu'est-ce qui t'attire le plus dans le fait de jouer à des jeux vidéo ?

Sasha : Perso je suis pas trop au jeu en ligne, je suis surtout intéressé par les jeux avec une belle histoire comme « Last of Us », parce que c'est comme si je regardais un film mais qu'en plus je pouvais interagir dedans et c'est ce que je préfère dans les jeux vidéo.

Hugo : D'accord, est-ce que tu pourrais décrire ce qui rend l'expérience de jeu si captivante pour toi ?

Sasha : C'est le réalisme apporté par les graphismes, et aussi la pertinence apportée par plein de petits détails en jeu qui mis bout à bout nous permettent d'être encore plus immergé. Et plus les détails vont être pointus plus ça va être kiffant, d'office tu dis ouais trop fort ils ont réussi à intégrer ça dans le jeu. Ça peut être et le reflet dans l'eau, le mouvement de vêtements, ...

Hugo : Y a-t-il des motifs spécifiques qui te poussent à consacrer du temps aux jeux vidéo ? Oui ou non ?

Sasha : Non.

Hugo : Dans ce cas, pourrais-tu essayer de m'expliquer plus en détail ce qui te pousse à jouer même si ce n'est pas lié à des motifs spécifiques ?

Sasha : Surtout par envie, donc si je n'ai rien à faire, que je m'ennuie et que j'ai l'envie qui me prend d'allumer la console bah c'est parti. Dans mes hobbies c'est une option, et ça va surtout être pour me procurer du divertissement suite à l'ennui.

Hugo : Comment tu choisis les jeux auxquels tu joues si tu n'as pas de motif en particulier ?

Sasha : Par rapport au thème du jeu, je veux dire que si c'est un thème qui me donne de l'intérêt bah alors je vais avoir envie d'y jouer. Après tout dépend comment c'est amené, si le jeu en question est un jeu classique de tir en ligne, d'office ça va pas m'intéresser parce que je suis pas amateur de ce genre de contenu, alors qu'à l'inverse si c'est un jeu de tir style « Call of Duty » là je vais avoir plus envie d'y jouer parce qu'en plus du mode en ligne, il y a d'autres modes comme la campagne qui est beaucoup plus narratif et ça j'aime bien.

Hugo : Ok maintenant on va passer à la partie concernant tes préférences ludiques. Alors plus précisément le terme préférence ludique c'est ce qui fait référence à tes goûts ou à tes choix, tes inclinations personnelles en tant qu'individu en ce qui concerne les jeux vidéo. Dis-en des termes plus simples c'est en gros tes petits plaisirs en jeu. Ça peut être la collection, ça peut être les récompenses, ça peut être les défis, la chasse aux trophées, bref tout ce qui compte comme un petit plaisir en jeu. Donc première question est-ce que tu as des préférences ludiques spécifiques liées aux jeux auxquels tu joues ? Oui ou non ?

Sasha : Oui

Hugo : Peux-tu nommer un exemple précis de préférence ludique liée aux jeux-vidéo auxquels tu joues ?

Sasha : Je dirais le fait de maxer mes stats. Par exemple, dans le jeu où il est possible d'améliorer son personnage jusqu'à un certain niveau je vais faire en sorte qu'il atteigne les plus hauts sommets en termes de puissance. Après je remarque ça aussi dans des jeux où ne joue pas forcément un personnage, donc si c'est un jeu de voiture, je vais vouloir remporter le plus de courses possibles pour gagner un maximum d'argent et donc pouvoir améliorer ma voiture autant que possible pour qu'elle soit la plus rapide et la plus performante sur le circuit. Après je suis conscient que ça ne sert à rien mais c'est quelque chose qui m'amuse et qui me procure du plaisir quand je joue.

Hugo : Comment ces préférences ludiques influent sur ton expérience de jeu globale ?

Sasha : Je pense que ça va surtout me pousser à m'écarter de la quête principale pour pouvoir explorer ce que le jeu veut m'apporter, car je pense que c'est par cet aspect d'exploration et de quêtes secondaires que l'on peut obtenir un maximum d'objets et d'argent et que je peux donc devenir meilleur dans le jeu. Puis toujours s'attaquer à la quête principale, à un moment tu rencontres un mur et t'as besoin de t'écarter et de prendre le temps de faire autre chose. Je pense qu'il faut savoir jongler entre ce qui est principal et ce qui est annexe comme ça, ça donne à l'expérience de jeu des fois un côté plus sérieux et un côté beaucoup plus détente et c'est ce qu'il faut pour un joueur parce que le jeu a quand même pour moi une fonction de détente. Par exemple, je sais que je vais prendre plaisir à chercher une arme dans le jeu que je vais trouver trop cool, pour qu'elle puisse personnaliser mon personnage même si c'est pas forcément toujours la plus puissante mais je sais que ça va me faire kiffer de partir à la recherche de cette arme et qu'après je serai content de pouvoir la mettre sur mon perso.

Hugo : Quel type de récompense dans un jeu va le plus te motiver à continuer à jouer ?

Sasha : Principalement l'argent ou alors il faut que ce soit un item qui va m'être utile pour une situation spéciale ou que je vais pouvoir équiper sur mon personnage mais alors il faut qu'il me serve bien. Après pour le type de récompense, je me fiche que ce soit une récompense fixe ou une récompense aléatoire, même si bon le côté de la récompense aléatoire est plus chouette parce qu'il y a toujours ce côté de chance et c'est plus plaisant à jouer. Mais je me dis que dans tous les cas la récompense elle finira bien par tomber et donc y a pas un type qui va me plaire plus que l'autre. Après le côté cool de la récompense fixe, c'est que si tu veux vraiment un objet et que tu sais que tu vas l'avoir après x temps ou tu vas farm et tryhard le jeu, bah c'est un côté chouette aussi parce que bah tu peux être sûr que malgré tout ce que tu vas faire tu vas l'avoir et c'est un peu rassurant.

Hugo : Est-ce que tu as des expériences à me partager ou la notion de récompense à influencer ta motivation et ta fidélité par rapport à un jeu ?

Sasha : Non j'en ai pas qui me vienne ainsi.

Hugo : Dans quelle mesure la possibilité de personnaliser ton expérience de jeu (avatar, environnement, équipement, ...) est-elle importante pour toi ?

Sasha : C'est important pour moi, parce que la possibilité de pouvoir personnaliser un personnage ça m'aide à vraiment pouvoir m'identifier et m'immerger dans un jeu. Puis j'aime bien le côté créatif que l'on nous donne, car en fonction de l'univers ou du lore du jeu, même si on essaie de s'identifier au personnage on peut prendre beaucoup plus de liberté, dans le sens où par fonction de l'univers on va l'adapter pour qu'il aille bien avec et je sais que je vais vouloir créer un personnage en me disant « hé si j'étais dans ce monde à quoi je voudrais ressembler ? ».

Hugo : As-tu des expériences où la personnalisation des éléments de jeu a influencé ton engagement et ta fidélité à un jeu ?

Sasha : Pour le coup je vais donner un exemple même si je n'ai pas été le plus addict à ce jeu-là, mais je trouve que le jeu « Skyrim » est vraiment un très bon exemple, car malgré le fait qu'il ne soit plus tout jeune, l'aspect de personnalisation est vraiment énorme et je pense qu'il est moyen de faire à peu près ce qu'on veut avec son personnage dans le jeu. Je sais que j'ai toujours trouvé ça super, que ce soit pour des parties avec un personnage sérieux ou même des parties beaucoup plus « what the fuck » où je faisais des persos vraiment ridicules pour m'amuser.

Hugo : Comment réagis-tu émotionnellement aux nouveautés introduites dans un jeu que tu adores ?

Sasha : Je pense que ça me donnera envie de reprendre le jeu de manière intensive et régulière.

Hugo : Pourrais-tu me partager une expérience où une nouveauté a particulièrement influencé tes émotions en jeu ?

Sasha : Non je n'en ai pas. Je pense.

Hugo : Je comprends, si tu devais décrire l'ensemble de ton expérience de jeu en quelques mots, que dirais tu ?

Sasha : Je dirais que les jeux vidéo ont toujours été pour moi un super moyen pour m'aider à me détendre et à me vider la tête, mais aussi à vivre des aventures de façon beaucoup plus immersive et surtout à m'amuser à passer des supers moments avec mes copains, surtout pendant le Covid.

Hugo : Comment penses-tu que les jeux vidéo influencent ta vie quotidienne en dehors du temps de jeu ? Si oui, pourquoi ?

Sasha : Non ils ne m'influencent pas.

Hugo : Ok, c'était ma dernière question, merci pour ton aide et tes réponses précieuses.

Sasha : De rien, c'était sympa.

Entretien n°11 « Martin » :

Hugo : Super, voilà l'enregistrement est lancé, on peut commencer cet entretien par une série de questions qui concerne plus tes motivations générales liées à ta consommation de jeux. Donc première question, qu'est-ce qui t'attire le plus dans le fait de jouer à des jeux vidéo ?

Martin : Je dirais c'est surtout le fait de passer du temps avec des potes, la plupart du temps. J'aime beaucoup aussi le fait de ressentir un sentiment d'accomplissement qui va être procuré par l'évolution qu'on va avoir dans le jeu, par exemple, j'aime beaucoup tout ce qui est jeu de survie genre « Ark » car c'est un jeu où l'évolution est nécessaire pour pouvoir avancer dans la survie du jeu et c'est très gratifiant.

Hugo : D'accord, est-ce que tu pourrais décrire ce qui rend l'expérience de jeu si captivante pour toi ?

Martin : Je dirais que c'est l'émerveillement procuré par la découverte d'un nouveau monde qui te semble gigantesque et tu vas passer du temps à le découvrir et à l'explorer, plus tu vas attraper des automatismes qui vont t'aider à évoluer tout du long de ton aventure.

Hugo : Y a-t-il des motifs spécifiques qui te poussent à consacrer du temps aux jeux vidéo ? Oui ou non ?

Martin : Oui.

Hugo : Dans ce cas peut-être peux-tu me partager quelques motifs qui te poussent à jouer aux jeux vidéo ?

Martin : J'ai un gros attrait pour le gameplay d'un jeu, pour moi c'est ce qui va porter le jeu et qui va faire une grande partie de son côté innovant. Ça va vraiment permettre à certains jeux vidéo de sortir leur épingle du jeu et de devenir des vrais bangers, surtout qu'en fonction du jeu tu peux amener le gameplay de façon vraiment différente, c'est-à-dire que tu peux vraiment faire un gameplay très bien penser pour le jeu, dans le sens où tu peux le faire de façon simplifiée et ludique pour que la prise en main du joueur soit rapide, comme ça peut être l'inverse ça peut être un gameplay extrêmement compliqué mais qui va aller avec le jeu dans le sens où c'est prévu pour aller avec le scénario. Par exemple pour le jeu « End Simulator », le mécanisme est voulu pour être extrêmement compliqué dans un but à jouer à plusieurs et à se marrer entre amis. Puis, j'aime aussi le compétitif je trouve que c'est important d'avoir un gameplay adapté pour la prise en main du joueur pour qu'elle soit rapide, mais aussi complexe sans trop l'être pour avoir une palette d'options très large pour adapter son style de jeu. En plus, ça apporte un côté kiffant parce que plus tu vas perfectionner ta technique et plus tu vas devenir meilleur et gagner donc il y a un côté entraînement qui va te procurer du plaisir au fur et à mesure que tu augmentes ta consommation d'un jeu. Par exemple ça se ressent surtout sur les jeux de type MOBA comme « Smite » ou « League of Legends ». Un truc cool aussi, c'est qu'avec cette habitude du jeu et les automatismes qui vont se créer, tu vas beaucoup plus kiffer les partis en coop avec tes potes vus que comme t'as l'habitude et que tu as des connaissances du jeu tu réfléchis beaucoup moins à comment ça va se passer et du coup tu peux passer plus de temps en jouant à raconter des histoires et à déconner avec tes potes.

Hugo : Comment ces motifs spécifiques vont influencer sur le choix de jeux auquel tu joues ?

Martin : Quand j'achète un jeu, c'est que le jeu m'intéresse vraiment et que je vais y aller à fond parce que je n'aime pas acheter des jeux pour n'y jouer que quelques fois. Du coup si c'est un jeu solo, je vais d'abord regarder au fait que l'histoire principale va m'intéresser et que c'est pas le reedit d'un jeu déjà connu. Plus le jeu va être énorme et plus je vais me plonger et m'impliquer dedans pour le terminer au max. Donc voilà il faut que le jeu me corresponde pour que j'ai envie d'y jouer si je puis dire.

Hugo : Ok et donc quels éléments spécifiques, en dehors du gameplay lui-même, vont contribuer le plus à ton engagement à long terme ?

Martin : Tu sais que ce qui m'influence le plus à relancer des jeux, ça va être le contenu que je vais consommer autour, donc soit des lives sur Twitch soit des vidéos de youtubeurs que j'aime suivre. Plus précisément, ça va être forcément du contenu ou soit ils vont jouer, soit ils vont faire beaucoup de techniques sur des jeux parce que j'aime m'en inspirer pour devenir meilleur. Et j'avoue qu'avec ce kiffe de la sensation de progression que je t'avais déjà dit par avant, bah quand j'ai déjà poncé un jeu, c'est encore plus un plaisir de le ressortir de mon placard alors que je pensais avoir déjà tout fait dessus pour ré-expérimenter et devenir encore meilleur alors que je pensais que j'avais fait le tour.

Hugo : As-tu des expériences où la présence d'un de ces éléments a eu un impact significatif sur ton engagement ou ton envie de continuer à jouer ?

Martin : Oui je dirais que j'ai eu ça avec « Minecraft ». À l'époque où je jouais encore beaucoup au jeu, les speedrun de youtubeur que je suivais sur le jeu m'avait vraiment inspiré à m'impliquer encore plus dans le jeu pour devenir meilleur. En plus ce que je trouve vraiment beau avec « Minecraft », c'est qu'il y a vraiment plusieurs façons de jouer dans le sens où si tu joues avec tes potes bah c'est vraiment un jeu type bac à sable/détente super sympa alors que si je joue solo, ben ça va vraiment être beaucoup plus pour progresser et améliorer mes techniques de survie. Du coup pour revenir sur l'exemple du speed run « Minecraft », le fait de consommer du contenu de youtubeur qui faisait vraiment des grandes performances sur le jeu ça m'a motivé à essayer de les imiter et devenir moi-même plus technique sur ce jeu que j'adore depuis des années. Encore maintenant, je le relance de temps en temps pour pas oublier les techniques.

Hugo : Ok maintenant on va passer à la partie concernant tes préférences ludiques. Alors plus précisément le terme préférence ludique c'est ce qui fait référence à tes goûts ou à tes choix, tes inclinations personnelles en tant qu'individu en ce qui concerne les jeux vidéo. Dis-en des termes plus simples c'est en gros tes petits plaisirs en jeu. Ça peut être la collection, ça peut être les récompenses, ça peut être les défis, la chasse aux trophées, bref tout ce qui compte comme un petit plaisir en jeu. Donc première question est-ce que tu as des préférences ludiques spécifiques liées aux jeux auxquels tu joues ? Oui ou non ?

Martin : Oui.

Hugo : Dans ce cas pourrais-tu nommer un exemple précis de préférence ludique liées aux jeux que tu consommes ?

