

Louvain School of Management

Mémoire

« Analyse de différents facteurs influençant le consommateur lors de l'achat de jeux vidéo dématérialisés (ou de souscription à un service de cloud gaming) »

Annexes

Auteur : Cheron Florian
Promoteur : Sinigaglia Nadia
Année académique 2018-2019
Master en Sciences de gestion

UNIVERSITÉ CATHOLIQUE DE LOUVAIN
Louvain School of Management
Chaussée de Binche 151, 7000 Mons, Belgique | www.uclouvain.be/lsm

Annexes

Annexe 1 : Un peu d'histoire	3
Annexe 2 : Vue d'ensemble de l'industrie vidéoludique	5
Annexe 3 : Le jeu mobile	7
Annexe 4 : L'avenir du marché de l'occasion suite à la dématérialisation.....	8
Annexe 5 : Relations entre jeux vidéo et consoles.....	10
5.1. Adoption d'une plateforme de jeux.....	10
5.2. Des produits complémentaires	10
5.3. Un marché biface	12
5.4. L'importance de la qualité des jeux	13
Annexe 6 : Le bouche-à-oreille virtuel	14
Annexe 7 : Guide d'entretien	17
7.1. Présentation de l'interviewé	17
7.2. Pratiques de consommation des jeux vidéo.....	17
7.3. Aspect marketing envers les gamers	17
7.4. Processus d'achat d'un jeu vidéo	18
7.4.1. Reconnaissance du besoin.....	18
7.4.2. Recherche d'infos / Bouche à oreille	18
7.4.3. Evaluation des alternatives.....	19
7.4.4. Achat	19
7.4.5. Post-achat	19
7.5. Consoles et jeux vidéo.....	20
7.6. Physique vs Dématérialisé	20
7.7. Critères d'achat d'un jeu vidéo	21
7.8. Les catalogues de jeux.....	21
7.9. Le cloud gaming.....	21
7.9.1. Modèle de la théorie de l'action raisonnée.....	22
7.9.2. Modèle d'acceptation de la technologie appliqué au cloud gaming	22
7.10. Abonnement vs Streaming	22
7.11. Vision des consommateurs par rapport à la distribution digitale	23
7.12. Le marché de l'occasion.....	23
Annexe 8 : Retranscriptions des interviews	24
8.1. Interview 1 (22 ans, étudiant, Souvret)	24

8.2.	Interview 2 (27 ans, employé dans une compagnie d'assurances, Forchies-la-Marche).....	54
8.3.	Interview 3 (27 ans, chômeur, Trazegnies)	74
8.4.	Interview 4 (25 ans, développeur analyste, Enghien)	96
8.5.	Interview 5 (26 ans, analyste fonctionnel, Enghien).....	108
8.6.	Interview 6 (24 ans, étudiant, Mons).....	124
8.7.	Interview 7 (25 ans, Junior Firmware Engineer, Manage).....	135
8.8.	Interview 8 (26 ans, agent d'assurances, Morlanwelz)	150
8.9.	Interview 9 (24 ans, étudiant, Mons).....	174
8.10.	Interview 10 (23 ans, étudiant, Mons).....	187
	Annexe 9 : Questionnaire quantitatif	206
9.1.	Introduction	206
9.2.	Habitudes de jeux	206
9.3.	Jeux vidéo distribués de manière physique	206
9.4.	Jeux vidéo distribués de manière dématérialisée	207
9.5.	Le prix et la possession des jeux vidéo	208
9.6.	Le processus d'achat	209
9.7.	Les catalogues de jeux.....	210
9.8.	Le cloud gaming.....	211
9.9.	Les répondants.....	214

Annexe 1 : Un peu d'histoire

Cette section vise à reparcourir brièvement l'histoire de l'industrie des jeux vidéo et mettre en avant les éléments marquants ayant eu lieu depuis sa création jusqu'à aujourd'hui.

Le secteur des jeux vidéo connaît une croissance très importante depuis plusieurs années : on estime en effet que la progression a été de 13% en moyenne sur la période 1977-2001 aux Etats-Unis (Le Diberder, 2002).

Le tout premier jeu vidéo remonterait à 1961 avec « Spacewar ! », créé par un étudiant du MIT, Steve Russell, sur un ordinateur central. Plus généralement, on considère que la naissance des jeux vidéo a eu lieu en 1972, avec la sortie du célèbre « Pong », créé par un ingénieur travaillant pour Atari. Peu de temps après furent popularisés les jeux d'arcades, payant contre une pièce, notamment avec le succès de « Space Invaders » (De Prato et al., 2010).

Les premières consoles apparurent également durant la même période. En 1972 fut commercialisée la « Magnavox Odyssey », considérée comme la toute première console de jeux vidéo. Pong apparaîtra quant à lui sur une console 3 ans plus tard (De Prato et al., 2010).

En 1976 sort la « Video Entertainment Systems » (VES), produite par Fairchild. La même année fut également lancée la « Atari 2600 ». Les concurrents principaux furent l'« Intellivision », créée en 1980 par Mattel et la « ColecoVision », lancée en 1982 (De Prato et al., 2010).

Concernant la dématérialisation, les premiers balbutiements apparurent en 1981 avec les services PlayCable et GameLine (développés pour l'Atari 2600). Grâce à ces services, il était possible de télécharger des jeux via le réseau de télévision pour le premier et via le réseau téléphonique pour le second, en contrepartie de frais de souscription. Ces frais étaient cependant élevés et des contraintes techniques étaient présentes, ce qui fait que cela a connu peu de succès (Koeniguer, 2016).

C'est quelques années plus tard, en 1985, que le marché prit un tournant très important lorsque Nintendo sortit sa première console, la NES. Dans la seconde moitié des années 1980, les PC personnels devenaient également de plus en plus présents et le format CD se développa (De Prato et al., 2010).

En 1991, Sega proposa un nouveau service de dématérialisation avec le modèle « Sega MegaNet », qui permettait le téléchargement de jeux depuis un téléviseur en connectant l'appareil directement sur la console. En 1994, c'est le service « Sega Channel » qui apparut pour le monde occidental. Cela fut également un échec, ce qui peut en partie s'expliquer par le lancement tardif de ce service par rapport à la sortie de la console en 1989 (Koeniguer, 2016).

En 1995, Nintendo fit également ses premiers pas dans cette aventure digitale avec le « Satellaview » pour la Snes (Super Nintendo Entertainment System, deuxième console de salon du constructeur japonais) qui faisait en sorte que le joueur puisse télécharger ses jeux grâce à une antenne parabolique. Encore une fois, le succès ne fut pas au rendez-vous (Koeniguer, 2016).

Le marché des jeux vidéo est aujourd'hui – et depuis plusieurs années – en plein boom. Celui-ci a été rendu accessible au plus grand nombre, notamment grâce à Nintendo et sa Wii en 2006 mais aussi grâce aux jeux mobiles ou aux jeux présents sur les réseaux sociaux. De nombreux « hardcore gamers » s'adonnent également à ce loisir : des millions de personnes jouent donc chaque jour, dans le monde entier.

Dans les années qui suivirent la commercialisation de la Wii, les technologies ne cessèrent de se développer et Nintendo ne cessa jamais de développer des consoles. Depuis, ses principaux concurrents se nomment Sony et Microsoft. Les fonctionnalités en ligne se développent également de plus en plus. Après des fonctionnalités peu développées sur la 6^{ème} génération de consoles (Nintendo GameCube, Playstation 2, Xbox, en 2000-2002), la possibilité d'acheter ses jeux en ligne et la démocratisation des services online apparurent dès la 7^{ème} génération de consoles (Nintendo Wii, Playstation 3 et Xbox 360, en 2006-2007).

Annexe 2 : Vue d'ensemble de l'industrie vidéoludique

Dans l'industrie des jeux vidéo, de nombreux acteurs et parties prenantes sont aujourd'hui présents. Ceux-ci peuvent avoir une influence sur le marché et il est donc intéressant de décrire l'ossature « générale » de cette industrie, en soulignant les relations existantes entre les différents acteurs. Cela permet de voir comment la valeur est créée dans l'industrie des jeux vidéo (Marchand, Hennig-Thurau, 2013). Cette ossature est présentée à la figure 1.

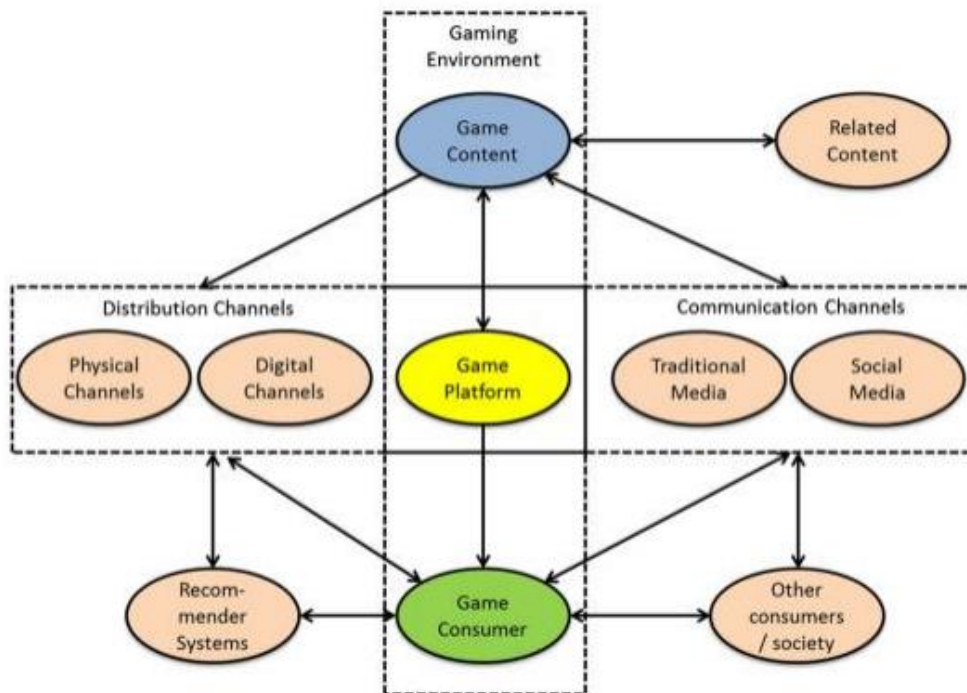


Figure 1. Cadre conceptuel de la façon dont la valeur est créée (Marchand et al, 2013)

L'axe vertical est l' « environnement des jeux vidéo » et contient donc les principaux acteurs de l'industrie ainsi que leurs relations : ceux qui fournissent les jeux (un studio tel qu'Ubisoft par exemple), ceux qui fournissent les plateformes (par exemple, Nintendo) et le consommateur (Marchand, Hennig-Thurau, 2013). Les fournisseurs de jeux et de plateformes peuvent être le même acteur (comme Nintendo qui développe un jeu sur sa propre plateforme).

L'axe horizontal se réfère quant à lui à la communication et aux canaux de distribution entre les fournisseurs de jeux et les consommateurs. Cette distribution peut être de type physique ou digitale et la communication peut se faire principalement via des canaux traditionnels, de manière unidirectionnelle (par exemple, une publicité à la télévision) ou via les médias sociaux (Marchand, Hennig-Thurau, 2013), de manière bi ou multidirectionnelle.

D'autres éléments influencent aussi la création de valeur dans l'industrie.

D'abord, il y a les autres industries qui génèrent du « contenu associé ». Par exemple, l'industrie du cinéma a une influence sur celle des jeux vidéo et vice-versa : des jeux sont tirés de films et l'inverse est vrai également (Marchand, Hennig-Thurau, 2013).

La valeur des jeux dépend aussi de l'infrastructure technologique. Les systèmes de recommandation automatiques sont désormais des sources importantes d'informations pour les joueurs qui cherchent à acquérir un jeu (Marchand, Hennig-Thurau, 2013).

Enfin, l'impact des autres consommateurs aura une forte influence sur le comportement d'achat, notamment via le bouche-à-oreille (Marchand, Hennig-Thurau, 2013).

Les jeux vidéo sont une « industrie cyclique » (Ward, cité dans White 2013), c'est-à-dire que la performance de chaque titre est fortement dépendante des capacités techniques de la plateforme. De plus, dans le cas des consoles, celles-ci ayant un certain cycle de vie, l'étape du cycle de vie où se trouvera la console affectera les ventes d'un jeu donné sur cette période de temps (Marchand, Hennig-Thurau, 2013).

Annexe 3 : Le jeu mobile

Ces dernières années, le jeu mobile a connu un essor très important. Ce travail ne traite pas de ce type de jeux mais il nous semble intéressant de brièvement l'évoquer, ce pourquoi nous y consacrons une annexe.

Les smartphones ont révolutionné l'industrie du jeu mobile. Suite à leur apparition en 2007, des plateformes pour télécharger des applications (et donc des jeux) sont apparues. L'accès aux jeux a donc été facilité pour les utilisateurs et cela a également permis à des nombreux acteurs de développer des jeux de manière plus simple. Les jeux en eux-mêmes sont également beaucoup plus simples et accessibles.

Parmi les applications disponibles sur l'App Store et Google Play Store, la catégorie des jeux est la plus populaire : cela représente 23% des applications pour la première plateforme et 21% pour la seconde (Dogtiev, 2016).

D'après l'agence SuperData Research, les jeux sur mobile représenteraient également 37% du marché des jeux vidéo. Le marché mobile représentait 12,8 milliards d'euros en 2014 (alors que sa valeur était de 1,7 milliard en 2008 ; la croissance annuelle moyenne a été de 39,7% sur cette période).

Annexe 4 : L'avenir du marché de l'occasion suite à la dématérialisation

Comme nous l'expliquons dans le corps de notre travail, la dématérialisation du secteur des jeux vidéo implique beaucoup de changements, avec une modification du fonctionnement de l'industrie. Un autre élément important de celle-ci est le marché de l'occasion : quelle sera l'influence de la dématérialisation sur celui-ci ?

Si ce marché de l'occasion est très développé dans le cadre des jeux « physiques », il n'est cependant pour l'instant pas possible de revendre un jeu acheté en ligne. En effet, une fois le jeu téléchargé, il n'existe pas de possibilité de revendre son fichier. Chaque joueur souhaitant jouer au jeu devra ainsi normalement l'acquérir par le canal des jeux « neufs ». Il est à noter que l'impossibilité de revendre un jeu pourrait en diminuer la valeur perçue (décrite dans le corps du travail) par le joueur et donc diminuer sa volonté à payer.

Avec Internet, les circuits d'achat et de revente d'occasion se sont fortement développés (Roustan, 2007 ; Hsunchi et Shuling, 2007 ; Zhao et al., 2013). D'après l'étude Rec+ du cabinet GFK menée en 2013 en France, 29% des clients avaient revendu des jeux d'occasion et 31% des achats avaient été réalisés sur des biens d'occasion dans le secteur des jeux vidéo cette année-là.

La présence d'un marché d'occasion peut engendrer des pertes pour le marché du neuf. Ce sera en effet le cas si le produit d'occasion est vu comme un substitut proche du produit neuf : au vu de son avantage au niveau du prix, le marché de l'occasion peut alors cannibaliser le marché neuf (Farchy Joëlle, Jutant Camille, 2015). C'est le cas lors des reventes rapides de jeux récents à des prix plus bas.

A contrario, il est également intéressant de noter que l'existence d'un marché d'occasion peut avoir des effets bénéfiques sur le marché neuf. En effet, le fait de pouvoir revendre un bien peut permettre au consommateur d'accepter l'achat de biens neufs même à prix élevés : c'est l'effet d'option. Cela crée également un « effet revenu ». Le vendeur prendra en considération le revenu supplémentaire obtenu lors de la revente et pourra de ce fait acheter plus de biens neufs. Le marché de l'occasion peut donc accroître la demande de produits neufs (Farchy et Jutant, 2015). Des travaux ont ainsi déjà souligné ces effets positifs.

Une étude réalisée entre novembre 2005 et décembre 2008 aux Etats-Unis sur les ventes et les prix des jeux de la Xbox 360 ainsi que sur les ventes aux enchères de ces jeux d'occasion sur un site internet spécialisé met en évidence le fait que ces biens sont victimes d'une lassitude rapide des consommateurs (Shiller, 2013). Une autre étude a également été réalisée au Japon sur 20 jeux édités entre 2004 et 2008. Différentes données ont été analysées : les volumes et prix des ventes de biens neufs et d'occasion, le nombre de jeux d'occasion rachetés à des consommateurs par des détaillants, le prix de rachat par le magasin spécialisé et les stocks disponibles chez les détaillants. Cette enquête a mis en avant que les coûts de transaction liés à l'achat d'occasion diminuent fortement les effets de substitution (et donc de cannibalisation) (Ishihara et Ching, 2013).

La question de l'occasion de biens dématérialisés se pose désormais. En effet, un bien physique se dégrade avec le temps et une distinction nette existera donc toujours entre bien neuf et d'occasion (Farchy et Jutant, 2015). Dans le cas d'un fichier digital, quelle sera donc cette différenciation ? Il apparaît en effet que le jeu d'occasion serait aussi désirable que le neuf, d'autant plus que l'acquisition d'un bien d' « occasion » pourrait se faire sans délai ni effort, de manière aussi simple que pour un bien neuf. Il serait donc tentant d'affirmer que l'effet de cannibalisation serait le plus important si ce marché était développé (Farchy et Jutant, 2015). La question reste cependant ouverte, avec peu d'études qui ont à ce jour traité de l' « occasion numérique » (Turan, 2011 ; Shiller, 2013). Le premier auteur souligne qu'un tel marché pourrait aider à lutter contre le piratage. Autrement, peu d'auteurs ont étudié cette question.

Annexe 5 : Relations entre jeux vidéo et consoles

Cette annexe a pour vocation d'expliquer certaines caractéristiques de l'industrie vidéoludique, en s'intéressant notamment à la relation entre les consoles et les jeux. Ces deux éléments sont indissociables et il est donc nécessaire pour les différents acteurs de l'industrie de tenir compte de cette relation particulière.

5.1. Adoption d'une plateforme de jeux

Certaines études se sont basées sur l'hypothèse que les consommateurs choisissaient la plateforme (console) qui leur fournissait la plus grande valeur (Gandal, 2002 ; Lee et O'Connor, 2003). D'autres chercheurs suggèrent que les attentes des effets de réseau futurs peuvent aussi influencer les décisions d'adoption. En effet, de nouveaux produits complémentaires (jeux) peuvent constamment influencer les consommateurs dans leur choix d'adopter une plateforme. L'adoption de logiciels (ici, les jeux) est généralement étalée dans le temps (Dubé, Hitsch, et Chintagunta, 2010) et les consommateurs peuvent donc essayer de prédire l'évolution future de la plateforme. Les attentes pourraient ainsi devenir un facteur important dans l'adoption d'une plateforme : les utilisateurs pourraient choisir celle qui, selon eux, leur fournira la plus grande valeur dans le futur (Basu, Mazumdar, et Raj 2003, Dubé, Hitsch, et Chintagunta, 2010 ; Marchand et Hennig-Thurau, 2013). Cependant, les résultats de l'enquête de Steiner, Wiegand, Eggert et Backhaus (2016) montrent également que les attentes futures des effets de réseaux ont généralement moins d'importance pour l'adoption d'une plateforme, en comparaison à ses spécificités actuelles. Il sera donc important pour un créateur de plateforme de fournir assez de jeux lors de l'introduction de la machine sur le marché : cela lui fournira un avantage compétitif. Néanmoins, inclure les attentes d'effets de réseaux futurs dans la valeur perçue peut aider à expliquer le comportement des consommateurs.

5.2. Des produits complémentaires

Dans l'industrie des jeux vidéo, les consoles et les jeux sont des biens complémentaires, ce qui fait que des externalités indirectes apparaissent. Leur existence est due au fait que la demande pour un produit sur un marché dépend de l'offre d'un autre produit sans lequel le premier ne peut pas fonctionner. Les deux bien forment ainsi ce que l'on appelle un « système ». Ceux-ci sont composés de produits interdépendants et complémentaires, tels que le matériel

informatique et les logiciels (Farrell et Saloner 1986 ; Katz et Shapiro 1986b ; Stremersch et al. 2003 ; Wuyts et al. 2004). Le « système » inhérent aux jeux vidéo est composé de deux éléments : les consoles de jeux et les jeux eux-mêmes (Chou et Shy 1990 ; Clements et Ohashi 2005 ; Gandal, Kende, et Rob 2000). Dans un tel système de marché, les ventes du produit primaire (la console) dépendent fortement de la disponibilité des produits complémentaires (les jeux). Les deux éléments étant fortement liés, un joueur considérera lors de son achat, outre la plateforme elle-même, également ses biens complémentaires (Marchand et Hennig-Thurau, 2013). De plus, les consoles de jeux vidéo sont des « systèmes propriétaires » : une seule firme possède la technologie liée à sa console et les plateformes concurrentes sont incompatibles avec celle-ci (Zhu & Iansiti, 2012).

Deux catégories d'agents apparaissent ici : les joueurs et les développeurs. Une externalité de réseau croisée ou indirecte apparaît alors aussi car la valeur d'un produit d'une catégorie est positivement corrélée au nombre d'agents de l'autre catégorie. C'est une externalité inter-groupes. Au plus des joueurs posséderont une console, au plus les développeurs seront incités à produire des jeux sur cette machine. Le terme « croisées » est utilisé parce que les utilisateurs appartiennent à deux catégories : les développeurs et les joueurs (Rochet et Tirole, 2003). La base installée d'utilisateurs influencera donc la qualité et la variété des jeux. Si le potentiel de vente des jeux augmente, cela stimulera les développeurs à étendre leur production et à attirer de nouveaux entrants sur le marché. Cela permet d'augmenter le nombre de jeux disponibles et d'augmenter leur variété. Celle-ci augmente la probabilité du consommateur de trouver exactement ce qu'il veut (Desmeules, 2002), ce qui permet aux utilisateurs individuels d'obtenir la meilleure combinaison console – jeux possible pour eux. Des recherches antérieures ont confirmé que la variété avait un effet positif sur la valeur perçue et l'adoption d'un système (Corts et Lederman, 2009 ; Landsman et Stremersch, 2011).

Afin d'attirer les joueurs, les fabricants de consoles vendent celles-ci au coût marginal de production (ou même plus bas) et comptent ensuite sur les revenus tirés de jeux produits à l'interne et sur les redevances de jeux vendus par d'autres studios. Pour chaque jeu vendu, ces développeurs tiers doivent payer des frais d'utilisation sous forme de royalties pour chaque jeu ainsi que des frais fixes aux vendeurs de plateformes pour utiliser celles-ci (Evans, Hagiu, Schmalensee, 2004). Etant donné ces nombreux frais, il sera capital que la plateforme (la console) dispose d'assez de joueurs pour amortir les coûts subis par le créateur du jeu. De

plus, ces frais élevés ainsi que des termes stricts de licences pour la publication d'un jeu éviteront au maximum les jeux de qualité trop médiocre (Eisenmann, Parker, Van Alstyne, 2006). Les fabricants de consoles fournissent également le plus d'assistance possible aux développeurs pour que ceux-ci puissent développer leurs jeux de la manière la plus simple possible sur la machine. Le but est évidemment d'attirer les développeurs et de générer des externalités de réseau de leur côté (Daidj et Isckia, 2009). Attirer le plus de développeurs possibles pour avoir un catalogue de jeux conséquent sera primordial ; en effet, Gallagher et Park (2002) suggèrent même que la plateforme avec l'offre la plus forte au niveau des produits complémentaires (les jeux) est susceptible de devenir le vainqueur du marché.

5.3. Un marché biface

L'industrie vidéoludique est un marché biface. Cela induit un ensemble triangulaire de relations. Deux groupes d'utilisateurs appelés les « côtés » du réseau (ici, les développeurs de jeux et les joueurs) interagissent entre eux à travers un ou plusieurs intermédiaires appelés les « fournisseurs de plateformes » (qui sont ici les consoles de jeux). Ces plateformes permettent de rassembler les utilisateurs. Elles ont une architecture et des règles bien précises (protocoles, droits et conditions tarifaires qui gouvernent les transactions) (Eisenmann, Parker, Van Alstyne Marshall, 2006).

Dans un marché biface existent des externalités de réseau croisées, comme nous l'avons déjà expliqué. Les demandes des deux groupes (développeurs de jeux et joueurs) doivent donc être coordonnées : pour chaque groupe, la présence de l'autre est indispensable. (Daidj et Isckia Thierry, 2009).

En plus de ces externalités apparaissent aussi des effets de réseaux « du même côté » : cela arrive quand le fait d'attirer des utilisateurs d'un des côtés aide à attirer encore plus d'utilisateurs de ce côté. Par exemple, plus le nombre de personnes adoptant une console de jeux est élevé, plus cela pourra attirer de nouveaux joueurs car ceux-ci pourront trouver plus facilement des gens avec qui jouer en ligne ou échanger des jeux (Eisenmann, Parker, Van Alstyne Marshall, 2006). C'est ce que l'on appelle un effet de réseau positif « du même côté ».

Comme expliqué, les demandes entre les deux groupes doivent être les plus équilibrées possibles : le prix aura ici une grande importance. Dans un marché biface, le prix peut

avantager un groupe plutôt qu'un autre si celui-ci génère plus d'externalités (Parker et Van Alstyne, 2002). C'est la raison pour laquelle le prix des consoles est assez bas, comme nous l'avons déjà souligné. Concernant les jeux, les développeurs appliquent le prix le plus élevé que le marché peut supporter, quel que soit le taux de redevance (royalties) qu'ils devront payer aux fournisseurs de plateforme (Eisenmann, Parker, Van Alstyne Marshall, 2006).

5.4. L'importance de la qualité des jeux

La qualité des titres sera un élément très important dans la vente de consoles. En effet, certains titres de très grande qualité (qualifiés de « super stars ») pourront avoir une influence très forte sur les ventes de consoles (nous nous concentrons ici sur ces dernières et pas sur le marché des jeux PC). Ces « super stars » ont des attributs uniques et supérieurs, permettant d'obtenir un rendement disproportionné (Rosen, 1981). Sur les marchés de systèmes (marchés composés de produits complémentaires, ici les jeux vidéo et les consoles) (Binken et Stremersch, 2009), il est probable que les logiciels de haute qualité aient un effet positif sur les ventes de matériel (Frels, Shervani et Srivastava, 2003). William (2002) soutient que les jeux vidéo « super stars » incitent les consommateurs à dépenser plusieurs centaines de dollars pour acheter les consoles et accessoires requis pour jouer aux jeux. En 2009, il était estimé que sur le marché vidéoludique américain, l'introduction d'un tel jeu augmentait en moyenne les ventes de consoles de 14% sur une période de 5 mois. Ainsi, environ 20% des acheteurs du jeu achètent également la console liée durant les 6 premiers mois durant lesquels le jeu est sur le marché (Binken et Stremersch, 2009).

L'industrie des jeux vidéo peut être qualifiée d'« industrie super star ». En effet, si l'on prend le cas des jeux vendus sur Playstation entre 1993 et 2004, nous pouvons observer que les jeux « super stars » sont ceux qui se vendent largement le mieux (Binken et Stremersch, 2009). Ce type de jeu est également assez rare.

Annexe 6 : Le bouche-à-oreille virtuel

Dans ce point, nous allons nous attarder de manière un peu plus approfondie sur le bouche-à-oreille et le bouche-à-oreille virtuel de manière générale (pas spécialement par rapport aux jeux vidéo).

Le bouche-à-oreille est une ressource marketing précieuse (Hu, Liu, et Zhang, 2008) et est considéré comme étant une des ressources de transmission d'informations les plus influentes depuis le début de la société humaine (Godes et Mayzlin, 2004 ; Maxham et Netemeyer, 2002). Il a de plus été reconnu comme une forme importante de la relation « recommandeur-chercheur », de la richesse et la force du message et de sa transmission (Sweeney, Soutar, & Mazzarol, 2008).

Le développement d'internet a vu apparaître le bouche-à-oreille virtuel. Celui-ci peut être défini comme étant « *toutes les communications informelles adressées aux consommateurs par le biais d'une technologie basée sur internet, liées à l'utilisation ou aux caractéristiques de biens ou de services particuliers ou de leurs vendeurs* » (Yayli Ali, Bayram Murat, 2012, page 2).

En comparaison avec le bouche-à-oreille traditionnel, le bouche-à-oreille virtuel présente les caractéristiques de l'étendue et de la diffusion de l'information, de la rapidité, du volume d'information, de l'instantanéité de la réception, de l'anonymat et de transcender l'espace et le temps (Hennig-Thurau et al., 2004).

Ces dernières années, les communautés en ligne ou virtuelles sont devenues des endroits de plus en plus privilégiés pour les consommateurs en ligne. Une communauté virtuelle est décrite comme étant « *un ensemble social qui émerge quand assez de gens mènent des discussions publiques assez longtemps, avec suffisamment de sentiments humains, pour former des réseaux de relations personnelles dans les cyberespaces* » (Rheingold, 1993, page 1). Les consommateurs en ligne recherchent et collectent de l'information sur les expériences de shopping des autres consommateurs, leurs évaluations et leurs opinions (Kozinets, 2002 ; Park & Lee, 2009). Cela augmente la vitesse à laquelle les informations sont transmises et diminuent l'asymétrie de l'information. Les communautés en ligne fournissent principalement de l'information orientée utilisateur qui décrit le produit en terme d'usage et mesure aussi la performance du produit d'un point de vue de l'utilisateur (Bickart and Schindler, 2001 ; Chang and Liu, 2009). Quand les consommateurs perçoivent leurs interactions avec les

communautés en ligne comme étant de haute qualité, ils considèrent les informations tirées de celles-ci comme étant plus utiles que celles dérivées d'autres communautés, qu'ils percevront comme étant de moindre qualité (Feldman & Lynch, 1988 ; Herr, Kardes, & Kim, 1991).

Les membres de communautés en ligne possèdent souvent de riches connaissances. Un consommateur cherchant de l'information pourra ainsi être aidé par ceux-ci. Cette aide fournie peut devenir une source et un canal majeurs d'information dans le processus de prise de décision pour l'achat de produits (Chu, 2009). Le niveau d'expertise du « recommandeur » aura ainsi une forte influence et affectera positivement l'influence perçue : les consommateurs cherchant de l'information auront plus confiance dans les recommandations d'un recommandeur avec un haut niveau d'expertise (Fang-Mei Tseng et Fang-Yu Hsu, 2010). La crédibilité de la source et le lien entre le chercheur et cette source sont également des facteurs d'efficacité du bouche-à-oreille virtuel (Bansal et Voyer, 2000 ; Gilly, Graham, Wolfinbarger et Yale, 1998).

L'expertise d'un consommateur cherchant de l'information sera l'élément principal faisant en sorte qu'il soit fortement influençable ou non (Bansal & Voyer, 2000). Si son niveau d'expertise est élevé, il sera moins influencé par les recommandations des autres (Herr, Kardes, & Kim, 1991 ; Fang-Mei Tseng et Fang-Yu Hsu, 2010). Cela pourra néanmoins faciliter ses achats sélectifs sur mesure, adaptés à ses besoins spécifiques. Au contraire, si leur niveau d'expertise est faible, le bouche-à-oreille virtuel aidera les consommateurs à minimiser le risque perçu par rapport à la qualité du produit. De manière générale, l'effet d'un bouche-à-oreille virtuel négatif serait également plus important que celui d'un bouche-à-oreille positif (Park et Lee, 2009).

Les évaluations en ligne des utilisateurs sont une forme de bouche-à-oreille virtuel et jouent un rôle majeur dans la décision d'achat de produits ou services, selon une enquête de Opinion Research Corporation. Les reviews en ligne sont « *un type d'information qui est défini comme les évaluations par les pairs d'un produit, basée sur leur expérience personnelle d'utilisation, et trouvées sur les sites des entreprises ou d'une tierce partie* » (Chen et Xie, 2008). Une autre enquête réalisée sur un forum en ligne auprès de 616 participants met en avant le fait que l'échange de savoir-faire des clients influe sur leur perception de la valeur du produit et la probabilité d'acheter et de racheter le produit (Gruen et al., 2006). Les évaluations en ligne aident ainsi les clients à avoir une meilleure compréhension du produit, et cela les aide à faire un choix juste avec les bons critères pour évaluer le produit ou le service.

Le nombre de reviews aura aussi un effet significatif sur la décision d'achat des consommateurs car un grand nombre de reviews augmente la perception de popularité d'un produit (Yayli Ali, Bayram Murat, 2012). La fiabilité et la popularité du site web sur lequel sont les évaluations auront également leur importance.

Concernant l'impact des évaluations en ligne sur les ventes de jeux vidéo, il a été affirmé que celles-ci jouent un grand rôle en tant que diffuseur de bouche-à-oreille virtuel et ont un impact significatif sur l'élasticité des ventes (Floyd, Freling, Alhoqail, Cho, Freling, 2014). Elles affectent majoritairement les jeux les moins populaires et les jeux en ligne (Zhu et Zhang, 2010). Cependant, selon l'étude de Luis Alberto Mendieta Caballero (2015), de meilleures évaluations d'un jeu ne signifient pas nécessairement de meilleures ventes car il s'agit d'une relation complexe. S'il s'agit d'un élément important dans le succès d'un jeu, il y en a aussi beaucoup d'autres.

Annexe 7 : Guide d'entretien

7.1. Présentation de l'interviewé

Nom

Âge

Sexe

Profession/études

Ville

Hobbies/Passions

Jouez-vous aux JV sur PC ou console ? (Quelle console ? Pourquoi ?) Depuis combien de temps ? Pourquoi jouez-vous aux JV ? Qu'est-ce qui vous motive à jouer aux jeux-vidéos ?

Quels types de jeux préférez-vous ? Quels sont les jeux auxquels vous jouez le plus souvent ?

7.2. Pratiques de consommation des jeux vidéo

- Combien de temps par semaine passez-vous sur les JV ? Jouez-vous + la semaine ou le weekend ?
- Passez-vous du temps sur des activités liées aux jeux-vidéos sans nécessairement jouer ? (Lire des tests, regarder de youtubers jouant à des jeux, etc)
- En moyenne, combien de jeux achetez-vous par an ?
- En moyenne, combien d'argent dépensez-vous par an dans les jeux-vidéos ?

7.3. Aspect marketing envers les gamers

- Comment prenez-vous connaissance d'un nouveau jeu ?

7.4. Processus d'achat d'un jeu vidéo

- Lorsque vous avez acheté votre dernier jeu, quelles ont été les différentes étapes par lesquelles vous êtes passé pour réaliser cet achat ? S'agissait-il d'un jeu physique ou dématérialisé ?

7.4.1. Reconnaissance du besoin

- Vous souvenez-vous de ce qui a déclenché chez vous l'envie/le besoin d'acheter ce jeu vidéo ?
- Était-ce un jeu neuf/d'occasion ?
- Qu'est-ce qui vous a attiré dans ce jeu ?

7.4.2. Recherche d'infos / Bouche à oreille

- Lors de votre achat, avez-vous recherché de l'information sur le jeu ou sur l'endroit où acheter le jeu avant l'achat ? Quel type d'info ? Conseils d'amis ? Publicité ?
- Quel rôle joue pour vous le bouche-à-oreille sur les jeux que vous achetez ?
- Le nombre de vos amis possédant le jeu/la console est-il important pour vous ? Pourquoi ?
- Consultez-vous les avis d'autres utilisateurs en ligne avant d'acheter un jeu ? Cela vous influence-t-il fortement dans votre choix ?
- Accordez-vous la même valeur aux avis de tous les utilisateurs ? Pourquoi, pourriez-vous expliquer ?
- Consultez-vous des avis de professionnels ?
- Quel type d'avis est le plus important pour vous : celui des autres utilisateurs ou des professionnels ?
- Recherchez-vous de l'information sur certains sites ou auprès de certaines communautés en ligne en particulier ? Ou via d'autres moyens ? Votre réponse est-elle la même pour un jeu vidéo dématérialisé ?
- Si vous fréquentez des communautés en ligne, le nombre de membres possédant le jeu/la console est-il important pour vous ?
- Êtes-vous plus influencé par du bouche-à-oreille positif, négatif ou ne ressentez-vous pas de différence ?

- Quel type d'informations sont les plus importantes pour vous dans le cadre de l'achat d'un jeu ? Quels sont vos critères de choix dans le cadre de l'achat d'un jeu ?
- Qu'est-ce qui vous influence le plus lors de votre recherche d'informations avant d'acheter un jeu vidéo ? Votre réponse est-elle la même pour un jeu vidéo dématérialisé ?

7.4.3. Evaluation des alternatives

- Une fois l'information obtenue, avez-vous hésité entre plusieurs jeux ou plusieurs circuits d'achats possibles ?
- Comment avez-vous évalué ces différentes possibilités ? Vous en souvenez-vous encore ? Pourriez-vous m'en parler ?

7.4.4. Achat

- Comment avez-vous pris votre décision d'achat ? (Selon quels critères ?)
- Comment s'est déroulé l'achat en lui-même ?

Prix perçu

- Combien acceptez-vous de dépenser pour un jeu vidéo ? Cela diffère-t-il s'il s'agit d'un jeu vidéo dématérialisé ?
- Pensez-vous qu'un jeu dématérialisé devrait être vendu à un prix différent qu'un jeu en boîte ? Pourquoi ? Cela vous empêche-t-il d'acheter via un certain circuit (physique/dématérialisé) ?
- Avec les promotions régulières disponibles en ligne, pensez-vous avoir toujours une perception des prix qui est juste ?

7.4.5. Post-achat

- Après l'achat, vous avez expérimenté le jeu. Quelles ont été vos premières impressions ? Ce sont-elles confirmées par la suite ?
- Diriez-vous que vous êtes satisfait par ce jeu/votre achat ? Pourquoi ?
- Une fois le jeu acheté, avez-vous le même sentiment de possession si celui-ci est dématérialisé ? Pourquoi ?

- Avez-vous déjà acheté un jeu physique/dématérialisé (en fonction de la première réponse du processus d'achat) ? Qu'est-ce que cela change au niveau des différentes étapes que nous venons d'évoquer ensemble ?

7.5. Consoles et jeux vidéo

- Lorsque vous souhaitez acquérir une nouvelle console, quels sont les critères principaux qui sont importants pour vous ?
- Le catalogue de jeux est-il un élément déterminant lorsque vous achetez une nouvelle console ? Achetez-vous d'abord une console sans regarder aux jeux ou regardez-vous le catalogue de jeux avant d'acheter la console ?
- Regardez-vous les futurs jeux annoncés sur une console avant d'acheter celle-ci ? Cela a-t-il pour vous une importance moindre/égale/plus forte que les jeux actuels ?
- Lorsque vous achetez une console, regardez-vous principalement à la quantité de jeux disponibles ou à la qualité de ces jeux ? Lequel de ces éléments est le plus important pour vous ?
- Y a-t-il certains types de jeux en particulier qui peuvent vous faire acheter une console ?

7.6. Physique vs Dématérialisé

- Achetez-vous vos jeux de manière physique ou dématérialisée ? Pourquoi ? Pour vous, quels sont les points positifs/négatifs de ces deux types de distribution ? Qu'est-ce qui pourrait vous inciter à acheter de manière plus physique ou dématérialisée ?
- Si vous achetez par les deux canaux, achetez-vous plus de manière physique ou dématérialisée ? Cela varie-t-il selon la plateforme (PC, consoles) ? Si oui, pourquoi ?
- Si vous achetez des jeux dématérialisés, via quel canal le faites-vous ? (Steam, plateforme de la console...)
- Si vous achetez des jeux en boîte, le faites-vous via des petits magasins spécialisés, des grandes surfaces ou e-commerce ? Pourquoi ?
- Si vous faites l'acquisition de jeux de manière dématérialisée, connaissez-vous ces types de modèles : free-to-play ? L'abonnement (MMORPG) ? Le freemium ? Les DLC ? Les catalogues de jeux ? Les avez-vous déjà utilisés ? Quelles sont vos préférences ? Dépensez-vous de l'argent dans ce type de jeu/modèle ? Si oui, combien (par mois/an, par rapport aux autres types de jeux, ...)

7.7. Critères d'achat d'un jeu vidéo

- Quels sont les critères qui sont importants pour vous lorsque vous achetez un jeu vidéo ? Ces critères varient-ils lorsque vous achetez un jeu vidéo de manière dématérialisée ?
- Quels sont les facteurs qui, pour vous, déterminent la qualité d'un jeu vidéo ? Ces facteurs diffèrent-ils lorsque vous achetez un jeu de manière dématérialisée ?
- Vos attentes sont-elles différentes lorsque vous achetez un jeu de manière dématérialisée (par rapport à un jeu vidéo classique) ?

Remarque : si le répondant ne sait pas répondre, le guider en lui demandant de prendre en exemple son dernier achat réalisé dans un circuit classique, en magasin ou sur le web.

7.8. Les catalogues de jeux

- Connaissez-vous le principe des offres d'abonnement, avec un catalogue de jeux, proposées dans le secteur des jeux-vidéos ?
- Quels sont pour vous les points positifs et négatifs d'une offre d'abonnement de jeux-vidéos ?
- Préférez-vous acheter vos jeux de manière individuelle (que ce soit via un circuit classique ou via le téléchargement) ou louer un catalogue de jeux ? Pourquoi ?
- Seriez-vous prêts à (ne) consommer vos jeux-vidéos (que) via des catalogues de jeux ? Pourquoi ? Seriez-vous prêts à tester ?

7.9. Le cloud gaming

- Connaissez-vous le principe du cloud gaming ?
- Que pensez-vous de ce système ?
- Quels sont pour vous les points positifs et négatifs du cloud gaming ?
- Vous renseignez-vous régulièrement sur l'évolution de ce système ?
- Seriez-vous intéressé par une telle manière de jouer aux jeux-vidéos ?
- Seriez-vous prêts à ne consommer vos jeux-vidéos que via un système de streaming ? Pourquoi ?
- Le terme « cloud gaming » peut être assez large et différentes offres existent. Quel type d'offre est la plus intéressante pour vous ? (Pouvoir jouer à vos jeux grâce sur n'importe quelle machine grâce à des serveurs utilisés à distance, offre de catalogues de jeux tel que proposé par Sony sur Playstation...). Pourquoi ? Qu'est-ce qui vous intéresse ?

7.9.1. Modèle de la théorie de l'action raisonnée

- Attitude : Liée aux traits de caractère (plutôt acheteur compulsif ou réfléchi ? plutôt quelqu'un qui achète vite les nouvelles technologies ou pas ? ...), à l'expérience (éventuellement associée au cloud gaming : tests positifs ou négatifs lors d'une convention, chez un ami, ...), au sexe, ...
 - Lorsqu'une nouvelle technologie arrive sur le marché, achetez-vous celle-ci dès sa sortie ? Attendez-vous que vos amis vous la recommandent ? Attendez-vous que celle-ci se démocratise ?
 - Avez-vous déjà eu l'occasion de tester le cloud gaming ? Si oui, où/comment ?
- Normes subjectives :
 - Les gens autour de vous parlent-ils du cloud gaming ?
 - Vos amis utilisent-ils le cloud gaming ?
 - Des utilisateurs des communautés en ligne que vous fréquentez parlent-ils ou utilisent-ils le cloud gaming ?
- Intention comportementale (utiliser, acheter, en parler, ...) :
 - Parlez-vous du cloud gaming autour de vous (positivement ou négativement) ?
 - Recommanderiez-vous l'utilisation du cloud gaming à vos amis ?
 - Seriez-vous prêts à essayer le cloud gaming ? Votre réponse serait-elle différente si vos amis l'utilisent ?

7.9.2. Modèle d'acceptation de la technologie appliqué au cloud gaming

- Facilité d'utilisation perçue : pensez-vous que le système est/a l'air facile à utiliser ?
- Utilité perçue : Pensez-vous que le cloud gaming vous apporte plus qu'un système classique pour jouer aux jeux-vidéos ? / Pensez-vous que le cloud gaming vous apporte une valeur additionnelle par rapport aux jeux-vidéos proposés de manière classique ? Pourquoi ?
- Intention d'utilisation : Seriez-vous prêt à utiliser ce système de manière occasionnelle/régulière/exclusive ? Pourquoi ? Votre réponse serait-elle différente si vos amis l'utilisent ?

7.10. Abonnement vs Streaming

- Dans le cas d'une offre « catalogue » avec un abonnement, préférez-vous télécharger vos jeux ou jouer à ceux-ci en streaming ? Pourquoi ?

- Quels facteurs pourraient vous influencer positivement ou négativement pour l'achat d'un tel abonnement ?

7.11. Vision des consommateurs par rapport à la distribution digitale

- Comptez-vous acheter/consommer plus de jeux de manière digitale dans le futur ?
- Quelle est pour vous la « valeur » d'un jeu vidéo ?
- Un jeu vidéo acheté de manière digitale a-t-il pour vous « moins de valeur » qu'un jeu acheté au format physique ?
- Seriez-vous prêt à acheter une console comme la Xbox One S All Digital Edition, qui ne permet d'acheter ses jeux que de manière dématérialisée ? Pourquoi ?

7.12. Le marché de l'occasion

- Achetez-vous parfois vos jeux d'occasion ?
- Dans quelles circonstances achetez-vous des jeux d'occasion ?
- Quels types de jeux achetez-vous d'occasion ?
- Qu'est-ce que cela représente par rapport au budget total dépensé dans les achats de jeux-vidéos ?
- Quels sont pour vous les avantages/inconvénients des jeux achetés d'occasion ?
- Aimerez-vous avoir cette possibilité avec les jeux dématérialisés ? Pourquoi ? Cela vous empêche-t-il d'acheter de manière dématérialisée ?

Annexe 8 : Retranscriptions des interviews

I = Interviewer

R = répondant

8.1. Interview 1 (22 ans, étudiant, Souvret)

I : Bonjour. Est-ce que pour commencer, tu peux te présenter un peu ?

R : Je m'appelle X, je suis actuellement en bac pour devenir instituteur primaire. Je vais avoir 23 ans en octobre.

I : Quels sont tes hobbies, tes passions ?

R : Les jeux-vidéos, sortir en boîte, la moto.

I : Est-ce que tu joues plutôt aux jeux-vidéos sur PC, sur consoles, les deux ?

R : J'ai beaucoup joué sur consoles avant d'avoir 13-14 ans et puis je suis passé sur PC. Depuis lors, je n'ai plus décroché.

I : Pourquoi tu joues sur PC ?

R : Plus facile d'accès, plus facile de garder ses jeux. La maniabilité est meilleure, surtout pour les FPS. Les jeux sont moins chers aussi.

I : Pourquoi est-ce que la maniabilité est meilleure ?

R : Parce que tu as plus de contrôle. C'est plus précis avec une souris qu'avec un joystick. Tu peux mieux gérer le délai, les déplacements de ton personnage, ton viseur si tu joues avec une arme ou quoi que ce soit.

I : Et au niveau du prix, tu dis que les prix sont plus intéressants sur PC ?

R : Oui, parce que quand tu achètes des jeux sur PC, tu n'es pas obligé de les acheter uniquement dans des magasins, bien souvent dans des magasins dit « officiels ». Sur PC, tu as des plateformes comme Instant Gaming où tu les paies peut-être 20% ou 30% moins cher alors qu'ils viennent de sortir.

I : Ce sont des jeux que tu achètes en téléchargement du coup ?

R : Téléchargement, oui oui.

I : D'accord. Et depuis combien de temps est-ce que tu joues aux jeux-vidéos ?

R : Depuis 20 ans, presque. J'ai commencé avec Pokémon argent, voilà.

I : Et pourquoi est-ce que tu joues aux jeux-vidéos, qu'est-ce qui te motive à jouer ?

R : Déjà, c'est un bon passe-temps. Quand on joue aux jeux-vidéos, en général, on ne joue pas tout seul, surtout maintenant mais même avant. On se retrouvait souvent pour jouer aux jeux, et on avait un objectif de battre le voisin quand on était trop nul. Du coup, on s'entraînait un

peu. Et aussi, c'est bien parce qu'on voit l'avancée de la technologie rapidement. On voit qu'il y a 20 ans, ce n'était clairement pas au même niveau de ce que l'on a maintenant, surtout pour les jeux mobiles par exemple.

I : Et tu préfères jouer en solo ou en multi-joueurs ?

R : Ça dépend des jeux. Il y a des jeux où tu préfères simplement profiter de l'histoire, il y en a d'autres où le gameplay est basée quasiment exclusivement sur du multijoueur

I : Est-ce qu'il y a des types de jeux auxquels tu joues plus que d'autres ?

R : Depuis quelques années, je joue surtout aux MMORPG, donc les jeux massivement multijoueur en ligne, qui requièrent un abonnement, comme World-of-Warcraft et j'ai eu ma période Dofus aussi quand j'étais plus jeune.

I : Qui fonctionnait aussi avec un abonnement ?

R : Qui fonctionnait aussi avec un abonnement, oui oui. Sauf que Warcraft, la différence, c'est que tu dois acheter les extensions. Tu achètes donc le jeu qui ressort tous les 2-3 ans, plus l'abonnement tous les 1-2 mois. Ça dépend comment tu gères ton forfait.

I : On en reparlera aussi des abonnements. Combien de temps +- tu passes sur les jeux-vidéos, sur une semaine de temps ?

R : Ça dépend. Si je suis en examens, je passe 1h ou 2 sur la semaine. Si je ne suis pas en examens et que je ne sors pas, je peux passer une bonne quarantaine d'heures par semaine.

I : C'est très variable.

R : C'est très variable oui, mais à l'époque je passais encore plus de temps que ça.

I : Disons que pour une période « normale », où tu as cours...

R : Pour une période normale, je préfère parler en jours à ce moment-là. Je peux passer entre 2 et 5h, voilà.

I : En fonction de si tu vas en cours, si tu as des trucs à faire...

R : Oui, en fonction de si je n'ai pas trop de cours sur la journée, si je n'ai pas de trucs à faire.

I : Oui, il y a peut-être des jours où tu ne joues pas et puis le lendemain, tu joueras 5h.

R : Oui c'est ça, pour compenser entre guillemets.

I : Et donc, tu joues plus le weekend par rapport à la semaine ?

R : Oui oui, je joue plus le weekend étant donné que maintenant, à la haute école et à l'unif, tu as moins de temps pour jouer, tu as plus de cours. Les cours en général, le mercredi ça ne se finit plus à midi, ça se finit à 16-17-18h, 20h si tu n'as pas de chance.

I : Oui, c'est sûr. Est-ce que tu passes aussi du temps sur des activités liées aux jeux-vidéos, en dehors du fait de jouer ? C'est-à-dire te renseigner ou regarder des vidéos YouTube ou Twitch...

R : Je suis pas mal les séries de jeux qui m'intéressent, donc dernièrement la série Diablo, qui était basée exclusivement sur des jeux PC et qui a commencé à se développer, notamment avec Diablo 3, sur Nintendo Switch et sur d'autres consoles. Je regarde les vidéos en lien avec la sortie des prochains jeux. Je ne regarde pas de streaming de gens qui jouent car je trouve ça bête. Pour regarder quelqu'un jouer sans rien faire, tu peux très bien acheter le jeu et jouer toi-même, au moins tu en profiteras. Sinon, le seul truc que je peux regarder dans ce genre-là, c'est les tests de nouveaux jeux qui ne sortent que dans quelques mois ou dans 1 an ou 2, ça dépend.

I : Donc, tu ne passes pas énormément de temps à faire des activités liées aux jeux mais qui n'est pas le fait de jouer.

R : Ah non, c'est 1h par mois grand maximum.

I : Ok. Et par rapport à tes achats dans les jeux, tu dirais que tu achètes combien de jeux, ou combien d'argent est-ce que tu dépenses par mois, par an dans les jeux-vidéos ?

R : Il y a une époque où je dépensais des centaines d'euros par mois dans les jeux-vidéos.

I : Dans les abonnements ?

R : Non, dans les jeux purement, et aussi dans les abonnements. Maintenant, je dirais que je suis à une bonne moyenne de 30€ par mois pour les jeux-vidéos, j'ai bien réduit depuis le temps. Mais c'est vrai que si je compare à la période où j'avais 16 ans, où je dépensais peut-être 3000-4000€ par an... Ici, je n'en dépense peut-être plus que 200-300.

I : C'est raisonnable. Du coup, tu achètes peut-être 1 ou 2 jeux par mois.

R : Boh je n'achète plus vraiment de jeux, j'en ai déjà pas mal. J'en ai déjà plus de 300 ou 400. Il y a des jeux que j'ai depuis 5 ans et auxquels je n'ai jamais joué.

I : Et qu'est-ce que tu achètes du coup ?

R : Eh ben en fait c'est simple, dès que je vois une bonne offre sur un jeu, par exemple en ligne, que je vois qu'il est à 7€ au lieu de 50€ ou 60€, je me dis « bah il a l'air pas mal, je vais l'acheter ». Au final, je sais très bien que je n'y jouerai jamais mais il sera là au cas où.

I : Le fait que tu vois beaucoup d'offres intéressantes sur des sites de vente en ligne ou des plateformes en ligne, ça te fait faire des achats compulsifs ?

R : Je ne dirais pas compulsifs, parce que je n'irai pas acheter un jeu qui ne me plaît pas, même s'il coûte 2€. C'est-à-dire que j'achète toujours un jeu dans l'idée que je pourrais y

jouer un jour. Si je vois par exemple un des derniers jeux qui vient de sortir et qui va coûter 50€ moins cher, je ne vais pas l'acheter par exemple parce que je sais très bien que là, je n'y jouerai vraiment jamais.

I : Mais le fait d'avoir accès à toutes ces offres en ligne, est-ce que tu penses que ça te fait dépenser plus d'argent, ou faire des achats plus facilement, que quand tu achetais au magasin, à l'époque ?

R : Ben ça, c'est une bonne astuce de marketing je pense parce que plus on voit des prix intéressants, plus on a envie de se dire « ah ben tiens, si j'achète ça à ce prix-là, c'est moins grave que si j'achetais un autre truc plus cher » et au final, on accumule les achats et c'est un cercle vicieux, parce qu'on dépense peut-être plus à la fin du mois en se disant « ouais, ça ne coûte rien », on ne fait pas attention, que si on achète des jeux qui sont au prix de base plus cher, là on fait plus gaffe.

I : Tu dirais que ça te fait dépenser plus, ou fait acheter des jeux que tu n'aurais pas acheté ?

R : Dans un sens, tu économises ce que tu ne dépenses pas pour le prix de base mais tu perds de l'argent sur ce que tu n'as pas prévu de dépenser.

I : Et tu dépenses peut-être de l'argent sur des jeux que tu n'aurais pas achetés...

R : En temps normal, voilà, c'est ça. J'achète parfois des petits jeux indépendants qu'on ne peut trouver qu'en téléchargement.

I : Et par rapport aux informations qui sortent sur les jeux, comment est-ce que tu prends connaissance quand un nouveau jeu sort ? Comment est-ce que tu es mis au courant des nouvelles sorties ?

R : Généralement, ils annoncent toujours les plus gros jeux, les plus gros bestsellers, lors des conventions comme l'E3 par exemple, ou la Blizzcon pour Blizzard. Ils annoncent toujours leurs gros projets qui sont en développement qui vont sortir dans l'année ou les 2 ans à venir. Donc, on a le temps de savoir se renseigner. On te donne au compte-gouttes des infos qui sortent. Sinon, il y a les sites de renseignement comme Jeuxvideo.com, où là, on te donne des infos dès qu'on peut en trouver, sur n'importe quel jeu.

I : Ok. Et lorsque tu as acheté ton dernier jeu, je ne sais pas si tu t'en rappelles ?

R : Si si je m'en rappelle très bien, c'était il y a deux semaines.

I : Quelles ont été les différentes étapes par lesquelles tu es passé pour acheter ce jeu ?

R : Ben déjà, je jouais beaucoup aux jeux de course à ce moment-là, même encore maintenant un petit peu quand même. Et je me disais « ah tiens, ce serait pas mal de trouver un jeu qui pourrait m'occuper, parce que bon, on est en vacances maintenant, donc voilà, je n'ai plus

grand-chose à faire. Je me disais « bah les temps où je suis libre, ce serait bien d'avoir un nouveau truc », un peu plus corsé que ce que j'avais déjà, et je me suis mis à regarder des jeux dans le style courses, voitures etc, je me suis dit « ok, niveau difficulté, qu'est-ce que je peux avoir ? » etc, et j'ai regardé plusieurs tests écrits, puis je me suis dit « tiens, pourquoi pas celui-là » et je l'ai acheté. J'ai regardé d'abord sur différents sites, en magasin aussi, la version la moins chère on va dire, et puis je l'ai acheté.

I : Tu l'as acheté où alors finalement ?

R : Finalement, je l'ai acheté en ligne. Parce qu'en magasin, on te vend toujours le prix plein, en plus, t'as d'autres taxes.

I : Tu l'as acheté en ligne via quelle plateforme ou via quel site ?

R : Alors, il y a Instant Gaming.

I : Instant Gaming, c'est quoi exactement ?

R : Instant Gaming, c'est un site qui s'appelle comme ça, c'est comme d'autres sites, comme G2A.com, qui se basent sur plein de pays différents, tu peux avoir plein de langues différentes, comme l'allemand, l'italien, le français, etc. En gros, ils te fournissent des offres, pour des jeux qui sont déjà sortis ou qui vont sortir, que tu peux précommander, et tu paies toujours moins cher car ils ont toujours des prix avantageux etc. Ça fonctionne un peu comme les ristournes en magasin on va dire. Au final, tu n'as juste pas besoin de mettre le code parce qu'il est déjà pré-imputé on va dire.

I : Et c'est un jeu que tu télécharges alors ?

R : Oui, ils te donnent une clef pour le jeu. Donc une clef, c'est une série de chiffres et de lettres qui permettent d'enregistrer le jeu sur la plateforme désirée, donc par exemple Steam ou Origin.

I : Est-ce que tu sais comment ça se fait que cette plateforme a des prix aussi intéressants ?

R : Alors là, je n'en ai aucune idée. On se pose tous la question, enfin on ne se la pose pas trop car on se dit « boh, c'est moins cher, on ne va pas râler »

I : Je t'avoue que je n'ai jamais acheté sur ce genre de plateforme, mais est-ce que c'est bien une plateforme qui est légale ? Car il y a pas mal de plateformes qui existent...

R : Eh ben c'est légal, parce qu'une plateforme illégale, tu le vois directement, et une plateforme légale aussi. Tu as dans l'URL, donc dans le lien de la page où tu vas, les premières lettres qui sont donc https. S'il y a le s après le p, ça veut dire que la page est sécurisée et qu'elle a été approuvée. Donc ça veut dire que toutes les transactions qui passent par là se font par des organismes qui sont réglementés et donc, ça ne risque rien.

I : Tu as déjà acheté via des plateformes qui n'étaient pas légales ?

R : Oui oui. J'ai déjà eu des problèmes aussi, j'ai déjà fait 2 achats.

I : Quels problèmes ?

R : Le premier achat s'est plutôt bien passé. Il y avait une taxe supplémentaire parce que c'était basé en Azerbaïdjan et il fallait payer 7€ de plus. La deuxième fois, j'ai acheté un abonnement qui n'est jamais arrivé, donc j'ai perdu 28€ pour deux mois, je crois.

I : Un abonnement pour World-of-Wacraft ?

R : Oui, c'est ça.

I : Et pour le premier jeu en Azerbaïdjan, tu n'as pas eu de problèmes ?

R : Non non. Ca c'était le deuxième jeu en fait, c'était un jeu sur Switch, Mario Kart. J'avais payé 7-8€ au lieu de 60-65€.

I : Donc si l'on en revient à ton dernier achat, le jeu de courses que tu as acheté, c'était quel jeu ?

R : Assetto Corsa. C'est un jeu de course vraiment basé sur la simulation, qui te pousse à essayer d'en apprendre le plus possible sur les voitures, même si ça ne reste qu'un jeu évidemment. C'est vraiment poussé « simulation » et tu n'as pas vraiment de place à l'erreur dans ce jeu-là, c'est ça qui est vraiment pas mal.

I : Donc c'est ça qui t'a vraiment attiré dans ce jeu, c'est ce côté « simulation » ?

R : Voilà, parce que généralement, les jeux de courses que tu achètes, c'est plus basé sur l'arcade, donc on réduit la difficulté de réduire un véhicule, ce qui te permet de prendre des virages à 250 km/h, ce qui n'est pas vraiment possible.

I : Et donc, ce qui a déclenché chez toi l'envie, ou peut-être même le besoin d'acheter ce jeu, c'était que tu avais beaucoup de temps libre, que tu avais envie de jouer à des jeux de course ?

R : Oui, déjà, les jeux-vidéos, il y en a de tellement de sortes possibles que tu peux facilement cibler ce qui t'intéresse. Généralement, un jeu qui ne te plaît pas, tu le verras directement à la manière dont il se joue, la rigueur qu'il demande ou pas... Et ouais, tu regardes d'abord tes centres d'intérêt et le temps que tu as à y consacrer.

I : Et après, quand tu recherches de l'information sur ce jeu, c'était via quel site ?

R : Jeuxvideo.com essentiellement, Jeuxivideo.fr, enfin plein de sites de jeux-vidéos, donc on ne fait pas vraiment attention au nom du site d'ailleurs.

I : Tu te renseignes un peu partout.

R : Oui, on regarde des tests etc

I : Et oui, tu l'avais déjà dit, tu t'es renseigné sur les jeux et sur les différents endroits...

R : Où l'acheter oui, avec le prix le plus avantageux.

I : Et tu as peut-être regarder des trailers, des vidéos, des pubs,...

R : Oui ça d'office, les trailers c'est bien conçu, c'est fait pour te faire acheter le jeu. Après, il ne faut pas te croire tout ce que te montre un trailer. On a déjà vu des jeux comme « The Witcher » où au final, on se retrouve devant des polygones pas possibles alors que dans le trailer, on t'annonçait...

I : Il est beau, « The Witcher »

R : « The Witcher 3 » est bien, « The Witcher 1 » si tu regardes, si tu y as joué... Voilà c'est 2006 mais bon, on a plutôt envie d'oublier.

I : Et est-ce que quand tu achètes un jeu, que ce soit celui-là ou même de manière générale, est-ce que les conseils de tes amis ou de manière plus générale le bouche-à-oreille, c'est quelque chose qui t'influence quand tu achètes un jeu ?

R : Bah quand tu as des potes qui savent ce que tu aimes, d'office tu vas les écouter. Après, aimer un jeu, c'est subjectif, c'est comme aimer une boisson. Quelqu'un qui va te dire « moi je déteste la bière », bah au début tu vas te dire « ouais, c'est vrai que ça ne doit pas être terrible » et au final quand tu y as goûté, tu vas te dire « mmmhh c'est bon ce truc-là ! ». Voilà, il faut se faire son propre jugement.

I : Tu parlais tantôt des jeux multijoueur. Est-ce que le nombre de tes amis ou de tes connaissances qui possèdent le jeu, ou même peut-être la console mais toi tu joues surtout sur PC maintenant, est-ce que ça a une influence, le nombre de gens que tu connais qui ont le jeu ?

R : Bah ça dépend du support sur lequel tu joues. Si tu joues comme à l'époque sur Playstation 2 où on n'était pas trop en Wi-Fi à ce moment-là et où les jeux en ligne n'existaient pas encore de trop, bah il fallait vraiment avoir des potes et les convaincre de venir chez toi pour jouer à ce jeu-là. Maintenant, sur PC, déjà à l'époque de la PS2, on avait des jeux en ligne sur PC, comme World-of-Warcraft qui est sorti en 2004 sur PC aux Etats-Unis et en 2005-2006 chez nous. Voilà, on savait déjà jouer avec des centaines de personnes sur PC, alors que sur consoles, il fallait passer d'abord par l'école ou au boulot, ça dépendait de l'âge qu'on avait. Moi, j'étais à l'école. Mais c'était un calvaire pas possible, alors que sur PC, tu te connectais, tu rencontrais des gens, tu leur parlais, tu disais « ouais, viens, on va jouer ensemble », alors qu'au final, avec l'arrivée des systèmes de communication en ligne comme Team Speak à l'époque, Discord, même MSN, c'était beaucoup plus facile de jouer.

I : Tu parles de gens que tu rencontres en ligne, donc justement, est-ce que tu fréquentes certaines communautés en ligne en particulier ?

R : Des communautés en ligne, en tout cas sur des forums, non. Parce que bon, ce n'est pas très intéressant je pense, il n'y a rien de concret à apporter sur un forum. Tu peux donner ton avis, c'est vrai c'est bien, il sera lu, super, il sera peut-être accepté ou pas, ça dépend des gens. Ça concerne l'opinion de chacun, c'est ça qui est bien. Non, les communautés en ligne, c'est plus, par exemple, dans WOW, quand tu rejoins une guilde, tu as des centaines de personnes dedans. Beh d'office, quand tu arrives dans le jeu, tu commences à parler avec ceux qui sont déjà là et ils te disent « oui si tu veux, viens on peut parler sur Skype, sur Discord, sur Team Speak,... », des trucs comme ça, et d'office tu fais connaissance. Tu te rends compte qu'il y en a qui habitent à 2000 km de chez toi, et d'autres la rue à côté. Voilà.

I : Ça t'est déjà arrivé ?

R : Oui, ça m'est déjà arrivé. J'ai rencontré quelqu'un qui habitait à côté de chez moi grâce à ça.

I : Et quand tu parles comme ça avec des gens en ligne, est-ce que tu recherches de l'information grâce à eux ? Est-ce qu'ils t'informent sur certaines choses du jeu ou autre ? Ou est-ce qu'ils t'influencent, dans l'achat d'un jeu, d'un DLC ou autre ?

R : Bah généralement, quand tu es dans une communauté comme ça au sein d'un même jeu, tu parles surtout de ce que tu fais en temps réel. C'est-à-dire que si tu fais du « joueur contre joueur », à ce moment-là du « PVP », tu dis à quelqu'un ou plusieurs personnes « venez, on est 20, on fait un groupe, on va se taper contre 20 autres personnes ». A ce moment-là, on parle de stratégie qu'on peut mettre en place dans la partie actuelle et de ce qu'on peut faire pour améliorer, par exemple, nos propres techniques ou quoi, alors qu'on peut aussi aider les autres à s'améliorer si on est un peu bon. Sinon oui, en dehors de ça, quand tu parles avec des gens de ta guilde en l'occurrence, même d'autres gens en ligne, tu peux parler de plein de choses, ça dépend ce que tu fais. Si tu joues tout seul dans ton coin et que tu parles avec d'autres gens, tu ne vas pas forcément parler de ce que tu fais, tu peux parler d'autres jeux qui t'intéressent ou même de ce que tu fais après avoir joué... Si tu comptes sortir, tu peux dire « oui je vais aller là-bas, c'est génial ».

I : Tu parles un peu de tout et de rien ?

R : Oui, de tout et de rien. C'est comme si tu parlais à quelqu'un dans la rue au final, sauf que tu ne l'as pas en face de toi.

I : Et donc, est-ce que ce qu'il te dit, ça peut t'influencer...

R : Sur l'achat d'un jeu ?

I : Ou sur du contenu dans le jeu, ou ce sont plus des discussions ?

R : Non, je ne ressens pas vraiment d'influence par ça parce que bon, l'achat au sein d'un jeu, maintenant c'est souvent tout ce qui concerne du cosmétique on va dire pour ton personnage, ce n'est rien qui ne te sera jamais utile, ce sont des bonus on va dire un peu joli. C'est comme du maquillage pour les filles, c'est un peu mieux mais tu n'en as pas besoin. Voilà, c'est le même principe.

I : Ok. Et de manière un peu plus générale, tu as dit que tu te renseignais pas mal sur les sites internet avant d'acheter un jeu. Est-ce que tu regardes beaucoup les avis d'autres utilisateurs en ligne avant d'acheter un jeu, ou pas ?

