

Julien Boulonne et Pierre-Henri Dupont

Pratiques et consommations des adolescents sur les MMORPG

Pour Christian Gautellier



Centre Européen
des Produits de l'Enfant

MPPE 2

Mars 2009



Sommaire

Introduction	3
A) Définition d'un MMORPG (massively multiplayer online role playing game)	3
B) Historique :	5
1. 1991 – 1997 : la préhistoire	5
2. 1997 – 2001 : Les « trois géants »	6
3. 2001 – 2006 : Le haut débit comme moteur	7
4. 2006 - ... : le grand public	8
1) Investissement personnel du joueur	10
A) La notion de rôle, entrer dans le MMORPG	10
B) La guilde, jouer en communauté	14
2) Investissement financier	17
A) Moyens de monétisation	17
1. L'abonnement par carte bancaire et ses problèmes	17
2. Les nouveaux moyens de paiement	18
B) Problèmes par rapport aux adolescents	21
1. Argent de poche et contrôle parental	21
2. La régulation par l'exploitant	23
Conclusion et recommandations :	26



Introduction

A) Définition d'un MMORPG (massively multiplayer online role playing game)

Les MMORPG ou jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs sont un type particulier de jeu vidéo joué quasiment exclusivement sur ordinateur. En effet, leur jouabilité complexe nécessite l'usage d'un clavier, et les consoles ne sont donc pas une plate-forme préférentielle des développeurs. Ils sont issus d'une rencontre entre les jeux de rôle traditionnels sur plateau et les jeux vidéo.

Un jeu doit impérativement présenter certaines caractéristiques pour être qualifié de MMORPG :

- Il doit être impérativement et exclusivement joué online, par le biais d'Internet. Le joueur ne peut pas y accéder s'il ne possède pas de connexion Internet.
- Le joueur est représenté par un avatar, c'est-à-dire une représentation physique qu'il aura choisie et qu'il pourra personnaliser comme bon lui semble selon les options du jeu.
- Le jeu est doté d'un univers qui est persistant, c'est-à-dire accessible à n'importe quel moment. L'univers continue d'évoluer même quand le joueur n'est pas connecté sur le serveur de jeu.
- Il doit être massivement multijoueur, c'est-à-dire qu'au minimum plusieurs centaines de personnes doivent pouvoir se connecter simultanément sur l'univers pour y jouer. C'est l'un des intérêts principal de ce type de jeu.

A ces conditions vient s'ajouter la notion de rôle. L'avatar est l'outil qui permet de faire le lien entre l'individu et l'univers du jeu. Le joueur sera libre dans l'univers et décidera de ce qu'il veut y faire pour que son personnage évolue comme il le souhaite. Le joueur va passer la plus grande partie de son temps à tenter d'améliorer son personnage.



Les MMORPG bercent généralement le joueur dans un univers faisant appel à son imaginaire. Les univers proposés par ces types de jeux sont en grande majorité fictifs, et n'ont aucun rapport avec le monde réel pour la plupart. Certains cependant jouent la carte de la science-fiction et nous plonge dans un « futur possible ».

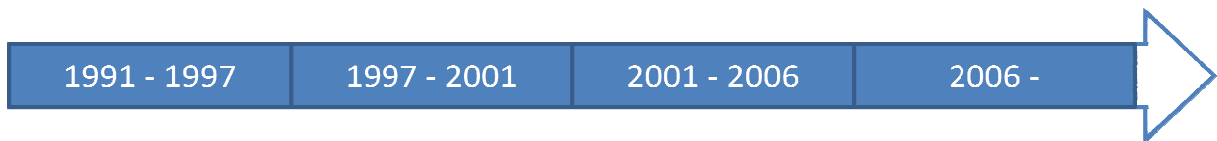
Voici certains types d'univers de plusieurs MMORPG, dans lesquels les joueurs peuvent évoluer :