Martin : L'obtention de personnages et d'objets en jeu. Il y a un peu un côté de collection qui passe par le farm en jeu, donc si je peux donner un exemple ça va être le jeu mobile « Dokkan Battle ». En résumé, c'est un jeu tiré du manga « Dragon Ball », où le but va être de créer une équipe de guerriers qui va combattre pour gagner de la monnaie en jeu qui s'appelle les pierres du dragon, et avec ces pierres tu vas pouvoir acheter des personnages de plus en plus forts mais qui ne sont obtensibles qu'avec un certain degré de rareté vu que c'est un magasin de type loterie. Après faut être honnête, en jouant de plus en plus à ce jeu il y a vraiment un effet boule de neige qui se déclenche dans le sens où tu joues pour avoir de meilleurs persos, et plus tu as de meilleurs persos et plus tu peux en avoir d'autres et du coup il y a un certain aspect où tu t'arrêtes pas parce que t'en as jamais assez. Après c'est pas péjoratif la façon dont je le dis, c'est surtout que personnellement en tant que fan de la licence bah chaque personnage je vais avoir envie de le gagner parce que je vais le trouver trop stylé et en plus que le jeu évolue dans le temps et plus il est bien travaillé les animations sont belles et donc c'est super cool.

Hugo : Selon toi comment ces préférences ludiques vont influencer sur ton expérience de jeu globale ?

Martin : Si je peux reprendre l'exemple de « Dokkan Battle », le kiffe pour la collection va m'engager à être fidèle au jeu et du coup à respecter certains délais, donc par là je veux dire le fait de me connecter tous les jours parce que tous les jours il y a une récompense quotidienne et certains défis à accomplir pour pouvoir avoir un apport régulier de monnaie dans le jeu et pouvoir avancer de manière croissante. Pour donner un autre exemple, un jeu plus avancé dans le même style c'est « Genshin Impact », parce qu'en plus des personnages il va y avoir de l'équipement qui va être récupérable mais surtout ce qui est bien avec ce jeu c'est qu'il est beaucoup plus complet et va du coup alimenter mon expérience de jeu encore plus positivement. Parce qu'il y a un monde ouvert et un aspect de coop avec des potes, il y a aussi un aspect beaucoup plus compétitif qui est mis en avant pour devenir le meilleur joueur et même si on se concentre juste sur la collection quand il n'y a plus moyen d'avoir de la monnaie au lieu de patienter vers le lendemain il y a toujours moyen de faire d'autres choses comme se balader dans le jeu et juste profiter de l'histoire ou des musiques.

Hugo : Quel type de récompense dans un jeu va le plus te motiver à continuer à jouer ?

Martin : J'aime bien les récompenses de classement. Je trouve qu'elles font parties des plus satisfaisantes dans le sens où bah tu t'es vraiment démené pour être le plus possible de reclassement et du coup elles vont être à la hauteur de tes performances.

Hugo : As-tu des expériences où la notion de récompense a influencé ton engagement et ta fidélité à un jeu ?

Martin : Il y a quelques années de ça je jouais beaucoup à « Rainbow 6 siège » sur la PS4, je visais un certain classement ELO qui était le diamant si je ne me trompe pas, car je voulais gagner la récompense de rang de l'époque qui était trop cool. Pendant un certain temps, je restais bloqué au classement platine 2 alors que je me concentrais et je travaillais beaucoup pour devenir plus fort mais je stagnais. Donc, j'ai joué encore et encore jusqu'à y parvenir et je sais qu'à ce moment-là je pensais que à ça même quand je ne jouais pas et du coup j'ai mis beaucoup de chances de mon côté pour y parvenir et avec les efforts ça a payé.

Hugo : Comment décrirais-tu quelle satisfaction que tu ressens lorsque tu collectionnes des objets virtuels en jeu ?

Martin : C'est gratifiant et fun. Surtout qu'en fonction de la difficulté ou de la rareté pour obtenir un objet ou un personnage, c'est vraiment un énorme shoot de dopamine quand ça arrive, pour moi c'est un bonheur intense des fois d'obtenir un objet que je voulais absolument. Je dirais même que c'est parfois un soulagement surtout dans les jeux où l'obtention d'objets ou de personnages est vraiment aléatoire.

Hugo : Quel rôle va jouer l'aspect de collection dans ta motivation à jouer à des jeux vidéo ?

Martin : Ça va fortement impacter dans mon quotidien quand je joue à des jeux vus que c'est un de mes plus grands plaisirs quand je fais des parties.

Hugo : Aurais-tu des expériences à me partager où l'aspect de collection a fortement influencé ta motivation et ton envie de continuer de jouer à un jeu ?

Martin : Pour reprendre encore une fois l'exemple de « Dokkan Battle », c'est des petits malins parce qu'ils font toujours des gros événements et célébrations pendant les congés scolaires et comme j'ai du temps pour jouer étant donné que je suis en vacances, ben je vais beaucoup plus m'investir dans le jeu car je vais vouloir participer à l'événement et obtenir tous les nouveaux personnages qui vont être lancés.

Hugo : Comment décrirais-tu la satisfaction que tu ressens lors de l'obtention de trophées ou d'accomplissements dans un jeu ?

Martin : C'est gratifiant dans le sens où comme c'est des récompenses liées à la performance, bah c'est agréable d'avoir une preuve de réussite et de mérite d'un défi après avoir travaillé pendant x heures dessus pour réussir. Puis je trouve que ça donne une certaine confiance en soi d'y arriver parce que on peut se prouver à nous-mêmes que on est capable d'accomplir des challenges et atteindre des objectifs.

Hugo : Quel rôle vont jouer les défis personnels et les réussites individuelles dans ta motivation à jouer à des jeux vidéo ?

Martin : Ça va jouer un rôle très conséquent quand je joue pour atteindre mes objectifs. Pour reprendre l'exemple de mes speed run sur « Minecraft », quand j'ai commencé la pratique j'essayais de me motiver en me donnant certains défis plus ou moins possible pour pas me démotiver non plus, donc un jour je me disais « Allez aujourd'hui je passe sous la barre des 45 min », puis le lendemain j'essayais de faire une minute de moins et ainsi de suite. Du coup de par cette motivation je trouve que ça amène un certain perfectionnement dans la pratique.

Hugo : Dans quelle mesure la possibilité de personnaliser ton expérience de jeu (avatar, environnement, équipement, ...) est-elle importante pour toi ?

Martin : Pour moi ça va être important dans la mesure où ça me procure la liberté d'action la plus complète possible, j'aime bien être créatif et donc me donner cette possibilité de l'être ça va être un plus dans un jeu.

Hugo : As-tu des expériences où la personnalisation des éléments de jeu a influencé ton engagement et ta fidélité à un jeu ?

Martin : Pour prendre l'exemple du jeu « Warframe », le but est de combattre ses ennemis tout en développant la meilleure stratégie possible pour le faire, et le point central de cette stratégie passe par la personnalisation de ton personnage et de ton équipement. Donc chaque personnage a une armure spécifique avec des capacités propres et c'est pareil pour les armes et du coup c'est à toi de développer ta propre stratégie de combat en personnalisant de A à Z ton perso et ses armes et les adapter à la façon dont tu vas jouer tes parties. Quand j'ai commencé à jouer à ce jeu-là, je sais que j'ai kiffé ce mélange de performances liées à la réflexion qui va avoir derrière la personnalisation que tu vas apporter à ton avatar. De par mon côté curieux, j'ai vraiment voulu tester plein d'avatars avec plein de combinaisons différentes pour devenir meilleur et pas me reposer sur mes acquis et du coup je sais que ça me prenait beaucoup de temps et des fois je pouvais passer des heures à rester dans l'écran de création de mon personnage pour étudier les moindres détails qui vont faire que je vais devenir une machine de guerre.

Hugo : Comment réagis-tu émotionnellement aux nouveautés introduites dans un jeu que tu adores ?

Martin : Tout dépend du jeu et des nouveautés qui lui sont apportées. Pour citer encore un exemple de « Warframe », il y a 2 ans j'avais arrêté d'y jouer parce que le jeu tournait assez mal sur la PS4 mais depuis ils ont ajouté la fonction « CrossSave » et je peux donc maintenant jouer sur mon PC, ce qui fait que j'avais donc une 2 ans de retard à rattraper que ce soit niveau histoire ou gameplay. Au début j'avais du mal à m'y faire j'avais un côté un peu nostalgique où je me disais « Ah c'était peut-être mieux avant » mais depuis je m'y suis fait et je dois avouer qu'il y a vraiment eu beaucoup de nouveautés très chouettes et du coup j'ai repris goût à jouer au jeu. Du coup d'un point de vue émotion, je dois dire que c'est souvent des sentiments positifs par lequel je traverse, y a pas vraiment de négatif à part peut-être parfois la nostalgie ou le regret d'options qui ne sont plus d'actualité mais c'est pas vraiment péjoratif en tant que tel c'est juste un côté « Ah c'était la belle époque ».

Hugo : Si tu devais décrire l'ensemble de ton expérience de jeu en quelques mots, que dirais tu ?

Martin : Je dirais que j'en suis assez fier parce que c'est ce qui m'a forgé et qui fait la personnalité de la personne qui se tient devant toi. Certains jeux sont tellement bien créés et écrits qu'il t'embarque dans une expérience qui va te marquer à vie tellement l'histoire va être intense. Ça peut quand même paraître bateau, mais par certaines expériences ou histoire que tu vas vivre via le prisme des jeux vidéo, tu vas pouvoir remettre en question tes opinions ou même avoir un regard neuf sur certaines situations de la vie.

Hugo : Comment penses-tu que les jeux vidéo influencent ta vie quotidienne en dehors du temps de jeu ? Si oui, pourquoi ?

Martin : Je dirais qu'ils influencent un peu la manière que j'ai de voir les choses, surtout dans des interactions sociales où je vais avoir tendance à appliquer les mêmes principes que je vais avoir dans les jeux. Tu m'aime toujours dans un contexte social, je trouve que c'est une passion qui aide à rencontrer des gens et à partager des expériences avec eux. Je sais que ça peut aussi m'influencer dans mon langage parce que je vais avoir tendance à parler avec des mots de gamer même si tout le monde ne comprend pas à quoi ça fait référence et du coup je dois répéter et expliquer. Comme le jeu vidéo est encore assez marginalisé pour certaines personnes, ce genre de situation peut être assez gênante car on se fait vite catégoriser.

Hugo : Ok, mon entretien se termine donc ici et je te remercie beaucoup pour ton aide et ta participation.

Martin : De rien.

Entretien n°12 « Théo D. » :

Hugo : Voilà, c'est parti. Du coup, on va commencer par la première série de questions qui va concerner tes motivations générales sur les jeux vidéo, ok ? Ma première question sera, qu'est-ce qui t'attire le plus dans le fait de jouer à des jeux vidéo ?

Théo D : Cela peut paraître bête mais tout simplement la qualité du jeu vidéo, et pour moi ce qui fait la qualité du jeu vidéo c'est le gameplay, le feeling qu'on va avoir avec, aussi la narration. Etant friand de RPG, pour moi la narration va avoir beaucoup d'impact au niveau de l'immersion. Ça va beaucoup m'aider pour être pris dans l'histoire. Je suis aussi friand de jeux de gestions, j'aime donc me creuser les méninges, dans les jeux vidéo j'aime que la difficulté soit bien dosée, donc ni trop simple et ni trop difficile. Par exemple les « Dark Souls » je n'aime pas car c'est trop technique et je suis nul. Voilà c'est donc la qualité du jeu vidéo en général qui pour moi va beaucoup être déterminée par la narration, le gameplay, l'immersion et un bon niveau de difficulté, le petit plus ça va être les graphismes et la musique.

Hugo : Est-ce que tu pourrais décrire ce qui rend l'expérience de jeu si captivante pour toi ?

Théo D : Dans mes jeux favoris, il y'a une certaine récurrence au niveau du genre, je ne joue quasi qu'à des RPG et c'est vraiment l'attachement que je vais avoir vis-à-vis du jeu et de son univers qui va me captiver. Il faut que le jeu arrive à me donner un attachement pour son monde et ses personnages, pour moi des personnages bien écrits c'est vraiment un gros plus et quelque chose que j'adore. Par exemple, il n'y a pas longtemps j'ai joué à « Baldur's Gates 3 », et j'ai ressenti la même chose que sur d'autres de mes RPG favoris comme « The Witcher 3 » ou « Skyrim » c'est-à-dire que l'univers et les persos sont tellement bien construits que ça m'a fait une sorte de petite dépendance affective avec le jeu et j'ai adoré. Quelque chose qui va aussi beaucoup me captiver c'est la narration, quand c'est bien travaillé j'adore, comme autre élément je dirai que le gameplay peut aider à me concentrer sur un jeu, surtout s'il est amusant.

Hugo : Y a-t-il des motifs spécifiques qui te poussent à consacrer du temps aux jeux vidéo ? Oui ou non ?

Théo D : Oui.

Hugo : Dans ce cas peut-être peux-tu me partager quelques motifs qui te poussent à jouer aux jeux vidéo ?

Théo D : Perso je considère que le jeu vidéo c'est plus que du divertissement, c'est plutôt un art qui est vraiment intéressant à étudier. Du coup, pour moi, jouer à des jeux vidéo c'est une façon d'élargir ma culture propre à ce domaine et c'est une grande raison qui me pousse à jouer. Ça me pousse d'ailleurs à essayer de dénicher des jeux vidéo pas forcément connu du grand public pour essayer de développer mes connaissances.

Hugo : Comment ces motifs spécifiques vont influencer sur le choix de jeux auquel tu joues ?

Théo D : Alors, j'adore aller sur le site « Sens critique » pour lire les notes attribuées aux jeux et pour essayer de trouver des pépites indés pour les tester et agrandir ma culture. C'est un peu le processus que je suis quand je ne sais pas à quel jeu jouer. Je fais un tour sur le site pour regarder les sorties.

Hugo : Ok et donc quels éléments spécifiques, en dehors du gameplay lui-même, vont contribuer le plus à ton engagement à long terme ?

Théo : En dehors du gameplay, la narration du coup.

Hugo : As-tu des expériences où la présence d'un de ces éléments a eu un impact significatif sur ton engagement ou ton envie de continuer à jouer ?

Théo : Totalement, j'ai un super exemple à te donner, c'est sur le jeu « Red Dead Redemption 2 ». Le gameplay est pas dingue et c'est vite fait joli mais c'est vraiment une histoire longue et très bien écrite qui te donne envie de pas la lâcher. En plus, il y a une grosse dépendance affective qui est installée envers le personnage principal Arthur Morgan et qui te motive à poursuivre l'aventure pour connaître son histoire.

Hugo : Ok, maintenant on va passer à la partie concernant tes préférences ludiques. Alors plus précisément le terme préférence ludique c'est ce qui fait référence à tes goûts ou à tes choix, tes inclinations personnelles en tant qu'individu en ce qui concerne les jeux vidéo. Dis-en des termes plus simples c'est en gros tes petits plaisirs en jeu. Ça peut être la collection, ça peut être les récompenses, ça peut être les défis, la chasse aux trophées, bref tout ce qui compte comme un petit plaisir en jeu. Donc première question : Est-ce que tu as des préférences ludiques spécifiques liées aux jeux auxquels tu joues ? Oui ou non ?

Théo : Oui.

Hugo : Dans ce cas pourrais-tu nommer un exemple précis de préférence ludique liées aux jeux que tu consommes ?

Théo : J'ai envie de dire que mon plus grand plaisir c'est le platine. Maintenant je suis un joueur pc mais avant quand j'étais plus jeune et que je jouais sur console lorsque j'achetais un jeu, mon premier réflexe était de regarder si le platine est possible.

Hugo : Selon toi comment ces préférences ludiques vont influencer sur ton expérience de jeu globale ?

Théo : Ça va influencer dans le sens où je vais toujours adapter mon style de jeu en fonction du platine. Donc je vais mettre tout en œuvre pour récupérer le plus de trophées possibles de façon optimale.

Hugo : Comment décrirais-tu la satisfaction que tu ressens lors de l'obtention de trophées ou d'accomplissements dans un jeu ?