R : C'est comme j'ai un peu insinué tantôt, son avis, il faut se le faire soi-même. Après c'est vrai que s'il y a 80% d'avis négatifs sur un jeu, c'est que généralement, il n'est pas top. Alors que s'il y a 80% d'avis positifs sur un jeu, bah souvent, il est bien. Après on a déjà eu des surprises, comme quoi des jeux étaient sous-cotés et qu'au final j'ai adoré, et des jeux qui étaient sur cotés et qu'au final, j'ai détesté.

I : Donc tu dirais que tu les lis, que tu regardes, mais ce n'est pas...

R : Je ne prête pas trop attention. Je fais surtout attention, à ce moment-là, à s'il y a des bugs qui ont été rencontrés dans le jeu... D'office, ça va te repousser un peu plus que si le jeu est nickel et qu'il n'y a pas de soucis à la fin.

I : Tu as parlé de Jeuxvideo.com. Donc pareil, tu n'accordes pas beaucoup d'importance à la cote qu'ils peuvent mettre dans leurs tests ?

R : Non, parce que si je me souviens d'un jeu que j'ai acheté quand j'étais gamin, qui s'appelait « Vexx », qui avait reçu une note de 13/20 alors que je lui aurais mis aisément un 19/20. Il méritait au moins 15/20 ou 16/20 car il était novateur dans le genre. Il apportait beaucoup de choses. Après, il y a des critiques qui se valent. Quand je vois qu'on met 19/20 à un jeu « Mario » alors que ça fait 30 ans que c'est la même chose...

I : Tu dis qu'il y a des critiques qui se valent. Donc tu es peut-être plus influencé par certains testeurs ou certains avis de certaines personnes que tu connais en ligne, ou par rapport à d'autres ?

R : Bah disons qu'il y a certaines personnes qui sont basées sur certains types de jeux. Je pense à X qui est basé sur la licence « Street Fighter » et qui connaît ça à fond. Lui, quand il fait un test sur ce genre de jeux là...

I : C'est un professionnel ou... ?

R : C'est un commentateur en fait, car ils organisent des compétitions d'e-sport.

I : Donc c'est quand même un professionnel du milieu.

R : Oui, il connaît bien ce milieu-là particulièrement, donc quand il rédige un avis sur un des jeux de la série qui sort, on peut se fier à lui car il a quand même des milliers et des milliers d'heures là-dessus, donc il s'y connaît. Quand on compare à d'autres gens qui ont joué 30h à un jeu « Zelda » dans leur vie et qui disent « ah ouais, le nouveau Zelda, il craint »...

I : Tous les avis ne se valent pas

R : Non, voilà.

I : Et de manière plus générale, est-ce que tu accordes plus d'importance aux professionnels de manière générale, donc les testeurs de Jeuxvideo.com ou d'autres sites, ou des avis de joueurs, comme toi et moi ?

R : Je pense que je me baserais plus sur les avis des joueurs étant donné qu'un joueur passera beaucoup plus de temps qu'un pro. Un journaliste passera le temps qu'il faut pour connaître un peu le jeu, savoir comment il fonctionne, comment est-ce qu'on peut l'appréhender, les petites astuces qu'il faut connaître dessus, alors qu'un joueur qui a joué beaucoup plus longtemps pourra vraiment te dire tout ce qui ne va pas et tout ce qui va.

I : C'est vrai que je me demande parfois comment les testeurs peuvent faire leur test le jour de la sortie ou même avant. Je sais qu'ils reçoivent le jeu à l'avance mais...

R : Bah généralement, ils reçoivent le jeu quelques jours à l'avance, quand ils font des live apparemment... Ils ont quelques heures à accorder maximum, donc ils ont peut-être 2-3h à accorder au jeu et c'est très peu... Après, c'est un préavis comme je dis, il faut vraiment jouer au jeu pour le connaître.

I : Oui, parce qu'il y a des jeux qui sont tellement longs...

R : C'est comme les jeux Fifa, maintenant ils organisent des grands rassemblements pour les influenceurs et on les laisse jouer pendant un jour ou deux et ils connaissent déjà bien le jeu. Donc, ce sont des joueurs qui ne sont pas des pros mais qui connaissent mieux que des journalistes qui auront passés 2h sur le jeu quoi.

I : Et donc, est-ce qu'il y a certains sites ou certaines communautés en ligne que tu fréquentes particulièrement quand tu cherches de l'info ou tu pioches un peu partout ?

R : Je regarde un peu partout, parce que se baser sur une seule communauté, c'est assez dommage parce qu'étant donné qu'Internet c'est assez vaste, tu vas peut-être tomber sur une communauté qui est vraiment soudée entre ses membres et qui partage quasiment la même

opinion alors que tu peux aller sur d'autres sites où tu vas avoir des gens qui vont limite s'entre-déchirer pour dire « le jeu est bien » alors que l'autre va dire « non, c'est nul » ...

I : Quand tu regardes des avis comme ça, tu dirais que tu es plus influencé par du bouche-à-oreille positif, négatif, ou tu ne sens pas de différence ?

R : Boh je suis assez indifférent vis-à-vis de ça. Après c'est vrai qu'on a peut-être plus tendance à écouter les avis positifs étant donné qu'on recherche toujours le plus plutôt que le moins. Sinon, peu importe quoi.

I : Et quand tu cherches des informations comme ça sur les jeux, est-ce qu'il y a certains types d'infos que tu regardes en particulier, que tu cherches vraiment ?

R : Bah déjà la qualité des graphismes, parce qu'on devient maintenant de plus en plus exigeants avec la beauté du jeu. C'est-à-dire qu'avant, quand on jouait à Sonic sur Megadrive, ça nous paraissait ultra beau, mais maintenant si on y joue, on se dira « ah ouais... » ; la nostalgie en a pris un coup.

I : Est-ce que tu prendrais encore du plaisir à jouer à Sonic sur Megadrive ?

R : Non, je ne pense pas. Je ne pense pas car les jeux ont tellement évolué que maintenant on est passé de la 2D à la 3D exclusivement, ou quasiment exclusivement en tout cas. On a changé nos standards au fur et à mesure du temps, donc même un vieux jeu « pokémon » on ne saurait plus y jouer, même si on y a passé des centaines d'heures.

I : Et à part ces graphismes, il y a vraiment des critères de choix pour un jeu vidéo qui sont vraiment importants ?

R : Oui, le style du jeu, que ce soit un jeu de courses, un FPS, un jeu d'horreur, un jeu d'aventures, un jeu d'action, enfin peu importe... Ca dépend de ce que tu aimes, tu ne vas pas acheter un jeu d'horreur si tu ne supportes pas de voir un truc qui arrive à ton écran en 3 secondes et que tu fais un arrêt cardiaque toutes les deux minutes, donc bon...

I : Et est-ce qu'il y a d'autres facteurs qui pour toi, déterminent la qualité d'un jeu ?

R : Oui, déjà la bande son, tout ce qui concerne la musique du jeu, parce que ça te met dans l'ambiance... Un jeu qui a une musique toute pourrie, tu vas te dire « ah super, c'est la même musique depuis une demi-heure, je commence à en avoir marre, j'ai mal au crâne ». Alors qu'un jeu comme je ne sais pas moi, les jeux de la série Zelda ont toujours été connus pour leur bande-son et c'est vrai que ça t'aide à t'immerger dans l'histoire car tu te dis « ah ouais, c'est pas mal comme musique et tu as l'impression de vivre des trucs quoi ».

I : Et il a d'autres éléments ?

R : Après oui, quand tu regardes un jeu, par exemple un jeu de combat en 1 contre 1, tu te dis « ouais, la rapidité de l'action ça doit être primordial » parce que tu n'as pas envie de jouer à un jeu où c'est lent, où tu mets 50 ans à sortir le moindre coup, où tu mets deux heures pour terminer un combat, non, c'est ridicule. La rapidité du jeu... Enfin ça dépend du jeu, un jeu d'horreur sera beaucoup plus lent qu'un jeu d'action...

I : Tes critères sont différents en fonction du style de jeu ?

R : En fonction du style de jeu oui. Les MMORPG, les gens ont tendance à dire « ouais ça prend trop de temps de faire ça ou un tel truc », tu peux très bien passer 3h à battre un seul ennemi, alors que c'est justement ça le but du jeu, ce n'est pas de finir le truc le plus vite possible. C'est intéressant pour toi mais au final, ce n'est pas le but quoi.

I : Tu as dit que tu achetais des jeux de manière physique et que tu les téléchargeais. Est-ce que tes critères varient en fonction de si tu l'achètes en boîte ou de si tu le télécharges ?

R : Bah le plus intéressant ça reste d'acheter en boîte, surtout sur console parce que l'avantage d'une console, c'est que tu peux prêter tes jeux à tes potes. Sur PC ça c'est impossible, parce que même quand tu achètes un jeu en boîte, c'est bien ça déco, tu peux le poser dans ta chambre ou dans ton salon si tu as ton PC dans ton salon, peu importe, c'est décoratif. Mais au final sur PC, même si tu achètes le jeu en boîte, ce sera juste un code. Tu auras un disque pour l'installer ouais, mais tu ne pourras jamais le prêter à quelqu'un d'autre. Donc sur PC, je pense que c'est plus intéressant d'acheter en dématérialisé parce que évidemment, si tu as 200 jeux sur PC... J'en ai plus que 200, mais j'imagine que si j'avais 200 boîtes, bah je ne saurais pas où les mettre, à part à la poubelle...

I : C'est un gain de place.

R : C'est un gain de place énorme, alors que les jeux sur console, tu peux les acheter en dématérialisé mais c'est un peu dommage, parce que tu ne peux plus les prêter quoi.

I : Et il y a aussi la question du prix, que sur PC tu disais qu'il y avait souvent des offres...

R : Oui, plus avantageuses, c'est beaucoup moins cher et puis on ne va pas se voiler la face, la qualité des jeux sur PC, que ce soit graphique, sonore ou quoi que ce soit, elle n'est pas limitée par la console que tu achètes, elle est limitée par ce que tu mets dans ton pc. C'est-à-dire que les pièces sur ton PC, tous les mois -enfin tous les mois, j'exagère-, allez toutes les demi-années, tu as du renouvellement, tu as la qualité qui augmente encore plus, et au final tu te retrouves avec des jeux qui à la base étaient compliqués à faire tourner et qui maintenant, tu les fais tourner en définition ultra HD sans problème.

I : Sinon, tes critères sont identiques que ce soit un jeu physique ou dématérialisé ?

R : Oui, c'est la même chose

I : Si l'on revient maintenant un peu au dernier jeu que tu as acheté ou même de manière générale, une fois que tu recherches tes informations donc comme on a dit, tu vas sur les sites, tu regardes les avis, etc etc. Après, est-ce que tu as hésité entre plusieurs jeux ou entre plusieurs manières d'acheter le jeu ? Ou il n'y a pas vraiment eu d'hésitation ?

R : Bah, il n'y a pas vraiment d'hésitation... Enfin il y a des hésitations pour tout, tu hésites souvent pour le jeu car c'est quand même à ça que tu vas jouer, donc avant de l'acheter, il faudrait savoir si tu vas y jouer, et tu regardes le plus intéressant pour toi. Une fois que tu l'as trouvé, tu regardes où l'acheter, et c'est vrai que tu hésites encore pas mal parce que bon, tu as tellement de trucs qui te permettent d'acheter des jeux maintenant, ça devient ridicule, que ce soit en dématérialisé ou non, donc oui il y a plein d'hésitations pour tout en fait... Car tu n'achètes pas un jeu à l'arrache en te disant « ah tiens, j'ai 50 balles à claquer, et si je le claquais dans le premier truc que je voyais » et qu'au final, ça peut te décevoir.

I : Quand tu as évalué les possibilités, tu as regardé les prix comme tu as dit, tu as regardé le côté « simulation » du jeu de courses...

R : Oui, c'est ça, tous les aspects possibles et inimaginables pour que ça te convienne au mieux. C'est comme le mariage en fait, tu ne vas pas te marier avec la première fille que tu vois dans la rue en disant « eh, tu veux te marier ? » « oui, carrément », ce n'est pas comme ça.

I : Quand tu as pris ta décision du canal d'achat, c'était surtout par rapport au prix alors ?

R : Oui

I : Après, l'achat en lui-même, il s'est déroulé, tu as été sur le site...

R : En 5 secondes, tu cliques sur le jeu, tu mets tes informations bancaires, hop tu mets ta carte dans ton lecteur de carte, tu la retires, tu prends le code du jeu, le code du jeu tu le mets sur la plateforme en question, si c'est Steam, si c'est Origin, si c'est Uplay...

I : C'est très facile et très rapide.

R : Oui, très rapide. Ce n'est plus comme à l'époque où on devait aller chercher la cartouche de gameboy au magasin, passer 2h dans la file, passer 2h sur le retour dans la voiture, à regarder le jeu bêtement parce qu'on avait pas pensé à prendre sa gameboy...

I : Une fois que tu as acheté le jeu, tu l'as donc testé. Quelles ont été tes premières impressions ? Est-ce que qu'elles ont été confirmées par rapport à ce à quoi tu t'attendais ? Est-ce que tu as eu des bonnes, mauvaises surprises ?

R : Je n'ai pas eu de surprise car j'étais bien renseigné. En général, mes impressions se confirment dans le temps même si les développeurs peuvent changer des trucs dans le jeu.

I : Et donc, une fois que tu as pris la décision d'acheter le jeu, on a beaucoup parlé du prix. Combien est-ce que tu dirais que tu acceptes de dépenser pour un jeu ?

R : J'ai déjà dépensé pour un seul jeu, uniquement en une fois, 100€...

I : C'était une édition spéciale ?

R : C'était une édition spéciale, donc c'est-à-dire que maintenant, ce sont des petits salauds qui te vendent le jeu pièce par pièce, donc si tu ne veux pas l'avoir pièce par pièce, tu l'achètes en édition spéciale...

I : Par pièces, c'est-à-dire ?

R : Bah quand tu achètes un jeu maintenant, bien souvent en tout cas, tu as une édition de base, une édition intermédiaire et une édition plus complète. L'édition de base on va dire qu'elle va coûter 60€, l'édition intermédiaire 80€ et l'édition complète 100€... Enfin bon c'est une fourchette qui n'est peut-être pas existante mais qui a déjà existé par le passé... Je le sais, j'ai déjà été assez con pour acheter ça... Donc en gros, avec n'importe quelle version que tu achètes, tu auras le même jeu, c'est juste que plus les versions sont poussées, plus tu auras de contenu dedans mais c'est dérisoire au final.

I : C'est du contenu, du genre... ?

R : Des fois, c'est du contenu bête et méchant, par exemple si tu achètes un jeu de courses, ça va peut-être te rajouter 5-6 voitures tous les mois en plus... C'est bien mais bon après voilà, ce n'est pas obligatoire... Ou ils te rajoutent des cartes différentes et ça te fait plus de contenu à jouer.

I : Donc c'est du contenu qui n'est pas spécialement...

R : Pas forcément intéressant mais parfois, ça peut l'être, ça peut te rajouter du temps de jeu on va dire parce qu'au final, l'histoire principale, tu vas peut-être la finir en 10h, je ne sais pas, et au final, c'est sur le contenu en ligne que tu te bases. S'ils te rajoutent des cartes, tu seras limité aux cartes de base et tu seras limité à ces cartes si tu veux jouer avec tes potes à d'autres trucs quoi.

I : Donc au final, ce que tu dépenses dans un jeu, ça peut être très variable.

R : Ça dépend du jeu. Quand on regarde GTA 5 par exemple, que beaucoup de gens ont acheté, bah tout ce qu'ils sortent après, c'est gratuit. Donc tu achètes le jeu de base, et tu as tout le contenu qu'ils sortent chaque mois, chaque semaine, je ne sais pas exactement, tu l'as gratuitement.

I : Tu dis parfois quand on parle de DLC que c'est un peu inutile mais tu as l'air d'en acheter quand même. Pourquoi est-ce que tu dirais que tu les achètes alors ? Dans quelles circonstances ?

R : J'en achète surtout si ça rajoute du vrai contenu jouable en solo ou en multijoueur. Avant, quand j'étais ado, ça ne me dérangeait pas de cramer plus d'argent dans les jeux même pour du contenu un peu dérisoire étant donné que je sortais moins en boîte ou que je faisais moins de trucs en dehors de chez moi. Maintenant, j'ai aussi d'autres priorités.

I : Et est-ce qu'un prix que tu acceptes de dépenser pour un jeu, il varie en fonction de la manière dont tu l'achètes ? Donc est-ce que tu acceptes par exemple de dépenser plus pour un jeu en boîte, ou pas ?

R : Bah quand je regarde World-of-Warcraft par exemple, j'ai toujours acheté le jeu en boîte parce que c'est un emballage assez sympa, tous les jeux faits par cette compagnie, donc Blizzard, ils savent te le vendre quoi, ils ne font pas un bête boîtier en plastique avec des trucs, non c'est vraiment un truc qui est bien designé et qui te donne des petits bonus comme ça, pas vraiment intéressants mais sympathiques quand tu aimes bien le jeu. Donc c'est plus intéressant de les avoir en boîte pour moi, parce que je me dis « ouais, j'ai commencé le jeu à cette période-là, je le sais grâce à ça et ainsi de suite ».

I : Donc tu acceptes peut-être plus facilement de dépenser plus pour un jeu en boîte, ou c'est vraiment le contenu qu'on t'offre qui...

R : C'est le contenu qui prime je pense, parce que j'ai même des centaines de jeux que je n'ai pas en boîte et au final, je me suis même retrouvé à dépenser des dizaines et des dizaines d'euros en plus pour des jeux que je n'avais pas en boîte et qui sortaient du contenu en plus qui m'intéressait quoi.

I : C'est vraiment le contenu qui prime.

R : Oui.

I : Et donc, de manière générale, est-ce que tu penses qu'il devrait y avoir entre les prix pratiqués en boîte et les prix pratiqués en téléchargement, ou...

R : Bah logiquement oui, parce que quand tu achètes la boîte, tu achètes quand même... ça a quand même pris du temps, la boîte a été fabriquée donc voilà, il faut rémunérer les gens qui fabriquent ces boîtes-là, même si bien souvent ce sont des machines, il y a quand même des mecs qui se cassent la tête à faire des designs etc, à se dire « tiens qu'est-ce que je pourrais faire pour présenter mon jeu ? »...Voilà, il y a une petite story board qui est écrite aussi sur la boîte, qui te motive à acheter le jeu là quoi... Pour moi, une boîte devrait être plus chère

qu'un jeu dématérialisé, alors que maintenant, que t'achètes le même jeu dématérialisé en ou boîte, tu paies le même prix, ce qui est ridicule.

I : On avait déjà parlé un petit peu des points positifs des deux types, tu avais dit le gain de place, le prix aussi...

R : Oui oui le prix, en général tu trouves moins cher en ligne, même si bon, ce ne sont pas des plateformes officielles du jeu quoi.

I : Est-ce qu'il y a d'autres points positifs/négatifs qui te viennent pour d'autres types de distribution, ou pas ?

R : Bah, comment dire... Sur le jeu en ligne, voilà, t'achètes... Euh en dématérialisé pardon... Tu achètes un jeu dématérialisé comme ça sur un site et que par inadvertance, tu fermes la page qui te donne le code que tu viens d'acheter pour renseigner ton jeu, bah tu peux lui dire au revoir parce que tu ne l'auras plus jamais quoi.

I : Et tu ne sais pas le récupérer ?

R : Bien souvent, c'est impossible, ou il faut faire une requête, ça prend des semaines ou des mois, ça dépend de la rapidité du service. Une fois ça m'est arrivé, j'ai mis deux semaines à retrouver mon code... Heureusement, ils conservent l'historique des achats et ton IP, et ils savent te dire que ouais t'as acheté ça, mais après ils ne savent pas prouver si la transaction a été validée. C'est pour ça que ça prend du temps et que c'est un peu plus dangereux. Après bon, t'achètes un jeu en boîte, ça m'est déjà arrivé d'acheter un jeu et de me trouver avec le mauvais CD dedans, bon... Là c'est en caisse qu'ils font l'erreur des fois, tu te dis « boh au final le jeu n'est pas si mal, tant pis, je le garde ».

I : Au final tu joues depuis longtemps, tu as déjà dit que tu avais déjà acheté beaucoup, que ce soit en boîte ou en dématérialisé... A l'heure actuelle, est-ce que tu dirais que tu achètes plus d'une manière que d'une autre ?

R : Oui, beaucoup plus dématérialisé. Je pense que j'ai acheté assez bien de jeux en boîte jusqu'à mes 13-14 ans et depuis que je suis passé à fond sur PC, c'est vrai que j'ai eu quelques jeux en boîte parce que bon, je voyais que par exemple, la série Mass Effect, bah j'ai acheté le boîtier parce que je me suis dit « ouais c'est un beau truc », voilà.

I : Ça dépend un petit peu de comment on te le vend...

R : Voilà, ça dépend un peu de comment il est présenté, c'est un peu comme un coffret Bluray, on sait très bien que tu peux télécharger tous les films que tu veux illégalement sur Internet, mais bon, Star Wars, tu vois le coffret, tu te dis « ouais c'est vrai que c'est pas mal ».

I : Et quand tu achètes des jeux en dématérialisé, c'est souvent via le site que tu me parlais tantôt, via Steam aussi ?

R : Oui, via Steam aussi, qui font souvent des promotions on va dire parce qu'ils sont en partenariat avec toutes les sociétés qui offrent des jeux, parce que voilà, c'est grâce à Steam que ces mecs-là peuvent vendre leurs jeux, donc au final, il y a des périodes de l'année comme les soldes d'été, les soldes d'hiver, où tu as, bon pas l'intégralité du catalogue mais une bonne partie du catalogue qui est à prix vachement réduit ou tu as des collections de jeux, donc par exemple les Tomb Raider que j'ai achetés, l'intégrale des Tomb Raider, il y en avait 7-8 je ne sais plus exactement, qui m'avaient coûtés 22€ alors qu'à la base, c'était 140-150€ quoi. C'est toujours intéressant. Donc oui, ce sont souvent sur les mêmes sites, les mêmes plateformes les plus populaires.

I : Le fait qu'il y ait beaucoup de promotions, est-ce que ça peut un peu « brouiller » ta vision du prix des jeux ?

R : Pas vraiment car tu peux comparer ailleurs, ça donne parfois l'impression que tu vas te précipiter un peu mais sinon, pas spécialement.

I : Donc tantôt, on a parlé des MMORPG, avec les systèmes d'abonnement. Tu dirais que tu dépenses ou as dépensé combien d'argent dans ce type de jeu, en général, ou par mois, et par rapport aux autres types de jeux ? Est-ce que tu dépenses plus d'argent là-dedans ?

R : Bah c'est relatif, je vais faire un calcul rapidement... Je suis sûr que c'est inquiétant... C'est vrai que les MMORPG, on passe beaucoup de temps dessus et on ne se rend pas compte du temps qui passe, sauf quand on regarde son temps de jeu et qu'on voit qu'on a déjà passé plus de 1000h sur son personnage, on se dit « ah, ça fait beaucoup de jours accumulés » ou qu'on regarde que son premier compte « Dofus », on l'a créé qu'on avait 7-8 ans, qu'on a maintenant 15.000 heures de jeu dessus... Voilà, ça fait mal. Sinon en abonnement, je dirais 450€ d'abonnement sur un seul compte Dofus et puis bon, j'ai eu plusieurs comptes car tu pouvais jouer avec plusieurs personnages sur plusieurs comptes différents, donc je dirais que j'ai claqué en abonnement, peut-être 900€ sur Dofus et sur World-of-Warcraft, en comptant les jeux qui sortaient à chaque fois, donc les extensions comme on appelle ça, étant donné que je les ai toutes achetées à chaque fois, ben... Je fais un calcul assez vite... Voilà, j'ai claqué 1875€ en abonnement sur WOW, plus l'abonnement sur Dofus, on est dans les alentours de 3000€... Je ne sais pas calculer avec précision car il y a des périodes d'arrêt où tu ne joues pas et où tu ne paies pas ton abonnement mais allez, un bon 3000€ quoi. C'est une

approximation basée sur 13-14 ans de jeux quoi. Au final quand on regarde par an ce n'est pas trop cher... Voilà, ça fait 214€ par an quoi.

I : Et par rapport aux autres jeux-vidéos, qu'on achète une fois, qu'on paie une fois, tu dirais qu'approximativement, tu as dépensé quelle proportion dans l'abonnement ?

R : Eh ben, si je devais dire un pourcentage, je dirais que l'abonnement que j'ai dépensé sur World-of-Warcraft, sur Dofus, et puis bon c'est vrai qu'il y avait des jeux où j'ai moins joué en ligne, comme Star Wars par exemple où j'avais joué 6 mois et ça m'a peut-être coûté 40 balles... Je dirais que ça représente peut-être 6-7% de ce que j'ai dépensé en jeux-vidéos depuis que j'ai commencé quoi. C'est un petit pourcentage au final. Si je n'avais jamais joué aux jeux-vidéos et que j'avais mis chaque pièce d'1€ que j'ai dépensé là-dedans, je roulerais en BMW aujourd'hui. Après c'est compliqué à définir, parce que ça fait 20 ans de jeux-vidéos. C'est vrai que quand on regarde, c'est comme les mecs qui fument un paquet par jour, bah à la fin de l'année tu as dépensé 1800 balles dans tes paquets de clopes et en 10 ans, tu aurais pu acheter une caisse quoi. Donc voilà, maintenant je me dis parfois que je devrais arrêter de jouer.

I : Tu penses arrêter de jouer ?

R : C'est compliqué à dire, parce qu'on se dit toujours « ouais, c'est vrai que les jeux, ça devient toujours la même chose » mais à chaque fois on se dit « ouais non, c'est vrai que c'est quand même pas mal », donc au final on n'arrête jamais vraiment, on diminue son temps de jeu mais on n'arrête jamais de jouer.

I : Tu as diminué ton temps de jeu depuis que...

R : Oh oui, quand je pense qu'avant, pendant les vacances, je pouvais passer 15h d'affilée par jour sur WOW pendant les vacances, et maintenant... J'ai d'autres activités et puis même, j'ai mal au crâne quoi.

I : Donc on a pas mal parlé d'abonnements, il y a aussi d'autres types de jeux, grâce aux jeux sur PC, au digital... Est-ce que tu connais et est-ce que tu joues à d'autres types de jeux, comme les « Free-to-play » par exemple ?

R : Ah les Free-to-Play, il y en a qui sont pas mal mais après, généralement, on te vend un jeu qui est Free-to-Play, bah... Tu peux y jouer autant que les autres mais tu progresseras beaucoup moins vite, t'auras moins d'avantages que si tu claques 5€ par mois disons, donc les jeux Free-to-Play, c'est assez toxique maintenant parce qu'ils t'incitent à acheter dedans. Donc, tu dépenserais plus dans un jeu Free-to-Play que dans un jeu que t'as acheté. Alors que

normalement, t'es sensé pouvoir y jouer facilement, au même niveau que tout le monde, sans payer.

I : Toi tu dépenses de l'argent parfois là-dedans ?

R : Non car pour jouer à un jeu Free-to-Play, je préfère jouer à un jeu MMORPG parce que voilà, tu as trop d'inconvénients.

I : Ok. Maintenant on va parler aussi de tout ce qui est catalogues de jeux. Je ne sais pas si tu as déjà vu les offres d'abonnement étaient proposées par différents...

R : Oui, dans mes souvenirs, je sais que ça existe depuis quelques années déjà, sur PS3 aussi avec le Playstation Plus qui est arrivé. Tu souscrivais un abonnement avec un certain montant par mois, je ne me rappelle plus du montant exact parce que la seule fois où j'ai eu un mois, c'était parce qu'il y avait eu un piratage des serveurs et ils avaient donné ça en compensation à tout le monde, je pense que tu t'en souviens... Du coup, on avait eu 1 ou 2 mois peut-être, je ne me souviens plus, c'était il y a un moment... Donc à ce moment-là tu pouvais en profiter, ils te filaient des jeux tous les mois que tu pouvais tester mais je ne trouve pas ça intéressant car si tu aimes bien un jeu, tu aimes bien y jouer pas forcément dans la contrainte d'y jouer en un mois. Parce que si tu es abonné à ce genre de service et qu'on te donne la possibilité de jouer à un jeu que tu surkiffes et que tu voulais y jouer depuis 1 an, et ça tombe pendant le mois où tu dois bosser H24 quasiment... Tu te dis « Ok je n'y jouerai jamais de ma vie, c'est super, j'ai dépensé 13€ pour rien », ou peu importe le prix. Donc ça a des avantages ouais, quand t'es en vacances, ils peuvent te sortir des jeux sympas... Tu peux y jouer mais après tu n'y joueras plus jamais car au bout d'un mois, bah ça disparaît...

I : Et pour toi, ce sont quoi les avantages alors ?

R : Bah les avantages, c'est que tu peux jouer à beaucoup de jeux différents, donc je sais pas, si on t'en propose peut-être 20 ou 30 sur le mois, t'as le temps de les tester rapidement, t'as pas le temps de tous les finir, c'est impossible, à moins que tu passes vraiment toute ta vie sur ta console ou ton PC. Nan tu as le temps de les tester tous un peu et au moins, tu te dis « ah ouais, celui-là il m'a bien plu, je pourrai peut-être l'acheter plus tard, celui-là aussi, celui-là il m'a moins plus, je sais bien que je ne dois pas l'acheter, etc. »

I : Donc pour toi, l'avantage, ce serait plus de tester en fait...

R : De tester oui parce qu'au final, tu testes beaucoup de jeux pour moins cher que le prix d'un seul jeu, donc voilà.

I : Et donc tu dirais qu'il y a trop de jeux et que du coup, tu n'as pas le temps...

R : Oui, il y a beaucoup trop de jeux, il y a tellement de jeux déjà et d'autres qui sortent encore, que même sur toute ta vie entière, même si tu consacrais 20 heures tous les jours, ce serait impossible de finir tous les jeux qui sont déjà sortis et qui vont sortir je crois... Intégralement c'est impossible, même sur toute ta vie.

I : Donc pour toi c'est vraiment ça le problème, il y a trop de trucs...

R : Voilà il y a trop de trucs, après la vie est pleine de trucs, c'est comme les voitures ou les motos, tu ne pourras jamais toutes les tester.

I : Donc toi, tu préfères continuer à acheter tes jeux de manière individuelle, un par un...

R : Voilà, des trucs qui me plaisent, que je suis certain de pas claquer un abonnement pour rien et de pas passer des heures et des heures à tester différents jeux chaque mois, ce n'est pas une vie.

I : Tu préfères acheter un jeu ou deux et t'y consacrer à fond, passer des heures dessus.

R : Ça dépend, ouais généralement je fais comme ça, après si je tombe vraiment sur des offres où je me dis « ah ouais, ça ne coûte rien du tout, je sais que le jeu peut me plaire car c'est le style de jeux que j'aime bien », je vais l'acheter même si je risque de ne jamais y jouer, ce n'est pas forcément perdu, ce n'est pas forcément de l'argent gagné non plus, ça dépend.

I : Tu as déjà testé donc, pendant que c'était offert.

R : Voilà, à ce moment-là, oui.

I : Mais du coup, ça ne t'a pas incité, ça ne t'a pas...

R : Ça ne m'a pas vraiment convaincu plus que ça, j'ai regardé le catalogue, j'avais vu un jeu qui était pas mal mais au final j'y ai joué 2h et je me suis dit « ouais façon même si je le finis, je n'aurai plus jamais l'occasion d'y rejouer donc voilà ».

I : Oui, donc tu n'es pas vraiment prêt à donner un abonnement pour pouvoir jouer à des jeux comme ça pour un mois ou une période temps limitée. Tu penses qu'au niveau argent ça ne vaut pas la peine, que ce n'est pas intéressant ?

R : Bah ça dépend, ça dépend dans quelle optique. Si t'es un mec qui aime bien toutes sortes de jeux différents et que tu sais très bien que t'en as rien à faire de les garder et de pouvoir y rejouer dans deux ans quand t'auras une zin, bah c'est bien parce que tu joues continuellement à des trucs différents et t'as pas de contrainte de te dire « ouais c'est vrai que je dois dépenser 50 balles pour celui-là », « ah punaise il y a une suite qui va sortir », bah voilà, la suite tu pourras l'avoir un jour ou l'autre pendant un mois et tu pourras te dire que pendant un mois, t'auras le temps d'y jouer quoi.

I : Là tu viens de parler du fait de garder le jeu, par exemple pendant deux ans, donc pour toi c'est vraiment important le fait d'avoir le jeu, de le posséder ?

R : Oui parce que quand on regarde, il y a des jeux comme « Mario Sunshine » que je n'ai jamais eu l'occasion de finir quand j'étais gamin parce que ce jeu était beaucoup trop dur pour mes capacités personnelles, et que j'ai mis 10 ans à finir je crois, parce qu'à chaque fois j'étais dégoûté, je retrouvais ma partie sauvegardée et je me disais « pfff, je ne me souviens plus ce qui s'est passé, je vais recommencer », et au final je l'ai enfin fini il y a quelques années, je me suis dit « allez c'est bon, tu peux le ranger ».

I : Tu aimes bien avoir la possibilité de pouvoir ressortir n'importe quel jeu à n'importe quel moment.

R : A l'époque c'était plus intéressant ouais, parce que quand t'es gamin, t'achètes des jeux, tu te dis « ouais ça va être facile à finir » et au final non, c'est un calvaire, c'est l'enfer sur terre et tu te dis « ouais, j'y rejouerai dans 10 ans quand j'aurai plus de neurones ». Même maintenant, je ressors parfois des jeux que je n'ai jamais su finir avant et j'arrive plus à les finir des fois car on ne se replonge plus, c'est plus le même mode de jeu, la difficulté était vachement plus complexe avant et c'est vrai que quand j'ai ressorti Sonic il n'y a pas longtemps, je me suis dit « ah ouais, j'étais quand même pas mal fort pour mon âge à l'époque ». J'ai réussi à le finir vraiment difficilement, en passant des heures et des heures.

I : Donc posséder les jeux, c'est vraiment important pour toi

R : Oui c'est intéressant, surtout à l'époque où c'était sur cartouche, c'était quand même autre chose, t'avais la sensation de stress de mettre ta cartouche et que ça ne démarrait pas, de devoir souffler alors que ça ne servait à rien...

I : Même maintenant, tu as la sensation de devoir posséder tes jeux même si c'est sur ton compte steam ?

R : Bah tu sais bien que ton compte Steam, c'est à toi et que c'est assez sécurisé, que dès qu'il y a une connexion qui se fait dessus, on t'envoie un mail pour te dire « voilà, il y a ça qui s'est passé là, à telle adresse », on te dit dans quelle partie du monde, donc s'il y a un mec qui se connecte au Brésil sur ton compte, tu sauras où il habite et ce qu'il a mangé au matin limite, donc ouais tu sais que c'est à toi mais d'un autre côté, tu n'as pas la sensation d'ouvrir ta console et de mettre ton jeu dedans et de stresser pour voir si le jeu va se lancer quoi. Donc ça ce n'est pas plus mal, car sur PS1 je me souviens que t'avais le logo qui s'affichait puis t'avais un écran blanc, tu te disais « merde ! ».

I : C'était une autre époque. Maintenant, on va continuer en parlant un peu du Cloud Gaming. Tu connais le principe ?

R : Oui.

I : Qu'est-ce que tu en penses globalement, ses points positifs, négatifs ?

R : Bah si tu n'as pas un gros PC, ça te permet de jouer sur des machines puissantes en ligne, donc c'est comme si tu te « regardais jouer », c'est un peu comme une sorte d'Inception du gaming...

I : Comment ça te regarder jouer ?

R : Bah si tu passes par le cloud pour jouer à un jeu sur un PC plus puissant que le tien, ça a des avantages, déjà parce qu'au moins, tu ne dois pas claquer 1500 balles dans une carte graphique, tu paies un abonnement à ce moment-là et ça te permet de jouer à des jeux sur une machine plus puissante, après je ne sais pas trop comment ça fonctionne, je n'ai pas trop envie de savoir car je trouve ça bête... C'est comme louer une caisse, c'est bien quand tu vas en vacances mais c'est con quand tu vas travailler avec... Je pense que c'est une perte d'argent parce que si tout ce que tu claques par mois pour jouer sur un PC plus puissant que le tien, tu l'économisais, ok pendant 6-7 mois ça va te priver de jouer aux derniers jeux qui sont sortis mais tu t'en fous de ça parce qu'après 6-7 mois, tu auras mis assez à place pour acheter la dernière carte graphique qui est sortie et au final, tu auras ton PC qui est ultra puissant ou puissant disons et tu ne devras pas passer en streaming avec tous les risques que ça implique, les coupures internet, les bugs, le délai quand t'appuies sur une touche ou quoi.

I : Donc on en revient encore un peu au fait de posséder...

R : Voilà, je préfère plus posséder que de louer on va dire, parce qu'au final c'est de la location, et encore ce n'est même pas de la location physique, c'est de la location à distance donc tu ne sais même pas sur quoi tu joues exactement au final. Tu sais que tu joues à un truc qui est peut-être basé en Corée du Nord...

I : Donc toi, ça ne t'intéresse pas un tel système ?

R : Pas vraiment. Je comprends les gens qui font ça, qui n'ont pas envie d'économiser, de mettre à place et qui préfèrent jouer directement ou qui n'ont peut-être pas l'envie d'acheter un jeu puissant vu que la technologie évolue rapidement et qu'ils se disent « ouais, c'est peut-être plus facile de claquer 30€ par mois », ou peut-être plus, je ne sais pas exactement, et qu'au moins ils savent jouer sur un truc balèze sans avoir un truc balèze.

I : Puis il y a les points négatifs comme tu as dit, la connexion internet...

R : Voilà, ça peut flancher, si t'habites en campagne, même si tu paies un PC puissant à distance, bah au final tu habites quand même en campagne, ta fibre elle ne sera jamais assez puissante.

I : Donc le terme « Cloud Gaming », comme on vient de le dire ça peut être le fait de louer un PC etc, après c'est assez large et ça englobe pas mal de trucs...

R : Le stockage de données aussi, ça c'est bien car avant tu devais avoir une carte mémoire que tu mettais dans ta console et quand elle était pleine, tu te disais « roh c'est pas vrai » et tu devais virer des sauvegardes que t'avais passé du temps à faire, à jouer, alors que maintenant, avec ça, c'est sauvegardé en ligne donc si un jour, tu déménages de chez toi, t'as un autre PC, bah c'est toujours ton compte, ou ta console, même si tu changes, tu as toujours ton compte à toi, tes sauvegardes elles seront toujours là quoi. Alors qu'à l'époque, tu perdais ta carte mémoire, t'avais juste la haine car t'avais passé 100 heures sur Dragon Ball et au final, tu n'avais plus rien quoi.

I : Pour toi c'est le gros avantage, c'est la mémoire.

R : Ouais au moins, tu ne la perds pas, sauf si tu oublies ton mot de passe mais si c'est un mot de passe que tu connais depuis des années, généralement voilà, et au pire tu as toujours des moyens de le récupérer. Une carte mémoire, tu la paumais, tu ne savais pas où elle était puis tu la retrouvais 50 ans après...

I : C'est vrai. Donc comme je le disais, il y a pas mal d'offres, louer un PC à distance et aussi les offres de constructeurs console comme on l'a évoqué avec Sony, donc je ne sais pas si tu sais mais les catalogues peuvent soit être téléchargés soit être joués en streaming. Toi, qu'est-ce qui t'intéresserait le plus finalement ? Tu serais toujours attaché au fait de télécharger tes jeux ou tu trouves ça plus intéressant de pouvoir y jouer en streaming directement ? Qu'est-ce que tu trouves le plus avantageux dans les offres ?

R : Je pense que les télécharger c'est plus sûr, parce que voilà, les données tu les as donc tu ne risques pas d'avoir un problème dans le jeu parce que le jeu va se bloquer en streaming ou parce que t'arrives dans une partie où le jeu n'a pas eu le temps de télécharger parce que ça dépend de ta connexion. Si tu télécharges à 1 MB/s ou à 10 MB/s, tu auras plus facile à jouer dans le deuxième cas que dans le premier. Au moins, si tu as téléchargé tout le jeu avant d'y jouer, tu es certain que tu n'auras pas de problème en y jouant. En streaming c'est plus compliqué, si tu regardes un truc en streaming, genre un film ou quoi et que ça se bloque, t'as la haine, parce que t'étais dans une phase d'action et tu te dis « c'est pas vrai, encore 2 minutes à perdre mon temps pour que ça charge », bah j'imagine que les jeux c'est pareil,

c'est encore pire si tu joues en ligne, tu te fais battre le temps que tu ne peux rien faire et après, quand le jeu commence à rattraper son retard, tu te dis « ah super je suis mort, je dois recommencer depuis le début ».

I : Donc que ce soit pour l'ordinateur ou via les catalogues comme celui de Sony, ce n'est pas quelque chose qui te botte.

R : Non ce n'est pas quelque chose qui m'intéresse, surtout pour les jeux de course, que tu regardes qu'il y a des courses qui prennent 3h, imagine t'as un problème au dernier tour et t'as passé 2h30 sur ta course, tu te dis « roh c'est pas vrai », t'as pas vraiment trop de temps à consacrer aux erreurs quoi.

I : Si l'on parle des nouvelles technologies de manière un peu plus large, est-ce que tu dirais que tu es quelqu'un qui achète assez vite ces nouvelles technologies ou est-ce que tu attends que ça se démocratise, qu'on t'en parle ou est-ce que tu peux être vite dans les premiers à l'acheter ? Comment tu fonctionnes ?

R : Ça dépend, quand la Wii est sortie, c'était assez novateur parce qu'on se disait « waw, c'est une télécommande qui réagit aux commandes », donc on a tous foncé dessus. Après, on a été un peu déçu sur Wii Sports et Zelda car c'était parfois plus chiant qu'autre chose mais voilà, c'était le début. Maintenant, quand on pense aux nouveaux trucs comme les casque de réalité virtuelle qui se vendaient déjà il y a 3 ou 4 ans je ne sais plus exactement, on se disait « waw, c'est génial », au final tu claquais 400€ pour jouer 1h et avoir mal aux yeux pendant 2 jours après et maintenant ça se développe encore mais tu claques encore 500-600€ pour avoir les derniers casques, ça ne m'intéresse pas, je préfères attendre que ce soit bien fixé et qu'il n'y ait pas de problème, que ça ne te pète pas les yeux. Voilà il faut être modéré avec ça car tu peux vite te retrouver à dépenser des milliers d'euros pour des trucs qui ont plein de bugs et qui ne ressemblent à rien, qui ont plein de problèmes...

I : Donc tu dirais que tu dirais que tu es plutôt un acheteur réfléchi.

R : Voilà, je préfère prendre mon temps, me dire que voilà, ce sont des jeux-vidéos, ce n'est pas ta vie, il faut vivre ta vie avant de jouer aux jeux-vidéos.

I : Donc tout ce qui est cloud gaming etc, tu n'as jamais eu l'occasion de tester par toi-même ?

R : Non ça ne m'a jamais intéressé, je ne me suis jamais dit « tiens, si je claquais 50 balles pour tester un PC qui est moins puissant que le mien en Corée » ou un catalogue nul qui te vend des jeux nuls.

I : Est-ce que autour de toi, que ce soit tes amis IRL ou virtuels, tu entends beaucoup parler de tout ce qui est cloud gaming etc ou pas ?

R : Non, on ne s'y intéresse pas beaucoup. A mon avis, ça s'intéresse vraiment à un public précis, les mecs qui investissent dans un PC, ils ne vont pas se concentrer là-dessus en se disant qu'ils doivent payer 50€ par mois pour jouer sur un truc moins puissant que leur pc, donc ce n'est pas intéressant. Généralement, les mecs qui jouent à des jeux, ils ont la machine pour et s'ils ne l'ont pas, ils ont peut-être une qualité un peu inférieure mais ils n'ont pas de problème pour jouer. Et pour les catalogues, si tu joues à un truc, c'est parce que tu l'as acheté, pas parce que tu loues un catalogue qui au final ne te plaira pas et t'auras perdu de l'argent au final.

I : Donc toi, tu ne parles pas vraiment de ça, et tu ne le recommanderais pas spécialement non plus ?

R : Bah ça dépend, ça a des avantages comme je dis si tu aimes absolument tous les jeux quels qu'ils soient, c'est bien parce que tu trouveras toujours ton compte mais si t'es ciblé sur un truc plus qu'un autre, tu trouveras peut-être un truc bien sur le mois mais avec le risque de ne pas en trouver... Il y a du oui et du non, il faut voir.

I : Et si autour de toi, beaucoup de gens ou d'amis se mettaient à l'utiliser, est-ce que tu penses que ça te ferait l'utiliser ?

R : Non ça ne me ferait pas l'utiliser parce que quoi qu'il arrive, je serai quand même équipé pour jouer aux jeux auxquels ils jouent et s'il y avait vraiment un jeu auquel ils jouent à fond, bah ils l'achèteront et ils l'achèteront aussi peut-être par la suite.

I : Et est-ce que cette nouvelle technologie, tu penses que c'est facile ou que ça a l'air facile à utiliser ?

R : Ça ne doit pas être bien compliqué à utiliser, maintenant on te donne tout pour que ce soit facile, c'est comme si on donnait la béquille à un bébé.

I : Et donc pour toi, le fait de jouer à des jeux de manière plus classique, plus individuelle, ça t'apporte plus de choses, tu trouves que ça a plus de valeur ?

R : Ouais, parce que t'as le temps d'explorer le jeu à fond et puis c'est un jeu que t'es sûr qu'il te plait, tu t'es documenté pour ne pas faire une erreur en l'achetant

I : Est-ce que tu serais quand même prêt à le tester ou à y jouer de manière occasionnelle, peut-être pour le catalogue en streaming comme on a dit, juste une fois ?

R : Ouais, juste une fois, pour voir ce que ça vaut et puis à mon avis, j'aurai eu mon compte assez rapidement.

I : Donc maintenant, on va revenir un petit peu sur la distribution de manière dématérialisée de manière assez large. Est-ce que tu pourrais me dire ce que c'est pour toi la « valeur » d'un jeu vidéo ?

R : C'est compliqué. La valeur d'un jeu vidéo, ça dépend du temps que tu peux y jouer, c'est-à-dire que si le jeu a une histoire, une histoire annexe on va dire, pour moi il aura plus de valeur si tu dois passer 80h pour tout finir que si tu dois passer 12h pour tout finir. Je pense que maintenant, on te vend des jeux qui ont des temps de jeu complètement différents, donc voilà. Tu as des jeux où il te faut 10h pour le finir au même prix que des jeux où il faut des dizaines d'heures pour le finir. Je trouve ça assez débile, je trouve qu'un jeu qui met moins de temps à se finir devrait coûter moins cher et en contrepartie, même si un jeu a une histoire moins longue... Evidemment, un jeu de course, l'histoire va durer 5h parce que tu t'en fous de l'histoire dans un jeu de course quoi. Le but, c'est que tu joues à un jeu de courses avec d'autres gens, ou même tout seul dans ton coin et que tu essaies des voitures différentes... Donc non, pour moi le temps que tu peux passer sur un jeu devrait définir le prix qu'il coûte.

I : Et est-ce que pour toi, un jeu digital, téléchargé ou autre, ça a moins de valeur qu'un jeu acheté en boîte ?

R : Oui clairement parce que tu achètes la boîte, tu achètes un jeu que tu peux exposer chez toi, comme on en a déjà un peu parlé, il y a des gens qui imaginent la boîte, voilà ce n'est pas pour rien. Un jeu démat, c'est le jeu sans la boîte, donc c'est le jeu moins cher. Si t'achètes un jeu d'occas, si tu t'achètes la cartouche par exemple, tu vas payer 5€, si t'achètes la boîte qui est bien conservée et tout, tu vas payer 10 fois plus cher quoi.

I : Et donc, est-ce que tu serais prêt à acheter de manière full dématérialisée, full digital à l'avenir ?

R : Oui, je pourrai être amené à le faire car si un jour je me désintéresse de WOW qui est un des derniers trucs que j'achète vraiment en boîte, bah à ce moment-là, je n'achèterai plus exclusivement qu'en dématérialisé.

I : Donc, tu serais prêt à acheter une console comme la dernière Xbox qui sera full digitalisée ?

R : Non ça non, parce que pour moi, une console ça doit garder l'esprit d'avoir des jeux en boîte, t'achètes une console, tu fais une soirée chez toi que t'organises avec tes potes, ils prennent leur manette etc et il faut pouvoir leur proposer d'apporter leurs jeux pour qu'on puisse tous y jouer. En dématérialisé, ouais il peut mettre son compte sur ta console mais il te faudra 3h pour télécharger le jeu quoi, donc ce sont 3h que tu passes sans rien faire.

I : Donc pour que tu changes d'avis sur ce système, il faudrait peut-être un système où les gens peuvent prêter leurs jeux en ligne ou qu'ils puissent...

R : Oui voilà, prêter sans contrainte ! Parce que tu peux toujours prêter ton compte à quelqu'un mais quand tu fais ça, tu ne peux jouer à aucun autre des jeux pendant que le mec joue sur ton compte quoi. Ça a des avantages, oui, quand tu sais que toi tu ne vas plus jouer sur ce compte-là, tu peux le prêter sans aucune difficulté mais si tu veux jouer en même temps que ton pote, il y aura des déconnexions, des conflits, ce ne sera pas possible. Donc il faudrait vraiment un système de prêter le jeu individuellement plutôt que le compte en lui-même. Parce que si j'ai un compte Steam avec 150 jeux potentiels, bah si je le prête, ce sont 149 jeux potentiels auxquels je ne peux pas jouer pendant que mon pote joue. Le plus simple, ce serait de pouvoir prêter le compte et pouvoir jouer aux jeux individuellement à chaque fois quoi.

I : Il faudrait alors mettre des limites à ce moment-là ?

R : Oui, moi je pense qu'il faudrait un truc qui permette de diviser cette mémoire, donc voilà, tu peux jouer à 2-3 jeux simultanément sur ce compte-là et l'idéal, ce serait que toutes les sauvegardes se fassent différemment.

I : Du point de vue du développeur, il faudrait aussi peut-être un système de limitation ou je ne sais pas si tu as une idée...

R : Bah je ne pense pas que le développeur soit vraiment en cause, car la gestion des données ne dépend pas vraiment du développeur mais de la plateforme sur laquelle t'es. Si t'es sur une console bah voilà, tu joues généralement un à la fois, ou alors en même temps mais c'est la même sauvegarde. Si tu prêtes ton compte, tu ne peux pas faire ça car le serveur doit se focaliser sur un truc à la fois. C'est pour ça que généralement, si tu veux jouer sur ton compte et que quelqu'un joue à un autre jeu, il t'affiche un message d'avertissement comme quoi si tu joues au jeu, ton pote va être déconnecté. C'est logique parce que Steam ou n'importe quelle autre plateforme ne saura pas enregistrer toutes les données à la fois.

I : Et au niveau business, une entreprise devrait aussi s'y retrouver. Imaginons qu'on ait la même console, l'entreprise voudra sûrement vouloir vendre un jeu à toi, un jeu à moi...

R : Oui c'est logique, l'entreprise doit s'y retrouver aussi, je pense à Nintendo sur Mario Kart à l'époque, tu ne pouvais pas jouer à Mario avec tes potes sur la DS, enfin tu ne pouvais jouer que s'ils avaient la cartouche aussi, ou t'avais des modes de jeux exclusifs avec une seule cartouche mais ce n'était rien par rapport au jeu en entier. Donc oui, l'entreprise elle peut proposer un service où tu peux jouer en ligne avec quelqu'un comme ça et où tu n'as presque rien comme contenu et ça te pousse à acheter le jeu au final pour que t'y joues à fond avec tes

potes. Mais bon, imagine qu'un jeu achète un jeu et que 20 personnes puissent y jouer, au final l'entreprise aura vendu 1 jeu pour 20 personnes, c'est débile, ils ne vont pas se contraindre à perdre dans ce cas-là plus de 1000 balles pour un jeu quoi. Il faut réfléchir à des systèmes où l'on s'y retrouve, peut-être payer les jeux moins chers et au final voilà, proposer des trucs comme ça ou proposer des options d'achat sur des serveurs de sauvegarde de données, et à ce moment-là, tu ferais peut-être payer un abonnement par mois à un de tes potes qui partage ton compte et il pourrait jouer en même temps que toi à d'autres jeux.

I : Tant qu'on parle un peu des consoles, toi quand tu achètes une console, qu'est-ce que tu regardes principalement ?

R : Bah ça fait plus de 10 ans que je n'ai pas acheté de console, donc je me suis complètement désintéressé de ça, après si je devais un jour me dire d'acheter une console, je regarderais les exclusivités que la console a à offrir et les jeux auxquels on peut jouer. Par exemple, quand on regarde la PS4 et la Xbox One, tu as certaines exclusivités que tu retrouves sur PS4 et pas sur Xbox et inversement. Tu ne vas pas te retrouver à acheter deux consoles pour jouer à tous les jeux que tu veux, c'est ridicule.

I : Donc il y a vraiment certains jeux qui pourraient te faire acheter une console toi ?

R : Oui, je pense à la Switch que j'avais achetée uniquement pour un seul jeu, Zelda, et que j'ai revendue après car je savais bien que ça n'allait me servir à rien de la garder comme ça. Au final je sais très bien que même en le revendant en ayant fait un prix, je sais que dans 3 ans si je veux en racheter une parce qu'il y aura un catalogue plus complet, je sais que je vais la racheter moins chère que ce que je l'ai vendue quoi. Au final ce n'est pas perdu et c'était un gain d'argent pour mon pote qui l'a rachetée.

I : Donc tu dirais que c'est vraiment la qualité de certains titres d'une console qui pourrait te la faire acheter, plutôt que la quantité ?

R : Oui, je peux claquer 300 balles pour une console si c'est un jeu qui me plait.

I : Et est-ce que tu regardes aussi aux futurs jeux qui sont déjà annoncés mais qui vont sortir plus tard quand tu achètes une console, est-ce que c'est aussi important que les jeux qui sont déjà disponibles ou...

R : Moi je ne pense pas, je ne pense pas qu'il faut se focaliser sur les jeux qui vont sortir. Savoir les jeux qui vont sortir c'est bien, parce que tu peux te dire que tu vas acheter tel jeu quand il sortira, mais l'inconvénient, c'est que tu te dis « il sort quand ? J'ai envie d'y jouer »... C'est à la fois positif et nocif.

I : Pour un dernier point, on va revenir un peu sur le marché de l'occasion. Est-ce que toi, tu achètes parfois des jeux d'occasion ?

R : C'est malheureusement impossible, enfin à part si tu achètes des vieux jeux. Sur PC, tu ne sais plus vraiment acheter des jeux d'occasion car maintenant ce sont des clefs qui s'activent sur un compte... C'est impossible d'acheter un jeu d'occasion sur PC, ou alors des vieux jeux comme Hitman 1, là tu peux encore y jouer sur PC en l'achetant d'occas mais voilà, c'est plus la même époque, c'est plus la même qualité de jeux, c'est plus intéressant quoi.

I : Et est-ce que tu aimerais avoir cette possibilité d'acheter des jeux d'occasion de manière dématérialisée, est-ce que tu penses que c'est possible ?

R : Oui ce serait super intéressant, mais c'est parce que c'est super intéressant que ce n'est pas possible. Quand t'achètes un jeu, les développeurs te le vendent parce qu'ils savent bien que tu ne pourras pas le revendre, donc d'office quand tu parleras de ce jeu à quelqu'un d'autre, il ne pourra pas l'acheter d'occas, il devra l'acheter directement.

I : Pour toi, il n'y a pas de possibilité d'amener un marché de l'occasion sur le dématérialisé ?

R : Non c'est impossible, les gens ne s'y retrouveraient pas et puis même, imagine qu'il y ait un jeu qui se vende à 100.000 exemplaires, eh ben il se vend à 100.000 exemplaires parce que les gens savent très bien qu'ils ne pourront jamais l'acheter d'occas. Alors que si on offrait la possibilité de l'occasion, il ne se vendrait peut-être plus qu'à 40.000 exemplaires.

I : Tu m'as dit que tu achetais de manière quasiment full dématérialisée...

R : Oui, pour gain de place, parce qu'ici j'ai des caisses full mon grenier qui traîne avec des jeux remplis, j'ai 50 jeux sur Wii, peut-être même plus en fait, des jeux PS2 aussi, des caisses remplies, je n'y joue plus jamais mais ils sont là, ils sont empilés, ils ne servent à rien... Des jeux PSP aussi qui ne servent à rien non plus car je n'ai plus de PSP et je ne peux pas les revendre à moins de 1€ et voilà...

I : Donc pour toi, cette absence du marché de l'occasion, ce n'est pas quelque chose qui te freine ou t'ennuie plus que ça au final ?

R : Non, je pense que tout le monde s'y retrouve quand même. Même si tu revends ton jeu en occas, après t'auras peut-être des regrets, tu te diras « ah mince je n'aurais pas dû le revendre », c'est ce qui m'est arrivé, j'ai revendu ma PSP et je me suis « merde, pourquoi j'ai revendu ? »

I : Donc pour toi c'est peut-être un peu dommage mais il y a d'autres solutions mais il y a d'autres solutions, les jeux sont moins chers...

R : Voilà, il y a toujours moyen de s'y retrouver. Même si tu ne peux pas acheter un jeu d'occas, tu peux toujours t'y retrouver, peut-être que tu le paieras un peu plus cher mais ce ne sera pas des milliers ou des centaines d'euros...

I : Ça ne t'empêche pas de consommer de manière dématérialisée.

R : Voilà, c'est ça.

I : Ecoute, je pense qu'on a fait le tour. Je ne sais pas si tu voudrais rajouter quelque chose qu'on aurait oublié d'évoquer, que ce soit sur la dématérialisation, sur le marché de l'occasion, sur le cloud, les abonnements ?

R : Je pense qu'avoir un avis externe c'est toujours bien, mais qu'il faut faire en fonction de ce que l'on veut. Je pense que moi, je conseillerais aux gens d'acheter en dématérialisé mais après ça dépend, si t'achètes un jeu sur l'année, non, achète le en boîte, au moins t'auras un petit truc à rajouter dans ta collection, voilà.

I : Merci !

8.2. Interview 2 (27 ans, employé dans une compagnie d'assurances, Forchies-la-Marche)

I : Bonjour. Est-ce que tu pourrais commencer par te présenter, tes études, ta profession, ton âge ?

R : Je m'appelle X, j'ai 27 ans cette année-ci. J'ai fait deux ans d'informatique de gestion, ça ne m'a pas plu. Après j'ai fait un bachelier en assurances, j'ai été diplômé et maintenant je travaille chez AG Insurances à Bruxelles.

I : Quels sont tes hobbies, tes passions ?

R : Les jeux-vidéos, les mangas, les jeux rétros, le futur du gaming, la musique, la lecture.

I : Par rapport aux jeux-vidéos, est-ce que tu joues sur PC, sur consoles ?

R : Je joue sur tout. Sur PC, sur console... J'ai toutes les consoles rétro, NES, N64, Gamecube, aussi PS3, PS4, gameboy, le PC...

I : Depuis combien de temps tu joues aux jeux-vidéos ?

R : Depuis très longtemps... Mes frères jouaient déjà quand je suis né, il y a une différence de 4 ans... Je dirais que j'ai commencé à jouer aux jeux-vidéos vers 4-5 ans.

I : Pourquoi tu joues aux jeux-vidéos, qu'est-ce qui te motive à jouer ?

R : Parce que j'adore l'univers des jeux-vidéos, c'est quelque chose de totalement irréel, dans lequel on peut avancer, tuer des monstres, tuer des gens, faire ce qu'on veut... Il n'y a pas de limite réellement... C'est le jeu, il est programmé d'une telle façon, on avance comme on veut... Il y en a beaucoup, en fonction du style qu'on préfère, FPS, Fantasy, etc...

I : Et toi, c'est quoi le style que tu préfères ?

R : J'aime tout. Au début, j'ai commencé vraiment sur le PC avec un MMORPG, « Fly », j'ai passé un bon temps dessus, 4 ans minimum, et après je suis parti, parce que mon frère m'a un peu influencé aussi, sur « Wolfenstein », et là j'ai passé plus de 8 ans dessus.

I : C'est un FPS ça ?

R : C'est un FPS, un peu pourri... C'était un des premiers « Wolfenstein » qui sortait, et en fait ce qui était bien dans ce jeu, c'est que tu tirais, et la balle allait directement sur lui quoi... Tu tirais sur son casque, c'était son casque qui prenait... Après t'avais aussi la possibilité que s'il allait d'un côté ou de l'autre, tu devais suivre et t'avais un petit temps de latence avec le temps que tu bouges ta souris... Mais grosso modo, quand tu tirais sur quelque chose, tu le touchais d'office. C'était vraiment génial.

I : Tu parles de MMORPG, de FPS, tu dirais que ce sont tes deux styles de jeux préférés ?

R : Oui mais j'aime bien les jeux solos où il y a une histoire bien spécifique, du style à « A Plague Tale : Innocence », je l'ai terminé en deux jours parce que l'histoire m'a bien plus. Mais donc ce n'est pas vraiment un FPS, ce n'est pas vraiment un jeu fantasy. On se retrouve dans un univers médiéval où on se fait chasser par des soldats et un groupe fou qui veut kidnapper le gamin pour avoir son sang, un truc bien spécifique et grosso modo, c'est vraiment le genre d'histoire qui me plaît, dans laquelle on va avancer quoi qu'il arrive... Ce n'est pas un univers ouvert, on a vraiment une histoire qu'on doit suivre, c'est un jeu « couloir » ... Tu dois suivre l'histoire, après tu peux tuer les gens si tu veux car tu as quand même la possibilité de les tuer, ou alors tu vas vraiment sur les côtés, tu te caches, tu attends que les gardes passent... Tu as plusieurs manières de jouer.

I : Et de manière générale, combien de temps tu passes sur les jeux-vidéos, par semaine ?

R : Je rentre chez moi à 19h, jusque 23h-00h00 je joue, donc ça fait 5h7...

I : Et tu joues plus la semaine ou le weekend ?

R : On va dire que je joue plus la semaine en fait, en rentrant du boulot. Le weekend, j'ai d'autres trucs à faire sur le côté, puis le weekend, ce sont les jours où tout le monde est libre, qu'on peut faire des soirées etc... Donc voilà, le weekend, je passe moins de temps sur les jeux.

I : Donc tu dirais que tu passes une vingtaine d'heures par semaine sur les jeux ?

R : Oui, voilà.

I : Et est-ce que tu passes aussi du temps sur des activités liées aux jeux-vidéos mais pas jouer, donc regarder des vidéos ou...

R : Oui, je regarde des vidéos en streaming... Par exemple, quand je commence un jeu et que je ne le connais absolument pas, je vais sur Youtube, je vais regarder un youtubeur connu qui a commencé un peu à jouer au jeu et qui va nous expliquer le principe, ou alors je regarde des vidéos pour apprendre un peu plus du gameplay, parce que je veux voir comment ça se passe vraiment... Je veux voir comment les gens jouent, c'est assez cool, qu'ils t'expliquent leur style, comment ils s'amuse... Il y a aussi d'autres youtubeur que je regarde, eux ils font des vidéos un peu plus random... Je regarde beaucoup de types de youtubeur et de streamers différents, mais je regarde beaucoup moins de streamers qu'avant. Ça ne m'intéresse plus trop, c'est toujours la même chose, c'est une perte de temps... Si c'est pour regarder quelqu'un jouer, autant jouer toi-même... Je n'aime pas perdre du temps pour rien. Sinon ça peut être intéressant, comme dans des compétitions où tu vois des joueurs totalement pros qui font des moves un peu fou, que tu peux refaire dans le jeu si tu y arrives... Tu peux

t'améliorer, ou voir les mises à jour etc... Il y a des gens qui font des mises à jour comme ça, donc ils font des petites vidéos et ils introduisent les mises à jour, ça se répand de plus en plus dans les jeux. Ils montrent vraiment, ils reprennent la note de la mise à jour, ils expliquent, ils montrent un peu ce que ça fait quoi. C'est cool.

I : Au niveau des dépenses, tu dirais que tu dépenses combien par an, tu achètes combien de jeux par an ?

R : Alors là c'est difficile, ça dépend des années, parce que certaines années il y a des jeux qui sortent régulièrement et qui sont géniaux. Par exemple cette année, il y a Zelda qui va sortir, puis Pokémon donc ça fait 60€ par jeu et j'ai déjà dépensé... Donc disons 400€ sur une année.

I : Quand un nouveau jeu sort, comment tu prends connaissance du jeu ?

R : Partout. Ça peut être la TV, des pubs, la radio, sur NRJ ils donnent parfois des trucs qui passent vite fait et après t'as aussi par rapport aux amis qui se renseignent de leur côté, il y a des groupes où je vais discuter et où on joue ensemble, par exemple le weekend passé, il y a un gars avec qui je discutais qui m'a dit qu'il y avait une belle promotion sur Steam. C'était Borderlands 2, avec tous les DLC etc, il y en avait pour 243€ de jeux et il est passé à 6€. Sur Steam tu as un endroit avec toutes les promotions, c'est assez large, c'est génial et tantôt j'ai encore vu un jeu à 400€ et qui était en promotion à 8€, donc je l'ai acheté aussi.

I : Concernant le dématérialisé, tu n'achètes que sur Steam ?

R : J'achète parfois sur d'autres plateformes comme Instant Gaming aussi, pour les réductions.

I : C'est une plateforme légale ?

R : Oui, sinon ils seraient down depuis longtemps.

I : C'est en fonction du prix que tu choisis ?

R : Oui, uniquement en fonction du prix.

I : Et en parlant de promotion, est-ce que toutes ces promotions peuvent « brouiller » ta perception des prix ?

R : Non, ça ne brouille pas mon estimation du prix des jeux, je sais toujours combien valent les jeux.

I : Puisque tu me parles de Steam, est-ce que tu dirais que tu achètes plus des jeux de manière physique ou dématérialisée ?

R : Sur PC, je les achète plus de manière dématérialisée. Avant, je les achetais plus de manière matérialisée, j'aimais bien avoir le CD, avec la petite boîte etc, maintenant ça ne se fait quasiment plus, tout le monde s'en fou. Donc, je préfère vraiment en dématérialisé maintenant, c'est beaucoup plus simple. Il y a quand même Steam qui regroupe tous les jeux maintenant. Il garde les jeux que tu as acheté en mémoire, donc même si tu changes de PC, tu peux retélécharger Steam et lancer tes jeux.

I : Quoi qu'il arrive, tu ne perds pas tes jeux ?

R : Oui c'est ça, ils sont toujours sur le compte. Du coup, c'est assez cool. Maintenant sur les consoles, j'aime bien avoir les boîtes parce que les boîtes sont cool. Maintenant ça m'ennuie, avant tu avais le manuel avec, maintenant plus.

I : Il te servait ou c'était pour la déco ?

R : Les deux. Ils me servaient en premier temps pour découvrir le jeu et puis ça faisait de la déco. Après c'est vrai que ça faisait un peu de la dépense inutile au niveau papier. Voilà, on dématérialise les guides. En plus, ils sont déjà introduits dans le jeu. Tu commences un jeu, tu as directement un tutoriel qui t'explique ce que tu dois faire. Mais c'est vrai que j'aime bien les boîtes et que j'aimais bien avoir le manuel.

I : Pourquoi cette différence entre PC et console ?

R : Je suis resté dans le style d'avant en fait. Avant, pour toutes mes consoles, j'achetais en physique vu que ça n'existait pas encore le dématérialisé. Au final, je me suis adapté au niveau du PC mais j'ai gardé mes habitudes sur consoles. J'aime bien mettre le CD dans ma console, ma petite cassette...

I : Sur PC, c'est plus intéressant d'acheter en dématérialisé ?

R : Sur PC, je crois que tous mes jeux sont dématérialisés. Il n'y a que Diablo 3 que j'ai en matérialisé et je n'y joue plus depuis longtemps.

I : C'est quoi l'avantage de les prendre en dématérialisé sur PC ?

