

# Résultats et analyse du sondage : Le MMORPG idéal

## Sommaire

1.	<b>Introduction</b> .....	1
2.	<b>Méthodologie</b>	
	a. Structure du sondage .....	2
	b. Diffusion du sondage .....	2
	c. Vérification des données .....	3
3.	<b>Profil des sondés</b> .....	4
4.	<b>Caractéristiques du MMORPG idéal</b>	
	a. Univers .....	7
	b. Gameplay général .....	9
	c. Gameplay de combat .....	12
	d. Gameplay d'artisanat .....	13
	e. Communauté .....	15
	f. Graphismes .....	16
	g. Roleplay .....	17
	h. Avatars .....	18
5.	<b>Conclusion</b> .....	20
6.	<b>A propos de l'auteur</b> .....	20
7.	<b>Annexe : Résultats Bruts</b> .....	21

## 1. Introduction

De nombreux sondages pour connaître les habitudes des joueurs, leur mode de vie, leur âge ont déjà été proposés. Cependant, très peu d'études portent sur ce que les joueurs attendent. Pourtant, les caractéristiques du jeu parfait constituent un sujet de discussion qui revient très régulièrement au sein des groupes de joueurs. C'est plus particulièrement vrai dans le cas des MMORPG : jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs.

Le sondage "Le MMORPG idéal" a pour but de connaître et de rendre lisibles les attentes des joueurs concernant ce type de jeu. C'est une première approche assez simple qui a été réalisée dans un temps limité (moins de 3 semaines) et auprès d'un public restreint (joueurs francophones).

## 2. Méthodologie

### 2.a Structure du sondage

Dans le but d'obtenir un nombre important de réponses, le sondage a été conçu simple et relativement court : il faut moins de 5 minutes pour y répondre. Dédié à un public de joueurs francophones, le texte est en français et le vocabulaire utilisé dans le sondage est celui des MMORPG, qui comporte de nombreux anglicismes.

La première partie du sondage concerne uniquement l'identification du profil des sondés. Le corps du sondage, portant sur les caractéristiques du MMORPG idéal, compte 25 questions. La plupart demande juste de choisir une seule réponse parmi plusieurs proposées. Deux questions sont à choix multiples, et trois questions sont ouvertes. Les sondés ont également la possibilité de laisser un commentaire long à la fin du sondage.

### 2.b Diffusion du sondage

Le sondage a été réalisé du 07/12/09 au 23/12/09 auprès de joueurs francophones. Il a été diffusé principalement via des forums dédiés aux MMORPG (jeux online, mondes persistants) ou au jeu vidéo et à l'informatique en général (canardpc, 01net, gamekult) . Il a également été proposé via différentes guildes multi-jeux (groupement de joueurs participants à plusieurs jeux). Pour éviter l'influence trop forte du style d'un MMORPG, il n'a pas été diffusé sur les forums dédiés à un seul jeu.

Les joueurs ont dans l'ensemble bien accueilli le sondage. Les principales critiques concernaient le trop petit nombre de caractéristiques étudiées et de questions ouvertes.

## 2.c Vérification des données

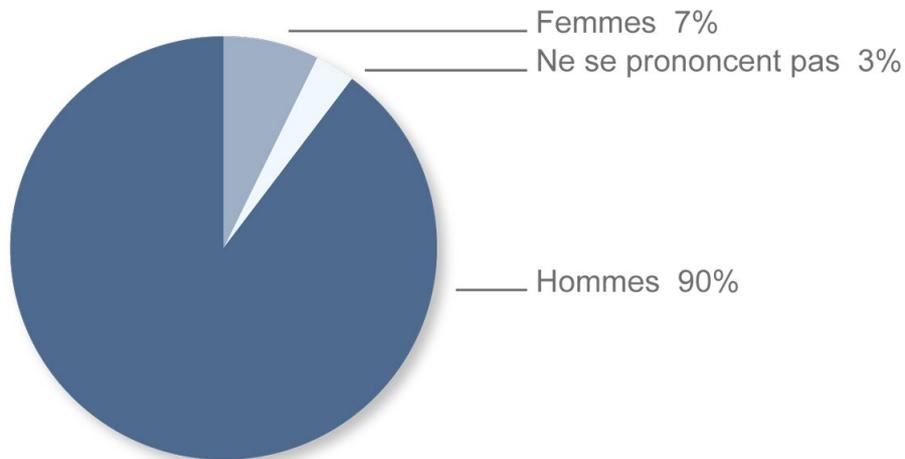
Une vérification de type "captcha" été incluse au sondage ce qui permet d'affirmer que les réponses proviennent d'humains et non de robots. Pour des raisons de confidentialité, il n'y a pas eu de vérification de l'adresse ip des répondants, il est donc difficile d'affirmer que personne n'ait répondu deux fois au sondage. Cependant les réponses "doublons" (en tout point identiques et se suivant) ou vides ont été systématiquement été supprimées de la base de données pour éviter de fausser le sondage.

Le sondage a finalement obtenu 658 réponses validées.

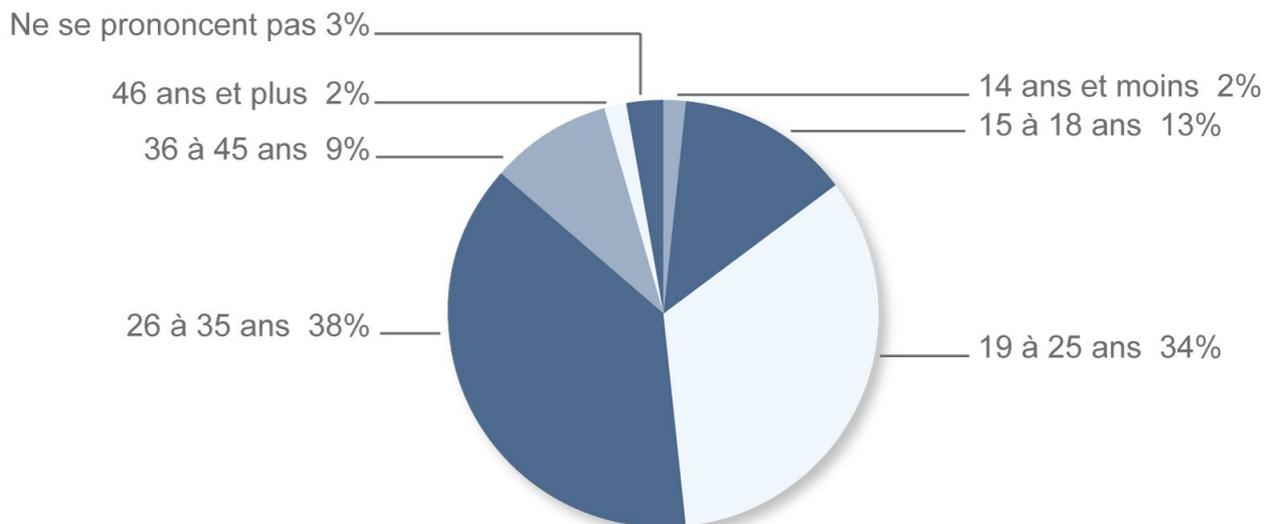
### 3. Profil des sondés

Les sondés sont majoritairement des hommes, dont la plupart a entre 19 et 35 ans.