Théo : Je dirais que c'est une sensation du devoir accompli qui s'ensuit d'un partage de ma réussite à mon meilleur ami pour le provoquer car on est en compétition sur la chasse aux trophées. Je le fais surtout pour ma satisfaction personnelle et accessoirement pour pouvoir afficher mes victoires.

Hugo : Quel rôle vont jouer les défis personnels et les réussites individuelles dans ta motivation à jouer à des jeux vidéo ?

Théo : Ça va me donner une grosse motivation, surtout si c'est un jeu dur. Mais il faut qu'il soit faisable parce que s'il est trop dur à platiniser alors je vais juste m'en foutre et pas jouer. Donc voilà c'est surtout une grosse motivation en plus.

Hugo : As-tu des expériences où l'obtention de trophées ou la réussite de défis a influencé ton engagement et ta fidélité à un jeu ?

Théo : Bien sûr. Un jeu que je n'ai pas forcément adoré parce que je joue peu en ligne mais qui m'a influencé c'est « Black Ops 3 ». Je l'avais fini juste pour le platine et il fallait faire la campagne en mode réaliste ce qui est super dur même si c'était quand même marrant comme c'était en ligne. Du coup, malgré que le jeu était pas terrible, je voulais tellement le platine que j'étais motivé à le finir.

Hugo : Dans quelle mesure la possibilité de personnaliser ton expérience de jeu va être importante pour toi ?

Théo : Ça dépend dans quel genre mais pour moi qui suis fan de RPG je trouve que c'est très important, parce que c'est ce qui va te donner un sentiment de progression dans le jeu qui est moins présent quand ton avatar ne change pas d'apparence ou de style, ça va juste être une montée de stats, puis la personnalisation c'est ce qui donne vie à ton environnement et à ton jeu. Donc dans les RPG c'est important mais dans des jeux d'action j'avoue que ça ne l'est pas tant que ça.

Hugo : Est-ce que t'aurai des expériences à me partager où la personnalisation des éléments de jeu a influencé ton engagement et ta fidélité à un jeu ?

Théo : La personnalisation est toujours un plus, genre dans « Skyrim » si t'enlèves cette option le jeu devient vraiment bof-tiers. Pour citer un autre, dans « The Witcher 3 » ça m'a motivé à faire plus de quêtes pour essayer d'obtenir des meilleures armures et épées et je sais que ça m'a bien valu une dizaine d'heures de jeu pour obtenir tout ça. Puis autre que le côté stats, c'est ce qui va donner vie à ton personnage et le rendre plu cool à tes yeux. Dans certains jeux, le côté personnalisation est tellement poussé et bien faites que ça rajoute une profondeur de gameplay je trouve.

Hugo : Comment réagis-tu émotionnellement aux nouveautés introduites dans un jeu que tu adores ?

Théo : Ça m'enthousiasme clairement. Sur mes jeux préférés, il suffit de rajouter une nouvelle quête pour que je les relance. Je trouve que les nouveautés c'est important et que ça donne en plus un côté attachant au jeu parce que tu te dis que le studio a vraiment fait des efforts et qu'il pense à sa communauté. Pour citer un exemple, sur « Baldur's Gate 3 », il a atteint son pic de ventes depuis longtemps et pourtant le studio continue de sortir de nouvelles mises à jour régulièrement pour améliorer et ajouter des nouveautés dans le jeu. Perso, c'est le genre de trucs qui me donne envie de relancer le jeu et puis je trouve que ça procure un sentiment de respect et de valorisation envers le jeu.

Hugo : Pourrais-tu me partager une expérience où une nouveauté a particulièrement influencé tes émotions en jeu ?

Théo : Hors DLC, je vais dire encore « Baldur's Gate 3 ». Je me répète un peu mais ce jeu est vraiment incroyable et il y'a peu ils ont ajouté de nouvelles micro-interactions entre les personnages et j'ai trouvé que ça rendait vraiment l'univers du jeu encore plus complet et immersif, ça donne un peu une nouvelle façon de voir le jeu et de vivre dedans. Sans avoir l'impression de jouer à un nouveau jeu, on sentait une différence et surtout qu'il y avait beaucoup de taff derrière. C'était vraiment plaisant à jouer.

Hugo : Je comprends, si tu devais décrire l'ensemble de ton expérience de jeu en quelques mots, que dirais tu ?

Théo : Je la décrirai dans le sens où ça a été une substitution à des grandes œuvres qui auraient pu changer ma vie car c'est beaucoup plus facile d'accès. Par exemple j'aurai pu être influencé par une lecture de Nietzsche et pourtant je suis parti sur les jeux vidéo et je peux dire que certains jeux m'ont clairement fait changer ma vision des choses sur certains sujets. Même si le terme est fort, je dirai ce sont des œuvres qui peuvent aider à s'élever spirituellement.

Hugo : Comment penses-tu que les jeux vidéo influencent ta vie quotidienne en dehors du temps de jeu ? Si oui, pourquoi ?

Théo : À part les heures perdues, je pense que ça a été un grand défouloir dans ma vie en plus d'être un moyen de passer le temps et d'éviter l'ennui. Ça a grandement influencé ma vie car c'est une des activités qui me plaît le plus au monde mis à part sortir avec mes amis. Je pense que ça m'a procuré beaucoup de moments forts mais de la frustration aussi, surtout quand j'étais plus jeune. Donc je dirai qu'il y'a eu beaucoup de moments positifs et négatifs.

Hugo : Ok, je n'ai plus de questions, merci à toi pour ton aide et ta participation.

Théo : Merci à toi pour l'invitation.

Entretien n°13 « Bastien » :

Hugo : C'est parti, du coup, le début de cet entretien, les premières questions vont concerner tes motivations générales au niveau des jeux vidéo. Et ma première question sera : Qu'est-ce qui t'attire le plus dans le fait de jouer à des jeux vidéo ?

Bastien : Ok, alors, ce qui m'attire dans le jeu vidéo, comme beaucoup de gens il y a de nombreuses de raisons différentes, comme l'évasion, de mon côté, ce serait plus le fait de se concentrer sur autre chose et d'utiliser son cerveau pour un univers qui sort complètement du quotidien et qui va être un peu un catalyseur d'émotions en fait. Ce catalyseur d'émotions, ça peut être juste pour essayer d'être bon à un jeu, juste pour utiliser mes efforts intellectuels pour autre chose ou alors pour m'amuser avec des amis pour décompresser. Donc ça va être globalement ça, ça va être soit décompresser avec des amis, soit m'investir émotionnellement et intellectuellement dans quelque chose qui me sort totalement de mon quotidien.

Hugo : D'accord, est-ce que tu pourrais décrire ce qui rend l'expérience de jeu si captivante pour toi ?

Bastien : Pour moi, il y a plusieurs pôles différents car on a pas toujours les mêmes objectifs quand on lance des jeux différents. Par exemple, si on prend un jeu de versus quand la saga « Street Fighter » ou la saga de « Smash », ça pourrait être le fait de vouloir s'améliorer à chaque partie et de découvrir de nouvelles techniques ou alors de pousser un peu plus son niveau d'exécution. Ça va être l'expérience sociale qui va faire que tu découvres de nouvelles choses dans le jeu. Ça peut se retrouver aussi dans des jeux solos, ou des gens vont échanger leurs expériences dans le but de pousser le jeu à fond. D'un autre côté, ça peut aussi rejoindre cette idée de s'évader que je vais retrouver dans l'aspect de découverte. Donc d'un côté il y a l'aspect de découverte et de l'autre côté il y a l'aspect d'améliorations. Mon attrait pour la performance serait pour les jeux que je connais par cœur, donc soit les versus, soit les jeux de licence que je kiffe, soit l'aspect découverte avec des jeux que je connais pas du tout, c'est juste la connaissance d'un nouveau monde et la curiosité. Donc la curiosité est la performance, voilà.

Hugo : Ok, ok. Du coup, est-ce que tu as des motifs spécifiques qui vont te pousser consacrer du temps aux jeux vidéo ?

Bastien : Oui.

Hugo : Ok, super. Du coup, est-ce que tu pourrais peut-être me partager quelques motifs spécifiques qui vont te pousser à jouer à des jeux ?

Bastien : Il y en a un particulier, c'est l'attention particulière donnée au gameplay. Il y a beaucoup de jeux que je ne vais pas aimer malgré un univers qui peut être riche et intéressant, car la manière de jouer va être ennuyante. Par exemple, je ne suis pas très fan des jeux de chez « Ubisoft » en général parce que je trouve qu'ils mettent beaucoup l'accent sur les décors, l'univers, le scénario et assez peu sur le gameplay qui est souvent répétitif. Tandis que tout ce qui est « Nintendo » ou plus japonais comme « Sony », les jeux ont un gameplay profond, et même si le jeu est moche, je vais quand même apprécier d'y jouer, parce que je vais avoir l'impression de découvrir une nouvelle façon de jouer et il n'y a pas forcément besoin que ce soit un gameplay compliqué. Ça peut être un bête jeu type « Point and Click », mais je dois sentir que le gameplay me fait plaisir.

Hugo : D'accord, comment ces motifs vont influencer sur le choix des jeux auxquels tu joues ?

Bastien : Je dirais tout simplement que si le jeu est connu pour avoir un gameplay pas marrant, je n'y jouerai pas. Je n'aurais pas envie d'y jouer, sauf si un pote m'y oblige, en disant « Ouais, c'est une expérience alors joue ». Sinon, c'est vraiment très important pour moi. Je peux rejeter totalement un jeu génial, juste parce que le gameplay est pas très intéressant. Par exemple, les longs RPG, s'il n'y a pas un système de combat intéressant, c'est ciao.

Hugo : Du coup, quels éléments spécifiques d'un jeu, en dehors du gameplay lui-même, vont contribuer le plus à ton engagement sur le long terme ?

Bastien : Il faut éviter un maximum la répétition, et surtout que l'expérience varie et évolue au fur et à mesure qu'on avance dans le jeu.

Hugo : D'accord, aurais-tu une expérience à me partager ou la présence d'un de ces éléments a eu un impact sur ton engagement ou ton envie de continuer à jouer à un jeu ?

Bastien : J'aurais tendance à donner comme exemple le jeu Pokémon « Soul Silver ». Quand tu bats la ligue pour la première fois, tu te rends compte qu'il y a un tout nouveau monde qui s'ouvre, et qu'il y a littéralement une deuxième région jouable qui se débloque. Et le fait d'avoir un tout nouveau monde à explorer, d'avoir un nouvel objectif avec une zone qui n'est pas accessible tant que tu n'as pas battu la ligue, tout ce nouveau monde que tu découvres et cette aura de mystère, ça m'a motivé de fou et à chaque fois qu'un jeu a un bon post game avec un petit mystère, ça a tendance à me booster et à me donner envie de continuer même si ça devient long ou chiant. Cette notion de mystère a toujours eu un effet un peu de détermination chez moi, dans le sens où ça me va donner envie de pousser le jeu à fond pour découvrir le fin mot de l'histoire.

Hugo : Ok maintenant on va passer à la partie concernant tes préférences ludiques. Alors plus précisément le terme préférence ludique c'est ce qui fait référence à tes goûts ou à tes choix, tes inclinations personnelles en tant qu'individu en ce qui concerne les jeux vidéo. Dis-en des termes plus simples c'est en gros tes petits plaisirs en jeu. Ça peut être la collection, ça peut être les récompenses, ça peut être les défis, la chasse aux trophées, bref tout ce qui compte comme un petit plaisir en jeu. Donc première question est-ce que tu as des préférences ludiques spécifiques liées aux jeux auxquels tu joues ? Oui ou non ?

Bastien : Oui.

Hugo : Dans ce cas pourrais-tu nommer un exemple précis de préférence ludique liées aux jeux que tu consommes ?

Bastien : J'aime beaucoup la réalisation de défis dans le jeu, même réaliser des défis qui ne sont pas forcément prévu dans le jeu de base. Par exemple, un truc qui plaît beaucoup c'est essayer de speedrun les jeux « Super Mario » en 3D, c'est vraiment des défis de jeu que je connais par cœur et que j'ai envie de pousser au-delà de ses limites comme certaines personnes l'ont déjà fait sur internet. Un autre kiffe en jeu que je pourrai citer c'est l'exploration et notamment le mystère qui y est rattaché. Ce qui me donne envie d'explorer c'est cette curiosité de savoir ce qui va se cacher dans un univers donné que je ne connais pas et dans lequel je veux percer ses secrets.

Hugo : Du coup, comment ces préférences ludiques vont influencer sur ton expérience de jeu globale ?

Bastien : Ça va faire que je vais trouver le jeu bien plus mémorable et que je vais bien plus en parler autour de moi et bien plus le vendre aux gens en général. J'ai l'impression que tu en deviens presque un ambassadeur quand je trouve un jeu intéressant. Et au-delà de ça, ça va faire que c'est vraiment un jeu qui va rester dans l'histoire, dans ma culture été ça va me marquer en tant que personne. Alors, vraiment, on va faire passer le jeu d'un simple moment divertissement, à un moment culturel propre.

Hugo : Comment décrirais-tu la satisfaction que tu ressens lors de l'accomplissement ou la réussite de défis dans un jeu ?

Bastien : La première c'est l'apaisement, le défi provoque une certaine frustration mais qui reste saine, et du coup il y a un apaisement qui suit le moment de tension et de grande concentration afin de faire les bons inputs et réagir correctement dans le jeu. Après l'apaisement, s'en suit un léger sentiment de fierté.

Hugo : Mais du coup, quel rôle vont jouer les défis et les réussites dans ta motivation à jouer à des jeux vidéo ?

Bastien : Ça va jouer un rôle déterminant car ça m'apporte un certain niveau de difficulté qui m'aide à apprécier un jeu. Le gros problème des jeux actuels selon moi, c'est qu'ils sont trop simples.

Hugo : As-tu des expériences où l'obtention de trophées ou la réussite de défis a influencé ton engagement et ta fidélité à un jeu ?

Bastien : « Geometry Dash » mec. Ce jeu m'a matrixé de fou pendant mon enfance. De mes 12 à mes 16 ans, c'est le jeu que j'ai le plus try hard. C'est le jeu où j'ai le plus refait les niveaux en boucle afin de tout finir à 100% et gagner toutes les récompenses liées à la performance. J'y ai joué car il était connu pour sa difficulté et j'étais parfois prêt à péter mon téléphone pour finir les niveaux. Il me prenait aux tripes et m'a poussé à devenir meilleur.

Hugo : Du coup, pour passer sur l'aspect de personnalisation, dans quelle mesure la possibilité de personnaliser ton expérience de jeu, donc aussi bien l'avatar, l'environnement, l'équipement, bref tout ce qui est personnalisable, à quel point c'est important pour toi ?

Bastien : C'est important, parce qu'il s'agit d'une manière d'être super créatif, ce qui permet d'un peu plus personnaliser ton expérience, et au final, ça devient une part de ta personnalité en jeu. Donc, je dirais que, moi, c'est une manière de montrer ma personnalité de troll et pour certains, ça peut être une manière de s'affirmer, mais du coup, moi, ça n'a jamais été une manière de m'affirmer, ça tout doit être une manière des plus créatives. Donc c'est important pour moi car c'est une manière en plus pour me permettre d'être créatif et m'amuser dans le jeu.

Hugo : Ok. Est-ce que tu as peut-être une expérience à me partager où justement la personnalisation des éléments de jeu a influencé ton engagement ou ta fidélité ?

Bastien : Ben, j'aime bien donner le même exemple de jeu, mais « Dragon Quest 9 », tu peux personnaliser chaque nouveau personnage que tu as ajouté à ton équipe, et avec mon demi-frère, on jouait tous les deux en même temps au jeu, et quand on voulait créer des équipes, on voulait que chaque équipe ait du sens, et surtout face référence à un vrai personnage. Du coup voilà mon exemple, c'était qu'on aimait faire des références créatives avec mon frère, et du coup, ça avait un côté social ou c'était un peu notre monde à nous deux.