R : L'avantage, c'est que tu ne te déplaces pas déjà. Donc ça c'est déjà assez cool. Puis tu peux avoir ton jeu dans ta langue car par exemple, si tu vas à Ostende, tu as ton jeu en néerlandais. Ça c'est par cool, ou à Bruxelles, ça m'est déjà arrivé, j'ai failli prendre un jeu avec la boîte en néerlandais et je me suis dit « non en fait, je le veux en français ». J'ai attendu une semaine et je l'ai recherché en français. C'est un avantage. Maintenant, un autre avantage, c'est que maintenant, même si mets le CD, tu dois quand même télécharger le jeu et ça prend quand même beaucoup de temps. Donc autant directement le télécharger.

I : L'avantage du physique c'est quoi, c'est d'avoir l'objet ? Est-ce qu'il y a d'autres avantages ou inconvénients ?

R : L'inconvénient, c'est que ça prend de la place et c'est assez inutile. C'est plus de la déco, avec le style assez rétro qui ressort. D'ici 20 ans, on n'aura plus de boîtes je pense, enfin c'est vers ça qu'on va...

I : Tu penses qu'on va aller vers ça ?

R : Vers du dématérialisé entièrement, oui. Maintenant, j'aime bien toujours les boîtes, donc j'aime bien garder cet aspect-là. Plus tard ce ne sera plus possible, donc j'aime bien garder les boîtes pour mes « veilles consoles », donc disons dans 20 ans, j'aurai toujours peut-être ma Switch quoi qu'il arrive. Maintenant sur PC ce n'est pas le cas, je m'en fous.

I : Pourquoi cette différence PC / Consoles ?

R : Je ne sais pas, c'est personnel. C'est plus l'envie d'avoir le jeu physique sur console. Il n'y a pas vraiment de raison.

I : Peut-être parce que c'est beaucoup plus démocratisé sur consoles ?

R : Je ne sais pas... C'est vrai que sur PC, il y a beaucoup plus de promotions, sinon il n'y a pas vraiment de raison. Tu as des promotions vraiment sur tout, sur tous les Luncher actuels...

I : Tu utilises quoi toi, un peu tout ?

R : Un peu tout, quand je vois un jeu qui me plait, je l'achète sur une plateforme. Par exemple, « Rage 2 » sur « Bethesda ». C'est un launcher avec plusieurs jeux, comme Steam, qui est par contre directement lié à la société Bethesda. Après, Steam reprend tout.

I : Quand tu achètes les jeux physiques par contre, tu les achètes où ?

R : Directement dans les grands magasins, comme Media Markt ou la FNAC. Maintenant si je veux des jeux rétros, je vais dans des magasins + spécialisés, donc c'est plus spécifique. A Bruxelles, il y en a 2-3, à Charleroi il y en a 1, mais c'est un peu plus rare.

I : Donc tu m'as parlé d'un MMORPG, qui fonctionne avec un système d'abonnement, je suppose ?

R : Non, celui-là était gratuit. Après tu pouvais acheter des trucs dans le jeu, par exemple des boosters qui augmentaient ton exp dans le jeu, tu pouvais acheter des skins de personnages, des vêtements un peu spécifiques sympas qui venaient de sortir, ou des animaux qui allaient te chercher des trucs directement... Puis il y a des gens dans la vraie vie qui achetaient la monnaie du jeu. Les joueurs farmaient énormément de golds dans le jeu pour pouvoir acheter cette monnaie et acheter du stuff. Tu farmais et après tu achetais des trucs.

I : Du coup, tu dépensais de l'argent dans le jeu ?

R : Jamais car j'étais petit et radin, je n'avais pas envie de dépenser quoi que ce soit. Maintenant ce n'est pas le cas, je dépense un peu plus d'argent dans les skins etc mais c'est parce que je travaille aussi, j'ai de l'argent quoi qu'il arrive, je me dis que ce n'est pas très grave si je dépense 8€ pour un skin ou deux.

I : Tu dépenses beaucoup d'argent, par rapport à ce qu'on a évoqué tout à l'heure ?

R : Non, rarement. C'est vraiment quand quelque chose me plait et que j'en ai vraiment envie, par exemple des skins super beaux, que tu as envie de jouer avec... La dernière fois, c'était il y a peut-être un mois, j'ai acheté un skin pour 8,99€. Mais ça reste rare, je n'aime pas trop dépenser pour rien, ce sont des skins après tout et on peut aussi les gagner dans le jeu, donc ce n'est pas vraiment intéressant.

I : Et à part ces skins, il y a d'autres éléments que tu achètes parfois dans les jeux ou des DLC ?

R : Des DLC oui, par exemple dans Zelda il y a eu un DLC et je l'ai acheté. Ça, c'est directement dématérialisé parce que tu ne peux pas avoir un CD bien spécifique pour ça. Maintenant, au niveau des autres achats, je n'ai pas vraiment d'achat spécifique à part ça.

I : Et est-ce qu'il y a des types de jeux où tu dépenses de l'argent, par exemple dans des free-to-play ?

R : Non, j'y joue mais je dépense de l'argent très rarement comme je disais. Maintenant c'est vrai que je ne joue pas à des MMORPG avec des abonnements, comme WOW. Ça coûte cher, 12 à 20€ par mois je crois, et je refuse catégoriquement de payer un truc pareil. C'est un vieux jeu, je refuse de payer un truc pareil. D'ailleurs tu dois acheter tous les jeux pour avoir la dernière extension, et après il faut encore payer l'abonnement, laisse tomber. Maintenant, si je vois qu'il y a un jeu qui m'intéresse vraiment beaucoup, je vais le tester en free-to-play et après tu as la possibilité de continuer par la suite avec l'abonnement. Tu as Dofus par exemple, avec le système d'abonnement mais tu peux aussi farmer pour payer l'abonnement avec l'argent du jeu.

I : Toi, tu n'es pas trop pour le système de payer régulièrement, avec un abonnement.

R : Ça dépend. S'il y a du contenu qui arrive quoi qu'il arrive... Parce que par exemple, si tu achètes ton jeu 60€ et qu'après tu n'as jamais de contenu, de DLC, ni rien... Tu paies ton jeu 60€ et après tu n'as plus rien. Sauf que si tu as un jeu où tu commences justement avec un petit truc et tu continues au fur et à mesure, qu'ils mettent des mises à jour, pourquoi pas, ça peut être cool, maintenant le prix de l'abonnement ne doit pas dépasser un certain montant, il

ne faut pas déconner. Parce que c'est mensuel quoi qu'il arrive, 15-20€ c'est mort pour moi. A ce moment-là, je préfère mettre ça dans une épargne pension. C'est un peu une perte de temps.

I : Comme tu parles d'abonnement, on va enchaîner avec les offres de catalogue, avec un abonnement. Tu as déjà testé quelque chose comme ça ?

R : Par exemple, il y a Playstation. Là j'ai pris l'abonnement pour jouer en ligne à Monster Hunter, j'ai payé 60€ pour l'année et j'avais aussi des jeux gratuits qui sortaient. Pour le catalogue de Playstation Now, j'ai voulu le tester mais après je me suis rendu compte qu'il fallait d'abord que je me connecte sur Playstation pour télécharger l'application, que je prenne l'abonnement de manière fictive... ça m'ennuyait parce que je me suis dit que j'allais oublier de désactiver l'abonnement et que je paie le mois d'après, d'après... Je me suis dit que j'allais le désactiver mais que j'allais oublier, que j'allais avoir la flemme... Sinon, c'est pas mal, j'ai vu que tu pouvais avoir accès aux jeux de PS2, PS3, PS4. C'est pas mal parce que du coup, c'est totalement dématérialisé, tu peux jouer à n'importe quel jeu... C'est quand même vachement intéressant. Ça relance un peu aussi le rétrogaming. Ça peut toujours être intéressant, maintenant il faut voir le prix aussi. Si c'est 20€ par mois, laisse tomber. Je serais prêt à mettre maximum 15€.

I : Ce serait plutôt pour tester, ou tu penses que sur la longueur, tu pourrais vraiment jouer aux jeux-vidéos de cette manière ?

R : Ça dépend parce qu'un jeu ne va pas durer 1 mois. Donc, je peux faire par exemple 3-4 jeux sur un mois sans problème si je m'y mets vraiment, si le jeu m'intéresse, et évidemment, c'est logique vu que t'as un catalogue défini, si tu prends un jeu, c'est qu'il t'intéresse. Donc tu pourrais faire 3-4 jeux différents. Maintenant, est-ce que ça va continuer là-dessus, est-ce qu'on va garder ça ? Je ne pense pas. Je ne pense pas parce que quoi qu'il arrive, c'est quand même un montant assez élevé. 15€ ça va, par contre 20€ c'est quand même assez élevé. Rien que cette différence de 5€, c'est quand même énorme.

I : Pour toi, c'est ça le plus gros point négatif, c'est le prix ? Ou il y a aussi d'autres points négatifs ?

R : Non car si le catalogue est assez bien fourni, ça peut plaire à n'importe qui, tu peux avoir n'importe quel jeu n'importe quand. Tu peux même aller chez un de tes potes et te connecter à Playstation Now et c'est bon, tu peux faire ce que tu veux. Par exemple, si je veux venir chez toi et jouer avec toi à un certain jeu sur PS3, on pourra le faire sans problème. Je connecte et on y va, plutôt que de prendre tous les jeux de manière matérialisée. Maintenant,

ça réduit un peu le « fun ». C'était toujours sympa quand on était petit de prendre la console, les jeux et d'aller jouer chez ses potes avec ses manettes... Maintenant, c'est parce que je suis de la « vieille école ». Maintenant, les jeunes qui vont commencer maintenant, ils ne sont plus là-dedans, ils sont déjà dans le dématérialisé depuis un bout de temps. Donc c'est fort possible qu'on va aller dans cette direction. Est-ce que ça me plaît ? Pas vraiment.

I : Toi, tu dirais donc que tu préfères acheter les jeux, que ce soit de manière physique ou en téléchargement, de manière individuelle, 1 par 1, plutôt que de...

R : Oui, je préfère les acheter en occasion en deuxième temps. Dans tous les cas, t'as des possibilités. Après c'est vrai qu'avec un catalogue, tu peux le prendre un mois et l'arrêter après, il faut voir leurs conditions aussi. Maintenant, est-ce que c'est intéressant ? Il faut voir. Ça dépend des gens, moi je préfère avoir le jeu matérialisé sur console.

I : Donc tu parles de points positifs, négatifs, tu ne sais pas trop si tu serais prêt à passer à ce type d'offre finalement ?

R : Ça dépend de l'offre, du catalogue, du prix, des conditions. Je l'utiliserais plus pour tester des jeux et pour le côté rétro aussi, vu qu'on a accès aux jeux PS2, je pourrais par exemple jouer à « Medieval ». Maintenant, pour les périodes où je peux jouer, c'est toute la semaine. Je n'ai pas vraiment de période bien spécifique, je n'ai pas de congé scolaire ou quoi par exemple. Donc il faut voir si j'aurais assez de temps ou si je le prends juste pour mes congés par exemple.

I : Tu restes attaché au fait d'acheter les jeux un par un.

R : En matérialisé, oui j'aime bien.

I : Justement, tu parlais du marché de l'occasion. Est-ce que tu achètes parfois des jeux d'occasion ?

R : Oui, j'achète des jeux rétro, même des nouveaux jeux, comme Pokémon Evoli, à un particulier. Le jeu coûtait +- 50€ et le gars me l'a vendu 35€ parce qu'il était déjà sorti etc, il a été utilisé juste deux fois. C'est quand même pas mal une réduction d'une vingtaine d'euros.

I : Tu évoques l'exemple de Pokémon mais est-ce qu'il y a des types de jeux vraiment spécifiques que t'achètes d'occasion ?

R : Des jeux rétros, des jeux récents, il n'y a pas vraiment de critère spécifique si le jeu m'intéresse... Par exemple, Sekiro sur PS4, j'ai vu qu'il était en promotion mais c'est 40€ au lieu de 60€ et je n'ai pas envie de dépenser 40€ pour ce jeu-là. Je sais que je vais vite le finir. Il n'y a pas longtemps, j'ai acheté en promotion sur le Playstation Plus à 25€ au lieu de 45€.

En deuxième main, j'achète un peu tout et n'importe quoi. Dès qu'il y a un jeu qui m'intéresse, comme un jeu rétro que j'aimais bien quand j'étais petit...

I : Et qu'est-ce que ça représente dans ton budget, par rapport au budget total que tu dépenses dans les jeux-vidéos ?

R : Ce n'est pas énorme car les jeux ne sont pas chers en général. Les nouveaux jeux, ça dépend, soit je les prends en dématérialisé sur PC ou bien en physique et si je ne trouve pas de promotion, je les prends directement au prix plein... Les nouveaux jeux en promotion, c'est assez rare donc ce sont surtout des jeux en rétrogaming.

I : Donc pour toi les avantages de l'occasion, c'est plutôt le prix et le fait de trouver des jeux en rétrogaming. Et est-ce que tu vois des inconvénients ?

R : Non pas vraiment, si tu vois que le jeu est en bon état, qu'il n'y a pas de griffes... Maintenant, est-ce que j'ai encore un intérêt à avoir les boîtes rétro ? Non parce que je ne suis pas collectionneur. Les collectionneurs, là c'est une autre chose, les prix sont bien plus fous. Donc pour moi non, il n'y a pas de désavantage.

I : Donc on a parlé de dématérialisation, d'occasion. Est-ce que tu aimerais avoir la possibilité de revendre des jeux dématérialisés en occasion, est-ce que tu penses que ce serait possible ?

R : Pour l'instant, ce n'est pas possible, pas que je sache. Si tu veux revendre, tu dois revendre ton compte avec, ce qui est stupide car du coup, tu as plusieurs jeux sur ton compte et tu dois revendre ton compte en entier. Maintenant, tu as la « dématérialisation », je te parle par exemple de comptes WOW, tu peux monter le compte au maximum et revendre le compte, donc là ce n'est pas vraiment en promotion ou en deuxième main mais voilà. Maintenant, est-ce que j'aimerais bien ?

I : Est-ce que ça t'empêche de passer à la dématérialisation, cette impossibilité de les revendre ou de les prêter par la suite ?

R : Non parce que les prêter, je peux prêter mon compte si je veux, il n'y a aucun problème. Les revendre, je m'en fiche car je ne les revends pas, je garde mes jeux. Je ne les revends quasiment jamais, sauf par exemple God of War, c'est le seul jeu que j'ai revendu en 15 ans. Je ne revends jamais.

I : Est-ce que tu penses qu'un tel marché de l'occasion sur du dématérialisé puisse être mis en place par les développeurs ou autre, que ce soit viable ou que c'est impossible ? Que les gens puissent prêter ou revendre leurs jeux ?

R : Oui ce serait viable, car les gens revendent quoi qu'il arrive. A partir du moment où tu achètes le jeu et que tu le termines... Ça arrive tout le temps, des gens qui achètent des jeux

PS4 et les revendent 60€, et au final ils le finissent en une journée et les revendent 50€. Au final, les gens l'achètent car ils se disent que 10€ moins cher, c'était déjà ça de pris. Je pense que dans tous les cas, s'ils le faisaient en dématérialisé, ce serait avantageux pour eux car ça se revendrait quand même, il y aurait quand même un marché, il y aurait quand même des gens qui l'achèteraient et qui le revendraient.

I : Tu ne penses pas que les gens vont trop acheter via ce canal et ne plus l'acheter neuf ?

R : Non car il y a toujours des gens qui vont vouloir avoir leur CD à eux. Mais il n'y aurait plus de CD ici, donc ils s'en foutaient en fait. Maintenant, il faudrait quand même qu'il y ait des gens qui achètent le jeu à la base dans tous les cas. Maintenant, si une famille avec 5 frères veut toucher au jeu, il y en a un qui va l'acheter et le revende ensuite à 1€ aux autres, ça ils pourraient le faire... Maintenant est-ce qu'ils y perdraient de l'argent, sûrement oui du coup, vu qu'il y aurait un peu moins de gens qui achèteraient. Oui, sûrement, à voir.

I : Oui, ou les développeurs devraient prendre une part sur les ventes.

R : Ça me fait penser, sur Steam, c'était sur Counter Strike, et même sur d'autres jeux, tu as un marché à l'intérieur du jeu, avec des armes etc... Tu as aussi des loot box, à par exemple 4000 dollars, et tu as quelqu'un qui va l'acheter. Et tu as le marché, donc Steam, qui va prendre une commission pour eux. Donc eux ils gagnent de l'argent sans rien faire. Donc ouais, ce serait pas mal qu'ils installent ça, c'est déjà sur des skins, maintenant pourquoi pas sur des jeux. Ce serait avantageux pour eux, ils n'y perdraient pas grand-chose en fait. S'ils mettent par exemple 5 à 10% de commission sur chaque jeu, c'est quand même pas mal, ça pourrait être intéressant.

I : Donc maintenant, on va revenir un petit peu aux achats des jeux. Quand tu as acheté un jeu, quelles ont été les différentes étapes par lesquelles tu es passé pour réaliser cet achat ?

R : Le dernier jeu que j'ai acheté était dématérialisé, donc sur Steam. Un jeu en promo, qui est passé de 80€ à 8€, donc je me suis dit pourquoi pas, je gagne 72€ donc je l'ai acheté. Donc j'ai été sur Steam, j'ai regardé les meilleures ventes et je suis tombé sur ça. Là-dessus, tu as toutes les promotions. J'ai parcouru le store, j'ai vu 2-3 jeux et je suis tombé sur celui-là. Je me suis dit que ça pouvait être sympa, je l'ai sélectionné, j'ai fait l'achat avec ma carte bancaire, je me suis identifié avec « It's me », puis j'ai acheté le jeu et j'ai commencé à le télécharger. Après je l'ai sur mon PC, sur mon application, le launcher Steam.

I : Et qu'est-ce qui a dépensé chez toi l'envie ou le besoin d'acheter ce jeu-là ?

R : Le fait qu'il y ait une réduction de 72€, ça m'a déjà intéressé, après je me suis dit pourquoi pas.

I : Le jeu t'intéressait aussi ou c'était vraiment la réduction ?

R : Non le jeu m'intéressait quand même. Ce n'est pas parce qu'un jeu coûte 2€ que je vais l'acheter.

I : Et qu'est-ce qui t'a attiré dans ce jeu-là ?

R : C'est un jeu solo, les graphismes étaient bien, l'histoire aussi.

I : Une fois que tu as vu ce jeu-là, tu as recherché de l'information ?

R : Non pas spécialement, toute l'information était déjà sur Steam, ils reprennent tout : le style de jeu, le prix, des images, du gameplay etc. Pas besoin de recherche.

I : Et de manière générale, quand tu cherches des infos sur un jeu, quel type d'infos tu cherches, où ?

R : Surtout sur le gameplay, si le jeu n'est pas buggé... Parce que par exemple Zelda, le jeu ne tourne pas bien sur une TV haute résolution, ça ça m'ennuie, donc je recherche ça aussi.

I : Tu regardes aussi des vidéos du jeu, des trailers ?

R : Oui, c'est ça. Comme ça au moins, on a toutes les informations, c'est intéressant.

I : Et est-ce que tu écoutes aussi tes amis ou tes connaissances avant d'acheter un jeu, est-ce que le bouche-à-oreille ça joue un rôle dans ton achat ?

R : Oui vu que par exemple, Borderlands, si mon pote ne m'avait pas parlé de la promotion, je ne l'aurais pas acheté, je m'en foutais. Maintenant, ça dépend. Je ne tiens pas forcément compte de l'avis des gens, je vais regarder des vidéos du jeu et voir s'il a l'air bien ou pas.

I : Quand tu achètes un jeu ou une console, est-ce que le nombre d'amis qui possèdent le jeu ou la console ?

R : Non je m'en fous car si je l'achète, c'est pour une raison principale, par exemple la Switch, c'était pour Zelda et puis tu avais aussi d'autres trucs comme les mario, plein de jeux solo... Je voulais « Smash Bros » aussi, je l'ai directement acheté. Maintenant si je me rends compte que des gens l'ont aussi, je me dis « pourquoi pas ». Après par exemple, « Sea of Thieves », je l'ai acheté avec mon ami et je ne connaissais personne qui l'avait entre-temps. Je l'ai acheté, on a joué à 2 puis j'ai découvert que des autres potes l'avaient aussi et maintenant, on joue avec eux. Mais ce n'est pas un critère de base quand j'achète un jeu ou une console.

I : Qu'est-ce qui t'intéresse alors, vraiment le catalogue de jeux ou est-ce qu'il y a aussi d'autres éléments ?

R : C'est le jeu, les graphismes que j'aime bien... Pour une console, les styles de jeux qui vont sortir de jeux, le catalogue, les licences comme celles de Nintendo, les Mario et Zelda...

Les exclusivités sur PS4 qui sont vraiment intéressantes, c'est ça plus qu'autre chose. C'est vraiment ce que je recherche. Maintenant je sais qu'il y a des gens qui recherchent la rétrocompatibilité. Moi, je m'en fous.

I : Est-ce que tu regardes seulement les jeux sortis sur la console ou aussi les jeux futurs qui sont prévus ?

R : Les jeux futurs, on ne peut pas tous les prévoir non plus. Maintenant, il y a quand même certains jeux, comme sur Switch, je savais qu'il y aurait des jeux qui sortent plus tard que je voudrais, ça je le savais, ce n'était pas juste pour un jeu. Maintenant la PS4, je l'avais acheté en 2ememain à un ami et je savais qu'il y avait plein de jeux qui m'intéressaient. Je l'ai acheté et je me suis dit qu'on verrait pour les jeux futurs.

I : Donc, tu dirais que c'est aussi important les jeux au moment où tu l'achètes que les futurs jeux, tu anticipes un petit peu.

R : Oui, je ne vais pas acheter n'importe quelle console pour n'importe quoi.

I : Tu regardes la quantité de jeux, ou c'est vraiment la qualité de certains jeux bien spécifiques, des exclusivités ?

R : C'est plus la qualité que la quantité. Ce n'est pas parce qu'il y a 50 jeux sur la Switch que je vais l'acheter. C'est vraiment par rapport aux jeux qu'ils proposent, parce que par exemple sur la Switch, il y a plein de jeux que je n'aime pas donc je ne les ai pas achetés, comme « Splatoon ». Sur la Switch, j'ai peut-être 6-7 jeux.

I : Et est-ce qu'il y a vraiment certains jeux qui peuvent te faire acheter une console ? Est-ce que tu peux acheter une console pour 1, 2, 3 jeux ?

R : Je ne crois pas, pour ça je vais demander à un pote qui me prête la console ou bien je ne l'achèterai pas la suite en promotion, on verra.

I : C'est vraiment la qualité, et aussi un peu la quantité de jeux que tu aimes...

R : Oui, voilà. Parce que si tu as un jeu, ce n'est pas la peine, maintenant si ce sont 5-6 jeux intéressants, là ça vaut la peine.

I : On a parlé un peu du bouche-à-oreille, de la recherche d'informations... Est-ce que de manière générale, quand tu recherches de l'information sur un jeu, tu vas vers certains sites en particulier ou vers d'autres...

R : Les plus gros sites dispos, Twitch pour voir des gens jouer au jeu, Youtube qui montre des vidéos de gameplay etc... Après tu as toujours « Jeuxvideo.com » où tu as des avis des jeux, des gens qui en parlent, des bugs qui sont référencés, c'est intéressant. Maintenant d'autres styles de sites, non pas spécialement.

I : C'est toujours sur Internet que tu cherches de l'info ?

R : Oui, et puis il y a aussi les potes qui en parlent. Il y a donc des infos qui reviennent par rapport aux amis comme on en a parlé, mais c'est quand même moins fréquent que d'aller directement sur Internet et voir.

I : Donc tu as parlé de Jeuxvideo.com par exemple. Donc est-ce que tu regardes des avis d'autres utilisateurs avant d'acheter un jeu ? Est-ce que c'est vraiment quelque chose que tu regardes ?

R : Je regarde mais je n'y prête pas spécialement attention, ça dépend de ce que c'est comme avis. Tout le monde a des avis spécifiques, après un peut râler par rapport à la qualité graphique, un peut trouver que c'est bien et l'autre que ce n'est pas bien... Ça dépend des avis des gens, ça dépend de ce que c'est. Si c'est un avis vraiment intéressant, par exemple que le jeu plante au bout de 5 fois, ça c'est hyper chiant, maintenant si c'est un bug qu'on sait par exemple, tu ne vas peut-être pas l'acheter tout de suite tu vois, tu vas peut-être attendre que ce soit fixé, car maintenant il y a des mises à jour pour fixer les problèmes comme ça. Ça dépend des jeux, il y a des jeux où ils laissent comme ça et basta. Un autre exemple, Sea of Thieves, il n'y a pas si longtemps, il y avait un bug. Ça a été fixé mais ça peut être une raison pour laquelle quelqu'un ne va pas acheter un jeu. Maintenant, il y avait aussi l'avis d'une amie par rapport à ce jeu-là, qui me disait qu'il n'y avait rien à faire dedans, que c'était vraiment très limité et le jeu coûtait 60€ de base, elle m'a dit que ce n'était pas très intéressant de l'acheter. J'ai attendu une promotion, qu'il soit à 30€ et j'ai vu qu'ils commençaient à faire des mises à jour etc...

I : Donc, est-ce qu'il y a aussi certains avis, que ce soit par tes amis ou en ligne, qui sont plus importants que d'autres ?

R : Oui, parce que tu as des gens qui sont plus connus que d'autres que d'autres, tu sais que d'office, ils vont dire la vérité et pas donner leur avis juste pour avoir de l'argent car ils sont d'office sponsorisés dans certains cas et ils vont avoir plein d'avantages, et après le jeu est full bugué...

I : Donc, tu consultes des avis de joueurs et de professionnels. Et tu accorderais plus d'importance aux avis des joueurs, plutôt que des professionnels ?

R : Oui parce que les professionnels, ils ne disent pas forcément la vérité non plus. Ils sont sponsorisés, car tu reçois de l'argent pour dire quelque chose. S'il y a des mises à jour, ça peut aussi changer.

I : Donc comme tu l'as dit, quand tu cherches de l'information, tu vas un peu sur tous les sites, il n'y en a pas vraiment un en particulier ou une communauté particulière que tu fréquentes...

R : Non, pas spécialement.

I : Et quand tu lis des avis, que ce soit en vrai ou sur Internet, est-ce que tu es plus influencé par des avis positifs, négatifs, ou pas spécialement ?

R : Pas spécialement, ça dépend du commentaire, si c'est par exemple un bug, ça m'ennuie, après si c'est un petit truc bidon, ça ne m'influencera pas dans l'achat ou dans le non-achat du jeu. Ça dépend du contenu du commentaire.

I : Est-ce que finalement, quand tu recherches de l'information sur un jeu, est-ce que tu recherches de l'information de la même manière quand il s'agit d'un jeu dématérialisé ou en boîte ?

R : C'est la même chose car c'est le même jeu au final, les commentaires sont les mêmes dans tous les cas, les gens râlent pour les mêmes choses. Il n'y a pas de différence réelle.

I : Une fois que tu as cherché de l'info, est-ce que tu as déjà hésité sur le jeu ou sur les manières d'acheter le jeu, en boîte, en téléchargement... ?

R : Non, si je veux l'acheter en boîte, je l'achète en boîte, sinon en dématérialisé.

I : Donc après, tu as pris ta décision d'achat. Donc tu m'as parlé du prix, du jeu en lui-même, est-ce qu'il y a d'autres critères que tu regardes vraiment spécifiquement quand tu achètes un jeu ?

R : A part le prix, le contenu, le caractère du jeu... Je regarde, par exemple si c'est un jeu Origin, je sais qu'il y aura des mises à jour... Par contre, si c'est un jeu indépendant, ça dépend... Par exemple, j'avais un jeu qui ressemblait à Minecraft à 20€ mais le gars était tout seul à coder et ça je ne le savais pas dès le début. Le contenu arrivait très lentement, déjà il a fallu 1 an et demi pour sortir son jeu... Un ami m'en avait parlé en me disant que c'était trop cool et qu'il avait envie d'y jouer, et au final le contenu n'est jamais sorti. Après c'est personnel et ça n'est arrivé qu'une fois.

I : Du coup maintenant, tu regardes si c'est un jeu indépendant ou si c'est une grosse boîte qui l'a fait ?

R : Si c'est un jeu indépendant, je me renseigne un minimum parce que si c'est pour acheter un jeu et que j'y joue des mois c'est intéressant, mais si c'est vide, ça m'ennuie, donc d'office je regarde un peu plus maintenant. Après Sea of Thieves, je savais au début qu'il n'y avait pas

beaucoup de contenu, je l'ai acheté quand même et je savais qu'il y allait avoir des mises à jour car le studio, c'est Microsoft.

I : Finalement, combien est-ce que tu dirais que tu acceptes de dépenser dans un jeu vidéo, et est-ce que tu dirais que ça change si c'est un jeu dématérialisé ou pas ?

R : Ça ne change rien, sauf si c'est sur console, je le ferai en matérialisé. Sur PC, je m'en fiche que ce soit dématérialisé. Maintenant, ça dépend du contenu. Il y avait « Division 2 » qui était sorti, j'avais la possibilité de l'acheter en jeu normal à 60€ ou à 80€ avec quelques bonus en plus et je pouvais jouer 3 jours avant la sortie, ou 120€ et j'avais l'édition « Gold full illimité ». Je me suis laissé tomber, ce n'est pas pour 2-3 petits avantages que je vais payer ce prix-là, donc j'ai payé 60€. Maintenant, je pense que + de 60€, il ne faut pas déconner, c'est déjà hyper cher.

I : Tu dirais que 60€, c'est ta limite, ça ne change pas en fonction de si tu l'achètes en boîte ou en téléchargement ?

R : Non, pas spécialement. Maintenant tu as des coffrets aussi en matérialisé, je peux payer plus pour une figurine si je trouve que ça vaut le coup, ça dépend au cas par cas, si c'est vraiment une licence que j'adore ou pas... Par exemple, Zelda, pourquoi pas, mais il faut vraiment que le truc m'intéresse, si c'est un petit skin dans le jeu, ça ne sert à rien...

I : Du coup, tu ne penses pas qu'un jeu dématérialisé devrait être vendu moins cher qu'un jeu en boîte ?

R : Non, il n'y a pas de raison, je m'en fous. Le jeu reste le jeu.

I : Est-ce que quand tu télécharges tes jeux, tu as la sensation de les posséder ?

R : Oui, surtout avec une plateforme comme Steam. Si je perds mon PC, je peux retélécharger Steam et j'ai toujours accès à mes jeux qui sont sur mon compte. Sur Playstation, j'ai aussi cette sensation de possession mais moins car si ma Playstation a un problème, je perds les jeux qui sont dessus.

I : Une fois que tu as acheté le jeu, tu l'as essayé. Quelles ont été tes premières impressions sur le jeu ? Est-ce que ça s'est confirmé par la suite ?

R : J'ai joué, c'était bien. C'était World War Z, il y avait du contenu, des mises à jour... C'était en dématérialisé.

I : Tu n'as pas eu de surprise ?

R : Aucune surprise non, c'était ce qui était prévu, tout était dit donc aucun problème.

I : Donc tu dirais que tu as été satisfait par ton achat ?

R : Oui

I : Et donc toutes les étapes qu'on vient d'évoquer ensemble, prendre connaissance du jeu, chercher de l'information, l'acheter... Finalement, il n'y a pas de différence pour toi dans ces étapes, à part peut-être l'achat en lui-même ?

R : Oui car le jeu physique, tu dois te déplacer pour l'acheter toi-même. C'est la seule différence. Ce n'est pas vraiment un inconvénient. Après, si c'est un jeu attendu et qu'il y a de la file le premier jour, je vais attendre un peu, j'irai au magasin quand j'aurai un peu de temps et je n'irai pas spécialement pour ça. Par exemple, à la FNAC tu as la possibilité d'acheter des mangas etc, t'as des goodies un peu geeks etc, donc je n'irai pas spécialement pour le jeu. La dernière fois que j'ai acheté un jeu matérialisé dans un magasin, je n'allais pas spécialement pour ça mais j'ai vu une promotion sur les « Kingdom Hearts » et je me suis dit « pourquoi pas », en plus il y avait le nouveau qui était sorti.

I : Maintenant, on va parler un peu du cloud gaming. Toi, qu'est-ce que tu penses de ce système ?

R : Comme on en a parlé tantôt, si c'est vraiment une offre intéressante, que les conditions générales sont bien, qu'ils ne t'embêtent pas avec l'abonnement, que ça se supprime facilement... Là c'est cool car si tu veux ton abonnement et jouer à des jeux pendant un certain mois, tu joues à tes jeux pendant un mois et voilà. Après si tu n'as pas fini le jeu, tu dois reprendre un abonnement d'un mois et voilà. Maintenant, si le prix est bien, si les conditions générales sont bien, que le catalogue est bien fourni, ça peut être intéressant à jouer dessus, maintenant tu n'as rien. Si tu veux prêter tes jeux, tu dois prêter ton compte PS Now. Maintenant, il faut voir si tu peux te connecter à deux PC en même temps.

I : Le fait de posséder les jeux, c'est vraiment important pour toi ?

R : Dans un certain sens, oui. C'est quand même intéressant quoi qu'il arrive parce que sur le PS Now, tu ne l'as pas, tu loues et voilà. C'est comme louer un film. Tu ne l'as jamais et si tu as envie de rejouer, il faut repayer une nouvelle fois. Tu ne l'as pas réellement, que ce soit en matérialisé ou en dématérialisé, donc si tu veux rejouer par la suite et que tu dois repayer, c'est un peu chiant.

I : Et qu'est-ce que tu penses du cloud gaming quand on parle de PC à distance ?

R : Ça c'est intéressant, parce que si c'est un PC à distance, par exemple tu as des gosses qui n'ont pas d'argent, pas de job étudiant ou quoi que ce soit et leurs parents n'ont pas beaucoup d'argent, donc ils ont un pc pourri, ils ont envie de jouer aux nouveaux jeux mais ils n'ont pas le PC requis. Ça j'avais ça quand j'étais petit, j'avais un vieux pc pourri et je ne savais pas jouer à tout ce que je voulais. Du coup, avec un système comme ça voilà... Après il faut voir

au niveau du prix, car ça reste un abonnement, tu n'as pas le pc. Je dirais que je peux mettre 25€, en tout cas ça peut être intéressant car tu n'as pas l'argent tout de suite pour acheter un PC. Un PC gaming, ça coûte entre 1300€ et 2500€, donc c'est quand même assez énorme. Du coup, je me dis que c'est cool quand t'as pas le PC. Mais encore une fois, ne pas l'avoir, c'est chiant. Si tu arrives à payer 30€ par mois, si tu t'économises un petit peu, tu peux acheter un PC.

I : C'est vraiment le point noir, le fait que tu n'aies rien.

R : Oui, tu es dépossédé de tout au final. Je ne sais pas c'est quoi le but mais j'ai l'impression que tu ne vas rien avoir. Tu seras chez toi, tu voudras jouer à un jeu mais tu n'auras rien en fait. Il y a déjà ce système de « location de pc » dans certains bars, t'as des PC qui sont au-dessus et aussi des consoles. C'est quand même sympa car même si tu n'as pas la possibilité, tu peux aller dans ce bar là. Mais encore une fois, tu te déplaces jusque-là, tu dois payer la location... Ca fait des frais, ce n'est quand même pas top.

I : Donc ici pour les points positifs, tu dirais que c'est plus pour les gens qui ont moins d'argent ?

R : Oui, sinon je ne vois pas réellement de point positif. Dans tous les cas, supposons que tu achètes ton PC, tu fais ce que tu veux avec, comment tu veux... Si tu n'as pas le PC, tu vas devoir le louer, te connecter à quelque chose d'autre. Maintenant que j'y pense, un autre point négatif, c'est peut-être la connexion aussi. Il faut ta connexion, si elle n'est pas bonne, tu ne vas pas le faire. Si tu as une panne de courant, tu perds la possibilité de jouer au jeu. Si pendant un mois, tu n'as plus de ligne internet, tu ne profites pas de l'abonnement. Maintenant les points positifs c'est ce qu'on a déjà dit, donc tu as accès aux jeux quand tu veux et si tu n'as pas trop d'argent pour un PC, tu peux jouer quand tu veux.

I : Tu serais intéressé par une telle manière de jouer, que ce soit « louer un pc » ou l'offre de Sony par exemple ?

R : L'offre de Sony, je vais tester. Je vais faire 7 jours, ne pas aller plus loin mais au minimum tester. L'essai pourquoi pas, plus loin que ça je ne pense pas. Maintenant s'il y a un jeu dont j'ai envie, je peux toujours aller l'acheter dans un magasin rétro.

I : Et pourquoi le tester si tu ne veux pas continuer par la suite ? Tu sais déjà que tu ne veux pas continuer par la suite ?

R : Pour voir comment se présente la chose, pour apprendre, pour avoir un peu plus de « connaissances » car on va se diriger vers ça, donc c'est bien de savoir un minimum.

I : C'est plus pour un soucis de connaissance ?

R : Oui, c'est plus par rapport à l'information, apprendre comment vont tourner les choses.

I : Donc tu dirais, si l'on parle un peu de nouvelles technologies de manière générale, quand une nouvelle technologie arrive sur le marché, est-ce que tu es du genre à l'adopter directement et rapidement, ou tu attends que ça se démocratise, que tes amis te la conseillent ?

R : Ça dépend des cas. Si c'est un truc qui m'intéresse, je vais être à fond dedans. Sinon je m'en fous, même si mes amis vont dessus, ça ne m'intéresse pas. Comme le Playstation Now, même si une dizaine d'amis vont dessus, ce n'est pas ça qui va m'attirer. Si ça m'intéresse, ça m'intéresse, sinon je m'en fous. Maintenant comme je t'ai dit, c'est plus par soucis d'information, pour se renseigner. C'est plus de la curiosité, donc à ce niveau-là ça m'intéresse et je me renseigne. Maintenant, aller directement dessus, ça non.

I : Tu dirais que tu es plus un acheteur réfléchi que compulsif.

R : Je suis les deux. Comme la collection de Kingdom Hearts, c'est plus un achat compulsif, pareil pour Borderlands. Maintenant ce sont des jeux avec des promotions, c'est tout de suite plus intéressant, ce sont des trucs qui sont remastérisés, je me dis pourquoi pas. Les nouveaux jeux qui sortent, c'est plus réfléchi.

I : Est-ce que le fait d'acheter en ligne, où il y a toujours beaucoup d'offres, ça favorise tes achats compulsifs ?

R : Oui, mais en magasin aussi c'est pareil. En magasin, tu as un rayon entier dédié aux jeux-vidéos. Maintenant, tu as énormément de magasins qui vendent des jeux-vidéos, donc dans tous les cas, ça favorise en ligne comme quand tu vas en magasin en fait, il n'y a pas trop de différence.

I : Donc, tu n'as jamais eu l'occasion de tester le cloud gaming, avec l'ordinateur à distance ?

R : Non car ça ne m'intéresse pas. L'autre offre catalogue de Sony, je ne l'ai pas fait car je me dis « il faut d'abord que je regarde les conditions générales pour voir comment ça se passe ». Maintenant, par rapport au PC, ça ne m'intéresse pas car j'ai un nouveau PC, ça ne m'intéresse pas du tout. L'offre du « Playstation Now », ça pourrait m'intéresser, il faut d'abord que je lise et puis je verrai bien. Sinon ça pourrait être intéressant vu les anciens jeux qu'il y avait sur PS2/PS3, ça peut toujours être cool.

I : Et est-ce que tu remarques que les gens autour de toi parlent ou utilisent le cloud gaming, en ligne ou IRL ?

R : Pas du tout. Je ne connais personne qui veut l'essayer ou quoi que ce soit. Le Playstation Now est sorti il n'y a pas longtemps, je n'ai entendu personne en parler. Avec mon ami on en a parlé, j'étais sur « Team Speak » avec lui et on parlait, on en a parlé mais voilà.

I : Donc toi-même tu n'en parles pas autour de toi, sauf peut-être à 1 ami ou 2 mais voilà. Est-ce que tu serais prêt à recommander un de ces types de systèmes qu'on a évoqués ?

R : Si je connais quelqu'un qui n'a pas les moyens et qui veut jouer, donc supposons un adolescent qui vient de commencer ses études, qui n'a pas de rémunération, pourquoi pas, je peux le recommander pour qu'il teste et puis il voit. Maintenant l'offre catalogue PS Now par exemple, il faut que je le recommande si ça m'intéresse, il faut que je le teste au moins une fois. Si je me dis que c'est pourri, je ne le recommanderais pas. Maintenant ça dépend des gens, il y en a qui seront intéressés et d'autres qui ne le seront pas.

I : Est-ce que tu penses que le système a l'air facile à utiliser ?

R : Ça a l'air facile, maintenant l'abonnement PS Now, tu t'abonnes c'est bien mais les personnes qui lisent les conditions générales, ça je n'ai pas envie de faire. Ça a l'air facile, maintenant qu'est-ce qu'il en est réellement derrière, est-ce que tu ne te fais pas arnaquer ou quoi que ce soit, ça il faut voir. Maintenant le PC à distance, ça je ne sais pas, je ne me suis pas renseigné là-dessus, ça n'a pas l'air compliqué non plus mais quelque chose qui est émulé sur ton PC, à mon avis ça doit prendre pas mal de puissance niveau internet. On en a parlé, si tu n'as pas une bonne connexion, tu es un peu foutu.

I : Donc pour toi, ce système n'apporte rien en plus, pas plus de valeur ?

R : Non, parce que tous les jeux sont disponibles quoi qu'il arrive, donc c'est peut-être mieux d'acheter le jeu pour l'avoir, sinon tu loues le catalogue et tu n'as pas les jeux comme on en a parlé tantôt, c'est le gros point négatif pour moi.

I : Concernant ces catalogues, est-ce que tu préférerais télécharger les jeux ou y jouer en streaming ?

R : Je préfère y jouer en streaming, car si c'est pour les télécharger et qu'ils prennent de la place pour rien et si tu veux reprendre l'abonnement par la suite, ce n'est pas utile... En streaming, c'est disponible.

I : Ok. Finalement, on a beaucoup parlé de digitalisation, de dématérialisation. Maintenant, est-ce que tu serais prêt à acheter une console entièrement dématérialisée comme la dernière Xbox One ?

R : Est-ce que je serais fan de faire ça ? Si c'est une console, je préfère les jeux CD. Donc pas spécialement, surtout que la mémoire est quand même limitée quoi qu'il arrive. Il faudrait récupérer le disque dur si tu veux racheter une nouvelle console etc, c'est un peu chiant. Je ne suis pas fan de ça, donc tu n'as pas vraiment de sauvegarde comme sur Steam. Sur Steam tu

as le compte, le jeu, tu te connectes avec ton compte et voilà. Sur la console, ce n'est pas le cas.

I : On a beaucoup parlé de dématérialisation, de cloud gaming etc... Est-ce que tu voudrais rajouter quelque chose qu'on n'aurait pas évoqué.

R : Pas spécialement, on a déjà bien parlé. Je ne suis pas fan des catalogues, ça dépend des jeux, après est-ce qu'il y a quelque chose de plus à ça, je ne pense pas.

I : Merci !

8.3. Interview 3 (27 ans, chômeur, Trazegnies)

I : Bonjour. Pour commencer, est-ce que tu pourrais te présenter, ton âge tes études, tes hobbies ?

R : Je m'appelle X, j'ai 27 ans, j'ai fait des études de sociologie que j'ai terminé l'année dernière. Je n'ai malheureusement toujours pas de métier, je suis au chômage. Mes principaux hobbies, j'aime beaucoup lire, le cinéma, les jeux-vidéos.

I : Et par rapport aux jeux-vidéos, est-ce que tu joues plutôt sur PC ou consoles ?

R : Moi, je suis un joueur PC convaincu depuis que je suis tout petit. Les seules consoles que j'avais, c'était des consoles portables, Gameboy et PSP à l'époque et une Gamecube, sinon pas d'autres consoles.

I : Et pourquoi tu joues sur PC et pas sur console ?

R : C'est par rapport au type de jeux auxquels je joue surtout. Les jeux de stratégie sont quasiment inexistantes sur console.

I : Tu ne joues qu'aux jeux de stratégie ou il y a d'autres types de jeux auxquels tu joues ?

R : Je joue aussi à des jeux de rôle, j'ai un peu joué à « Skyrim ». J'ai beaucoup joué à des MMO sur PC aussi et des jeux de gestion, des FPS aussi.

I : Et pourquoi est-ce que tu joues aux jeux-vidéos, de manière générale ? Qu'est-ce qui te motive à jouer ?

R : Parce que j'aime bien ça. En fait, ce que j'aime bien dans le jeu vidéo, c'est que tu as quelque chose à gérer, tu peux créer une ville... Les jeux de stratégie, ça te permet de réfléchir et d'élaborer une stratégie. Confronter d'autres joueurs sans devoir sortir de chez toi aussi, c'est parce que je suis un peu un ermite aussi mais voilà.

I : T'aimes bien le fait d'être actif devant l'écran ?

R : Oui, voilà. J'adore beaucoup regarder des films et des séries mais je préfère largement le jeu vidéo. Tu interagis aussi avec le monde que les développeurs te créent. C'est pour ça que j'aime bien les jeux avec une forte histoire, parce que tu es impliqué dedans.

I : Du coup, c'est ça le critère principal qui est important pour toi, c'est l'histoire ?

R : C'est principalement l'interaction, le gameplay, l'histoire c'est en deuxième. Si le gameplay n'est vraiment pas intéressant, je vais vite m'ennuyer quoi. Je vais essayer d'abuser du jeu pour vite passer et voir l'histoire, ou je regarderai des vidéos du jeu et je n'y jouerai pas moi-même.

I : Il y a des jeux auxquels tu ne joues pas toi-même ?

R : Oui, j'ai regardé beaucoup de « Let's Play »

I : Tu passes beaucoup de temps sur des activités liées aux jeux-vidéos mais qui ne sont pas le fait de jouer, comme regarder des « Let's Play » etc ?

R : Oui exactement, parce que souvent, ces derniers temps je joue beaucoup à Age of Empire parce que des potes y jouent. Pour regarder le retard, j'ai regardé des vidéos, des tutos aussi pour voir comment jouer au jeu. Sinon tu te fais défoncer, les autres sont plus forts que toi, ce n'est pas drôle. Maintenant, c'est moi qui les défonce.

I : Et tu dirais que tu passes combien de temps sur les jeux-vidéos, d'un côté à jouer et de l'autre à regarder des vidéos, te renseigner ?

R : Etant donné qu'actuellement, je ne suis pas en études et que je ne travaille pas, beaucoup trop de temps. Ça peut être 8h par jour...

I : Que tu répartirais comment ?

R : 4h et 4h. Aussi, il y a le fait que Youtube, je regarde aussi des vidéastes parce qu'ils sont intéressants à regarder et c'est aussi leur manière de jouer aux jeux-vidéos, peut-être moins le jeu vidéo en lui-même.

I : Donc c'est peut-être plus pour la personne que le jeu en lui-même, mais après ça dépend comme tu disais...

R : Oui voilà, comme Age of Empire, un tuto ou un guide sur un jeu, je tape sur Youtube et je regarde ça une fois. Parfois j'accroche et je regarde plus qu'une de ses vidéos mais c'est tout. Sinon, il y a des streamers de Twitch que je regarde de temps en temps que j'aime car ils sont sympas. C'est cool, ils sont posés, c'est bien pour t'endormir d'avoir une vidéo comme ça qui tourne car moi je n'arrive pas à dormir sans rien.

I : Et est-ce que tu dirais que tu passes plus de temps à jouer ou regarder des vidéos la semaine, le weekend, ou il n'y a pas de différences ?

R : Paradoxalement, je vois plus de gens le weekend et je joue plus en semaine car je n'ai pas de travail, j'ai plus de temps et je fais ma vie sociale le weekend.

I : Et au niveau budget, combien est-ce que tu dirais que tu dépenses dans les jeux-vidéos, par an, par mois ? Combien est-ce que tu achètes de jeux en général ?

R : Bah moi, je suis déjà quelqu'un qui n'a pas beaucoup d'argent. Je télécharge aussi illégalement, et donc j'achète les jeux uniquement si j'en ai besoin pour jouer en multijoueur ou si j'ai vraiment un gros coup de cœur et que je décide de soutenir le développeur. Donc, je dépense peut-être maximum 100€ par an dans le jeu vidéo.

I : Donc tantôt, tu as parlé du gameplay, de l'histoire, maintenant tu parles du multijoueur. C'est vraiment un critère primordial quand tu joues ou ça dépend du type de jeu ?

R : Ça dépend du type de jeux, par exemple comme je parle beaucoup d'Age of Empire, je n'y jouerais pas tout seul car je n'en vois pas l'intérêt. Par contre, il y a beaucoup de jeux de gestion où c'est intéressant d'y jouer tout seul. Aussi le soir, tu as très potes qui sont là, tu ne vas pas jouer alors qu'ils ne sont pas là.

I : Et de manière plus générale, quand tu achètes un jeu, tu dirais que tu passes par quelles étapes ?

R : Déjà, je suis très difficile. Je feuillette pendant des heures et des heures les catalogues Steam et les sites comme Instant Gaming. Je regarde aussi parfois sur l' « Epic Store » ou sur « GOG ».

I : C'est quoi ça ?

R : C'est un peu des sites comme Steam mais ce sont des concurrents, ils ont des offres un peu différentes. En fait, Epic Store, ce sont les développeurs de « Fortnite » et « GOG », c'est « CD Project », qui a fait « The Witcher » qui a lancé son truc. Ils ont chacun des politiques de jeux différentes.

I : Et quand tu recherches de l'info, c'est souvent au même endroit ? Tu parles de chercher de l'info sur la plateforme, tu as tes habitudes ou tu vas aussi à d'autres endroits ?

R : Moi, je regarde plusieurs sites différents à chaque fois. Je ne me contente pas de regarder que sur Steam car c'est souvent plus cher, et parfois j'aime bien aller en physique dans les magasins, regarder à combien ils vendent leurs jeux. Souvent, c'est assez étonnant, en physique, ils coûtent souvent moins cher qu'en format virtuel sur Steam, car c'est vraiment le site qui pompe le plus d'argent.

I : Tu vois vraiment une grosse différence entre les prix sur Steam et les prix en magasin ?

R : Oui, ça dépend, sur Steam c'est vraiment intéressant d'acheter quand il y a des promos ou des gros packs.

I : Tu n'achètes pas en dehors des promos sur Steam ?

R : Non, clairement pas.

I : Donc tu recherches de l'info en ligne et en magasin, un peu partout, tu rassembles.

R : Oui

I : Et au final, tu es un joueur PC. Tu achètes beaucoup plus en physique ou en dématérialisé, ou les deux ?

R : J'achète beaucoup plus en dématérialisé parce que en ce moment, il y a beaucoup de jeux indépendants qui ne sont pas en physique, qu'on ne trouve pas en physique. Souvent les gros

jeux, tu peux faire de très bonnes affaires, dans un « MediaMarkt » ou « FNAC », parfois tu as un jeu qui traîne et qui est beaucoup moins cher que sur Steam.

I : Disons que tu achètes beaucoup en promo, que ce soit en magasin physique ou en ligne.

R : Je suis radin, et je n'ai pas beaucoup d'argent à dépenser.

I : Quand tu as commencé à prendre du jeu, est-ce que tu te souviens de ce qui a déclenché chez toi l'envie d'acheter ce jeu, ou d'acheter un jeu en particulier de manière générale ?

R : Parfois on regarde un trailer et il défonce tout, après je me demande si ce n'est pas un bête trailer, donc je regarde un peu les critiques autour. Je fais quand même très attention avant d'acheter, parfois je regarde des vidéos de gens qui jouent au jeu avant d'acheter le jeu.

I : Donc tu parles de lire des critiques, de regarder des vidéos de gens qui jouent avant d'acheter un jeu... Est-ce que tu dirais que tu fais beaucoup attention au bouche-à-oreille quand tu achètes un jeu, que ce soit en vrai, IRL, ou via internet ? Est-ce qu'il y a une différence ?

R : C'est vrai que pour les jeux que je ne connais pas du tout, qui sont un peu obscurs, si j'ai un pote qui me dit qu'il est très bien, je pourrai éventuellement l'acheter, oui.

I : Et est-ce que tu regardes aussi bien des avis d'autres utilisateurs que d'avis de professionnels ?

R : Oui, je trouve que c'est très important car il y a des sites, comme Jeuxvideo.com, j'avais vu un exemple avec un jeu sorti il n'y a pas longtemps, Rage 2, ils l'avaient coté 17/20 alors que le jeu c'était une purge, il était « bugué » de partout et il n'est vraiment pas intéressant, il est trop rigide, il est trop cher pour ce que c'est et ils lui ont mis 17/20 parce qu'ils sont sponsorisés par l'éditeur, il faut faire attention. Après tu as des sites de recensement de critiques, tu as un avis plus global et des trucs comme ça

I : Donc finalement, est-ce qu'il y a vraiment des avis auxquels tu accordes plus d'importance, à certaines personnes ou communautés en particulier ou autre ? Ou est-ce que tu fais plutôt un melting pot de tout ?

R : J'essaie de faire un melting pot. Il y a un risque que les gens qui s'y connaissent se trompent aussi de temps en temps donc j'aime bien être à gauche, à droite mais les avis utilisateurs sont les plus importants. En général, les gens qui s'expriment sur le jeu sont des gens qui sont un minimum intéressés, ce ne sont pas des gens qui ont joué deux minutes au jeu. Ces gens-là, on les remarque tout de suite quoi.

I : Est-ce que tu regardes les commentaires sur les plateformes, les forums ?

R : Sur les plateformes, il y a des commentaires, sur Steam il y a les commentaires des utilisateurs et ils ne censurent pas trop, quand un jeu est vraiment mauvais, tu vois une évaluation négative. Par exemple, sur JVC.Com, il y a la note du critique et la note des utilisateurs et parfois c'est bien différent, il n'y pas trop de censure, ça va.

I : Et justement, tu parles de notes négatives et positives, tu dirais que tu accordes plus d'importance au négatif ou positif, tu es plus influencé par l'un ou l'autre ?

R : Oui clairement, parce qu'en fait, c'est quand même quand le jeu a des notes négatives, ça veut dire qu'il n'y pas que le problème de j'aime ou je n'aime pas, en général il y a d'autres problèmes qui accompagnent le jeu, ça peut être soit le jeu est vraiment trop court pour le coût, ou il y a beaucoup de bugs, et ça c'est objectivement ou subjectivement mauvais. C'est très rare d'avoir des jeux avec une note négative qui est bon.

I : Tantôt, tu as parlé du multijoueur. Est-ce que pour ce type de jeux, le nombre de tes amis qui a le jeu est vraiment déterminant pour toi au moment d'acheter le jeu ?

R : Le nombre peut-être pas, mais souvent un jeu multijoueur je ne l'achète pas tout seul, je demande aussi à un de mes amis s'il est intéressé par le jeu. Donc, un jeu qui est basé sur le multijoueur et où je serai le seul à jouer ne m'intéresse pas.

I : Ou alors tu rencontres d'autres personnes par la suite ?

R : Voilà, ça pour donner un exemple, « Europa Universalis 4 » sur lequel j'ai 2500 heures, je n'y joue plus en solo, je n'y joue qu'en multijoueur 2 fois par semaine. Ça je savais que j'allais trouver des gens sur Internet pour jouer avec.

I : Oui, donc ça dépend peut-être de la communauté qui est déjà en place aussi.

R : Ça aide beaucoup, car un jeu multijoueur, si la communauté est morte, ce n'est pas intéressant car même si le jeu est intéressant, ça a beau être le meilleur jeu au monde... Sauf s'il y a un bon mode solo.

I : Ici, on a beaucoup parlé de recherche d'informations. Quand tu achètes un jeu de manière physique ou dématérialisée, est-ce que tu changes un peu ta manière de chercher de l'information ou il n'y a pas trop de différence ?

R : Non je ne change pas vraiment ma manière, quand un jeu physique m'intéresse, je me dis « ah le prix a l'air bien », je vérifie avec mon téléphone combien il coûte sur Steam ou Instant Gaming

I : Du coup, une fois que tu as rassemblé toutes les infos, est-ce que ça t'arrive d'hésiter sur le jeu ou sur la manière d'acheter le jeu ?

R : Le prix, c'est quand même important mais c'est secondaire. Il y a des jeux que je peux acheter le prix maximum et qu'il n'y aura pas de problème, qu'il sera rentabilisé.

I : Je voulais dire, dans le cas où on a le même jeu qui est vendu par différents canaux...

R : Ah différentes plateformes, là c'est le prix. Souvent le problème quand tu achètes en magasin, c'est que tu es obligé de passer par Steam, c'est comme ça en général, pour PC, tu reçois un code que tu dois activer sur Steam. C'est comme si tu l'achetais sur Steam sauf que tu as une meilleure offre. Aussi, c'est quand même un problème car le jour où Steam ferme, tu n'as plus tes jeux. C'est comme si tu le louais, tu ne le possèdes pas vraiment. Tu es toujours obligé de te connecter sur Steam, d'avoir une connexion Internet.

I : Donc pour toi, c'est vraiment important pour toi ce critère de posséder le jeu.

R : Oui, et l'avantage pour les jeux multijoueur, sur Steam tu as le multijoueur qui est très bien supporté, il y a toujours des serveurs alors que sur d'autres plateformes, pas forcément. Alors que si tu achètes un jeu version GOG, sur la plateforme de GOG, tu ne pourras pas forcément jouer avec les gens qui ont la version Steam, et ça c'est un gros problème.

I : Et est-ce que tu as la sensation de posséder les jeux quand même, quand tu achètes un code que tu rentres comme ça sur Steam ?

R : Je n'ai pas vraiment la sensation de les posséder. Ce n'est pas trop grave parce que Steam, ils se font tellement d'argent que tu sais bien qu'ils ne vont pas fermer du jour au lendemain.

I : Ça ne t'empêche pas...

R : Ça ne m'empêche pas d'acheter sur Steam, et aussi, parfois tu n'as pas le choix. Quand tous tes amis sur Steam, sur la version Steam, c'est difficile de prendre une autre version.

I : Et donc après, une fois que tu as choisi le dernier jeu que tu as acheté, tu t'en souviens ?

R : Ah oui, Anno que j'ai acheté à 3,50€ sur Steam avec une promotion...

I : Et le fait qu'il y ait toujours beaucoup de promotion etc sur Steam, ça te fait faire plus d'achats impulsifs ? Est-ce que tu achètes des jeux que tu n'aurais pas acheté en temps normal ?

R : Personnellement non, je fais assez peu d'achats impulsifs, mais parfois quand je vois de vraiment bonnes affaires oui ça m'est arrivé d'acheter des jeux que je n'aurais pas acheté autrement, comme pour mon anniversaire ou pour Noël.

I : Est-ce que toutes ces promotions sur Steam ou autre, ça « brouille » parfois un peu ta vision des prix de jeux ?

R : Parfois oui, je suis surpris des prix des jeux en fait, je me sens obligé de comparer les prix avec d'autres sites et là tu te rends compte que la promo n'est pas si intéressante que ça.

I : Donc après, comment s'est déroulé l'achat en lui-même ?

R : C'est un peu à cause d'Anno 1800, le dernier jeu sorti. Je me disais, j'ai bien envie de jouer à Anno. Il y avait d'autres gens qui voulaient aussi y jouer justement, pour faire des parties multijoueur dessus. Sauf que moi, j'ai un PC assez ancien donc Anno 1800, il n'y a pas moyen de jouer dessus. Et sur Steam, ils ont fait une promotion sur tous les anciens Anno donc ça tombait bien, au bon moment, on s'est dit qu'on allait tous acheter Anno 1304 car il est à 3,50€, voilà.

I : Et après l'achat sur Steam, il est facile, il est rapide.

R : Il est facile clairement, tu as ton petit appareil pour mettre ta carte et voilà quoi. Tu peux même aller plus vite si tu as une carte Visa, je crois.

I : On a parlé du prix, ici tu as dit que tu l'avais payé 3,50€. Est-ce que tu dirais que tu acceptes de payer la même chose pour un jeu en boîte que pour un jeu dématérialisé, combien est-ce que tu acceptes de dépenser, est-ce que c'est le même montant ?

f. Parfois, tu as des petits bonus dans la boîte, c'est bien, ça mériterait de mettre un peu plus d'argent dessus.

I : Tu parles de DLC ?

R : Non pas forcément, aussi des figurines. J'ai un ami qui achète toutes les éditions collector d'Assassin's Creed, il commence à avoir beaucoup de statuettes. Je comprends qu'on puisse mettre plus d'argent dans ce genre de choses. Ça peut valoir le coup.

I : Et si on prend un jeu de manière plus classique, est-ce que pour toi il devrait être vendu moins cher en dématérialisé qu'en boîte, ou pour toi il n'y a pas de raison ?

R : Oui, il devrait être moins cher car tu n'as pas le coût de production de la boîte et tu n'as pas les problèmes de logistique, d'amener le jeu dans tous les magasins. Donc ce sont des trucs que tu gagnes, sauf que les jeux en dématérialisé sont aussi chers, donc ce n'est pas juste.

I : Et pour toi finalement, ce serait quoi les grands points positifs et négatifs de ces deux grands types de distribution ?

R : Avec le dématérialisé, comme point positif, tu peux acheter le jeu depuis chez toi et y jouer une heure après. Le jeu physique, l'avantage c'est que t'as la boîte. Pour les jeux console, c'est toi qui possède le jeu et donc si tu veux revendre le jeu en occasion, c'est possible, même si les éditeurs essaient de plus en plus de l'empêcher. Puis c'est joli d'avoir une belle bibliothèque, toutes ces boîtes de jeux là. Alors que dématérialisé, tu peux changer

d'ordinateur, tu as encore tous tes jeux qui sont disponibles et tes sauvegardes avec ton compte Steam. Alors que si tu déménages et que tu oublies tes boîtes, tu es dans la merde.

I : Donc toi pour Steam, il y a vraiment le côté facilité, le côté prix, quand il y a des promotions...

R : Voilà, c'est vraiment pour ça. Après le désavantage, c'est que tu ne possèdes pas le jeu, tu ne peux pas le prêter à tes amis, enfin tu es obligé de prêter ton compte. Donc quand tu prêtes ton compte, tu ne peux pas jouer en même temps que lui. Tu ne peux même pas jouer à un autre jeu quand la personne est connectée sur un autre jeu. Steam, c'est eux qui ont le plus gros catalogue et l'avantage pour les développeurs, c'est que ce sont eux qui ont la plus grosse base de clients en fait. Ensuite, pour les joueurs, c'est plus intéressant pour le multijoueur car les serveurs de jeux laguent beaucoup moins et il y a beaucoup plus de gens dessus. Le problème, c'est que c'est exclusif à Steam. La plupart des jeux, tu dois passer par Steam pour jouer avec tes amis qui ont Steam, sauf certains jeux je pense. Par exemple, il n'y a pas longtemps, Xbox gardait un peu en exclusivité le remaster de Ages of Empire, et ils ont sorti aussi il n'y a pas longtemps le remaster sur Steam. Les joueurs de ces deux communautés ne peuvent pas jouer ensemble. Ils vont peut-être le mettre plus tard, je sais qu'il y a aussi eu le problème sur d'autres jeux, comme sur « No Man's Sky » avec les joueurs sur « GOG » et Steam qui ne pouvaient pas jouer ensemble.

I : Donc tu passes principalement par Steam, mais pas que.

R : Oui, voilà. Aussi Steam, tu ne possèdes pas le jeu. Le jour où ils ferment, tu n'as plus le jeu et tu dois aussi être connecté à Internet. C'est un peu une prise d'otage, je suis un peu obligé de passer par là. Il y a des obligations pour jouer en multijoueur, tu n'as pas le choix. Tu es obligé de faire des compromis.

I : Et quelles sont les autres plateformes par lesquelles tu passes ?

R : Il y a GOG, les développeurs de CD Project, de The Witcher. « GOG » pour « Good old games », au départ c'était plus une plateforme qui revendait des anciens jeux, maintenant il y a « The Witcher » dessus et d'autres jeux plus récents. L'avantage, c'est que tu possèdes toi-même le jeu. Ils ont souvent de très bons prix, ils ne prennent pas tant d'argent que ça sur la revente, c'est avantageux pour les développeurs aussi. Il y a « Epic Store », ça je crois que c'est un peu dans la même veine que GOG mais je connais un peu moins. Je crois que tu possèdes quand même le jeu mais tu as quand même des restrictions, tu ne peux pas copier-coller le jeu et l'envoyer à ton pote. Après, ils essaient d'avoir leurs propres exclusivités,

comme le prochain Borderlands 3 je pense, qui reste aussi un gros jeu. Il y a aussi Fortnite qui est leur jeu.

I : Et c'est gratuit d'accéder à l'Epic Store ?

R : L'accès à Epic Store est gratuit. Je ne pense pas qu'ils aient fait de système d'abonnement pour l'instant. Sur PC il y a plein de trucs, il y a « Humble Bundle », c'est comme tu disais, un abonnement, tu paies quelque chose par mois sauf que tu possèdes le jeu en définitif. C'est un petit package de jeux et tu peux payer des trucs en plus pour avoir le jeu, un autre package.

I : Ce sont des petits jeux ça ?

R : Il y a des gros jeux aussi dans le tas. Parfois c'est une thématique, tu as par exemple « jeux futuristes », tu as 4-5 jeux futuristes dedans et tu peux les avoir pour une quinzaine d'euros. Et si tu es abonné au truc et que tu es resté abonné longtemps, parfois tu as des jeux en plus gratuitement, des trucs comme ça. Ça c'est « Humble Bundle » mais je ne l'ai pas utilisé car ça coûte trop cher d'acheter des jeux.

I : Tu parlais aussi d'Instant Gaming.

R : Ah oui, ça c'est apparemment légal. Je ne sais pas trop comment ils se débrouillent pour avoir leurs clefs. Apparemment, ce sont des gens qui leur refilent les clefs, et eux ils les revendent. Ce sont des clefs Steam de jeux-vidéos, et soit ils achètent des jeux en Chine pour moins cher ou des gros packages très intéressants à des gens. Apparemment, il y a eu des histoires d'extorsion ou je ne sais pas trop quoi, ce n'est pas clair. Apparemment, c'est légal en Europe mais c'est dans la zone grise, sans trop de réglementation.

I : Et ça ne t'empêche pas de passer par là ?

R : Quand même, je ne préfère pas passer par là mais c'est plus au niveau éthique, j'ai acheté une fois un jeu sur Instant Gaming, c'était avant de savoir que ce n'était pas ouf.

I : Et tu n'as pas eu de problème ?

R : Tu n'as aucun problème, les sites sont très fiables au niveau de redonner la clef, d'avoir le jeu, tu peux contacter leur service en cas de problème... C'est juste qu'ils se fournissent de manière un peu douteuse. Ça me freine dans mes achats. Tu as aussi des plateformes de certains éditeurs en particulier, Uplay de Ubisoft, apparemment le truc n'est pas très pratique et ça te harcèle toujours en pub. Par contre, tu peux acheter des jeux en débloquent des succès dans d'autres jeux. Tu gagnes des points qui te permettent d'acheter des jeux. C'est pas mal. Tu as aussi EA qui a Origin, mais je n'ai jamais utilisé. Sinon, quand tu veux acheter sur une console, tu dois passer par leur store, là c'est vraiment le monopole. Pour le moment, ils n'en abusent pas car il y a encore le principe d'acheter en physique mais bon.

I : Ça te dérange, ça t'empêcherait d'acheter par-là ?

R : Moi la nouvelle console de Xbox, je ne savais pas que c'était comme ça. Moi ça me rebuterait d'être obligé de passer par leur canal. Ça peut vite tourner à l'abus. Au début, ils vont t'attirer avec des belles offres et après le prix des jeux va augmenter petit à petit. Ce serait un peu comme Steam avant que la concurrence n'arrive. Tu auras juste globalement que les jeux coûtent cher et juste des bonnes offres de temps en temps. Au final, tu es quand même arnaqué.