Répartition des sondés par genre

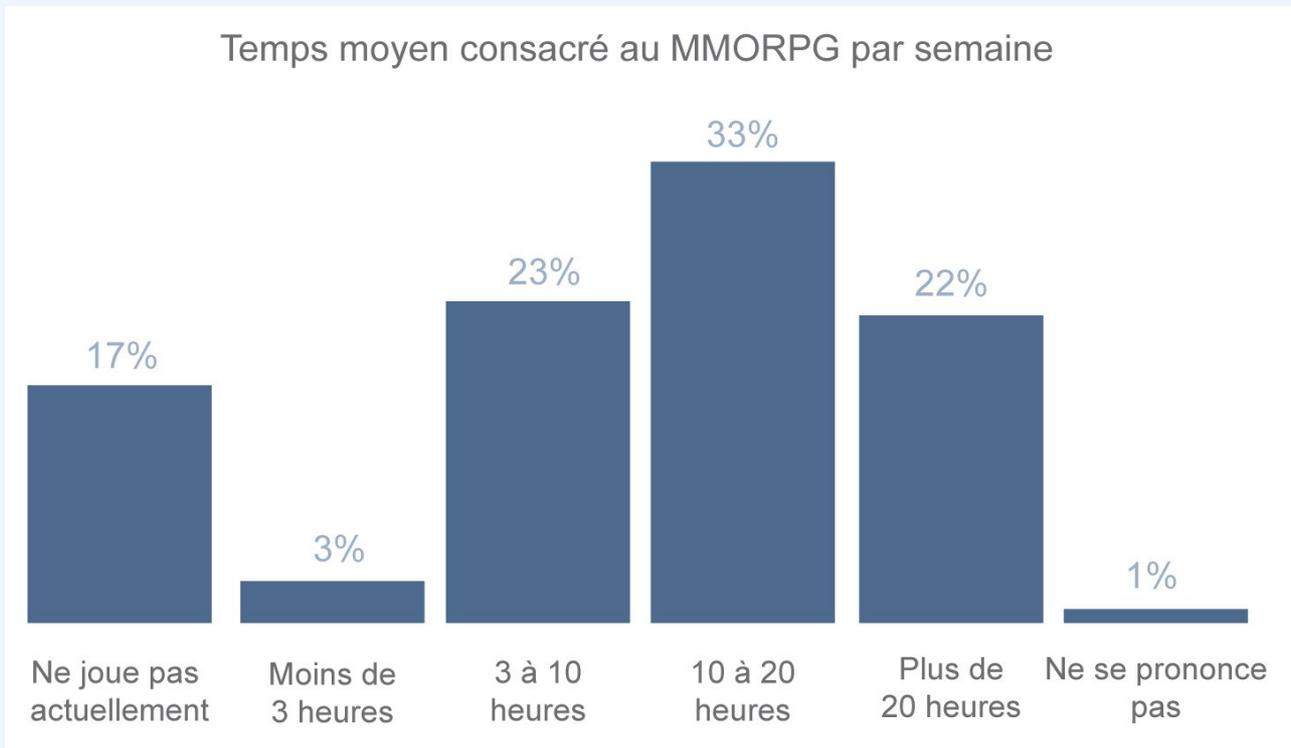


Répartition des sondés par tranche d'âge

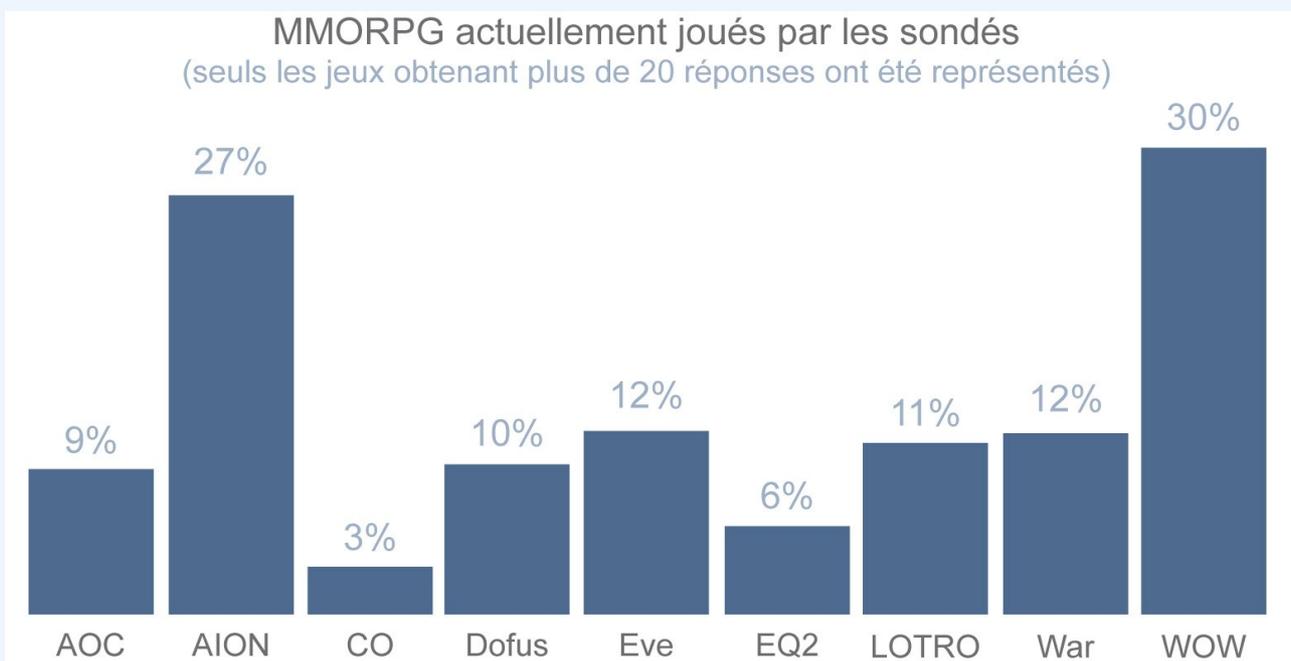


**97% des sondés ont déjà essayé les MMORPG.** Ce n'est pas étonnant compte-tenu du fait que le sondage a un titre évocateur pour les joueurs et a été diffusé via des réseaux communautaires de MMORPG.

Concernant le **temps passé à jouer**, on peut tout d'abord noter qu'une partie importante des sondés ne joue plus actuellement. Ceux qui jouent à des MMORPG le font majoritairement plus de trois heures par semaine, et ne sont donc pas des "casual gamers" (voir définition sur le site de Gamekult). Il apparaît également que 82% des sondés jouent actuellement à un MMORPG au moins.

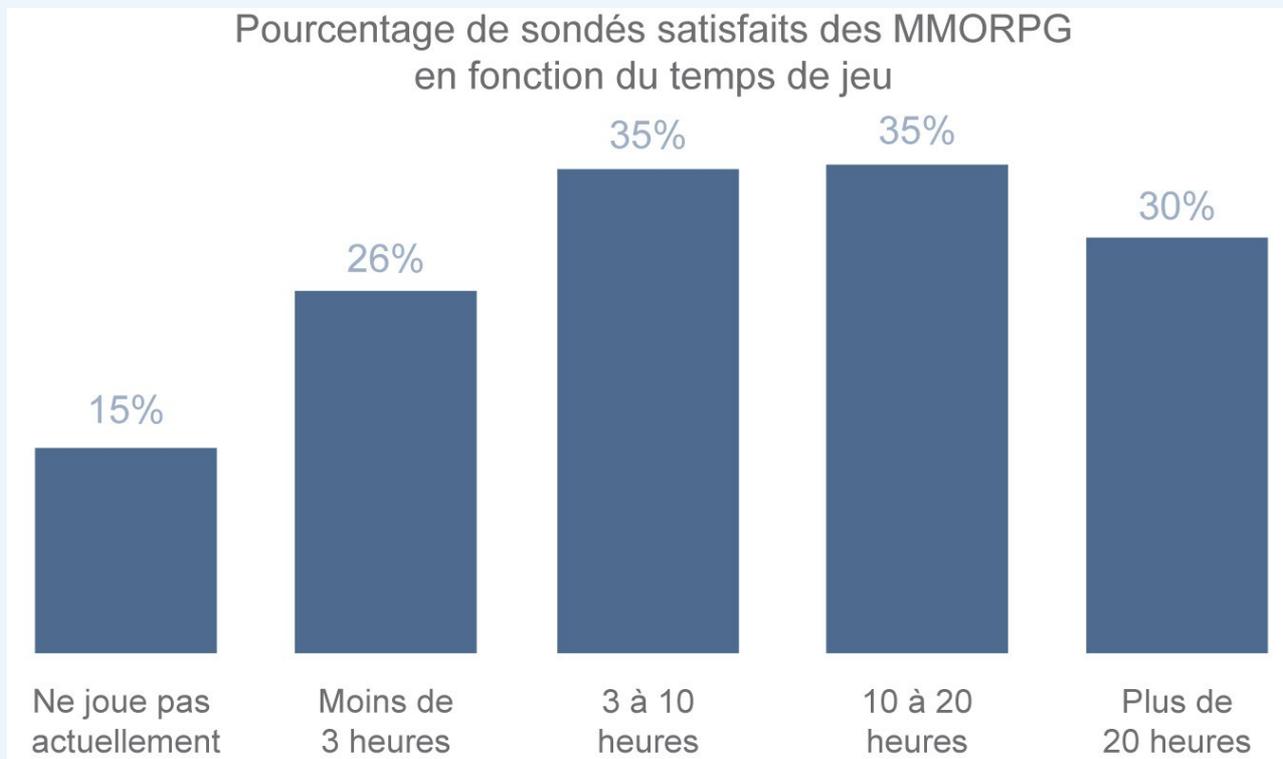


La question du ou des **MMORPG actuellement joués** par les sondés était à choix multiple et ouverte. Sans surprise, le jeu le mieux représenté parmi les sondés est World of Warcraft avec 30% des réponses. Par contre, il est plus étonnant de constater que 55 MMORPG différents ont été cités. Sur les 55, seuls 9 jeux ont obtenus plus de 20 réponses. Il est également intéressant de noter que 34% des sondés jouent à plus d'un MMORPG.



(Abréviations : AOC : Age of Conan, CO : Champions Online, Eve : Eve Online, EQ2 : Everquest 2, LOTRO : Lord of the Rings Online, War : Warhammer Online, WOW : World of Warcraft)

Afin d'obtenir une opinion globale, les sondés ont été questionnés sur leur **satisfaction vis à vis des MMORPG**. Il apparaît que **68%** des sondés ne sont pas satisfaits. Ce résultat interroge puisque 82% de l'ensemble des sondés jouent.



Il serait intéressant de comparer ces données avec celles d'un sondage international, afin de savoir si la très grande insatisfaction vis à vis des MMORPG remarquée dans ce sondage est une spécificité française ou bien si elle résulte d'autres facteurs, par exemple d'attentes non comblées.

Ne peut-on imaginer que la déception des joueurs résulte de ce que les nombreuses promesses, surtout les plus originales et alléchantes, promises avant la sortie des MMORPG, ne soient pas toutes réalisées ?

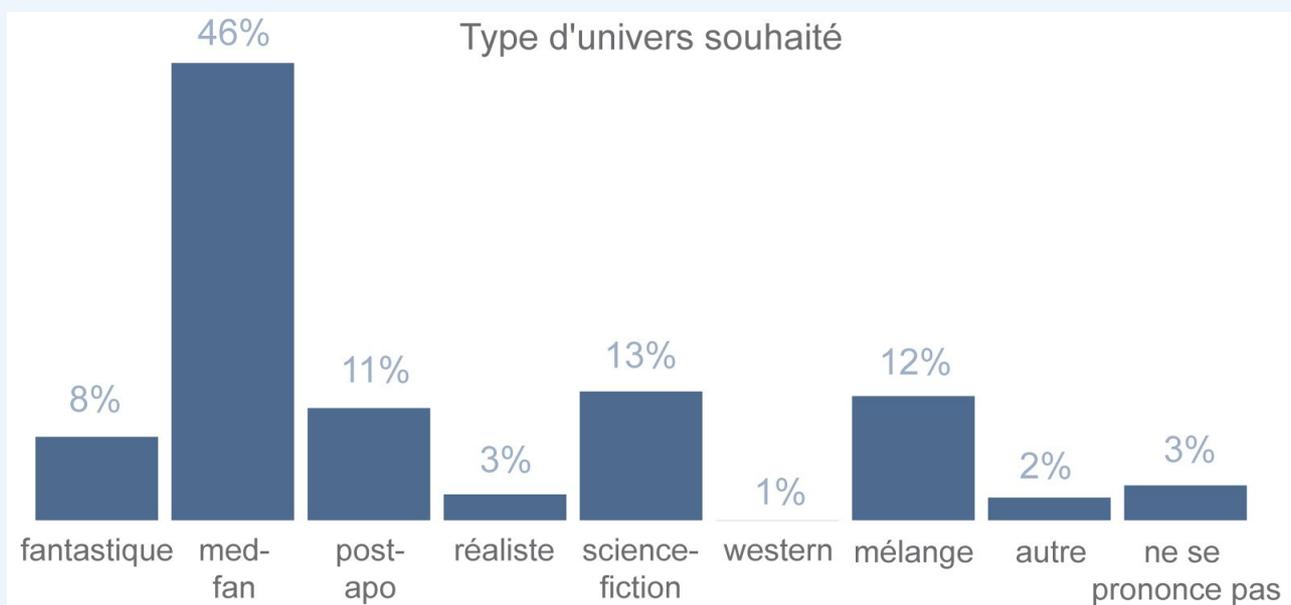
On pourrait également interroger les joueurs insatisfaits sur leurs raisons de jouer malgré tout dans un sondage ultérieur.