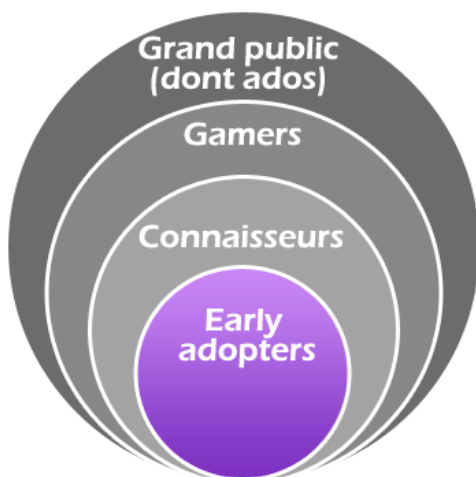
B) Historique :

Avant de rentrer dans le cœur du sujet, il convient de bien replacer les MMO dans leur contexte. Il ne s'agit pas ici d'être exhaustif et fournir un historique complet, mais de comprendre l'évolution des mécanismes qui ont permis aux MMO de passer d'une cible de niches à un public adolescent, beaucoup plus hétérogène. Nous avons donc sélectionné des titres phares, qui ont marqué l'histoire du MMO. Nous verrons également quels sont les types de joueur visés par ces MMO.



1. 1991 – 1997 : la préhistoire

L'apparition du MMO n'a pas coïncidé avec la démocratisation d'Internet dans les foyers. La naissance s'est faite dans les universités de sciences étasuniennes. Sortie en 1991, **Neverwinter Nights** est le premier MMO graphique : contrairement à ses prédécesseurs qui privilégiaient le texte, il présente une interface en 2D. L'univers est celui de Donjons et Dragons, très apprécié par les étudiants. C'est l'interaction entre les joueurs qui rend l'expérience de jeu véritablement immersive. De ce côté, Neverwinter Nights reprend tous les ingrédients qui ont fait le succès des jeux de rôle papier : nombreux rebondissements, classes de personnages (guerrier, voleur...), donjons à explorer...



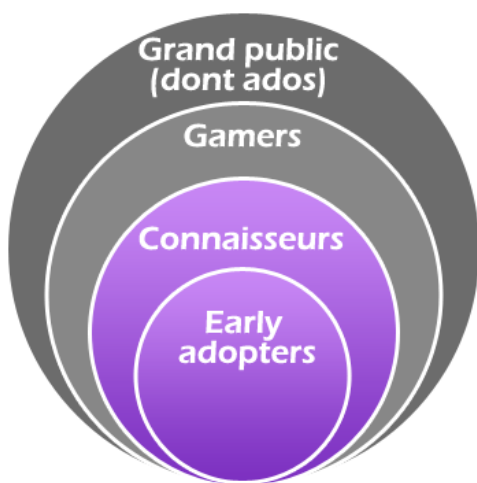
L'exemple de Neverwinter Nights est intéressant dans le sens où sa popularité s'est accrue grâce au soutien de son exploitant : AOL. Désireux d'étendre son parc d'abonnés aux Etats-Unis, le fournisseur d'accès a fait de son MMO le produit d'appel idéal pour toucher des cibles *early adopters* (premiers utilisateurs). Si son prix initial est prohibitif (6\$ de l'heure), le public s'étend au fil des années, jusqu'à son point d'orgue en 1995 avec 115 000 joueurs abonnés. Toutefois, la complexité du jeu et le coût



des connexions Internet le rendaient uniquement accessible à un public initié.

2. 1997 – 2001 : Les « trois géants »

La mort de Neverwinter Nights marque la naissance de trois grands géants. Sentant venir le potentiel commercial du MMO, les trois plus grands éditeurs mondiaux (EA, Microsoft et Sony) se sont lancés dans ce genre à la fin des années 90. Cet avènement est également aidé par l'optimisme général vis-à-vis des produits et services en ligne : les éditeurs ont pu trouver des fonds considérables pour rendre viable leurs projets ambitieux.



Ultima Online de EA en 1997, **Everquest** de Sony en 1999 et **Asheron's Call** de Microsoft en 1999 ont su conquérir une nouvelle tranche : celle des connaisseurs. Cette cible est beaucoup plus large que les *early adopters*. En effet, elle se compose de joueurs pas forcément familiarisés aux jeux de rôle papier. Ces connaisseurs ont su apprécier les MMORPG grâce aux mécanismes de jeux moins rudimentaires des trois géants. La pratique des connaisseurs est également différente : ils jouent plus longtemps que les *early adopters* mais les connaisseurs sont plus attachés au gameplay qu'à l'univers.