I : Tu vois vraiment une grosse différence entre le Steam d'avant et le Steam de maintenant ?

R : Non car ils sont encore +- en monopole, la concurrence est arrivée il n'y a pas longtemps et ils vont devoir se bouger. C'est de la marchandise, donc il faut toujours de la concurrence, ce n'est pas un service public.

I : C'est sûr. Donc ce qui te fait aller sur une plateforme, c'est le prix, les jeux disponibles et la facilité.

R : Oui. Pour Ubisoft, ils mettent aussi leurs jeux sur d'autres plateformes et pas que Uplay par exemple, donc ça ça va.

I : Après ça varie aussi en fonction de la plateforme, enfin toi tu ne joues plus que sur PC ?

R : Non je ne joue plus que sur PC.

I : Mais pour toi il y a une différence entre PC et consoles, tu achèterais plus en dématérialisé sur PC ?

R : Moi je pense que j'aurais plus tendance à acheter en physique sur console parce que je ne connais pas, je ne sais pas... Steam c'est simple. Sur console, je ne sais pas du tout comment ça marche. J'aurais plus tendance à acheter en physique.

I : Et tu as parlé du marché de l'occasion, est-ce que tu achètes en occasion toi parfois ?

R : Pas du tout, parce que c'est le problème des jeux PC, tu as une clef et c'est à usage unique, surtout si tu veux jouer en multijoueur. Donc je crois que le marché de l'occasion sur PC, il est beaucoup moins existant qu'auparavant et c'est plus facile de cracker les jeux.

I : Donc pour toi finalement, cette absence de l'occasion, ça ne te pose pas de problème.

R : Non ça ne me pose pas de problème.

I : Tu aimerais avoir cette possibilité pour les jeux dématérialisés de pouvoir les prêter ou les revendre ?

R : Ça serait bien et je pense qu'il y a toujours moyen de trouver des possibilités mais ce serait difficile à mettre en place pour les éditeurs, je pense. A chaque fois, tu dois avoir ta licence du jeu, la transférer à quelqu'un, et ensuite de toute façon, il y a tellement moyens de

contourner le problème... Ce n'est pas comme si tu prêtais un livre, tu ne peux pas l'utiliser ailleurs en même temps.

I : Et si on revient à ton dernier achat. Après celui-ci, tu as testé le jeu. Finalement, tes premières impressions sur le jeu, est-ce que c'était en raccord avec ce que tu avais pu avoir avant, ou est-ce que tu as eu des surprises, que ce soit positif ou négatif ?

R : En fait, il y a eu une ou deux surprises, comme le jeu qui est un peu buggé et ça tu ne peux pas vraiment le savoir avant d'y jouer et de faire une partie longue dessus. Sinon, la qualité du jeu, l'image, le gameplay, ça il n'y a pas de surprise à ce niveau-là. Mais c'est vrai que quand tu te rends compte que le jeu est vieux et qu'il n'est pas forcément adapté à ta machine, ça tu ne peux pas forcément savoir. Quand tu regardes les critiques sur des jeux, des gros jeux mais qui bugent beaucoup, on ne dit pas toujours qu'il y a des problèmes dessus.

I : On en revient aux éditeurs qui sont sponsorisés par l'éditeur.

R : Oui des trucs comme ça, ou il y a des gens qui ne font pas attention à ces bugs et qui ne le disent pas, ou ils ne tombent pas dessus, ou toi tu tombes dessus... Sur Anno, c'est assez fréquent apparemment ce bug.

I : Donc tu peux toujours avoir des surprises malgré tout, malgré que tu te renseignes beaucoup.

R : Oui, et moi je suis aussi quelqu'un qui va à fond dans le jeu et qui essaie de pousser le gameplay à fond à chaque fois. Tu peux te rendre compte que le jeu n'est pas bien équilibré mais ça c'est le problème de tous les jeux, tu fais avec.

I : Et est-ce que tes premières impressions sur le jeu, elles sont confirmées en général ou elles évoluent au fil du temps ?

R : La plupart du temps, mes premières impressions sont confirmées, je fais quand même attention, en tout cas pour les jeux solos. Pour les jeux multi, mon impression change souvent au niveau du temps mais c'est parce que les jeux multi sont souvent suivis et patchés par les éditeurs. Il y a la méta des jeux multi, donc la manière de jouer, elle change en fonction du temps, de la manière de jouer, des joueurs... Ça évolue en fonction plus en multi qu'en solo.

I : Et donc, si tu achètes un jeu en boîte, est-ce que ce serait plus dans un petit magasin, ou en ligne via Amazon, ou est-ce que tu achètes via d'autres sites ?

R : Je n'aime pas trop commander, mais c'est plus un avis personnel, je ne passe pas par Amazon ou ce genre de trucs. Je suis plus pour les grands magasins, il y a plus de choix. Après je vais parfois dans les petits magasins, ça m'est déjà arrivé d'acheter un jeu. Sinon, je privilégie les grands magasins, les grandes enseignes.

I : Donc ici, on a déjà parlé de jeux solos, de jeux multi et aussi pas mal de jeux différents sur PC. Donc est-ce que tu joues toi parfois aux jeux MMORPG ou Free-to-play ou autre ?

R : MMORPG en ce moment je ne suis plus trop dessus mais il y a une époque où je jouais beaucoup et j'ai privilégié les free-to-play car petit budget oblige, et aussi quand on est plusieurs à jouer, toi tu es peut-être sûr de vouloir jouer au jeu mais que des potes veulent juste tester et donc s'ils n'aiment pas, ils n'achètent pas. C'est pour ça que c'est pratique les free-to-play, tu peux avoir plein de gens dessus du jour au lendemain et jouer avec tous tes potes et sans dépenser de l'argent.

I : Et donc ce serait quoi ton type de jeu préféré, des MMORPG, des free-to-play, des jeux qu'on achète de manière plus traditionnelle ?

R : Moi, ce sont quand même des jeux de manière plus traditionnelle parce que les MMORPG, c'est vraiment très chronophage et les free-to-play, il y a souvent une petite arnaque.

I : Comment ça ?

R : Souvent, ce sont des trucs un peu vicieux, tu as toujours de la pub pour acheter quelque chose sur le jeu... Le problème avec Fortnite, c'est que tu as aussi une communauté très véhémente... Dès que tu vas sur un stream de Fortnite, les gens voient quelqu'un qui n'achète rien, qui ne prend pas de skin ou de pass, eh ben c'est stigmatisé par la communauté de ne pas dépenser de l'argent. Ils appellent ça des « bambies », ils trouvent que ce sont des « noobs », des trucs comme ça.

I : Pourquoi est-ce que ça les dérange comme ça ?

R : C'est associé au fait qu'ils sont considérés comme des nouveaux joueurs qui ne savent pas jouer. Puis je pense que c'est un peu de la stratégie marketing des développeurs de Fornite.

I : Tu penses que les développeurs de Fornite ont réussi à mettre en place le fait qu'on se sente obligé d'acheter ?

R : Ils ne l'ont pas vraiment mis en place à la base mais ils ont plus tiré parti de ça, ils ne l'ont pas fait au départ mais ils n'ont rien fait pour arranger.

I : Toi du coup, tu ne dépenses pas tout de l'argent dans ce type de jeu ?

R : Pas du tout. Enfin si, il y en a un... Ça dépend. J'ai dépensé une fois 15€ mais j'ai joué 500 heures dessus, ça a été bien rentabilisé.

I : Et pourquoi tu as dépensé de l'argent dans ce jeu-là ?

R : Déjà parce que dans ce jeu-là, les développeurs sont à fond derrière le jeu. Tu ne te sens que rarement obligé de dépenser de l'argent, tu as rarement des pubs intempestives où tu dois

aller dans le magasin pour dépenser de l'argent et des trucs comme ça. Et il y a des moyens détournés d'avoir l'argent cash, la monnaie réelle, tu peux y avoir accès par des manières détournées par exemple. Il y a moyen de vendre des items que tu peux farmer pour avoir de l'argent réel du jeu et donc, le fait de ne pas se sentir oppressé là-dessus et aussi parfois donner un petit soutien au jeu que tu joues depuis 500h gratuitement, c'est bien, puis si tout le monde jouait comme moi en ne payant rien, le jeu n'existerait plus ...

I : Donc c'est plus pour soutenir les éditeurs.

R : Oui en partie, et parfois c'est parce que ça accélère un peu le truc, genre 15€ ce n'est rien du tout quoi.

I : Et paradoxalement, quand tu ne te sens pas obligé de dépenser de l'argent, c'est peut-être à ce moment-là que tu le sors plus facilement.

R : Voilà, si je vois toutes les pubs intempestives, je me dis « non c'est mon argent ».

I : Et est-ce que tu achètes parfois des DLC ?

R : Parfois mais je me renseigne beaucoup, c'est quand je sens que c'est vraiment nécessaire pour jouer avec d'autres personnes aussi.

I : C'est vraiment pour les jeux en ligne ?

R : C'est vraiment pour les jeux en ligne.

I : Et c'est vraiment nécessaire dans le sens où si tu ne l'achètes pas, tu n'es plus capable de jouer avec eux ?

R : Oui voilà, comme Civilisation où tu perds un peu la moitié du jeu et c'est un peu dommage.

I : Tu n'achètes pas des DLC qui sont des gadgets ou... ?

R : Non ça non.

I : Ou des missions supplémentaires dans les jeux solos ?

R : Ah ça, il faut vraiment que ce ne soit pas cher. Il faut que ça vaille le coup, que ce soit une bonne affaire. C'est au cas par cas au final.

I : Et de manière plus générale, tu as déjà évoqué pas mal de facteurs, les graphismes, le mode multijoueurs, le gameplay. Est-ce que pour toi, il y a aussi encore d'autres facteurs qui déterminent la qualité d'un jeu ou est-ce que tu as déjà fait un petit peu le tour ? Est-ce que ce sont des critères qui varient selon que tu l'achètes en boîte ou en dématérialisé ?

R : Les critères ne changent pas en fonction d'en boîte ou dématérialisé, car l'un et l'autre, c'est vraiment l'offre de jeux.

I : Tes attentes sont identiques.

R : Voilà, les critères, le gameplay, l'histoire etc, non je n'ai pas d'autres critères qui me viennent en tête comme ça.

I : Ok. Ici on va faire une courte parenthèse sur les consoles. Toi tu n'achètes plus jamais de console.

R : Non pas du tout, même si c'est tentant, l'avantage c'est qu'elles ont des jeux exclusifs ces consoles-là et c'est souvent des jeux qui valent le coup.

I : Du coup, est-ce qu'il y a certains jeux en particulier qui peuvent te faire acheter une console ?

R : Maintenant non, par contre avant, quand tu avais tous les « Final Fantasy » qui étaient exclusifs à la Playstation, ouais. Maintenant, ils les sortent sur PC je pense. Par exemple aussi, tu as « Gears of War » sur Xbox, sur PS4 et Playstation, tu as la licence « Uncharted »...

I : Finalement, pourquoi est-ce que tu n'achètes pas ces consoles si les jeux t'attirent ? Est-ce qu'il n'y en a pas assez ?

R : Soit il n'y en a pas assez, soit la console ne vaut pas le coup par rapport au PC. Aussi, souvent le problème, c'est que si tu veux jouer en ligne sur console, par exemple Xbox, tu dois payer le Xbox Live. Maintenant, je crois qu'on doit aussi payer sur Playstation, plus comme avant... C'est aussi ça l'avantage de Steam, la plupart du temps, les jeux sont stables quoi en multijoueur. Pour les autres revendeurs, il y a toujours des moyens détournés de jouer avec tes potes à 4-5 joueurs.

I : Comment ça de manière détournée ?

R : Bah tu as des programmes exprès pour pouvoir jouer, ça simule le fait que ton jeu est en mode local, comme s'il était directement connecté à un autre PC en fait.

I : C'est illégal ?

R : C'est légal.

I : Ok. On parle beaucoup du multijoueur, donc si tu voulais acheter une console, est-ce que le nombre de tes amis ou de connaissances qui avait la console, ce serait...

R : Clairement, ce serait significatif.

I : Ça pourrait te faire acheter une console, si tous tes amis jouent sur PS4 par exemple.

R : Je pourrai éventuellement l'acheter, oui.

I : Et est-ce qu'il y aurait encore d'autres critères pour l'achat d'une console ?

R : Non, vraiment les exclusivités.

I : En parlant d'exclusivité, est-ce que tu regardes plutôt les jeux qui sont disponibles au moment où tu l'achètes ou tu regardes aussi les jeux prévus dans le futur ?

R : Je regarde surtout les jeux qui sont déjà disponibles. Parfois il y a des jeux qui peuvent être annulés, parfois c'est juste que les jeux sont exclusifs pendant 6 mois et après ils passent sur les autres consoles.

I : Ça t'es déjà arrivé d'attendre un jeu qui a été annulé ?

R : Je n'en ai pas en tête. Après, tu as des jeux qu'on attend toujours depuis des dizaines d'années, là on va avoir Final Fantasy 7, bon je ne pourrai pas y jouer car je n'ai pas la console.

I : Et du coup, tu pourrais acheter une PS4 pour Final Fantasy 7 ?

R : Si j'ai l'argent, peut-être, ou je regarderai un Let's Play. Si je n'ai pas le jeu, je regarde sur Youtube des « Let's Play ».

I : Et est-ce que tu as autant de plaisir à regarder le Let's Play qu'à y jouer toi-même ?

R : Je préférerais y jouer moi-même mais j'en retire pas mal de plaisir quand même.

I : Maintenant, on va parler un peu des catalogues de jeux. Je ne sais pas si tu as déjà vu un petit peu ce qui existait ?

R : Oui il y a pas mal de trucs maintenant, il y a l' « Epic Store », il y a « GOG », qui a l'avantage que tu possèdes vraiment le jeu, tu peux aller dans le PC faire copier-coller et l'envoyer à ton pote.

I : Et quand tu dis « posséder le jeu » ... ?

R : Bah en fait, tu télécharges le jeu et tu n'as pas besoin d'une connexion internet pour pouvoir jouer au jeu.

I : Ça fonctionne quand même comme un principe d'abonnement ?

R : Non, tu l'achètes normalement. Tu as l'inscription qui est gratuite sur le site et tu n'as même pas besoin d'utiliser un Launcher, tu as les dossiers sur ton PC, tu peux copier-coller les passer à ton pote sans passer ton compte.

I : Ce sont des jeux... ?

R : Tu en as qui sont bien mais souvent, ce sont plus des jeux qui ne sont pas trop récents. Les développeurs de jeux ne prennent pas trop le risque de donner leurs derniers jeux qui viennent tout juste de sortir.

I : Donc tu penses qu'un tel système, ce ne serait pas viable tu penses ?

R : Si, je pense que ce serait viable, après il ne faut pas que le jeu coûte extrêmement trop cher par rapport à sa valeur, que ça vaille le coup, que ce soit un jeu de qualité. Il y a quand

même énormément qui achètent le jeu parce qu'ils aiment bien le jeu je trouve, ils ne veulent pas absolument y jouer et s'ils n'avaient pas l'argent pour... Souvent les gens qui craquent, ce sont souvent les gens qui n'ont pas l'argent pour y jouer je trouve.

I : Du coup, tu penses que le fait de pouvoir revendre ses jeux même si on les achète en dématérialisé, ça pourrait aider les éditeurs, ou pas ?

R : Je pense que ça aiderait le consommateur, clairement, qui pourrait acheter plus de jeux neufs en recyclant sa bibliothèque. Sinon oui, je pense que ça pourrait aider les éditeurs.

I : Et si on parle vraiment des offres catalogue, comme Uplay qui propose + de 100 jeux pour une dizaine d'euros par mois ?

R : Ah ça c'est vraiment hyper intéressant, même si tu ne possèdes pas le jeu en définitive, si tu peux jouer pendant 1 mois à 5 jeux différents, si tu es un gros consommateur, tu es largement gagnant.

I : Tu dirais que c'est vraiment plus pour les gros consommateurs ce type d'offre du coup ?

R : Pas forcément, car au final tu paies 15€ par mois, les jeux coûtent 60€ sur console...

I : Et est-ce que tu penses que sur le long terme, ça vaut la peine, tu t'y retrouverais plus ?

R : Ça dépend le type de jeux, parce que ça convient beaucoup aux jeux solos que tu termines en 1 mois. Après le problème, c'est que si tu veux retourner dessus, le jeu il a été disponible pendant un mois, donc le jeu tu dois le racheter derrière, ou réattendre qu'il soit à nouveau disponible dans le catalogue si tu as vraiment accroché au jeu. Si les jeux ne sortent pas du catalogue, alors là c'est intéressant. Le désavantage, c'est que quand tu arrêtes de payer, tu ne peux plus y jouer.

I : Donc, tu dirais que ce sont quoi les grands points positifs et négatifs de ce type de catalogues ?

R : Le grand point négatif, c'est que tu as plusieurs catalogues. Si tu as un jeu qui n'est pas dans le catalogue, tu dois t'abonner ailleurs. Moi, je sais bien qu'il y a des éditeurs comme Nintendo, je ne joue pas beaucoup à leurs jeux donc je m'en fous ça va, mais je sais bien qu'il y a des joueurs qui aiment bien Nintendo, ils aiment bien Xbox, et ce sont des offres totalement différentes. Ils doivent payer 30€ par mois et s'il y a des jeux multi Nintendo comme « Splatoon », « Smash Bros », tu peux rester dessus pendant des mois et des mois et jouer 2-3 fois par semaine. Après Xbox, ils ont leurs jeux multi aussi. C'est chaud à chaque fois de payer 30€ par mois pour juste jouer à deux jeux différents. A ce moment-là, c'est plus intéressant d'acheter directement le jeu. Après, je pense que c'est beaucoup mieux pour les jeux solos que tu vas jouer une fois et qu'après tu n'y rejoueras plus. Alors que tu te dis, je

repaierai une fois 15€ pour le mois car j'ai envie de m'y remettre une fois, ça oui clairement. Pour les jeux multi, je ne pense pas que ce soit un bon truc.

I : Donc pour toi, ça s'adresse plus aux jeux solos et aux gens qui sont fans d'une boîte en particulier...

R : Oui, car c'est vrai que si tu ne joues que à Assassin's Creed, Ubisoft c'est le must quoi... Si tu n'aimes bien qu'une licence de jeux-vidéos et que t'as le reste, c'est terrible.

I : Donc, c'est vraiment à ce type de joueurs en particulier que tu recommanderais ce type de système.

R : Oui, parce que moi, j'ai un jeu, je joue 2500 heures dessus... Allez, ça fait 3-4 ans que je joue dessus, donc 15€ par mois pendant 3-4 ans, j'explose mon budget.

I : Donc, ça s'intéresse vraiment à certains types de joueurs en particulier.

R : Oui. Cette boîte-là, j'ai peut-être un ou deux jeux auxquels je joue dessus et s'il y a une offre comme ça, je ne la prends pas quoi.

I : Donc, tu préfères vraiment acheter tes jeux de manière individuelle, un par un.

R : Oui, enfin j'avoue que quand j'ai vu l'offre de Xbox, 15 par mois à l'E3, je me suis dit « c'est monstrueux » car ils ont beaucoup de bons jeux solos, donc peut-être que j'envisagerais.

I : Et qu'est-ce qui te pourrait te faire décider de le prendre ou pas le prendre finalement ?

R : C'est le catalogue en lui-même. C'est ça qui est déterminant, et en plus le premier mois pour tester, c'est 1€ je pense.

I : Et tu parles de tester, donc est-ce que tu serais plutôt prêt à le tester ou à vraiment y jouer de manière régulière, pendant des années ?

R : Moi qui suis un gros consommateur de jeux, je pense que je pourrais payer 15€ par mois quand je suis à la place d'acheter à chaque fois 60€ un jeu. Mais je ne ferais pas plusieurs offres, j'en ferais une.

I : Mais un rassemblement des offres, ça pourrait vraiment t'inciter...

R : Ah si tu peux jouer à tout ce que tu veux pour 15€ par mois...

I : Et si tu passais au catalogue, imaginons que tu passes au catalogue Xbox, est-ce que tu combinerai les deux manières de faire, la catalogue plus acheter d'autres jeux ?

R : Oui, je suis quand même un gros consommateur de jeux-vidéos. C'est un style de jeux je pense ce catalogue, mais moi j'aime bien d'autres jeux qui ressortent de ce catalogue-là, donc je pense que j'achèterais d'autres trucs de temps en temps. Je pense que 15€ par mois, je serais prêt à payer.

I : Maintenant comme dernier point, on va parler un peu du cloud gaming. Différentes offres existent, comme celle de louer un PC à distance ou celle de Sony... Toi que ce soit l'un ou l'autre système, tu en penses quoi ?

R : C'est bien quand même car ça permet de ne pas racheter une nouvelle machine à chaque fois, 1500€ tous les six ans. Clairement, car le jeu PC, c'est un gros investissement quand tu veux avoir une machine qui tient sur le long terme et jouer à fond à tous tes jeux. C'est vrai que le cloud gaming, si ça marche vraiment comme ça... Après le désavantage, c'est que tu as tout le temps besoin de la connexion. Ça, je veux bien qu'on est en 2019, on a Internet quasiment partout mais ce n'est pas toujours évident d'avoir une connexion quoi. Si tu déménages, tu dois réattendre, parfois le mois suivant pour jouer, si tu changes d'abonnement... Si tu prends ton PC chez un pote et que vous essayez de jouer tous les deux en même temps, je ne sais pas si ça passerait... Avec la fibre ça passerait sûrement à mon avis. Il faut voir, il y a peut-être des difficultés techniques que je n'ai pas en tête, je suis un peu sur la réserve mais pourquoi pas.

I : Et est-ce que tu te renseignes parfois un peu sur ce type de technologie ou de nouvelles offres ?

R : Parfois je regarde mais pas souvent. J'attends plutôt que l'information vienne à moi, c'est comme pour la VR et les jeux en VR, parfois j'en entends parler et je m'intéresse mais globalement, non.

I : Donc tu dirais que pour les nouvelles technologies de manière plus générale, tu attends que ça se démocratise avant de l'acheter, qu'on te la conseille ?

R : Oui, clairement j'attendrais que ça se démocratise car actuellement en VR, tu as 2-3 bons jeux qui commencent à être développés mais sinon, ce sont souvent les mêmes types de jeux pas terribles. En plus apparemment, la « motion sickness », le fait d'être malade... J'ai déjà le mal des transports, donc à voir... Ça coûte cher en plus, il te faut un casque, ce n'est pas pratique.

I : Du coup pour le cloud gaming, tu serais intéressé toi par une telle manière de jouer à des jeux-vidéos ?

R : Oui, je serais intéressé. Pas tout de suite mais à l'avenir... Peut-être qu'on ne jouera plus que comme ça, on ne sait pas.

I : Qu'est-ce qui pourrait faire que tu passes à ce type d'offre, ou pas ?

R : Là déjà, c'est principalement le catalogue. Si tu as déjà un éditeur qui n'est pas un gros constructeur, qui rassemble toutes les offres pour avoir un catalogue infini... Là oui, clairement.

I : Et dans le cas où ce n'est pas une offre catalogue, mais où on te propose le PC performant ?

R : Ça beaucoup moins, je préfère avoir ma grosse machine à moi. Après c'est toujours dépendant de la connexion, ça c'est bien chiant. Ensuite, j'imagine que tu peux avoir des problèmes techniques, de la latence, je ne sais pas, je n'ai jamais testé. Et aussi devoir payer un abonnement chaque mois, c'est un peu chiant.

I : Au final, tu préfères faire un gros investissement et posséder la machine. Le fait de ne pas posséder la machine, que si tu arrêtes de payer, tu ne l'as plus, c'est vraiment un problème.

R : Oui, c'est vraiment un problème. Après l'avantage, c'est que quand ta machine tombe en rade, si tu veux la réparer ou en racheter une nouvelle, ça coûte cher mais je préfère avoir ma machine en propre quoi.

I : On en revient à ce critère de possession qui est vraiment primordial.

R : Oui.

I : Et comme tu le disais, tu n'as jamais eu l'occasion de le tester ou autre.

R : Oui. En plus pour moi, ce serait vraiment assez utile parce que j'ai un vieux PC.

I : Du coup, tu serais prêt à le tester ?

R : Peut-être, quand j'aurai un travail.

I : Du coup, tu penses plutôt que tu partirais vers une offre comme ça ou que tu économiserais pour acheter un PC ?

R : Je pense que je préférerais économiser pour acheter un PC. C'est quand même assez nouveau ce genre d'offre, et je ne connais pas du tout. Peut-être que si ça avait été plus ancien et que je connaissais plus, je me serais intéressé mais là non, je suis plutôt du genre à acheter la machine.

I : Tu attends que d'autres le testent avant toi...

R : Oui

I : Et si des connaissances ou des amis te recommandaient ce type de système, tu serais prêt à passer entièrement à un système comme ça ?

R : Oui, je pense

I : Et en parlant d'amis, est-ce que tu entends parfois des gens qui parlent de ce type de système ?

R : Moi, j'en ai peut-être entendu parler 2-3 fois, sans plus sur les deux dernières années. Je l'ai vu dans une vidéo, j'ai entendu deux potes qui en parlaient. Ce n'est pas encore dans la consommation grand public j'ai l'impression. Dans mes connaissances, je ne connais personne qui l'utilise.

I : Et est-ce que tu serais prêt à recommander ce système à des amis, ou à un type de profil en particulier ?

R : Un système que je n'ai jamais testé, je ne recommanderais pas parce que je dirais « ouais, essayer, pourquoi pas » mais je ne recommanderais pas si je n'ai pas essayé moi-même.

I : Et est-ce que tu penses que c'est plus adapté à certains types de personnes ou de joueurs en particulier que d'autres ?

R : Oui, c'est plus adapté pour les gens qui n'ont pas le budget pour une grosse machine, ou qui aiment bien avoir des consoles mais qui du coup ne veulent pas acheter un gros PC par exemple. Il y a des gens qui utilisent un PC portable et qui n'ont pas un gros PC pour le gaming.

I : Oui, ou peut-être des gens qui veulent l'utiliser pour jouer à des jeux exclusifs, et puis après...

R : Oui, voilà.

I : Et donc toi, tu serais prêt à l'utiliser, enfin à le tester ?

R : Oui, je ne suis pas complètement fermé à l'idée. Je suis un peu sceptique dessus mais voilà.

I : Imaginons que tu le testes et que tu n'as de problème de connexion, de latence...

R : Oui, je pourrai éventuellement rester dessus mais quand même, je suis bien attiré par le fait de posséder le PC moi-même.

I : Et est-ce que tes amis pourraient t'influencer un petit peu dans ton choix ?

R : Ah ça non, car ça ne change rien, ça n'influence pas ma manière de jouer et ni la leur... S'ils le font, ça ne me concerne pas du tout.

I : Et du coup, tu ne t'es jamais vraiment renseigné dessus ?

R : J'en ai déjà entendu parler, mais je ne me suis pas renseigné dessus personnellement.

I : Et est-ce que pour toi, ça a l'air facile à utiliser ?

R : Je ne sais pas. Je ne saurais pas dire tant que je n'ai pas le truc en main. Peut-être qu'il faut s'y connaître un peu en informatique, moi ça me semble un peu obscur mais bon.

I : Donc finalement, tu ne dirais pas que ça peut t'apporter quelque chose en plus, est-ce que ça pourrait de la valeur en plus ?

R : En fait de la valeur en elle-même non, parce que ce serait plus un choix économique. Ça ne t'apporte rien en plus à ta manière de jouer, à part d'être constamment connecté à Internet, ce qui ne me donne pas d'avantages particuliers, à part de ne pas devoir tout le temps changer de PC. C'est un peu le débat entre louer une maison et l'acheter.

I : On parle de plus en plus d'offres de location que d'achat en effet.

R : La différence avec les maisons, c'est qu'une maison tu peux l'avoir toute ta vie, et la transmettre à tes enfants, alors que ton PC, tu es obligé de changer à un moment, donc ça peut valoir le coup. Après tu es quand même obligé d'acheter un support pour jouer, et ce support tu devras aussi le changer toutes les x années. Ça tombe toujours en rade.

I : Tu aurais peur que malgré, même si normalement, tu ne dois plus upgrader ta machine, tu aurais peur...

R : Un PC, tu dois toujours le changer à un moment même si c'est une vieille machine. C'est vrai que si tu dois acheter un PC pas top à 300€, t'es tranquille pour un long moment.

I : Donc si on devait résumer un peu cette histoire de cloud gaming, tu es assez sceptique ?

R : Je suis assez sceptique oui mais c'est surtout au début, les développeurs de ce genre de technologie, ils y vont à tâtons, ils essaient de faire des trucs et de n'est pas toujours efficace. Après, ça vient, ça se peaufine et des trucs comme ça.

I : En résumé, tu pourrais l'utiliser à l'avenir si ça se démocratisait, que ça devenait la nouvelle manière de jouer, à ce moment-là, tu pourrais passer à un tel type d'offre.

R : Oui, c'est souvent comme ça la technologie en fait, tu as les premiers trucs et ils vendent hyper cher et ça arnaque un peu le consommateur pour rentabiliser un peu la technologie qui a été développée, et après ça se démocratise seulement ça devient plus efficace, ils s'y connaissent mieux dans cette technologie-là et voilà.

I : Donc tantôt, je t'ai parlé un peu des catalogues de Sony par exemple, que tu peux jouer aussi en streaming. Toi finalement, pour un tel type de catalogue, si tu te laissais tenter, tu préférerais télécharger le jeu ?

R : Oui, je préfère posséder le jeu... Je comparerais ça à Steam en fait. Steam, tu paies le jeu plein et tu n'as pas le jeu. Ici, on te propose 15€ pour jouer à plein de jeux différents. Même si tu ne le possèdes pas au final, ce n'est pas grave car tu n'as quasiment rien dépensé. C'est comme aller au cinéma en fait, tu paies 10€ pour voir le film, tu ne le possèdes pas mais tu as vu le film.

I : Tes jeux, tu les téléchargerais ou tu y jouerais en streaming du coup ?

R : Je pense qu'au final, je pense que ce serait plus facile de jouer en streaming, tu n'as même pas besoin d'installer le jeu sur ton PC. Clairement ce serait plus facile comme ça, tu ne perds pas de temps, tu gagnes plein de place sur ton ordinateur par rapport à autre chose, ce n'est que du positif.

I : La place, c'est vraiment important pour toi, la mémoire justement ?

R : A chaque fois tu dois acheter de nouveaux supports etc., c'est un peu chiant, c'est plus du confort aussi et tu gagnes du temps à ne pas télécharger 35 jeux différents. Après je pense qu'il faut une bonne connexion pour jouer en streaming comme ça. Sinon, le problème ne se pose plus.

I : Si on en revient au dématérialisé, il y a une Xbox qui sera full digital, sans CD. Tu serais prêt à passer à un type d'offre comme ça sur console ?

R : Je ne sais pas, actuellement peut-être pas, c'est peut-être encore un peu trop tôt. Je pense que de plus en plus, il y aura de moins en moins de jeux en physique, on va de plus en plus passer à du full digital, niveau logistique, niveau revente ce sera beaucoup plus facile pour les éditeurs, et les consommateurs ils ne sortent même pas de chez eux pour acheter un jeu.

I : Et qu'est-ce qui t'empêcherait d'acheter la console alors, si elle te plaît ?

R : Le prix, le budget quoi. Le critère full digital m'empêcherait pour l'instant de l'acheter car il y a encore beaucoup d'offres en physique en fait. Après, il faut voir comment ça se passe sur console, que tu es obligé de passer par le magasin de Xbox...

I : Oui, c'est bien ça

R : Ah ça c'est un gros problème, c'est un monopole, ce serait totalement non. Qu'est-ce qui les empêche, quand tu as ta console, d'augmenter tous les jeux à 80€ ? Bon, il ne faut pas qu'ils fassent ça parce que personne ne va acheter leurs jeux ou la console. Si tu avais accès à Steam par exemple, ou à Uplay, Origin ou des trucs comme ça en même temps, là la console full digital, ce serait déjà pas mal. On en revient toujours aux critères de catalogue et de prix.

I : Ok, je pense qu'on a fait un peu le tour. Est-ce que tu voudrais rajouter quelque chose sur le dématérialisé, les catalogues, le cloud gaming ?

R : Non je ne pense pas.

I : D'accord, merci !

8.4. Interview 4 (25 ans, développeur analyste, Enghien)

I : Bonjour. Pour commencer, est-ce que tu pourrais te présenter un peu, tes études, ta profession, ton âge ?

R : Bonjour, je m'appelle X. Je travaille comme développeur analyste et j'ai fait 5 ans d'études en informatique.

I : Quels sont tes hobbies, tes passions ?

R : Avant, je faisais du théâtre d'impro. Sinon à part ça, en secondaire je faisais aussi du vélo. Sinon maintenant, je ne fais rien, je n'ai pas d'hobby. Je me remets aussi un peu à jouer aux jeux-vidéos.

I : Tu joues sur PC, sur console ?

R : Sur PC parce que ça revient moins cher et il y a plus de choix. A l'époque, les jeux consoles étaient plus chers et en plus, il faut payer un abonnement pour jouer en ligne sur Xbox et Playstation, c'est trop. Même maintenant, il me suffit de changer ma carte graphique pour avoir mieux que la PS4 à un coût plus bas.

I : Ça fait combien de temps que tu joues aux jeux-vidéos ?

R : Je dirais depuis la 1ère secondaire, 6ème primaire, depuis plus de 10 ans... A l'époque tout le monde avait une PS2 mais comme ma mère avait des problèmes financiers, j'avais une PS1, puis après quand tu le monde a eu une PS3, j'ai eu une PS2... J'ai eu une Xbox 360, je n'y ai pas joué beaucoup car je n'avais pas de quoi jouer avec des jeux crackés, il fallait à chaque fois payer. Puis j'ai eu une PSP aussi... Ah non, les jeux-vidéos, quand j'ai commencé, c'était quand j'avais 5 ans avec les Gameboy, les grosses briques, les Gameboy Advance. C'était aussi pour ma grand-mère qui aimait aussi y jouer.

I : Et pourquoi est-ce que tu joues aux jeux-vidéos, qu'est-ce qui te motive à jouer ?

R : Ah, ben c'est justement quand je ne suis pas motivé à faire quelque chose de plus constructif, comme le repassage... Quand j'étais petit, je préférais un jeu vidéo que des lego ou des trucs comme ça.

I : Ici c'est plus pour te détendre, quand tu n'as « rien d'autre à faire »

R : C'est vrai que ça fait quelques années que quand je joue, ce sont des jeux très souvent calmes. Des jeux de construction, de gestion.

I : C'est vraiment ton style de jeu préféré, tu ne joues plus qu'à ça ?

R : Plus les jeux « bac à sable » en fait, comme « Minecraft ». C'est vraiment eux qui ont lancé toute une boîte de jeux, avec le fait de construire. Un autre jeu fort « bac à sable », c'est Spore, et les Roller Coaster Tycoon aussi, c'est vraiment création.

I : Combien de temps maintenant est-ce que tu passes par semaine sur les jeux-vidéos ?

R : Je dirais que c'est 1h par jour de la semaine et 2h par jour de weekend.

I : Est-ce que tu passes aussi du temps sur des activités liées aux jeux-vidéos qui ne sont pas le fait de jouer, comme regarder des vidéos, des streamers, aller lire des tests ?

R : Oui, pas beaucoup mais ce sont surtout pour des jeux que je n'ai pas et par exemple, le « Joueur du grenier » ou d'autres youtubeurs qui font des « Let's Play » sur des jeux bizarres. C'est plus des titres qui m'attirent plutôt que de regarder des vidéos de jeux que je connais déjà.

I : C'est plus pour regarder des nouveaux jeux, et tu suis aussi certains vidéastes en particulier, ou tu en regardes aussi d'autres ?

R : C'est vrai que parfois ça m'arrive de regarder des youtubeurs que je ne connais pas mais souvent, ce sont des youtubeurs que je connais. Aussi, avec les algorithmes de Youtube, c'est difficile de sortir de ses habitudes, vu qu'ils remettent sur le tas des youtubeurs qu'on regarde déjà.

I : Tu passes beaucoup de temps à regarder des vidéos comme ça, par rapport au temps que tu passes à jouer ?

R : Non pas du tout, ce sont 2-3 vidéos par semaine dans ce genre-là.

I : Et au niveau de tes jeux, tu dirais que tu dépenses combien dans les jeux-vidéos ? Tu achètes combien de jeux par an ?

R : Je dépense peu. Il n'y a pas beaucoup de jeux qui m'intéressent. Je dirais que sur une année, j'achète 2-3 jeux-vidéos.

I : Qui coûtent une cinquantaine d'euros pièce ?

R : Non pas du tout. Avant, quand j'avais la Xbox 360 mais encore non, j'achetais quand ils étaient vieux et qu'ils coûtaient 30€. Donc oui, 20€ pièce je dirais maintenant que les prix sont encore plus bas qu'avant sur Steam.

I : Et tu achètes exclusivement sur Steam ou il y a aussi d'autres manières par lesquelles tu achètes des jeux ?

R : C'est pratiquement que sur Steam que j'achète.

I : Donc maintenant, tu achètes en dématérialisé et plus en physique.

R : Oui voilà, maintenant c'est toujours dématérialisé.

I : Et quand tu as acheté ton dernier jeu ou de manière générale, qu'est-ce qui déclenche chez toi l'envie ou le besoin d'acheter ce jeu-là ?

R : Soit, très souvent, pratiquement tout le temps, c'est un jeu dont j'ai envie depuis 1 ou 2 ans. Les prix étaient très élevés à la base et puis il y a une grosse promo qui arrive, et donc là oui, j'achète.

I : Du coup, tu attends toujours que les jeux soient en promo avant de les acheter ?

R : Pratiquement tout le temps, sauf si le jeu coûte 10€ ou moins, là il m'arrive d'acheter sur un coup de tête, ou si des amis me disent de venir jouer avec eux.

I : Ces conseils de tes amis ou ces amis qui veulent jouer avec toi, c'est vraiment un critère important pour toi quand tu veux acheter un jeu ? Tu écoutes beaucoup tes amis avant d'acheter un jeu de manière générale ?

R : Je dirais que toutes les fois où j'ai acheté des jeux sur des coups de tête, c'est chaque fois eux qui faisaient que j'achetais sur un coup de tête. Les jeux que je joue tout seul, ça non.

I : Donc depuis que tu achètes en dématérialisé, via le PC, ça a augmenté tes achats via des coups de tête ou tu le faisais déjà quand tu achetais en boîte ?

R : Non, à l'époque je n'achetais pas sur des coups de tête. C'est vrai que ce soit acheté depuis chez soi, que tu ne dois pas te déplacer pour acheter des jeux, ça te fait plus acheter sur des coups de tête.

I : Est-ce que le fait qu'il y ait beaucoup de promotions sur Steam, ça te fait faire plus d'achats impulsifs, ou est-ce que tu achètes des jeux que tu n'aurais pas acheté en temps normal.

R : Oui c'est vrai que ça me fait faire plus d'achats, et aussi acheter des jeux que je n'aurais pas acheté en temps normal.

I : Finalement, est-ce que toutes ces promotions sur Steam, ça te « brouille » parfois un peu ta vision des prix ? Est-ce que tu ne sais plus parfois combien un jeu vaut vraiment ?

R : Je dirais que non mais quand même, dans ma vision, les jeux ont moins de valeur qu'avant.

I : Si on prend l'exemple du dernier jeu que tu as acheté, qu'est-ce qui t'as attiré vraiment dans ce jeu en particulier pour que tu l'achètes ?

R : C'était Planet Coaster. Je jouais à Tycoon 3, qui était dans le même genre, et j'aime énormément ce jeu, très « bac à sable », et ma mère aussi adore ce jeu-là. Ce sont des bons souvenirs, donc j'achète aussi ce genre, je voulais l'avoir. A l'époque, ça coûtait cher quand il est sorti. Puis j'ai vu par hasard sur Steam qu'il était en promo, je ne suivais même pas le jeu, je ne l'avais pas mis dans ma liste des souhaits, c'est arrivé d'un coup devant mes yeux.

I : Donc pour ce jeu-là, tu n'as pas vraiment cherché de l'information au préalable, en plus, avant de l'acheter ?

R : Non, ça je savais très bien ce que ça allait être comme genre de jeux. Ah oui, j'ai aussi regardé les commentaires. Il y avait deux gens du même genre, même c'est Planer Coaster qui a eu beaucoup plus de bonnes notes que l'autre.

I : En général, quand tu recherches de l'info sur un jeu, tu regardes uniquement sur la plateforme Steam ou est-ce que tu recherches aussi de l'info ailleurs ?

R : Non c'est vraiment Steam. Je regarde aussi quelques vidéos, je passe tout ce qui est cinématiques pour voir vraiment le gameplay et ensuite, je regarde les commentaires, ça oui, sauf quand mes amis me demandent d'acheter, mais sinon oui, je regarde les commentaires Steam, pour moi c'est important.

I : Donc, tu dirais que les achats coups de tête, c'est parce que tu écoutes tes amis, mais les jeux solos, tu vas beaucoup voir les avis des utilisateurs mais en ligne. Est-ce que tu regardes aussi les avis de testeurs professionnels en ligne ou est-ce que tu regardes plus les avis des utilisateurs comme toi et moi ?

R : Je ne regarde vraiment que les avis des utilisateurs sur Steam.

I : Et pourquoi tu ne regardes pas les commentaires de professionnels ou sur d'autres sites ? Toute l'information nécessaire est sur Steam ?

R : Pour moi, c'est fort subjectif, même si c'est quelqu'un qui s'y connaît, ce n'est qu'un avis parmi tant d'autres.

I : Tu ne ressens pas le besoin d'aller chercher de l'information sur d'autres sites, comme Jeuxvideo.com ?

R : Je ne regarde pas vraiment Jeuxvideo.com, je ne me fie pas trop, même si je n'ai pas vraiment de raison.

I : Tu as l'habitude de fréquenter Steam, tu n'as jamais eu de surprise peut-être, du coup tu restes sur cette plateforme là pour lire les avis ?

R : Je n'ai jamais eu de mauvaise surprise. Souvent quand je lis les avis, ils sont corrects. Ceux qui ne sont pas corrects, ils datent depuis 1 an et depuis, le jeu a été modifié. Sinon les avis sont fiables, sauf quand ils sont très mal orthographiés.

I : Du coup pour toi, quand tu lis les avis, il y a certains avis qui sont plus importants que d'autres ?

R : Oui, il y a des avis qu'en lisant, on sent qu'ils sont plus fiables que d'autres. Un avis développé est plus fiable, moins subjectif. Les avis bien posés, c'est plus fiable.

I : Et est-ce que tu dirais que tu es plus influencé les commentaires positifs, négatifs ?

R : Je trouve que les avis négatifs qui sont plus constructifs donnent plus d'information que les avis positifs.

I : Et quels critères est-ce que tu recherches comme informations dans les avis ?

R : Je scroll beaucoup pour ne lire que les vavis négatifs, et ce que je recherche surtout de détecter s'il n'y a pas de mauvaise surprise qu'on ne peut pas voir en regardant des vidéos, comme le fait que ce soit beaucoup buggé. S'il date de plus d'un an, c'est moins fiable que si c'est récent. Ou des avis négatifs comme « je n'ai joué que 5h car il manque de vie » ou toutes des petites surprises qu'on ne peut pas voir quand on regarde des vidéos.

I : Et est-ce que tu regardes le nombre d'avis, ou le nombre de personnes qui ont le jeu ?

R : Non, je ne regarde pas le nombre de personnes qui achètent ni le nombre d'avis, je ne regarde que les avis négatifs qui sont les plus pertinents et quand je scroll et que je vois que les avis négatifs se répètent, c'est que j'ai vu à peu près tout.

I : Et imaginons que tu veuilles acheter un jeu console, est-ce que tu rechercherais aussi de l'info sur Steam ou est-ce que tu t'y prendrais autrement ?

R : Oui, je pense que je regarderais aussi les avis sur Steam parce que j'ai l'habitude sur Steam.

I : Du coup, une fois que tu as pris ta décision d'achat, est-ce que tu regardes quand même sur d'autres sites ce qu'ils proposent ou tu regardes uniquement sur Steam ?

R : Je regarde aussi sur « Humble Bundle », c'est un site où chaque mois, tu achètes des packs de jeux qui sont proposés ou par exemple, tu as par exemple une série de jeux anciens pour 10€ et ça peut valoir la peine car c'est moins cher que le prix d'un de ces jeux là sur Steam, des fois il y a des grosses promos qui arrivent d'un coup. Le but du site, c'est de faire de grosses promos pour attirer l'acheteur et qu'une partie des bénéfices, on peut choisir de mettre un peu plus cher pour qu'il y ait plus de bénéfices, et on peut les mettre pour une œuvre caritative, il y en a une centaine et tu peux choisir. Il y a aussi d'autres sites qui font à peu près pareil mais moins caritatif. Donc c'est aussi sur « Humble Bundle » que je regarde, pas que sur Steam.

I : Et si le jeu est disponible sur Steam et sur Humble Bundle, tu déciderais comment d'acheter sur un site ou sur l'autre ?

R : S'il est sur Humble Bundle et qu'il est moins cher, je l'achète là et puis ils m'envoient une clef et je l'active sur Steam. Mais je regarde quand même les avis sur Steam.

I : Donc au final, la décision finale d'où tu l'achètes, c'est vraiment en fonction du prix ?

R : Oui

I : Ok, donc on a parlé un peu de prix pour les jeux-vidéos. Toi, combien est-ce que tu acceptes de dépenser pour un jeu ?

R : Mh ça dépend de beaucoup de critères, si on est fan, si c'est de la curiosité... Je pense quand même qu'à l'heure actuelle, un jeu qui dépasse les 50€, je ne l'achèterais pas. Si c'est un jeu que j'aime beaucoup, je serais capable de mettre une quarantaine mais après au-dessus non.

I : Et est-ce que tu accepterais de mettre plus en boîte que dans un jeu dématérialisé ou pour toi il n'y a pas de différence ?

R : Avant, en boîte, je dépensais parfois plus de 50€. Mais maintenant non, je ne paierais pas plus pour avoir le jeu en boîte. Pour moi, il n'y a pas de différence entre le jeu en boîte ou dématérialisé, à part pour faire une déco sur la commode...

I : Donc, tu accepterais de payer le même prix pour un jeu dématérialisé ou en boîte.

R : Oui mais si c'est plus cher en boîte, je n'achèterais pas en boîte.

I : C'est toujours le critère, si tu as le choix entre les deux manières d'acheter le jeu, ce serait encore le critère du prix qui te ferait te décider pour l'un ou pour l'autre.

R : Oui, je pense que oui.

I : Et de manière plus générale, est-ce que tu penses que les jeux dématérialisés devraient être vendus moins chers que les jeux en boîte, ou pour toi c'est logique que ce soit le même prix ?

R : Je trouve que ça devrait être moins cher qu'un jeu en boîte, je pense même que c'est le cas, je ne suis pas sûr. Pour moi, ça semblerait logique que ce soit moins cher qu'en dématérialisé. Mais c'est vrai que maintenant que tu le dis, je ne vérifie jamais si c'est moins cher en boîte qu'en dématérialisé.

I : Donc finalement, ce n'est pas quelque chose qui t'empêche ou qui t'empêcherait de l'acheter en dématérialisé, même si c'est un peu plus cher, de part aussi la facilité ?

R : Oui, je pense aussi que ça joue beaucoup.

I : Et une fois que tu as acheté le jeu, tu y as joué, est-ce que c'était ce à quoi tu t'attendais ou est-ce que tu as eu des surprises, bonnes ou mauvaises ?

R : J'ai rarement de mauvaises surprises comme je regarde souvent tous les commentaires négatifs, donc j'arrive plutôt à de bonnes surprises, car par exemple des commentaires négatifs qui datent d'il y a un an disent que le jeu est lent mais comme j'ai attendu avant d'acheter le jeu, je me retrouve avec un jeu qui est maintenant fluide etc... Donc je me retrouve souvent plus avec de bonnes surprises.

I : Parce que tu fais en sorte d'acheter des jeux qui correspondent à ce que tu cherches, qui sont d'une certaine qualité.

R : Oui, c'est parce que je n'achète pas le jeu nouveau, j'attends 1 an ou 2 et que du coup, ils ont eu le temps d'être corrigés et il y a beaucoup d'avis qui ont eu le temps d'être écrits et que le jeu est bien connu. C'est surtout parce que j'attends et qu'après je lis que j'ai beaucoup plus de bonnes surprises que de mauvaises surprises.

I : Et en général, est-ce que ça se confirme par la suite, quand tu continues à jouer, ou tu as déjà eu de bonnes surprises plus tard, quand tu avançais dans le jeu ?

R : Des bonnes surprises ça oui mais des mauvaises, j'en ai eu une je crois. C'était parce que l'entreprise a fait faillite, donc il n'y avait plus aucun joueur qui jouait à ce jeu-là. Sinon, je ne crois pas avoir eu de mauvaise surprise.

I : Donc au final, tu te dirais que tu as été satisfait de ton achat globalement, de ton dernier jeu ?

R : Oui

I : Donc on a beaucoup parlé de distribution physique, matérialisée, donc pour toi, ce sont quoi les avantages et inconvénients de ces deux types de distribution ?

R : Pour moi, le dématérialisé, le positif, c'est que le jeu ne se griffe pas, tu ne risques pas de le perdre, ce sont des critères pour moi très importants. Je ne dirais pas que c'est plus écologique...Maintenant, à l'heure actuelle, quand on a une bonne connexion, on a le jeu rapidement. Maintenant, il y a quelques années où j'aurais quand même préféré avoir du « en boîte » pour des jeux de 60GB par exemple, où avec la vitesse de connexion, il fallait plus d'une journée pour télécharger. Maintenant avec la vitesse de connexion, ça va beaucoup mieux. Maintenant l'avantage du matérialisé, c'est que le jeu s'installe plus rapidement, pas besoin d'avoir du réseau, pas besoin d'avoir une bonne connexion ou un pack internet cher. Aussi, quand on a quelque chose de matérialisé, ça fait un petit effet pour faire une petite bibliothèque... C'est le même effet que quand tu achètes un CD vinyle par rapport à télécharger.

I : Tu aimes bien le fait de justement posséder les jeux, avec les boîtes qui peuvent décorer comme tu dis ?

R : Oui, ce serait sympa d'avoir une petite bibliothèque avec les jeux qui sont là. Ce n'est pas non plus un gros avantage.

I : Justement, quand tu as tes jeux sur Steam comme ça, est-ce que tu as vraiment la sensation de les posséder ou pas, étant donné qu'ils sont sur une plateforme ?

R : Je n'ai pas de problème avec ça, j'ai la sensation de les posséder oui. Si Steam n'était financièrement pas stable, au bord de la faillite, là oui on serait tous en panique mais ici non, je n'ai pas de problème avec ça.

I : Tu as confiance car tu sais que c'est une grosse boîte qui est sécurisée etc.

R : Oui

I : Et donc grâce au dématérialisé, on a vu apparaître pas mal de types de jeux différents aussi, comme les « Free-to-play », les « MMORPG », avec un système d'abonnement etc. Est-ce que toi tu joues à ce type de jeux, ou d'autres types de jeux auxquels tu penserais ?

R : Très peu sur Steam, sur mobile oui, mais pas sur Steam.

I : Pas sur d'autres plateformes non plus, comme Battlenet ?

R : Non, quelques jeux sur Steam multijoueur et aussi pour jouer avec des amis mais vraiment très peu.

I : Et si on reprend le dernier jeu que tu as acheté, ou même de manière générale, quels sont pour toi les critères que tu regardes par rapport à lui-même qui déterminent vraiment la qualité du jeu ?

R : Le gameplay et aussi la vie qu'il y a dans le monde du jeu. Est-ce qu'il y a beaucoup d'éléments interactifs, de paysages un peu organiques, des êtres vivants dans le monde du jeu. J'ai déjà connu un jeu qui avait énormément de gameplay mais ça manquait cruellement de vie, donc oui la vie dans le jeu, ça a beaucoup d'importance. Finalement, les graphismes, ce n'est pas un critère important, pas du tout.

I : Tu peux encore jouer à des vieux jeux, tu prendras toujours du plaisir même si les graphismes sont un peu anciens ?

R : Oui oui clairement, ou même des nouveaux jeux avec des graphismes très bas, oui clairement ce n'est pas un critère important.

I : Et est-ce que tes critères ont évolué avec le dématérialisé ou est-ce que ça reste finalement les mêmes critères que quand tu jouais sur console avec ta Xbox ?

R : Un des critères aussi qui est important pour moi, c'est l'ambiance sonore, comme pour une fusée qui décolle. C'est même plus important que les graphismes pour moi. Sinon, je dirais que les critères ont très peu évolué. Juste qu'avec la sortie de « Minecraft », eh bien les jeux ont un petit côté où on peut créer quelque chose. C'est plus l'arrivée de Minecraft et d'autres jeux du même genre qui sont sortis avant, comme les jeux Lego.

I : Et est-ce que tu achètes parfois des DLC aussi ou pas du tout ? Quel type, pourquoi ?

R : Oui, rarement mais oui. Les DLC que j'achète, c'est souvent qu'ils proposent pas vraiment du gameplay en plus mais du contenu en plus mais pas cher, genre 3-4€.

I : Mais c'est vraiment pour certains types de jeux que tu achètes des DLC, ou tu peux acheter des DLC pour n'importe quel jeu ?

R : Pour les jeux où j'ai beaucoup joué d'heures dessus et que je sais que je jouerai encore beaucoup dessus.

I : Maintenant, on va parler un peu des catalogues de jeux.

R : Je n'ai pas regardé les catalogues parce que je sais que je n'irai pas sur du cloud gaming dans les années à venir.

I : Et tu dirais que ce sont quoi finalement les points positifs et négatifs d'un tel catalogue qui sont proposés aux joueurs ?

R : Je pense que ça dépend de si dans le catalogue, il y a beaucoup de jeux qui nous intéressent au départ. Pas vraiment qu'il soit bien fourni mais qu'il y ait vraiment le plus de jeux qui nous donnent envie au départ.

I : Et est-ce qu'il y a des points négatifs aussi à ce type d'offres par catalogue ?

R : Le point négatif, peut-être le prix s'il faut louer un catalogue et après acheter d'autres jeux qui nous intéressent un par un. A voir, il faut faire une comparaison de prix.

I : Du coup, est-ce que tu serais prêt à louer un catalogue comme ça, essayer ou jouer comme ça ?

R : Essayer oui si c'est gratuit, mais je ne paierai pas d'abonnement.

I : Tu préfères vraiment acheter tes jeux un par un que de louer un service ?

R : Oui, pour deux principales raisons. La raison principale raison, c'est que j'ai un PC gaming, j'ai investi beaucoup d'argent dedans donc ça me ferait mal de devoir encore payer par mois alors que les jeux pourraient aller sur mon PC. Et aussi parce qu'un gros point négatif du cloud gaming, c'est qu'il n'y a pas encore la connexion internet assez élevée et stable pour faire du cloud gaming partout. Il y a des réseaux qui ne supportent pas, si plusieurs personnes utilisent internet en même temps. C'est un gros point négatif, les connexions réseau, beaucoup de familles n'ont pas une connexion assez stable pour faire du cloud gaming.

I : Et si ce problème de connexion était résolu, est-ce que ça pourrait convenir à certaines personnes ?

R : Alors oui, là je pense que ce serait beaucoup plus intéressant le cloud gaming, que d'acheter les PC et les jeux.

I : Du coup, si tu avais la connexion qui allait avec, tu serais prêt à passer à une telle manière de jouer aux jeux ?

R : Si mon PC devenait vieux et que je ne pouvais plus jouer aux jeux avec, alors oui, ça se pourrait que je m'intéresse à ce type de plateforme s'il n'y a pas ce problème de connexion.

I : Et qu'est-ce qui pourrait faire que tu décides de passer à un système de cloud gaming ou de racheter un PC ?

R : Le problème de connexion, et si c'est réglé, alors là, je comparerais les prix, voir ce qui est le plus intéressant sur le long terme. Il faut aussi prendre en compte la consommation électrique, en gros c'est encore une comparaison de prix sur le long terme. Sinon, je pourrais passer à un tel système.

I : Et de manière générale, est-ce que quand on parle de nouvelles technologies, que ce soit le cloud gaming ou autre chose, est-ce que tu achètes ces technologies rapidement ou tu attends que ce soit démocratisé, qu'on te le recommande ?

R : Je ne me lance pas tout de suite, j'attends que ce soit assez bien, beaucoup utilisé pour avoir assez de retours là-dessus et que ça se démocratise un peu.

I : Du coup, tu n'as pas eu pour l'instant de tester le cloud gaming ?

R : Non je n'ai pas eu l'occasion, je pense même que c'est encore un peu trop nouveau pour trouver des personnes qui peuvent donner des retours là-dessus.

I : Justement, est-ce que tu entends souvent autour de toi des gens parler du cloud gaming, que ce soit IRL ou sur Internet ?

R : Non, je pense que je ne connais encore personne qui m'a dit qu'il faisait du cloud gaming.

I : Et est-ce que finalement, est-ce que tu pourrais le recommander à des amis ce système, ou à certains types de joueurs ? Tu penses que ça s'adresse à certains profils en particulier ?

R : Je pense qu'avant d'essayer de recommander, j'essayerais de comparer les prix. Je pourrais recommander à des gens qui ont des connexions internet très stable à très haut débit et qui n'ont pas les moyens d'acheter un pc gaming.

I : Et est-ce que pour toi, c'est un système qui a l'air facile à utiliser ?

R : Je n'ai pas regardé, mais je pense que ça doit être facile à utiliser.

I : Et est-ce que tu penses finalement que ça pourrait t'apporter quelque chose en plus par rapport au fait de jouer aux jeux-vidéos de jouer en cloud gaming, est-ce que ça a plus de valeur pour toi ?

R : Je ne pense pas que ça ait vraiment plus de valeur, car le seul avantage, je dirais qu'on peut jouer un peu n'importe où où il y a une connexion stable, donc ce n'est pas à la gare,

dans le train ou au bureau qu'on va jouer à ça mais dans des endroits avec une connexion très stable, aussi avec une tablette mais je ne pense pas que ça ajouterait beaucoup de valeur ajoutée, à part le critère financier.

I : Et si l'on reparle un peu des catalogues, est-ce que tu préférerais télécharger les jeux ou y jouer en streaming ?

R : Comme je suis assez difficile en jeux, je ne pense pas que j'opterais pour l'option catalogue, je préfère acheter les jeux un par un. Sinon, je reste assez attaché au fait de les télécharger.

I : Donc, on a déjà un peu parlé du prix d'un jeu. Est-ce que tu dirais que finalement, un jeu dématérialisé a la même valeur qu'un jeu en boîte ?

R : Je dirais que oui, sauf si on est très fan d'une série, là je comprendrais que la boîte physique aurait plus de valeur, mais si on n'est pas fan de la série, pour moi ça a la même valeur.

I : Je ne sais pas si tu as entendu parler de la dernière Xbox qui est sortie, uniquement digitale, qui ne fonctionne plus avec des CD. Si la console t'intéressait, est-ce que tu pourrais être intéressé par l'achat d'une console ou tu préférerais la version plus traditionnelle avec des CD ?

R : Ce sera plus en fonction du côté financier. Si c'est moins cher, j'opterais pour une Xbox où j'achète les jeux ou que je les télécharge plutôt que de faire du cloud gaming, et ainsi je peux me préserver de la connexion internet si c'est moins cher.

I : Mais ça ne te dérangerait pas de ne plus avoir aucun jeu, même sur console ?

R : Non, ça ne me dérangerait pas du tout.

I : Finalement, tu penses peut-être repasser sur console un jour ?

R : Non, sauf peut-être une console comme la Wii pour le côté familial.

I : Donc, on va évoquer un peu le marché de l'occasion. Est-ce que tu achètes parfois des jeux d'occasion ?

R : Quand j'étais sur console, oui. Une fois, quand j'étais en mode dématérialisé sur Steam, que j'ai acheté un jeu d'occasion juste une fois un jeu matérialisé, c'était un vieux jeu PC qui m'intéressait. Sinon, je ne le fais pratiquement jamais.

I : Et quel type de jeux tu achetais d'occasion ?

R : Des jeux que je voulais depuis longtemps et que j'ai oublié un petit peu, je les revois sur le rayon en étant dans un magasin d'occasion, ou des jeux qui ont attisé ma curiosité depuis un

moment mais que je ne suis pas vraiment intéressé et que j'ai vu qu'ils étaient en occasion pas cher, oui j'achetais.

I : C'était dans des petites boutiques spécialisées ou autre ?

R : Ce n'était pas dans des boutiques spécialisées dans les jeux d'occasion mais dans des boutiques de jeux.

I : Ça représentait pour toi un grand budget, par rapport à ton budget total pour les jeux-vidéos ?

R : Non, pas du tout

I : Et tu dirais que ce sont quoi, les avantages et inconvénients de jeux d'occasion ?

R : Donc l'avantage, le prix bien sûr et le désavantage, tu ne sais pas si l'état du jeu va permettre de jouer longtemps. Pour l'instant, je n'ai pas eu de mauvaise surprise mais je regarde aussi l'état du CD, s'il y a beaucoup de griffes ou pas.

I : Mais est-ce que tu penses que les boutiques qui vendent des jeux-vidéos ont encore un avenir ou qu'avec l'arrivée de la dématérialisation, il n'y aura plus de jeux qui sont vendus de cette manière ?

R : A part pour le rétrogaming, je ne pense pas qu'ils auront un avenir.

I : Et est-ce que tu penses que ce serait possible d'instaurer un système de jeux d'occasion mais pour les jeux dématérialisés, sur Steam ou autre ?

R : C'est vrai que oui, si je pouvais revendre les jeux que je ne joue plus ou les prêter... Les prêter c'est sûr que ça ne verra jamais le jour, ce n'est pas du tout rentable mais les revendre...

I : Tu penses que ça pourrait être mis en place ou que c'est impossible ?

R : D'après moi, c'est impossible. Ils perdraient tellement et j'en abuserais tellement... J'achète un jeu solo, j'ai fini l'histoire, je le passe ou je le revends et ainsi de suite... Non, pour moi ça ne verra jamais le jour. Il y aurait trop d'abus.

I : Ok, je pense qu'on a plus ou moins fait le tour. Est-ce qu'il y a autre chose que tu voudrais évoquer, sur le dématérialisé, le cloud gaming, les catalogues ou autre ?

R : Oui, je pense que le cloud gaming, c'est un peu trop jeune pour commencer à faire trop d'études là-dessus. J'ai l'impression que c'est trop jeune. Qu'il faut qu'on commence à connaître des personnes qui font du cloud gaming, il faut attendre que ça se répande un peu plus pour avoir des retours un peu plus proches de la réalité dessus.

I : Merci beaucoup !

8.5. Interview 5 (26 ans, analyste fonctionnel, Enghien)

I : Bonjour. Est-ce que tu pourrais commencer par te présenter un petit peu ? Tes études, ta profession, ton âge ?

R : Bonjour. Je m'appelle X, je suis analyste fonctionnel à la SMALS. J'ai fait des études de sciences informatiques. Je n'ai pas énormément d'hobbies, j'ai toujours eu les jeux-vidéos sur le côté, sinon je n'ai pas d'hobby particulier. J'aime bien voir mes amis, m'amuser avec eux mais je n'ai jamais vraiment eu d'hobby incroyable. J'aime bien aussi regarder des vidéos sur Youtube, des vidéos d'histoire, des chaînes historiques même si ce n'est pas toujours très fidèle mais c'est chouette.

I : Et concernant les jeux-vidéos, ça fait combien de temps que tu joues ?

R : Je ne sais pas dire la première fois que j'ai joué à un jeu vidéo, je devais en avoir 5-6 ans, maintenant j'en ai 26... Au début, tu peux commencer parce que tu es chez des gens et c'est ennuyant, on te laisse jouer une heure ou 2, voilà.

I : Maintenant, qu'est-ce qui te fait jouer aux jeux-vidéos, qu'est-ce qui te motive ?

R : Quand je n'ai rien d'autre à faire, je fais passer tout le reste avant et puis si je n'ai rien d'autre à faire, ça m'évite de m'ennuyer. C'est un passe-temps comme un autre, il y a des priorités dans la vie et quand tu n'as rien de prioritaire à faire ou que tu n'as pas la flemme, tu joues.

I : Et à quel type de jeux est-ce que tu joues ? Qu'est-ce que tu préfères ?

R : J'aime bien les jeux de stratégie, n'importe quel jeu de tout par tout aussi. Les jeux d'action pur, si c'est solo ça va. Sinon les jeux multi, si c'est trop nerveux je n'aime pas trop, sauf une exception à l'époque qui est « League of Legends » mais tu as encore un côté stratégique qui était derrière. Si ce sont des jeux de tir ou autre, ça m'énervait vite. Ce sont plus des jeux posés ou stratégie que j'aime.

I : C'est vraiment à ce type de jeux que tu joues le plus régulièrement ?

R : Oui, clairement. C'est très rare que je joue à un jeu de tir et encore, en général c'est en solo avec une bonne histoire.

I : Tu joues à des jeux différents en fonction de si c'est en solo ou en multi ?

R : Oui, en multi, les jeux ultra nerveux, je n'aime pas. Si c'est en solo, je peux y jouer une demi-heure et basta. Des jeux qui demandent énormément de réflexes, tout le temps dans l'action, il n'y a pas de moment où c'est calme. Après, c'est pour ne pas dormir de la nuit.

I : Et combien est-ce que tu passes par semaine sur les jeux-vidéos ?

R : Je dirais 1h par jour, et le weekend ça dépend si on a des activités ou pas, ça peut être 3h à 5h par jour ou si je vais chez quelqu'un, ce n'est pas grave si je ne joue pas.

I : Et est-ce que tu passes du temps sur des activités liées aux jeux-vidéos à part le fait de jouer, comme aller regarder des vidéos ou autre ?

R : Oui ça m'arrive. En général, je ne regarde pas la vidéo en entier. Je regarde toujours s'il y a un moment intéressant dans la vidéo, parfois c'est en bruit de fond, si par exemple quelqu'un parle de la dernière mise à jour d'un jeu, je n'écoute mais les ¾ de la vidéo mais soit... Les streamings en soit non, je trouve ça assez ennuyant, car souvent le « streameur » parle x pourcent du temps à jouer et x pourcent à parler avec le chat, tu attends... Je préfère jouer que regarder les gens jouer. Parfois, je regarde des vidéos Youtube où les gens jouent mais je vais directement à l'essentiel.

I : C'est plus pour le côté information ou détente, ou ça dépend du jeu ?

R : Ça dépend du jeu. En général, je préfère regarder quelqu'un qui est marrant ou très bon dans le jeu en question pour m'améliorer et apprendre 2-3 trucs. S'il est marrant, c'est pour ça et que je puisse rigoler avec. Ça dépend aussi du jeu, si je veux être meilleur, je peux regarder des pros. Si je prends le jeu un peu au-dessus de la jambe, et que je joue par exemple juste parce que des amis y jouent, je regarderai quelqu'un parce qu'il est drôle, même s'il est nul, ce n'est pas grave.

I : Et au niveau budget, combien de jeux tu achètes +- par an ? Quel budget tu mets dans les jeux-vidéos ?

R : Ah ça dépend tout le temps, maintenant que j'ai un salaire, je pourrais mettre un peu plus... Avant, je ne mettais jamais plus de 100€ par an, et encore c'était exceptionnel s'il y avait vraiment quelque chose que je voulais, sinon s'il n'y avait rien d'intéressant, je dépensais 15€, 20€...

I : Ça a changé depuis que tu travailles ?

R : Pour l'instant non, car je n'ai pas assez de temps pour jouer. J'ai moins envie d'acheter des jeux. Maintenant, j'aurais moins de problème à acheter un jeu à 50€, si c'est un jeu que j'aime bien et que je sais que je vais y jouer régulièrement, dans les 5-6 mois à venir.