## 4. Caractéristiques du MMORPG idéal

Plusieurs questions ont été choisies pour permettre aux sondés de décrire synthétiquement leur MMORPG idéal. Elles portent sur de nombreux aspects de ces jeux, sans toutefois prétendre à l'exhaustivité.

### 4.a Univers

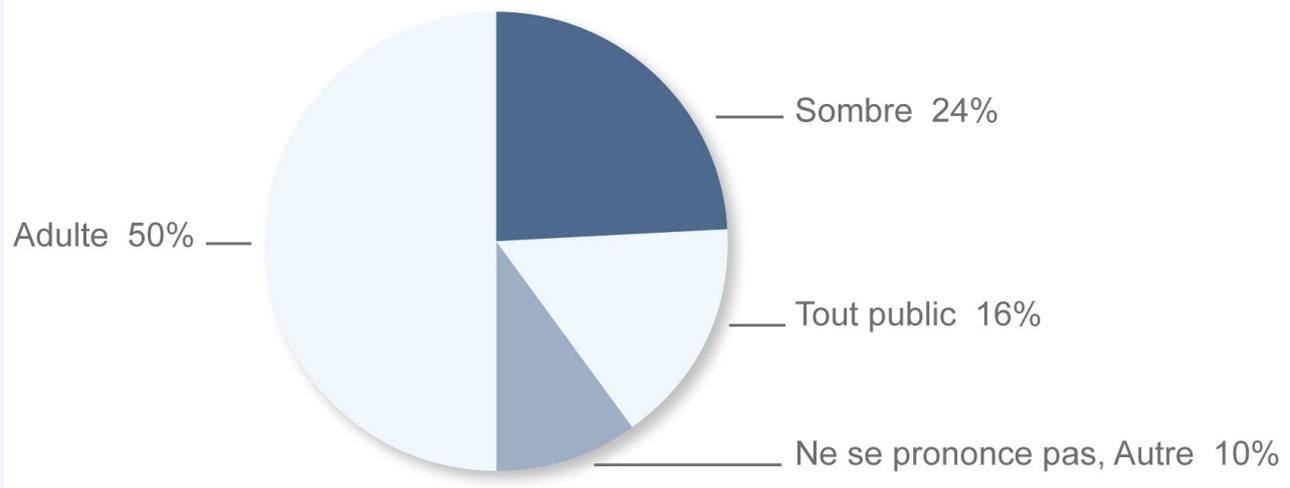
Concernant le **type d'univers** que les sondés souhaiteraient voir dans leur MMORPG idéal, le médiéval fantastique arrive largement en tête, avec 46% des réponses. C'est aussi le type d'univers le plus représenté dans les MMORPG actuels. On peut également noter qu'un univers réaliste (à ne pas confondre avec des graphismes réalistes) n'intéresse pas beaucoup les joueurs, avec seulement 3%. Cela peut s'expliquer par le fait qu'un des plaisirs de jeu dans un MMORPG est de découvrir un nouvel univers et de s'évader, ce qui beaucoup plus difficile dans un univers réaliste.



(Abréviations : med-fan : médiéval fantastique, post-apo : post apocalyptique)

La moitié des sondés souhaitent une **ambiance** "Adulte". Cette donnée permet de penser que les joueurs de MMORPG, majoritairement adultes (voir les tranches d'âge) souhaitent que les MMORPG soient dédiés à leur tranche d'âge : il ne doit pas s'agir de jeux pour enfants. On peut également supposer que les joueurs trouvent que les univers édulcorés sont moins convaincants et donc sont des freins à l'immersion.

## Ambiance de l'univers



Il faut par ailleurs noter que la proportion de sondés ayant choisi un univers adulte est la même chez les hommes et les femmes. Par contre, seules 6% des femmes souhaitent un univers sombre, alors que 25% des hommes ont choisi cette option, les femmes préférant dans ce cas un univers tout public.

La proportion de sondés ayant choisi un univers adulte augmente avec l'âge (de 8% pour les moins de 15 ans, à 60% chez les 36 à 45 ans), alors que la proportion de joueurs ayant choisi un univers sombre reste relativement stable entre 18% et 28%. Le choix d'un univers tout public est inférieur à 20% hormis pour les joueurs de moins de 15 ans et de plus de 46 ans où cette option est alors choisie dans 50% des cas.

Les sondés ont ensuite été questionnés sur l'importance à leur yeux d'avoir un univers original. **63% d'entre eux souhaitent un univers original**, 28% un univers un peu original et seulement 9% un univers pas original. Compte tenu du fait que 46% des sondés souhaitent un univers médiéval fantastique, on peut donc supposer que l'option "univers original" n'a pas été choisie pour indiquer un univers complètement nouveau mais pour un univers qui arrive à innover, étonner tout en se basant sur quelque chose de déjà connu.

Sur la question de la **richesse et de la complexité de l'histoire de l'univers** (lore), les sondés ont répondu **oui à 71%**, un peu à 24% et non 3%. Cela indique que pour la majorité des joueurs le fait que l'univers ait une histoire fournie a une importance dans l'immersion et le plaisir de jeu. On sait par ailleurs que la plupart des joueurs ne lit pas les textes à l'intérieur du jeu (pour les propositions de quêtes, les livres). On peut donc imaginer que les joueurs souhaitent accéder à cette histoire, non pas grâce à de longs textes linéaires, mais à travers leurs explorations, des dialogues avec des personnages non joueurs, ou même à travers des aspects du gameplay dédiés à l'apprentissage de l'histoire de l'univers (comme la diplomatie dans Vanguard par exemple)

## 4.b Gameplay général

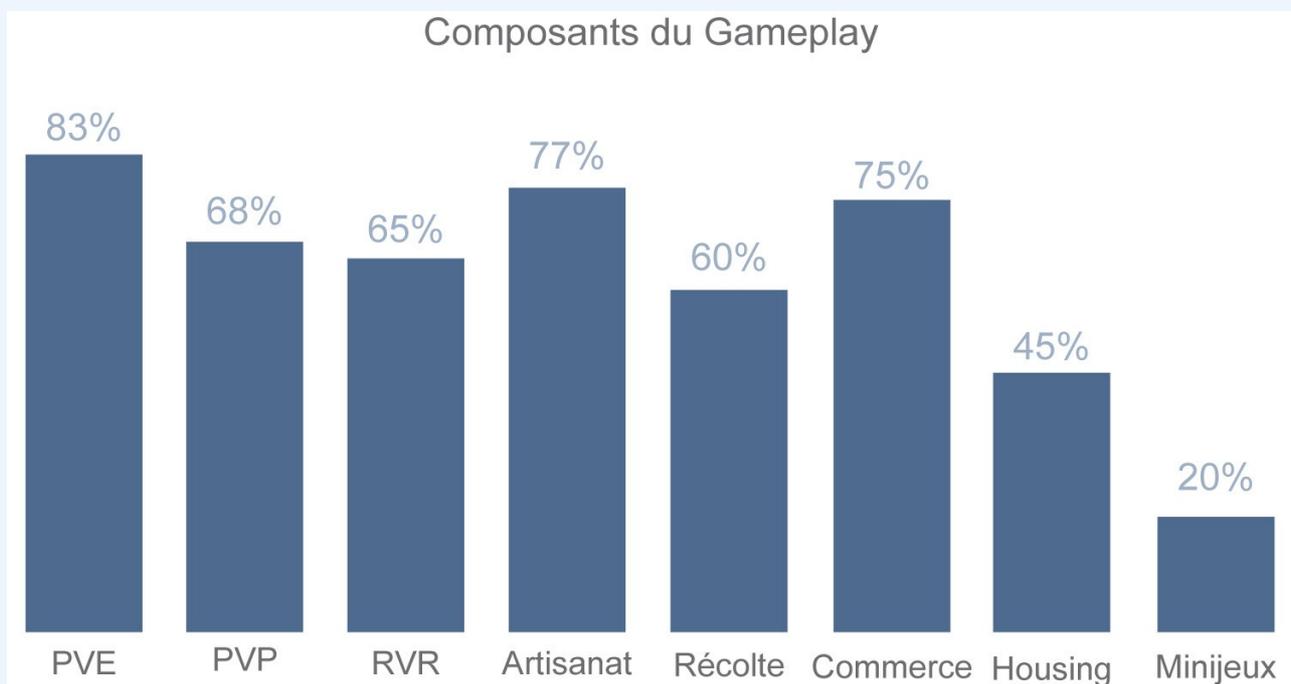
Le gameplay décrit les règles du jeu, les possibilités en terme d'interactivité et la façon d'interagir. C'est aussi l'étalonnage de la difficulté du jeu, de l'effet des actions. C'est un terme anglais, auquel il n'existe pas de réel équivalent en français.

La première question posée concerne le niveau d'investissement requis et le niveau de difficulté du MMORPG idéal. **67% des sondés ont répondu souhaiter une difficulté normale avec un investissement moyen.** 20% ont choisi une difficulté importante et avec beaucoup d'investissement. Enfin, 12% ont choisi l'option facile avec un rythme casual.

Concernant cette question, plusieurs sondés ont fait remarquer que la difficulté ne devait pas forcément être liée avec le niveau d'investissement requis. Certains auraient par exemple souhaité un jeu difficile adapté à un rythme casual.

Les **composants du gameplay** sont les éléments qui assemblés, définissent un jeu. Pour les MMORPG, des composants emblématiques ont été choisis. Soit ces composants sont souvent présents, soit ils sont souvent cités sans être finalement présents dans le jeu. Par exemple, le "housing" : le fait de pouvoir avoir une maison dans le jeu et de pouvoir l'aménager est un composant de jeu présent dans plusieurs MMORPG (Everquest 2, Star Wars Galaxies ou Vanguard) et qui a également été promis sans être finalement présent dans d'autres (comme World of Warcraft).

Cette question était à choix multiple et ouverte.