Hugo : Très cool. Du coup, on va passer aux dernières questions de mon entretien avant de clôturer ça, et je vais te demander comment tu réagiras émotionnellement aux nouveautés introduites dans un jeu que tu apprécies ?

Bastien : Tout dépend des nouveautés, il est important que je les teste pour voir si je les aime ou pas. Je pense que j'aurai tendance au débit à réagir de manière plus dubitative et après je vais essayer de déterminer si les nouveautés apportées sont des améliorations ou non. Si c'est pas le cas, ça peut m'énerver et me dégouter du jeu, à l'inverse si c'est bien ça va me motiver à plus jouer au jeu.

Hugo : Pourrais-tu me partager une expérience où une nouveauté a particulièrement influencé tes émotions en jeu ?

Bastien : Par exemple, pour « Super Smash Bros », souvent les mises à jour, ils en font plus maintenant, mais pendant un moment ils ont fait beaucoup de mises à jour, et souvent c'était pour rendre des personnages plus ou moins forts et rajouter des nouveaux personnages. Et souvent les nouveaux personnages qu'on rajoutait, c'était des personnages qui étaient « overpower » et ils étaient vraiment cheatés, et souvent ça faisait une de légère frustration. Mais en même temps, comme c'était un nouveau personnage, il y avait aussi un semblant d'excitation en mode « Ok le jeu change et il devient un peu plus profond », c'est vraiment souvent un sentiment de compétition, dubitatif et en même temps en positif. C'est les deux en même temps, donc tout dépend du changement.

Hugo : Je comprends, si tu devais décrire l'ensemble de ton expérience de jeu en quelques mots, que dirais tu ?

Bastien : Je dirai que c'est un besoin de curiosité, d'explorations teintées de mystère qui s'accouple à une envie de vouloir s'améliorer constamment et à vouloir analyser en profondeur des jeux avec du gameplay profonds et à l'univers intéressant.

Hugo : Comment penses-tu que les jeux vidéo influencent ta vie quotidienne en dehors du temps de jeu ? Si oui, pourquoi ?

Bastien : Alors, en dehors du temps de jeu, je dirais que ça me détend, parce que ça canalise des émotions négatives et positives vers un média, et du coup, c'est un effet de catharsis. Et de l'autre côté, il y a aussi, il y a l'effet social, parce que ça reste une expérience que tu partages avec des gens. Donc, je pense qu'il y a un impact social sur la culture que tu partages avec les personnes, et d'un autre côté, c'est une catharsis des émotions négatives et positives, des besoins et de la curiosité et de tous des petits sentiments que tu vas chercher à satisfaire avec l'art.

Hugo : Ok, je n'ai plus de questions, merci à toi pour ton aide et ta participation.

Bastien : Merci à toi pour l'invitation.

Entretien n°14 « Capucine » :

Hugo : L'enregistrement a démarré c'est bon. On va commencer cet entretien par une série de questions sur tes motivations générales liées aux jeux vidéo. Donc première question : Qu'est-ce qui t'attire le plus dans le fait de jouer à des jeux vidéo ?

Capucine : Principalement le gameplay, les graphismes et l'histoire qu'il y a derrière. Je pense que j'aime bien tout type de jeux mais j'ai quand même mes préférences, comme les jeux de gestion ou les jeux de simulation de rencontre. C'est un peu classique mais aussi ce qui est vraiment chouette quand on joue, c'est de passer des moments avec ses amis peu importe le jeu le but c'est de passer un bon moment.

Hugo : D'accord, est-ce que tu pourrais décrire ce qui rend l'expérience de jeu si captivante pour toi ?

Capucine : Je dirais les possibilités de jeu, donc plus je vais avoir de choix et de liberté possible et plus ça va me plaire. En plus des possibilités, je dirais que le gameplay se doit d'être quand même toujours un peu particulier pour que ça me donne envie de jouer plus à un jeu qu'à un autre. À ce niveau-là, je dirais que je suis quand même assez pro Nintendo, j'ai passé un peu ma période PC.

Hugo : Y a-t-il des motifs spécifiques qui te poussent à consacrer du temps aux jeux vidéo ? Oui ou non ?

Capucine : Oui.

Hugo : Dans ce cas peux-tu me partager quelques motifs qui te poussent à jouer aux jeux vidéo ?

Capucine : Soit ça va être la sortie d'un jeu qui appartient à une licence que j'aime beaucoup, par exemple, les Pokémon je vais tous y jouer. Soit ça va être parce que des amis me proposent de jouer. Après je peux lancer une partie juste pour tuer l'ennui et me divertir seule.

Hugo : Comment ces motifs spécifiques vont influencer sur le choix de jeux auquel tu joues ?

Capucine : Je sais que mes amis ont une forte influence sur le choix des jeux que je vais acheter vu qu'on va généralement y jouer tous ensemble. Après tout va dépendre de la façon dont ils vont me le vendre ainsi que de mon mood sur le moment. Par contre si c'est une licence que j'adore, je vais même pas réfléchir et je vais l'acheter direct. Parmi ces éléments, c'est rare que j'achète un jeu de par moi-même suite à une recherche approfondie.

Hugo : Ok et donc quels éléments spécifiques, en dehors du gameplay lui-même, vont contribuer le plus à ton engagement à long terme ?

Capucine : J'aime beaucoup la narration, je pense que ça va avoir une certaine importance dans la façon dont je vais jouer un jeu, en tout cas au niveau de la répétitivité et de la fréquence à laquelle je vais jouer. J'aime bien aussi le fait qu'il y ait des DLC qui sortent sur des jeux que j'aime, je trouve que c'est toujours sympa qu'on vienne nous donner du contenu supplémentaire sur une histoire qu'on va vraiment bien kiffer.

Hugo : As-tu des expériences où la présence d'un de ces éléments a eu un impact significatif sur ton engagement ou ton envie de continuer à jouer ?

Capucine : Comme je l'ai dit plus tôt, étant très fan de la saga « Pokémon », tu peux être sûr que dès qu'un jeu « Pokémon » va sortir je vais l'acheter et pareil pour les DLC qui vont venir se rajouter après la sortie du jeu, c'est 100% sûr que je vais l'acheter et y jouer. À ce niveau-là, j'ai jamais vraiment été déçue surtout que en tant que grosse fan de l'univers de « Pokémon », j'adore découvrir de nouvelles régions, de nouveaux pokémons, franchement c'est l'un de mes plus gros kiffes.

Hugo : Ok maintenant on va passer à la partie concernant tes préférences ludiques. Alors plus précisément le terme préférence ludique c'est ce qui fait référence à tes goûts ou à tes choix, tes inclinations personnelles en tant qu'individu en ce qui concerne les jeux vidéo. Donc ma question sera « Est-ce que tu as des préférences ludiques spécifiques liées aux jeux auxquels tu joues ? Oui ou non ? »

Capucine : Oui.

Hugo : Dans ce cas pourrais-tu nommer un exemple précis de préférence ludique liées aux jeux que tu consommes ?

Capucine : J'adore la personnalisation des personnages de jeux.

Hugo : Selon toi comment ces préférences ludiques vont influencer sur ton expérience de jeu globale ?

Capucine : Dans les jeux où je vais pouvoir bénéficier d'une grande liberté au niveau de la personnalisation, ça va me donner déjà beaucoup plus envie de jouer au jeu et surtout ça va m'inciter à beaucoup plus explorer l'univers du jeu, car je vais avoir envie de récolter un maximum de choses pour pouvoir améliorer mes persos, aussi bien d'un point de vue artistique que d'un point de vue statistique.

Hugo : Comment décrirais-tu la satisfaction que tu ressens lorsque tu collectionnes des objets virtuels dans un jeu ?

Capucine : C'est vraiment de la gratification et puis visuellement c'est beau à voir je trouve. Je sais pas si ça fait référence à mon côté maniaque dans la vraie vie, mais je trouve ça satisfaisant et beau de voir tous mes objets ainsi bien rangés et stockés correctement, puis je sais que plus je vais en avoir, plus ça va me satisfaire.

Hugo : Quel rôle joue l'aspect de collection dans ta motivation à jouer à des jeux vidéo ?

Capucine : Déjà ça va être une petite motivation qui va venir après la fin du jeu, je vais avoir envie d'explorer et de vouloir compléter ce que je n'ai pas réussi à terminer. Donc je vais faire ça vraiment pour me détendre et passer le temps je vais partir à la recherche des items qui me manquent, finir les dernières quêtes, ce genre de choses quoi.

Hugo : As-tu des expériences à me partager où l'aspect de collection a influencé ton engagement et ta fidélité à un jeu ?

Capucine : Sur le jeu « Animal Crossing », j'étais vraiment accro à tout ce qui est la collection de mobilier pour améliorer mes bâtiments et mon île en général. Et le fait de débiter cette collection m'a vraiment incité, du coup, à jouer quotidiennement au jeu et même à participer à beaucoup d'événements qui permettaient de récupérer des items rares.

Hugo : Du coup, pour passer sur l'aspect de personnalisation, dans quelle mesure la possibilité de personnaliser ton expérience de jeu, donc aussi bien l'avatar, l'environnement, l'équipement, bref tout ce qui est personnalisable, à quel point c'est important pour toi ?

Capucine : Ça va être important et ça va se développer en fonction du nombre de choix qui vont s'ouvrir à moi, j'aime qu'il y ait beaucoup de choix mais qu'il n'y ait pas non plus trop de choix parce que je pense qu'on s'y perd à un moment et que le jeu perd en crédibilité en voulant en faire trop plaisir aux fans.

Hugo : Est-ce que tu as peut-être une expérience à me partager où justement la personnalisation des éléments de jeu a influencé ton engagement ou ta fidélité ?

Capucine : Par exemple, j'ai décroché de « World of Warcraft » parce que à un moment il y avait beaucoup trop de choix disponibles et je m'y perdais. Surtout qu'à partir d'un moment il fallait payer pour accéder à certaines options et je me suis plus retrouvé dans le jeu et ça m'a saoulé.

Hugo : Comment réagis-tu émotionnellement aux nouveautés introduites dans un jeu que tu adores ?

Capucine : Ça dépend ce qui a été ajouté mais moi en vrai j'aime pas trop le changement, j'aime bien retrouver le jeu comme je l'ai laissé la dernière fois que je l'ai lancé.

Hugo : Pourrais-tu me partager une expérience où une nouveauté a particulièrement influencé tes émotions en jeu ?

Capucine : J'étais très fan des jeux « Super Mario Party », j'ai acheté récemment le tout dernier sorti sur la Nintendo Switch et ça m'a vraiment énervé de me rendre compte qu'ils avaient autant modifié un concept qui marchait déjà très bien à la base pour le rendre encore plus accessible aux familles, tout ça pour faire du fric. C'était vraiment un jeu d'enfance et ça m'a vraiment saoulé qu'il ait autant été modifié.

Hugo : Si tu devais décrire l'ensemble de ton expérience de jeu en quelques mots, que dirais-tu ?

Capucine : Mon expérience de jeu a été très sociale, ça m'a permis de faire pas mal de rencontres et de beaucoup m'amuser.

Hugo : Penses-tu que les jeux vidéo influencent ta vie quotidienne en dehors du temps de jeu ? Si oui, pourquoi ?

Capucine : Bah tout simplement quand je joue pas et que je ressens un certain ennui, mes pensées vont directement se tourner vers le jeu et je vais avoir très envie d'allumer la console. Je pense pas que je suis matrixée par le jeu, mais depuis je suis petite c'est devenu un peu un réflexe de me dire que dès que j'ai rien à faire et que je m'ennuie bah tout simplement je vais jouer au jeu pour passer un bon moment et m'amuser. Ça peut même être un rendez-vous avec certains amis que je n'ai pas l'occasion de voir souvent.

Hugo : D'accord. Eh bien c'était ma dernière question je te remercie beaucoup pour ton aide et ta participation.

Capucine : De rien, merci pour la proposition.

Entretien n°15 « Théo P. » :

Hugo : Nous allons débiter l'entretien par une série de questions qui va concerner tes motivations générales liées aux jeux. La première question sera : « Qu'est-ce qui t'attire le plus dans le fait de jouer à des jeux vidéo ? »

Théo P : À l'heure actuelle, je dirais clairement l'amusement. J'ai arrêté de me casser la tête sur des parties à fond les ballons où il faut se stresser pour faire des performances, ... non maintenant si je joue c'est pour me marrer et me changer les idées après le boulot. Je prends plus de plaisir en jouant avec mes potes en faisant les cons plutôt qu'en me concentrant sur un classement.

Hugo : D'accord, est-ce que tu pourrais décrire ce qui rend l'expérience de jeu si captivante pour toi ?

Théo P : Ce qui va être captivant ça va être tous les rebondissements qui vont se passer durant une partie, j'aime pas quand c'est monotone. Je joue pour le fun et les émotions que vont me procurer les événements inattendus, les coups en douce qu'on peut faire aux copains, ... Ce qui est cool avec les potes, c'est qu'un jeu aussi bon ou mauvais soit-il ça ne va rien changer, dans tous les cas les rires sont garantis. On arrivera toujours à tourner ça au fun et au délire pour des soirées endiablées.

Hugo : Y a-t-il des motifs spécifiques qui te poussent à consacrer du temps aux jeux vidéo ? Oui ou non ?

Théo P : Oui forcément.

Hugo : Dans ce cas peut-être peux-tu me partager quelques motifs qui te poussent à jouer aux jeux vidéo ?

Théo P : Généralement c'est quand je suis seul car ma copine part travailler et que je vais m'ennuyer. C'est un peu ma récompense de fin de journée, une fois que j'ai fini le taff, le sport, ... je prends plaisir à aller me poser au canap pour faire des parties et me détendre pendant plusieurs heures. Après je peux faire des sessions de jeu avec ma copine aussi, mais ce sera plus pour nous amuser que pour se détendre.

Hugo : Comment ces motifs spécifiques vont influencer sur le choix de jeux auquel tu joues ?

Théo P : Je vais avoir mes types de jeux qui vont être prévu pour certaines situations. Quand les copains viennent à la maison, ça part sur des jeux de groupe style « Mario Kart » ou « Mario Party », tandis que quand je suis seul je vais prendre plus de plaisir à lancer des jeux solos type aventure comme « Rayman » ou « Starfox ».

Hugo : Quels éléments spécifiques, en dehors du gameplay lui-même, vont contribuer le plus à ton engagement à long terme ?

Théo P : En dehors du gameplay, je dirais les graphismes. Plus un jeu aura des décors et une histoire agréable et plus ça va me donner envie de jouer. Plus la narration va être intrigante et captivante et t'inquiète qu'il y a pas de soucis, je vis ma meilleure vie.

Hugo : As-tu des expériences où la présence d'un de ces éléments a eu un impact significatif sur ton engagement ou ton envie de continuer à jouer ?

Théo P : Oui la licence « Zelda », j'ai commencé sur « Zelda Ocarina of Time » sur la Nintendo 64 et celui là je pouvais plus m'arrêter d'y jouer. Dès que tu l'avais lancé, que t'avais fait tes premiers pas dans le jeu et que t'avais compris le fonctionnement mais surtout le but de l'aventure, là tu t'arrêtes plus. J'étais tellement à fond dans le jeu, séduit par ses graphismes et son histoire incroyable que je l'ai recommencé tellement de fois que je ne saurais le compter. Si demain je le relance, c'est fini tu me vois plus.