I : Et est-ce que tu te souviens du dernier jeu que tu as acheté ?

R : Oui, c'était The Witcher, il était en promo et on m'avait dit beaucoup de bien du jeu.

I : Quelles ont été un peu les étapes pour toi acheter ce jeu ?

R : Voir qu'il y avait une promo, me dire « waw », sachant que plein de gens m'en avaient parlé et disaient qu'il était bien. Avoir vu que le gameplay avait l'air bien aussi, je ne vais pas

juste me baser sur ce que les gens disent. Après je l'ai acheté, je ne savais plus trop quoi acheter à ce moment-là donc...

I : Donc ce qui t'as attiré, c'est un mix.

R : Oui il y a plein de facteurs, si je vois une promo d'un truc dont je m'en fiche, je ne vais pas l'acheter.

I : Et est-ce que tu as recherché de l'information en plus sur le jeu ?

R : Non car je connaissais bien le jeu, sinon je me serais peut-être informé un peu avant.

I : De manière générale, tu recherches de l'information sur les jeux avant de les acheter ?

R : Si ce sont des jeux très peu connus, oui, mais en général ce sont des jeux que par exemple des amis ont en dit du bien, ou que je suis tombé sur des vidéos de gameplay par hasard. Mais vraiment dire « ah ce jeu-là a l'air bien » et je vais me renseigner dessus, c'est peut-être déjà arrivé mais voilà.

I : Donc l'information que tu vas chercher, c'est principalement près de tes amis ?

R : Oui c'est ça, et encore je ne cherche pas vraiment l'information, c'est plutôt l'information qui vient à moi.

I : Du coup, le nombre de tes amis qui possèdent le jeu, c'est important pour toi ?

R : Ça dépend, si c'est un jeu multi, oui évidemment. Un jeu multi, je n'aime pas vraiment jouer avec des inconnus, c'est assez rare, sauf si c'est un jeu où tu ne fais pas équipe avec des gens. Si tu dois faire équipe avec quelqu'un, ça ne m'intéresse pas de le faire avec des inconnus avec qui je vais me prendre la tête car ce sont des gens qui vont t'insulter en pleine partie ou des trucs ainsi, ça ça ne m'intéresse pas.

I : Et est-ce que tu consultes aussi les avis des utilisateurs en ligne avant d'acheter le jeu ?

R : Oui, parfois mais ça influence souvent très peu dans mon choix. C'est surtout plus par rapport aux DLC où je regarde un peu plus. Si ça ajoute du contenu ultra buggé, je vais attendre. Si ça te fait croire que ça ajoute beaucoup de contenu et pour le prix, si tu ne paierais pas plus de 3€ et que c'est 10€...

I : Tu achètes parfois des DLC toi alors ?

R : Oui quand même de temps à autre mais il faut vraiment que ça ajoute du contenu. Par exemple, un DLC qui ajoute du sang, tant qu'il n'est pas à 50 cents car il y a une promo de 90%, je n'achète pas. Par contre, un DLC qui ajoute plein de gameplay, j'en ai déjà acheté. Ça dépend, il faut que je fasse la part des choses et que je vois si ça vaut la peine en rapport qualité-prix.

I : Et quand il y a de l'information qui vient à toi par tes amis, du bouche-à-oreille, est-ce qu'il y a des avis auxquels tu accordes plus d'importance, de crédit ?

R : Il y a des gens que je sais qui ont tendance à aimer le même genre de jeux que moi, donc oui évidemment. S'ils jouent à des jeux totalement différents de moi ou que je sais que ce sont des gens qui n'arrêtent pas de râler, ça il y en a aussi, qui ont tout le temps des avis négatifs, là j'accorde moins d'importance, je m'intéresse moins à leurs avis.

I : Et est-ce que tu regardes parfois aussi les avis de professionnels ?

R : Là c'est plutôt compliqué car les avis, ça reste plutôt subjectif. Un professionnel, il donne peut-être un avis négatif car le jeu n'est pas compétitif, mais ce n'est pas pour ça qu'il n'est pas chouette. Eventuellement si le côté en solo est chouette mais qu'on te sort en multi la bonne vieille sauce de « oh mon dieu ça va être un jeu e-sport », alors que pas du tout, pour moi ça ne vaut pas forcément dire quelque chose.

I : Mais tu lis parfois des tests sur certains sites en particulier ?

R : Ça m'arrive parfois de regarder sur Jeuxvideo.com ou un site du même genre avant d'acheter mais t'as toujours l'avis du test, des utilisateurs, parfois tu as 4-5 points de différence, là tu te dis que les testeurs ont été bien achetés pour mettre une belle note, c'est toujours arrivé, j'en suis sûr, il ne faut pas se leurrer. Je préfère l'avis des gens plutôt que l'avis d'un testeur même s'il est censé être professionnel, ça reste un être humain dont l'avis est subjectif.

I : Et à part ça, est-ce qu'il y a d'autres manières que tu utilises pour rechercher de l'information ?

R : Si par exemple, il y a toujours un trailer ou une vidéo de présentation du jeu. Si elle est très mauvaise, évidemment ça diminue mes chances d'acheter le jeu, c'est sûr. Mais non, parfois je fais des erreurs, j'ai déjà sans doute acheté des jeux « chers » et je me dis que j'ai joué 10h alors que j'ai payé plus de 20€, ça fait quand même un peu mal. Mais oui, des erreurs j'en ai fait mais voilà. Je prends aussi en compte le studio, si c'est un studio qui a fait des jeux que j'ai bien aimés, je me dis qu'il y a plus de chance de faire quelque chose de bien qu'un studio qui a une mauvaise réputation et ce genre de choses. Oui il y a énormément de critères, je ne sais même pas si je saurais tous les citer.

I : Et est-ce que tu fréquentes parfois certaines communautés en ligne ou pas forcément ?

R : Non, il n'y a pas de communautés spécifiques que je suis, non.

I : Quand tu lis les avis ou qu'on te transfère de l'information, est-ce que tu es peut-être plus influencé quand c'est positif, négatif ?

R : Quand c'est négatif, j'essaie vraiment de comprendre si la personne n'a pas par exemple une overdose du jeu si c'est quelqu'un qui a beaucoup joué au jeu ou autre. Les avis négatifs, je m'y intéresse peut-être plus oui, j'essaie de creuser autour, tandis que les avis positifs, c'est éventuellement quelqu'un qui n'a pas vu les 10 fois. S'il y a 10 personnes qui disent « ça c'est bien » mais qu'ils te donnent peu d'arguments, je préfère regarder les avis négatifs mais pareil, si c'est juste « ce jeu est nul », voilà... Ça dépend plus du contenu, des arguments.

I : Et toi, tu joues plutôt sur PC, sur console ?

R : Sur PC, quasiment exclusivement. J'ai très peu eu de consoles à part il y a longtemps, je n'en ai pas eu depuis la PS2.

I : Du coup, maintenant que tu es passé sur PC, tu achètes entièrement de manière dématérialisée ou tu achètes aussi via le canal physique ?

R : Maintenant je n'achète plus de jeux physiques, ça ne sert à rien. Les seuls trucs qui « peuvent servir », c'est les boîtes de collection, les collectors mais il faut être vraiment fan du jeu, et encore plutôt fan de la licence et quand tu regardes pour acheter ça, tu vois les prix et tu te dis « non merci ».

I : Toi tu n'es pas intéressé par acheter...

R : Non, et soyons honnêtes, ça fait du brol. Quand tu as 20-30 boîtes de CD, ça fait du brol, ça ne m'intéresse pas.

I : Pour toi, il y a d'autres points positifs et négatifs par rapport à ces deux manières d'acheter le jeu ?

R : Le problème par rapport au physique, c'est qu'il peut être rayé au bout d'un moment et tu ne peux plus y jouer... Après le gros avantage, c'est que tu peux en général le revendre. Si tu n'as pas aimé, voilà, ou si tu en es lassé, que tu n'as plus envie d'y jouer, c'est à revendre, c'est le gros avantage mais le seul.

I : Pour toi finalement, c'est un avantage mais ça ne t'empêche pas de jouer en dématérialisé.

R : Non, c'est ce que je fais au final, l'offre est plus grande aussi, donc ça joue aussi. Il y a beaucoup de jeux que tu ne sais même plus acheter en version physique. Si c'est un jeu qui m'intéresse tant pis, je ne vais pas chercher plus loin.

I : Et au niveau des tarifs, est-ce que tu trouves que c'est aussi plus intéressant ?

R : Non, je ne sais plus dire quel jeu j'avais une fois vu où j'avais vu la boîte de CD en ligne, et puis le jeu en dématérialisé c'était le même prix, j'ai fait « ah d'accord », il y avait juste les frais de port en plus.

I : Pour toi, un jeu qui est vendu en dématérialisé devrait être moins cher qu'un jeu en boîte ?

R : Oui, je pense que oui parce que même si tu n'as pas le défaut de « j'ai rayé le cd », ou que ton chien l'a mangé, c'est un coût de production en moins pour l'entreprise, donc si ça lui a coûté moins, pourquoi est-ce qu'elle le vend au même prix ? Ça n'a pas de sens pour moi.

I : Est-ce qu'au final, tu acceptes de dépenser la même chose pour un jeu dématérialisé qu'un jeu physique ?

R : Oui, même si je trouve ça dégueulasse de la part de l'entreprise, oui.

I : Et on parlait un peu de l'occasion, est-ce que tu aimerais avoir la possibilité de revendre tes jeux dématérialisés, est-ce que tu penses que c'est possible ?

R : Est-ce que j'aimerais bien le faire ? Oui. Est-ce que c'est possible ? En théorie oui mais en pratique, est-ce que c'est réellement intéressant ? Car le défaut du côté CD, c'est que oui tu peux le revendre mais tu vas devoir le revendre vraiment pas cher car t'as abîmé le CD, la boîte, le jeu est vieux etc... Tandis qu'ici, revendre du dématérialisé, à part que le jeu a vieilli, il n'y a aucun défaut. C'est comme si la personne l'achetait neuf, il n'y a pas de défaut. Je pense que ce ne serait pas intéressant pour les entreprises et que ça n'arriverait jamais mais c'est intéressant, c'est sûr.

I : Et quand tu jouais sur consoles, tu achetais parfois en occasion ?

R : Oui parfois ça m'est déjà arrivé je pense, dans une brocante d'acheter un jeu ou deux. Ça représentait un budget très limité car de manière générale, je n'aime pas l'occasion, j'ai toujours la peur que ce soit une arnaque avec un truc à moitié cassé ou autre. Je ne suis pas attaché au marché de l'occasion, que ce soit les jeux-vidéos ou autre, je fais quand même attention, je ne dis pas, on peut faire de très bonnes occasions mais je préfère acheter en occasion à quelqu'un que je connais par exemple, il y a moins de chances d'avoir des problèmes.

I : Quand tu achetais d'occasion, c'était aussi dans des boutiques spécialisées ou plutôt uniquement des brocantes comme tu as dit ?

R : Oui, essentiellement des brocantes. Des magasins de jeux d'occasion, je ne sais même pas si je suis déjà rentré une fois dedans. Ça m'est peut-être déjà arrivé une fois par curiosité et que je suis sorti sans rien.

I : Et si on parle un peu des magasins de jeux-vidéos de manière générale, est-ce que tu penses qu'ils ont encore un intérêt, encore un avenir ?

R : Je pense que les gens n'achètent plus vraiment du matérialisé, donc je pense que ça va commencer, si ça n'a pas déjà commencé, la faillite de pas mal de boutiques et autres.

I : Donc finalement, on a pas mal parlé de la recherche d'informations sur les jeux, des critères que tu regardais quand tu achetais un jeu. Est-ce qu'ils sont différents maintenant que tu achètes en dématérialisé, par rapport à quand tu achetais en matérialisé ? Est-ce que ta manière de chercher de l'information est différente ?

R : Quand j'achetais en boîte, je recherchais beaucoup moins d'informations. Tu arrives parfois devant la boîte, tu te dis « ah ce jeu a l'air bien » mais t'es dans le magasin, tu ne vas retourner chez toi chercher de l'information... C'était il y a 10 ans, donc on ne pouvait pas sortir son GSM à l'époque, voilà ce n'était pas possible, tu devais te fier à ton instinct, tandis que maintenant oui, je ferais peut-être un peu plus de recherches sur 2-3 avis.

I : Donc, à l'heure actuelle, même si tu achetais en boîte, tu chercherais de l'information de la même manière ?

R : Oui, ce serait plus facile avec le téléphone.

I : Et les critères que tu regardes facilement, quand tu achètes le jeu, ce sont les mêmes ou il y a quand même des différences ?

R : Non c'est toujours +/- la même chose, c'est « est-ce que le jeu me paraît rentable d'un point de vue qualité-prix ? », donc au niveau longévité du jeu... ça me ferait mal d'acheter un jeu à 50€ pour une durée de vie de 15 heures, même si ce sont 15 heures incroyables, c'est quand même un peu too much. Tandis que bon, un jeu à 50h, si je peux y jouer une centaine d'heures, je trouve que ça va.

I : Donc, une fois que tu as cherché de l'information, est-ce que ça t'arrive d'hésiter entre plusieurs jeux ou entre plusieurs manières d'acheter le jeu ? Tu n'achètes que sur Steam ou aussi via différentes plateformes ?

R : Parfois j'achète des jeux sur « Humble Bundle ». Je tombe dessus par hasard, « oh un bundle avec plusieurs jeux qui m'intéressent », sinon j'achète essentiellement sur Steam... J'ai acheté une fois sur un site qui revendaient des clefs achetées à l'étranger qui du coup sont revendues moins cher chez nous. La seule fois où je l'ai fait, 5-6 mois après le jeu a été supprimé de ma bibliothèque Steam parce que Steam a remarqué le coup fourré, donc je me suis dit « oups, plus jamais ». Il faut dire que je n'ai pas eu de chance, je pense.

I : Au final, la plateforme que tu choisis pour acheter le jeu, c'est au niveau du prix et de la sécurité.

R : Oui, depuis que j'ai eu une fois la blague. Il faut que ce soit juste une manière légale de l'acheter.

I : Puis l'achat en lui-même, il s'est déroulé de manière assez simple, aisée, quand tu as acheté le jeu ?

R : Oui, tu paies, voilà, tu l'as tout de suite, c'est toujours comme ça maintenant, c'est tellement facile.

I : Donc après, tu as acheté le jeu, tu l'as testé. Quelles ont été tes premières impressions ? Est-ce que ça a été confirmé par les informations que tu avais cherchées au préalable ? Est-ce que malgré tout, tu as encore des surprises qui arrivent ?

R : Parfois, je me rends compte que les gens sont peut-être trop gentils ou trop méchants avec le jeu... Parfois j'ai vu quelques avis négatifs mais le jeu n'était pas très cher... Il avait quand même des avis positifs, je ne vais pas acheter un jeu qui a 80% d'avis négatifs non plus mais je me dis « oh il y a des personnes qui ont exagéré », des gens qui ont dit que les graphismes n'étaient pas beaux et que je me dis que ça va, ils ne sont peut-être pas « waw » mais ils sont corrects... Donc parfois, par rapport aux avis, je me dis que j'ai vraiment lu les trucs...

I : Et globalement, que ce soit ton dernier achat ou de manière générale, est-ce que tu es satisfait de tes achats ?

R : De manière générale, oui. De mon dernier achat, oui, je suis content. Ça m'est déjà arrivé une fois ou deux d'être déçu mais rien de grave, jamais réellement déçu, c'était en général assez raccord avec les informations que j'avais cherché. Je n'ai jamais eu une surprise en me disant « oh mon dieu, ce n'est pas du tout le jeu auquel je m'attendais ».

I : Et donc, on a déjà un peu parlé des DLC. Avec le dématérialisé, il y a beaucoup de types de jeux qui se sont développés, les free-to-play, MMORPG... Toi est-ce que tu joues à des jeux comme ça ou d'autres manières de jouer ?

R : Des free-to-play oui, j'y joue encore et j'y ai joué. Après, il faut que ce soit de réels free-to-play, pas des trucs qui te disent « on est free-to-play mais si tu ne paies pas, tu ne vas jamais t'en sortir, tu vas galérer par rapport à ceux qui paient », ça ça m'énerve assez vite et j'abandonne vite le jeu quand je me rends compte que c'est comme ça. Par contre les systèmes d'abonnement, ça dépend de l'abonnement mais ça peut vite devenir plus cher qu'un jeu. WOW, pour prendre l'abonnement, je ne sais plus combien c'est, 12€ +-, donc après 5 mois, ça fait 60€, le prix d'un jeu quoi que tu achètes donc non. Si l'abonnement, c'est 4€ par mois et que tu sais que tu ne joueras plus pendant un an ou quoi que ce soit... Par contre, le fait de payer un abonnement, ça joue sur ta manière de jouer, ça j'ai déjà fait l'expérience. Tu te dis « je ne vais pas jouer à un autre jeu car je vais rentabiliser mon abonnement », ça c'est quand même assez sale en fait. Parfois, je me dis « à quel jeu je vais jouer ? » et là je ne me

pose même pas la question, c'est le jeu auquel j'ai l'abonnement, point. Et ça, je trouve ça... Je ne sais pas, ce n'est pas génial.

I : Donc, tu as dit que tu jouais aux free-to-play par contre. Tu dépenses de l'argent dans ce type de jeux ?

R : En général, j'attends de voir si le jeu m'a vraiment plus et en général, j'achète un petit truc juste un petit truc pour dire « voilà, la boîte a fait du boulot, donc pour ça fonctionne... », j'achète vraiment pour dire « voilà, c'est comme si j'achetais le jeu ». C'est souvent pour soutenir le développeur. Je ne fais pas un achat pour aller plus vite ou quoi, je m'en fous. Je me dis que c'est un bon jeu, je vois qu'il y a un truc à vendre qui est à 15€, je vais l'acheter même si ça ne vaut pas la peine.

I : Tu es prêt à acheter des DLC qui ne valent pas le coup ?

R : Oui, dans les free-to-play. Souvent, en free-to-play, c'est plutôt un boost ou un truc comme ça, des petits trucs dans les magasins, dans les boutiques des jeux-vidéos oui, juste par soutien et puis je n'y touche plus. Je l'ai déjà fait pour des jeux comme « Faeria », j'ai acheté un bundle à 15€ alors que j'ai arrêté le jeu très peu de temps après, je le savais très bien mais j'y ai passé presque une centaine d'heures, je me suis dit qu'ils avaient fait du bon boulot, surtout que je savais que l'entreprise avait des problèmes financiers, je me suis dit « allez, un petit soutien ». Je ne vais pas arriver dans un jeu free-to-play et après 5 heures, me dire « waw c'est génial, je vais l'acheter », ça je ne le ferai pas.

I : Donc on a beaucoup parlé des différentes manières d'acheter le jeu. Est-ce qu'il y a des choses ou des critères qui pourraient te faire acheter de manière plus physique ou dématérialisée, ou tu penses que tu vas vraiment continuer à fond dans la même voie du dématérialisé ?

R : Pour me faire racheter un jeu physique, il faudrait qu'il y ait quelque chose à côté en plus... Ça peut être n'importe quoi, une petite figurine bien classe que tu mets sur ton bureau, pour le même prix ou un peu plus cher mais pas comme on voit parfois « ah, achetez la version collector à 120€ pour avoir une petite figurine ou un petit cahier », enfin des goodies que quand tu les mets ensemble, tu te dis « oui, merci mais au revoir pour ce prix ».

I : Au final, tes attentes n'ont pas vraiment évolué depuis que tu es passé au dématérialisé ?

R : Non, globalement non. On achète juste plus facilement.

I : Ça te fait faire plus d'achats ?

R : Je fais probablement plus d'achats mais vu que j'achète beaucoup en promo, je ne sais pas si ça me fait plus d'argent dépensé, je ne pense pas. Ça me fait faire plus d'achats mais pas plus d'argent dépensé.

I : Du coup, tu fais plus d'achats impulsifs depuis que tu achètes par Steam ?

R : Impulsif, c'est un grand mot, je déteste dépenser mon argent donc j'y réfléchis à deux fois mais si c'est vraiment un jeu qui a l'air bien et par exemple il est à 20€ et je pense qu'il ne vaut pas plus que 10€, s'il apparaît à 8€ imaginons, je vais l'acheter.

I : Du coup, majoritairement, tu attends les promos avant d'acheter ?

R : Oui, il faut vraiment que je sache à l'avance que ce jeu-là, je le veux. Ça c'est déjà arrivé quelques fois. Souvent des remasters de jeux que je sais qu'ils ne sont pas chers mais que le jeu, je l'adorais, j'ai juste plus le CD donc voilà, c'est ce que j'ai fait avec « Age of Empire 1 » où j'ai été assez déçu en plus du remaster qu'ils ont fait. Pour moi, ce n'était pas mes attentes. C'est seulement maintenant, 1 an après que je l'ai acheté qu'il commence à être bien apparemment, mais je n'ai pas encore eu le temps... Ils ont fait des promesses qu'ils n'ont pas tenues, ils avaient dit qu'ils amélioreraient l'IA et au final, c'était pire qu'avant, donc c'est un peu grave pour un jeu sorti début 2000, maintenant en 2018, ils ont sorti un jeu avec l'IA qui est pire que celle d'avant, c'est un peu triste...

I : Est-ce que toutes ces promos régulières sur Steam ou autre, ça « brouille » un petit peu ta vision des prix ?

R : Il est vrai qu'avec autant de promotions un peu partout, comme sur Steam, Humble Bundle ou autre, j'ai plus de difficultés à mettre 40€ dans un jeu qu'avant, même si je sais qu'il est bien.

I : Et est-ce que parfois, tu ne sais plus vraiment "combien vaut un jeu" ? Ou tu as toujours une vision assez claire de la valeur d'un jeu ?

R : J'ai toujours une vision assez claire. Il y a des jeux parfois pas chers que je refuse d'acheter car pour moi ça ne vaut pas le prix.

I : Donc maintenant, on va un peu parler des catalogues de jeux, qui sont une nouvelle manière de jouer. Je ne sais pas si tu as déjà vu les offres qui existaient ?

R : Ça ne m'intéresse pas trop, pour l'instant je ne me suis pas beaucoup intéressé.

I : Il y a par exemple l'offre d'Ubisoft qui propose son catalogue de plus de 100 jeux pour +/- 10€ par mois, ou le catalogue de Sony... Ça reste pour un développeur ou éditeur. Du coup, toi, qu'est-ce que tu penses de ce type d'offre ?

R : Ça peut être bien pour tester les jeux et qu'après tu puisses les acheter de ton côté. Après le problème des abonnements, c'est toujours que parfois, ça te revient plus cher que d'acheter les jeux. Puis ça dépend aussi du prix de l'abonnement, si c'est 10€ pour avoir un catalogue de 600 jeux, ça passe. Après il faut qu'il y ait des jeux intéressants, si ce sont des bêtes machins...

I : Du coup, tu te vois plutôt l'essayer ?

R : Oui, plutôt l'essayer un mois et encore, il faut que ce soit un mois où j'ai bien le temps d'en profiter, avec des congés ou des trucs ainsi. Si c'est un mois lambda où je n'ai pas un seul jour de congé, je préfère ne pas payer.

I : Donc, tu préfères toujours acheter tes jeux de manière individuelle ?

R : Oui, je préfère vraiment posséder, c'est important.

I : Et en parlant de possession, depuis que t'es passé en dématérialisé, est-ce que tu as quand même l'impression de les posséder ?

R : Oui, d'une manière globale oui, même si on ne les possède plus vraiment car si un jour, Steam fait faillite, on est dans la merde mais ce n'est pas encore près d'arriver, donc voilà. Donc j'ai la même sensation que quand j'avais mon jeu en boîte.

I : Tu pourrais quand même recommander ce type de catalogues à certaines personnes ? Tu penses que c'est adapté pour un certain public ?

R : Je ne sais pas, il faudrait que j'essaie une fois moi-même avant de le conseiller à mon avis, que je me rende compte vraiment de comment ça marche et d'à quel point c'est intéressant ou pas, les jeux proposés... Mais oui, je pense que ça peut être bien pour certaines personnes, c'est sûr.

I : Donc pour toi, le point négatif, c'est de vraiment payer l'abonnement tous les mois.

R : A mon avis, ça peut coûter plus cher que d'acheter les jeux, au bout d'un moment. Tout dépend ce qu'on te propose.

I : Toi en général, quand tu joues à un jeu, tu joues vraiment à fond à un jeu en particulier plutôt que de naviguer d'un jeu à l'autre...

R : C'est ça, moi je suis plutôt du genre à sécher un jeu à fond, mais je sais que d'autres vont jouer au jeu 20 heures, pas plus, donc là peut-être au niveau abonnement, c'est peut-être plus intéressant pour eux.

I : Maintenant, on va parler un petit peu de cloud gaming, pas mal d'offres existent, comme Shadow, l'offre de Sony, d'autres offres... C'est du jeu en streaming qui t'envoie le jeu sur ta machine grâce aux serveurs à distance... Toi, tu penses quoi de ce système ?

R : Je ne connais pas les offres en détail, je ne suis pas adepte du système en général. Peut-être que c'est beaucoup trop tôt parce que si un jeu, il faut 1 seconde entre le moment où tu dois faire l'action et où tu le fais, juste pour une question de réflexe, si tu dois rajouter 0,4 secondes à cause de la distance entre toi et le serveur, ça peut être frustrant en fait, je suis sûr que ça peut amener à des situations frustrantes qui ne me plairaient pas, après tout dépend du jeu auquel tu veux jouer. Si tu joues à des jeux de stratégie au tour par tour, tu t'en fous, ce n'est pas ce délai d'attente qui va poser problème mais ça demande une connexion stable, ce n'est pas le cas de tout le monde. Après tu pourrais te dire qu'avec un tel système, tu pourrais jouer de n'importe où mais tu n'auras quand même pas une bonne connexion dans un train ou autre. Donc pour l'instant, je vais dire que je n'y crois pas. Il faut vraiment ne pas avoir du tout de bon PC. Je préfère avoir mon PC gaming, mes jeux.

I : On en revient encore au de posséder le PC.

R : Oui voilà, car là tu ne possèdes pas le PC donc voilà... Je ne suis pas choqué du tout par le système. A la limite, je crois que le système que je préfère, c'est quand tu loues le PC mais que tu joues à tes propres jeux car au moins, tu as quelque chose qui t'appartient dans le tas. C'est toujours le problème des catalogues aussi, c'est que si le cloud gaming ne fonctionne pas bien, hop on supprime tout. Après tu as payé et tu n'as plus rien. Honnêtement ça ne me plairait pas. Je préfère rester sur mon PC. Après, si les prix deviennent démocratiques, et si ta connexion est vraiment bonne... C'est peut-être à tester, oui, parce que tout le monde n'a pas l'argent pour payer un PC à 100€. Là avec un PC à 300-400€, là tu peux jouer aux jeux... Après tout dépend du prix, c'est vraiment important.

I : Si le problème de connexion était réglé et le prix correct, tu serais prêt à utiliser un tel système et ne plus avoir de PC gaming ?

R : Je ne sais pas, honnêtement, je pense que c'est à essayer. Enfin si un jour je n'ai plus de PC puissant, j'irais bien sur un PC pas cher pour tester ce système-là mais si ça ne me plaît pas, je me dirais « zut, j'ai acheté un PC pas puissant pour rien », donc honnêtement, je ne sais pas. Ça se tente mais c'est peut-être trop tôt, on verra comment les choses évoluent, si par exemple on a la fibre partout en Belgique dans 2-3 ans... Mais je ne reste pas convaincu, même si on a la fibre, on aura à un délai supplémentaire et si tu joues à un jeu compétitif avec des réflexes de fou, c'est parfois ce petit délai qui va te faire perdre ou te frustrer, ou tu auras l'impression que tu ne perds qu'à cause de ça. Ça ne va pas pour tout le monde mais je comprends que ça s'adapte bien au fonctionnement de certaines personnes. Ça s'adapte aux

gens qui ont une bonne connexion, moins budget, et qui jouent à des jeux qui ne demandent pas des réflexes.

I : Du coup, tu dis que c'est trop tôt. Est-ce que tu te renseignes quand même sur ce type de système ?

R : Non car c'est trop tôt, ça fait peut-être 1 an ou 2 que ça a commencé, peut-être que dans 5-6 ans, je regarderais... Je ne sais même pas dire si déjà beaucoup de personnes utilisent ça.

I : Mais donc, si tous les problèmes étaient réglés, tu pourrais ne jouer aux jeux-vidéos que de cette manière-là, tu penses ?

R : Pour que tous ces problèmes-là soient réglés, il faudrait qu'on vive dans un monde parfait, et ce monde-là n'existe pas. Mais si ça arrivait un jour, oui ok, là oui.

I : Et de manière plus générale, quand une nouvelle technologie arrive sur le marché, tu attends qu'on te la recommande, que ça se démocratise ?

R : Oui, j'attends plutôt qu'il y ait des « cobayes » qui se dévouent et regardent si c'est bien ou pas, comme avec les casques de réalité virtuelle, ça au début, je me suis dit que ce serait nul, maintenant je me dis que c'est moyen et je suis content de ne pas avoir acheté.

I : Du coup, tu n'as jamais testé le cloud gaming ?

R : Non, je n'ai jamais eu l'occasion de tester. Peut-être que si je teste, je me dirais « waw, c'est génial ».

I : Mais tu n'entends pas des gens en parler, que ce soit IRL ou sur internet ?

R : J'ai l'impression que tellement peu de personnes s'y intéressent, en tout cas dans mes proches, je ne connais personne... En ligne, je ne pense pas. A part en voyant un article sur le cloud gaming qui de temps à autre apparaît, je ne vois personne qui utilise ça.

I : Du coup toi, si on parle de recommandations, tu écouterais tes amis s'ils utilisaient un tel système, ou des gens en ligne ?

R : Il faudrait vraiment qu'il y ait beaucoup d'avis positifs et je pourrais tester, même si j'ai un PC gaming, je pourrais tester, je teste un mois et je me fais un avis... Mais ça peut aussi vouloir dire payer 1 mois pour rien. A la limite, si un jour il y a une offre où on te dit « le premier mois est gratuit », peut-être que je testerais pour me faire une idée, qui serait sûrement négative car tout le monde va essayer de se connecter au même moment.

I : Tu pourrais le recommander à des gens ?

R : C'est toujours compliqué de recommander quelque chose que l'on ne connaît pas énormément. Pour l'instant, je dirais non. Peut-être que si un jour je teste, je changerais d'avis.

I : Est-ce que pour toi, ça a l'air facile à utiliser comme système ?

R : Ça ne doit pas être plus compliqué qu'autre chose, j'imagine. Je ne pense pas qu'il y ait de configuration complètement folle à mettre en place. C'est juste un logiciel qu'on installe, on suit ce qu'on nous dit, ça ne doit pas être difficile.

I : Et est-ce que ça pourrait t'apporter plus dans ta manière de jouer finalement ?

R : Non ça n'apporte rien, oui comme je le dis, ne pas dépenser pour un PC puissant et avoir un abonnement, et encore il faut voir si c'est rentable. Oui, ça peut éventuellement rapporter un avantage d'un point de vue financier. C'est beaucoup le point de vue financier qui ressort, je pense que ce sera beaucoup le cas de tout le monde car en dehors de ça, tu n'as pas d'avantage spécifique.

I : Tu préférerais par exemple économiser pour ton nouveau PC gaming que de payer chaque mois l'abonnement ?

R : Oui je pense, parce qu'en plus ton PC gaming, en général si t'as un bon PC gaming, tu as un bon son etc, plein de bons trucs qui peuvent te servir si tu regardes une série ou quoi que ce soit.

I : On a déjà parlé des catalogues. Certaines offres proposent de télécharger les jeux ou de les regarder en streaming. Si tu passais à une telle offre, qu'est-ce que tu penserais, qu'est-ce que tu trouverais le plus intéressant ?

R : Je testerais au minimum de jouer en streaming pour voir ce que ça donne. Après, tout dépend aussi de la place que tu as, la mémoire. Ça dépend de la manière dont tu joues, moi je suis plutôt du genre à jouer à un seul jeu, donc j'achèterais un jeu et j'y jouerais mais je sais qu'il y a des gens qui vont jouer 5 heures à un jeu, puis jouer à un autre, puis jouer à un autre... Eux plutôt le streaming, car si tu dois à chaque fois attendre de télécharger le jeu, l'installer, le désinstaller, ça peut potentiellement être très long et chiant.

I : Donc pour toi, la mémoire c'est vraiment un critère qui est important ?

R : Si c'est sur console oui, je pense que ça peut le devenir. Sur ton propre PC, ça dépend de ce que tu as mis aussi mais tu as plus facilement des disques durs de 1 To etc.

I : Donc, tu évoques les consoles. Est-ce que tu serais prêt à passer sur une console uniquement en dématérialisé, comme la dernière Xbox One qui sera full dématérialisée ?

R : C'est du dématérialisé, moi je n'ai pas de soucis avec ça, c'est plus simple pour acheter. Après tu as toujours le problème avec les consoles comme ça, c'est que parfois, les jeux sont tellement lourds que tu n'as plus le jeu entièrement sur le CD, ce qui devient quand même ridicule dans l'ensemble et que les premiers jours, pour télécharger c'est tellement lent, les

serveurs ont du mal parce que tu as trop de gens qui téléchargent le jeu. Aussi un truc que je n'ai pas pensé avant, c'est que les jeux prennent tellement de place maintenant, qu'acheter un jeu en matérialisé, ça ne sert plus à rien. C'est vrai que je n'y pense pas car quand j'achetais en matérialisé, tu avais encore tout sur le CD, tu devais juste télécharger les mises à jour éventuelles, ce n'était pas grand-chose mais maintenant, tu n'as plus tout sur ton CD, ce qui rend vraiment le truc plus ridicule qu'avant. Je ne m'en étais même pas rendu compte. Je pense qu'en fait, le matérialisé est ridicule.

I : Et est-ce que tu pourrais repasser sur console un jour tu penses ?

R : Le problème de la console, c'est que tu dois acheter la console, qui ne sert à rien d'autre que jouer en général, ou faire des trucs que le PC sait faire. Donc, tu as les exclusivités évidemment mais ça fait beaucoup d'argent pour des exclusivités. A la limite, si c'est une console qui permet de jouer à des jeux quand t'as des amis qui viennent comme la Wii, là peut-être que oui.

I : Sinon, il n'y a pas vraiment de jeu qui pourrait te faire acheter une console ?

R : Il faut vraiment que le jeu soit très bon et qu'il y en ait plus qu'un, ce n'est jamais arrivé et ça n'arrivera jamais je pense. Il faudrait 3-4 jeux dont j'ai vraiment envie, qui soient des exclusivités et qui soient vraiment « waw, c'est le jeu de l'année qu'il me faut », et que la console ne soit pas à 500€ évidemment.

I : Et est-ce que tu regarderais aussi les futurs jeux qui sont annoncés sur la console ou tu t'attarderais aussi sur les futurs jeux qui doivent sortir au moment où tu l'achètes ?

R : Je regarderais surtout les jeux déjà sortis, car les futurs jeux, tu as parfois de mauvaises surprises, que le jeu soit mauvais, donc je ne me base jamais sur les prédictions futures, c'est dangereux.

I : Il y aurait d'autres critères qui pourraient te faire acheter une console ?

R : Non que le côté convivial si des gens viennent, sinon je n'ai pas d'attachement spécifique aux consoles. Je sais que des gens sont attachés aux consoles, je n'ai jamais compris pourquoi. Si c'est pour la manette, tu peux mettre une manette sur le PC... Et je n'aime pas les manettes, je joue au clavier/souris, c'est l'habitude.

I : Tu dirais qu'un jeu en boîte a plus de valeur qu'un jeu dématérialisé finalement ? Ça peut englober beaucoup de choses.

R : Ça devrait mais comme le marché n'est pas fait de cette manière-là, ça n'a pas plus de valeur.

I : Et si tu achetais des jeux physiques, via quel canal tu le ferais tu penses ?

R : Je n'en ai aucune idée, je crois que je préférerais aller au magasin pour voir la boîte. Puis en ligne, on a tendance à plus faire des achats compulsifs je pense. Après, en temps normal, tu ne peux trouver que peu de promos en matérialisé. Puis je n'achète pas un jeu juste parce qu'il y a une promo, il faut que le jeu m'intéresse à la base. Comme les jeux dans ma liste de souhaits, s'ils sont à 40€ et que je ne veux pas mettre plus de 25€, j'attends qu'ils soient à 25€ et voilà.

I : D'accord, je pense qu'on a fait un petit peu le tour. Je ne sais pas si tu aurais autre chose à rajouter, que ce soit sur les catalogues, le dématérialisé, le cloud gaming ?

R : Je ne pense pas, on a parlé de beaucoup de trucs différents, je pense qu'on a fait le tour.

I : Merci !

8.6. Interview 6 (24 ans, étudiant, Mons)

I : Pour commencer, est-ce que tu pourrais un peu te présenter ?

R : Je m'appelle X, j'ai 24 ans et je fais des études d'ingénieur civil architecte à la faculté polytechnique de Mons. J'habite à Mons et j'aime tout ce qui est sport et jeux-vidéo en général.

I : Tu es plutôt joueur PC, joueur console ou les deux ?

R : Plutôt les deux ! Sur PC, je joue beaucoup à Fifa et sur console, à la Switch. Je joue beaucoup à Zelda et à d'autres jeux sur cette console. Avant, je jouais essentiellement avec la Nintendo 3DS, à Pokémon.

I : Sur PC, tu ne joues qu'à Fifa ?

R : Essentiellement, oui. Je vais essayer de me diversifier. En plus, j'ai un bon PC qui me permettrait de jouer à d'autres jeux.

I : Est-ce que ça fait longtemps que tu joues aux jeux-vidéo ?

R : Plus ou moins depuis mes 8 ans, avec la Gameboy Color.

I : Quelles sont les motivations qui te poussent à jouer ?

R : Ça me distrait. C'est compliqué comme question... J'aime accomplir des quêtes et obtenir des récompenses quand je fais quelque chose. Dans les jeux Pokémon, j'aime bien aussi le fait de devoir collectionner des choses.

I : Tu préfères quels types de jeux et à quoi joues-tu le plus ?

R : Fifa, c'est un peu une exception car c'est le seul jeu de sport que j'aime bien car c'est du foot. Sinon, j'aime bien les jeux d'aventure, avec des composants RPG, des niveaux, des compétences à débloquent, les équipements... C'est ça que j'aime bien.

I : Combien de temps tu passes sur les jeux-vidéo par semaine ? Joues-tu plus la semaine ou bien pendant le weekend ?

R : Je joue plus le weekend que la semaine même si je joue beaucoup quand même en semaine, plus ou moins 3 ou 4h par jour. Le weekend, ça dépend, mais je joue plus en général. C'est souvent en fonction de mes sorties et de ce que j'ai à faire. Parfois, à Fifa, il y a des événements auxquels tu dois participer pour obtenir des récompenses et donc je joue à ces moments-là. Des fois, je ne touche pas aux jeux-vidéo de la journée, ça dépend vraiment.

I : Est-ce que tu consacres aussi du temps à d'autres activités liées aux jeux-vidéo mais que cette activité, ce n'est pas jouer ?

R : Je regarde beaucoup de vidéos sur YouTube, que ça soit des news ou quoi. Je vais également pas mal sur Reddit et sur jeuxvidéo.com. Je me tiens au courant.

I : Tu y passes beaucoup de temps par rapport au temps que tu consacres au jeu pur ?

R : Beaucoup moins mais c'est quand même plus ou moins 30 minutes par jour. Maintenant, certaines vidéos sont plus longues que d'autres aussi.

I : Quel est ton budget pour les jeux-vidéo ?

R : J'achète énormément de jeux. J'adore ça ! Cette année-ci, j'ai acheté la Switch donc j'ai acheté 8 jeux d'occasion, ainsi, c'était moins cher. Mon budget annuel tourne autour des 300 euros.

I : Dans quelles circonstances tu achètes des jeux d'occasion ? Est-ce que c'est pour une sorte de jeux-vidéo en particulier ?

R : Tout ce que je peux trouver en occasion, je l'achète, comme Zelda, par exemple. 40 euros lieu de 65, c'est intéressant ! Il n'y a qu'une seule licence que j'achète dès sa sortie et c'est Pokémon. Cette année, comme j'avais le PC, je me suis aussi permis d'acheter Fifa. Les autres, je peux attendre car je ne suis pas si impatient que ça. Le prochain Animal Crossing, je vais également l'acheter à sa sortie.

I : Tu achètes toujours dans des magasins comme Cash Converter ou bien ça dépend ?

R : Pour la Switch, comme ça faisait déjà un moment qu'elle était sortie, il y avait pas mal de choses intéressantes sur Cash Converter. Sinon, les jeux que je ne trouve pas, je préfère aller sur Amazon car c'est moins cher qu'en magasin. L'offre est également plus grande.

I : Les jeux que tu achètes d'occasion concernent une grosse partie de ton budget total pour les jeux-vidéo ?

R : Oui, ils représentent bien la moitié de mon budget total.

I : Quels sont les avantages pour acheter en occasion ?

R : Déjà, c'est moins cher. On fait aussi moins de déchet car ce jeu n'a pas été reproduit.

I : Est-ce que tu vois des inconvénients ?

R : J'aime bien collectionner les boîtes et j'aime bien qu'elles soient en bon état, ce qui n'est pas toujours le cas lorsque tu achètes d'occasion certains jeux.

I : Qu'est-ce qui déclenche l'envie ou le besoin d'acheter un jeu chez toi ?

R : En général, c'est soit grâce à des vidéos ou des gens qui jouaient, soit grâce à de superbes notes. Par exemple, comme Zelda avait de super belles notes, j'ai compris que c'était le jeu à avoir sur la Switch, donc je l'ai pris. Sinon, en général, je regarde à quoi le jeu ressemble avant de l'acheter. Je m'informe, je regarde en essayant de pas trop spoiler de quoi a l'air le gameplay et de quoi parle l'histoire en général. Les avis et les notes sont super importants.

I : Est-ce que tu regardes beaucoup les avis ?

R : Quand je vois un mauvais avis, je n'achète pas le jeu. Sur jeuxvideo.com, je regarde les notes et les justifications.

I : Tu regardes plutôt les avis des professionnels sur jeuxvideo.com ou plutôt ceux des utilisateurs ?

R : Je regarde ceux des utilisateurs. Ceux des testeurs, je n'ai pas confiance.

I : En dehors des utilisateurs, est-ce que tu fais confiance en d'autres types de personnes ?

R : Sur YouTube, je regarde quelques testeurs. Après, ce n'est pas tellement une question de confiance ou pas, j'essaie de glaner des infos et de me faire mon propre avis. Je fais un ensemble de tout.

I : Est-ce que tu changes souvent de sources d'information ?

R : Non, c'est toujours à peu près le même. C'est jeuxvideo.com, Reddit et vite fait, les avis d'Amazon.

I : Est-ce que tu cherches également des informations sur les lieux, les sites sur lesquels tu vas acheter tes jeux ou pas vraiment ?

R : Je regarde où c'est le moins cher : en magasin ou Amazon et en général, c'est Amazon. Si je peux le trouver au même prix, je vais aller au magasin ainsi ça fait vivre le secteur physique mais bon, c'est rare.

I : Est-ce que tu écoutes l'avis de tes amis ? C'est important pour toi ? Est-ce que si beaucoup de tes amis possèdent un jeu, ça peut t'insister à l'acheter ?

R : Oui, c'est vrai que ça peut influencer alors qu'à la base, le jeu ne m'intéresse peut-être pas spécialement. S'ils disent qu'on peut jouer en ligne tous ensemble et que ça peut être sympa ou qu'on peut jouer en local à plusieurs, ça me donnerait peut-être envie de prendre le jeu.

I : Donc c'est plutôt pour les jeux multi-joueurs que ça a une importance pour toi ?

R : Oui, plutôt ! Mario Party est un bon exemple. Je ne suis pas hyper Mario Party mais lorsqu'on reçoit des gens, c'est vraiment sympa.

I : Est-ce que tu joues en ligne avec d'autres personnes, des communautés ?

R : Non, je ne suis pas sur Discord ni rien, pas pour l'instant en tout cas. Maintenant, avec des copains, on va peut-être s'y mettre et jouer tous ensemble à un jeu en ligne.

I : C'est donc toujours des amis à toi ?

R : Oui, je ne joue jamais avec des inconnus.

I : Pour en revenir aux avis, le nombre d'avis est important ou c'est vraiment le contenu qui importe pour toi ?

R : S'il y a vraiment beaucoup d'avis négatifs, je ne vais pas vraiment chercher plus loin mais si j'en vois deux ou trois, je regarde en détail pour me faire ma propre idée. Si les avis négatifs sont fondés, ça va vraiment me dissuader d'acheter un jeu.

I : Est-ce que tu dirais que tu es plus influencé par les avis négatifs que les avis positifs, ou bien il n'y a pas vraiment de différence pour toi ?

R : On retient beaucoup plus facilement le négatif que le positif, c'est clair. Donc, si sur 10 avis, il y en a un négatif, c'est surtout celui-là qu'on retiendra. L'inverse n'est pas forcément vrai.

I : Est-ce que parfois tu hésites entre acheter un jeu ou l'autre ?

R : Non, je dois rarement faire le choix entre deux jeux. Par exemple, en ce moment, je suis plutôt en recherche d'un jeu pour la Switch. Il faut vraiment que j'ai un coup de cœur pour acheter un jeu. Quand je me dis qu'un jeu est moyen, je ne l'achète pas.

I : Que ce soit un jeu neuf ou d'occasion, combien tu acceptes de payer pour un jeu ?

R : 40 euros, ça me semble trop en général. Il y a des petites exceptions mais j'essaie de ne pas dépasser ce montant-là pour un jeu.

I : Est-ce que ce montant de 40 euros peut varier en fonction que tu achètes ce jeu en physique ou en dématérialisé ?

R : Oui, ça peut. Fifa, je l'ai téléchargé car il était beaucoup moins cher en dématérialisé qu'en physique. Je suis parfois prêt à mettre 5 voire 10 euros de plus pour avoir le même jeu mais en boîte. Pour la Switch, j'ai préféré prendre un jeu en boîte avec tous les DLC à 30 euros mais qui n'est pas encore sorti que de le télécharger directement sur le E-Shop à 40 euros. 40 euros, c'est ma limite pour le dématérialisé mais je peux monter un peu si c'est un jeu en boîte.

I : Est-ce que tu penses qu'un jeu dématérialisé devrait être vendu moins cher qu'un jeu en boîte ?

R : Oui car il n'y a pas autant de production que pour les jeux physiques et il y a aussi moins de déchets. Il ne faut plus produire la boîte et le disque. Il ne faut plus l'envoyer vers les distributeurs non plus donc la logistique est moindre. Bien souvent, je préfère attendre que les jeux sortent en version physique. Sinon, je regarde quand même souvent au moins cher aussi.

I : Est-ce que tu as une manière différente de réfléchir lorsque les jeux sont sur PC ou sur console ?

R : Pour le PC, ce n'est que du dématérialisé, je n'ai même pas de lecteur CD. Sur PC, le dématérialisé ne me dérange pas mais sur consoles, je préfère vraiment le physique.

I : Pourquoi ça te dérange moins sur PC que sur console ?

R : Les ordinateurs n'ont pas le caractère de « mort » que les consoles ont. Par exemple, pour la Wii, tu ne peux plus jouer en ligne car le service n'existe plus. Sur PC, c'est différent, si tu as le jeu sur PC, tu pourras toujours y jouer car les serveurs durent plus longtemps, je pense.

I : Tu as donc mentionné qu'un des avantages des jeux physiques, c'est que tu peux faire des collections et c'est quelque chose que tu aimes. Est-ce que tu pourrais citer encore des avantages et des inconvénients, que ce soit pour les jeux-vidéo dématérialisés ou matérialisés ?

R : Si on prend la Switch ou même d'autres consoles portables, l'avantage du physique, c'est qu'on peut directement y jouer à partir de la cartouche. Tandis qu'avec le dématérialisé, tu dois le télécharger et ça prend du temps ainsi que de l'espace de stockage.

I : Pour le dématérialisé, tu achètes toujours via Steam ou bien tu peux passer par un autre moyen également ?

R : Tout dépend du jeu. Les jeux comme ceux de chez EA, tu dois aller sur une plateforme bien précise. Tu dois aller sur Origin, par exemple. Mais sinon, je préfère tout rassembler dans la bibliothèque de Steam même si je n'achète pas d'office via le SteamShop. Des fois, j'achète sur des sites de revendeurs de clefs, des sites de ventes légaux.

I : Apparemment, certains joueurs ne savent pas toujours distinguer quels sites de ventes de clefs sont légaux ou non. C'est notamment le cas pour InstantGaming ou G2A. Je ne sais pas si tu en as déjà entendu parler ?

R : Oui, en effet. Je pense que ce sont des sites assez limites voire illégaux mais c'est difficile de savoir. Personnellement, je n'achète pas là-dessus car je sais qu'ils sont capables de voler et de bloquer des cartes de crédit. Je préfère prendre des sites qui ont une meilleure réputation même si c'est un peu plus cher car j'ai plus confiance dans la protection des mes données bancaires. En plus, le service après-ventes doit être inexistant chez eux donc en cas de problème, tu es coincé. Tandis que chez Steam, tu as quand même une garantie qu'ils essaieront de régler tout souci. Je passe toujours par les mêmes plateformes.

I : La dématérialisation a amené pas mal de types de jeux différents comme les « free to play » et les abonnements comme les MMORPG. Est-ce que tu joues à ce genre de jeux ?

R : J'y ai joué, comme par exemple, Dofus. À l'époque, c'était un « free to play » mais si tu voulais vraiment évoluer, il fallait payer un peu. J'ai aussi joué à Hearthstone. Ils te limitent moins en termes de progression mais tu dois jouer beaucoup pour pouvoir progresser. J'ai

aussi mis un peu de sous pour Pokémon. Je ne paie jamais beaucoup pour ce genre de jeux. Par an, ça ne dépasse pas les 20 ou 30 euros.

I : Tu mets de l'argent dans ces jeux pour accélérer ta progression ?

R : Ce n'est pas vraiment pour accélérer. C'est plutôt pour changer un peu la façon dont je joue au jeu, en achetant des bundles, par exemple. Pour Pokémon Go, c'était pour acheter des incubateurs et des sacs. Les « free to play » ne sont pas mes jeux préférés. Je préfère plutôt les jeux de cartes comme Hearthstone. Mais maintenant, je joue plutôt à Fifa. Je préfère jouer à un seul gros jeu et m'impliquer à fond. Quand j'achète des jeux, je les exploite à fond et je ne m'éparpille pas non plus.

I : Est-ce que tu achètes parfois des DLC, de manière un peu plus large ?

R : Oui, pour Zelda, par exemple, car le jeu est vraiment bien. Je ne prends jamais de DLC pour le cosmétique, toujours pour le contenu.

I : Tu l'as dit tout à l'heure, tu achètes beaucoup sur Steam. Cette plateforme fait souvent des promotions. Est-ce que ça te fait acheter plus rapidement ?

R : Non, pas vraiment sauf quand je me dis que c'est l'occasion ou jamais mais en général, ce n'est pas le cas. Mais je dois vraiment connaître le jeu et en avoir envie depuis longtemps. Je n'achète pas des jeux que je ne connais pas juste parce qu'ils sont en promo.

I : Est-ce que tu dirais que ces promotions pourraient troubler ta vision de la vraie valeur des jeux ou non ?

R : Oui, c'est vrai que je fais parfois des calculs quand ils proposent des bundles pour voir à combien ça revient le jeu et si ça vaut le coup. Mais j'arrive toujours à savoir quel jeu vaut quoi.

I : Une fois que tu as testé le jeu, tu dirais que tes premières impressions sont en accord avec ce à quoi tu t'attendais ?

R : Oui, en général, j'apprécie le jeu et je ne n'ai jamais de mauvaises surprises car je me suis renseigné avant.

I : Et quand tu avances dans le jeu, tes impressions évoluent ou bien elles restent figées ?

R : Elles restent assez figées car je prends souvent des jeux « sûrs ». A court et long terme, j'apprécie les jeux et je suis satisfait de mes achats.

I : Est-ce que le processus de recherche de l'information et d'achat change en fonction du fait que le jeu que tu veux acheter est dématérialisé ou physique ?

R : La seule différence c'est que lorsque le jeu existe en dématérialisé mais qu'on annonce qu'il va sortir en boîte, je préfère attendre pour l'avoir en matérialisé. Sinon, ma recherche d'information est la même et les critères aussi.

I : Quels sont tes critères pour acheter une console ?

R : Je n'achète pas beaucoup de consoles. J'achète surtout les consoles Nintendo et surtout pour leurs exclusivités comme Pokémon. Et pour toutes mes consoles, j'ai acheté l'intégralité de mes jeux en boîte. Maintenant, ce que propose Switch en dématérialisé a l'air sympa aussi donc je n'exclut pas la possibilité d'acheter quelques jeux ainsi à l'avenir. Ça dépendra du prix et du fait qu'ils prévoient de les sortir en matérialisé plus tard ou non. Parfois, il y a des avantages à acheter en dématérialisé. J'ai une fois dû attendre deux ou trois mois après une mise à jour pour un jeu physique alors qu'en dématérialisé, je n'aurais pas eu ce souci-là.

I : Est-ce que tu pourrais acheter une console pour un jeu ?

R : Oui, je pourrais mais ce serait pour Pokémon donc les consoles Nintendo.

I : Est-ce que tu regardes aussi les futurs jeux qui vont sortir sur la console que tu as envie d'acheter ?

R : Oui, je regarde ça aussi. Si je ne suis pas emballé par le catalogue actuel mais que je sais qu'il y a de grosses licences qui suivent, ça me pousse plus à acheter la console. Pour la Switch, je savais qu'un futur Pokémon allait sortir, Animal Crossing et Zelda aussi.

I : Qu'est-ce que tu penses des offres catalogues comme celui que Ubisoft propose ?

R : Le principe, je le connais. Tu paies un abonnement pour accéder à un certain nombre de jeux mais sans plus. Ça ne m'intéresse pas parce que je suis plutôt du style à jouer à fond à un jeu et à l'exploiter complètement plutôt que de m'éparpiller dans plusieurs jeux à la fois. Je préfère acheter un seul jeu et passer tout un mois dessus plutôt que de faire 30 jeux à moitié durant ce mois-là pour me rendre compte que j'ai payé pour rien presque.

I : Est-ce que tu penses que ce type d'offres pourraient convenir à un certain type de profil ?

R : Je ne sais pas... mais j'imagine que oui. Il y a des personnes qui s'ennuient vite dans un jeu et qui recherchent un certain changement, donc pourquoi pas !

I : Est-ce que tu vois des points positifs à ce type d'offres ?

R : Oui, car tu as le catalogue qui est là, c'est facile et tu peux tester plein de choses. Tu peux tester beaucoup de jeux pendant un mois, voir ce qui te plaît et ensuite l'arrêter pour acheter les deux ou trois jeux qui t'intéressent. Je pense que je pourrais essayer ce genre d'offre mais je ne crois pas que j'en serai convaincu car c'est de l'argent de perdu si tu ne joues pas beaucoup pendant le mois durant lequel tu as payé ton abonnement.

I : Netflix, qui est dans le domaine des films et des séries propose aussi des offres similaires. Tu penses que c'est aussi adapté pour les jeux-vidéo ?

R : C'est vrai que pour les films, c'est plus facile car on n'est pas actifs. Un jeu vidéo, on doit être actif et donc on ne consomme pas les catalogues aussi souvent et facilement. On a peut-être plus tendance « à perdre de l'argent ».

I : Avec ce type d'offres, ça te dérangerait donc plus de ne pas posséder le jeu du coup ?

R : Oui, quand même.

I : Quand tu achètes des jeux-vidéo sur Steam, par exemple, tu as quand même l'impression de posséder le jeu ou pas ?

R : Sur Steam, oui car on voit le catalogue qu'on a et donc on a cette collection qui est visible sur notre profil. Tant que Steam ne disparaît pas, on possède les jeux en quelque sorte.

I : Est-ce que tu as la même impression de possession pour tes jeux en boîte et tes jeux dématérialisés ?

R : Non, car ça reste du dématérialisé. Dès le moment où je sais que si je n'ai pas de connexion internet, je ne peux pas jouer à mes jeux, c'est embêtant. Tandis qu'un jeu physique, je peux y jouer quand je veux et où je veux.

I : Qu'est-ce que tu penses du cloud gaming en général et des différentes offres et possibilités qu'il offre ?

R : Je pense que c'est très bien pour les personnes qui ne possèdent pas une machine très puissante permettant de faire tourner les jeux. C'est une alternative pas mal à l'achat d'une machine coûteuse. Comme tu n'investis pas dans une machine, tu n'as pas vraiment le souci de devoir rentabiliser ton achat en jouant beaucoup. Ça peut être une offre intéressante.

I : Est-ce que tu te sentiras plus obligé qu'avant de jouer avec ce genre d'offres ?

R : Ça dépend car par mois, ça coûte plus cher que par an. Si tu prends une offre par an, tu as plus de temps pour rentabiliser et donc il y a moins cette pression de devoir rentabiliser. Par mois, c'est vrai que cette pression-là est plus présente.

I : Combien tu serais prêt à mettre pour profiter de ce genre d'offres ?

R : Pas plus de 15 euros par mois. Entre 10 et 15, ça reste correct mais au-dessus de ça, ça devient vraiment cher quand même.

I : Est-ce que tu vois des points positifs ou négatifs au cloud gaming qu'on n'a pas encore évoqué ?

R : Si on n'a pas un bon débit, ce n'est pas simple d'en profiter. Il faut donc une bonne connexion et en fonction de là où tu habites, ça change. Ce n'est donc, selon moi, pas adapté à tous pour l'instant.

I : Est-ce que tu te renseigne de temps en temps sur ce genre de technologies ?

R : Non, je ne regarde pas spécialement comme la technologie avance car je ne suis pas hyper intéressé pour l'instant.

I : Tu ne serais donc pas prêt à l'essayer pour l'instant ?

R : L'essayer, pourquoi pas ? Mais l'adopter, non, pas pour l'instant.

I : Parmi tout ce que le cloud gamin peut proposer, qu'est-ce qui te paraît être le plus intéressant ?

R : Pour vraiment jouer, ce qui serait le plus intéressant c'est d'avoir le PC et les jeux. Si tu as déjà la machine, avoir les jeux, c'est le plus intéressant. La durée de vie des jeux est aussi importante. Il y a toujours une histoire de rentabilisation derrière tout ça. Je serais prêt à mettre plus d'argent dans un jeu plus long. Après, il y a aussi des jeux pour lesquels on peut rallonger artificiellement la durée.

I : Est-ce que tu dirais que tu es une personne qui adopte vite les nouvelles technologies ou bien tu as tendance à attendre qu'elles se démocratisent ou que tes amis t'en parlent ?

R : En général, je me tiens quand même informer des nouveautés mais je ne suis pas du genre à sauter directement sur les nouvelles technologies. Si je peux avoir un retour de mes amis, pourquoi pas ? Les technologies dites « gadget » ne m'intéressent pas particulièrement non plus. Je reste fort attaché au combo clavier-souris-écran.

I : Est-ce que tu as déjà eu l'occasion de tester le cloud gaming, que ça soit à une convention ou autre ?

R : Non, jamais.

I : Est-ce que ton entourage parle parfois du cloud gaming ? Est-ce que tu connais quelqu'un qui l'utilise ?

R : Non, je ne connais personne qui l'utilise et personne n'en parle beaucoup. Quand j'en entend parler, c'est via des conférences ou bien sur internet. Je ne pense pas que ça soit très démocratisé. Comme ça ne m'intéresse pas plus que ça, je n'en parle pas non plus.

I : Est-ce que tu pourrais le recommander à certaines personnes ? Est-ce que tu penses qu'il est plus adapté à un certain type de personnes ?

R : Il faudrait tester et voir comment ça réagit au débit internet. Je pourrais recommander le « machine + jeux » à des gens qui ont de bêtes PCs portables mais qui voudraient essayer quelques bons jeux. Ça peut être intéressant pour ces personnes-là.

I : Est-ce que ça serait un problème pour toi de ne pas posséder cette fameuse machine puissante ?

R : Moins car la machine puissante, elle devient vite obsolète et après 4 ans, il faut lui changer des composants petit à petit. Si on n'a pas besoin d'une machine puissante régulièrement, ça peut être plus intelligent d'opter pour le cloud gaming.

I : Si tu devais changer de PC aujourd'hui, qu'est-ce que tu ferais ? Tu te dirigerais vers le cloud gaming ou tu rachèterais une machine ?

R : Si je n'avais pas besoin d'une machine puissante pour le travail, j'achèterais sûrement une machine moins puissante et j'envisagerais le cloud gaming. J'essayerais d'un peu voir ce que ça me coûterait sur x années. C'est vraiment le prix qui va me faire balancer d'un côté ou de l'autre ainsi que la connexion.

I : Est-ce que tu penses que tu serais plus tenté par le cloud gaming si ton entourage était déjà adepte ?

R : Oui, peut-être. Je m'y intéresse plus et j'envisagerais peut-être ça plus rapidement si mon entourage en avait un avis positif.

I : Est-ce que ça te paraît facile à utiliser ?

R : Oui, je pense. La technologie derrière n'est pas hyper compliqué.

I : Est-ce que le cloud gaming t'apporte quelque chose en plus, une valeur supplémentaire ?

R : Non, clairement pas. C'est juste intéressant lorsque tu n'as pas la machine et si tu ne joues pas souvent, tu ne rentabilises pas.

I : Concernant les catalogues, tu serais plutôt du genre à les télécharger ou en à jouer en streaming si tu prenais un abonnement ?

R : Si le jeu était le même, autant jouer en streaming car ça serait plus rapide je pense. Maintenant, s'il y avait des lags, je le téléchargerais. J'ai aussi quelques craintes au niveau des sauvegardes car elles ne seraient pas en local. Il faut voir mais pour le moment, je n'ai pas vraiment confiance.

I : Le dernier modèle de Xbox fonctionne totalement en dématérialisé. Est-ce que tu penses que tu pourrais, à l'avenir, acheter une console de ce genre-là ?

R : Si je peux l'installer sur le disque dur, alors oui. C'est moins grave s'il n'y a plus de CDs à ce moment-là. Tout le catalogue est là. Je préfère toujours avec les jeux en physique car si

jamais tu casses ta console, tu as toujours les jeux. Tandis qu'en dématérialisé, ce n'est pas le cas. Tu ne peux pas transférer tes jeux sur une autre console après.

I : Est-ce que tu penses que tu vas acheter, à l'avenir, de plus en plus de façon dématérialisée ?

R : Oui, quand même car c'est la tendance actuelle. L'offre de jeux physiques va surement diminuer et je n'aurai donc plus trop le choix je pense. Mais si j'ai le choix, je partirais encore sur le physique même si le physique est un peu plus cher pour les garantis de sauvegarde et de possession.

I : Est-ce que le fait qu'il y ait un marché de l'occasion pour le physique te pousse aussi plus vers le matérialisé ?

R : Non, pas forcément car j'achète d'occasion mais je ne revends pas. Il y a à l'heure actuelle des projets de lois pour pouvoir, à l'avenir, pouvoir organiser un marché de l'occasion pour le dématérialisé aussi.

I : Qu'est-ce que tu en penses ? Selon toi, est-ce que c'est possible ?

R : Je pense que ça serait super intéressant. Car en dématérialisé, il n'y a pas vraiment de différence entre un jeu neuf et un jeu d'occasion. Je passerais beaucoup par ce genre de plateformes car ce serait moins cher. Je pense quand même que ce serait difficile à mettre en place car l'éditeur ne touche plus de sous. Le manque à gagner serait grand.

I : L'interview touche à sa fin. Est-ce que tu as quelque chose à rajouter sur les sujets qu'on a évoqué ou bien sur d'autres sujets ?

R : Non, on a déjà beaucoup parlé

I : Merci !

R : Avec plaisir !

8.7. Interview 7 (25 ans, Junior Firmware Engineer, Manage)

I : Pourrais-tu commencer par te présenter brièvement ?

R : Je m'appelle X, j'ai un master en sciences informatiques. Je suis diplômé depuis 2 ans maintenant et je travaille. Je viens d'avoir 25 ans.

I : Quels sont tes hobbies et tes passions ?

R : Ils sont principalement liés à l'informatique. J'ai énormément joué, je développe des programmes et des sites web sur le côté. J'aime également beaucoup la musique, le football et les séries TV.

I : Concernant les jeux-vidéo, peux-tu me dire si tu joues plutôt sur PC ou sur consoles ?

R : J'ai beaucoup joué sur PC et alors j'ai eu quelques encarts sur consoles, mais principalement des consoles Nintendo qui avaient plus une vocation de party game et également pour jouer principalement en licence. J'ai aussi eu une Xbox 360 mais je n'y ai pas énormément joué.

I : Pourquoi privilèges-tu le PC aux consoles ?

R : C'est avec un PC que j'ai commencé à jouer. Je devais avoir une dizaine d'années et, à l'époque, le jeu en ligne n'était possible que sur ordinateur. Je me suis donc fortement habitué aux jeux en ligne sur ordinateur à l'époque où les consoles comme la PlayStation 1, la Gamecube et la PlayStation 2 n'avaient pas encore de fonctionnalités très développées par rapport aux jeux en ligne. C'était vraiment très limité et donc j'ai commencé là-dessus et je n'en suis jamais réellement sorti parce que le peu de tests que j'ai fait sur consoles de jeux-vidéo en ligne, principalement de FPS en ligne, n'étaient pas assez concluants pour moi. Avec une manette, ce n'était pas assez précis. Je préférais jouer avec un clavier et une souris principalement.

I : Les FPS sont donc les jeux que tu préfères ?

R : Oui, en effet. C'est principalement aux FPS que j'ai joué. Après, à côté, j'ai également testé énormément de styles de jeux différents mais je revenais toujours aux FPS pour ce qui était en tout cas des jeux compétitifs. Je n'ai jamais fait de compétitions à proprement parler mais lorsque je voulais devenir bon à un jeu, je m'entraînais sur des FPS.

I : Le côté compétition est important pour toi lorsque tu joues ?

R : Quand même ! J'aime beaucoup les jeux solos et également les jeux pour lesquels tu ne dois pas forcément être bons pour aller loin mais au final, il n'y a pas plus grande satisfaction pour moi que d'arriver premier sur un FPS un peu compétitif ou bien sur un jeu en ligne avec

des grades. Je trouve que la satisfaction de jeu est quand même beaucoup plus grande dans ce cas-là.

I : Finalement, est-ce que c'est ça qui te motive le plus à jouer ?

R : Non, c'est plutôt le jeu avec des amis à vrai dire. Le compétitif est un plus parce que je me suis déjà rendu compte que jouer avec des amis à des jeux qui ne sont pas compétitifs, ça induit une sorte de lassitude. On fait tout le temps la même chose et donc on finit par changer de jeu. Le fait qu'un groupe de potes continue à jouer à un même jeu c'est, selon moi, le côté compétitif. Il y a bien sûr des exceptions, des jeux un peu « bac à sable » qui peuvent être rejoués plusieurs fois, même en groupe mais c'est relativement rare. Je pense notamment à Minecraft ou à des jeux de survie. Il y a une « rejouabilité » car dès que nous mourrons, nous devons tout recommencer.

I : Combien de temps passes-tu par semaine sur les jeux-vidéo ? Passes-tu plus de temps sur ceux-ci la semaine ou le weekend ?

R : Ici, ça fait peut-être 6 mois que j'ai réduit mon régime et donc ce n'est pas vraiment représentatif de ce que je faisais avant. J'ai pu jouer jusqu'à 1 ou 2h par jour en semaine et le weekend, j'ai parfois passé des journées entières à jouer, ce qui représente plus ou moins 8h de jeu. Depuis, ça a un peu diminué avec le rythme que mon travail m'impose.