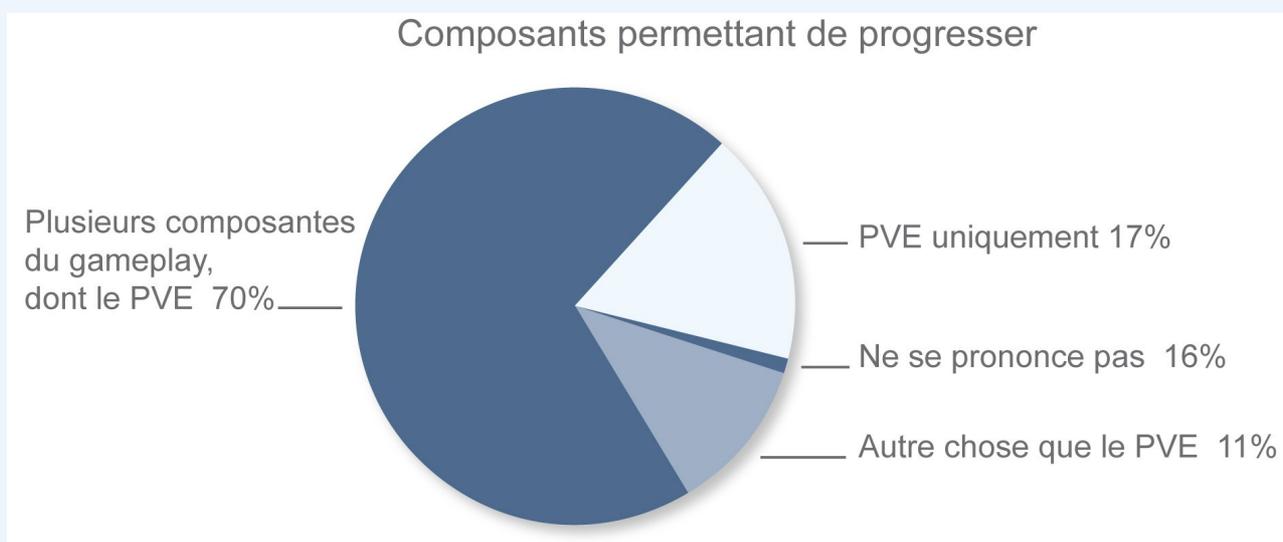


(Abréviations : PVE : joueur contre environnement (le ou les joueurs jouent contre l'ordinateur), PVP : joueur contre joueur, RvR : royaume contre royaume (les joueurs regroupés en factions, jouent les uns contre les autres, au bénéfice de leur faction) )

D'autres composants ont par ailleurs été cités grâce à la question ouverte : la politique, la diplomatie, les véhicules, l'exploration, le voyage spatial, etc.

Les MMORPG sont basés sur un système de personnage. Faire progresser ce personnage permet de progresser dans le jeu. La manière dont se fait cette progression est donc très importante.

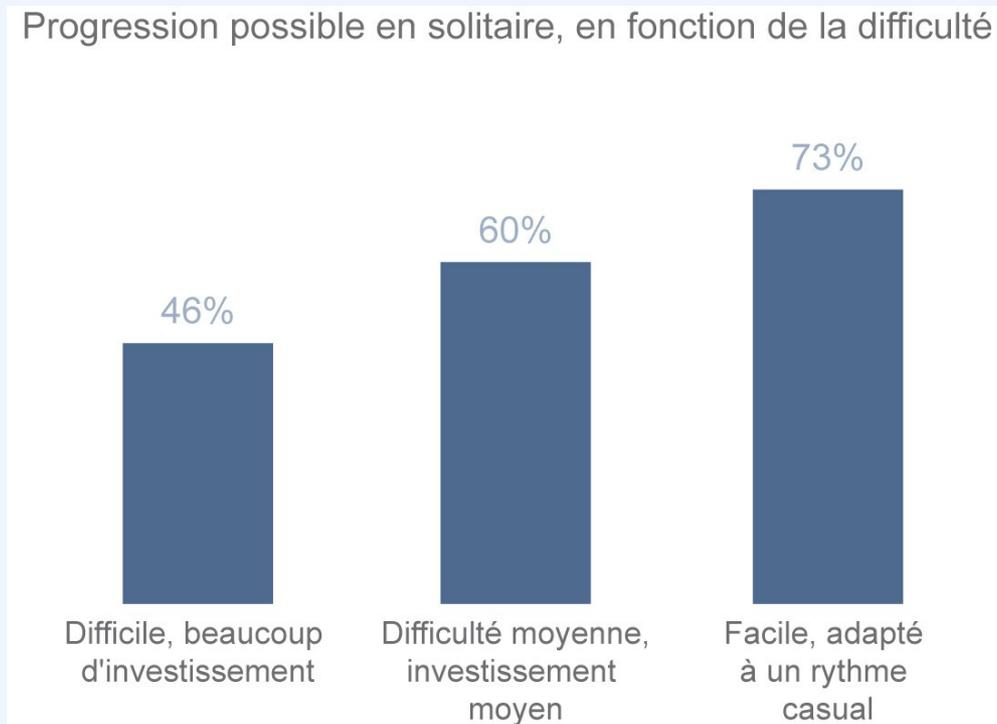
La première question est de savoir **quels composants du MMORPG permettent de faire progresser le personnage**. La plupart des MMORPG actuels se base sur une progression basée uniquement sur le PVE (joueur contre environnement). En effet, si on ne progresse pas dans cet aspect du jeu, on se retrouve bloqué pour progresser dans les autres. C'est le cas dans World of Warcraft, Everquest 2, AION, Age of Conan par exemple. Il y a de notables exceptions : dans certains MMORPG, on peut progresser dans certains aspects sans avoir la nécessité de faire du PVE. Warhammer Online et depuis peu de temps World of Warcraft permettent de progresser grâce au PvP (joueur contre joueur). Vanguard et Star Wars Galaxies permettent de progresser en artisanat, diplomatie ou commerce. Les joueurs ont majoritairement choisi cette option de progression : plusieurs composantes permettent de progresser, dont le PVE.



La seconde question sur la progression concerne **la méthode de progression** : comment se manifeste le fait de progresser ? Il y a majoritairement deux options existantes : soit une approche linéaire où chaque palier de progression est validé par le passage d'un niveau. Le système de niveau est généralement lié à un système de classe. On a par exemple un guerrier niveau 10 ou un mage niveau 15. Une autre approche plus ouverte est celle de la progression grâce aux compétences (skills). Elle a l'avantage de donner au joueur la possibilité de se créer un personnage à la carte, en choisissant des compétences qui n'appartiennent pas forcément au même métier. Eve Online ou Star Wars Galaxies (pre NGE) montrent un exemple convainquant de ce système, cependant minoritaire. **L'option de progression par compétence a été choisie par 46% des sondés**, sans toutefois faire une grande différence avec l'option de progression par niveaux, choisie à 42%.

Dans un MMORPG, on joue dans un univers peuplé d'autres joueurs. Pourtant, on ne joue pas forcément avec eux tout le temps. **58% des sondés souhaitent qu'il soit possible de progresser sans les autres joueurs**, et 39% ne le souhaitent pas.

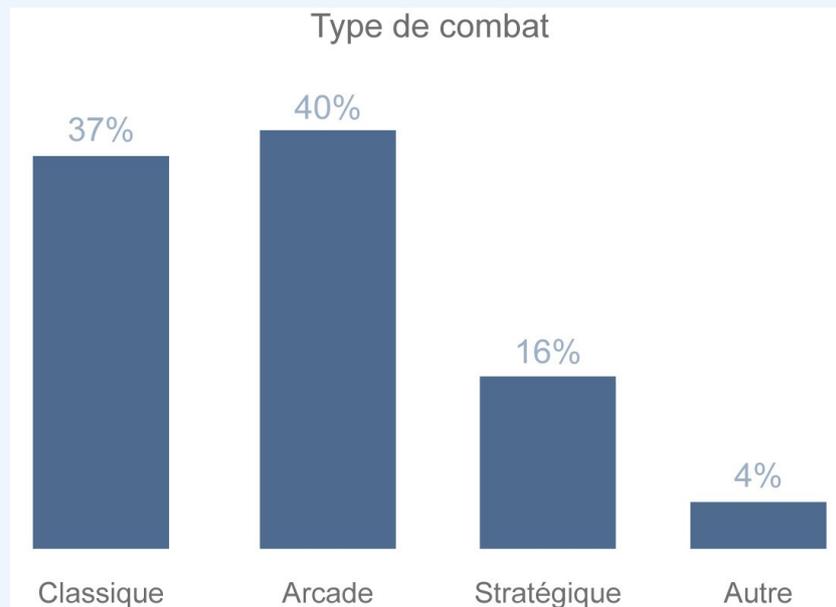
Si l'on croise ces données avec celles de la difficulté et de l'investissement requis, on obtient que **plus les joueurs souhaitent un jeu facile, plus ils souhaitent pouvoir progresser seuls**.



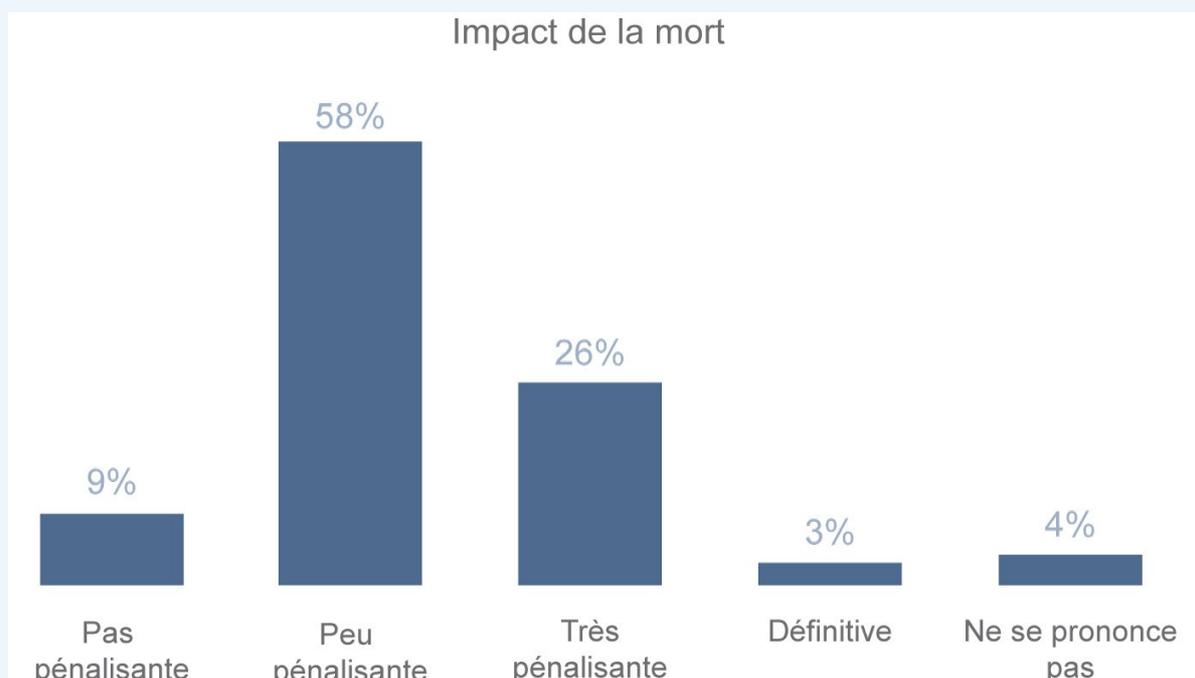
## 4.c Gameplay de combat

Une part importante des MMORPG est liée au combat, soit contre l'environnement, soit contre les autres joueurs.