Hugo : Ok maintenant on va passer à la partie concernant tes préférences ludiques. Alors plus précisément le terme préférence ludique c'est ce qui fait référence à tes goûts ou à tes choix, tes inclinations personnelles en tant qu'individu en ce qui concerne les jeux vidéo. Donc ma question sera « Est-ce que tu as des préférences ludiques spécifiques liées aux jeux auxquels tu joues ? Oui ou non ? »

Théo P : Oui d'office.

Hugo : Dans ce cas pourrais-tu nommer un exemple précis de préférence ludique liées aux jeux que tu consommes ?

Théo P : J'aime beaucoup la compétition malgré que j'ai plus le temps pour m'impliquer autant dans des jeux. Mais sinon j'adore la performance et tryhard pour gagner des récompenses. Par exemple, dans « Pokémon Diamant » j'étais un chercheur de pokémons shinys et j'ai passé des journées entières pour trouver les plus rares du jeu avec un taux d'apparition de 1%. Je me souviens même de parties où je donnais ma vie pour rien gager au final, c'était intense.

Hugo : Selon toi comment ces préférences ludiques vont influencer sur ton expérience de jeu globale ?

Théo P : J'aime plus me casser la tête quand je joue à des jeux, après j'apprécie de jouer avec un minimum de difficulté histoire que j'apprécie un peu le challenge que le jeu me propose, sinon on se fait chier. Il faut un juste milieu, si c'est trop dur je lâche l'affaire et si c'est trop simple pareil.

Hugo : Quel type de récompenses ou d'objectifs dans un jeu te motive le plus à continuer à jouer ?

Théo P : Déjà la récompense ultime c'est la victoire en tout cas pour les jeux en ligne ou en équipe. Pour les jeux solos ça va être les récompenses qu'on va te donner pour tes efforts. Pour reprendre mon exemple sur Pokémon et la chasse aux shinys, j'ai passé des heures à chasser pour trouver les plus rares et il y avait quand même un gros facteur chance qui pouvait être décisif. Dans tous les cas, réussir à attraper le pokémon rare était galvanisant au vu du travail qu'il y'a derrière, mais c'était encore plus kiffant quand t'avais un coup de chance et que tu l'attrapais rapidement. Comme tu sais que les probas sont infimes tu te sens tellement heureux que tu sautes au plafond. Dans un jeu, j'ai besoin de me donner pour pouvoir en retirer de la satisfaction, avoir un item facilement tu ressens pas grand-chose.

Hugo : Aurais-tu des expériences à me partager où cette notion de récompense a influencé ton engagement et ta fidélité à un jeu ?

Théo P : Pour revenir sur l'exemple de « Zelda Ocarina of Time », en avançant dans l'histoire tu commences à développer un certain stuff au fur et à mesure que tu bats des boss, donc des points de vie, des armes ou des tuniques. Etant donné que ce jeu d'aventure compte beaucoup de casse-tête pour avancer j'ai galéré pour réussir et le fait de savoir qu'une récompense t'attend à la fin des niveaux c'est clairement motivant. J'essayais de me donner au max pour découvrir ce que le jeu allait m'offrir.

Hugo : Comment décrirais-tu la satisfaction que tu ressens lors de l'obtention de trophées ou d'accomplissements dans un jeu ?

Théo P : C'est la gratification de se dire qu'on est enfin arrivé au bout de son travail, même si ça reste un loisir. Après y a une légère amertume qui survient suite à cet accomplissement, autant t'es heureux d'y être parvenu et que ton travail paye, autant tu es déçu car t'aurai aimé toujours plus. Quand c'est un jeu que t'apprécies à fond, t'en veux toujours plus.

Hugo : Quel rôle jouent les défis personnels et les réussites individuelles dans ta motivation à jouer à des jeux vidéo ?

Théo P : Comme je t'ai dit les challenges ça va me faire kiffer et j'ai besoin d'une certaine dose pour pouvoir rester focaliser sur un jeu. Ça va venir pimenter l'expérience de jeu et en plus ça te permet d'avoir accès aux récompenses après t'être dépassé pour venir à bout des défis. Je dirai qu'il y'a même un côté addictif aux défis car la réussite qui va en découler c'est vraiment génial. Du coup quand tu joues, tu vas avoir tendance à pas te contenter d'une petite victoire là où tu peux gagner la guerre.

Hugo : As-tu des expériences où l'obtention de trophées ou la réussite de défis a influencé ton engagement et ta fidélité à un jeu ?

Théo P : En ce moment je joue à « Rayman 3 » sur Gamecube, et ce que je préfère dedans c'est les combats de boss qui sont vraiment super balèzes. Une fois que t'en as battu un, c'est un peu l'escalade. Tu veux vite acheter le prochain « Rayman » pour le tester et affronter le prochain boss et ainsi de suite. Jusqu'à pouvoir affronter le boss final et voir ce qu'il a dans le ventre. Du coup, plus tu gagnes dans le jeu et plus tu veux continuer pour vite atteindre les paliers supérieurs et voir ce que le jeu te réserve. C'est le premier jeu qui m'a fait découvrir cette licence et depuis je suis très fan, malgré que les plus récents soient moins difficile et c'est un peu dommage.

Hugo : Comment réagis-tu émotionnellement aux nouveautés introduites dans un jeu que tu adores ?

Théo P : Pour moi il faut forcément du changement, car rejouer à chaque fois à la même chose je trouve que ça perd vite de son intérêt. Mais il faut pas trop de nouveautés non plus car il faut pas que le jeu s'égare et vienne à perdre de son identité. Il faut un juste milieu pour éviter que je sois déçu. Je m'attends à des nouveautés au niveau du gameplay, de l'histoire et des personnages. Il faut un changement léger mais il faut rester dans le schéma d'origine.

Hugo : Pourrais-tu me partager une expérience où une nouveauté a particulièrement influencé tes émotions en jeu ?

Théo P : Au niveau de la licence des jeux « Super Smash Bros », je dois dire que j'ai jamais été déçu. J'y joue depuis « Smash Mêlée » et le jeu a toujours su se bonifier, en ajoutant des nouveaux personnages et niveaux mais en gardant son identité. Sur tous les niveaux, j'ai toujours aimé les changements qui ont été apportés. Ils ont toujours réussi à me faire ressentir le même frisson depuis premier au dernier opus.

Hugo : Si tu devais décrire l'ensemble de ton expérience de jeu en quelques mots, que dirais-tu ?

Théo P : Ça a commencé par compétition pour la quête du respect et du défi mais avec le temps, la donne a changé et c'est devenu un loisir pour le fun et la détente.

Hugo : Penses-tu que les jeux vidéo influencent ta vie quotidienne en dehors du temps de jeu ? Si oui, pourquoi ?

Théo P : Non pas tellement, j'ai toujours su distinguer l'univers en jeu et le réel. La magie opère quand je joue et me laisse des bons souvenirs quand j'arrête.

Hugo : D'accord. Eh bien c'était ma dernière question je te remercie beaucoup pour ton aide et ta participation. Au niveau de mon caractère, je dirai pas qu'il y'a eu une influence des jeux vidéo.

Théo P : De rien, merci pour la proposition.

Entretien n°16 « Ismail » :

Hugo : Ok nous pouvons donc commencer cet entretien. Je vais débiter par une série de questions qui vont concerner tes motivations générales liées aux jeux. Donc première question, qu'est-ce qui t'attire le plus dans le fait de jouer à des jeux vidéo ?

Ismail : En fait, ce m'attire le plus, c'est le côté « no brain » des jeux. Je lance un jeu pour me déconnecter et m'amuser donc c'est souvent une activité qui va me permettre de faire une pause au niveau mental. Enfin voilà je sais bien que la plupart des jeux nécessitent de réfléchir sinon je serai mort h24 in game, mais je veux dire que c'est une réflexion saine genre ça me fatigue pas comme j'éprouve du plaisir et du fun quand je joue. J'aime beaucoup les univers qui vont me transporter type openworld ou RPG, c'est des genres de jeux avec une narration assez poussée qui au même titre qu'un bon livre va me faire voyager et je dirai même m'immerger étant donné que je contrôle un avatar. Un truc qui m'attire de fou aussi c'est les musiques et les bandes sons des jeux, comme je fais du solfège depuis longtemps, je suis sensible à l'audio des jeux et plus il va être adapté aux situations et plus ça va me prendre aux tripes.

Hugo : D'accord, est-ce que tu pourrais décrire ce qui rend l'expérience de jeu si captivante pour toi ?

Ismail : Bah comme j'ai dit j'aime beaucoup la narration, et un des trucs qui fait que c'est vraiment captivant et du coup je vais vraiment être à fond dans un jeu, ça va être l'attention portée au lore d'un jeu. Donc plus son univers, ses personnages ses lieux, ... ils vont être travaillés et plus ça va vraiment me faire voyager, je pense aussi que ça m'aide vraiment à me mettre dans la peau du personnage que je joue. Si je prends l'exemple d'un bête « Zelda », généralement ils sont tellement bien travaillés au niveau du lore que à un moment on pourrait se prendre pour Link. Après ça peut être idiot mais bon, les graphismes et la musique d'un jeu vont beaucoup jouer aussi dans l'aspect immersif, ça va accompagner la narration des personnages. Certaines scènes ou même certains persos vont avoir leur bande-son qui leur sont propres et je pense que c'est assez important parce que à un certain moment ça devient fort reconnaissable et c'est même c'est pour ça que certains jeux deviennent culte, grâce à ces bandes sons qui deviennent limite légendaire.

Hugo : Y a-t-il des motifs spécifiques qui te poussent à consacrer du temps aux jeux vidéo ? Oui ou non ?

Ismail : Je pense bien, oui.

Hugo : Dans ce cas peut-être peux-tu me partager quelques motifs qui te poussent à jouer aux jeux vidéo ?

Ismail : Pour moi y a vraiment le côté détente qui va primer en plus du divertissement que ça va m'apporter. J'ai vraiment besoin de pouvoir penser à autre chose en me changeant les idées par le biais de ce média qui est vraiment très social. Je dirais quand même que je suis principalement un joueur solo mais quand je n'ai pas envie de juste faire ma propre aventure ou de me concentrer sur un jeu en particulier et donc sur son histoire, je vais quand même avoir tendance à jouer avec des amis principalement à des jeux en ligne pour se marrer tous ensemble. Donc pour ce côté détente je dirais que ça dépend du motif que je recherche, la détente peut se faire par le biais de l'immersion dans le jeu et de la narration ou bien par le fait de juste pouvoir faire le con avec mes amis et raconter des conneries avec eux tout en jouant. Donc en gros ça va être, premièrement, la détente et ensuite le divertissement qui va généralement de pair avec la détente en tout cas de cette pratique.

Hugo : Comment ces motifs spécifiques vont influencer sur le choix de jeux auquel tu joues ?

Ismail : Bon je dois dire que je suis quand même un joueur assez flexible, dans le sens où j'aime vraiment toucher à un peu tous les types de jeux. Je ne suis pas un joueur qui va être freiné par le défi ou par le farm ou par la compétitivité j'aime vraiment toucher un peu à tout. En plus du côté détente, je sais que j'ai quand même un certain attrait pour tout ce qui est performance donc j'aime bien faire du haut niveau. Mais je pense que j'ai quand même une limite et ça va être tout ce qui est jeu triple A, style MMO comme « League of Legends », après bien sûr j'ai essayé les jeux mais c'est vraiment je pense un des styles qui me plaît le moins. Donc dans l'influence qu'il va avoir dans le choix des jeux que je vais faire je sais que mon expérience passée va faire que je ne vais pas aller en premier vers ce genre de jeu. Etant surtout un joueur solo je sais que j'ai d'office tendance à aller vers un jeu très narratif comme un RPG.

Hugo : Ok et donc quels éléments spécifiques, en dehors du gameplay lui-même, vont contribuer le plus à ton engagement à long terme ?

Ismail : Eh bien toujours en lien avec la narration et le lore d'un jeu, je suis assez friand de tout ce qui est wiki et forum qui vont traiter du lore. En fait c'est tout ce qui va être proposé par les communautés en dehors du jeu lui-même, je vais être un gros amateur de ce genre de contenu parce que j'aime bien juste assouvir ma curiosité et ma soif de connaissance sur des sujets que j'aime beaucoup, style l'histoire complète d'un personnage ou alors des légendes dans un jeu, ... et du coup en lien avec ce genre de contenu et en dehors du gameplay lui-même, si je dois revenir à des éléments de jeu je dirais que c'est vraiment du coup en lien avec l'exploration je veux vraiment essayer de découvrir tout ce qui est les petites histoires cachées, les scénarios et les dialogues cachés pour essayer d'en apprendre un maximum sur chaque personnage ou sur le monde que j'explore. Un autre élément qui peut me faire rester beaucoup plus sur un jeu, ça va être pour essayer de résoudre les casse-têtes ou les défis compliqués prévus dans le jeu. J'aime bien essayer de réussir tous les challenges qui vont être proposés.

Hugo : As-tu des expériences où la présence d'un de ces éléments a eu un impact significatif sur ton engagement ou ton envie de continuer à jouer ?

Ismail : Oui j'ai un exemple en tête, dans la licence « Pokémon » en général, il y a souvent beaucoup d'indices très cachés et légers sur l'histoire du monde des pokémons. Donc ça peut être des légendes ou des anciens récits historiques, ces petits éléments vont être disséminés un peu partout donc que ce soit dans des livres dans des bibliothèques ou alors via des discours et des interactions qu'on va avoir avec des PNJ. Du coup dans cet aspect d'exploration optimal j'essayais d'interagir avec un maximum de choses pour ne rien rater et du coup pouvoir en apprendre un petit peu plus sur l'univers « Pokémon ».

Hugo : Ok maintenant on va passer à la partie concernant tes préférences ludiques. Alors plus précisément le terme préférence ludique c'est ce qui fait référence à tes goûts ou à tes choix, tes inclinations personnelles en tant qu'individu en ce qui concerne les jeux vidéo. Donc ma question sera « Est-ce que tu as des préférences ludiques spécifiques liées aux jeux auxquels tu joues ? Oui ou non ? »

Ismail : Oui.

Hugo : Dans ce cas pourrais-tu nommer un exemple précis de préférence ludique liées aux jeux que tu consommes ?

Ismail : Je ne sais pas si c'est un exemple précis, mais comme je l'ai déjà dit j'aime bien faire de la perf et donc faire des défis en jeu réputés pour être difficiles. Après dans une plus petite mesure, j'avoue que j'aime beaucoup le fait d'avoir beaucoup d'argent, beaucoup d'objets dans un jeu. Après je pense que ça va avec le côté performance, parce qu'en fait j'aime bien collectionner et avoir le maximum d'argent dans le jeu parce que c'est ce qui va me permettre en fait de progresser plus vite et donc d'avoir une croissance des plus optimales pour justement améliorer mes performances et ma technique.

Hugo : Selon toi comment ces préférences ludiques vont influencer sur ton expérience de jeu globale ?

Ismail : Tout simplement, c'est des formes de motivation pour moi jouer. Après comme je l'ai déjà dit c'est pas ma principale motivation moi je joue pour me détendre et m'amuser, mais après ces préférences c'est ce qui va faire que je vais vraiment pouvoir profiter du jeu et le savourer. Comme je joue à beaucoup de jeux différents, je ne sais pas toujours retrouver justement ces aspects de performance, de technicité ou de collection dans tous les jeux, après c'est pas pour autant que du coup je ne vais pas aimer ces jeux mais je sais que ça va moins me faire kiffer, que si c'est un jeu dans lequel je vais retrouver toutes ces préférences. Je pense que mon attrait pour les challenges va influencer mon expérience de jeu d'une certaine façon, dans le sens où premièrement je vais toujours essayer de faire la meilleure partie possible, en plus mon expérience variée fait que j'analyse assez rapidement les nouveaux jeux que j'essaye. Et ensuite je dirais qu'il y a quand même un aspect de ténacité qui va rester dans toutes mes parties, je vais rarement abandonner et j'ai toujours essayé de donner mon maximum.