I : Passes-tu également du temps, en dehors des heures durant lesquelles tu joues, à faire d'autres activités liées au jeux-vidéo comme regarder des vidéos, par exemple, ou aller sur des sites ?

R : ça m'arrive mais ce n'est pas quelque chose qui me prend du temps. Je regarde de temps en temps lorsqu'un nouveau jeu sort. Je me renseigne alors sur celui-ci et je regarde parfois des streams, des démos de gameplay et des trailers. C'est donc surtout quelque chose que je fais pour me tenir au courant des nouveautés. Mais je ne passe vraiment pas beaucoup de temps à cela.

I : Sur une année, combien d'argent dépenses-tu en jeux-vidéos et combien de jeux achètes-tu ?

R : Je dirais que j'achète un jeu AAA tous les deux mois. Ça doit représenter une cinquantaine d'euros tous les deux mois. On arrive donc à 300 euros par an.

I : Qu'est-ce qui déclenche l'envie, le besoin chez toi d'acheter un jeu en particulier ?

R : J'accorde beaucoup d'importance aux graphismes et aux performances du jeu. Cela est sûrement dû à ma profession. J'aime bien avoir de chouettes PC avec de bonnes performances. Les jeux auxquels je joue doivent donc avoir une certaine qualité. Si cette

dernière n'y est pas, je suis capable de demander de me faire rembourser et si je n'ai pas encore acheté ce jeu, de ne pas l'acheter à cause de ça. J'ai très longtemps été frustré par PUBG parce qu'il a été pendant très longtemps mal optimisé. J'ai hésité à me faire rembourser mais au final, j'ai dépassé la limite Steam durant laquelle je pouvais me faire rembourser et j'ai fait avec. Mises à jour faisant, il est quand même plus jouable et on arrive à avoir 60 images par secondes. C'est vraiment dommage d'avoir un jeu aussi sympa au niveau du gameplay mais de toujours avoir des graphiques et des performances moyens. Il est y a donc un fossé entre ce jeu-là et des jeux electronic arts avec principalement le moteur Frostbite, comme Battlefield et Battlefield. Ces deux jeux-là sont toujours au top au niveau des performances et des graphismes.

I : Recherches-tu d'autres choses ou ce sont les deux choses principales auxquelles tu fais attention ?

R : Je fais aussi attention à l'originalité du jeu. Battleground était un peu le premier jeu AAA avec un mode battle royal. Dans ce cas-là, c'était le gameplay qui m'a fait acheter le jeu. Sinon, la licence peut aussi avoir de l'importance. Pendant un temps, j'ai joué à Call Of Duty 1, 2 et 3. Depuis, j'ai un peu lâché la licence mais avec l'annonce de E3 avec le nouveau Modern Warfare qui sort. J'ai envie de l'acheter même si le dernier m'a déçu. Comme j'avais vraiment bien aimé les premiers, ma corde sensible est touchée. Le prix a également un rôle. Si je vois un jeu pour lequel j'hésite car je ne le connais pas trop ou autre, et que je vois qu'il coûte 20 ou 30 euros, je vais sûrement me laisser tenter si j'ai des amis qui y joue. Mais si par exemple, je pense que ce jeu ne va pas particulièrement me plaire, que les graphismes sont moyens et que son prix est de 70 euros, je ne l'achèterai jamais. Les jeux qui sont à moins de 10 euros sont des jeux que je pourrais acheter sur un coup de tête si des amis y jouent déjà car ça peut être sympa. Même si j'ai un gros doute sur le fait que ce jeu soit bien, je vais me laisser tenter et tester un peu pour le fun quitte à me faire rembourser après si c'est possible.

I : Est-ce que le bouche à oreilles est important pour toi ?

R : Oui, ça l'est. J'ai acheté pas mal de jeux ces derniers temps sur base de recommandations d'amis ou parce que j'en avais entendu beaucoup de bien autour de moi.

I : Est-ce que tu regardes aussi les avis des autres utilisateurs en ligne avant d'acheter un jeu ?

R : Avant, ça m'arrivait mais c'est de moins en moins le cas parce que je me rends compte que les sites sur lesquels j'avais l'habitude d'aller comme, par exemple, jeuxvidéo.com, avaient des avis de moins en moins objectifs. Au final, tu ressens vraiment le fait que les gens ne doivent pas payer le jeu. Un gars peut mettre un 17/20 au jeu car il a adoré sa première

partie alors qu'au final, sur le long terme, le jeu entraîne peut-être de la lassitude et que le prix est élevé. Cependant, ces deux derniers éléments ne sont pas pris en compte dans cette superbe note. Les avis des utilisateurs en général m'intéressent parfois mais ce n'est pas ça qui va m'influencer vraiment à acheter un jeu ou non parce que tout le monde a des goûts différents et que les avis divergent beaucoup d'une personne à l'autre.

I : Tu préfères te fier aux critères que tu as évoqué juste avant alors ?

R : Oui, exactement, à moins qu'un jeu fasse un bad buzz car il a énormément bugué, par exemple. Ce genre de choses me refroidi avant d'acheter le jeu.

I : Dirais-tu que tu es alors plus influencé par les avis négatifs que les avis positifs, ou bien il n'y a pas de différence ?

R : C'est vrai qu'on retient toujours plus facilement les avis négatifs que les avis positifs. Les avis négatifs ont plus d'impact pour moi s'il y en a beaucoup. Le fait est que les avis négatifs sont souvent plus élaborés que les avis positifs. En général, les gens disent « J'ai vraiment aimé ! » sans vraiment d'analyse profonde du jeu. Le contenu de l'avis en lui-même a donc plus d'importance pour moi que son caractère positif ou négatif. Si l'avis que je lis n'est basé que sur de l'émotionnel, ce n'est pas vraiment intéressant et je ne le prends pas en compte.

I : Lorsque tu cherches de l'information, vas-tu toujours sur les mêmes sites ou tu varies parfois ?

R : C'est assez rare que je recherche vraiment de l'information sur un jeu en particulier. L'information que je récolte proviens surtout de mes différents fils d'actualité comme, par exemple, Facebook ou Google. Je vais passivement récolter de l'information sur les jeux du moment et quand je dois me décider à l'acheter ou non, je ne dois plus faire cette démarche de recherche. Via toutes les plateformes et réseaux sur lesquels je suis, j'ai déjà tout ce qu'il me faut naturellement. Les informations viennent donc toujours des mêmes sources même si parfois il y a des chaînes de sources qui peuvent m'amener ailleurs.

I : Lorsque tu as fait le choix d'acheter un jeu, est-ce que tu hésites entre plusieurs manières d'acheter ce jeu ou non ?

R : J'ai longtemps hésité sur la plateforme ou le moyen avec lequel acheté un jeu. En effet, il y a eu la mode des CDs et des clefs USB. Ce sont des choses qui m'ont tentées et que j'ai utilisé. Actuellement, j'achète en dématérialisé sur les plateformes AAA, Steam, Origin ou WiiPlay. Sur console et principalement sur la Switch, je me retrouve à acheter 90% du temps mes jeux sur le marché de l'occasion tout simplement parce que lorsque je vois la valeur que les jeux perdent au fil du temps, je trouve cela plus intéressant.

I : Les jeux d'occasion représentent combien, en pourcentage, de ton budget total consacré aux jeux-vidéo ?

R : Je dirais entre 30 et 50% car, je joue beaucoup à la Switch depuis 6 mois. Avant, je jouais beaucoup plus sur PC et donc ce pourcentage était de 0.

I : Selon toi, il y a beaucoup d'inconvénients liés au marché de l'occasion ?

R : Non, si ce n'est d'aller chercher le jeu super loin dans les Ardennes, par exemple. Je privilégie donc les occasions qui sont près de chez moi ou pour lesquelles il est possible de se faire livrer. À part ça, je ne vois pas d'inconvénients car les jeux sont très souvent de bonne qualité et parfaitement utilisable. Les seuls soucis sont parfois liés à une boîte un peu abimée, mais ce n'est pas très important.

I : Tu achètes toujours auprès de particuliers ou tu vas aussi parfois dans des boutiques ?

R : Récemment, j'ai acheté quelques jeux d'occasion sur une boutique en ligne spécialisée anglaise. Je suis déjà passé aussi par le MarketPlace de Facebook ou bien par le site de 2ememain. Il existe aussi des groupes dans lesquels je suis sur Facebook qui permettent aussi la vente et l'échange de jeux entre membres.

I : Est-ce que tu penses que les magasins de jeux-vidéo d'occasion ou non existeront encore à l'avenir ?

R : Je pense qu'il y en aura de moins en moins. Les magasins qui sont diversifiées subsisteront très certainement mais ceux qui sont uniquement basés sur les jeux-vidéo tendent à disparaître tel qu'on les connaît. Cependant, le marché lié aux licences et aux goodies liés aux jeux-vidéo restent quelque chose ayant un gros potentiel pour l'avenir. Les accessoires, les figurines et les casques audio sont de plus en plus vendus dans des boutiques de jeux-vidéo car elles se diversifient de plus en plus. Les gens achètent, selon moi, autant de jeux que d'accessoires dans ces magasins-là. Donc, les magasins de jeux-vidéo tels que nous les connaissons font sûrement se transformer mais pas disparaître.

I : Et toi, tu revends parfois tes jeux d'occasion ?

R : Oui, ça m'arrive. Pour pouvoir financer l'achat de ma Switch, par exemple, j'ai revendu ma Nintendo 3DS que je n'utilisais plus trop avec toute une série de jeux. Je l'ai vendue très facilement car il y a beaucoup de demande dans ce marché. Les jeux Switch s'arrachent dès qu'il y a un Zelda ou un Mario en dessous de la barre des 40 euros. Je trouve que revendre ses jeux et consoles d'occasion est assez simple.

I : Est-ce que le fait de ne pas pouvoir revendre les jeux-vidéo dématérialisés d'occasion te freine un peu à acheter via ce moyen-là tes jeux ou non ?

R : Pour la Switch, c'est clairement le cas. Récemment, j'ai acheté un jeu qui n'existait qu'en dématérialisé et donc je me suis fait violence pour l'acheter. Heureusement, il ne coûtait qu'une vingtaine d'euros et donc ne pas pouvoir le revendre après n'était pas trop un souci. Maintenant si un jeu coûtant 70 euros n'existait qu'en dématérialisé, il faudrait vraiment que j'ai envie d'y jouer pour l'acheter vu que je ne pourrais pas le revendre par la suite. Pour les jeux PC, la question ne se pose pas vraiment car même si tu achètes les jeux de façon physique, tu dois le lier à un compte Steam, par exemple et revendre ce type de compte est illégal. Dans ce domaine-là, le marché de l'occasion n'existe donc pas ou bien il n'est pas autorisé par la loi.

I : Penses-tu que les jeux dématérialisés devraient être vendus moins chers que les jeux en boîte ou non ?

R : Si le marché de l'occasion n'existe pour ce type de jeux, alors oui, je pense qu'ils devraient être vendus moins cher car c'est justement ce qui me freine à passer à l'achat. Par exemple, si je vais sur le Nintendo Shop, que j'y vois un jeu que j'aimerais bien avoir à 60 euros mais que sur le marché de l'occasion il est possible de l'avoir pour 30 euros, je me dirige vers le marché de l'occasion. Le jeu serait exactement le même que celui du Nintendo Shop mais pour moitié prix voire même encore moins si je le revends après. Il me faut donc de très bonnes raisons pour que j'achète un jeu en dématérialisé.

I : Du coup, sur console, tu acceptes de payer plus pour un jeu en boîte mais ce n'est pas le cas sur PC ?

R : Exactement, c'est ça, parce qu'il n'y a pas ce marché de l'occasion donc je dois bien me faire une raison. En général, pour les jeux PC, à moins que j'aie vraiment envie d'avoir ces jeux tout de suite, j'attends que Steam fasse une offre particulière, par exemple. Les prix sont plus raisonnables surtout qu'on ne doit jamais attendre très longtemps pour que les prix baissent même pour les jeux AAA.

I : Est-ce que tu achètes de cette manière-là sur PC parce que tu n'as plus le choix ou bien tu retires quand même un certain plaisir et des avantages à faire ainsi ?

R : Au final, le fait d'acheter ces jeux en dématérialisé sur des grosses plateformes, ça me permet de jouer avec le PC de ma fiancée, par exemple donc ça a des avantages. Le fait de tout avoir sur une même plateforme me permet de passer d'un PC à un autre sans souci en m'identifiant simplement. Maintenant, s'il y avait un marché de l'occasion sur PC, j'achèterais sur ce marché-là malgré cet avantage-là en moins.

I : Est-ce que tu penses qu'une forme de marché de l'occasion pour les jeux dématérialisés pourrait voir le jour ou bien c'est, selon toi, impossible ?

R : Dans le principe, oui mais les vendeurs de jeux-vidéo n'ont aucun intérêt à faire ça car ce ne serait que pure perte pour eux. Les jeux, surtout les jeux solos, ont une capacité de pouvoir être remis à zéro afin d'être recommencé. Du coup, les gens revendraient ces jeux-là et les racheteurs ne paieraient plus les distributeurs. Pour moi, en théorie, c'est réalisable mais ce serait complètement stupide.

I : Tu as donc des comptes sur plusieurs plateformes ?

R : Oui, sur les plateformes les plus connues comme Steam, Origin et UPlay.

I : Si un jeu est disponible sur plusieurs plateformes, comment tu décides d'aller plutôt vers l'une des plateformes que vers l'autre ?

R : A prix équivalent, je vais aller sur la plateforme sur laquelle j'ai le plus de jeux. Dans mon cas actuel, c'est Steam. S'il y a une différence de prix, je me laisse tenter par la plateforme proposant le prix le plus bas.

I : Steam offre pas mal de promotions. Est-ce que, du coup, tu as parfois du mal à savoir quelle est la réelle valeur de ce jeu ?

R : En réalité, tout ce que ça me fait dire, le prix plein d'un jeu qui vient de sortir n'est justifié que par la nouveauté, c'est-à-dire, le fait de pouvoir y jouer en primeur. Ça peut avoir son charme pour les FPS en ligne, par exemple, car ces joueurs-là font partis des premiers à y jouer et ils deviennent théoriquement meilleurs plus vite. Lorsque tu obtiens le jeu via des promotions, tu n'es plus parmi les premiers à y jouer mais ça permet aux joueurs casuels et ceux ayant moins de moyens d'également rentrer dans le jeu. Donc, non, ça ne brouille pas ma vision du prix d'un jeu mais je sais très clairement après avoir vu le gameplay d'un joueur et si mes amis jouent à ce jeu ou pas, si je vais acheter un jeu dès sa sortie ou bien lorsqu'il sera en promotion. Il n'y a pas vraiment de règle.

I : Quand tu testes un jeu, est-ce que les premières impressions que tu as sont souvent en concordance avec ce que tu constates par la suite ou bien tu as parfois de bonnes ou de mauvaises surprises ?

R : Oui, ça arrive d'avoir de mauvaises surprises comme avec le souci des performances que j'ai déjà évoqué précédemment. Le gameplay peut être également décevant aussi parfois. Parfois, c'est du aussi au fait que mon PC n'est pas assez performant mais je n'ai pas des ressources illimitées à investir dans des machines plus performantes. Et au contraire, j'ai

parfois eu de super bonnes surprises avec des jeux pour lesquels je n'avais que très peu d'attentes et que je n'avais pas payé cher.

I : Tes impressions sur les jeux sont-elles figées dans le temps ou bien est-ce qu'elles évoluent ?

R : La plupart du temps, elles évoluent. Lorsqu'il y a un aspect négatif dans un jeu, tu as tendance à l'oublier au début car il est masqué par d'autres caractéristiques plus positives mais après, il devient gênant. L'inverse peut aussi se produire. Des personnages dans certains jeux peuvent te sembler équilibrer les premières fois que tu joues mais après, si tu veux devenir compétitif, tu te rends compte que tu dois jouer d'une façon bien précise et ça peut casser la bonne impression du début.

I : Est-ce que les différentes étapes par lesquelles tu passes avant d'acheter un jeu varient en fonction que le jeu acheté est physique ou dématérialisé ?

R : A prix égal, non, pas vraiment. Mes critères pour les jeux restent les mêmes. Je me renseigne sur les jeux en général tout d'abord et après je réfléchis à comment l'acheter. Le moyen par lequel je vais acheter le jeu est influencé par le prix et par le fait que je puisse le revendre ou non par après sur le marché de l'occasion.

I : Est-ce que tu pourrais acheter une console pour un jeu ou deux ?

R : C'est un peu ce que j'avais fait pour la Xbox 360. A l'époque les Final Fantasy n'étaient disponibles que sur console et non sur PC. Du coup, j'avais acheté cette console d'occasion uniquement pour acheter ce jeu-là. J'en avais profité pour acheter d'autres jeux auxquels mes amis jouaient aussi. J'en ai eu une assez mauvaise expérience car le Final Fantasy 13 m'avait déçu. Par contre, les consoles Nintendo m'ont rarement déçues. Je les avais achetées un peu pour les mêmes raisons, pour leurs exclusivités et leurs franchises comme Mario Kart et Super Smash Bros. Nintendo reste ma référence dans le domaine du multi-joueurs et du party game. C'est principalement pour ça que j'hésite moins à acheter la console. Leurs franchises solos, j'en profite par ce que j'ai la console. Mais s'ils n'étaient pas doués dans les deux domaines que je viens de citer, je n'achèterais pas leur console pour accéder à leurs franchises solos. Nintendo a beaucoup d'exclusivités qui m'attirent. J'adore le fait que ce sont des consoles pour jouer entre amis.

I : Est-ce que tu regardes les futurs jeux qui seront disponibles lorsque tu achètes une console ?

R : Oui, je regarde. C'est un peu ce qui m'a empêché d'acheter la Wii U. J'ai hésité à l'acheter de part les franchises multi-joueurs qui étaient sorties et je me suis donc renseigné

sur les perspectives d'avenir de cette console. J'ai vu que cette dernière était déjà presque morte alors qu'elle n'avait qu'un an. Donc ça m'a dissuadé de l'acheter. J'ai acheté la Switch car je me rendais bien compte que c'était totalement l'inverse de la Wii U.

I : Est-ce qu'il y a d'autres critères qui sont importants pour toi quand tu achètes une console ?

R : Avec la Switch, il y a aussi le principe de pouvoir à la fois jouer sur la TV du salon et sur la tablette. Les autres consoles de salon, je les considère un peu comme des PC un peu déforcés. Ce qui m'a beaucoup plu dans la Switch, c'est qu'on peut l'emporter partout.

I : Le fait de posséder tes jeux, c'est important ?

R : Tout dépend du fait qu'on l'associe au fait de pouvoir le revendre ou non par après. Si on part de ce principe-là, alors oui, c'est important pour moi de posséder le jeu. Sinon, le fait de pouvoir avoir le jeu en main, ça ne m'intéresse pas. Au contraire, ça m'embête même plus qu'autre chose. À choisir, je préfère avoir directement les jeux dématérialisés directement sur la console car c'est plus facile. Mais l'inconvénient trop grand du dématérialisé c'est, encore une fois, de ne pas pouvoir revendre les jeux par la suite. Si la possibilité de revente n'est pas présente dans aucun des cas, je préfère acheter en dématérialisé à prix égal.

I : Quand tu achètes un jeu en dématérialisé, tu as quand même l'impression de posséder le jeu, que ça soit sur console ou sur PC ?

R : Oui et non. C'est toujours lié au marché de l'occasion en fait. Lorsque je sais que je peux le revendre, je considère que le jeu a une certaine valeur de revente. Dans ce cas-là, j'ai l'impression d'avoir de l'argent en mains. Tandis que sur les plateformes dématérialisées, j'ai l'impression de posséder le jeu aussi mais j'aurais plus l'impression d'avoir une valeur monétaire en mains mais juste une valeur de loisir.

I : Tu as donc confiance dans les plateformes sur lesquelles tu achètes tes jeux ?

R : Jusqu'à présent, je n'ai eu qu'une seule mauvaise surprise et encore, c'était avec un jeu matérialisé pour lequel j'ai perdu le CD. J'avais enregistré le jeu sur une plateforme via la clef que j'avais et du jour au lendemain, Origin n'avait plus les droits pour ce jeu. J'ai donc assez confiance dans ces plateformes.

I : Est-ce que tu achètes parfois tes jeux sur des sites de revente de clefs comme Instant-Gaming ou G2A ?

R : C'est ça que je disais un peu tout à l'heure. C'était une habitude que j'avais et je ne le fais plus du tout, tout simplement parce que j'en ai entendu pas mal de mal. C'est soit illégal car ils ne sont pas reconnus comme étant des vendeurs agréés ou bien le système de « gifts » n'est

pas l'égal comme, par exemple, sur Steam. À cause de ça, les joueurs risquent d'avoir leur compte fermé du jour au lendemain. Je ne sais pas non plus pour le fait de soutenir des plateformes qui ne sont pas très légales donc j'achète uniquement sur des sites réglos.

I : Est-ce que tu vois facilement si ce sont des plateformes légales ou non ?

R : Effectivement, c'est une question que je me suis déjà posée. Au final, je me réfère toujours au site du distributeur sur lequel il y a toujours une liste de revendeurs classés par pays, par moyens. Pour les revendeurs matériels, c'est plus facile de dire que c'est légal car ils ont le CD et donc à moins qu'ils l'aient volé, c'est légal. Maintenant, si c'est des clefs, il y a des listes de revendeurs agréés auxquels on peut se référer. À partir du moment où ce n'est pas sur les listes, je m'en méfie. Mais ce n'est pas toujours évident de voir si c'est légal ou pas. D'un point de vue éthique et de sécurité, je préfère passer par les moyens légaux. Quand je vois comment ces plateformes arrivent à obtenir ces prix défiants toute concurrence, que ce soit par vol ou ressel de clef ou par achat dans des pays où il n'y a presque pas de TVA et qu'ensuite ils vendent ces jeux dans d'autres pays, c'est clairement voler le développeur. Dès que j'ai compris ça, j'ai arrêté mes achats sur ces plateformes-là.

I : Le dématérialisé a amené pas mal de types de jeux : il y a des « free to play », des jeux qui fonctionnent par abonnement comme les MMORPG. Est-ce que tu joues à certains de ces types de jeux-là ?

R : Oui, j'y ai beaucoup joué. J'ai notamment joué à des « free to play » comme AION qui est un MMORPG qui n'a pas toujours été « free to play » et qui est passé en dématérialisé total. Il y a aussi eu Terra qui est exactement dans le même style, un MMORPG aussi. Donc oui, ça m'arrive de jouer aux « free to play ». Les jeux à abonnement existaient quand même avant le dématérialisé comme World Of Warcraft auquel j'ai aussi joué. Tu avais une base de jeu à payer et également un abonnement. Maintenant je n'y joue plus car son jeu avec ses évolutions ne m'intéresse plus.

I : Est-ce que tu dépenses aussi de l'argent dans ces types de jeux ?

R : Oui, effectivement. L'argent que je vais y dépenser va aussi dépendre de l'argent que j'ai dépensé pour avoir le jeu. Par exemple, pour Overwatch, il y a moyen d'acheter des coffres. Je vais y réfléchir à deux fois avant d'acheter quelque chose car j'ai déjà payé le jeu. Pour un « free to play », si le jeu me plaît vraiment comme League of Legends, je peux investir dans des skins qui me plaisent beaucoup car vu le nombre d'heures que je passais sur le jeu, c'était comme si je payais le jeu au final.

I : Tu es donc moins amateur des « free to play » ?

R : Je suis moins amateur de ce type-là uniquement si la gagne dans le jeu peut être influencée par l'achat, c'est-à-dire que si c'est uniquement des achats qui vont influencer sur ton style en jeu, tes skins, tes actions, ... Le fait que ça soit « free to play » ne va pas me rebuter du tout à part peut-être pour la communauté car comme c'est ouvert à tous, la communauté est beaucoup plus vaste. Tout dépend du jeu également. S'il faut payer pour gagner le jeu, alors là oui, ça va me dissuader.

I : Finalement, l'argent que tu dépenses dans du « free to play » ou DLC, ça dépend uniquement du contenu ou bien aussi du fait que tu peux soutenir la boîte ?

R : J'ai déjà acheté du contenu pour soutenir des boîtes de développement de jeux-vidéo. Mais en général, les boîtes auprès desquels j'achète mes jeux proposent déjà souvent des contenus tellement riches que la question ne se pose pas trop. Sinon, oui, le fait d'acheter du DLC va énormément dépendre du contenu. Je me rappelle que pour les derniers Call of Duty auxquels j'ai joué, les DLC coutaient presque 30 euros et ne contenaient que des nouvelles cartes. Je trouvais que c'était vraiment du vol. Je ne les ai d'ailleurs pas achetés.

I : Parlons maintenant des différentes offres catalogues que certains éditeurs et développeurs proposent. Les joueurs paient donc un abonnement pour avoir accès à une centaine de jeux ou plus pour une certaine somme par mois. Qu'est-ce que tu penses de ce système ?

R : C'est un système très attrayant pour les plateformes sur lesquelles tu peux essayer pas mal de jeux. Il a y 6 mois de ça, j'ai fortement hésité à m'abonner à l'offre Gold que propose Origin pour pouvoir jouer aux derniers jeux et tester un peu tout. Quand j'avais fait le calcul, c'était comme si j'achetais deux jeux AAA par an chez eux, ce qui était plus ou moins le cas, alors je me suis dit : « Tant qu'à faire, pourquoi ne pas payer l'offre et pouvoir jouer à tout plein d'autres jeux en payant le même prix ? ». Ce qui m'a dissuadé de prendre cet abonnement, c'est que j'ai beaucoup moins de temps disponible pour jouer qu'avant. Or, pour rentabiliser ce genre d'abonnement, il faut vraiment jouer souvent. Si jamais tu achètes un jeu à 50 euros, que tu n'y joues pas cette année mais uniquement l'année d'après, tu l'auras encore ce jeu. Alors que sur un abonnement, ce n'est pas du tout le cas. Si tu arrêtes l'abonnement parce que tu te rends compte que tu ne joues pas assez, tout l'argent que tu y as investi pendant tout ce temps est totalement perdu car tu n'as plus ces jeux-là. Maintenant, si j'avais 3h par jour à consacrer aux jeux-vidéo, c'est le genre d'offres qui me plairaient bien. Pour moi, cette offre est superbe pour les gens qui peuvent jouer un certain nombre d'heures assez élevé par jour ou par semaine.

I : Est-ce que tu préfères posséder tes jeux de manière individuelle, un par un ou pas spécialement ?

R : Pour ma façon de jouer, oui car il y a des semaines ou voire même des mois que je passe sans jouer et au contraire, des périodes durant lesquelles je joue beaucoup. C'est donc plus intéressant pour moi de fonctionner ainsi. J'ai la liberté de pouvoir jouer quand je veux, je n'ai pas la pression de devoir rentabiliser un abonnement.

I : Quand tu joues à un jeu, tu as tendance à l'exploiter à fond et donc, un catalogue qui propose une offre diversifiée te convient moins ? Ou bien, c'est n'est absolument pas ça et tu aimes bien varier ?

R : Tout dépend du style de jeu. Les jeux solos, j'aime bien relever tous les défis possibles au sein de ces jeux. J'ai un peu moins ça avec les jeux en ligne. Je joue à pas mal de jeux différents mais j'ai toujours un jeu que je préfère et que je vais exploiter à fond. Tout dépend du type et du contenu du jeu. Les jeux multi, je les exploite beaucoup moins à moins que le gameplay me plaise vraiment beaucoup.

I : Tu serais prêt à souscrire à ce genre d'abonnement pour tester tout un tas de jeux ?

R : C'est une peu pour ça que j'hésitais à prendre l'offre d'Origin. C'était pour avoir quelques jeux sur lesquels je me concentre à fond et à côté, tout le panel de jeux que la plateforme propose pour tester de nouvelles choses et varier lorsque je me sens lassé d'un jeu auquel je joue depuis plusieurs heures, par exemple.

I : Certains catalogues comme celui de Sony, par exemple, propose soit de télécharger les jeux soit de jouer en streaming. Qu'est-ce qui t'attire le plus ?

R : A performance et à sensations égales, je dirais que le streaming est beaucoup plus attirant. Il n'y a pas d'attente pour avoir le jeu, tu peux le tester tout de suite et ce, même si tu n'es pas chez toi. Maintenant, je sais que le jeu streaming vient avec quelques « trade-off ».

I : En général, qu'est-ce que tu penses du cloud gaming ?

R : Je trouve que c'est une très bonne idée car le gros problème des jeux sur PC, c'est le prix d'entrée. Un PC de gaming, c'est cher, au grand minimum 600 euros et ça peut très vite monter dans les 2000 euros. Le cloud gaming enlève presque totalement cette difficulté-là. Maintenant, en Belgique, avec la répartition de la vitesse internet, c'est encore limite actuellement. D'expérience, je sais que c'est vraiment compliqué pour les compagnies qui proposent du cloud gaming de fonctionner avec des vitesses si faibles. Dans le futur, on aura des vitesses internet de plus en plus rapide et alors le cloud gaming sera de plus en plus présent.

I : Tu serais donc intéressé de jouer grâce au cloud gaming si la connexion le permettait ?

R : Pourquoi pas ? Cependant, dans mon cas, de par mon métier, j'aurai toujours un PC performant chez moi. Maintenant, si Sony propose une offre alléchante, pourquoi pas ? Remplacer mon PC par quelque chose de virtuel ça ne m'intéresse pas à cause de mon métier.

I : Posséder la machine, c'est important ?

R : Si je n'utilisais mon PC que pour jouer, non. Mais comme j'ai besoin d'une bonne machine pour mon métier, oui car c'est obligatoire.

I : Est-ce que tu te renseignes parfois sur tout ce qui est cloud gaming ?

R : Oui, je me renseigne sur les nouveautés. Shadow, on en parle depuis pas mal de temps. Au final, on voit que tous les distributeurs habituels de jeux et fabricants de console s'y intéressent. Je pense notamment à Google. Dès que j'ai entendu qu'ils en parlaient, j'ai été voir un peu les performances, les vitesses internet qu'ils conseillaient pour jouer. À l'heure actuelle, le fait d'avoir la machine pour pouvoir jouer est important pour moi dans le ressenti du jeu car, d'après ce que je connais du cloud gaming, ce n'est pas encore possible de jouer en 4k avec 120 images par seconde, avec n'importe quelle connexion ou même avec la fibre. C'est quand même assez confortable de pouvoir jouer avec une résolution aussi grande, l'expérience de jeu est meilleure, le jeu change du tout au tout. Pour le moment, avoir sa propre machine pour jouer a énormément de sens. A performances égales, si on ne prend pas en compte les problèmes d'internet, alors oui, l'offre cloud gaming prend tout son sens.

I : Tu dirais que le cloud gaming s'adresse plus aux hardcore gamers ?

R : Oui. Je connais des joueurs réguliers qui peuvent se passer des performances et qui passent au-dessus de ça. Ils préféreraient donc l'offre du cloud gaming à l'investissement dans une bonne machine. Payer un abonnement est mieux pour eux que tu devoir mettre leur machine à jour pour pouvoir accéder à certains jeux.

I : Est-ce que tu as déjà testé une offre ou l'autre de cloud gaming ?

R : Non parce que j'ai de fort a priori quant à ma faible connexion internet. J'ai sinon déjà essayé le streaming local. J'ai eu de mauvaises performances donc j'ai du mal à me dire que je vais être totalement convaincu par une offre de cloud gaming.

I : Est-ce que tu considères que tu adoptes vite les nouvelles technologies ?

R : J'ai tendance à attendre qu'elles soient un peu plus matures et se démocratisent.

I : Est-ce que tu entends, autour de toi, beaucoup de gens qui parlent du cloud gaming ?

R : En parler, oui, j'en parle beaucoup avec des collègues et d'autres joueurs mais je ne connais personne qui y jouent encore vraiment.

I : Est-ce que tu pourrais recommander un tel système à certaines personnes ?

R : Ne l'ayant jamais essayé et éprouvé, non. Je pourrais éventuellement les guider vers ça si jamais ils éprouvaient des difficultés à acheter un PC. J'en parlerais mais ne recommanderais pas.

I : Est-ce que c'est un système qui, selon toi, est facile à utiliser ?

R : Oui, ça a l'air. Tu sélectionnes ce que tu veux et ensuite, tu as ton catalogue à disposition. Ça a l'air hyper facile et c'est ça qui est séduisant.

I : En parlant d'abonnement, Netflix est fort connu dans le domaine. Est-ce que tu penses qu'une telle chose pourrait exister dans le domaine des jeux-vidéo ?

R : Si on compare vraiment avec l'offre de Netflix, je vois un problème dans le sens que le catalogue de Netflix est tournant. En effet, certains films vont apparaître et d'autres disparaître. Pour un gamer, c'est un souci. Si son jeu disparaît du jour au lendemain alors qu'il y a passé des heures, c'est problématique. Sinon, le fait d'avoir un catalogue de jeu infini sur lesquels il n'y a que des choses qui s'ajoutent, ça pourrait être possible, je n'y vois pas d'inconvénients.

I : Est-ce que tu penses que tu testerais ou utiliserais plus facilement le cloud gaming si tes amis y jouaient et te le recommandais ?

R : Non, je ne pense pas car je n'en ressens pas le besoin car j'ai la machine, les performances. Les jeux ne coutent plus si chers que ça si tu attends un petit peu. Si mes amis me disaient qu'il y avait une offre gratuite d'une semaine sur Shadow, par exemple, alors là oui, je me laisserais tenter pour l'expérience. Cependant, il faudrait que ça soit gratuit.

I : Est-ce que le cloud gaming pourrait t'apporter une valeur supplémentaire ?

R : Pour moi, non car j'ai déjà le PC et les jeux je les achète au fur et à mesure. Cependant, je comprends que d'autres profils soient intéressés.

I : Est-ce que tu pourrais acheter une console qui n'offrirait plus la possibilité de jouer avec des CD, comme la dernière Xbox ?

R : Oui, j'y accède déjà via PC. Si la console correspond parfaitement à mes besoins alors oui. Ce serait plus par contrainte. J'ai encore, pour le moment de la chance qu'il existe un marché de l'occasion pour la Switch mais je sens bien qu'à l'avenir, ça va changer. C'est une des dernières consoles qui va permettre ça. Si j'ai le choix, je préfère le matérialisé parce qu'il y a la possibilité d'aller sur le marché de l'occasion.

I : On arrive à la fin de l'interview. Est-ce que tu aurais quelque chose à rajouter sur un ou plusieurs sujets qu'on a abordés ? Ou bien un autre sujet qui t'intéresse mais dont on n'a pas parlé ?

R : Je pense qu'on a fait le tour et qu'on a déjà parlé de pas mal de choses.

I : Merci !

R : Avec plaisir !

8.8. Interview 8 (26 ans, agent d'assurances, Morlanwelz)

I : Bonjour. Est-ce que tu pourrais te présenter un peu, tes études, ton travail, tes hobbies ?

R : Bonjour. Je m'appelle X, j'ai 26 ans maintenant. Je travaille dans les assurances, agence CBC. J'aime bien le football, les jeux-vidéos, le sport en général, la culture, le cinéma, je touche un peu à tout.

I : Concernant les jeux-vidéos, tu es plutôt un joueur console, PC, les deux ?

R : Je n'ai jamais joué sur PC. Je suis un joueur consoles depuis le début, parce que mes frères avaient eu une Super Nintendo à l'époque, j'étais trop petit pour y jouer à l'époque. La première console que j'ai eue, c'était une PS1, et du coup j'ai commencé à jouer directement à la PlayStation et j'ai continué comme ça, à jouer sur toutes les Playstation, maintenant la PS4 Pro.

I : Pourquoi tu joues plutôt sur Playstation plutôt que sur d'autres consoles ?

R : Alors, j'ai aussi une Nintendo Switch mais je joue de préférence sur la Playstation car déjà, en termes de graphismes et de qualité, c'est supérieur à ce que propose Nintendo, équivalent à ce que propose Microsoft, mais la raison en plus qui fait que je joue sur Playstation, ce sont les exclusivités qui m'intéressent plus. Je suis aussi habitué à l'écosystème Sony, donc rien que pour ça, j'ai mes habitudes, je ne changerai pas, comme pour le système IOS avec Iphone mais c'est vrai que les exclusivités sont un critère très important. Quand je vois ce qui va arriver, je me dis « pourquoi aller ailleurs ? », alors que le meilleur va arriver chez Sony.

I : Du coup, tu parles de jeux qui seront là à l'avenir, est-ce que c'est aussi important pour toi que les jeux qui sont présents au moment où tu achètes la console ?

R : Oui vraiment tout le temps, j'ai regardé toutes les conférences de l'E3 même à 3h du matin, donc oui ça m'intéresse beaucoup.

I : Est-ce que tu pourrais acheter une console pour 1,2,3 jeux que tu aimes ?

R : La seule fois où j'ai fait, c'est pour la Switch. Je voulais jouer à Zelda, on disait que c'était le jeu de l'année etc et au final, j'ai détesté. Il y avait aussi Mario Kart, Mario Party aussi et tout ce qui s'en suit. C'est la seule fois où j'ai fait ça, autrement non.

I : Et de manière plus générale, ça fait combien de temps que tu joues aux jeux-vidéos maintenant ?

R : Depuis mes plus vieux souvenirs... Si je dois donner une date, je dirais celle de la Playstation 1, entre 1997 et 2000... En 1997, j'étais un peu petit mais je sais qu'en 2000, je jouais déjà.

I : Et qu'est-ce qui te motive à jouer aux jeux-vidéos, pourquoi est-ce que tu y joues ?

R : Avant, les jeux-vidéos, c'était souvent considéré comme bête et méchant, il faut tirer, sauter etc... Maintenant, je trouve qu'on arrive à un certain niveau de réalisme au niveau graphique, ça ça me plaît beaucoup, mais surtout la narration, c'est vraiment le style de jeu que j'aime, avec une grande narration. Je préfère jouer à un jeu avec une belle histoire que de regarder une série par exemple, c'est ça qui me pousse plus à jouer. Puis c'est le plaisir de jouer, quand on joue en multi, avec des potes etc, c'est chouette.

I : Du coup, tu joues autant en solo qu'en multi ?

R : Alors, si je dois faire un pourcentage, je dirais que je joue 80% en solo et 20% en multi.

I : Et à quel type de jeux est-ce que tu joues en solo et en multi, ça varie ?

R : Alors, en multi, avant j'aurais pu dire que c'était du 50-50 « Call of Duty » et « Fifa », maintenant ces dernières années, comme j'ai été un peu déçu par ces deux licences, le jeu avec lequel je joue le plus en multi, c'est « Mortal Kombat ». En solo, là la liste est beaucoup plus longue, si on prend depuis la rentrée scolaire car souvent, beaucoup de jeux sortent à partir de ce moment-là, donc depuis septembre, j'ai fait « Spiderman », « Tomb Raider », « Assassin's Creed » que je n'ai pas terminé parce que « Red Dead Redemption 2 » est sorti. Du coup, je n'ai pas terminé « Assassin's Creed », ça m'a même un peu déçu, je l'ai vendu. J'ai joué à « Red Dead », et j'ai tellement adoré que quand j'ai repris « Assassin's Creed », j'ai été un peu dégoûté, donc je l'ai vendu et même pas terminé. Puis par la suite, j'ai joué à « Sekiro » et ici, il y avait des promotions Playstation, il y avait les trois « Batman Arkham » pour 17€, donc c'est ce que je suis en train de refaire actuellement.

I : Du coup, tu attends souvent les promotions pour acheter les jeux, vu que tu parles de promotion ?

R : Pas spécialement. Généralement, les jeux que j'attends, je les prends « day one ». Après, il y a toute une série de jeux auxquels je ne m'intéresse pas et que j'achète parce qu'ils sont en promotion dans le PS Plus ou le PS Store, et là je me dis « pourquoi pas essayer » mais les jeux que je veux en « day one », je les achète prix plein et après tout ce qui gravite autour, je les prends après, je ne les achète pas neufs.

I : Et quand tu vois un jeu en promotion comme ça, tu peux plus facilement l'acheter sur un coup de tête, ou tu te renseignes quand même avant de l'acheter ?

R : Comme je dis, je m'intéresse énormément à ça, donc c'est rare que j'achète un jeu sur un coup de tête. Je sais à quoi ça ressemble, je sais ce que c'est, je sais si ça va m'intéresser ou

pas. Pour l'instant, je n'ai pas eu de jeu que j'ai acheté sur un coup de tête et que je regrette d'avoir acheté, non.

I : Et combien de temps tu passes sur les jeux-vidéos en général, ça varie la semaine et le weekend ?

R : Je pense que je joue plus la semaine, après le travail. Maintenant, en heures, je joue peut-être 2 heures tous les soirs et le weekend ça dépend de mon emploi du temps. Je dirais que je joue entre 10 et 15 heures par semaine. Quand c'est l'hiver, je joue aussi beaucoup plus.

I : Et le temps que tu passes à regarder des conférences, ou des vidéos Youtube, est-ce que tu passes beaucoup de temps là-dessus ?

R : Les conférences, je suis uniquement les conférences de l'E3 et aussi tout ce qui est conférences de développeurs, et la « Gamescom » mais là avec un peu moins d'intérêt on va dire, car toutes les grosses nouvelles arrivent à l'E3. Je suis un peu de tout. Je suis surtout en particulier une chaîne Youtube, celle de « Julien Chièze », qui sort une ou deux vidéos par jour d'une quinzaine de minutes et là il détaille des sujets d'actualité sur les jeux-vidéos qui me plaisent. Il donne des news au jour le jour sur ce qui s'est passé dans le monde des jeux-vidéos.

I : Donc c'est toujours pour te renseigner, jamais pour t'améliorer.

R : Non, pour m'améliorer ou quoi que ce soit, je ne regarde pas, même sur « Mortal Kombat » où il y a beaucoup de vidéos, je ne regarde pas ça, j'essaie d'apprendre par moi-même.

I : Et tu dirais que tu achètes combien de jeux par an +- ? Quel budget tu mets dans les jeux-vidéos ?

R : Je dirais que tout a changé quand j'ai commencé à travailler. C'est clair et net. A l'époque, je pense que j'achetais peut-être 2-3 jeux par an, un « Fifa », un « Call Of » et un grand jeu solo que je pouvais faire mais maintenant, ça peut varier. Si une année, 10 jeux me plaisent, je vais acheter les 10 jeux. Si une année, il n'y a qu'un jeu qui me plaît, je n'achèterais que ça. Je ne me fixe pas de barrière car je peux me le permettre et j'ai le temps, je n'ai pas de vie de famille ou quoi que ce soit. Si j'aime, je prends, j'essaie.

I : Et en général, quand tu achètes un jeu, tu dirais que ce sont quoi, les différentes étapes par lesquelles tu passes, à partir du moment où tu prends connaissance du jeu jusqu'au moment où tu l'achètes ?

R : Alors, il y a un terme qui est souvent utilisé dans le monde des jeux-vidéos et dans d'autres aussi, c'est la « hype ». Justement, c'est ce qui me donne envie dans un premier temps d'acheter un jeu ou pas, je regarde une conférence imaginons, je vois un trailer, je vois

que c'est complètement dingue, je me dis « qu'est-ce que c'est ? », on se pose des questions et là on dit que la « hype monte », après je me renseigne sur le jeu et que ça m'intéresse, donc je me dis « ok, celui-là, je le prends day one ». Tout part d'un trailer en général, mais après j'ai déjà eu des échos, comme « Sekiro » où j'en ai entendu parler dans des émissions de jeux-vidéos, où on disait que c'était pire que « Dark Souls » etc, je n'avais jamais fait de « Dark Souls » donc je ne connaissais pas cet univers-là, je me suis dit « pourquoi pas ? ». Il était bien noté, j'ai regardé le test, j'ai vu qu'il était bien noté, je me suis « bah, essayons le » mais globalement, à 80% du temps, ce sont les trailers que je regarde, et puis le reste, il y a les échos, les avis des amis etc...

I : Tu écoutes beaucoup tes amis justement ?

R : Le problème, c'est que je n'ai pas beaucoup d'amis qui sont branchés jeux-vidéos comme je le suis. Il y en a qui le sont moins, d'autres qui n'en parlent pas, d'autres qui sont en retard sur beaucoup de jeux. Sinon globalement, ce sont les trailers et les informations que je trouve moi-même. C'est rare que ça vienne d'ailleurs, des amis ou quoi que ce soit.

I : Les amis, c'est plus pour « Fifa » et « Call Of » comme tu disais ?

R : C'est ça, il y en a qui ne jouent qu'à ça, donc je sais que c'est pour ça que je l'achète, je sais qu'on va passer de bons moments, une soirée 2-3 heures, qu'on va rire, parler de tout et de rien et jouer en même temps, donc il y a de ça aussi.

I : Du coup, pour les jeux solos, où est-ce que tu vas chercher de l'information quand tu te renseignes ?

R : Alors, il y a différents sites, « Jeuvideo.com », « Gameblog », « Jeuxactu », ce sont les 3 sites principaux que je suis, et après globalement maintenant, je ne vais plus trop sur les sites, sur la chaîne Youtube que j'évoquais...

I : Tu te fies vraiment fort à son avis à lui ?

R : Alors, pas à son avis mais à son analyse. Je trouve que c'est quelqu'un qui est clair dans ce qu'il dit. Après, on voit que c'est quelqu'un qui est très positif et donc, il essaie de tirer le meilleur parti de chaque jeu. Il n'est pas là pour descendre le jeu, il donne un avis clair et ça j'aime bien. Je l'ai suivi parce qu'il était sur « Gameblog » avant et déjà à l'époque, j'appréciais ses tests et sa manière de parler. Il a un bon talent d'orateur, donc ça j'aime bien, même l'écouter parler, j'aime bien. C'est quelqu'un aussi qui est passionné, et je dis toujours que quand quelqu'un est passionné, quel que soit le sujet, c'est plus intéressant. Là, c'est vraiment le cas, il est passionné donc c'est intéressant.

I : Tu dirais que tu accordes plus d'importance à certains avis qu'à d'autres ?

R : Non, les avis non parce que par exemple, si on reprend par exemple les tests de « Jeuxvideo.com », « Gameblog » ou « Jeuxactu », « Assassin's Creed Odyssey », c'était un chef d'œuvre pour les testeurs. Clairement, il a eu qui n'a pas eu une note qui n'a jamais été en-dessous de 16/20 et pour moi, ce n'est pas le cas du tout. Je trouve qu'il n'est même pas au niveau d'un « The Witcher 3 » qui est sorti en 2015. Pas au niveau graphismes car là ce serait très grave mais au niveau narration, car c'est le même penchant qu'ils ont voulu prendre, au niveau développement d'histoire, de personnages et tout ce qui s'en suit, on n'en est pas là. Comme ils voulaient tourner ça en un « action-rpg », je m'attendais à quelque chose d'au moins aussi bien que « The Witcher 3 » mais non, et d'ailleurs « The Witcher 3 », je l'ai recommencé il n'y a pas longtemps.

I : Du coup la narration, c'est vraiment le critère le plus important pour toi, avec les graphismes tu dirais ?

R : La narration avant tout, ça c'est quelque chose que je trouve important parce que le jeu peut être sublime, si ça ne te raconte rien, ça ne vaut pas le coût. Après par exemple, au niveau technique, « Sekiro », ce n'est pas terrible, niveau narration, il n'y a pas grand-chose mais la direction artistique est top et le jeu, c'est un challenge, ce qui est aussi important car terminer un jeu trop facilement, ce n'est pas intéressant. J'essaie de mettre le niveau le plus difficile à chacun des jeux pour avoir plus de plaisir et un sentiment d'accomplissement un peu plus important quand on le termine.

I : Tu parlais de Jeuxvideo.com, tu regardes aussi les avis des utilisateurs sur des sites comme ça ?

R : Oui, pour moi, les avis d'utilisateurs sont plus transparents que ceux du site, car les sites sont parfois sponsorisés, ils mettent d'ailleurs parfois de la pub de certains jeux... On va toujours dire qu'ils sont transparents ou quoi que ce soit, mais je n'ai pas une totale confiance en leur test car dès qu'il y a un partenariat rémunéré, ça fausse un peu la chose. C'est d'ailleurs pour ça que « Gamekult » finance leur site avec les utilisateurs, et donc eux se permettent de donner une note... Ils sont décrits comme étant les plus sévères. Pour moi, à partir du moment où tu n'es pas tenu par l'argent, tu peux dire ce que tu veux... Même sur Youtube, parfois les avis ne sont pas clairs car parfois, il y a des partenariats qui sont faits ou quoi que ce soit. Donc, je pense que l'avis des utilisateurs est plus concret et réel en tout cas, car eux ont payé le jeu, donc eux seront déçus s'ils ont payé 60 ou 70€ pour ça, comme moi avec Zelda... Je ne lui mettrais pas 18 ou 19. Après, c'est subjectif, tu ne peux pas dire « c'est nul, donc pensez aussi que c'est nul », ça c'est faux. Mon avis personnel, il est très innovant

sur énormément de points mais je ne pense pas qu'il mérite d'être traité comme ce chef d'œuvre que décrivent beaucoup de gens.

I : Du coup, tu regardes un peu les avis des utilisateurs et après, tu fais un peu un melting pot ?

R : Non, là non, je dois avouer que je regarde comme ça mais que ça ne m'influence pas vraiment, j'achète parce que j'ai envie d'acheter.

I : Tu ne fais pas plus attention aux commentaires positifs, négatifs ?

R : Même pas, honnêtement non. En fait, à partir du moment où le jeu m'intéresse, je le prends, je me fais ma propre opinion et après ou pendant que je le fais, là je regarde parfois les commentaires pour voir si d'autres joueurs ont pensé la même chose que moi. Je préfère me faire ma propre opinion et puis le comparer aux autres, pour voir si « ah ça je suis le seul à penser comme ça », plutôt que de voir... Je trouve que si tu commences directement à regarder les avis des autres, tu repères directement les « défauts » du jeu alors que peut-être tu ne les aurais pas remarqués... Je n'ai pas envie de me faire influencer.

I : Finalement, une fois que tu décides d'acheter le jeu, est-ce que tu hésites entre plusieurs manières de l'acheter ?

R : Alors, avant, j'étais un défenseur ultime du jeu physique, mais le problème, c'est que le jeu dématérialisé a l'avantage que tu peux l'avoir « day one » comme on dit, directement sans te soucier de ruptures de stock ou quoi que ce soit. Donc maintenant, j'ai deux manières de faire. Pour être clair, voilà : mon frère habite ici aussi et on a deux Playstation sur le réseau. On peut faire une Playstation principale et lier une autre Playstation. Donc quand j'achète un jeu, le compte secondaire peut en bénéficier aussi, on peut jouer en même temps et on peut jouer en ligne l'un contre l'autre etc. De ce fait là, les jeux que j'achète en démat, ce sont des jeux auxquels mon frère jouerait aussi. « Red Dead », je l'ai acheté en démat parce que je savais que mon frère allait y jouer, « Fifa » pareil, « NBA »... Mais des jeux « personnels » comme « Mortal Kombat » ou « Assassin's Creed », je les achète en physique parce que j'aime bien aussi aller à la petite boutique car je m'entends bien avec eux et je me dis que c'est dommage que malgré que ce soit des passionnés, ils ne gagnent pas énormément sur ce business-là mais voilà.

I : Pour toi alors, ce sont quoi alors un petit peu les avantages et inconvénients de chaque type de distribution ?

R : Pour moi, la meilleure distribution, ça reste le physique car le jeu t'appartient. Quand c'est du démat, tu achètes le jeu et tu le télécharges, oui, maintenant si le « Playstation Store »

ferme et que tu n'as plus le jeu dans ta bibliothèque, tes 60-70€, ils partent un peu à la poubelle, alors qu'en physique, le jeu, il est là.

I : Pour toi, c'est vraiment important cette sensation de posséder le jeu.

R : Pour moi, oui, parce que si je ne voulais pas posséder le jeu, j'aurais pris un système de service, comme on en discutera par la suite. Pour moi, si j'achète un jeu, c'est pour le posséder pleinement.

I : Donc justement, tu n'as pas cette sensation de possession quand tu le télécharges ?

R : Non, parce que, même si ce sont des cas extrêmes, si ma console tombe en panne, qu'il n'y a plus de « Playstation Store » etc, c'est foutu, et c'est un peu ce côté-là qui me dérange, c'est du juridique, clairement dit... Au final, cette plateforme, ce sont nous les gamers qui la faisons vivre... Si ça venait à fermer, l'investissement qu'on a fait là-dedans, on le perd et on ne le retrouve pas.

I : Tu as confiance quand même malgré tout en la plateforme ?

R : C'est comme pour tout, si je te pose la question « tu as totalement confiance dans les banques ? », voilà, ce n'est pas une confiance totale que tu abordes, comme « tu as totalement confiance en Facebook ? », non voilà, c'est la vérité, tu n'as pas totalement confiance en eux.

I : Du coup, tu te sens un peu « obligé » d'acheter via ce canal ?

R : Non, si je suis tout seul, je rachèterais du physique, je ne me sens pas obligé. Après, quand il y a des promotions qui sont uniquement sur des canaux digitaux, via les plateformes, alors là c'est plus avantageux par là.

I : Du coup, tu dirais que justement, ces promotions, ça te fait faire plus d'achats ?

R : Oui, clairement oui, car tu peux te retrouver avec des jeux AAA à 10€, ça vaut le coup, on ne va pas se mentir.

I : Et est-ce que toutes ces promotions, ça « brouille » un peu ta vision du prix des jeux, est-ce que parfois tu ne sais plus vraiment ta perception des prix ou est-ce que ça change ta perception des prix ?

R : Non, ça ne change pas ma perception des prix. Au niveau du dématérialisé, je trouve que c'est une escroquerie totale. Soyons honnêtes, c'est la réalité. Certes, il y a encore toutes ces histoires de serveurs etc mais un jeu qu'on télécharge, ce n'est pas un jeu physique, donc il ne passe pas par le canal de faire le cd, le transporter jusqu'au magasin, il faut que le magasin le vende, déjà toute une série de chaînes qui sont brisées... Je ne comprends pas qu'à l'heure actuelle, un jeu physique dématérialisé coûte aussi cher. Quand je vois les jeux Nintendo, je trouve ça totalement délirant et incompréhensible. Même les prix en physique pour la Switch.

Sur la Playstation, en dématérialisé, c'est complètement dingue, ça n'a aucun sens. Par exemple, un « Fifa 19 » c'est 69,99€, alors que tu vas au Cora, tu vas le trouver à 55€. La différence est quand même notable. Alors moi, je l'ai pris à 69,99€ car mon frère peut y jouer, c'est comme si on avait deux fois le jeu, mais voilà, on fait moitié-moitié. Sinon, c'est complètement délirant. Je trouve que comme le jeu est dématérialisé et brise toute une série de chaînes, le prix devrait être aussi « brisé » mais le problème, c'est que tant que ça marche, tant que les gens achètent, le business tourne et ça ne changera pas. Je ne pense pas que ça changera un jour, à part peut-être avec l'avènement du jeu en streaming.

I : Du coup, si tu vivais seul, tu n'accepterais pas de payer le même prix pour un jeu dématérialisé qu'un jeu physique ?

R : Oui, tout à fait. Encore une fois, je peux te retourner la question « tu préfères dépenser 55€ ou 70€ ? », voilà, on peut dire que ce n'est que 15€, 15€ fois x, c'est un jeu que tu peux acheter.

I : Donc tu dirais que tu peux dépenser combien pour un jeu dématérialisé, si tu vivais seul ?

R : Le prix idéal ? Pour moi, je me dis qu'à la place d'être à 70€, il devrait être à 39,99€. Je me dis que c'est à la fois un prix correct du côté éditeur/développeur etc et aussi pour le consommateur. Ça va permettre aux joueurs d'acheter plus, et donc peut-être découvrir des éditeurs qu'ils ne connaissaient pas. Tout le monde n'a pas le même budget. J'étais étudiant avant, et quand j'étais étudiant, je devais choisir, maintenant voilà, je peux me le permettre mais dans 2-3 ans, quand je serai en ménage, je devrai choisir à nouveau et j'aurai moins le temps.

I : Donc en général, quand tu commences à jouer à un jeu, tes premières impressions en raccord avec ce à quoi tu t'attendais, ou tu as quand même des surprises comme tu évoquais avec Zelda, ça t'arrive souvent ?

R : Non, à ce point-là comme avec « Zelda », je ne m'attendais pas à ça. Moi, j'étais fan des « Zelda » sur les Gameboy et anciennes Nintendo etc., après c'est vrai qu'il y a toute une série de « Zelda » que je n'ai pas fait, mais dans ce « Breath of the Wild », je ne sais pas... L'histoire ne m'a pas emporté, j'ai trouvé le monde particulièrement vide, l'ambiance assez plate. Après, j'ai trouvé ça incroyable l'ouverture sur énormément de mécanismes de gameplay. Comme j'ai dit, je n'ai pas aimé mais j'ai conscience que le jeu est ultra innovant. Je ne vais pas dire le contraire, mais clairement, beaucoup de choses m'ont déplu.

I : L'innovation, c'est peut-être important pour toi mais ça n'a pas rattrapé...

R : Non, en fait, le problème de l'innovation, c'est que si l'ensemble, le package me plaît, c'est chouette d'avoir de nouvelles choses mais il y a des jeux qui sont considérés comme « classique », où il n'y a pas beaucoup d'innovation, ça ne me pose pas de problème, tant que les critères que j'ai évoqués me correspondent, ça va.

I : De manière plus générale, tu as souvent de bonnes ou mauvaises impressions ?

R : Je pourrais te citer « Assassin's Creed Odyssey », parce que j'ai fait tous les « Assassin's Creed », là je n'ai pas été emporté, après ce n'est peut-être pas un défaut. Après, il y a des jeux que j'achète et qu'au final, je me rends compte que je ne m'attends pas à grand-chose et je ne suis pas surpris. Je ne suis pas déçu car je ne m'attendais pas à grand-chose mais parfois, je me dis « ouais, ils auraient peut-être pu faire un peu mieux ». Je pourrais parler notamment du dernier « Tomb Raider ». Je l'ai trouvé bien mais pas incroyable, c'était bien sans plus. Sinon, étant donné que je suis très sélectif, dans la plupart des cas, je sais à quoi m'attendre et je ne suis pas déçu. Après, il y a certains jeux pour lesquels je sais un peu trop à quoi m'attendre et du coup, je suis déçu car on sait directement, dès le départ, vers où on va aller et ça me déçoit un peu plus. Par exemple, pour te citer un cas concret, « Red Dead Redemption », j'ai été happé par l'histoire, c'était incroyable. « Assassin's Creed », dès le départ j'ai compris où on allait aller et je n'ai pas terminé l'histoire et je savais où on allait.

I : Du coup, tu dirais que tes premières impressions sont toujours bonnes en général ? Ça n'évolue pas vraiment au fur et à mesure quand tu avances dans le jeu ?

R : Non, je n'ai jamais eu le cas où je commence un jeu et où je suis un peu réticent, et à la fin complètement « happé ». Souvent, surtout je sais ce que c'est, sans vouloir faire l'expert mais parce que je me suis renseigné et du coup. Souvent, ça m'impressionne de plus en plus, comme « God of War », je savais ce que c'était mais ils ont innové sur le gameplay, et l'histoire était totalement dingue, et ça...

I : Finalement, quand tu achètes le jeu, tu as parlé d'un magasin en particulier, mais est-ce que tu hésites encore entre différentes manières d'acheter le jeu ?

R : Le prix, c'est quand même important. Si le jeu est 15€ moins cher à un endroit, je vais l'acheter là. Maintenant, c'est clair que voilà. Je fais parfois des comparaisons mais très rapidement. En plus, avec tous les outils qu'on a sur internet, c'est très rapide de faire des comparatifs. Via Internet, je compare les endroits où je vais acheter le jeu, du genre je regarde le prix sur MediaMarkt, Cora, PlayerOne et puis je m'adapte où le prix est le plus intéressant. Dépenser des sous pour dépenser des sous, ce n'est pas non plus intéressant.

I : C'est ton critère final finalement, le prix ?

R : Oui, après en occasion etc, je vais souvent chez PlayerOne, c'est aussi là le centre de leur business on va dire, donc là je préfère aller par là que de chercher chez « 2ememain » etc, là j'y vais, je vois qu'il y a toute une série de jeux, « hop, celui-là m'intéresse », et je l'achète.

I : Et tu achètes beaucoup d'occasion justement ?

R : Avant, j'achetais beaucoup d'occasion, maintenant moins. Il y a certains jeux encore maintenant, qui ne sont pas en promo, et je les achète d'occasion.

I : Il y a des jeux en particulier que tu achètes d'occasion ?

R : Non. Allez, si je dois faire un rang A, B, C, le rang A étant les jeux que j'achète obligatoirement en « day one », dans le rang B, il y a des jeux où je fais ça si j'ai vraiment envie de l'acheter ou j'attends un peu, et le rang C, ce sont vraiment les jeux que je regarde très loin et que si je les trouve en occasion, je me dis « pourquoi pas ».

I : Du coup, ça représente un petit budget par rapport à ton budget jeux-vidéos ?

R : Clairement, j'ai un budget beaucoup plus restreint on va dire.

I : Et pour toi, à part le prix, il y a d'autres avantages ou inconvénients à acheter d'occasion comme ça ?

R : Le prix, c'est l'avantage principal, après je ne pense pas qu'il y ait d'autres avantages ou inconvénients. Peut-être le code qu'on retrouve dans certains jeux pour avoir des skins ou quoi, qu'on ne retrouve pas dans le jeu d'occasion car il a déjà été utilisé. Attendre n'est pas une contrainte à l'occasion, car je n'ai de toute façon pas le temps de jouer à tous les jeux tout de suite. Puis ce sont des jeux qui m'intéressent moins que j'achète d'occasion.

I : Et est-ce que tu aimerais avoir cette possibilité de revendre des jeux d'occasion comme ça, mais en dématérialisé ? Tu penses que c'est faisable ?

R : Alors, je sais qu'on en a déjà parlé. Maintenant, est-ce que c'est faisable... J'ai du mal à comprendre comment c'est possible, comment on pourrait le faire. Vendre un jeu en dématérialisé... Non honnêtement, j'ai beau retourner le truc dans ma tête, je ne vois pas. Je ne dis pas que c'est impossible mais ça doit être très compliqué. Je ne sais pas.

I : Du coup, il existe aussi des systèmes pour prêter ses jeux, comme tu l'expliquais avec ton frère. Tu penses que ça devrait être plus développé ?

R : Alors ça, oui. En fait, par exemple, j'ai une interrogation à ce sujet-là. Mon frère va bientôt de la maison et je me demande si on pourra encore faire ça alors qu'il n'est plus sur le même réseau. Je dois encore me renseigner. Ce système d'une Playstation principale et d'une secondaire, c'est important car tu imagines si au sein d'une famille, tout le monde doit acheter le même jeu ? Le budget devient incroyable, donc pour moi c'est un système qui doit de plus

en plus être mis en place. Ici, je trouve que c'est bien. Le seul défaut que je peux trouver, et ce n'est même pas en terme de prêt, c'est qu'il faut une connexion internet pour pouvoir jouer au jeu, sinon il est verrouillé. La Playstation qui lance le jeu doit être connectée à Internet, sinon il n'a pas accès au certificat disant que c'est un jeu officiel etc... Donc je trouve ça assez embêtant, maintenant. Honnêtement, ça c'est quelque chose que je n'arrive pas à comprendre. Il y a des jeux solos, par exemple « Need for Speed », il fallait une connexion permanente pour y jouer. Si tu veux juste faire l'histoire, tu es obligé d'être connecté à Internet, et je trouve cela incompréhensible. Cela m'a posé des problèmes car parfois, je prenais la Playstation chez ma copine, elle n'était pas configurée pour jouer avec le Wifi chez ma copine, et je ne savais pas jouer à ce jeu-là. Ou je l'avais prise une fois en stage car on voulait faire une partie et on ne pouvait pas y jouer car le réseau était bloqué, alors qu'on voulait juste jouer en solo. Les connexions permanentes, je ne vois pas l'intérêt. Surtout qu'ils disent que c'est pour enregistrer les données, les partager... Même quand tu joues seul, ils peuvent enregistrer tes données. Une fois que tu remets ta connexion, il est totalement capable de renvoyer ces données immédiatement. Je trouve ça bête.

I : Tu aimerais avoir un système où tu peux envoyer le jeu à ton frère sans qu'après, il y ait besoin de la connexion Internet ?

R : Oui, ce serait bien, on devrait mettre au point le fait que j'achète un jeu, il est compte secondaire, il dispose du jeu, et il n'a pas besoin de connexion Internet pour y jouer. A partir du moment où tu achètes le jeu, c'est comme si tu avais une certaine clef pour y avoir accès. Une fois que c'est dans le système, le système doit le savoir, je ne comprends pas pourquoi il faut un accès à Internet pour pouvoir déverrouiller.

I : Pour toi, l'idéal ce serait de pouvoir prêter le jeu à combien de personnes ? L'offre actuelle est déjà bien ?

R : Une personne à la fois c'est déjà pas mal, sinon ça devient la foire. Il faut aussi avoir une vision du business. De ce côté-là, ce serait n'importe quoi, il faut trouver le juste milieu. Il faut que ce soit rentable mais il faut aussi que ce soit optimal pour les joueurs, toujours. Au final, c'est le joueur qui doit être au centre de l'attention. C'est quelque chose parfois qui n'est pas mis en avant.

I : Tu trouves que le joueur n'est pas assez mis en avant ?

R : Alors, pour certaines choses, je parle des tarifs des jeux, pour le moment, un jeu pur et dur, je trouve que c'est quand même cher. Les joueurs en général, ils n'ont pas tous le même budget. Certains ne peuvent acheter qu'un ou deux jeux à l'année, alors qu'ils aimeraient bien

découvrir d'autres offres faites par d'autres éditeurs mais ils ne peuvent pas se le permettre. Pour moi, les jeux sont trop chers actuellement. Ça ne m'empêche pas de les acheter car pour l'instant, je peux me le permettre, je vis chez mes parents, je n'ai pas de charge... Mais quand je vais me mettre en ménage, que j'aurai des charges, je réfléchirai, je ne ferai plus pareil. C'est pour ça que je trouve que les jeux sont trop chers, clairement.

I : Donc ici, on a un petit peu parlé de toutes les étapes, d'où moment où tu prenais connaissance du jeu jusqu'au moment où tu achetais le jeu. Est-ce que dans ces étapes, il y en a des différentes quand c'est en dématérialisé ou physique, que ce soit dans ta recherche d'informations ou tes critères ?

R : Non, en fait la seule différence, c'est que la plupart des jeux que j'achète en démat, sauf ceux en « day one », c'est parce qu'il y a d'énormes réductions qui sont faites sur le store. Sinon, à propos de la recherche sur le jeu en lui-même, là non. C'est identique. Au final, c'est le même produit qu'on achète, que ce soit démat ou pas, c'est le même jeu. Il n'y a aucune différence. Mes critères de recherche ne varient pas.

I : Et est-ce que tu joues aussi à des jeux comme des MMORPG ?

R : Non, je n'ai jamais touché, je ne connais que de nom. Ça ne m'attire pas parce que je me dis que ces jeux-là, tu le lances, tu es content, puis tu n'y joues plus pendant 3-4 jours et tu es largué. Après, c'est ce que je vois de loin, je ne m'y connais donc je ne vais pas m'enfoncer là-dedans. Ça ne m'a jamais attiré, et puis je ne joue pas sur PC donc c'est ça aussi qui fait que.

I : Du coup, tu ne joues pas non plus à tout ce qui est « free-to-play » etc., qui sont gratuits et dans lesquels tu peux mettre de l'argent par la suite ?

R : Ecoute, non. Par exemple, la tendance Fortnite qui existe depuis plus d'un an, ne m'attire pas plus que ça. Je l'ai téléchargé sur la Switch, j'ai fait 2 parties et je l'ai effacé. Tout ce qui tourne autour de Fortnite, ça ne m'attire pas.

I : Et quand tu achètes en démat sur console, tu n'as pas le choix du canal où tu l'achètes.