Concernant le **type de combat**, 4 options ont été proposées aux sondés : classique (basé sur des capacités à activer), arcade (où les réflexes du joueur ont beaucoup d'importance), très stratégique (éventuellement tour par tour), ou autre. Le style classique est de très loin le plus représenté actuellement.



Dans la plupart des MMORPG, les personnages que les joueurs incarnent peuvent mourir. Ce n'est cependant pas définitif, et les personnages peuvent revenir à la vie, moyennement une petite pénalité la plupart du temps. Les sondés ont donc été questionnés sur l'**impact de la mort**. Les options vont d'une mort pas pénalisante à une mort définitive, dans ce cas, une fois mort il est impossible de rejouer le personnage.



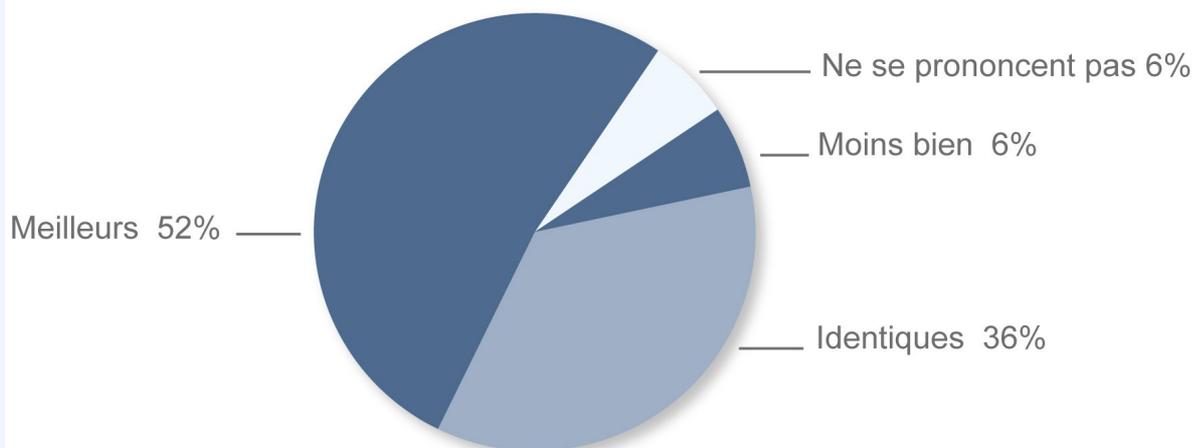
#### 4.d Gameplay d'artisanat

L'artisanat dans les MMORPG permet aux joueurs de créer des objets (armes, armures, sorts, outils, bateaux, maisons, etc.). L'artisanat est présent dans la plupart des MMORPG et ne demande pas de compétences créatives particulières.

Les objets créés en artisanat peuvent être utilisés par les personnages des joueurs et vendus aux autres joueurs ou aux personnages non joueurs (gérés par le jeu). L'artisanat nourrit ainsi l'économie des MMORPG. Les objets créés en artisanat sont en concurrence avec les objets trouvés dans le jeu (sur des ennemis).

Un aspect important de l'équilibrage du gameplay d'un MMORPG est donc le réglage de la **valeur des objets créés en artisanat par rapport aux objets trouvés**. Plus de la moitié des sondés a choisi d'avoir des objets artisanaux meilleurs que les objets trouvés. Une explication récurrente à ce sujet est que sans cela, l'artisanat perd de son utilité, car les objets vendus ne trouvent pas preneurs. L'argument inverse fonctionne aussi : pourquoi partir à l'aventure et risquer la vie de son personnage quand on peut trouver de meilleurs objets en restant en ville.

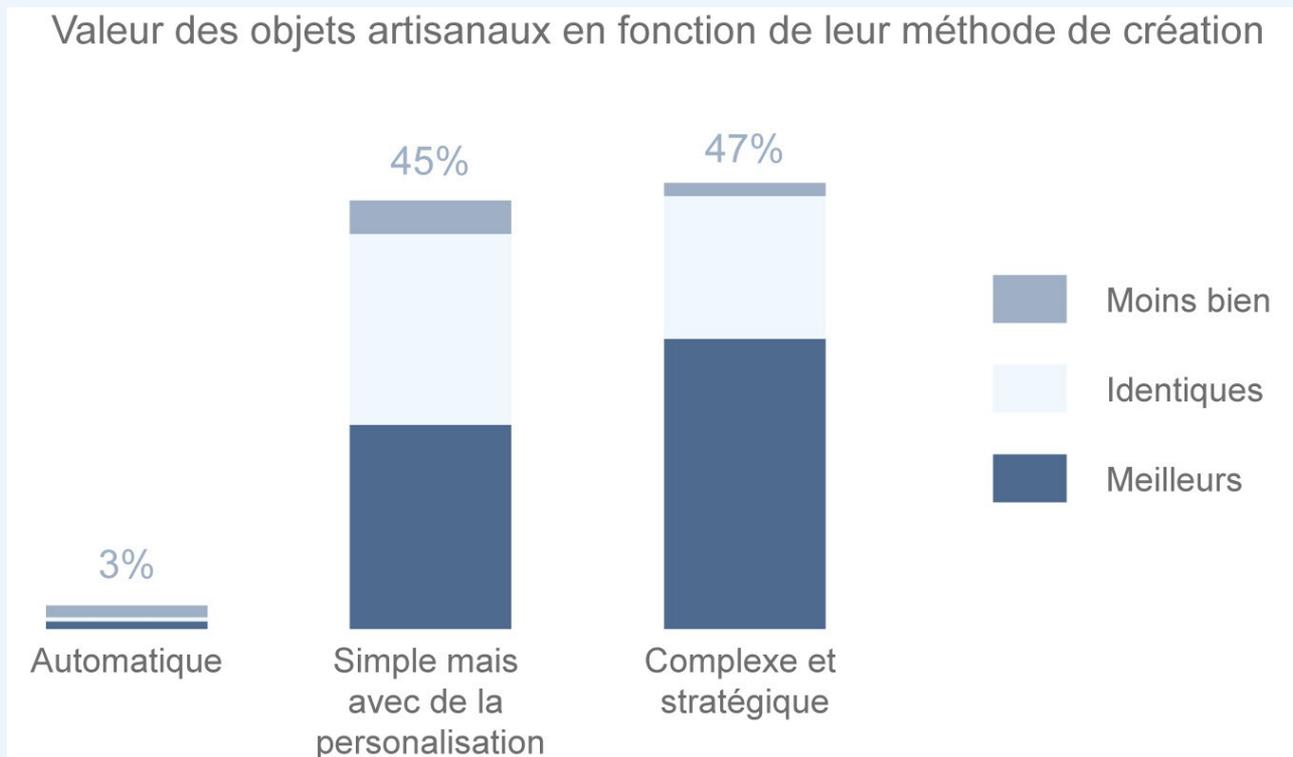
Par rapport aux objets trouvés, les objets créés en artisanat doivent être :



L'artisanat est la plupart du temps une activité assez basique et répétitive qui consiste à réunir les ingrédients nécessaires à une recette pour la créer automatiquement. Pour progresser en artisanat, il faut souvent répéter les mêmes objets de nombreuses fois. Dans certains MMORPG cependant, c'est un processus complexe et qui a une grande importance. Il est parfois possible de personnaliser les objets, de leur donner un nom, leurs couleurs.

Concernant la **méthode de création des objets artisanaux**, les résultats du sondage montrent que **l'automatisation n'a pas la faveur des joueurs** (3% des suffrages). Les sondés préfèrent prendre une part plus active à la création d'objets : 45% des sondés souhaitent une méthode de création simple mais avec de la personnalisation, et 47% souhaitent qu'elle soit complexe et stratégique.

En croisant ces deux paramètres, on remarque que plus les joueurs souhaitent un artisanat complexe, plus ils souhaitent que les objets créés aient une valeur importante. Il semble donc que pour ces sondés, l'artisanat soit un aspect ludique essentiel des MMORPG.



(Nb : les pourcentages correspondent à la méthode de création, quelle que soit la valeur choisie)

## 4.e Communauté des joueurs

La communauté des joueurs correspond aux joueurs, considérés comme un ensemble avec ses qualités et ses défauts.

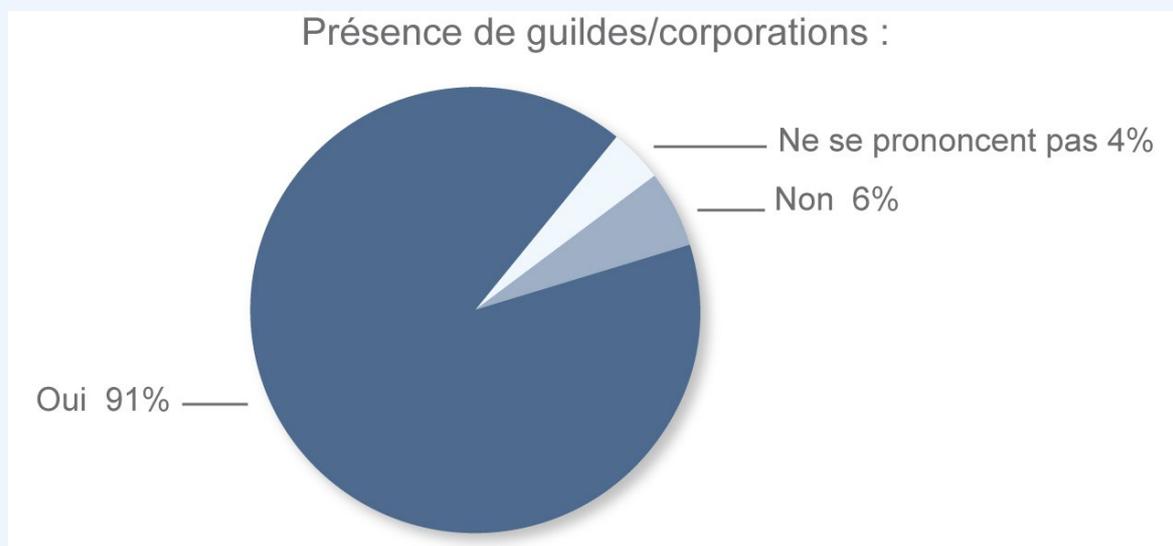
La communauté a bien sûr une influence à l'intérieur du jeu car elle est le socle des relations entre joueurs. Par exemple quand on a une communauté amicale, les joueurs n'hésitent pas à saluer les autres joueurs qu'ils rencontrent. Par contre quand la communauté est déplaisante, il n'est pas rare de voir les joueurs cacher des canaux de discussion pour éviter de lire des discussions désagréables. Pourtant, dans les deux cas, les joueurs savent parfaitement qu'il peut y avoir des exceptions.