Les processus d'identification et communautaires des connaisseurs sont toutefois identiques avec ceux des *early adopters*. Ce public a même survécu en partie : près de 10 ans après leurs lancements respectifs, les trois géants n'ont toujours pas fermé leurs portes et comptent encore quelques dizaines de milliers d'abonnés. Les abonnements assez coûteux à l'époque ont aujourd'hui beaucoup

baissé.



Ultima Online (EA - 1997)



Everquest (Sony – 1999)



Asheron's Call (Microsoft – 1999)

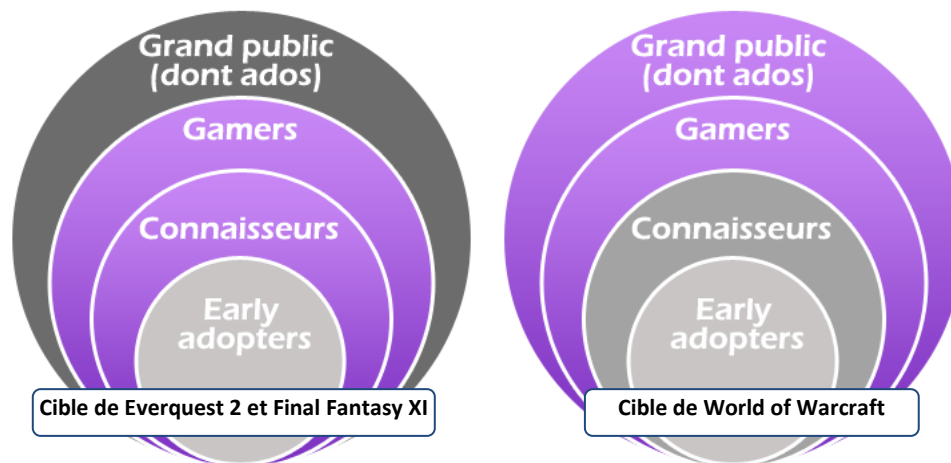


3. 2001 – 2006 : Le haut débit comme moteur

La démocratisation du haut débit au début des années 2000 a permis de faire émerger de nouveaux acteurs et de consolider les anciens. Le nombre de jeux sortis lors de cette période étant trop important, nous avons choisi trois tendances importantes.

Tout d'abord, les trois gros des années 90 ont tenté de faire passer leur *fanbase* à une nouvelle version. Sony et **Everquest 2** en 2004 a incité les fans du premier épisode à passer dans le nouvel univers : l'objectif est à moitié réussi puisque le jeu a réussi à élargir son public mais dans le même temps, les *early adopters* n'ont pas vraiment suivi et sont restés dans le monde du premier Everquest. Cependant, malgré les nouveaux fans plus gamers que connaisseurs, Everquest 2 n'a pas conquis le grand public à cause de son gameplay très complexe.

Final Fantasy XI de Square en 2002 inaugure un nouveau genre : le MMORPG sur consoles. En délaissant le support PC, l'éditeur japonais a cru pouvoir conquérir un public consoles, beaucoup plus nombreux et hétérogène. Les difficultés de connexion a toutefois freiné l'expansion du MMO. Peu de connaisseurs et d'*Early adopters* ont suivi l'initiative de Square, la faute à un gameplay trop simpliste. Au contraire, les gamers ont été nombreux lors de l'ouverture du jeu, mais ont peu à peu délaissé l'univers. Aujourd'hui, les français sont quasiment absents des serveurs et les joueurs assidus sont plutôt japonais et américains.