R : Oui, c'est vrai que par rapport au PC, où là il y a plusieurs canaux différents, sur Playstation il n'y a qu'un canal, c'est le Playstation Store.

I : Et tout ce qui est DLC etc., tu achètes ça ?

R : Alors, à la base non. Pour moi les DLC, c'est de l'escroquerie, je le dis clairement. Ce sont des skins, des maps pour des jeux comme « Call Of Duty » ou quoi. On te fait payer 15€ pour 3 cartes et 2 armes, je trouve que c'est totalement du vol. D'ailleurs, beaucoup d'éditeurs font marche arrière. Par exemple, pour le prochain « Call Of Duty : Modern Warfare », ils ont déjà

annoncé que tous les DLC allaient être gratuits. Les premiers DLC que j'ai acheté, car là j'ai considéré que ce n'était pas du tout du vol, c'était les DLC de « The Witcher 3 » qui là étaient l'équivalent de vrais jeux complets, avec un scénario travaillé de A à Z, avec une durée de vie d'une dizaine d'heures pour le premier et d'une quarantaine d'heures pour le deuxième. Ça c'est quelque chose pour lequel tu peux mettre 15€ en plus.

I : Tu veux quelque chose d'équivalent à un jeu, au final.

R : Pas d'équivalent à un jeu car ça reste un DLC, c'est du contenu téléchargeable, il ne faut pas exagérer non plus. Je n'achèterais pas des skins, des accessoires ou autre. La seule fois où je l'ai fait, c'est parce que j'avais gagné une carte Playstation donc j'avais des petits euros à dépenser dans les skins, sinon non. Juste pour avoir une carte en plus, non, je ne le ferai pas.

I : Ok. Maintenant, on va enchaîner un peu sur tout ce qui est catalogue de jeux, donc les offres comme celle de Sony dont tu m'as parlé avec le « Playstation Now » etc. Toi, qu'est-ce que tu penses un peu de ce type d'offres ?

R : Alors, si tu aimes bien Netflix, tu devrais aimer le « Playstation Now », le « Xbox Game Pass » ... Netflix, c'est quoi ? C'est un service où on te propose un catalogue de films et séries, tu consommes et puis tu passes à autre chose. Ce n'est pas spécialement quelque chose que tu veux détenir. Après, c'est différent un peu des jeux-vidéos car parfois, tu veux refaire un jeu et s'il n'est plus dans le catalogue, c'est un peu embêtant. Voilà, je trouve que c'est bien... Là je mettrais un peu plus en avant le « Xbox Game Pass » car je le trouve beaucoup plus abouti que le Playstation Now. En plus, les exclusivités Xbox sont présentes dans le « Game Pass » en « day one », le tarif n'est pas exorbitant... Je pense que le « Xbox Game Pass Ultimate », c'est 15€ par mois et on a le « Xbox Live Gold » plus le « Game Pass », et il y a un catalogue assez fourni de jeux, toutes les exclusivités de jeux, donc pour moi ça me semble être une bonne offre. Actuellement plus intéressante que celle de Sony pour l'instant, car le « Playstation Now » a un catalogue fourni mais ce sont souvent des anciens jeux PS3 et surtout en terme de qualité, les infrastructures... Microsoft utilise ce qu'on appelle le service « Azure » qu'ils utilisent pour tout, tout ce qui est en ligne, que ce soit « Microsoft Office » ou les jeux-vidéos et ils ont des structures qui sont canons si on peut dire ça comme ça. Donc au niveau de la latence, quand c'est du streaming de jeux, ça a l'air d'être assez impressionnant. Je n'ai pas eu l'occasion de tester, ce ne sont que des échos. Le « Game Pass » est sorti pour l'instant mais ce n'est pas du streaming, c'est du téléchargement. Le « xCloud » n'est pas encore sorti, ça c'est du streaming. Le « Playstation Now », ça rame, tu as beaucoup de paquets d'informations à l'image... ça j'ai déjà vu de mes propres yeux chez un ami, ce n'est

pas encore au point. Maintenant voilà, il y a eu l'alliance entre Sony et Microsoft donc ils vont être sur ces services « Azure » aussi, donc à mon avis, ce sera mieux. Et pour en revenir au « Game Pass », donc payer un abonnement pour jouer aux jeux du catalogue, là je trouve que c'est très intéressant. Au final, 15€ par mois, ça fait 180€ par an, ça fait plus ou moins 3 jeux. A la place, tu peux avoir un catalogue fourni. Actuellement, je ne m'y retrouve pas dans le catalogue de « Playstation Now », après il faudra voir quand ils mettront leur catalogue à jour à l'avenir. Sinon c'est plus avantageux, clairement plus avantageux. Le problème, c'est qu'il faudra faire un choix car les jeux Sony pur souche seront sûrement présents « day one » comme ceux de Microsoft, mais pour les éditeurs tiers, après combien de temps est-ce qu'ils seront disponibles sur le « Playstation Now » ou sur le « Game Pass » ? Ce serait assez embêtant d'avoir un délai, car on se dirait « je peux jouer à tel ou tel jeu day one car j'ai payé mon abonnement », mais en plus de mon abonnement, je devrais acheter un jeu qui sera peut-être présent dans le catalogue après 3 ou 4 mois. 3 ou 4 mois c'est long, car souvent après ce temps, l'attention du public chute, à part pour les « Fifa » et « Call Of »... Pour d'autres jeux en ligne où on peut jouer en multi, l'attention décroît, donc ça dépend. Il y a du pour et du contre, c'est difficile, je n'avais jamais poussé la réflexion aussi loin et ce n'est pas si simple que ça de choisir.

I : Pour toi finalement, le critère, c'est que la majorité des jeux AAA soient présents « day one »

R : En fait, c'est ce qui mènera à la plupart des décisions des consommateurs. Ce serait plus avantageux financièrement, ça c'est clair, donc à mon avis, je serais prêt à faire le pas parce que je préfère dépenser mon argent et avoir un catalogue étendu, que je puisse jouer à n'importe quel jeu quand je veux, plutôt que de mettre x euros pour tel ou tel jeu. Financièrement, c'est intéressant. Voilà, si tous les AAA se retrouvent dans ce catalogue-là directement ou dans des délais très brefs, là je serais prêt. Il faut vraiment analyser l'offre et ce qu'elle propose car ce n'est pas si simple au final de faire le tri entre « ouais, ça c'est intéressant mais mais mais... », il faut peser le pour et le contre, c'est assez compliqué.

I : Et comme tu disais tantôt, ça deviendrait un service. Ça te gêne ?

R : Non, honnêtement non parce que là, on est conscient que c'est un service. Je disais tantôt que le dématérialisé, ça m'embêtait parce que le jeu n'était pas réellement en notre possession, mais dans le cas d'un service, on ne paie pas pour le jeu en question, on paie pour le service, pour l'ensemble du catalogue, donc si le jeu disparaît du catalogue, il sera remplacé par un autre et là on en est bien conscients. A ce niveau-là, oui. Maintenant, il y a les services

comme ça et il y a les « Games as a service ». C'est comme avec « Star Wars Battlefront » qui était censé être un « Game as a service ». Donc c'est un jeu où on te propose plusieurs choses à l'intérieur où tu dois mettre de l'argent, le système des « loot box », qui a été interdit depuis peu ici en Belgique. Moi je suis contre. Il y a des enfants qui y jouent, qui achètent des « loot box » sans même s'en rendre compte car une fois que ça a été validé, que la carte a été enregistrée, il suffit d'appuyer sur « ok ». En plus, payer pour avoir des choses qui ne sont pas même pas utiles et sans garantie d'avoir... Je pourrais avoir un skin épique imaginons mais je trouve que c'est du vol. Ils ont bien fait d'arrêter ça en Belgique, et ça devrait se démocratiser partout, il ne faut pas déconner non plus à ce niveau-là.

I : Et si on devait résumer un petit peu les différentes façons, soit d'avoir ses jeux à soi ou de louer un catalogue, avec un système de service, tu aurais quand même une préférence ?

R : Encore une fois, tout dépend de ce que propose le catalogue. Pour l'instant, la différence, c'est que les jeux que j'achète, ce sont les jeux dont j'ai envie, que j'aime, et je suis quasiment sûr de mon choix. Alors que le catalogue, on peut payer pour un service et au final, se retrouver avec un ou deux jeux qui sont à mon goût et après le reste, ça ne m'intéresse pas. Puis comme on disait, un jeu à la fois, c'est vrai. Quand un sort, je me concentre beaucoup dessus et puis je passe à autre chose, donc ça dépend de ce que proposerait le catalogue. Si je regarde dans le catalogue et que je vois que dans tout ce que propose le catalogue, il n'y a que 3 ou 4 jeux qui m'intéressent, est-ce que ça va vraiment valoir le coup ? C'est ça aussi la question à se poser.

I : Et est-ce que tu penses qu'un tel système comme ça, c'est aussi adapté pour le monde des jeux-vidéos que ça ne l'est pour les films et séries avec Netflix ?

R : Pour moi oui, car sur Netflix, tu trouves de tout, de l'horreur, de la comédie, du drame, du policier, et dans le jeu vidéo aussi, donc ça devrait intéresser un maximum de gens. Donc au niveau du choix, ça devrait intéresser un large panel de personnes.

I : Tu penses que c'est quand même plus adapté à certains types de personnes ou que tout le monde peut s'y retrouver ?

R : Je trouve qu'aller, les gens qui sont un peu « casual gamers », qui jouent plus pour le plaisir de jouer, pour eux ce serait top car ils pourraient découvrir les nouvelles licences... Ce sont des gens qui ne sont pas à la recherche du dernier jeu sorti, ils pourraient découvrir un « Uncharted » par exemple, qui est sorti il y a x années, y jouer et prendre du plaisir à y jouer et voilà. Donc oui, pour les « casual gamers », ceux qui jouent pour passer le temps ou quoi que ce soit, c'est un service qui pourrait être très intéressant pour eux actuellement, avec l'état

actuel du service, c'est une très bonne alternative. Cales empêche de dépenser beaucoup d'argent sans non plus avoir à acheter des jeux... Au pire des cas, s'ils n'aiment pas, ils passent à autre chose. Eux pourront peut-être plus s'éparpiller.

I : Ok, maintenant on va parler un peu de tout ce qui est cloud gaming. Pas mal d'offres existent. Toi tu penses quoi de tout ça ?

R : Moi, je ne suis pas convaincu par le cloud gaming. En fait, je vais te citer un exemple concret. C'est le représentant de chez « Stadia » qui sur scène disait que le temps que le cerveau donne l'information à la main pour se lever, Stadia réagissait plus vite, donc quand on touchait la manette, ça réagissait plus vite, le temps de latence entre le cerveau et la main était beaucoup moins important sur Stadia que dans la réalité. Tu fais ça avec le stick, ça va plus vite avec le stick qu'avec ton cerveau. Oui, c'est une chose mais dans les faits, est-ce que c'est réellement le cas ? Sous certaines conditions. Et les conditions, c'est quoi ? C'est le débit que tu as et ici, moi en tout cas où j'habite actuellement, je n'ai pas la fibre. Je n'ai pas de débit colossal, j'avais fait un test sur le site de « Stadia » où on te propose de faire un test du réseau pour voir en quelle qualité tu pouvais jouer à « Stadia » et moi, je devais me limiter à du 1080p parce que c'est du 20 MB/s pour être en 1080 et à partir de 40, ou entre 20 et 40, je ne me souviens plus exactement, tu peux être en 4K mais c'est énorme. En fait, pour moi, « Stadia » prendrait tout son sens si on jouait à l'extérieur, qu'on était sur du réseau 5G ou quoi que ce soit, mais même là, les niveaux de consommation de données sont tellement hors normes que les abonnements de téléphone ne peuvent pas suivre.

I : Tu pourrais du coup, si ta connexion te le permettait, jouer à tes jeux AAA sur ton téléphone ? Ça te plairait ?

R : Ce n'est pas le même plaisir de jeu, c'est quand même fort différent, il faut être réaliste. Jouer sur un petit écran de téléphone ou sur une télé, ce n'est pas pareil. Après c'est vrai que là, je me pencherais plus sur les petits jeux indé ou quoi que ce soit, qui eux, techniquement ne sont pas aussi aboutis. Parfois c'est le cas mais globalement, techniquement, ils ne sont pas aussi aboutis que des AAA. Là jouer sur un téléphone ou un Ipad, ça peut être plaisant. Et en déplacement, dans le train ou quoi que ce soit, on y joue et c'est chouette mais encore une fois, le problème, c'est le débit. Enfin en 5G, le problème ce n'est même pas le débit mais qu'on consomme tellement de données que je ne sais pas quel type d'abonnement il faut pour pouvoir suivre le rythme, et ça c'est problématique aussi.

I : Et mise à part cette question de la connexion, est-ce que tu vois d'autres points positifs ou négatifs ?

R : Là, toujours en revenant sur « Stadia » car c'est vraiment eux qui sont en avance ou qui en parlent le plus, quoi que maintenant Microsoft avec « xCloud » aussi commencent à mettre les bouchées doubles... Je pense que déjà oui, la problématique du réseau, c'est quelque chose, après le reste, je ne pense pas qu'il y ait réellement de problématique. Le fait de pouvoir jouer sur n'importe quel écran, c'est génial, je trouve ça top au niveau de la mobilité justement. Tu commences à jouer dans ton salon, tu coupes ton téléphone, tu montes, tu reprends sur ta télé, tu vas dans ton lit, tu reprends sur ton PC, c'est génial dans les faits. Donc il y a beaucoup d'avantages à cela mais il faut que ça suive derrière au niveau infrastructures et au niveau réseau. Le problème, c'est que l'idée en soit est je trouve géniale, mais il y a un gros problème, c'est ce problème de réseau, de débit.

I : Donc, tu serais intéressé par une telle manière de jouer toi, potentiellement ?

R : Oui, ça pourrait m'intéresser. Après, est-ce que je le ferais ? Peut-être une fois ou deux. Moi je suis quelqu'un qui aime bien jouer tranquillement dans sa chambre. Ce n'est pas mon style de jeu de jouer à gauche à droite mais je comprendrais que ça intéresse un maximum de personnes. Moi personnellement, ça pourrait m'intéresser mais je ne pense pas que je le ferais.

I : Tu penses que tu testerais plus mais sans...

R : Sans m'y attarder, oui. Le tester oui, car j'aimerais bien voir comment ça se passe, au niveau du temps de réaction etc mais au-delà de ça, le jeu vidéo, je le réserve à mon petit moment de détente dans ma chambre aussi.

I : Du coup, tu penses que c'est plus adapté à certains types de joueurs, de profils ?

R : Oui, tout à fait. Imaginons quelqu'un qui se rend au travail en train par exemple, il a 40 minutes de train par exemple, il peut passer 40 minutes à jouer grâce à ces services là, et pour lui ce serait top. Il y a toujours, pour toutes ces idées qui sont proposées, une cible qui est existante, maintenant il faut que cette cible réponde à l'offre que propose Microsoft, Google, Sony...

I : Et est-ce que tu penses que ça pourrait remplacer vraiment la manière de jouer aux jeux-vidéos ?

R : Non, moi je pense que les consoles existeront toujours. En fait le truc, c'est que maintenant, les consoles, déjà évoluent plus vite qu'auparavant. On a vu la PS4, la PS4 Pro, la Xbox One, la Xbox One X. C'est assez compliqué à dire, parce que dans un sens, on pourrait se dire que le cycle de développement des consoles sera beaucoup plus rapide mais dans un autre sens, si on remplace directement ces consoles par des services, ce sera plus simple pour Sony, Microsoft etc car il n'y aura plus à produire des consoles, il n'y aura plus qu'à

améliorer ces data centers en fait. Encore une fois, il y a du pour et du contre. Moi je pense qu'il y aura encore 2 générations de consoles. Au final, je pense que les consoles seront amenées à disparaître à l'avenir, ça sera comme Netflix, tu peux regarder sur ton téléphone, ton PC. A l'avenir, normalement il y aura des avancées technologiques, il y aura des meilleurs réseaux etc... Je pense que c'est bien possible qu'on en arrive là en fait, clairement, et à ce moment-là, on choisira le service et non plus la console. Le service que propose Sony, le service que propose Microsoft, voilà.

I : Du coup, est-ce que ça te dérangerait de ne plus posséder la console, dans le sens où tu ne posséderais plus de machine puissante ?

R : Bah en fait, c'est plus un peu du sentimental la console, c'est vrai. C'est un peu de l'affect, que ce soit pour une marque... Au final, tu l'allumes et après tu ne la regardes plus la console, c'est la vérité. Je pense que les joueurs PC sont un peu différents car eux améliorent leur PC au fur et à mesure, en ajoutant des pièces ou quoi que ce soit, mais la réalité c'est quoi ? C'est que la console, une fois qu'elle est allumée et que le jeu est lancé, on se focalise sur ce qu'on voit à l'écran, pas sur la console qui est là en bas. Donc ça ne me pose pas vraiment soucis. Pourtant, actuellement, je ne suis pas pour tout ce qui est cloud gaming mais je pense que ça va arriver inexorablement.

I : Tu penses que tu n'auras « pas le choix » ?

R : Oui, ici on nous laisse « le choix » mais c'est voué à disparaître. Encore une fois, au niveau du business, il y a tellement plus à gagner dans ce sens-là que de créer, développer une console, la distribuer, la vendre, c'est ça aussi. Au final, le but premier c'est de faire de l'argent et ils vont faire en sorte d'en gagner encore plus, c'est la réalité.

I : Et tu te renseignes régulièrement toi, sur ce type de système ?

R : Non, ça honnêtement je ne fais pas trop attention, je regarde 2-3 vidéos Youtube quand je les vois passer sur les chaînes que je te disais tout à l'heure, mais ce n'est pas que je m'y attarde. En fait, la réalité, c'est que je m'attarde plus sur les softwares, les jeux, que sur le hardware. Oui, ce sont plus les jeux qui m'intéressent que les consoles. J'ai toujours joué sur les consoles Sony parce que les jeux m'intéressaient plus que ce que proposait Xbox. Sinon, ça aurait été différent.

I : Donc comme on a dit, beaucoup d'offres existent. Toi, qu'est-ce qui t'intéresserait le plus ?

R : C'est une bonne question. Avoir la puissance du PC et acheter ses jeux, ça ferait l'abonnement « Shadow » à payer par exemple, puis en plus, tu achètes tes jeux. Donc si tu pars dans un principe d'abonnement, autant l'optimiser au maximum mais c'est toujours cette

même histoire de catalogue qui vient un peu freiner les choix. Après, si on a l'abonnement, et le catalogue de jeux, et en plus de ça, on peut se permettre d'acheter un ou deux jeux en plus parce que derrière, le catalogue de Sony ou Microsoft est très intéressant, pourquoi pas directement le prendre. En fonction, de ce qu'on te propose, tu vas t'adapter à ça. Si on te propose un truc où il y a tout, on va plus se précipiter là-dessus car c'est vrai que généralement, niveau financier, c'est plus intéressant d'avoir un plus large panel pour moins d'argent que si tu en achètes 2-3, c'est une réalité. C'est l'offre qui fait.

I : En parlant d'un catalogue de jeux, toi tu préférerais jouer aux jeux en streaming ou les télécharger sur ta console ?

R : Télécharger sur la console, parce qu'y jouer en streaming, ce ne serait pas possible pour l'instant d'y jouer de manière stable, donc c'est mieux de télécharger sur la console et d'avoir la meilleure expérience possible, c'est ça l'important pour moi.

I : Si on parle des nouvelles technologies de manière un peu plus large, comme le cloud gaming ou les casques de réalité virtuelle, est-ce que tu peux vite adopter ce genre de nouvelles technologies ou est-ce que tu attends que ça se démocratise ou que des amis t'en parlent ?

R : Au niveau des nouvelles technologies, je ne suis pas du genre à acheter dès que... Le casque VR par exemple, c'est chouette mais c'est la première version du casque. Je préfère attendre que cette technologie arrive à maturité pour pouvoir investir dedans. A l'heure actuelle, il est bien mais a beaucoup de défauts : la qualité de la résolution n'est pas terrible, on est bloqué à cause des fils, il est lourd... Il y a ci, il y a ça, donc c'est bien parfois d'attendre que la technologie arrive à maturité pour pouvoir profiter pleinement, d'avoir la meilleure expérience possible avec cette nouvelle technologie. Par exemple, je suis quasiment certain que « Stadia » ou « xCloud » quand ça va se lancer, ça va se casser la figure à un moment ou un autre mais c'est normal. Si ça arrive et que c'est parfait dès le début, c'est qu'ils ont vraiment tout anticipé dès le début et qu'ils sont au top du top.

I : Tu penses que ce n'est pas près d'arriver tout de suite, qu'ils se plantent, qu'ils apprennent ?

R : Ça va arriver à un certain niveau, je pense que le niveau sera très haut mais pas encore parfait. Ce ne sera pas stable pour tout le monde, ça ne sera pas la meilleure expérience pour tout le monde. Au départ, c'est sûr qu'à un moment ou un autre, ça va se planter, il va y avoir des petits problèmes à gauche à droite mais c'est normal, ça fait partie du jeu. Je n'ai jamais vu une nouvelle technologie débarquer et faire un sans-faute direct. Ça n'existe pas je crois.

I : Donc finalement, toi tu attends cette version parfaite ?

R : Peut-être pas parfaite mais déjà bien avancée. C'est comme l' « Apple Watch », ça c'est la série 4, elle est bien avancée par rapport aux autres, donc elle a moins de problèmes que les autres. Je me disais ouais, les premières vont faire « leurs maladies » et maintenant c'est parti, ils connaissent leur sujet et ils savent, ils ne font qu'améliorer, ils ne font pas que réparer les problèmes. Pour ces services-là, ce sera pareil. Il y aura des moments où ça va être plus difficile mais au fur et à mesure du temps, je suis certain qu'ils vont arriver à un niveau incroyable.

I : Tu entends souvent parler du cloud gaming, que ce soit IRL ou sur Internet ?

R : Sur Internet, oui, IRL j'en parle avec mon frère mais c'est tout. 2-3 amis mais sans plus. Sur le net oui, sur Youtube etc, on voit que ces services arrivent très rapidement et du coup, on voit que ça s'agite un peu, comme si on donnait un coup de pied dans la fourmilière. Clairement, on voit qu'on arrive à un tournant de l'histoire du jeu vidéo car on arrive très clairement vers le cloud gaming etc.

I : Donc toi pour l'instant, tu as un ami qui l'utilise ou qui l'a utilisé.

R : Le Playstation Now ça oui, il l'avait utilisé car il avait trouvé d'anciens jeux PS2 qui lui plaisaient et du coup, il a voulu essayer, il a eu la possibilité d'avoir un mois gratuit mais voilà.

I : Toi tu es intéressé par ce côté rétro justement ?

R : C'est toujours chouette de pouvoir rejouer à des anciens jeux, après qu'on apprend aussi que le cerveau a tendance à sublimer les souvenirs, parce que « GTA San Andreas », à l'époque, je trouvais ce jeu incroyable et quand tu regardes aujourd'hui à quoi ça ressemble, tu te dis « ah ouais, quand même », t'es content mais ça a pris un sacré coup de vieux. Surtout les jeux 3D, Playstation 1 c'est catastrophique mais ça a toujours ce côté sentimental, il n'y a rien à redire, quand tu rejoues, tu repenses à l'époque où tu y jouais plus petit, c'est ça qui est passionnant dans le rétro gaming. Maintenant, un ou deux jeux par ci par là, oui, maintenant totalement me focaliser là-dessus, non.

I : Du coup, tu reprends encore du plaisir à rejouer à de vieux jeux comme ça, comme « San Andreas » ?

R : Oui quand même, c'est chouette mais comme je disais, 1 ou 2 jeux par ci par là mais pas me focaliser sur le rétro gaming, sinon ça perd aussi ce côté nostalgique. Tu rejoues une fois à « San Andreas » ou « Mario Land », c'est chouette, après tu rejoues à des jeux actuels et voilà....

I : Si on en revient au cloud gaming, est-ce que tu serais prêt à la recommander à des personnes ou certains types de personnes ?

R : Oui, comme je te disais, il y a des personnes pour qui ça pourrait être intéressant, ceux qui correspondent justement à cette cible que je te disais tout à l'heure, qui prennent le train pour accéder à leur lieu de travail ou quoi que ce soit, bah eux ça peut être intéressant. Après le cloud gaming en tant que tel en tel si on parle de service catalogue etc, ça oui, il y a toujours une cible pour qui ça peut être intéressant. Après, le recommander... Il faut l'essayer en fait, pour voir si on peut l'adopter, il faut essayer. Moi je vais essayer et si ça tombe, ça va me correspondre totalement et je me dirai qu'à ma pause de travail, je pourrai faire une petite pause de 20-30 minutes. Mais moi, je pars plus du principe que je m'octroie un moment jeux-vidéos quand je suis tranquille, que je veux me détendre mais parfois, ça peut peut-être mener à des excès aussi, trop jouer. Je ne suis pas quelqu'un qui dit « jouer c'est mal » ou quoi, mais ça pourrait peut-être mener à certains excès au travail ou quoi que ce soit. Ce serait tellement facile d'accès qu'on pourrait jouer n'importe où, ça pourrait parfois devenir dangereux. On voit que les gens sont sur le téléphone en route... La preuve, c'est qu'actuellement, le jeu « Cup Head » est en production, en phase de production pour être jouable sur les écrans de Tesla. A la base, c'est un jeu qui est sorti sur Xbox, maintenant porté sur Switch. Ils étudient maintenant la possibilité de jouer sur l'écran de la voiture, dans la Tesla. Est-ce que c'est réellement légal ? Je ne pense pas mais voilà. Pour moi, ça c'est très mauvais et dangereux. On sait que quand quelque chose de nouveau arrive dans notre environnement, on essaie de l'essayer tout le temps, le téléphone, parfois c'est affolant. Je le dénonce mais je le fais aussi. Mais autant ne pas exagérer non plus.

I : Et est-ce que tu penses que tu pourrais utiliser le cloud gaming plus rapidement ou facilement si tes amis l'utilisent ?

R : Non parce qu'au final, le cloud gaming te permet de jouer à des jeux auxquels tu peux jouer sans utiliser le cloud gaming, donc tu ne retrouves pas exclu. Ce n'est pas comme si tu n'avais pas d'abonnement PS+ pour pouvoir jouer en ligne, là tu te retrouves plus exclu car tu ne peux pas jouer en ligne, mais le cloud gaming ne t'empêche pas de jouer avec tes camarades donc non, ça ça va. Ce n'est pas parce que d'autres l'ont que j'irai vers ça.

I : Et pour toi, ça a l'air simple à utiliser le cloud gaming ?

R : Ça a l'air relativement simple. Sur le papier, quand on voit par exemple la démonstration de « Stadia », on voit qu'il lance « Assassin's Creed » sur la télé, puis il met pause, reprend le

téléphone... ça a l'air complètement dingue, surtout à la vitesse à laquelle ça va. Maintenant c'est sur papier, est-ce que dans les faits, ce sera pareil ? L'avenir nous le dira.

I : Si on devait vraiment résumer un peu le cloud gaming, pour toi la question est un peu en suspens pour le moment, mais ça ne t'apporte pas vraiment plus dans ta manière de jouer ?

R : C'est ça, c'est un peu gadget. C'est un peu comme quand on présente un nouvel Iphone et qu'on nous dit, « ah cet Iphone là, tu mets ton visage et il fait de la reconnaissance faciale », c'est génial, c'est chouette, c'est magique mais avant, il y avait déjà la reconnaissance d'emprunte digitale... Donc c'est vraiment un effet « waw » pour dire, « regarde, moi je peux jouer là ». Pour l'instant, c'est gadget mais à l'avenir, je sais que ce sera aux avants postes.

I : Tu penses que tu vas te diriger naturellement vers ça...

R : Voilà, tout à fait. En fait, de manière tout à fait naturelle, on ira vers le cloud gaming parce que nous, on y gagnera et les constructeurs y gagneront aussi. C'est bizarre à dire mais c'est naturel, même si c'est technologique.

I : Si on termine avec tout ce qui est dématérialisation, est-ce que tu penses que tu serais prêt à acheter une console qui serait entièrement dématérialisée, comme ils ont annoncé pour la Xbox One ?

R : Personnellement, non, je ne pense pas. Je pense que si je peux acheter une console qui a un lecteur de disques, j'opterais pour cette console-là, car actuellement, on ne sait pas prêter les jeux, donc si j'ai un ami qui a un jeu que moi je n'ai pas et inversement, bah on se les échange et on joue tranquillement. Donc déjà rien que pour ça, autant avoir un lecteur Blu-ray, maintenant acheter une console 100% dématérialisée alors qu'on peut bénéficier d'une console avec un lecteur Blu-ray, je ne vois pas trop l'intérêt actuellement. Quand les systèmes seront au point, quand on pourra peut-être vendre, échanger, prêter ses jeux, alors là, je pourrais passer à ce système. On verra à l'avenir comment seront les évolutions.

I : Ok. Ecoute, je pense qu'on a un peu brassé la question, que ce soit la dématérialisation, les catalogues, le cloud gaming... Je ne sais pas si toi tu voudrais rajouter quelque chose, que tu voudrais évoquer en plus ?

R : Je trouve qu'on a été relativement large, les sujets les plus importants ont été évoqués. Peut-être noter que la plus grande source de jeux dématérialisés, ce sont les jeux mobiles. On en a pas parlé mais les jeux mobiles, c'est des milliards de consommateurs, donc on devrait pas trop sous-estimer ce marché là parce que parfois, les gens qui disent « les jeux-vidéos, c'est mauvais » etc, ce sont des gens qui jouent à des jeux-vidéos sans s'en rendre compte, des jeux mobiles totalement dématérialisés, qui sont des jeux à service, qui proposent aussi

des systèmes de service, comme le « Apple Arcade », donc oui, important de ne pas négliger ce marché là aussi.

I : Tu penses que ça aide à démocratiser la dématérialisation de manière plus large ?

R : Ça y a fortement contribué, ça je pense que oui car de toute manière, je vais te citer un exemple simple, il y a eu 2 ou 3 fois dans l'histoire du téléphone où des marques ont essayé de faire à la fois un téléphone et console de jeux-vidéos. Donc, il y a « N-Gage », le « Sony Ericsson Xperia Play » qui ont été des échecs mais je pense que des jeux, des petits jeux qui sont disponibles sur le téléphone normal, pas des téléphones qui ont vocation d'être consoles en même temps, tout le monde les utilise. J'en utilise, j'aime bien un jeu qui s'appelle « Football Manager », j'y joue uniquement sur mon téléphone. Sinon je ne suis pas un adepte des jeux sur téléphone. « Football Manager », c'est complètement différent. Après oui, j'ai deux jeux mobiles sur mon téléphone. J'ai celui que presque tout le monde a, « Candy Crush » et j'ai Tetris, deux jeux du style casse-tête, qui peuvent t'occuper pendant que tu attends dans une salle d'attente, un rendez-vous ou quoi que ce soit. Maintenant, me lancer dans des grandes épopées sur téléphone, non mais des petits jeux comme ça, oui.

I : D'accord. Je ne sais pas si tu veux rajouter quelque chose, que ce soit sur la dématérialisation, les catalogues, le cloud gaming ou quoi que ce soit ?

R : Je pense qu'on a été ultra complet. Ah oui ! On n'y pense pas beaucoup, mais d'un point de vue écologie, certes, on ne produit plus de CD, on ne les transporte pas... Mais les data centers, ce sont des pompes à ressources écologiques. Les serveurs doivent être constamment climatisés, ça tourne à fond, mais il y a l'électricité que ça use, ils tournent 24 heures sur 24, 7 jours sur 7, ça chauffe très vite donc comme je disais, s'ils ne sont pas climatisés, c'est compliqué et quand tu sais qu'envoyer un mail actuellement aujourd'hui, c'est comme si tu prenais ta voiture et que tu faisais 100 mètres au niveau pollution, tu imagines ? Donc on y prête pas attention... Donc ça me gêne quand même parce que je me dis qu'on essaie d'un côté de retirer de la négativité qui apparaît ailleurs mais on n'en parle pas.

I : Pour toi, c'est pire en fait ?

R : Je ne sais pas. Je n'ai pas de chiffres pour pouvoir dire si oui ou non, donc je préfère ne pas me prononcer mais ça m'inquiète quand même un minimum, on remarque quand même qu'il y a des changements au niveau du climat, il ne faut pas faire l'autruche.

I : Et ça t'empêcherait de souscrire un tel service ?

R : Non, malheureusement non, il faut être honnête mais si je sais que par exemple, télécharger un jeu consomme moins que streamer un jeu, je le téléchargerai, ça oui, clairement.

I : Très bien ! Est-ce que tu veux encore ajouter autre chose ?

R : Non, je pense que c'est bon !

I : Merci beaucoup !

8.9. Interview 9 (24 ans, étudiant, Mons)

I : Pourrais-tu commencer cette interview par te présenter brièvement ?

R : Je m'appelle X et je suis en Master1 ingénieur de gestion avec une spécialité en Business Analytics. Je fais beaucoup de photographie et je joue beaucoup aux jeux-vidéo. Je lis également pas mal de mangas.

I : Est-ce que tu es plutôt joueur PC ou console ?

R : J'ai été console pendant une grosse partie de mon enfance mais vers mes 17 ans, j'ai eu un PC. Je suis actuellement plus un joueur PC qu'un joueur console.

I : Pourquoi privilégier le PC à la console ?

R : Ça dépendait surtout des jeux et avec le PC, les possibilités de jouer en ligne avec des amis sont plus importantes. Sur la console, j'avais plus de jeux solos.

I : Du coup, maintenant tu joues plus en multi qu'en solo ?

R : Ça dépend, je joue beaucoup en multi avec des potes sur certains jeux mais je joue aussi à des jeux solos sur PC. Pour des jeux de stratégies, le PC, c'est mieux.

I : Les jeux de stratégies sont les jeux que tu préfères ou bien il y a aussi d'autres genres auxquels tu joues ?

R : Les jeux de gestion, j'aime beaucoup aussi et c'est lié à mes études. Je joue à des jeux comme Civilisation.

I : Quand tu joues en multi, tu joues à d'autres types de jeux qu'en solo ?

R : Oui, en général, c'est plus des jeux de guerre ou bien des jeux dans des mondes créatifs comme Minecraft dans lesquels tu joues avec tes potes. Sinon, il y a aussi des jeux comme Rust ou Fortnite ainsi que certains MMO mais ça dépend des périodes.

I : Donc, tu joues avec des MMO. C'est avec un système d'abonnement que tu paies tous les mois ?

R : Je l'ai déjà fait mais comme je ne joue jamais longtemps à ces MMO, les abonnements, je ne les paie pas longtemps. Bien souvent, comme je joue sur des comptes d'amis, je ne paie même pas.

I : Tu préfères acheter des jeux individuellement ou bien le système d'abonnement ?

R : Pour les abonnements, il faut vraiment que les jeux m'intéressent en termes de contenu si je dois, par exemple, payer 20 euros par mois. Tandis qu'un jeu, lorsque tu l'achètes seul, tu paies une quarantaine d'euros et tu l'as tout le temps. En plus, j'achète rarement un jeu au prix plein. Si tous mes amis jouent à un jeu en particulier, j'ai plus tendance à mettre un peu plus d'argent pour l'avoir si c'est un jeu multi.

I : Tu écoutes donc beaucoup tes potes pour les jeux multi ou aussi pour des jeux solos ?

R : Oui car on discute pas mal entre nous et pour les jeux multi, c'est plus simple et sympa de jouer entre amis. Si des amis me conseillent un jeu solo, je les écoute parfois et on s'offre aussi des jeux parfois sur Steam, par exemple, car on pense que les autres vont aimer.

I : Tu joues depuis combien de temps aux jeux-vidéo ?

R : Depuis mes 8 ans je dirais. Ma mère jouait beaucoup à la PlayStation1 mais mon père, non. Maintenant, elle joue moins mais c'est un peu elle qui m'a lancé. J'ai toujours eu beaucoup de console. D'abord la PlayStation1, la Nintendo64, la Gamecube, la Gameboy, ... J'ai un peu près eu toutes les consoles ! J'ai toujours été baigné là-dedans.

I : Quelles sont tes motivations à jouer aux jeux-vidéo ?

R : Je trouve ça distrayant et à la base, je n'avais pas de frères et sœurs, c'était un moyen de s'occuper. J'ai toujours aimé jouer à ça et mon entourage jouait également beaucoup (maman, cousins et amis).

I : Par semaine, combien de temps tu passes en moyenne sur les jeux-vidéo ?

R : En général, je joue plus le soir après 22h. En général, je passe 2 ou 3h par jour quand je n'ai rien d'autre de prévu. Quand je commence, je joue minimum 2h. Je ne joue presque jamais en journée. Le weekend ou la semaine, c'est pareil. Lorsque je sors le weekend, je ne joue pas.

I : Est-ce que tu consacres du temps à d'autres activités liées aux jeux-vidéo ?

R : Oui, je passe beaucoup de temps sur Twitch et je joue en même temps à un jeu, mais pas forcément au même. Je mets ça en fond, en général. Je ne regarde pas vraiment des vidéos pour un jeu spécifique sauf si un jeu m'intéresse et que je veux l'acheter. Parfois, je découvre des jeux en regardant des vidéos qui me plaisent et donc je les achète par la suite.

I : L'envie d'acheter jeu-vidéo te vient donc en regardant d'autres personnes y jouer ?

R : En général, c'est vraiment lorsque je tombe sur des vidéos de jeux qui me plaisent que je commence à me renseigner sur eux en regardant leur prix, par exemple. Il y a aussi le fait que des amis me recommandent des jeux. En regardant des autres jouer, tu te rends vraiment compte si tu aimes ou non. Je m'en fiche d'être spoilé sur une histoire ou l'autre.

I : Qu'est-ce qui t'as particulièrement attiré dans le dernier jeu que tu as acheté ?

R : C'est le côté gestion car c'est un jeu très économique. On doit vendre et produire des choses. Il y a aussi des transactions à gérer parfois avec les autres personnes sur la map. J'avais déjà des jeux du même genre et celui-ci avait des mécaniques qui m'intéressaient.

I : A part le fait que le type de jeu t'intéresse, tu as d'autres critères que tu recherches dans un jeu ?

R : En général, s'il y a une belle histoire, ça m'attire. Je joue très peu à des FPS ou en first person. Mais encore une fois, tout dépend du fait que je joue seul ou en multi. Tout seul, c'est rare que je joue à Call Of Duty, par exemple, car je joue plutôt en groupe. Le nouveau Final Fantasy m'intéresse, par exemple et je vais l'acheter quand il sortira car les précédents m'ont plu. Pour moi, le graphisme n'est pas le plus important. Je n'ai pas une machine super performante donc faire tourner un jeu en 4k, ce n'est pas possible. C'est beau, oui mais ce n'est pas le plus important. Je peux passer des centaines d'heures sur des jeux en 2D sans problème s'ils me plaisent car l'histoire est géniale, par exemple. Ce n'est pas utile que les graphismes soient super réalistes.

I : Quand tu cherches de l'information sur des jeux, est-ce que tu vas toujours au même endroit ?

R : Non, en général, je vais quand même consulter plusieurs sites. Je regarde également plusieurs personnes jouer pour me faire une idée des jeux. Je vais aussi sur YouTube car c'est pratique. On peut avancer sur certaines étapes précises des jeux pour aller vers ce qu'on veut directement. De temps en temps, je regarde aussi des critiques de Youtubeurs et je vais sur Gamecritics. Tout ça construit mon idée des jeux.

I : Tu regardes plutôt la note des testeurs ou bien les avis des utilisateurs ?

R : Je regarde plutôt l'avis des testeurs car ce sont des gens qui s'y connaissent. Mais le souci, c'est que certaines personnes ne sont pas objectives. Je préfère me fier à l'avis des connaisseurs dans tous les cas.

I : Tu es plus influencé par une note ou un avis négatif, positif ou il n'y a pas de différence ?

R : Si c'est négatif, ça ne me donne pas envie de l'acheter. Je fais confiance aux personnes qui écrivent les articles qui se trouvent sur jeuxvidéo.com, par exemple. Je vais aussi voir plusieurs articles sur plusieurs sites et je vois si jamais ce négatif est récurrent.

I : Est-ce que tu te renseignes sur la plateforme sur laquelle tu vas acheter le jeu ?

R : Oui même si, en général, j'achète sur Steam ou maintenant aussi sur EpicStore. Tous mes jeux dématérialisés viennent de là. Il n'y a que sur la Switch où je n'achète pas sur le Nintendo Shop parce que je préfère avoir la cassette en main. Je ne sais pas pourquoi mais c'est comme ça. Sur le PC, je m'en fou de ne pas avoir quelque chose de matérialisé.

I : Comment tu expliques cette différence d'importance dans le fait de posséder tes jeux consoles mais pas ceux PC ?

R : Sur la Switch, c'est surtout parce que quand je pars en vacances, je peux continuer à jouer. Le problème avec ça, c'est que tout téléchargé sur une petite console, c'est compliqué. Zelda, je ne sais pas combien de gigas il fait mais c'est un truc énorme et même avec une carte mémoire importante, c'est compliqué. Sur le PC, la mémoire est plus importante et donc c'est différent.

I : Est-ce que tu hésites parfois entre plusieurs plateformes comme entre Steam et une autre ?

R : Je préfère Steam car ainsi, tout est au même endroit sauf si le prix est vraiment plus bas ailleurs. Par exemple, sur EpicStore, ils mettent des nouveaux jeux toutes les semaines et comme certains sont gratuits, je les mets dans ma bibliothèque car je ne vois pas pourquoi je m'en priverais. Certaines plateformes ne sont pas super pratiques donc c'est un frein pour y aller. Pour moi, les plateformes doivent être faciles à utiliser. C'est bien d'en utiliser plusieurs aussi ainsi ça entretient la concurrence entre elles et les prix baissent. Je ne jure donc pas uniquement par Steam.

I : Est-ce que tu dirais que tu dépenses plus facilement pour des jeux consoles ou des jeux dématérialisés ou bien il n'y a pas de différence ?

R : Je ne dépenserais certainement pas plus d'argent pour un jeu dématérialisé sauf si c'est une version collector mais je n'en ai que très peu et souvent, ils sont matérialisés. Je trouve que ça ne serait que normal que les jeux-vidéo dématérialisés soient moins cher car il n'y a pas de boîte ni de CD.

I : Quelles sont tes limites en termes de prix pour les jeux physiques et pour les jeux dématérialisés ?

R : Sur Switch, s'il est nouveau, pas plus de 60 euros et encore... Pour un collector, pas plus de 90 ou 100 euros. Si j'ai un doute sur le jeu, à 60 euros, je ne le prends pas mais à 30 ou 40 euros, je me laisse tenter. J'accorde aussi de l'importance au temps que je passe à jouer à un jeu en fonction de ce que j'ai payé. Par exemple, j'ai acheté Minecraft à 20 euros et j'ai fait des milliers d'heures. Si je sais que je vais passer beaucoup d'heures sur un jeu, je vais être plus enclin à dépenser plus. Certains jeux subissent des mises à jour régulière et donc si tu l'achètes à 50 euros, les mises à jour sont gratuites mais le jeu que tu possèdes en vaut peut-être 200 car on t'offre des DLC. Le contenu change souvent, je passe donc encore plus d'heures dessus et donc c'est rentable. Certains jeux que j'ai acheté 60 euros ne m'ont occupé que deux heures. Heureusement, on peut se faire rembourser en deçà d'un certain délai.

I : Tu acceptes d'acheter des DLC lorsqu'il y a vraiment du contenu riche ?

R : J'achète des DLC quand le jeu est déjà complet à la base. Il faut vraiment qu'ils rajoutent quelque chose, que ça soit un complément. Si un jeu change avec une mise à jour gratuite, j'achète souvent un DLC pour enrichir mon expérience.

I : Tu n'achètes jamais des DLC plus « gadgets » comme des skins ?

R : Jamais car je ne vois pas l'intérêt à ça. C'est de l'argent perdu, selon moi. Avoir un skin de base tout le temps n'est pas un problème. Pour les jeux mobiles, j'achète parfois des choses pour accélérer ma progression.

I : Tu joues plus en « free to play » sur mobile du coup ?

R : Oui même si j'ai déjà joué en « free to play » sur PC comme pour Fortnite. J'achète très peu de jeux sur téléphone mais tout dépend du jeu, je n'ai pas vraiment de critère. Il y a certains MMO auxquels je n'ai jamais voulu jouer car je ne me voyais pas payer pour l'avoir et ensuite également payer un abonnement.

I : Est-ce que tu dépenses beaucoup dans les « free to play » par rapport à ton budget total de jeux-vidéo ?

R : Je ne dépense pas beaucoup dans les « free to play ». Quand je le fais, c'est pour accélérer ma progression mais c'est assez rare et ce n'est jamais des skins. Je dépense aussi plus facilement pour des jeux mobiles car c'est plus facile de dépenser sur mobile, malheureusement.

I : Combien tu dépenses par an pour les jeux-vidéo et combien tu en achètes par an ?

R : Je dois être entre 100 et 300 euros. Tout dépend du nombre de jeux qui sortent par an et qui m'intéressent. Certaines années, je n'achète aucun jeu et parfois, j'achète beaucoup de jeux par an. Tout dépend des nouveautés qui m'intéressent.

I : Est-ce que les promotions t'incitent à acheter plus ?

R : En général, oui. Par exemple, lorsque je vois des promotions sur Steam, ça me tente beaucoup quand ils ne coutent que 5 euros, par exemple. Parfois, je n'y joue même pas mais ils sont là au cas où j'ai envie d'y jouer. Avec les promotions, j'achète des jeux que je n'aurais pas acheté en temps normal ou bien des jeux dont j'ai déjà entendu parler de réputation mais auquel je n'ai jamais joué. J'achète aussi des cadeaux via ces promotions.

I : Est-ce que tu penses que toutes ces promotions influencent ta vision des prix des jeux-vidéo ?

R : Non, pas vraiment. Maintenant, de par mes études de gestion, je comprends surement plus facilement comment les choses fonctionnent aussi. Ils ne sont pas perdants à réduire leur prix, ils font plus de ventes car sans promotion, après deux ans, un jeu ne se vend plus. Au plus il y

a de promotion tôt sur un jeu, au plus les attentes quant à ce jeu sont faibles. Si ce jeu est à 5 euros, je l'achèterai quand même pour dire de l'essayer.

I : En général, est-ce que les premières impressions que tu avais d'un jeu sont vérifiées quand tu y joues ?

R : En général, oui. Comme je regarde des autres y jouer, je ne peux pas vraiment avoir de mauvaise surprise. Maintenant, il peut arriver qu'un jeu soit plus agréable à regarder qu'à jouer.

I : En général, est-ce que les premières impressions que tu avais restent figées ou bien est-ce qu'elles évoluent ?

R : Des fois, lorsqu'il y a des mises à jour, le jeu devient un peu nul mais en règle générale, ça n'évolue pas fortement. Le début est parfois mieux que le reste mais je n'arrive même pas à donner un exemple de ce que je dis là tout de suite.

I : En fonction fait que le jeu soit physique ou dématérialisé, est-ce que la recherche d'information est différente pour toi ?

R : Je fonctionne un peu de la même façon. Le dématérialisé ne me rebute pas mais j'ai quand même une petite crainte que s'il y a un jour un problème sur Steam, je n'aurais plus le jeu tandis qu'en physique, tu as toujours le jeu. Mais à l'heure actuelle, on tend de plus en plus vers le dématérialisé. Pour les consoles, c'est quand même pratique le physique car je peux jouer n'importe où et je ne suis pas dépendant d'une connexion internet.

I : Malgré les quelques points négatifs que tu as évoqués, tu es plutôt en faveur de la dématérialisation et tu penses aller de plus en plus vers ça à l'avenir alors ?

R : Oui, ça ne me dérange pas tant que les prix ne sont pas exagérés et que le catalogue m'intéresse. Si ce que j'ai acheté dépasse le prix mensuel d'un abonnement, c'est intéressant.

I : Quels sont, selon toi, les points positifs et négatifs du cloud gaming ?

R : Le plus gros avantage, c'est que tu n'as plus besoin d'avoir un PC de malade pour pouvoir jouer. Si tu as une bonne connexion internet, c'est quand même facile de jouer comme ça. Tu peux avoir un PC tout simple et jouer sans problème. L'inconvénient, c'est que si tu n'as pas d'électricité ou de connexion internet, tu ne peux pas jouer, c'est comme ça. Avec la 5G qui va arriver, on pourra jouer sans WIFI bientôt. Je pense que ce sont des inconvénients qui peuvent être assez facilement résolus. Certains n'aiment pas ça car ils paient pour quelque chose qu'ils ne possèdent finalement pas mais ça dépend des gens.

I : Tu es donc intéressé par cette manière de jouer aux jeux-vidéo et tu penses que tu pourrais jouer ainsi à l'avenir ?

R : Oui, je pense que oui. La tour avec laquelle je joue et que j'ai achetée il y a 5 ans, je l'ai payée 1500 euros. Mais je n'ai pas une super bonne carte graphique. Tu dépenses beaucoup d'argent dans du matériel alors que tu pourrais payer un abonnement qui coûte 15 euros par mois. Tu ne dois même plus t'occuper des mises à jour donc si la connexion suit, c'est le critère de prix qui m'intéresse. Je n'aime pas trop le cloud computing par contre car, comme rien n'est stocké chez toi, tu ne sais pas trop ce qu'il en est de la protection de tes données. La protection des données est vraiment un élément important pour moi mais jouer à un jeu sur des serveurs à distance, c'est n'est pas la même chose donc ça ne me dérange pas. De par ma formation, je me suis rendu compte de toute ce que les gens pouvaient faire avec nos données à notre insu et qu'il est donc impératif de bien se protéger.

I : Est-ce que le catalogue de Sony pourrait t'intéresser ou bien Ubisoft ?

R : Je ne joue pas beaucoup à Sony donc pas trop. Stadia m'intéresse ils peuvent avoir un peu tous les jeux s'ils veulent, s'ils les achètent. Par contre, sur Sony, tu ne peux avoir que les jeux Sony et sur Ubisoft, que les jeux Ubisoft. Le système de livret en ligne d'Ubisoft ne me plaît pas, j'y vais rarement. Comme je n'ai pas de Xbox et que je n'y joue pas via le PC, leurs offres ne m'intéressent pas non plus. Les jeux, de base, ne m'intéressent pas donc je ne vois pas pourquoi je m'intéresserai au cloud. Le catalogue de jeux est important, les jeux qui s'y trouvent doivent absolument m'intéresser pour que je paie.

I : Qu'est-ce que tu penses des offres catalogues en général, pas spécialement le cloud gaming mais aussi des catalogues qui sont téléchargeables et grâce auxquels tu as accès à plein de jeux ?

R : C'est pareil, c'est bien si les jeux te plaisent. Si tu paies pour cent jeux mais qu'il n'y en a qu'un seul qui t'intéresse, ce n'est pas intéressant. C'est mieux de l'acheter en solde par ailleurs du coup. Tout est toujours une question de prix, on y revient toujours. Si le prix est correct, il y a moins de souci.

I : Tu as tendance à exploiter les jeux à fond or la tendance des catalogues est un peu contraire à cette philosophie-là, tu ne penses pas ?

R : Oui, en général, je passe beaucoup d'heures sur un jeu et ensuite, je passe à un autre. Après, ça dépend, il y a des jeux que tu peux finir en 10h et ensuite, tu ne le recommences pas, tu passes à autre chose. Si dans le catalogue, il y a 10 jeux qui demandent chacun 500h de jeu, là, ce n'est pas intéressant pour moi. Maintenant, si c'est plus intéressant financièrement pour moi de payer ce catalogue plutôt que d'acheter les jeux individuellement, alors je prends l'abonnement.

I : Est-ce que tu préfères acheter les jeux individuellement plutôt que d'avoir un tel service de catalogue ?

R : je préfère toujours avoir quelque chose en main. Sur Switch, je préfère toujours avec les boîtes. C'est toujours un petit plaisir. Sur Steam, je ne fais même plus attention à quels jeux j'ai tandis que dans ma bibliothèque physique, oui. Quand je vois tous mes jeux PlayStation1, il y a une certaine nostalgie que j'aime beaucoup. C'est pareil avec mes vieilles consoles. Je pense que les jeunes qui ont grandi dans cette culture de la dématérialisation n'ont pas cet attachement. Je le remarque notamment avec mon petit cousin.

I : Est-ce que tu as tout de même la sensation de posséder tes jeux sur Steam ?

R : J'ai moins cette sensation de possession sur Steam que pour mes jeux en boîtes, maintenant, je les possède quand même. Un jour, si les serveurs de Steam s'écroulent, on n'a plus rien mais voilà... Et encore, je n'en suis même pas certain. Ce qui est pratique avec Steam, c'est que si je déménage, il suffit de me reconnecter ailleurs et c'est moins facile de perdre un jeu sur la plateforme qu'en vrai et ils ne s'abiment pas, si la société subsiste.

I : Quels critères t'ont poussé à acheter la Switch ?

R : J'ai déjà beaucoup joué à Zelda et j'aimais beaucoup le concept. J'ai beaucoup joué à la gameboy et à la Wii. Là, je trouvais que la Switch regroupait un peu la gameboy et la Wii, ce que je trouvais intéressant. Je ne l'ai achetée qu'un an ou un an et demi après sa sortie. Au début, je ne voulais pas trop l'acheter car je la trouvais cher. Après, j'ai vu plusieurs avis positifs disant que c'était vraiment une bonne console. Plusieurs jeux paraissaient également intéressants. Quand je suis en voyage, je peux jouer à la Switch et ça occupe.

I : Est-ce que tu pourrais acheter une console juste pour Zelda, exemple ?

R : Acheter une console juste pour un seul jeu, ça, je ne ferais pas, non. Si je connais un pote qui l'a, par exemple, je la lui demanderais à prêter. Il faudrait au moins 4 ou 5 jeux qui m'intéressent pour acheter une console sinon ça devient cher la console.

I : Est-ce que tu regardes aussi beaucoup les futurs jeux de la console que tu achètes ?

R : Oui, quand j'ai achetée la Switch, je savais quels jeux allaient sortir prochainement. Chez Nintendo, il y a beaucoup de jeux de mon enfance et des jeux intéressants donc je savais que c'était une bonne console à acheter.

I : Finalement, tu les achètes où ces jeux ?

R : MediaMarkt ou Amazon des fois. Si je sais avoir moins cher chez l'un que chez l'autre, j'y vais et la facilité joue aussi. Par exemple, si j'ai des courses à faire pas loin de

MediaMarkt, je fais un petit détour. Certains jeux ne sont pas disponibles en magasin, donc alors je vais directement sur Amazon et 3 jours après, il est cher moi.

I : Est-ce que tu serais prêt à essayer ou à utiliser régulièrement un type de système tel que celui des catalogues ?

R : Je pense l'essayer, oui mais on verra après. Ce qui est bien aussi, c'est que tu paies par mois et donc les mois pendant lesquels tu sais que tu ne vas pas jouer, tu annules ton abonnement et ensuite tu le reprends.

I : Est-ce que tu te renseignes beaucoup sur ce type de système comme Stadia ou le cloud gaming ?

R : Je joue beaucoup donc j'ai des news des gens avec qui je joue assez souvent. C'est ainsi que j'obtiens l'information sur ce genre de choses. Stadia, j'ai regardé la conférence car j'étais intrigué.

I : Est-ce que tu dirais que tu es quelqu'un qui adopte vite les nouvelles technologies ou bien tu es plutôt du genre à attendre que ça se démocratise et qu'on t'en parle ?

R : J'attends que ça se démocratise. Par exemple, je ne réfléchis même pas à acheter un casque VR car aucun jeu qui m'intéresse ne fonctionne encore dessus. C'est génial d'avoir ça mais l'acheter alors que tu n'as aucun jeu, ça ne sert à rien. C'est un peu comme les toutes nouvelles cartes graphiques. Tu achètes une carte graphique à 1000 euros qui fait tourner les jeux en superbe qualité mais la carte graphique du niveau d'en dessous fonctionne très bien aussi pour ce que je veux faire. Je comprends que ça soit cher car ce sont des nouveautés mais je ne suis tout de même pas un pigeon !

I : Est-ce que tu as déjà eu l'occasion d'utiliser un système de cloud gaming, chez un ami ou à une convention ?

R : Non, ça, jamais !

I : Est-ce que les gens autour de toi en parlent parfois, IRL ou dans des communautés en ligne ?

R : Dans certaines communautés, on en parle plus que d'autres je pense mais entre mes potes et moi, tant que ça n'est pas sorti, ça n'a pas vraiment notre intérêt. On dit juste que c'est top qu'ils aient annoncé telle ou telle chose mais sans plus.

I : Est-ce que tu pourrais recommander un tel système à des personnes en particulier ?

R : Oui, si j'apprécie ça et que je sais que mes potes vont apprécier aussi, alors pourquoi pas ?

I : Est-ce que tu penses que tu pourrais plus facilement tester ou utiliser de façon régulière ce type de système si les amis avec qui tu joues l'utilisaient ?

R : Oui, c'est certain ! Si mes potes jouent régulièrement via cette technologique, qu'ils m'en parlent et qu'ils me le recommandent, je vais me laisser tenter. L'avis de mes potes compte car ils ont le même profil de joueur que moi.

I : Est-ce que tu penses que ce type de système est facile à utiliser ?

R : A priori, de ce qu'ils en ont dit, ça doit être très simple. Tu as facilement accès aux différents jeux et tu peux même envoyer des liens à tes potes. Normalement, ça devrait être le plus simple possible.

I : Est-ce que tu penses que le cloud gaming pourrait t'apporter quelque chose en plus en tant que joueur, de la valeur supplémentaire ?

R : Non, je pense que ça serait pareil. Il n'y a que la manière d'accéder aux jeux qui change mais pas les jeux en eux-mêmes. Pour moi, c'est juste une nouvelle manière de jouer aux jeux-vidéo et rien de plus.

I : Est-ce que ça te générerait de ne pas posséder la machine qui est nécessaire pour jouer ?

R : Pour jouer, non, ça ne me dérangerait pas. Pour des trucs plus personnels, de l'université ou de bureau, ce serait différent. J'aimerais quand même stocker ses choses-là en local. Mais posséder un PC, en soit, ça ne m'intéresse pas.

I : Si tu souscrivais à un abonnement catalogue, tu serais plus du genre à les télécharger pour les avoir sur ta machine ou à y jouer en streaming ?

R : Tout dépend de la qualité du streaming. S'il n'y a pas de bug ou de lag, alors là, je jouerais en streaming, sinon, je téléchargerais les jeux. Le streaming permet de ne pas surcharger le stockage. Maintenant, si je veux jouer en hors ligne, je le téléchargerais aussi. Si la qualité est la même en streaming et en local, je préfère quand même jouer en streaming pour le stockage et la facilité.

I : Est-ce que tu pourrais acheter une console totalement dématérialisée ?

R : Non parce qu'alors je ne vois pas l'intérêt d'avoir une console dans ce cas. Pour moi, ce serait la même chose qu'un PC si je n'ai plus physiquement les jeux-vidéo. Si vraiment à l'avenir je n'ai plus le choix d'acheter des consoles qui fonctionnent ainsi, je le ferais sûrement mais je préfère quand même le côté physique des consoles. Je ne vois pas l'intérêt d'acheter quelque chose en plus que mon PC pour faire exactement la même chose que ce que je fais avec mon PC.

I : Est-ce que tu accordes plus de valeur aux jeux physiques qu'aux jeux dématérialisés ?

R : Oui car au moins, tu l'as en même et tu possèdes quelque chose. C'est comme les personnes avant et les CDs de musique. Les gens d'une quarantaine d'années possèdent des

collections de CDs alors que moi, je m'en fiche de ne pas posséder ce genre de choses. C'est pareil pour les personnes de ma génération et les jeux-vidéo physiques. On aime bien les posséder en physique mais je comprends que les plus jeunes n'accordent pas autant d'importance à ça car ils ont grandi ainsi, tout comme moi j'ai grandi ainsi. La nostalgie fait beaucoup.

I : Est-ce que le retrogaming c'est vraiment le type de jeux-vidéo que tu achètes d'occasion ou pas que ?

R : Oui, en général, c'est ça mais c'est assez rare. Acheter du retrogaming, ça reste quand même cher donc j'évite mais si j'aime vraiment le jeu, je me laisse tenter.

I : Tu n'achètes donc pas souvent d'autres jeux-vidéo d'occasion ?

R : Comme je joue beaucoup sur PC et de façon dématérialisé, ça n'arrive jamais.

I : Est-ce que tu penses qu'un système de marché de l'occasion pourrait exister pour les jeux-vidéo dématérialisé ?

R : Je ne vois pas trop la raison de faire ça. Les gens revendent des jeux vieux et/ou abimés sur le marché de l'occasion mais en dématérialisé, le jeu ne vieillit pas vraiment ainsi donc je ne vois pas vraiment l'intérêt. Je ne vois pas comment une telle chose pourrait être faisable et je ne pense pas que les éditeurs aimeraient ça non plus. Certaines personnes revendent leur compte Steam, mais ça, c'est encore différent.

I : Est-ce que tu aimes bien la possibilité de pouvoir prêter tes jeux de façon dématérialisée ?

Est-ce que tu penses que des améliorations pourraient être apportées à ce niveau-là ?

R : Oui, c'est intéressant lorsque je veux faire découvrir un jeu à des amis. Sur Steam, je ne pense pas que c'est faisable mais on s'envoie nos identifiants, on télécharge ce qui nous intéresse pour tester et on joue ensuite hors-ligne. C'est comme ça qu'on fait. Ce serait cool s'ils pouvaient permettre de lier des comptes mais je ne pense pas que c'est dans leur intérêt de faire ça. Je ne pense pas que ça verra le jour car ils feraient moins de ventes.

I : Est-ce que tu penses que le marché de l'occasion a encore un avenir ? Est-ce que tu penses qu'on pourra encore vendre nos jeux de cette façon-là ?

R : En dématérialisé, je ne pense pas. Mais tant que des gens possèdent des jeux-vidéo physiques, oui, ça existera tout comme le rétrogaming. Il y en aura peut-être moins que le cloud, mais il y en aura toujours. J'ai, par exemple, gardé une vieille télé chez moi pour brancher de vieilles fiches.

I : Est-ce que tu penses qu'on va continuer à produire des jeux de manières physiques dans le futur ?

R : Je pense que tout va finir par disparaître au niveau physique, c'est l'évolution que veut ça. J'espère quand même qu'il y aura de temps en temps des choses physiques.

I : Et qu'est-ce qu'il va arriver aux magasins de jeux-vidéo physiques d'après toi ?

R : Tous les magasins de jeux-vidéo physiques que je connais disparaissent les uns après les autres. Il y a encore des magasins comme MediaMarkt mais bon, ils ne vendent pas que des jeux-vidéo donc c'est encore différent. Pour moi, leur avenir est un peu mort, c'est comme ça tout comme les magasins de location de DVDs. Je pense que tout va naturellement se diriger vers la dématérialisation. Tout ça a des pour et des contre. Tout passe de plus en plus par la location également. J'ai un de mes amis qui est parti travailler en Suisse et qui loue donc un appartement. L'appartement n'avait pas de meubles à la base mais au lieu d'en acheter, il en loue à une société. Ainsi, si le frigo casse, par exemple, l'assurance intervient.

I : Tu trouves que ce système de location, c'est bien ?

R : Ça dépend... Je préfère quand même posséder mes meubles, par exemple. Maintenant, comme pour mon ami, c'est bien. Il sait qu'il ne va pas passer sa vie en Suisse et donc c'est un moyen pour lui de faire comme ça le temps qu'il est là-bas. Ainsi, il n'a pas de lourd déménagement à faire, il part du jour au lendemain s'il veut. Cependant, le jour où il aura sa maison, en Belgique, il achètera probablement ses propres meubles.

I : Tu penses que ce système de catalogue et de location, comme Netflix dans le domaine des films et séries, est aussi adapté au domaine des jeux-vidéo ?

R : Je pense, oui même si ça ne se consomme pas de la même manière. Par exemple, logiquement, une série, tu ne la regardes qu'une seule fois tandis qu'un jeu, tu peux le refaire ou revenir sur certaines étapes. C'est intéressant d'avoir un catalogue de jeux pour revenir sur un jeu deux ans après l'avoir fait pour la première fois, par exemple. Je ne regarde jamais des séries deux fois personnellement.

I : Tu voudrais donc que tous les jeux restent dans le catalogue alors ?

R : Oui, c'est quelque chose d'important pour moi. Si les jeux disparaissent du catalogue, ça n'a pas d'intérêt bien que Netflix fonctionne ainsi pour certains films et certaines séries. Il faut aussi que ça soit facile de se désabonner lorsqu'on n'a plus envie, en un clic.

I : Est-ce que le côté rétro pourrait t'insister à souscrire à un catalogue ? Par exemple, celui de Sony, s'il proposait ce genre de jeux ?

R : Oui, tout à fait. Le fait de pouvoir jouer à de vieux jeux auxquels tu n'as plus facilement accès, c'est toujours intéressant. Alors, oui, un catalogue proposant ce genre de choses m'intéresserait.

I : On arrive à la fin de l'interview. Est-ce que tu aurais quelque chose à rajouter sur un ou plusieurs sujets qu'on a abordés ? Ou bien un autre sujet qui t'intéresse mais dont on n'a pas parlé ?

R : Non, je ne pense pas

I : D'accord, merci !

R : De rien !

8.10. Interview 10 (23 ans, étudiant, Mons)

I : Bonjour. Pour commencer, est-ce que tu pourrais te présenter un petit peu ? Ton âge, tes études, tes hobbies...

R : Bonjour. Je m'appelle X, j'ai 23 ans, je fais des études d'ingénieur de gestion, je suis en bac 3. J'ai deux hobbies qui se combinent on va dire : tout ce qui est nouvelles technologies et les jeux-vidéos, donc je trouve souvent un lien entre les deux. Je suis souvent intéressé par les moteurs de jeux. Je trouve ça intéressant de comment faire fonctionner un jeu et donc voilà, j'aime bien m'y intéresser.

I : Et tu joues plutôt sur PC, sur console, les deux ?

R : J'ai eu plusieurs stades en fait. J'ai commencé sur console puis j'ai été au PC, je suis revenu sur la console... C'est-à-dire que je n'arrive pas à me mettre sur une seule console. Là je suis sur les deux, j'ai des jeux sur les deux. En général, je choisis un jeu et donc après je choisis la plateforme.

I : Tu choisis vraiment la plateforme en fonction du jeu, ou il y a aussi d'autres critères ?

R : En fait, le critère de base, et c'est pour ça que je suis principalement sur PC, c'est que j'achète tous les jeux sur PC et quand ce n'est pas disponible, j'achète sur la console, que les exclusivités. Par exemple, on m'a offert une Playstation 4 et je la voulais pour les exclusivités, comme « Uncharted ». Je voudrais aussi une Switch, aussi pour le côté familial, pas que pour moi mais c'est aussi la même idée.

I : Et est-ce que tu pourrais acheter une console pour 1 ou 2 jeux ou il faut un certain catalogue ?

R : Ça dépend vraiment de la qualité et de la quantité. Par exemple, moi, il y a des jeux, quand je regarde la concurrence, sur Xbox par exemple, « Gears », « Halo » et tout ça, tout le monde dit que ce sont des bons jeux mais ils ne me plaisent pas, ils ne me tentent donc il y a ce côté attrait, c'est aussi ça, mais aussi le nombre car acheter une console à 300€ pour au final acheter un jeu, ce n'est pas un bon investissement, donc ça dépend aussi du nombre de jeux. Sur Playstation, je trouve qu'il y a pas mal d'exclusivités, donc ça je trouve ça intéressant.

I : Et tu regardes aussi les futurs jeux annoncés, qui vont sortir dans 1 ou 2 ans ?