Elle a aussi un rôle à l'extérieur du jeu : c'est la communauté qui construit des groupes de joueurs (guildes), des sites d'aide de jeu et qui discute du jeu sur les forums spécialisés. Ainsi, même sans jouer, il est possible de connaître une partie des qualités d'une communauté.

**93% des sondés ont déclaré que la communauté de joueurs était importante.** Ce score très important est à relativiser compte-tenu du fait que les joueurs qui ont répondu à ce sondage l'ont découvert par des forums spécialisés ou pas leurs guildes. Ils sont donc déjà impliqués dans la communauté.

Les sondés ont été questionnés sur la qualité la plus importante pour la communauté de joueurs de leur MMORPG idéal entre : Maturité, Générosité, Hospitalité et Expertise. **La maturité est la qualité la plus souvent citée avec 64%.**

Les guildes, ou corporations, sont des groupements de joueurs qui donnent la plupart du temps des avantages pour jouer. Les membres d'une guilde ont souvent : un canal de discussion privée, un emblème (parfois visible sur certains objets portés par le personnage), un lieu pour se regrouper dans le jeu, des avantages liés à la progression de la guilde, etc. Certains joueurs de MMORPG ne souhaitent pas faire partie de guilde et préfèrent rester indépendants. Les résultats du sondage laissent penser qu'ils sont très minoritaires ou souhaitent malgré tout qu'il y ait des guildes.

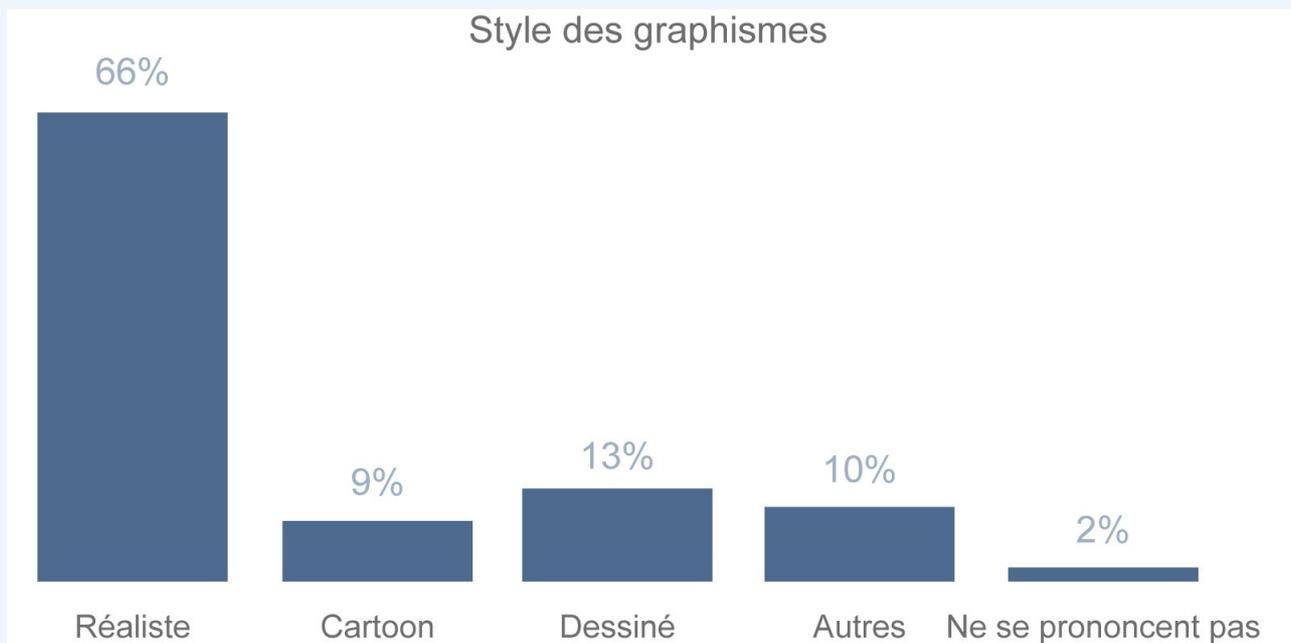


## 4.f Graphismes

La plupart des MMORPG actuels sont en 3D avec un style qui varie assez peu, relativement cartoon et coloré, avec des graphismes plus ou moins fins suivant l'âge du jeu.

Les sondés ont été questionnés sur le **style graphique** du MMORPG idéal. Réaliste (comme dans Age of Conan) est le style qui revient le plus (à ne pas confondre avec un univers réaliste). Il est plus étonnant de remarquer que le style cartoon (lisse, coloré, où on voit bien que c'est de la 3D, comme dans World of Warcraft) ne soit que très peu cité alors que la majorité des MMORPG existant sont de style cartoon. Il est intéressant de noter que le style dessiné qui n'existe à ce jour dans aucun MMORPG, obtient un score supérieur au style cartoon (on peut néanmoins penser à Leelh, actuellement en beta).

Ces résultats permettent de faire trois hypothèses : soit les graphismes ont une importance secondaire, soit les définitions données pour les différents termes n'ont pas été bien comprise dans le sondage, soit les joueurs souhaitent voir des graphismes de même style dans les de MMORPG que dans d'autres types de jeux vidéos qu'ils ont indiqués, mais comme ils ne les retrouvent pas pour l'instant, ils choisissent leurs MMORPG en fonction d'autres critères.



Il a ensuite été demandé de choisir entre **détail et originalité pour les graphismes**. 3 options étaient proposées. "Des graphismes détaillés" a obtenu 29%, "un style original" 14% et "**un compromis entre finesse et originalité**" 55%. Ce résultat montre une nouvelle contradiction, si on le compare au précédent. En effet, si on trouvait auparavant que 66% des sondés voulaient un style réaliste, ils ne sont pourtant que 29% à souhaiter des graphismes détaillés et à ne pas être intéressés par l'originalité des graphismes. Faire un jeu à la fois original graphiquement et réaliste en terme d'image semble complexe. Cela pointe soit une contradiction dans les demandes des joueurs, soit cela va dans le sens d'une incompréhension des termes de la question, comme évoqué précédemment. Il est possible que les sondés aient pensés à un univers original plutôt

## 4.g Roleplay

Roleplay signifie le jeu de rôle. Il s'agit d'inventer une histoire pour son personnage et d'incarner ce même personnage à la manière d'un acteur de théâtre. Il faut pour cela se renseigner sur l'univers et essayer d'adopter une attitude et un langage adapté à celui-ci et à l'histoire inventée pour le personnage. Par exemple un érudit du moyen-âge évite les anglicismes, abréviations et fait plutôt des phrases alambiquées s'il veut être pris au sérieux en tant que joueur de jeu de rôle dans un MMORPG.

Il s'agit aussi éventuellement de participer ou de créer des intrigues ou évènements de jeu de rôle, par exemple, des enquêtes inventées par les joueurs ou des mariages de personnages.

Cet aspect des MMORPG est issu des jeux de rôles papier. Il est assez peu représenté dans les MMORPG actuels, et si la plupart proposent des serveurs roleplay, ils n'ont généralement pas de spécificité par rapport aux autres serveurs, à part leur nom. Par ailleurs, il faut noter que pour la plupart les serveurs roleplay sont assez peu peuplés bien qu'ils soient moins nombreux.

De manière étonnante, **71% des sondés, souhaitent pourtant pouvoir faire du roleplay** dans leur MMORPG idéal. On peut supposer que certains joueurs souhaitent faire du roleplay mais qu'il ne s'agit pas de leur priorité, et qu'ils choisissent donc leur serveur de jeu en fonction d'autres critères qui leur semblent plus importants. Ou bien, comme ces serveurs ne proposent pas de gameplay lié spécifiquement au roleplay, même les joueurs intéressés par cet aspect ne s'y retrouvent pas.

La possibilité d'avoir des **évènements roleplay créés par des maîtres du jeu** est une caractéristique souvent demandée par les joueurs sur les forums mais très rarement présente dans les MMORPG récents. On en trouvait par contre dans des MMORPG plus anciens comme Ultima Online ou The 4<sup>th</sup> Coming. Il s'agit d'évènements uniques, créés par des maîtres du jeu (et non pas générés par le serveur) suivant la plupart du temps un scénario. **76% des sondés souhaitent en disposer dans leur MMORPG idéal.** Ce score est cohérent avec les demandes déjà constatées sur les différents forums, mais il est curieux puisqu'une partie des sondés ayant répondu cela ne souhaite pas pouvoir faire de roleplay. On peut imaginer que le jeu de rôle classique attire moins que le fait d'avoir un univers rendu moins statique par des évènements roleplay.

Une dernière question sur le thème du roleplay a été posée aux sondés : leur MMORPG idéal doit-il contenir des outils pour permettre aux joueurs d'organiser leurs propres évènements roleplay ? **82% des joueurs déclarent vouloir la présence d'outils pour créer leur évènement roleplay.**

Il est en tous cas intéressant de constater que **les joueurs souhaitent qu'une partie des évènements du jeu soient créés par d'autres joueurs**, et pas seulement par les développeurs.

## 4.h Avatars

L'avatar est l'interface du joueur dans le MMORPG. Il est composé d'un personnage graphique, le plus souvent en 3D, de différents attributs, de possessions, parfois d'une histoire.