Hugo : Comment décrirais-tu la satisfaction que tu ressens lorsque tu collectionnes des objets virtuels dans un jeu ?

Ismail : Je dirais pas que c'est un besoin, genre si j'oublie ou que je ne remarque pas un objet à ramasser je ne vais pas mal le vivre, la collection c'est vraiment plus quelque chose qui va m'apaiser. Après je vais vraiment beaucoup m'investir pour essayer de tout avoir au maximum parce que collecter des choses c'est quelque chose qui va me satisfaire et me détendre, mais je ne suis pas au point de tomber dans l'excès et de rager si je rate un élément. Pour citer un exemple de « Pokémon », j'aime beaucoup le fait d'attraper un maximum de pokémons pour remplir mon pokédex et bien sûr, plus ils vont être rares et plus je vais être content, mais si je n'arrive pas à en avoir un parce qu'il s'échappe parce qu'il va avoir des conditions pour l'attraper que je ne vais pas remplir, c'est pas quelque chose qui va m'énervé énormément, sauf si j'ai vraiment passé beaucoup de temps et là je vais être frustré.

Hugo : Quel rôle joue l'aspect de collection dans ta motivation à jouer à des jeux vidéo ?

Ismail : Je dirais que ce n'est pas une motivation permanente car je ne vais pas lancer un jeu dans le but de collectionner, c'est plus une conséquence secondaire engendrée par l'histoire ou autres événements qui vont m'inciter à collectionner. Après je le fais pour mon plaisir mais ça va clairement pas être une motivation pour allumer ma console, ça va être une des solutions à ma première motivation qui va être la détente.

Hugo : As-tu des expériences où l'aspect de collection a influencé ton engagement et ta fidélité à un jeu ?

Ismail : Oui, je pense que le genre de jeu dans lequel mon aspect de collection est le plus haut, c'est dans les jeux de gestion. Et j'ai un exemple bien précis en tête, il s'agit du jeu « Frost punk ». C'est un jeu de gestion qui a un côté survie, où on devient le leader d'un groupe qui essaie de survivre dans un contexte de fin du monde où la terre rentre dans une nouvelle ère glaciaire. Le côté survie de ce jeu de gestion, vous impose de faire les bons choix au niveau des ressources que l'on va produire car étant donné les conditions climatiques extrêmes, les mauvais choix peuvent entraîner la mort du groupe et donc une fin de partie. C'est un jeu qui est vraiment très exigeant et qui m'a demandé beaucoup de réflexion pour arriver à la fin du jeu. Du coup, l'aspect de collection c'est manifesté par le fait que je voulais avoir le plus de ressources possibles de la manière la plus optimale pour essayer de survivre, au point où s'en est devenu une obsession et je ne supportais pas d'avoir un rendement plus faible. Ça a créé un côté perfectionniste dans ma façon de jouer, et comme je voulais avoir le plus de choses possibles pour voir faire subsister mon groupe, ça m'a demandé de vraiment me donner à fond dans le jeu et de donner des heures toujours en plus pour moi réfléchir et tester de nouvelles mécaniques de survie.

Hugo : Comment décrirais-tu la satisfaction que tu ressens lors de l'obtention de trophées ou d'accomplissements dans un jeu ?

Ismail : Tout d'abord, c'est un soulagement et ensuite c'est vraiment une satisfaction intense. J'ai beau avoir l'habitude de jouer avec beaucoup de techniques et en essayant de faire des performances très hautes, ils subsistent toujours une petite forme de stress et de frustration lors ce que je fais des défis dans un jeu. Mais c'est un peu un prérequis qui m'aide à me concentrer, à faire de meilleurs résultats et au final avoir cette superbe sensation que me procure la réussite.

Hugo : Quel rôle jouent les défis personnels et les réussites individuelles dans ta motivation à jouer à des jeux vidéo ?

Ismail : Ça joue un grand rôle, je trouve que c'est une forte de motivation car on sait dans quoi on se lance, on connaît la difficulté et du coup la hauteur de la tâche et généralement la récompense l'est tout autant. Perso, ma récompense va être la preuve de ma réussite, donc le trophée ou la notification qui annonce que j'ai réussi mais également le mérite et la satisfaction que qui va se dégager de ma performance car je vais être fier de ce que j'ai fait. Pour le coup je peux dire que ça c'est une vraie motivation, parce que quand je vais avoir plus une période où je vais jouer à des jeux qui ne vont pas demander un haut niveau, à un moment je vais avoir une envie de défi et de compétition et du coup je peux lancer un jeu juste pour faire de la performance.

Hugo : As-tu des expériences où l'obtention de trophées ou la réussite de défis a influencé ton engagement et ta fidélité à un jeu ?

Ismail : Une licence de jeu que j'apprécie beaucoup et qui demande beaucoup d'implication, c'est la saga « Dark Souls ». Je les ai tous joués, et j'ai toujours ce même sentiment qui s'en dégage c'est à dire que pour faire face à la difficulté qui est très connu maintenant de cette saga, je sais que je vais devoir beaucoup donner de moi-même, beaucoup m'impliquer pour devenir meilleur et m'entraîner. Quand je lance l'un de ces jeux, je sais que je ne pourrai pas jouer à un autre tant que je ne l'aurais pas fini et donc je ne serai pas satisfait de ma performance. La période où justement ça a le plus influencé mon engagement et ma fidélité, c'est quand j'ai tenté le platine de « Dark Souls 3 », qui n'a pas été une mince affaire et m'a demandé le plus de temps je pense pour y arriver.

Hugo : Comment réagis-tu émotionnellement aux nouveautés introduites dans un jeu que tu adores ?

Ismail : Je suis toujours assez mitigé vis-à-vis de la nouveauté parce que je dois dire que je suis assez aigri et je n'aime pas généralement la nouveauté. Évidemment, en tant que gamer qui se respecte je vais bien sûr tester la nouveauté pour faire mon propre avis, mais en tout cas de premier abord quand j'apprends qu'il y a une nouveauté je suis toujours assez mitigé et j'ai tendance à râler. Mais après test, si je me suis trompé avec les nouveautés qui sont très bien, je n'hésite pas à remettre en question ce que j'ai dit auparavant et bien sûr je vais apprécier de jouer un jeu avec de nouvelles nouveautés supers chouettes. Du coup en fonction de la nouveauté, ça peut soit me faire jouer beaucoup plus où beaucoup moins à un jeu vidéo.

Hugo : Pourrais-tu me partager une expérience où une nouveauté a particulièrement influencé tes émotions en jeu ?

Ismail : Oui j'en ai une positive et une négative. Avant, j'aimais bien « Fortnite » mais depuis les dernières mises à jour il y a trop d'armes OP et du coup je n'apprécie plus de jouer parce qu'il n'y a plus à être fier de sa technique car n'importe qui peut faire des dégâts. À l'inverse, le jeu « Cyberpunk » qui était très mauvais à sa sortie, depuis les ajustements et la révision du jeu, je trouve qu'il est vraiment devenu super et j'ai donc revu mon avis mitigé de sa sortie pour en devenir un fervent défenseur.

Hugo : Je comprends, si tu devais décrire l'ensemble de ton expérience de jeu en quelques mots, que dirais tu ?

Ismail : Je dirais que mon expérience de jeu, qui est très enrichie depuis mon enfance, est un mélange de challenges stimulants, d'exploration immersive et de moments de pur plaisir. Il y'a eu des moments positifs mais aussi des négatifs mais je ne regrette rien et je recommencerais sans hésiter. Les jeux vidéo ont vraiment été une forme libératrice de défouloir qui m'ont permis d'évacuer beaucoup de stress mais qui m'ont aussi permis d'acquérir de nouvelles valeurs. Pour moi c'est un format artistique qui ne cessera pas de se développer.

Hugo : Comment penses-tu que les jeux vidéo influencent ta vie quotidienne en dehors du temps de jeu ? Si oui, pourquoi ?

Ismail : En dehors du temps de jeu, je dirais que ça m'influence beaucoup dans ce que je vais consommer comme autres formes de divertissement ou médias. Même quand je n'ai pas une manette en main, j'apprécie regarder des contenus autour des jeux vidéo, comme des LiveStream sur Twitch ou des Let's Play sur YouTube. J'aime bien consommer aussi d'autres contenus qui vont être dérivés d'un jeu, quand une BD, un manga ou une série. Donc je dirais qu'il y a vraiment une grosse passion pour les jeux vidéo et de là des hobbies vont en découler comme la lecture ou le visionnage de séries.

Hugo : D'accord. Eh bien c'était ma dernière question je te remercie beaucoup pour ton aide et ta participation.

Ismail : De rien, merci pour la proposition.

Entretien n°17 « Axel » :

Hugo : Ok j'ai lancé l'enregistrement, on va donc commencer cet entretien par une série de questions qui va concerner tes motivations générales liées aux jeux. Donc première question, qu'est-ce qui t'attire le plus dans le fait de jouer à des jeux vidéo ?

Axel : Tous les jeux proposent une expérience différente, ce qui va m'attirer dans le jeu va donc être divers. Il y a peu de choses que je n'aime pas dans les jeux vidéo parce que j'aime bien toucher un peu à tout. Mais ce qui va m'attirer va dépendre du type de jeu, si je joue en solo ça peut être par soif d'aventure alors que si je joue à plusieurs ça va vraiment être pour rigoler et passer des bons moments.

Hugo : D'accord, est-ce que tu pourrais décrire ce qui rend l'expérience de jeu si captivante pour toi ?

Axel : Ça va dépendre si c'est un jeu solo ou un jeu multi-joueurs. Pour les jeux solos, ce qui va me captiver ça va vraiment être l'immersion proposée par la narration mélangée au graphisme et à la musique du jeu, tandis que si c'est un jeu multi-joueurs, ça va être plus le côté compétition, aussi bien pour affronter mes amis que des joueurs que je ne connais pas, je vais essayer de me dépasser et d'être le meilleur mais je peux aussi juste faire du troll et rigoler avec mes potes.

Hugo : Y a-t-il des motifs spécifiques qui te poussent à consacrer du temps aux jeux vidéo ? Oui ou non ?

Axel : Je crois que oui.

Hugo : Dans ce cas peut-être peux-tu me partager quelques motifs qui te poussent à jouer aux jeux vidéo ?

Axel : Je vais jouer principalement pour mon propre plaisir et pour me divertir, sinon j'aime bien le fait de socialiser avec d'autres personnes lorsque je joue en ligne. Pour ces deux motifs, je n'ai pas de genre de jeu préféré, que ce soit un jeu avec une aventure et un scénario haletant ou un bête FPS sans grande nouveauté en ligne pour jouer avec mes amis, le principal c'est que je puisse me divertir et m'amuser.

Hugo : Comment ces motifs spécifiques vont influencer sur le choix de jeux auquel tu joues ?

Axel : Je vais être pas mal à l'écoute des nouvelles sorties de jeux, surtout pour les jeux solos. Il peut y avoir une légère influence de la part de mes amis si par exemple ils veulent me faire acheter un jeu pour qu'on puisse y jouer tous ensemble, je sais que je vais être plus d'accord de l'acheter même s'il ne m'intéressait pas à la base.

Hugo : Ok et donc quels éléments spécifiques, en dehors du gameplay lui-même, vont contribuer le plus à ton engagement à long terme ?

Axel : Certainement la narration et le soin apporté à l'univers d'un jeu. En fait, les jeux vidéo ont tellement évolué que l'histoire maintenant qui va être véhiculée est limite aussi bien écrite que certains livres, étant donné que c'est très facile de se procurer et de terminer un jeu comme c'est beaucoup plus ludique que la lecture, j'apprécie vraiment le fait de suivre un bon scénario en jouant plutôt qu'en lisant. Puis je trouve que le côté visuel est très important, car comparé à la lecture il est beaucoup plus facile de s'attacher à un personnage via le jeu car on va pouvoir assister à ses mimiques, ses émotions, ses interactions avec d'autres personnages. Perso je trouve que l'écriture des personnages secondaires est vraiment super importante, et mieux c'est fait et plus un lien émotionnel se fait entre toi et lui. Ça t'immerge beaucoup plus dans le jeu et ça permet de se mettre plus facilement dans la peau du personnage principal qui est l'avatar qu'on incarne.

Hugo : As-tu des expériences où la présence d'un de ces éléments a eu un impact significatif sur ton engagement ou ton envie de continuer à jouer ?

Axel : Oui j'ai beaucoup été influencé par le jeu « The Last of Us ». C'est un jeu de survie avec un scénario vraiment incroyable qui m'a vraiment immergé du début à la fin. En gros, c'est l'histoire d'un homme et d'une adolescente qui se retrouvent contraints de s'entraider pour survivre pendant un voyage à travers l'Amérique et au fur à mesure des événements qu'ils vont devoir vivre ensemble, ils vont se rapprocher jusqu'à créer un lien père-fille. Étant donné qu'ils doivent survivre dans un contexte apocalyptique, les épreuves qu'ils doivent vivre sont vraiment très dures, je me suis vraiment retrouvé à être extrêmement attaché aux personnages, notamment le personnage secondaire de la jeune adolescente que notre avatar doit escorter lors de ce voyage. Au final, cette histoire m'a tellement touché que j'ai déjà recommencé le jeu plusieurs fois rien que pour revivre l'histoire, tout en essayant d'obtenir des éléments de scénario en plus, comme des petits dialogues ou des scènes cachées.

Hugo : Ok maintenant on va passer à la partie concernant tes préférences ludiques. Alors plus précisément le terme préférence ludique c'est ce qui fait référence à tes goûts ou à tes choix, tes inclinations personnelles en tant qu'individu en ce qui concerne les jeux vidéo. Donc ma question sera « Est-ce que tu as des préférences ludiques spécifiques liées aux jeux auxquels tu joues ? Oui ou non ? »

Axel : Oui.

Hugo : Dans ce cas pourrais-tu nommer un exemple précis de préférence ludique liée aux jeux que tu consommes ?

Axel : Un truc qui me fait pas mal kiffer dans les jeux ça va être le fait d'être récompensé pour ce que j'ai fait, j'aime beaucoup recevoir des items, des armes, des armures, des compagnons, ... bref une récompense par rapport à la mission que je viens de faire. Je trouve que c'est encore plus intéressant quand il y a un concept un peu de lotto dans les récompenses qu'on peut avoir, il y a comme un frisson qui se dégage de cette notion de hasard. En plus de juste collectionner les objets dans le jeu, justement ce côté aléatoire de la récompense pimente un peu le fait de collecter des choses tout n'est pas linéaire et tracé.

Hugo : Selon toi comment ces préférences ludiques vont influencer sur ton expérience de jeu globale ?

Axel : Je pense qu'influer est un grand mot, mais je dois avouer qu'elles vont un peu me guider dans ma façon de jouer. Pour avoir tous les objets, je vais obligatoirement aller fouiller dans tous les recoins et faire beaucoup plus attention à ce qui se trouve autour de moi, alors qu'un joueur qui n'en a rien à faire va juste continuer d'aller tout droit et de suivre le parcours tracé par la quête.

Hugo : Quel type de récompenses ou d'objectifs dans un jeu te motive le plus à continuer à jouer ?

Axel : Comme j'ai déjà dit, j'aime beaucoup les systèmes de récompense de type loterie. Devoir farmer pour avoir de l'argent, pour pouvoir gagner des items via les magasins c'est quelque chose que j'aime bien. Le farming c'est quelque chose d'assez relaxant parce qu'il ne nécessite pas de grande réflexion, et ensuite le fait de pouvoir dépenser son argent pour avoir, avec de la chance, les objets qu'on veut ça procure quand même un certain frisson.

Hugo : As-tu des expériences où la notion de récompense a influencé ton engagement et ta fidélité à un jeu ?