R : Ah ça non justement, car je suis un « late gamer », c'est-à-dire que j'attends que la console ait déjà vécu un certain temps, et je regarde les jeux qui sont déjà sortis pour pouvoir acheter. Je ne vais pas acheter en précommande, ça je ne vais jamais faire, je ne vais jamais acheter une console day one, donc j'attends et je regarde comment ça se passe au niveau de la console, des jeux, des exclusivités. Voilà, je regarde les jeux déjà sortis et pas les futurs jeux.

I : Et est-ce qu'il y a d'autres critères qui sont importants pour toi quand tu achètes une console, ou c'est vraiment le catalogue ?

R : Je voudrais bien dire autre chose mais non, c'est vraiment le catalogue. Par exemple, là avec cette génération, nous avons eu deux consoles différentes, la Playstation classique et la Playstation Pro. Là, j'ai comparé entre les deux consoles de la « même gamme », j'ai regardé la puissance, j'ai regardé que sur chaque jeu, ça améliorait les caractéristiques, donc ça j'ai regardé. En dehors de ça, je ne me comparais pas ce que Xbox propose et ce que Playstation propose. Je sais que Xbox est aussi fort multimédia alors que Playstation est vraiment centrée sur les jeux, mais voilà, pour moi, je vais allumer la console juste pour jouer et je l'éteins. Ala limite, Netflix pour la famille mais on a d'autres boîtiers multimédias qui peuvent faire l'équivalent donc ça n'en vaut même pas la peine en fait.

I : Et ça fait combien de temps que tu joues aux jeux-vidéos, de manière un peu plus générale ?

R : Ouh là, je vais commencer par le moment où j'ai eu ma propre console, je devais être en 3ème ou 4ème primaire avec la Nintendo DS, vers 2005. C'est la première console que j'ai eu et j'ai donc eu les jeux qui allaient avec, comme le fameux Mario Kart sur lequel j'ai passé beaucoup trop de temps d'ailleurs. C'est le moment où j'ai vraiment commencé à jouer. Avant ça, j'avais déjà joué, avec mon voisin qui lui avait la « Gamecube », il avait aussi un PC. On jouait en multijoueur et même en solo, l'autre faisait autre chose ou regardait et on rigolait... Ça c'est bien avant, enfin peut-être vers 2003, là je commençais à jouer. Dans ces zones-là, j'ai aussi un ami qui avait la Nintendo 64. On jouait de temps en temps à ses jeux, comme « Goldeneye ». Depuis tout petit, j'étais intéressé par la technologie. La technologie m'a un peu fait approcher des jeux-vidéos, c'est un peu comme ça que j'ai découvert. Avant ma première console, je jouais beaucoup moins qu'actuellement.

I : Et tu dirais que c'est pour ça que tu joues, ce côté technologique, te renseigner sur la technologie ? Ou il y a aussi d'autres raisons qui font que tu joues aux jeux-vidéos ?

R : Oui, en fait pour moi, un jeu vidéo, ce n'est pas un simple passe-temps. Pour moi, un jeu vidéo, il y a toute une histoire derrière, il y a une aventure, il y a toutes des mécaniques intéressantes, qui te font réfléchir peut-être. Il y a aussi le fait que certains jeux, on parle plus des AAA, qui sont très beaux et on peut s'y perdre en fait, c'est-à-dire qu'on regarde, c'est tellement réaliste qu'on peut s'y perdre, ou alors, là c'est plutôt pour les III ou les indépendants, là ça apporte un apporte un vent de fraîcheur : des nouvelles mécaniques, des nouvelles façons de jouer, des nouvelles façons de réfléchir, des nouvelles façons de narrer

une histoire. Tout ça, ce sont des choses qui apportent du nouveau et de la fraîcheur. Pour moi, les jeux-vidéos, ce n'est pas juste un média pour passer le temps. C'est quelque chose où on s'investit. Moi, je n'ai aucun problème à comparer ça à un film où quelqu'un va se dire « bah voilà, le film, j'ai passé énormément de temps, j'ai apprécié, je vais même faire des recherches après pour savoir les acteurs et tout ça ». Pour moi, les jeux-vidéos, c'est au même stade. C'est un art qu'il ne faut pas dénigrer. Donc, après aussi, les moteurs de jeu et tout ça, pour voir ce qu'on peut faire. Par exemple, je suis une chaîne Youtube, ils ne font qu'analyser le moteur du jeu. Le jeu, vraiment, comment ils arrivent à donner ce qu'on voit visuellement, techniquement. Comment ils font ça, les techniques, comment ils trichent de temps en temps. Par rapport aux performances que ça apporte, voilà, c'est plus profond. Je trouve tout cela intéressant. Ça m'arrive parfois de m'arrêter dans le jeu et me dire « c'est quand même bien fait ça », voilà, alors que j'ai essayé une fois de jouer avec ma copine et si je fais ça, elle va dire « mais qu'est-ce que tu fais ? ». Voilà, c'est intéressant de voir comment un jeu fonctionne.

I : Et du coup, tu passes beaucoup de temps sur Youtube, à regarder des vidéos de ce genre-là ou d'autres types de vidéos ?

R : Oui, je passe du temps quand même à regarder. C'est-à-dire qu'à un moment -c'est horrible de dire ça-, j'ai même arrêté de jouer pour regarder des gens qui expliquent comment les jeux fonctionnent. Ils jouent et montrent comment le jeu fonctionne. Je trouve ça toujours aussi intéressant et voilà. Oui, j'ai eu une période où j'ai même arrêté un peu les jeux-vidéos et c'est pendant cette période où j'ai commencé à me renseigner énormément sur comment ça fonctionnait. Donc oui, j'y passe du temps.

I : Finalement maintenant, tu dirais que tu passes combien de temps sur les jeux-vidéos et sur les vidéos de ce genre à te renseigner, si tu devais un peu comparer, sur une semaine de temps par exemple ?

R : En fait, ça dépend des moments. Pour moi, quand je joue à un jeu vidéo, je m'investis. Je m'investis vraiment et je prends des moments où je pourrai me concentrer etc. Alors qu'une vidéo Youtube, je me permets d'être moins concentré, donc je peux rater une partie de l'information peut-être, mais je suis quand même intéressé et je suis au minimum de loin, sinon de plus près, et donc dire précisément, combien combien, ça dépend des moments. Je dirais quand même, par semaine, si on compte en jeux-vidéos, c'est 2-3 heures par jour mais je ne joue pas tous les jours. Donc on va dire maximum 6-8 heures de jeux. Youtube, je dirais

plus car ça peut rentrer n'importe quand, à n'importe quel moment, donc je dirais le double au minimum à propos de ces informations-là.

I : Tu passes peut-être plus de temps le weekend, par rapport à la semaine ?

R : Oui, car la semaine nous avons des cours. Donc oui, je passe plus de temps le weekend, après ça dépend aussi de mes semaines de cours. Si pendant ma semaine de cours, je suis super chargé, le temps ça se transvase. Là je considère que par rapport à quand je suis plus léger que je peux passer autant de temps. Par contre, je ne vais plus regarder de films, je ne vais plus regarder de séries, parce que je préfère jouer à un jeu vidéo ou regarder une vidéo en rapport.

I : Tu as parlé de critères déjà, les mécanismes, la narration etc. Est-ce qu'il y a certains critères qui sont plus importants pour toi ?

R : Un truc que je fais rationnellement tout le temps, c'est que je regarde les critiques. En général, s'ils disent que c'est bon, je vais regarder plus ce jeu qu'un autre qui a la moitié avec 5/10, je ne vais même pas prêter attention limite. Parfois je trouve le visuel intéressant etc et là je m'intéresse mais au premier abord, c'est vraiment les critiques.

I : C'est vraiment ça chez toi qui déclenche l'envie, le besoin ?

R : En vrai, vu le nombre de jeux, oui. Vu le nombre de jeux, il n'y a pas vraiment le choix. Il y a une critique qui sort, tu regardes, tu regardes les notes et tu investis. Après oui effectivement, quelque fois il y a des bandes annonces génialissimes qui sortent, on regarde et on se dit « ça peut vraiment être intéressant » et donc je le mets dans la liste de souhaits. Mais oui, la bande annonce peut bien vendre un jeu, c'est vrai mais c'est valable pour tous les médias je pense. Un autre truc, c'est « est-ce qu'il arrive à ressortir de toute la masse de jeux-vidéos » ? S'il a un truc qui me donne envie, par exemple, « The Witness », il n'est pas énormément connu du grand public mais que j'ai pourtant adoré. C'est un jeu où il y a de la réflexion et j'ai trouvé ça déroutant d'avoir un monde si magnifique mais si frustrant vu les mécaniques. On est sur une île artistiquement très bien faite, avec une patte graphique assez agréable à l'œil mais il y a des énigmes un peu partout sur l'île et on doit faire avancer. Donc, ces énigmes, quelque fois ça peut nous prendre la tête. Donc voilà, c'est ça, ça m'avait tapé à l'œil, l'artistique, et puis les problèmes avec les énigmes, ça m'avait tenté donc voilà. Par exemple, en parlant du même créateur, son jeu avant, « Breathe », m'intéressait moins. Je trouvais justement le visuel moins intéressant. Voilà, ça en découle comme quoi le visuel est aussi quelque chose d'important car il y a des jeux qui sont très bordéliques visuellement et ça peut ne pas attirer les personnes. Après voilà, il y a les mécaniques, les énigmes et tout ça.

Aussi l'histoire, par exemple « The last of us », c'est une très belle histoire, un très bon jeu. J'ai énormément entendu parler de l'histoire, donc voilà, j'ai voulu me plonger et essayer, je ne regrette pas. Donc voilà, il y a beaucoup de mécaniques, on ne peut pas en dire une qui nous définit, ça dépend du moment, le jeu va ressortir une mécanique principale et c'est comme ça qu'il peut survivre, je pense. Ils vont sortir une mécanique principale et on regarde par rapport au reste.

I : Tu aimes bien quand ça sort du lot, que ce soit au niveau graphismes ou des mécanismes ?

R : Oui, sinon ça revient aux mêmes jeux que tous les autres jeux qui sortent le même jour, donc oui c'est comme ça que je fais un petit tri et j'essaie de choisir bien mes jeux, déjà avec les critiques puis avec ce qui permet de faire ressortir vraiment le jeu de la masse. Après oui, je n'ai pas vraiment d'autres critiques. Je peux regarder ma librairie, j'ai des jeux qui n'ont rien à voir l'un des autres, de la stratégie, de l'action pure, de l'histoire avec des mécaniques pas si présentes, des jeux moches à mourir qui sont très bien à jouer.

I : Et est-ce qu'il y a quand même un genre de jeu auquel tu joues plus que d'autres ?

R : C'est comme dans les films. Non, pour moi ça dépend de mon humeur, de ce que j'ai envie actuellement, qu'est-ce que j'ai envie au temps T... Là je joue à 4 jeux en même temps, ce sont 4 jeux différents. Si je n'ai plus envie de jouer à l'un, je joue à l'autre et voilà. Je ne peux pas dire que j'ai un type de jeu qui me plaît que d'autres. Ça dépend. Là j'ai joué à « Divinity », juste à côté je joue à GTA, juste à côté je joue à « X-com », puis je joue aussi à « Rayman Origins ». Voilà, je ne peux pas dire qu'il y a un type de jeux qui me plaît plus que d'autres, car j'ai tous les jeux du monde. Je peux jouer à plusieurs jeux en même temps selon les mécaniques, je peux commencer un jeu, je vais vraiment apprécier et puis je vais passer à un autre même si je n'ai pas fini, parce que j'ai envie d'essayer un autre truc, donc voilà, il n'y a pas vraiment un type de jeux en particulier.

I : Tu parles de critiques, est-ce que tu vas sur des sites en particulier, ou tu fréquentes certains forums en particulier ?

R : Oui, je suis l'actualité sur « Reddit » et sur des sites comme « Gamekult », « Jeuxvideo.com », puis Youtube aussi. Quelques fois, les créateurs de jeux peuvent être très présents via les sponsors, il y a les vidéos sponsorisées. Puis parfois, ils ont juste envoyé la clef mais ça donne quand même envie aux Youtubeurs de tester, donc voilà, c'est via ces 3 plateformes que je pense que j'apprends le plus. Si c'est juste pour savoir si un jeu est sorti, le plus rapide c'est Reddit car en gros, là tout le monde commence à en parler et c'est là qu'on

peut vraiment savoir. Ah oui, et aussi pour les critiques, je regarde « Jeuxvideo.com », « Gamekult », « Reddit » et aussi « Rotten Tomatoes », donc voilà.

I : Et si on prend Jeuxvideo.com, tu regardes plutôt la critique du testeur ou celles des utilisateurs ?

R : En vrai, je regarde quelques critiques des utilisateurs mais pour moi, le plus important, c'est la critique globale, autant du testeur que des utilisateurs. Si vraiment je commence à me renseigner, là je vais lire plus de critiques, je vais en lire une dizaine, des critiques des utilisateurs pour me faire une idée. Après, il y a aussi sur Jeuxvideo.com, je lis le test. Le test, ça reste un journaliste et donc il sait de quoi il parle et on peut s'y fier, malgré les critiques qu'il peut y avoir à l'encontre de certains journalistes, je pense que ça reste une source fiable.

I : Et est-ce que tu te dirais que tu te concentres plus sur les avis positifs, négatifs ?

R : Ça je pense que c'est l'inconscient et qu'on regarde plus le côté négatif. Le côté négatif, ça fait quelque chose dans la tête, alors que le positif, on dit « oh ça a l'air bien » et on passe. Donc, je vais dire, directement le négatif, c'est souvent ça qui va nous faire décrocher et faire lâcher la manette des mains. C'est le côté négatif. Le côté positif, c'est ce qui va nous faire apprécier tout le long de l'aventure. Après, il faut aussi regarder que le côté positif soit en adéquation avec mon style de jeu, mes envies et tout ça... Par exemple pour moi, un truc tout bête, « Assassin's Creed Origins », quand on me dit que c'est 150h pour tout faire avec un côté positif, bah pour moi c'est un côté négatif. Je n'ai pas 150 heures à passer pour un jeu alors que j'ai une liste d'attente. Donc ça dépend aussi.

I : Il y a certains testeurs en particulier auxquels tu accordes plus de crédit que d'autres ou pas spécialement ?

R : Pas spécialement parce qu'ils ont un jeu pour la catégorie, chez les journalistes. Donc d'office, je vais lire un peu tous les journalistes par rapport à leur catégorie. Mais par exemple, il y a quand même certains Youtubeurs où je suis attentif sur leurs avis parce que je trouve qu'eux ont joué à beaucoup de jeux, qu'ils ont plus de bagage, ils jouent à tous les types de jeux, et donc j'aime bien écouter leurs avis, surtout que mon style de jeu, on va dire ça comme ça, est plus en adéquation avec ce Youtubeur, voilà.

I : Et est-ce que tu écoutes aussi les conseils de tes amis, qui pourraient par exemple te conseiller un jeu en particulier ?

R : Oui et non. En vrai, je peux dire ça des secondaires. En secondaire, j'étais vraiment influencé, c'est-à-dire qu'il y avait le « Call of Duty » qui sortaient et tous mes potes me disaient « vas-y, il est super bien » et j'allais l'acheter. Maintenant, si c'est un jeu multijoueur

et qu'il me plait, dans ce cas je pourrais mais en fait maintenant, à l'université, ça devient compliqué de trouver un temps pour commencer à jouer et tout ça, donc je joue de moins en moins aux jeux multijoueur. Donc je suis de moins en moins influencé par mes amis car quand je joue à un jeu solo, c'est mon avis, c'est moi-même qui vais jouer à ce jeu. Mais quand c'était multijoueur, j'étais beaucoup plus influencé, effectivement par les amis, mais voilà. Après, si un ami me conseille vraiment un jeu, je vais aller me renseigner. Je vais passer au stade « me renseigner fortement » pour voir quel est ce jeu, voilà.

I : Et quand tu recherches de l'information, que tu regardes les différents critères, est-ce qu'il y a des différences s'il s'agit d'un jeu physique ou dématérialisé ?

R : A vrai dire, je vais couper mon existence de joueur en deux parties. La première partie, c'est que je n'achetais qu'en physique. Je n'achetais que comme ça, pour moi le dématérialisé, ce n'était pas bien. Maintenant, je suis dans un stade inverse où je n'achète qu'en dématérialisé et je n'achète plus du tout de physique. Donc je ne peux pas vraiment répondre à ta question « est-ce que je fais un choix entre les deux ? » parce que moi, je n'ai choisi qu'un truc et je ne compare pas les deux en fait. Voilà oui, on peut comparer les prix de temps en temps mais au final, je trouve que c'est plus simple d'acheter en dématérialisé qu'en physique.

I : Il n'y a pas de différence quand tu joues sur PC ou sur console à ce niveau-là ?

R : Non, il n'y a pas de différence. Par exemple, j'ai une PS3 et une PS4. Sur PS3, je n'ai que mes jeux en physique. Sur PS4, je n'ai qu'en dématérialisé, je n'ai rien en physique.

I : Pour toi, ce sont quoi alors les grands avantages et inconvénients de ces deux types de distribution ?

R : Est-ce qu'il y a vraiment des avantages et des inconvénients ? Ça c'est la question. En fait, le grand avantage du physique, c'est que tu peux le prêter à un ami. Alors que sur Steam, il faut utiliser le système de partage, soit familial, ou sur Playstation il y a l'équivalent mais je n'ai pas regardé. Sur Steam voilà, il y a le partage familial, c'est jusqu'à 5 utilisateurs mais tu ne peux pas jouer au même jeu qu'eux en même temps. Donc voilà, il y a ce système de partage mais beaucoup plus limité. Aussi le système de l'occasion, en physique, on peut revendre ses jeux mais je n'ai jamais revendu de jeux car les jeux que j'ai eus, ma petite sœur les a eus, elle n'a pas joué à tous les jeux mais voilà, donc ils sont dans l'armoire à prendre la poussière. Oui c'est très écolo, mais voilà c'est comme ça. Aussi, je ne suis totalement pas de cet avis mais on dit que le physique tient plus longtemps que le dématérialisé. Je pense que c'est bête de dire ça car si dans 50 ans, j'allumais la PS3 et que je voulais relancer le jeu, il va

me dire qu'il faut faire une mise à jour. Donc, je ne peux pas de toute façon le lancer. Si le Playstation Store est encore actif, il n'y a pas de soucis, ça va le faire, mais au final, ça revient au même. Voilà, maintenant on vit dans un monde où « day one », il y a un patch. Pour moi, ça revient au même, oui on peut prêter à un ami, donc lui quand il va le mettre dans sa console, ça va être le patch, la mise à jour etc et il pourra jouer mais au final, au niveau longévité, je pense que ça revient au même en fait. Par contre, le dématérialisé a beaucoup d'avantages. J'allume ma console, je ne dois rien mettre dans ma console, tout est déjà là, je choisis mon jeu, je le lance et c'est bon. Pareil sur Steam, j'ai ma librairie directement. Après, sur PC, le physique est déjà depuis très longtemps un peu mort. Si on va en magasin, le dernier GTA, il y a 5 CDs à installer. Moi sur mon PC, je n'ai même pas de lecteur CD. C'est un peu mort depuis très longtemps. Sur la console, je lance directement et aussi, le disque n'est jamais rayé puisque je n'en ai pas. Au pire, si mes données sont corrompues et il faut juste retélécharger.

I : Finalement, cette absence de marché de l'occasion, ce n'est pas quelque chose qui te gêne plus que ça ?

R : Non, vraiment pas du tout, le seul truc que j'ai eu, c'est que j'ai racheté à des amis des jeux. Voilà, je n'ai jamais été dans une brocante acheter un jeu. Moi j'achète neuf, mais comme je suis un « late gamer », j'attends un peu en fait, j'attends vraiment et donc souvent, vu que j'attends, par exemple je viens d'avoir la Playstation cette année et la console date d'il y a 5-6 ans. Donc il y a des jeux qui sont sortis au lancement et qui ont 5 ans et qui ont baissé de prix. Ils sont sortis à 60-70€ et je les ai eus à 15€, donc ça revient à l'équivalent de l'occasion, on peut dire ça mais je n'achète jamais un jeu prix plein. Actuellement, depuis le dématérialisé, je n'ai jamais acheté un jeu prix plein. Chaque fois, j'attendais, sur Steam, les fameuses soldes Steam, avec les -80%, parfois -90%, donc d'office j'attends ces périodes-là et sur consoles c'est pareil maintenant, il y a les soldes Playstation, donc j'attends cette période-là pour acheter. Après oui, niveau Steam, c'est toujours plus intéressant, autant sur Playstation, j'ai acheté des jeux à 15€ qu'on pouvait trouver à 10€ en physique. Je le sais mais pour 5€, je me suis dit que ça valait la peine car il fallait aller chercher spécialement le jeu.

I : Et en parlant de ce marché de l'occasion, est-ce que tu crois que c'est possible que ce soit mis en place pour le dématérialisé ?

R : Théoriquement, oui, ça pourrait se faire. On aurait une clef, on la donnerait à quelqu'un d'autre, je ne pourrai plus utiliser le jeu et lui pourra l'utiliser. Dans ce cas-là, ça pourrait totalement fonctionner. Donc, ils pourraient par exemple prendre une partie de la somme de la

transaction. Sur Steam, si on vend d'une personne à une autre, Steam prendrait un petit pourcentage. Pour moi, théoriquement ça fonctionnerait. Dans la vraie vie, ça ne pourra jamais fonctionner. Vu comment toutes ces années, il y a tous les grands éditeurs qui se sont battus toutes ces années contre le marché de l'occasion en faisant des tactiques plus ou moins douteuses. Donc il y a eu des tactiques de ne pas mettre la fin du jeu sur le CD et il faut obliger le télécharger... C'est bête hein. Ça aussi j'avais vu, j'étais choqué, en gros tu as un DLC gratuit quand tu achètes le jeu. Donc le DLC, c'est un code que tu dois mettre, donc tu dois racheter une partie du jeu. Si tu l'achètes en occasion, tu dois racheter une partie du jeu. Je ne sais pas tout dire mais il y a eu des trucs ainsi, ils ont essayé de gagner de l'argent sur ce marché de l'occasion. Ça n'a jamais été très fructueux mais voilà, ils ont essayé de le faire. Donc, je ne pense pas qu'à ce niveau-là, ils vont se laisser faire non plus. Eux, ils préfèrent que les gens achètent neuf. Je pense qu'ils préfèrent faire de grosses soldes plutôt que ça se fasse d'occasion en occasion parce que la personne qui va vendre son jeu ne va plus y jouer, et pour eux ce n'est pas bien. Eux ils se disent que la personne va peut-être être intéressée de recommencer à jouer et être intéressée par tout ce qui suit après. Donc moi je pense que le marché de l'occasion est mené à disparaître. Actuellement, ça peut encore survivre mais juste pour les consoles. Actuellement, je pense qu'il y a encore moyen mais qui dit que dans 10 ans, ça va encore être comme ça... Là il y a les nouvelles consoles qui commencent à être annoncées petit à petit et tout le monde dit qu'il y aura les lecteurs CD et donc d'office les jeux en version physique. Sur PS3, je crois qu'il y avait moins de 15-20% au final de dématérialisé, maintenant sur PS4, ça commence vraiment à s'égaliser. Je me dis que sur la prochaine génération, ça va commencer à faire $\frac{3}{4}$ - $\frac{1}{4}$, après je pense que dans deux générations de console on va dire, là ce sera vraiment dématérialisé. Pour moi, c'est voué à disparaître.

I : Justement, tu parles de consoles, tu as vu que Microsoft avait annoncé une Xbox full dématérialisée ? Qu'est-ce que tu en penses ?

R : Moi par exemple, si j'étais intéressé par la Xbox, je serais totalement pour cette idée. Le problème, c'est qu'ils la vendent à un prix beaucoup trop élevé par rapport à la console de base. Ils ont comparé par rapport au prix de lancement de chaque machine et sauf que maintenant, la Xbox, on peut la trouver beaucoup moins cher. Ça fait que pour avoir l'avantage d'avoir qu'en dématérialisé, on paie plus qu'avoir le choix, donc ce n'est pas très intéressant. Mais dans le futur, s'ils vendent directement dès le lancement deux consoles, donc deux fois la même mais juste une moins chère sans le lecteur, je serais peut-être

intéressé. Il faudrait qu'elle soit moins chère car là, la console qu'ils ont sortie, c'est la même console, ils ont juste retiré le lecteur dedans et ils ont changé la coque pour ne pas qu'il y ait de trou. C'est vraiment la même console donc il ne faut pas prendre les clients pour des pigeons.

I : Et pour le PC, tu parles beaucoup de tout ce qui est Steam depuis tout à l'heure, est-ce que tu n'achètes que sur Steam ou est-ce que tu hésites entre plusieurs manières d'acheter le jeu ?

R : Je privilégie Steam car toute ma librairie est sur Steam en fait. Après par exemple, là il y a « Epic » qui propose un jeu gratuit chaque semaine. Voilà, gratuit, c'est assez intéressant donc dans ce cas-là, je ne regarde même pas, je prends chez Epic Store et Steam, le reste. Je sais que dans un monde parfait, j'achèterais chez « GOG », un truc tout bête mais « GOG », il n'y pas de « DRM », donc en gros avec Steam, tu es obligée d'avoir Steam pour le lancer. « GOG », ils te donnent le fichier exécutable directement et c'est toi qui gères. Tu peux le mettre sur une clef USB, le prêter à un ami, tout ça, tu l'as acheté, il est à toi, tu fais ce que tu veux avec. Donc pour beaucoup, GOG favorise le piratage mais pourtant, « The Witcher » a fait des records sur GOG – bon après c'est un peu de la triche car ceux qui ont fait « The Witcher » ont racheté GOG – mais voilà, ça veut dire qu'ils ont fait des records et donc je ne trouve pas que le piratage soit si influencé. C'est simplement que souvent, les éditeurs disent que sans ce système de DRM, les gens sont plus intéressés par le piratage justement. Les gens vont beaucoup plus télécharger des versions pirate et tout ça. Mais en fait, je pense que non. Il y a même beaucoup des gens qui font l'inverse. Moi j'avais commencé comme ça au début, c'est que je téléchargeais mes jeux en mode illégal et quand ils me plaisaient vraiment, je me disais « allez, c'est bon », ce qui me plaît vraiment trop, je vais l'acheter.

I : Pour soutenir le développeur ?

R : Je vais faire le gros égoïste, mais déjà pour que ce soit moins embêtant. Quand tu le télécharges en version pirate, tu dois retrouver une version avec la nouvelle mise à jour, à chaque fois. Tu dois retrouver, retélécharger. Puis avec tes « saves », donc avec ta progression dans le jeu, tu dois aussi toi-même te gérer etc, alors qu'avec Steam, c'est Steam directement avec « Steam cloud », pas besoin de se soucier de ça. Voilà, ça c'est quand même un premier truc. Après, le deuxième truc, c'est pour le développeur et tout ça. Maintenant, je suis de plus en plus en train de penser aux développeurs mais voilà, avant, c'était personnellement, c'était pour moi, c'était plus simple à faire. Après oui ça coûtait plus cher car voilà, plus cher que gratuit... Voilà, je trouve que c'est plus intéressant maintenant, c'est plus facile d'acheter tout simplement. Tout ça pour dire que « GOG », ils favorisent ça, ils te donnent le fichier

exécutable et après voilà. Après, ils proposent aussi un système comme Steam, avec les sauvegardes qui sont mises à jour, où on peut directement centraliser les jeux. Voilà, c'est « GOG ». Peut-être que plus tard, dans un monde parfait, je passerai à GOG.

I : Finalement, tu préfères quoi alors, le système comme Steam où tout est regroupé sur une plateforme ou le système comme GOG ?

R : Ben, un truc comme « GOG 2.0 », je ne sais pas si tu as entendu parler. Là, en gros, GOG, ils vont essayer de faire une plateforme où ça centralise toutes les autres plateformes de jeux. Ils vont même mettre Xbox et Playstation mais on ne pourra pas lancer les jeux, ce sera juste pour les voir. Ça veut dire que voilà, j'ai un jeu, par exemple « The Witcher » sur Steam, je peux le lancer à partir de GOG ; il va le lancer à partir de Steam qui va donc lancer le jeu. Voilà, ils essaient de faire ça, de tout centraliser. Moi, je veux ça. Là, je pense que j'ai Uplay, Origin, Steam, GOG, Epic et le Xbox car j'ai un jeu dessus, « Forza ». Donc, j'ai 6 launchers différents, c'est ennuyant pour se retrouver dans les jeux, pour savoir où j'ai acheté le jeu, je dois fouiller. En général, je sais que c'est sur Steam et après je regarde les autres mais voilà, donc voilà, la proposition de GOG de tout centraliser, je trouve ça intéressant. Après, à cause de cette centralisation, je vais peut-être plus acheter sur GOG que sur Steam. Pour l'instant, je favorise vraiment Steam parce que j'ai toute ma librairie qui est là. Je préfère que tout soit rassemblé à un seul endroit et pour l'instant, c'est Steam qui propose ça mais si GOG me permet de faire ça en plus avec tous les autres launchers, je pense que je changerais.

I : Donc pour l'instant, il n'y a pas trop d'hésitations, si un jeu est disponible sur plusieurs plateformes, ce sera Steam qui sera privilégié ?

R : Oui, Steam sera favorisé.

I : Et pour un jeu sur Steam, tu dirais que tu acceptes de dépenser combien ? Est-ce que ce montant varie par rapport à quand tu achetais en matérialisé, en boîte ?

R : Je ne sais pas si on peut comparer ce que j'ai acheté en boîte avec Steam. Je peux comparer ce que j'ai acheté avant en physique et ce que j'achète maintenant en dématérialisé. Je dépense beaucoup moins par jeu. Avant, je me baladais souvent chez Mediamarkt, je voyais un jeu et je l'achetais quand je pensais que le jeu pouvait être pas mal. On ne pouvait pas vraiment se renseigner. On était dans une certaine situation, on voyait le jeu et on se laissait tenter ou non. C'était vraiment une logique différente. Et donc, dans ce cas-là, j'étais prêt à dépenser un peu plus par jeu que maintenant. C'est sûrement dû au fait que c'était une autre époque. Pour moi, la limite c'était 60 euros pour les jeux PlayStation. Maintenant, le prix d'un jeu doit être plus bas maintenant notamment à cause des soldes de Steam. C'est un peu

horrible de dire ça mais je n'achète plus que des soldes de Steam. Le premier truc que je regarde, c'est le pourcentage de réduction. J'essaie toujours d'acheter des jeux qui sont soldés entre -50 et -90%. Le maximum que je serais prêt à payer pour un jeu à l'heure actuelle, c'est 25-30 euros. Et encore, pour moi, 30 euros, c'est ce que je vais mettre pour un AAA. Pour un indépendant, je mettrais moitié moins voire 20 euros.

I : Est-ce que tu penses qu'un jeu dématérialisé vendu sur Steam, par exemple, devrait être vendu moins cher qu'un jeu en boîte ?

R : J'ai justement regardé une émission là-dessus comme quoi, en tout cas pour les AAA, le prix des jeux n'est pas assez élevé. Par exemple, Redemption 2, ça leur a pris 7 ans pour le développement. Ces 7 années, il faut les payer. Des gens avaient calculé ça et il se trouve qu'un jeu devrait non pas être vendu à 60 euros mais à 90 pour que ces 7 années soient couvertes financièrement. Je ne pense pas que ça soit juste le cas pour Redemption 2 mais pour l'ensemble des jeux AAA car maintenant, tout le monde essaie d'avoir le plus d'explosion et ça devient un peu comme Hollywood. Après moi, je pense qu'il faudrait justement diminuer le prix de ces jeux-vidéo. Maintenant, je préférerais payer plus et ne pas avoir toutes les conneries de DLC de cosmétique. Par exemple, pour Assassin's Creed 2, il y a tout un chapitre qu'ils ont retiré et ils l'ont mis en DLC. Donc au final, à côté des 60 euros que tu paies pour le jeu, tu dois encore rajouter une dizaine d'euro pour le DLC. Pour moi, c'est arnaquer le joueur que de faire ça. À partir de ce moment-là, si on cumule tous les DLC qu'on peut avoir, on est facilement parti pour 1000 euros. Je préfère donc avoir tout de suite les jeux complets. Par contre, pour « The Witcher », c'est différent. Ils ont voulu rajouter des parties d'histoire et qui étaient vraiment en plus. Je suis d'accord avec ce genre de choses car c'est quelque chose d'additionnel car les développeurs avaient encore des choses à raconter. Il y a aussi des jeux, comme « Uncharted » qui proposent des jeux uniques lorsqu'ils veulent continuer l'histoire. En gros, ce sont des gros DLC qu'ils vendent à part. J'achète parfois ce genre de DLC-là. Pour « Infamous », il y avait le jeu, l'extension et puis il y avait encore de petits DLC qui faisait le lien entre les différents opus. Tout le monde disait que c'était pourri donc je ne les ai pas téléchargés et je n'ai acheté que le jeu et l'extension.

I : Pour le cas de « Redemption 2 », tu penses qu'il devrait y avoir une différence de prix entre le matérialisé et le dématérialisé ?

R : Pour moi, il n'y a aucun souci à ce qu'il soit au même prix. Beaucoup de gens pensent qu'il devrait y avoir une différence de prix. En physique, c'est vrai qu'il y a la boîte et le CD à produire mais bon... En dématérialisé il n'y a pas ça mais Steam prend, par exemple, 30%

d'un jeu qui est lancé sur sa plateforme. Pour moi, ça revient au même pour l'éditeur au final. Maintenant, s'il lance le jeu sur sa propre plateforme, il n'y a pas cette commission mais il y a le prix du serveur. Le fait que ça soit le même prix en dématérialisé ou en physique ne me dérange pas. En physique, le prix chute beaucoup plus vite qu'en dématérialisé. Par exemple, chez Mediamarkt, en un mois, un jeu perd 5 euros. On ne sait pas pourquoi mais c'est comme ça. En un an, le jeu est à moitié prix en physique tandis qu'en dématérialisé, ça prend plus de temps. En effet, il faut plus ou moins deux ans pour que le jeu ne vaille plus que la moitié de sa valeur initiale.

I : On a parlé des promotions Steam. Est-ce que via ces promotions, tu dirais que tu achètes plus de jeux, des jeux que tu n'aurais pas achetés en temps normal ?

R : J'achète beaucoup plus de petits jeux. J'ai remarqué ça ! Avant, je ne regardais que les gros jeux, les AAA en physique. Et là, sur Steam, j'achète beaucoup plus de jeux indépendants. Mais niveau AAA, j'achète plus moins le même nombre ou un peu plus à cause des promotions Steam. La plus grosse partie des jeux que j'ai, ce sont des jeux indépendants.

I : Est-ce que tu dirais qu'avec toutes ces promotions, ta perception de la valeur réelle des jeux est un peu brouillée ?

R : Oui, c'est totalement brouillé. J'ai acheté une promotion de l'E3 sur Microsoft Store à 60 euros. J'avais vu des gens jouer et ça semblait vraiment être bien. 60 euros, c'était en promotion. Sinon, la version ultime était beaucoup plus chère, à peu près 110 euros, avec tous les DLC. J'ai eu du mal à mettre autant parce que, pour moi, 60 euros, c'est le prix d'un jeu neuf. Ma vision des choses est donc quand même un peu bouleversée. Si j'achetais moins de jeux, ça reviendrait un peu plus à la normale je pense.

I : Est-ce que les premières impressions que tu as d'un jeu sont vérifiées lorsque tu le testes ?

R : C'est une bonne question ça ! Se faire un avis, ça prend du temps. Deux heures de jeu, sur Assassin's Creed qui nécessite 150h par exemple, ce n'est rien. Ce n'est pas du tout représentatif. Par contre, 2h sur un jeu indépendant qui dure 3h, on est déjà au deux-tiers. Ça dépend des jeux. C'est vrai que je compare souvent les jeux avec les critiques que j'en ai vu et je suis parfois déçu. Après, en général, j'ai regardé suffisamment de critique pour avoir une vision assez représentative de la réalité. Par exemple, pour « The Last Of Us », j'avais de très hautes attentes par rapport à ce que j'en avais lu et c'est rentré en plein dedans. Je ne pense pas que j'ai déjà été impressionné, autant positivement que négativement, par rapport aux infos que j'avais eu avant de le tester.

I : Est-ce que tes premières impressions sont souvent confirmées une fois que tu creuses un peu dans le jeu ?

R : En général, c'est le premier niveau qui est déterminant, celui qui va donner le ton pour tout le jeu. Je pense que le premier est représentatif mais pas les derniers. En général, malheureusement, les derniers niveaux des jeux sont souvent bâclés. Pour « Assassin's Creed », c'est le cas. Souvent, c'est la fin des jeux qui me déçoit. Les impressions que j'ai durant les premières heures de jeu sont quand même très souvent confirmées. Après, il y a des jeux pour lesquels ils jouent là-dessus. Parfois, en plein milieu d'un jeu, tout le jeu change, que ça soit le type ou bien les graphismes. Beaucoup de gens peuvent arrêter le jeu avant la moitié alors qu'au final, ils auraient pu aimer la seconde partie. Il y a aussi des jeux qui, à chaque partie, change. Et donc, il faut finir le jeu 5 ou 6 fois pour vraiment avoir une idée du jeu. Donc là, les deux premières heures ne représentent pas du tout le jeu.

I : Il y a maintenant pas mal de types de jeux différents comme des « free to play » et des MMORPG qui fonctionnent avec des abonnements. Est-ce que toi tu joues à ce genre de jeux ?

R : J'ai joué à un jeu qui est devenu un « free to play » : « Team Fortress 2 ». Ce jeu était payant avant. Les seuls trucs payants, ce sont les cosmétiques et les clefs pour les boîtes que l'on reçoit quand on joue. Pour débloquer ces boîtes, on doit donc payer pour avoir les clefs. Ce n'est pas un jeu qui a été pensé pour être un « free to play » et donc il est vraiment bien construit et bien pensé au niveau des mécanismes. Là-dedans, j'ai bien voulu mettre de l'argent. Sinon, je ne joue pas à des « free to play », même sur mobile car je n'aime pas trop. Il y a trop de pub ou bien ils essaient d'arnaquer les joueurs en leur faisant acheter des cosmétiques, par exemple sinon ce n'est pas rentable pour eux. Ce n'est pas mon type de jeu.

I : Pourquoi tu as mis de l'argent dans « Team Fortress » du coup ? Pour des skins ?

R : En gros, comme j'ai passé pas mal d'heures dessus, j'ai commencé à avoir des avantages à payer. En débloquent les boîtes pour lesquelles je devais payer les clefs, j'ai eu des skins, des armes ou autres. Tu ne sais pas ce qu'il y a dans les boîtes mais tout le monde peut avoir toutes les choses à tout moment.

I : Concernant les MMORPG, tu n'es pas trop pour ça non plus ?

R : Non, ce n'est pas mon truc même si ça pourrait être intéressant en soit. Je ne m'y suis jamais intéressé en fait.

I : Qu'est-ce que tu penses des offres comme celle de PlayStation Now, de payer un abonnement pour avoir accès à un catalogue, à un certain nombre de jeux ?

R : J'ai du mal avec ça. Premièrement, ça limite à une catégorie de jeux. L'offre de PlayStation Now ne concerne souvent que des jeux PlayStation, même s'il peut y avoir d'autres jeux mais c'est surtout pour jouer à des jeux PlayStation que je prendrais l'abonnement. Je n'aime pas non plus l'idée que si j'arrête de payer l'abonnement, je perds le jeu et je perds ma progression. Après, si je repaie je retrouve tout mais il faut repayer. Avec Netflix, ce genre de systèmes, ça passe mieux mais pas pour les jeux-vidéo. Je ne trouve pas que ça soit intéressant sauf si on est plein aux as. J'aime bien posséder les jeux même si c'est en dématérialisé.

I : Tu as quand même un sentiment de possession quand c'est du dématérialisé ?

R : Oui, je l'ai ! Je pense que tu peux en parler avec n'importe quel joueur de Steam, il te dira qu'il y a cet esprit de collection de jeux où on a envie de garder et posséder ses jeux. Je pense qu'à un moment ou à un autre, j'essayerai mais il faut vraiment que le catalogue soit intéressant et qu'il n'y ait pas de disparition de jeu, même s'ils te préviennent un mois à l'avance. Il faudra voir avec le temps comment ça évolue. Je serais beaucoup plus tenté par un catalogue qui s'enrichit au fil du temps et qui ne perd aucun jeu. Je trouve que l'offre d'Xbox est plus intéressante que l'offre de PlayStation Now car je peux jouer autant sur PC que sur console et le catalogue est plus intéressant. Il n'y a pas assez de jeux sur PlayStation Now pour que ça soit intéressant. J'aurais quand même un pincement au cœur de ne pas posséder les jeux.

I : Est-ce que tu penses que ce type d'offres est plus adapté à certains types de profils en particulier ou pas spécialement ?

R : Je pense que c'est plus adapté aux gens qui jouent moins aux jeux-vidéo. Ça leur permettrait de découvrir des jeux via les systèmes de mise en avant. Il y a sûrement aussi des joueurs qui jouent énormément qui pourraient sûrement être intéressés mais bon... Ce n'est pas mon cas. Les gens qui jouent moins auraient moins vite tendance à mettre beaucoup d'argent dans un jeu et donc ce type d'offres pourraient plus les intéresser que des gens qui jouent plus mais ce n'est que mon avis.

I : Tu es donc plutôt de genre à acheter tes jeux un par un et d'y jouer à fond ?

R : Oui, voilà, c'est ça ! Je m'investis, je sais que c'est à moi. Je n'aime pas le fait que ça puisse disparaître du jour au lendemain si je ne paie plus. Avec les films et les séries, je m'en fiche par contre.

I : Est-ce que c'est parce que tu consacres plus de temps aux jeux qu'aux films et aux séries ?

R : Je ne pense pas. Je pense plutôt que c'est lié au fait de vouloir vraiment posséder mes jeux. Il y a 6 ou 7 ans, je ne voulais pas du tout de dématérialisé. Peut-être que dans quelques temps, je ne jurerais que par des Game Pass, il faudrait voir. Il faudrait juste que les entreprises communiquent entre elles. Par exemple, le Game Pass d'Xbox offre 50% de jeux, le PlayStation Now 20% et Stadia le reste. On doit donc avoir les trois abonnements pour tout avoir. Il faudrait peut-être un système de Game Pass annuel et on joue vraiment bien dessus pendant un an puis l'année suivante on va sur un autre système et ensuite encore un autre. Je pense que plus tard, je serai intéressé mais ce n'est pas pour le moment.

I : Est-ce que tu serais intéressé par le cloud gaming en général ?

R : Le gros problème du cloud, c'est que si tu perds internet, tu perds ton jeu. À l'heure actuelle, si je perds internet, je peux quand même jouer même si j'ai un message d'erreur comme quoi je ne suis plus en ligne. En plus, ma connexion n'est pas top. J'aurais un délai entre le moment où je touche ma manette et que ça s'envoie. Le gros avantage, c'est lorsque tu pars en vacances car tu n'as pas besoin de prendre ton ordi super performant ou ta PlayStation. Dans quelques années, ça pourrait être bien mais ce n'est pas encore génial maintenant. Quand la 5G sera implémentée, ce sera différente et quand les prix diminueront également. Shadow a une autre perspective. On peut grâce à lui utiliser un ordinateur puissant à distance. Ça pourrait être utile si j'ai un petit PC pour faire des choses de base et que si je dois faire tourner des choses plus importantes, j'utilise Shadow pour accéder à une machine bien plus puissante. En plus, actuellement, l'offre de Stadia est encore pauvre et pas vraiment attractive donc ce n'est pas super intéressant. Stadia, c'est gratuit à utiliser mais il faut payer les jeux. Pour moi, c'est du dématérialisé ++. En plus, c'est Google ! Ils ont l'habitude de faire des choses et de vite les abandonner. J'aurais confiance en Stadia si d'ici 5 ans, ça n'a pas encore disparu. C'est encore trop limité pour le moment. Xbox va lancer le Xcloud et il y aura un lien avec le GamePass. On pourrait jouer à distance avec un abonnement mensuel. Là, je trouve que la formule pourrait être beaucoup plus intéressante. Ainsi j'aurais le cloud gaming et le catalogue. Car si je suis dans le cloud de toute façon, je n'ai pas envie d'en plus payer des jeux dans le cloud. Je n'aime pas le fait de devoir payer en plus les jeux qui sont dans le cloud. Avoir une formule tout en un, c'est mieux, surtout que ça peut disparaître. Le souci, c'est souvent le catalogue qui ne m'intéresse pas. Xbox a un très bon catalogue car ce n'est pas que des jeux à eux et ils ont de très bons serveurs.

I : Si tu souscrivais à une telle offre de catalogue, est-ce que tu préférerais télécharger les jeux ou bien y jouer en streaming ?

R : Quand tu télécharges, tu as ton jeu. Actuellement, c'est ce que je préfère. Comme je te l'ai dit, la possession est importante pour moi en ce moment. Si tu me reposes la question dans 5 ans, ma réponse sera peut-être différente. Mais encore une fois, je peux voir l'intérêt de ça ! Quand tu es en vacances, tout est dans le cloud, tu peux jouer depuis ton téléphone grâce à une manette et une connexion. Ce n'est pas aussi confortable que sur PC mais en vacances, c'est intéressant pour les jeux de courses et des jeux dépendants et 2D.

I : Est-ce que tu te renseignes régulièrement sur tout ce qui est cloud gaming ?

R : Je suis lorsqu'il y a des nouveautés. J'attends surtout qu'ils règlent les problèmes de latences et qu'ils remplissent leurs catalogues.

I : Est-ce que tu penses que c'est l'avenir des jeux-vidéo ? Est-ce que tu penses que tu pourrais jouer uniquement comme ça à l'avenir ?

R : Dans un monde hyperconnecté vers lequel on tend, je pense que oui. À un moment ou à un autre, c'est ce qui va arriver. Il y aura de moins en moins de jeux physiques et de plus en plus de dématérialisation. Si je devais entre le combo « Xbox Game Pass et Xcloud » et le combo « Shadow et mon catalogue Steam actuel », je ne sais pas trop ce que je ferais. Actuellement, j'ai mon PC et mes jeux. Je peux jouer chez moi quand je veux mais si je ne suis pas là, ce n'est pas possible. Tandis qu'avec Shadow, ce serait possible. Je pense que je préférerais le système de Shadow à l'abonnement mensuel. Plus tard, je changerais peut-être d'avis, je ne sais pas, on verra.

I : Est-ce que ça te gênerait de ne pas posséder un PC puissant ?

R : Oui parce que je viens de l'acheter !

I : Imaginons que pour jouer, tu peux choisir entre acheter un nouveau PC puissant ou bien passer à l'offre de Shadow et acheter un PC moins puissant, qu'est-ce que tu préférerais ?

R : Bonne question ! Personnellement, je pense que je voudrais racheter un bon PC. J'ai un côté ITech et j'adore construire mon propre PC. J'ai envie de remplacer les pièces, dépoussiérer et changer les boîtiers. Mais ça, ça n'a rien à voir avec les jeux-vidéo.

I : Est-ce que tu es plutôt du genre à adopter une nouvelle technologie rapidement ou bien tu as tendance à attendre qu'elle se démocratise ?

R : Il y a une différence entre tester et acheter. Je veux toujours être le premier à tester une nouvelle technologie. J'ai, par exemple, très rapidement testé la Switch et le casque de VR. Maintenant, acheter la PlayStation VR, ça coûte très cher, plus ou moins 300 euros je pense. Ensuite, il faut acheter les jeux en plus.

I : Est-ce que tu as déjà eu l'occasion de tester le cloud gaming ?

R : J'ai voulu tester mais la Belgique n'était apte à ça. Je m'étais inscrit mais j'ai été refoulé. Le souci aussi avec Shadow, par exemple, c'est qu'il n'y a pas de mois gratuit. On peut annuler à tout moment mais on ne peut pas tester gratuitement. Pour le Xbox Pass, là, c'est un euro donc autant dire que c'est gratuit. Mais sinon, le cloud, non.

I : Est-ce que ton entourage parle du cloud gaming ?

R : Oui, car avec l'E3, l'Xbox, ect... ça fait parler mais pas plus que ça en dehors des communautés vraiment spécialisées. Il faut vraiment attendre et voir ce que l'avenir réserve à cette technologie. Je préfère attendre pour le moment que de dépenser tout de suite.

I : Est-ce que tu connais quelqu'un qui utilise un tel système ?

R : En Belgique ? Non, pas du tout.

I : Et toi, est-ce que tu en parles avec certaines personnes autour de toi ?

R : Avec mes amis mais sans plus et avec quelques inconnus sur internet. On en parle surtout car c'est l'actualité. Comme c'est de l'actualité, ça fait parler, ça pose des questions. Mais qui dit que dans 5 mois l'idée ne sera pas abandonnée ? Si ça disparaît, ça fera encore parler car les gens diront qu'ils avaient raison. Pour l'instant, on en parle, mais pour combien de temps ? Maintenant, ça pourrait évoluer et devenir la norme.

I : Est-ce que tu pourrais recommander ce type de systèmes à des amis ou autre ?

R : Sans avoir tester, non. Si je teste bien et que je peux dire quels sont les aspects positifs et négatifs alors peut-être bien. Sans avoir tester, c'est délicat de dire à quelqu'un de payer pour accéder à une telle chose car il n'y a pas forcément des mois gratuits.

I : Est-ce que tu passerais plus rapidement à ce type de systèmes si ton entourage les utilisait ?

R : Je serais prêt à tester si jamais je peux avoir un mois gratuit ou juste payer un mois. Par exemple, quand c'est les vacances, que j'ai le temps et que plein de gens me conseillent d'essayer, alors oui.

I : Est-ce que, pour toi, ce système est facile à utiliser ?

R : Oui car il faut juste lancer un service. Il suffit de cliquer sur deux ou trois boutons, mettre la manette ou même pas. Donc oui, c'est hyper simple ! Ils ont d'ailleurs fait exprès que ça soit simple justement. Si les gens doivent se prendre la tête à mettre en place ça, ça ne va pas du tout décoller.

I : Pour toi, à l'heure actuelle, le cloud gaming ne t'apporte rien en plus, pas de valeur supplémentaire, mais ça pourrait être intéressant à l'avenir ?

R : Oui, ça pourrait être intéressant s'ils revoyaient leurs catalogues et s'ils réglaient les soucis du système. Il faut aussi que le public accepte la technologie. Ça reste un sujet

intéressant et peut-être un sujet d'avenir. Je pense qu'on en parlera pendant longtemps même si les marques qui vont s'occuper de ça sérieusement n'existent pas encore. Le gros souci pour le moment, c'est aussi la connexion internet. Je pense qu'il est beaucoup trop tôt pour dire ce qu'il adviendra.

I : On arrive à la fin de l'interview. Tu aurais quelque chose à rajouter sur les sujets qu'on a abordés ou bien sur d'autres sujets ?

R : Non, on a déjà parlé de beaucoup de choses donc là, je ne vois pas !

I : Merci beaucoup !

R : De rien !

Annexe 9 : Questionnaire quantitatif

9.1. Introduction

Bonjour,

Dans le cadre de mon mémoire de fin d'études à l'UCLouvain Fucam Mons, je m'intéresse aux habitudes des joueurs en matière de jeux vidéo.

Aujourd'hui, j'ai besoin de votre aide afin de collecter des données qui me permettraient de dresser un portrait des joueurs actuels le plus fidèle possible.

Ce questionnaire vous prendra entre 8 et 12 minutes. Toutes les réponses seront traitées de manière anonyme.

Merci à tous pour le temps que vous consacrerez à répondre à ce questionnaire !

9.2. Habitudes de jeux

- Jouez-vous aux jeux-vidéos ? Oui/Non → Si NON, remercier la personne et fin du questionnaire.
- Sur quelle plateforme jouez-vous ? (Choix multiples) : Nintendo Switch, Nintendo 3DS, PC, Smartphone, Xbox One, Playstation 4, autre à préciser : ...
- Combien d'heures par semaine consacrez-vous en moyenne aux jeux-vidéos ? 0-5 heures / 5-10 heures / 10-15 heures / 15-20 heures / Plus de 20 heures / Cela varie en fonction des semaines
- A quel genre de jeux jouez-vous ? Aventure / Action / Plate-forme / FPS / TPS / Jeu d'infiltration / RPG / Sport / Course / Simulation / Gestion / Stratégie / MMORPG / MOBA / Party-game / Combat / Shoot 'em up / Jeu vidéo musical / Survival Horror / Jeux de réflexion (Puzzle, labyrinthes, détective...) / Autre, à préciser : ...

9.3. Jeux vidéo distribués de manière physique

Les questions suivantes traiteront des jeux « physiques », c'est-à-dire des jeux vendus avec une boîte et un CD/une cartouche, que ce soit en magasin ou via un site internet.

- Achetez-vous vos jeux-vidéos de manière physique ? Toujours / Souvent / Parfois / Rarement / Jamais (Si « Jamais », n'a pas accès aux questions suivantes sur les critères de choix pour les jeux physiques).
- Il existe de nombreux critères qui peuvent être pris en compte lorsqu'il s'agit d'acheter un jeu de manière physique. Nous en avons repris une liste ci-dessous. Pour chacun d'eux, pouvez-vous nous préciser son importance pour vous ? Ce critère est très important / Important / Peu important / Pas important du tout lorsque j'achète un jeu vidéo de manière physique :
 - Le fait de posséder le jeu physiquement
 - Le prix
 - La gamme de jeux proposée (qualité, diversité)
 - La sécurité de paiement
 - La possibilité d'acheter des éditions collector avec une belle boîte et/ou des goodies
 - Le fait de pouvoir profiter du marché de l'occasion des jeux physiques
 - Les aspects « collection » et « décoration » des jeux physiques
 - Le fait de ne pas devoir installer le jeu (ou l'entièreté du jeu) et gagner de la place au niveau de la mémoire de la machine
 - Le fait de pouvoir jouer sans connexion internet
 - Le fait de pouvoir prêter le jeu à mes amis
 - Autre critère important, à préciser : ...

9.4. Jeux vidéo distribués de manière dématérialisée

Les questions suivantes traiteront des jeux-vidéos dématérialisés, à acheter et télécharger en ligne (Steam, Playstation Store...).

- Achetez-vous vos jeux-vidéos de manière dématérialisée ? Toujours / Souvent / Parfois / Rarement / Jamais (Si « Jamais », n'a pas accès aux questions suivantes sur les critères de choix pour les jeux dématérialisés).
- Différents critères sont également pris en considération lorsqu'il s'agit d'acheter un jeu de manière dématérialisée. Nous en avons repris une liste ci-dessous. Pour chacun d'eux, pouvez-vous nous indiquer son degré d'importance pour vous ? Ce critère est

très important / Important / Peu important / Pas important du tout lorsque j'achète un jeu vidéo de manière dématérialisée :

- Le prix
- Le fait de ne pas me déplacer pour acquérir mes jeux
- Le sentiment de possession vis-à-vis de mes jeux dématérialisés (malgré que je ne possède pas d'objet physique, il est important pour moi d'avoir la sensation de posséder mon jeu)
- La confiance envers la plateforme en ligne ou le site que j'utilise pour acquérir un jeu dématérialisé
- La facilité avec laquelle j'utilise la plateforme en ligne ou le site internet
- Avoir tous mes jeux rassemblés au sein de la même plateforme en ligne
- La gamme de jeux proposée (qualité, diversité)
- Le gain de place offert par le dématérialisé
- Les promotions offertes par certaines plateformes en ligne
- Pouvoir jouer sur n'importe quelle machine en se connectant sur son compte (par exemple, en utilisant une plateforme comme Steam)
- Autre critère important, à préciser : ...

9.5. Le prix et la possession des jeux vidéo

Les questions suivantes traiteront des critères du prix et de possession de manière plus précise. Pourriez-vous nous donner votre degré d'accord avec les propositions suivantes ? (Tout à fait d'accord / Plutôt d'accord / Ni d'accord, ni pas d'accord / Plutôt pas d'accord / Pas du tout d'accord).

- « Je pense qu'un jeu vidéo dématérialisé (à télécharger en ligne) doit être vendu à un prix moins élevé qu'un jeu vidéo vendu de manière physique (boîte, CD) » : tout à fait d'accord / plutôt d'accord / Ni d'accord, ni pas d'accord / plutôt pas d'accord / pas du tout d'accord
- « Sur PC, j'accepte de dépenser autant d'argent dans un jeu vidéo dématérialisé que dans un jeu vidéo physique » : tout à fait d'accord / plutôt d'accord / Ni d'accord, ni pas d'accord / plutôt pas d'accord / pas du tout d'accord

- « Sur consoles, j'accepte de dépenser autant d'argent dans un jeu vidéo dématérialisé que dans un jeu vidéo physique » : tout à fait d'accord / plutôt d'accord / Ni d'accord, ni pas d'accord / plutôt pas d'accord / pas du tout d'accord
- Le montant maximum que j'accepte de dépenser dans un jeu vidéo physique sur PC est de : 0-10€ / 11€-20€ / 21€-30€ / 31€-40€ / 41€-50€ / 51€-60€ / 61€-70€ / Plus de 70€ / Pas de limite fixe, tout dépend du jeu / Je n'achète pas de cette manière
- Le montant maximum que j'accepte de dépenser dans un jeu vidéo dématérialisé sur PC est de : 0-10€ / 11€-20€ / 21€-30€ / 31€-40€ / 41€-50€ / 51€-60€ / 61€-70€ / Plus de 70€ / Pas de limite fixe, tout dépend du jeu / Je n'achète pas de cette manière
- Le montant maximum que j'accepte de dépenser dans un jeu vidéo physique sur consoles est de : 0-10€ / 11€-20€ / 21€-30€ / 31€-40€ / 41€-50€ / 51€-60€ / 61€-70€ / Plus de 70€ / Pas de limite fixe, tout dépend du jeu / Je n'achète pas de cette manière
- Le montant maximum que j'accepte de dépenser dans un jeu vidéo dématérialisé sur consoles est de : 0-10€ / 11€-20€ / 21€-30€ / 31€-40€ / 41€-50€ / 51€-60€ / 61€-70€ / Plus de 70€ / Pas de limite fixe, tout dépend du jeu / Je n'achète pas de cette manière
- J'ai la sensation de posséder mon jeu lorsque celui-ci est dématérialisé : Tout à fait d'accord / Plutôt d'accord / Ni d'accord, ni pas d'accord / Plutôt pas d'accord / Pas du tout d'accord
- J'ai la même sensation de possession que mon jeu soit physique ou dématérialisé : Tout à fait d'accord / Plutôt d'accord / Ni d'accord, ni pas d'accord / Plutôt pas d'accord / Pas du tout d'accord

9.6. Le processus d'achat

Lorsqu'un joueur souhaite acheter un jeu vidéo, il passe généralement par différentes étapes. Pourriez-vous nous indiquer votre degré d'accord avec les propositions suivantes ? (Tout à fait d'accord / Plutôt d'accord / Ni d'accord, ni pas d'accord / Plutôt pas d'accord / Pas du tout d'accord).

- L'élément qui me donne envie d'acheter un jeu vidéo (par exemple, des trailers, des recommandations...) est identique que je décide d'acheter un jeu vidéo physique ou dématérialisé
- Quand je recherche de l'information sur un jeu que je pense acheter, je procède de la même manière que ce jeu soit physique ou dématérialisé

- Je prends en compte les avis et recommandations (amis, professionnels, etc...) de la même manière lorsque j'envisage d'acheter un jeu vidéo physique ou dématérialisé
- Lorsque je pense acheter un jeu, il m'arrive d'hésiter entre le fait de l'acheter de manière physique ou de manière dématérialisée et je compare donc les différents endroits où je peux acheter ce jeu (magasin physique, site internet, plateforme comme Steam)
- Lorsque j'achète un jeu de manière physique, je compare les lieux où je peux acheter ce jeu
- Lorsque j'achète un jeu de manière dématérialisée, je compare les différents sites et plateformes en ligne où je peux acquérir le jeu
- Je fais plus de comparaisons sur les endroits où acheter le jeu lorsqu'il s'agit d'un jeu vidéo physique, par rapport à un jeu vidéo dématérialisé
- Lorsque je souhaite acheter un jeu vidéo, mes critères de choix sont différents si mon jeu est acheté de manière physique ou dématérialisée
- Je fais plus d'achats non planifiés pour des jeux-vidéos achetés de manière dématérialisée car il y a souvent des promotions en ligne
- Je fais plus d'achats non planifiés pour des jeux-vidéos achetés de manière dématérialisée car les achats sont plus faciles à effectuer
- Mes critères de satisfaction liés à mon achat sont différents s'il s'agit d'un jeu acheté de manière physique ou dématérialisée
- Que j'ai acheté un jeu vidéo dans un magasin physique ou de manière dématérialisée, cela ne change rien à ma manière de commenter mon expérience de jeu

9.7. Les catalogues de jeux

Les questions suivantes traiteront des catalogues de jeux qui fonctionnent à la manière de Netflix, comme ceux que proposent par exemple Sony, Ubisoft ou Electronic Arts.

Différents éléments peuvent avoir leur importance lorsqu'il s'agit d'adopter une offre de catalogue de jeux. Nous en avons repris quelques-uns ci-dessous. Pour chacun d'eux, pourriez-vous nous préciser son importance pour vous dans l'adoption de ce mode de jeu particulier ? Ce critère est très important / Important / Peu important / Pas important du tout pour la souscription à un catalogue de jeux :

- Le prix de l'abonnement

- Le nombre de jeux disponibles dans le catalogue
 - La qualité des jeux disponibles dans le catalogue
 - La variété des jeux disponibles dans le catalogue
 - La présence de jeux de plusieurs éditeurs différents dans le catalogue
 - La présence de jeux rétros dans le catalogue
 - Le temps de jeu dont je dispose pour jouer aux jeux-vidéos
 - Le fait que les jeux ne disparaissent pas du catalogue
 - La présence de nouveaux jeux dès leur sortie
 - Le fait de pouvoir se désabonner à tout moment sans contrainte
- Avez-vous déjà essayé une offre de catalogue de jeux ? Oui, j'ai déjà essayé/ Oui, j'utilise actuellement un tel système / Non mais je compte essayer / Non mais je compte utiliser exclusivement cette manière de jouer aux jeux-vidéos prochainement / Non, ça ne m'intéresse pas

Les éléments suivants vous empêchent/empêcheraient-ils d'utiliser un catalogue de jeux ?
(Tout à fait d'accord / Plutôt d'accord / Ni d'accord, ni pas d'accord / Plutôt pas d'accord / Pas du tout d'accord) :

- Le fait de ne pas posséder les jeux
- Un prix trop élevé
- Le manque de jeux disponibles dans le catalogue
- Le manque de variété des jeux disponibles dans le catalogue
- Le manque de temps disponible pour jouer aux jeux-vidéos
- Le fait de payer un abonnement
- La sensation de devoir rentabiliser l'abonnement
- Le fait de devoir payer plusieurs abonnements pour bénéficier de tous les jeux qui me plaisent
- Le fait que je passe beaucoup de temps sur très peu de jeux différents
- Autre, à préciser :

9.8. Le cloud gaming

Les questions suivantes traiteront du cloud gaming. Le cloud gaming est la possibilité de jouer à des jeux-vidéos via des serveurs à distance sur lesquels tournent les jeux. Ces serveurs

nous renvoient l'image du titre auquel on joue. La partie se déroule donc « en streaming ». Il n'est alors plus nécessaire de posséder une console ou un PC gamer très cher pour pouvoir jouer. Un PC « basique », un smartphone ou même une TV connectée suffisent.

Différents types d'offres existent. Elles fonctionnent toutes avec un système d'abonnement à payer.

Certaines offres proposent la mise à disposition des serveurs pour disposer d'un ordinateur puissant, mais sans offrir de jeux. Le joueur jouera donc avec ses propres jeux.

D'autres offres proposent, en plus de ces serveurs, un catalogue de jeux disponibles pour le joueur. Il est parfois possible d'égaleme nt acheter d'autres jeux, en plus de ceux offerts « gratuitement » avec l'abonnement.

Enfin, certaines offres sont axées sur un catalogue de jeux, dont nous avons déjà parlé. Ces offres permettent de jouer sur notre propre machine "puissante", en streaming (telle que l'offre de Sony pour la Playstation, par exemple).

Pourriez-vous nous donner votre avis concernant les propositions suivantes ?

- « Mon opinion vis-à-vis du cloud gaming est » : bonne – mauvaise (échelle de Likert à 5 items)
- « Je n'apprécie pas du tout le cloud gaming » - « J'apprécie beaucoup le cloud gaming » (échelle de Likert à 5 items)
- « Le cloud gaming est plaisant » - « Le cloud gaming est déplaisant » (échelle de Likert à 5 items)
- Utilisez-vous actuellement un système de cloud gaming ? Oui / Non
- Pensez-vous souscrire à un système de cloud gaming prochainement ? Certainement / Probablement / Probablement pas / Certainement pas
- « L'/Les offre(s) de cloud gaming que je trouve la/les plus intéressante(s) est/sont » :
 - Payer un abonnement pour bénéficier de serveurs à distance et jouer à mes propres jeux
 - Payer un abonnement pour bénéficier de serveurs à distance ainsi que d'un catalogue de jeux
 - Payer un abonnement pour bénéficier d'un catalogue de jeux auxquels je peux jouer en streaming pour jouer sur ma propre machine « puissante » (par exemple, sur Playstation)

- Aucune de ces offres
- Autre : ...

Différents éléments peuvent avoir leur importance lorsqu'il s'agit d'adopter le cloud gaming. Nous en avons repris quelques-uns ci-dessous. Pour chacun d'eux, pouvez-vous nous préciser son importance pour vous dans l'adoption de ce mode de jeu particulier ? Ce critère est très important / Important / Peu important / Pas important du tout pour l'adoption du cloud gaming.

- La qualité de la connexion internet
- Le fait de ne pas devoir posséder une machine puissante
- Le fait de ne plus devoir changer de PC ou de console
- Les mises à jour automatiques
- Le prix de l'abonnement
- Le budget à consacrer aux jeux-vidéos
- Le stockage illimité de données dans le cloud
- L'expérience de jeu (réactivité, lags, bugs,...)
- Le fait de pouvoir jouer n'importe où
- Le fait de pouvoir jouer sur n'importe quelle plateforme
- Autre, à préciser :

Les éléments suivants vous empêchent/empêcheraient-ils d'adopter un tel mode de jeu ? (Tout à fait d'accord / Plutôt d'accord / Ni d'accord, ni pas d'accord / Plutôt pas d'accord / Pas du tout d'accord).

- La nécessité d'être constamment connecté à Internet pour jouer
- Le fait de payer un abonnement
- La sensation de devoir rentabiliser l'abonnement
- Le fait de ne pas nécessairement posséder une machine « dernier cri »
- La peur que mes données ne soient pas bien protégées
- Le fait que je préfère jouer aux jeux-vidéos de manière plus traditionnelle
- Le fait que je trouve le cloud gaming compliqué à utiliser
- Le fait que je ne comprenne pas le fonctionnement du cloud gaming
- La sensation que le cloud gaming ne m'est d'aucune utilité

- Autre, à préciser : ...

9.9. Les répondants

- Quel est votre sexe ? Homme / Femme / X
- Quel est votre âge ? Moins de 15 ans / 15 – 20 ans / 21 – 25 ans / 26 – 30 ans / 31 – 35 ans / 36 – 40 ans / 41 – 45 ans / 46 – 50 ans / 51 – 55 ans / 56 – 60 ans / Plus de 60 ans
- Quel est votre emploi ? Etudiant / Sans emploi / Employé / Ouvrier / Fonctionnaire / Cadre / Indépendant / Autre : ...
- Dans quel pays habitez-vous ? Belgique / France / Suisse / Autre : ...
- Si vous le souhaitez, vous pouvez indiquer des commentaires additionnels ou des remarques éventuelles, ainsi que votre adresse mail si vous souhaitez obtenir plus d'informations sur le travail réalisé.