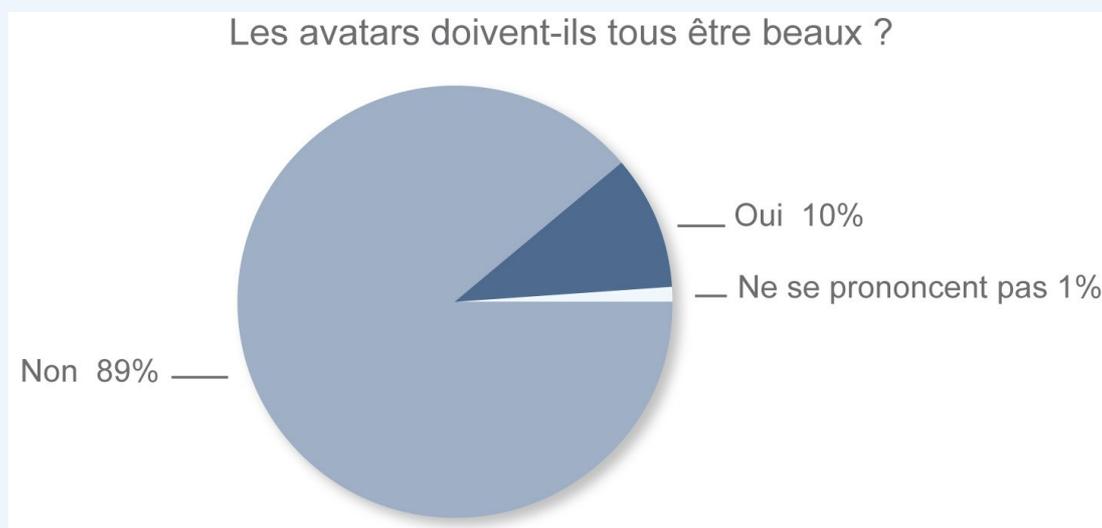
Concernant l'aspect graphique des avatars, il est de plus en plus possible de personnaliser en détail son personnage, au point qu'il soit très improbable d'en trouver deux identiques. **93% des joueurs interrogés souhaitent avoir un grand choix de personnalisation graphique des avatars.** On pourrait penser que cette proportion très importante soit une spécificité occidentale et qu'une telle personnalisation ne serait pas appréciée en Asie comme le laissent penser les articles et interventions de Nick Yee et Richard Bartle ([http://www.nickyee.com/daedalus/gateway\\_identity.html](http://www.nickyee.com/daedalus/gateway_identity.html)). Cependant, AION, MMORPG coréen qui obtient un succès important en Asie comme en Europe propose une pléiade d'options de personnalisation des personnages, ce qui laisse penser qu'il ne s'agit pas d'une originalité française.

Pour ce qui est de la **personnalisation des caractéristiques**, on obtient un score équivalent de **90%** de sondés qui souhaitent de nombreuses possibilités. Contrairement à la personnalisation graphique, les possibilités de personnalisation des caractéristiques n'ont pas augmenté récemment. Soit les choix sont très réduits, soit ce sont des choix illusoire. Il n'est en effet pas rare de voir des personnages de même classe ayant exactement choisi les mêmes compétences, car c'est tout simplement le choix le plus efficace.

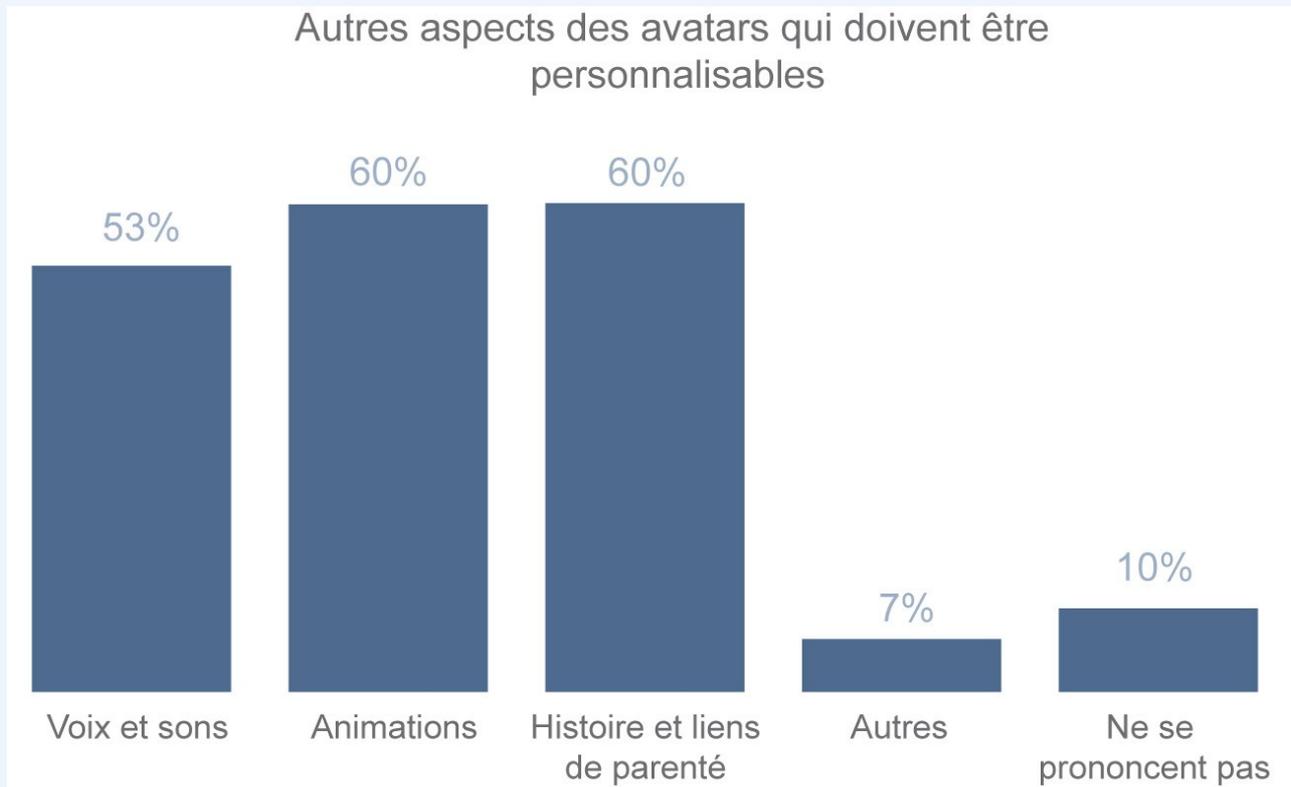
Les choix dans ce domaine sont donc assez limités, en comparaison des demandes des joueurs qui semblent souhaiter plus de variété.

On remarque en lisant les forums dédiés aux MMORPG des plaintes de joueurs concernant le fait que les avatars soient tous beaux dans tel ou tel jeu.

La question a donc été soulevée dans ce sondage : **est-il souhaitable que tous les avatars soient beaux ?** La majorité des sondés ont répondu qu'il ne fallait pas que les avatars soient forcément tous beaux. On peut donc légitimement penser qu'il ne s'agit pas d'une réclamation isolée et que les joueurs souhaitent que la personnalisation graphique de leur avatar permette une palette plus large que d'un canon de beauté à un autre. Cet aspect, contrairement à la personnalisation graphique, pourrait être sujet à de grandes différences culturelles et mériterait d'être vérifié dans un sondage international.



Pour finir, les sondés ont été questionnés sur les **autres aspects des avatars qu'ils souhaitaient pouvoir personnaliser** : Voix et sons, animations, histoire et liens de parentés. Ces aspects sont très rarement personnalisables dans les MMORPG actuels. Cette question était à choix multiple et ouverte.



Les autres aspects cités sont : les dons, les handicaps, l'équipement de départ, l'implication dans le monde, l'équipement, les coups spéciaux, le nom et le prénom, la personnalisation au cours du jeu (vieillesse), etc.

Certains ont également ajouté qu'ils voulaient "le plus possible" de personnalisation, sans préciser quoi.

A propos des avatars, voir aussi l'article du même auteur : "Esthétique des avatars d'univers persistants" à paraître fin janvier dans la revue Arts et Technologies de l'Image n°5 (<http://www-inrev.univ-paris8.fr/wiki/doku.php/04revue/accueil>).

## 5. Conclusion

Ce sondage, bien que réalisé à petite échelle et dans un temps assez court, permet déjà de découvrir quelques pistes intéressantes, grâce au nombre de réponses déjà très convenable pour le panel étudié : joueurs de MMORPG francophones.

Il serait souhaitable par la suite de réécrire ce sondage pour en proposer un plus riche, ouvert aux réponses plus longtemps et auprès d'un public international.

Cela permettrait notamment de connaître les différences culturelles, mais aussi d'apporter des réponses concernant des aspects délicats soulevés par les joueurs et qui n'ont pas été questionnés dans ce sondage (comme par exemple les modes de paiements et la présence d'instances).

Un tel sondage poserait par contre de nombreuses difficultés : traduction du sondage dans différentes langues, diffusion du sondage pour obtenir des réponses provenant de différents pays, traitement d'un grand nombre de questions ouvertes, définition de la culture (par nationalité, par pays de naissance, par groupe culturel large, etc.).

Il faudra donc du temps pour le mettre en place, mais il s'agit bien de la suite logique de ce sondage, qui était une première approche.

## 6. A propos de l'auteur

Je suis étudiante en doctorat Esthétique, Sciences et Technologies des Arts à l'Université Paris 8, dans le groupe de recherche Image Numérique et Réalité Virtuelle (<http://www-inrev.univ-paris8.fr/>). Je fais également partie du groupe de recherche Espace Numérique Extension du Réel (<http://ener.ensad.fr>) à l'Ecole Nationale des Arts Décoratifs.

Ma thèse est intitulée : Esthétique des univers persistants et leur potentiel de création. Mes recherches ont une partie théorique : état de l'art des univers persistants, recherche de nouvelles idées pour améliorer l'expérience esthétique de ces univers. La partie pratique consiste à créer un petit univers persistant expérimental, notamment pour pouvoir tester ces idées.

Initialement, j'ai décidé de réaliser ce sondage car je souhaitais obtenir des données fiables et récentes concernant l'avis des joueurs de MMORPG, pour éviter d'avoir à m'appuyer uniquement sur mes propres intuitions pour mes recherches.

Cependant, j'espère que cette étude permettra aussi aux joueurs de découvrir l'avis de la communauté francophones et aux développeurs d'entrevoir de nouvelles pistes pour les MMORPG.