Axel : Oui, je joue à pas mal de RPG avec des gachas en ligne. Mon préféré c'est « Dragon Ball Dokkan Battle », j'y joue depuis 5 ans car je suis vraiment accro à ce système de farm pour ensuite dépenser dans le magasin et invoquer des persos super balèzes, si la déesse de la fortune le veut bien sûr.

Hugo : Comment décrirais-tu la satisfaction que tu ressens lorsque tu collectionnes des objets virtuels dans un jeu ?

Axel : C'est gratifiant et apaisant, étant donné qu'on ne peut pas posséder autant de choses dans la vie réelle, c'est satisfaisant de disposer d'autant de richesses dans un jeu. C'est amusant de se dire que dans un univers bien précis, notre avatar ne manque de rien et dispose de grands moyens pour pouvoir faire de grandes choses en retour. La vie de tous les jours n'est pas toujours tendre et du coup pouvoir se relaxer en jouant à un jeu où il est beaucoup plus facile d'obtenir des choses sans avoir à passer par des journées entières de travail c'est kiffant faut être honnête.

Hugo : Quel rôle joue l'aspect de collection dans ta motivation à jouer à des jeux vidéo ?

Axel : Je considère la collection comme une forme de performance, c'est une sorte de défi que je me lance en plus du fait que ça m'est bénéfique dans le jeu comme je dispose d'un inventaire varié que je dispose de beaucoup de moyens ça facilite le reste du jeu. Donc la collection va me motiver à me dépasser et à devenir meilleur dans le jeu puisque je n'hésite pas à parcourir les univers pour obtenir un maximum de choses.

Hugo : As-tu des expériences où l'aspect de collection a influencé ton engagement et ta fidélité à un jeu ?

Axel : oui, dans le jeu « Assassin's Creed Origins », j'ai eu du mal à affronter l'un des boss les plus durs du jeu, du coup je suis parti à l'aventure en faisant des quêtes annexes pour essayer de devenir plus fort et de trouver des items qui me permettront de le battre. J'avais entendu dire que l'un des meilleurs moyens était d'obtenir la meilleure armure du jeu qui nécessite de retrouver 50 items cachés pour pouvoir la débloquent et je me souviens que ça m'a pris une bonne semaine pour l'obtenir.

Hugo : Comment réagis-tu émotionnellement aux nouveautés introduites dans un jeu que tu adores ?

Axel : Toujours positivement, j'aime que les studios proposent de nouvelles choses au sein de leur jeu et je pars du principe que s'ils nous le proposent c'est que c'est pas de la merde et que ça vaut le coup de le tester. Du coup niveau émotion, je dirais que je ressens de l'excitation et de la joie vis-à-vis du fait que je vais obtenir possiblement des nouveaux items ou des nouvelles quêtes pour m'aider à encore plus apprécier le jeu et pourquoi pas même le redécouvrir.

Hugo : Pourrais-tu me partager une expérience où une nouveauté a particulièrement influencé tes émotions en jeu ?

Axel : J'ai un exemple de nouveautés en tête qui n'est pas propre qu'à un seul jeu mais plutôt à une console. C'est le fait qu'ils aient rendu possible une rétrocompatibilité entre la PS4 et la PS5. Du coup quand j'ai obtenu de la PS5, j'ai vraiment kiffé le fait de pouvoir recommencer des jeux que j'avais adoré sur PS4 mais sous un nouveau format graphique et avec quelques petites nouveautés prévues pour le remaster. C'était super de pouvoir rejouer à des jeux qu'on a kiffés, ça fait remonter pleins de souvenirs et c'est assez nostalgique.

Hugo : Je comprends, si tu devais décrire l'ensemble de ton expérience de jeu en quelques mots, que dirais-tu ?

Axel : Je joue depuis mon enfance et je dirais que ma passion pour les jeux vidéo c'est quelque chose qui a été déterminant dans la création de ma personnalité actuelle. Certains jeux ont pu me transmettre des valeurs qui me sont chères désormais, puis c'est aussi des supers moments et des super souvenirs passés avec mes amis, notamment pendant le confinement qui était quand même une période assez difficile.

Hugo : Penses-tu que les jeux vidéo influencent ta vie quotidienne en dehors du temps de jeu ? Si oui, pourquoi ?

Axel : Ça va m'influencer surtout socialement, donc déjà avec mes amis à propos de nos thèmes de discussion et avec des personnes que je connais moins je dirais que c'est quand même une chose qui va me permettre de plus facilement de nouer contact et faire de nouvelles rencontres.

Hugo : D'accord. C'est la fin de mon entretien, je te remercie beaucoup pour ton aide et ta participation.

Axel : De rien, content d'avoir pu t'aider.

Entretien n°18 « Lisa » :

Hugo : Ok c'est parti, on va commencer cet entretien par une série de questions qui concerne tes motivations générales liées aux jeux. Donc première question, qu'est-ce qui t'attire le plus dans le fait de jouer à des jeux vidéo ?

Lisa : L'amusement, l'expérience sensitive qu'elle soit visuelle ou auditive. Les jeux que je vais vraiment apprécier vont avoir tendance à me faire ressentir beaucoup d'émotions, je consomme pas mal aussi de jeux en ligne j'apprécie beaucoup le fait de pouvoir faire des sessions avec mes amis.

Hugo : Est-ce que tu pourrais décrire ce qui rend l'expérience de jeu si captivante pour toi ?

Lisa : Ce qui rend une expérience de jeu captivante c'est la narration, mais uniquement si elle est bien construite et pour moi c'est hyper important. Je suis assez friande des jeux au scénario profond avec un fil conducteur. Je pense qu'il y a beaucoup d'autres éléments qui peuvent être captivants dans un jeu, mais perso la narration va être le plus important pour moi.

Hugo : Y a-t-il des motifs spécifiques qui te poussent à consacrer du temps aux jeux vidéo ? Oui ou non ?

Lisa : Oui.

Hugo : Dans ce cas peut-être peux-tu me partager quelques motifs qui te poussent à jouer aux jeux vidéo ?

Lisa : La détente, l'envie de penser à autre chose que le travail par exemple. Quand j'étais plus jeune et que je jouais à des jeux de farming, j'aimais beaucoup l'entretien et le fait d'obtenir des scores élevés. A l'époque c'était sur « Clash of Clans », j'aimerais bien le fait de devoir produire des ressources pour améliorer mon village, pour ensuite aller détruire celui des autres et voler encore plus de ressources.

Hugo : Comment ces motifs spécifiques vont influencer sur le choix de jeux auquel tu joues ?

Lisa : Je vais suivre un schéma d'achat au niveau de mes jeux. C'est à dire que si j'ai bien aimé un jeu narratif, je vais par la suite aller me renseigner sur internet pour voir quels jeux vont m'être conseillé si j'ai bien aimé tel jeu. Donc je joue à des jeux avec beaucoup de similitude mais qui vont différer au niveau de l'histoire. Par exemple, mon jeu préféré se nomme « Life is Strange » et après avoir terminé le premier, j'ai enchaîné et je me suis fait toute la saga.

Hugo : Ok et donc quels éléments spécifiques, en dehors du gameplay lui-même, vont contribuer le plus à ton engagement à long terme ?

Lisa : La charte graphique. Vu que je fais des études de graphisme, j'apprécie quand il y'a un effort apporté aux graphismes d'un jeu.

Hugo : As-tu des expériences où la présence d'un de ces éléments a eu un impact significatif sur ton engagement ou ton envie de continuer à jouer ?

Lisa : J'ai envie de citer « Fortnite », malgré la hype autour du jeu j'ai jamais réussi à l'aimer plus que ça à cause de ses graphismes. Je trouve que le jeu fait beaucoup trop 3D, il y a vraiment pas d'efforts et d'attention qui sont apporté aux détails et en plus bah ça vient juste ressembler à tout ce qui se fait maintenant comme jeu au niveau des graphismes, donc pour moi c'est juste une goutte d'eau dans l'océan. À l'inverse, j'ai adoré le jeu « Unravel Two », la narration était pas forcément folle mais le jeu m'a vraiment marqué pour sa beauté.

Hugo : Ok maintenant on va passer à la partie concernant tes préférences ludiques. Alors plus précisément le terme préférence ludique c'est ce qui fait référence à tes goûts ou à tes choix, tes inclinations personnelles en tant qu'individu en ce qui concerne les jeux vidéo. Donc ma question sera « Est-ce que tu as des préférences ludiques spécifiques liées aux jeux auxquels tu joues ? Oui ou non ? »

Lisa : Oui.

Hugo : Dans ce cas pourrais-tu nommer un exemple précis de préférence ludique liées aux jeux que tu consommes ?

Lisa : J'aime bien essayer de trouver tous les secrets cachés dans les jeux, du style accéder au monde secret, trouver les petits clins d'œil à d'autres jeux, ce genre de choses quoi.

Hugo : Selon toi comment ces préférences ludiques vont influencer sur ton expérience de jeu globale ?

Lisa : Mon expérience va être influencée car même si j'ai fini un jeu, à partir du moment où je découvre qu'il y a des éléments que j'ai ratés ou manqués, je vais recommencer sans cesse jusqu'à ce que j'aie trouvé comment les obtenir.

Hugo : Comment décririez-vous la satisfaction que vous ressentez lorsque vous collectionnez des objets virtuels dans un jeu ?

Lisa : La satisfaction est assez grande, ça me rappelle la collection de cartes « Pokémon ». Le fait d'avoir une collection complète je trouve ça beau, agréable et en plus ça te permet de voir tout le potentiel de la charte graphique mise en place par les développeurs.

Hugo : Quel rôle joue l'aspect de collection dans votre motivation à jouer à des jeux vidéo ?

Lisa : Je dirais que ça ne joue pas une motivation principale, mais ça reste quand même une bonne motivation. Ça fait plus partie d'un tout qui va faire que je vais vraiment venir apprécier un jeu en particulier, parce que je sais que s'il n'y a pas cet élément, je vais trouver ça dommage et ça risque fortement d'influencer l'avis que je vais avoir d'un jeu.

Hugo : As-tu des expériences où l'aspect de collection a influencé ton engagement et ta fidélité à un jeu ?

Lisa : J'ai même un exemple très classique, les jeux « Mario Bros ». Donc c'était le fait d'avoir les 3 étoiles dans tous les niveaux malgré le temps que ça devait me prendre pour y arriver. Je voulais pouvoir débloquent tous les mondes même ceux cachés, et j'essayais aussi de finir les mondes le plus rapidement possible afin d'avoir le petit feu d'artifice à la fin du niveau.

Hugo : Comment réagis-tu émotionnellement aux nouveautés introduites dans un jeu que tu adores ?

Lisa : Je trouve ça cool, surtout si ça vient ajouter du contenu à l'histoire originale, c'est vraiment quelque chose qui me plaît beaucoup et qui me rend heureuse. Bien sûr en fonction de si le jeu me plaît énormément ou pas ça va être différent en termes de réaction.

Hugo : Pourrais-tu me partager une expérience où une nouveauté a particulièrement influencé tes émotions en jeu ?

Lisa : Dans le jeu « Minecraft », il y a des mises à jour régulières qui sont apportées et qui amènent des variations dans le jeu, par exemple, celle de voler ce qui a permis d'aborder le jeu d'une manière totalement nouvelle. Perso, j'étais fan de cette possibilité et j'ai rejoué pendant un moment après.

Hugo : Si tu devais décrire l'ensemble de ton expérience de jeu en quelques mots, que dirais-tu ?

Lisa : Même si j'aime la compétition, je dirais que mon expérience de jeu est assez posée. C'est même quelque chose qui se développe de plus en plus avec l'âge car plus je grandis et plus je délaisse l'aspect compétitif pour jouer à des jeux beaucoup plus chills et immersifs.

Hugo : Penses-tu que les jeux vidéo influencent ta vie quotidienne en dehors du temps de jeu ? Si oui, pourquoi ?

Lisa : Actuellement je joue moins qu'avant, donc je dirais qu'il n'y a plus trop un impact sur ma vie quotidienne. N'empêche ça m'a quand même aidé à développer un certain esprit de réflexion et de stratégie car à une époque ça a été une grande passion dans ma vie.

Hugo : D'accord. Eh bien c'était ma dernière question je te remercie beaucoup pour ton aide et ta participation.

Lisa : De rien, merci pour la proposition.

Entretien n°19 « Nelson » :

Hugo : C'est lancé, on peut commencer cet entretien et je vais débiter par une série de questions qui concerne tes motivations générales liées aux jeux vidéo. Première question : « Qu'est-ce qui t'attire le plus dans le fait de jouer à des jeux vidéo ? »

Nelson : Ça dépend, je vais avoir des périodes où ce sera des jeux plus sociaux pour passer du temps avec mes amis, mais sinon en solo j'aime beaucoup les jeux type RPG/fantasy. Ce qui me plaît le plus c'est le fait de se retrouver dans un autre monde, ça me permet de m'échapper surtout grâce à de beaux visuels. C'est presque comme lire un livre de fantasy mais avec un côté plus immersif encore. Je pense que j'accorde pas mal d'importance aux graphismes car les jeux type sport ils vont moins m'intéresser à cause de leurs visuels moins bien travaillés, ils leur manquent aussi le côté narratif. Une histoire c'est capital pour un bon jeu.

Hugo : Ok, est-ce que tu pourrais me décrire ce qui rend l'expérience de jeu si captivante pour toi ?

Nelson : Pour moi c'est vraiment la création d'un univers qui rend ça captivant. Rien qu'un univers avec une bonne bande-son et de bonnes images peut suffire à me plonger dans une œuvre. J'ai eu ça avec le jeu « Red Dead Redemption 2 », quand je jouais j'avais juste l'impression de regarder un magnifique film. J'adore aussi les jeux où il y'a des choix à faire dedans, c'est très captivant et ça crée une implication qui fait que t'es encore plus pris dedans. J'aime pas mal aussi les jeux vidéo de compétition quand je fais des parties avec des potes, le fait d'affronter quelqu'un et non un robot est très excitant. Ça participe à créer une ambiance et le fait de pouvoir communiquer avec l'adversaire en temps réel renforce ça encore plus. J'aime moins les jeux de compétition où on ne peut pas communiquer.

Hugo : Y a-t-il des motifs spécifiques qui te poussent à consacrer du temps aux jeux vidéo ? Oui ou non ?

Nelson : Oui.

Hugo : Pourrais-tu me partager quelques motifs spécifiques qui te poussent à jouer aux jeux vidéo ?

Nelson : La saison a de l'influence. Je joue plus par mauvais temps, genre l'hiver on n'a pas envie de mettre le nez dehors. L'humeur est aussi déterminante, je sais que j'ai tendance à me reconforter par les jeux lorsque je ne vais pas bien. C'est une sorte de refuge. À part ça la sortie d'un jeu ou un certain événement peut aussi me donner super envie de jouer.

Hugo : Comment ces motifs spécifiques vont influencer sur le choix des jeux auxquels tu joues ?

Nelson : Je ne pense pas que ces motifs influent sur mon choix. Je joue toujours aux mêmes types de jeu et ce sera toujours pas envie de découverte ou de nouveauté que je vais acheter de nouveaux jeux. À la limite, je peux me laisser influencer par des amis pour qu'on joue ensemble mais sinon je reste sur mes idées.

Hugo : Donc quels éléments spécifiques, en dehors du gameplay lui-même, vont contribuer le plus à ton engagement à long terme ?

Nelson : Je sais que c'est du marketing mais je suis sensible au côté collection de certains jeux style « Pokemon GO » ou « Clash Royal ». Une fois que je m'investis et que j'apprends à connaître les événements ou façon d'obtenir de nouvelles choses c'est fini, ça me rend un peu Addict.

Hugo : As-tu des expériences où la présence d'un de ces éléments a eu un impact significatif sur ton engagement ou ton envie de continuer à jouer ?

Nelson : D'office « Pokémon Go », c'est un jeu super bien pensé qui m'a attiré en tant que fan de cet univers. Le concept de base était super et le fait qu'on ait une collection qui semble infinie alors qu'elle a ses limites, c'est vraiment engageant. En plus, le côté exploration par le mouvement était trop bien car c'était un jeu qui en t'enfermait pas et te poussait à bouger un peu. Toutes ces idées ont fait que le jeu était génial et je pense que c'est le jeu auquel j'ai joué le plus longtemps dans ma vie.

Hugo : Ok maintenant on va passer à la partie concernant tes préférences ludiques. Alors plus précisément le terme préférence ludique c'est ce qui fait référence à tes goûts ou à tes choix, tes inclinations personnelles en tant qu'individu en ce qui concerne les jeux vidéo. Donc ma question sera « Est-ce que tu as des préférences ludiques spécifiques liées aux jeux auxquels tu joues ? Oui ou non ? »

Nelson : Oui.

Hugo : Dans ce cas pourrais-tu nommer un exemple précis de préférence ludique liées aux jeux que tu consommes ?

Nelson : Je préfère les jeux de déconstruction du genre et de la réalité, et j'évite au maximum les jeux misogynes et sexistes comme les jeux de sport.

Hugo : Selon toi comment ces préférences ludiques vont influencer sur ton expérience de jeu globale ?

Nelson : Je choisirai toujours des jeux avec un univers fantastique et travaillé qui va se détacher de la réalité pour proposer quelque chose de créatif. Tout ce qui va rappeler les « jeux d'homme » style sport, jeu avec des grosses voitures, ... c'est mort. En comparaison, j'adore « Mario Kart 8 » alors que c'est un jeu de course mais parce qu'il a son propre univers magique et coloré.

Hugo : Quel type de récompense ou d'objectif dans un jeu va le plus te motiver à continuer à jouer ?

Nelson : Ma récompense principale est la suite d'une histoire, et c'est encore mieux si elle est longue et complexe. Du coup les objectifs qui me motivent le plus ça va être tout ce qui est les quêtes annexes ou autres objectifs qui vont aider à compléter l'histoire et me permettre de tout compléter à 100%. Je vais avoir du mal à laisser des événements en suspens et je vais avoir envie de les faire tout de suite car je ne veux rien louper.

Hugo : Et est-ce que tu as des expériences ou la notion de récompense à influencé ton engagement et ta fidélité ?

Nelson : J'ai beaucoup aimé le jeu « The Witcher 3 », c'est un RPG fantasy avec une longue histoire très complexe parsemée de petits éléments et de détails qui vont venir s'ajouter à l'histoire du personnage principal Geralt. Du coup dans ce jeu j'ai vraiment fait toutes les quêtes qui étaient possibles de faire même si ça m'a pris de longues heures. Après concernant la notion de récompense, je pense que je peux re citer aussi bien l'exemple de « Pokémon Go » où j'étais vraiment très accro et le fait de pouvoir chasser des pokémons rares lors d'événements c'était quelque chose qui m'a beaucoup motivé par exemple. Je dirais que la notion d'objectif elle va vraiment être sur des jeux de consoles alors que la motivation par la récompense va se faire beaucoup plus sur les jeux mobiles. Je pense que c'est la facilité d'utilisation de mon téléphone qui va faire que je vais être beaucoup plus sur les jeux au vu de la rapidité dont il se lance et du coup je vais beaucoup plus jouer dès que j'ai du temps libre. Après ça reste une réflexion générale et ça s'applique pas à tous les jeux, parce que je sais que dans « Fortnite », alors que c'est un jeu de console, je vais quand même avoir la notion de récompense qui va beaucoup me motiver et je vais beaucoup jouer pour gagner des nouvelles armes et des nouveaux skins.

Hugo : Comment réagis-tu émotionnellement aux nouveautés introduites dans un jeu que tu apprécies ?

Nelson : Tout va dépendre de la nouveauté. Par exemple, dans « Fortnite », il y a quand même cette attente et cette excitation vis-à-vis des nouvelles saisons qui vont sortir quels sont synonymes de nouvelles maps, nouveaux skins, nouveaux modes de jeu, ... il s'agit quand même de nouveautés qui ne viennent pas casser toute la dynamique du jeu. Ça c'est positif les nouveautés qui vont venir étoffer le jeu mais sans venir casser son concept de base. Pour citer un mauvais exemple, sur « Pokémon Go », à chaque nouveauté qui a été introduite dans le jeu était vraiment détestable et je trouve que ça a provoqué le déclin du jeu. Pour moi, c'est vraiment un jeu chill qui venait briller par le fait qu'il ne t'imposait pas ce qu'un autre jeu beaucoup plus sérieux va venir te demander. Mais progressivement ils ont commencé à donner des objectifs beaucoup plus poussés aux joueurs et ça m'a dérangé car on a perdu le concept initial qui consistait à se balader avec des amis pour chercher et attraper des nouveaux pokémons.

Hugo : Pourrais-tu me partager une expérience où une nouveauté a particulièrement influencé tes émotions en jeu ?

Nelson : Je vais rester sur ceux que je viens de citer.

Hugo : Je comprends, si tu devais décrire l'ensemble de ton expérience de jeu en quelques mots, que dirais-tu ?

Nelson : M'engager dans les jeux est une activité qui m'a pris beaucoup de temps. Ça a été quelque chose de positif pour moi car l'expérience de jeu m'a permis de trouver une échappatoire à mon quotidien. D'une certaine façon ça m'a influencé dans mon choix d'études actuel, à savoir des études d'animation, car l'univers de jeu mélangeant graphisme et musique m'a toujours assez inspiré. Donc oui je dirais que mon expérience de jeu a été quelque chose de réconfortant mais aussi de fascinant.

Hugo : Penses-tu que les jeux vidéo influencent ta vie quotidienne en dehors du temps de jeu ? Si oui, pourquoi ?

Nelson : Comme je viens de le dire ça m'a beaucoup inspiré, notamment dans mon choix d'études. Ayant subi des exclusions dans ma jeunesse, je dirais que ma consommation de jeux vidéo m'a permis de garder, en dehors de mon temps de jeu, un mental sain. Ça m'a permis de tenir le coup et de m'évader, car au final même quand je ne jouais pas ça me permettait de m'évader parce que je repensais aux univers de jeux et ça me permettait de rêvasser et de sortir un peu de cette dure réalité. Durant une période, ça a influencé même un peu trop ma vie quotidienne car je devenais un peu trop addict aux jeux qui était ma forme d'évasion principale, mais depuis j'ai réussi à trouver une gestion entre des périodes où je vais beaucoup plus jouer des périodes et où je vais essayer de me sevrer pour garder une consommation saine.

Hugo : Ok. Alors, c'était ma dernière question. Merci beaucoup pour ta contribution.

Nelson : Avec plaisir.

Entretien n°20 « Andréa » :

Hugo : Ok commençons donc cet entretien par une série de questions qui va concerner tes motivations générales liées aux jeux. Ma première question sera : « Qu'est-ce qui t'attire le plus dans le fait de jouer à des jeux vidéo ? »

Andréa : En fait moi je joue principalement à des jeux narratifs. Ce qui me pousse à jouer à ces jeux, c'est de découvrir l'histoire petit à petit mais ça me permet aussi de me mettre dans ma bulle, de décompresser, voilà.

Hugo : Est-ce que tu pourrais décrire ce qui rend l'expérience de jeu si captivante pour toi ?

Andréa : Il y a quand même pas mal de paramètres. Moi ce qui me captive principalement c'est le scénario mais il y a aussi les graphismes et la direction artistique du jeu qui a son intérêt. Il y'a aussi le gameplay et la façon dont on y joue, ainsi que le level design donc comment est créé la carte du jeu, ... C'est ce que je trouve intéressant dans les jeux vidéo en tout cas.

Hugo : Y a-t-il des motifs spécifiques qui te poussent à consacrer du temps aux jeux vidéo ? Oui ou non ?

Andréa : Oui. Pour moi le jeu vidéo est vraiment un art et j'essaie de l'apprécier et de le juger à sa juste valeur.

Hugo : Dans ce cas peut-être peux-tu me partager quelques motifs qui te poussent à jouer aux jeux vidéo ?

Andréa : Moi ça va vraiment être la direction artistique et le détail qui va être apporté à chaque jeu qui va vraiment me pousser à jouer à un jeu. C'est la condition sinéquanone qui va faire que je vais jouer et ensuite ce sera quand même le scénario et la beauté de l'histoire et de l'univers.

Hugo : Comment ces motifs spécifiques vont influencer sur le choix de jeux auquel tu joues ?

Andréa : Lorsque je m'intéresse à de nouveaux jeux, je vais d'office regarder la bande-annonce afin de pouvoir déterminer ce que le jeu veut me raconter et veut m'apporter, quel message il veut transmettre. Évidemment, je vais aussi juger son design mais également la façon dont on y joue afin de déterminer si je vais être capable d'y jouer et s'il est dans mes capacités. Après ce genre de détails plus précis, je vais quand même aller au-delà de la bande-annonce et consommer des Let's Play sur YouTube afin de pouvoir mieux me renseigner. C'est un peu ça qui me pousse à tester un jeu ou pas.

Hugo : Ok et donc quels éléments spécifiques, en dehors du gameplay lui-même, vont contribuer le plus à ton engagement à long terme ?

Andréa : En dehors du gameplay, c'est clairement le scénario qui va primer. Tout va quand même dépendre de la complexité et la longueur de la narration et si ça va me donner envie d'y rejouer le lendemain.

Hugo : As-tu des expériences où la présence d'un de ces éléments a eu un impact significatif sur ton engagement ou ton envie de continuer à jouer ?

Andréa : Il y'a trois ans, j'ai pas mal joué aux « Ace Attorney ». C'est une licence où on joue un avocat qui va défendre ses clients dans des affaires. Étant donné qu'ils ne sont pas traduits en français, ils sont peu connus chez nous et c'est par curiosité que j'ai découvert cette licence qui m'a vraiment extrêmement plu. L'histoire était tellement prenante que j'étais devenue complètement addicte, je les finissais en moins d'une semaine. C'est une expérience qui décrit bien l'importance que j'attache au scénario.

Hugo : Ok maintenant on va passer à la partie concernant tes préférences ludiques. Alors plus précisément le terme préférence ludique c'est ce qui fait référence à tes goûts ou à tes choix, tes inclinations personnelles en tant qu'individu en ce qui concerne les jeux vidéo. Donc ma question sera « Est-ce que tu as des préférences ludiques spécifiques liées aux jeux auxquels tu joues ? Oui ou non ? »

Andréa : Oui évidemment.

Hugo : Dans ce cas, pourrais-tu nommer un exemple précis de préférence ludique liées aux jeux que tu consommes ?

Andréa : Je dirai les récompenses à collectionner et le fait de terminer les jeux à 100%.

Hugo : Selon toi comment ces préférences ludiques vont influencer sur ton expérience de jeu globale ?

Andréa : Comme je vais vouloir avancer dans l'histoire, je ne vais pas avoir peur de découvrir de nouvelles choses quitte à prendre plus de temps pour explorer et approfondir le jeu. Après tout ça c'est surtout pour les jeux avec un scénario incroyable et une direction artistique au top.

Hugo : Comment décrirais-tu la satisfaction que tu ressens lorsque tu collectionnes des objets virtuels dans un jeu ?

Andréa : Un de mes premiers jeux c'est « Pokémon », du coup c'est pour moi c'est logique de tout collectionner. Le fait de terminer sa collection c'est assez gratifiant parce qu'on se rend compte que là on a véritablement terminé un jeu et qu'on a fait le tour de tout ce qu'il avait à nous proposer. J'ai pu de tester tout ce que les développeurs ont mis dans le jeu et du coup je suis satisfaite.

Hugo : Quel rôle joue l'aspect de collection dans ta motivation à jouer à des jeux vidéo ?

Andréa : Bah déjà déjà je ne dirais pas que ça joue un rôle si important dans ma motivation à jouer à des jeux, c'est plus une envie dans le jeu ça n'ira pas jusqu'à me pousser à jouer. C'est quelque chose que je fais naturellement et qui va juste me procurer du plaisir. Ça peut motiver dans certains cas si je suis proche de 100% un jeu.

Hugo : As-tu des expériences où l'aspect de collection a influencé ton engagement et ta fidélité à un jeu vidéo ?

Andréa : Oui j'en ai une. J'aime les Visual Novels, qui sont des jeux purement narratifs. En fonction des choix que tu vas faire dans le scénario, il y a des illustrations qui vont apparaître selon le chemin que tu as emprunté et ce que je fais comme beaucoup d'autres amateurs de Visual Novel, c'est que j'essaie d'emprunter tous les chemins afin de pouvoir découvrir et collecter toutes les illustrations.

Hugo : Comment réagis-tu émotionnellement aux nouveautés introduites dans un jeu que tu adores ?

Andréa : Tout dépend des nouveautés, mais je suis généralement assez ouverte à ce qui est nouveau. C'est assez réjouissant d'avoir de l'ajout de contenu dans un jeu que tu kiffes, ça permet d'étoffer l'histoire ou de donner des nouveaux éléments de collection.

Hugo : Pourrais-tu me partager une expérience où une nouveauté a particulièrement influencé tes émotions en jeu ?

Andréa : Je pense à un jeu de rôle que j'ai beaucoup apprécié sur la Switch, même si je ne rappelle plus du nom, à l'époque je l'avais vraiment poncé tellement il était innovant et intéressant. Il y a peu, une suite est sortie avec vraiment un nouveau gameplay et une nouvelle direction artistique. Malgré un retour négatif des fans, j'ai trouvé qu'il y avait pas mal de bonnes idées, notamment le changement total du gameplay qui m'a permis de repenser la façon dont j'établissais des stratégies. C'était assez kiffant. A l'inverse, pour la licence « Pokémon », dans les nouveaux jeux, il y a beaucoup de nouveautés vraiment chouettes mais elles sont tellement mal exploitées que ça va signer, je pense, le déclin du jeu

Hugo : Je comprends, si tu devais décrire l'ensemble de ton expérience de jeu en quelques mots, que dirais tu ?

Andréa : Pour moi, les jeux vidéo c'est toute ma vie. J'en ai presque consommé toute ma vie et malgré une évolution au niveau de mes goûts, je dirai que ça a été un vrai compagnon au même titre les bandes dessinées ou la musique.

Hugo : Comment penses-tu que les jeux vidéo influencent ta vie quotidienne en dehors du temps de jeu ? Si oui, pourquoi ?

Andréa : Oui ça m'arrive de me renseigner dans les communautés du jeu via les réseaux sociaux enfin de voir leurs avis par rapport à un jeu auquel j'ai joué aussi, mais aussi de voir ce qu'elles produisent en termes de fan-art et de fan fiction. Pour moi ça fait partie un peu de la bulle confortable que va m'apporter le jeu, même quand je n'y joue pas parce que je reste un peu en train de rêvasser dans son univers. Ça m'influence aussi dans mes études, je fais des études de bande dessinée et même si je n'ai pas dessiné d'œuvres qui parle de jeux vidéo, mon expérience de jeu m'a inspiré pour la création de scénarios que j'ai implanté dans certaines de mes œuvres. Une œuvre vidéo-ludique qui m'inspire dans presque toutes mes bandes dessinées, c'est le jeu « Omori », qui aborde les thèmes du rêve et de la dépression auxquels je me suis beaucoup identifié, ce qui m'a inspiré dans mon travail.

Hugo : Cela conclut donc cet entretien. Merci beaucoup pour ton temps et ton aide précieuse.

Andréa : Avec plaisir, merci à toi aussi.