Je remercie tous ceux qui ont participé au sondage et plus particulièrement les membres des guildes Gardiens du Serment et JrrT pour leur aide dans l'élaboration du sondage.

Site personnel : <http://www.armaghia.fr>

Contact : edwige.lelievre (at) gmail (point) com

## 7. Annexe : Résultats bruts

Le sondage initial (non modifié hormis l'en-tête) se trouve à cette adresse : <http://www.armaghia.fr/sondage/sondageMMORPG.php>

### Profil des sondés

#### Tranche d'âge :

	Nombre de sondés	Pourcentage de sondés
14 ans et moins	12	1.82
15 à 18 ans	86	13.07
19 à 25 ans	221	33.59
26 à 35 ans	251	38.15
36 à 45 ans	60	9.12
46 ans et plus	10	1.52
Ne se prononcent pas	18	2.74

#### Genre :

	Nombre de sondés	Pourcentage de sondés
Femmes	48	7.29
Hommes	590	89.67
Ne se prononcent pas	20	3.04

#### A déjà joué à des MMORPG :

	Nombre de sondés	Pourcentage de sondés
Oui	637	96.81
Non	6	0.91
Ne se prononcent pas	15	2.28

#### Nombre d'heures de jeu sur un MMORPG :

	Nombre de sondés	Pourcentage de sondés
Ne joue pas actuellement à un MMORPG	115	17.48
moins de 3H par semaine	23	3.50
3h à 10h par semaine	152	23.10
10h à 20h par semaine	216	32.83
plus de 20h par semaine	147	22.34
Ne se prononcent pas	5	0.76

### MMORPG joués actuellement

(plusieurs choix possibles, tous les MMORPG cités moins de 20 fois sont dans autres) :

	Nombre de sondés	Pourcentage de sondés
Age of Conan	61	9.27
AION	176	26.75
Champions online	20	3.04
Dofus	63	9.57
Eve Online	77	11.70
Everquest 2	37	5.62
Lord of the Rings Online	72	10.94
Warhammer Online	76	11.55
World of Warcraft	196	29.79
Autres (Nombre de personnes ayant cité au moins un autre mmorpg)	165	25.08
Ne se prononcent pas	136	20.67

Autres MMORPG cités : Allods Online (14), Anarchy Online (2), Arad Senki, Archlord, Cabal Online, City of Heroes/City of Villains (6), Continent of the Ninth (2), Dark Age Of Camelot (15), Darkfall (12), Dragonica (3), Dungeons and Dragons Online (9), Entropia Universe, Everquest (2), Face of Mankind, Fallen Earth (12), Final Fantasy XI (3), Florensia, Freelancer, Guild Wars (14), Karos Online, Last Chaos, Leelh, Lineage II (9), Lunia Chronicles (2), Mortal Online (3), Perfect World (2), Pirates of the burning sea, Ragnarok Online (6), Rappelz (4), Requiem Bloodymare, Runes of Magic (4), Ryzom(5), Shayia (3), Shin Megami Tensei, Silkroad Online, Sword of the new world, Star Wars Galaxies, Street Gears, SUN, S4 League (2), Tabula Rasa, The 4th Coming (3), The Chronicles of Spellborn (2), Ultima Online, Vanguard (8), WonderKing.

### Satisfaction par rapport aux MMORPG actuels :

	Nombre de sondés	Pourcentage de sondés
Oui	197	29.94
Non	436	66.26
Ne se prononcent pas	25	3.80

## Univers

### Type d'univers :

	Nombre de sondés	Pourcentage de sondés
fantastique (pas médiéval)	55	8.36
médiéval-fantastique	302	45.90
post-apocalyptique	74	11.25
réaliste	17	2.58
science-fiction	85	12.92
western	5	0.76
un mélange	82	12.46
autre	15	2.28
Ne se prononcent pas	23	3.50

### Ambiance de l'univers :

	Nombre de sondés	Pourcentage de sondés
Tout public	107	16.26
Sombre	157	23.86
Adulte	327	49.70
Autre/Ne savent pas/Ne se prononcent pas	67	10.18

### Importance d'avoir un univers original :

	Nombre de sondés	Pourcentage de sondés
Oui	415	63.07
Non	56	8.51
Un peu	181	27.51
Ne se prononcent pas	6	0.91

### Univers avec une histoire riche et complexe :

	Nombre de sondés	Pourcentage de sondés
Oui	468	71.12
Non	23	3.50
Un peu	159	24.16
Ne se prononcent pas	8	1.22

## Gameplay général

Niveau d'investissement requis / difficulté :

	Nombre de sondés	Pourcentage de sondés
Difficile, beaucoup d'investissement	131	19.91
Difficulté normale, investissement moyen	441	67.02
Facile, adapté à un rythme casual	81	12.31
Ne se prononcent pas	5	0.76

Composants du gameplay :

	Nombre de sondés	Pourcentage de sondés
PVE (joueur contre environnement)	547	83.13
PVP (joueur contre joueur)	447	67.93
RVR (royaume contre royaume)	428	65.05
Artisanat (craft)	509	77.36
Récolte de matière première	392	59.57
Commerce	495	75.23
Housing (avoir un logement et l'aménager)	297	45.14
Minijeux, jeux de cartes, diplomatie	132	20.06
Ne se prononcent pas	3	0.46

Autres composants citées : politique, diplomatie, roleplay, véhicules, influence sur l'univers, exploration, voyage spatial, quêtes de groupes, quêtes données par les joueurs, PvPvE, système de territoire, système de guildes poussé, battleground (pvp), création de ville, industrialisation, gestion/stratégie, guildes contre guildes, invention.

On progresse grâce :

	Nombre de sondés	Pourcentage de sondés
Au PVE (on progresse dans le jeu grâce au PVE)	114	17.33
A plusieurs composantes du gameplay, dont le PVE	463	70.36
A autre chose que le PVE	74	11.25
Ne se prononcent pas	7	1.06

Progresser dans le jeu permet de :

	Nombre de sondés	Pourcentage de sondés
Gagner des niveaux	279	42.40
Gagner des compétences (mais pas de niveaux)	305	46.35
Ne se prononcent pas	74	11.25

Progression possible sans les autres joueurs :

	Nombre de sondés	Pourcentage de sondés
Oui	385	58.51
Non	259	39.36
Ne se prononcent pas	14	2.13

### Gameplay de combat

Type de combat :

	Nombre de sondés	Pourcentage de sondés
Classique (basé sur des compétences à activer)	244	37.08
Arcade (ou les réflexes du joueur ont beaucoup d'importance)	260	39.51
Très stratégique (éventuellement tour par tour)	107	16.26
Autre	29	4.41
Ne se prononcent pas	18	2.74

Impact de la mort :

	Nombre de sondés	Pourcentage de sondés
Pas pénalisante	61	9.27
Peu pénalisante	379	57.60
Très pénalisante	173	26.29
Définitive	19	2.89
Ne se prononcent pas	26	3.95

### Gameplay d'artisanat

Valeur des objets créés en artisanat par rapport aux objets trouvés (lootés) :

	Nombre de sondés	Pourcentage de sondés
Meilleurs	345	52.43
Identiques	233	35.41
Moins bien	40	6.08
Ne se prononcent pas	40	6.08

Méthode de création des objets artisanaux :

	Nombre de sondés	Pourcentage de sondés
Automatique	17	2.58
Simple mais avec de la personnalisation	295	44.83
Complexe et stratégique	309	46.96
Ne se prononcent pas	37	5.62

**Communauté des joueurs**

Communauté de joueurs importante :

	Nombre de sondés	Pourcentage de sondés
Oui	612	93.01
Non	39	5.93
Ne se prononcent pas	7	1.06

Qualité la plus importante pour la communauté :

	Nombre de sondés	Pourcentage de sondés
Maturité	419	63.68
Générosité	43	6.53
Hospitalité (valeur faussée)	97	14.74
Expertise (valeur faussée)	97	14.74
Ne se prononcent pas	2	0.30

Présence de guildes/corporations :

	Nombre de sondés	Pourcentage de sondés
Oui	596	90.58
Non	37	5.62
Ne se prononcent pas	25	3.80

## Graphismes

Style graphique :

	Nombre de sondés	Pourcentage de sondés
Réaliste	434	65.96
Cartoon (lisse, coloré, où on voit bien que c'est de la 3D)	56	8.51
Dessiné (avec un rendu dessin ou peinture)	86	13.07
Autres	69	10.49
Ne se prononcent pas	13	1.98

Choix entre détail et originalité pour les graphismes :

	Nombre de sondés	Pourcentage de sondés
Des graphismes détaillés	189	28.72
Un style original	94	14.29
Un compromis entre finesse et originalité	364	55.32
Ne se prononcent pas	11	1.67

## Roleplay

Possibilité de faire du roleplay :

	Nombre de sondés	Pourcentage de sondés
Oui	468	71.12
Non	182	27.66
Ne se prononcent pas	8	1.22

Évènements roleplay organisés par des maîtres du jeu :

	Nombre de sondés	Pourcentage de sondés
Oui	501	76.14
Non	150	22.80
Ne se prononcent pas	7	1.06

Outils pour permettre aux joueurs d'organiser leurs évènements roleplay :

	Nombre de sondés	Pourcentage de sondés
Oui	540	82.07
Non	108	16.41
Ne se prononcent pas	10	1.52

## Avatars

Grand choix de personnalisation graphique des avatars :

	Nombre de sondés	Pourcentage de sondés
Oui	609	92.55
Non	44	6.69
Ne se prononcent pas	5	0.76

Grand choix de personnalisation des caractéristiques des avatars :

	Nombre de sondés	Pourcentage de sondés
Oui	590	89.66
Non	58	88.15
Ne se prononcent pas	10	1.52

Les avatars doivent-ils être tous beaux :

	Nombre de sondés	Pourcentage de sondés
Oui	68	10.33
Non	584	88.75
Ne se prononcent pas	6	0.91

Autres aspects des avatars qui doivent être personnalisables :

	Nombre de sondés	Pourcentage de sondés
Voix et sons	347	52.74
Animations	398	60.49
Histoire et liens de parentés	398	60.49
Autres	41	6.23
Ne se prononcent pas	68	10.33

Autres possibilités de personnalisation cités : implication dans le monde, personnalisation en cours de jeu (vieillesse), tics, blessures, liens de parentés, animations du personnage, personnalisation de l'équipement, dons, handicaps, compétences, corpulence, couleurs de guildes, équipement de départ.