En 2004, un dernier modèle a tout cassé sur son passage. **World of Warcraft** a totalement redéfini le genre MMO et a été le premier à l'ouvrir au grand public. Sa force est un univers *mainstream* et un gameplay accessible même aux novices. Au départ réservé aux connaisseurs, le jeu s'est peu à peu ouvert au grand public, profitant d'une notoriété et d'un bon bouche à oreille. Suivant une règle connue sur Internet, les connaisseurs ont délaissé l'univers lorsqu'un public plus large est arrivé. Ce

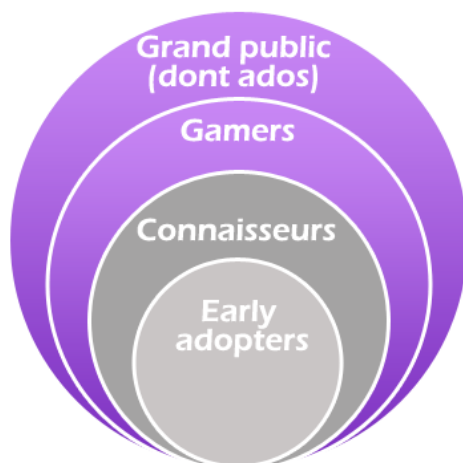


qui n'empêche pas WoW de totaliser près de 12 millions d'abonnés dans le monde, dont de nombreux adolescents.



4. 2006 - ... : le grand public

Difficile de passer après le carton de World of Warcraft. De nombreux éditeurs ont tenté de lancer des MMO « traditionnels », sans grand succès. Il fallait donc revoir le modèle pour ne pas rentrer en concurrence frontale. Deux jeux ont réussi à s'imposer en basant leur succès sur la dématérialisation du jeu (pas de version « boîte » en magasin) et sur une simplicité inédite (mécanismes de jeu accessibles et graphismes peu gourmands en ressources). Runescape des anglais Jagex et **Dofus** (qui nous intéresse particulièrement dans ce dossier) des français Ankama ont ainsi su fédérer une communauté de « nouveaux joueurs ». Dofus présente des graphismes en 3D isométrique et un design mignon, plus proche des mangas que de l'univers « fantasy » traditionnel en MMORPG.



Dofus (Ankama – 2004)

Les succès de Dofus en France et de Runescape aux Etats-Unis s'expliquent aussi par un formidable phénomène de propagation. Initialement, la base de joueur se compose de gamers curieux. Ils sont intéressés par les mécanismes du jeu novateurs. Gagner de l'expérience se fait par les combats mais également grâce aux relations sociales et aux métiers. Ensuite, de nombreux adolescents, peu forcément accroc, ont permis aux deux jeux d'avoir une croissance exponentielle. L'aspect gratuit



Julien Boulonne et Pierre Henri Dupont

Pratiques et consommation des adolescents sur les MMORPG

ainsi que l'accessibilité (peu d'heure de jeu sont nécessaires pour progresser et s'amuser) ont parachevé la réussite. Aujourd'hui, Ankama compte sur cette base de gamers et d'adolescent pour faire évoluer l'univers de Dofus.



1) Investissement personnel du joueur

Dans cette première partie, nous allons aborder l'investissement personnel que doit fournir un joueur dans un jeu tel qu'un MMORPG. Nous verrons qu'il dépendra en partie de ses objectifs. De ce fait, nous aborderons tout d'abord la notion de rôle et comment le joueur peut s'approprier son personnage, pour ensuite parler des aspects communautaires présents dans ce type de jeu, et notamment de la notion de guilde.

A) La notion de rôle, entrer dans le MMORPG

Comme nous l'avons souligné plusieurs fois, le MMORPG est un jeu de rôle en ligne. Nous allons ici nous attacher à faire le rapport entre l'investissement personnel du joueur et cette notion de rôle.

Tout d'abord, il va me falloir décrire un peu plus les mécanismes que l'on retrouve dans ce type de jeu et son système d'évolution des personnages pour comprendre en quoi l'investissement est une notion clé.

Dans un MMORPG, le joueur est représenté par un avatar qu'il aura créé au départ et qui a certaines caractéristiques (force, charisme, agilité, défense...), certains pouvoirs (sorts en combat, comme lancer des boules de feu par exemple) et certaines compétences (vol, invisibilité,...). Ces attributs sont soit choisis par le joueur, soit attribués automatiquement en fonction des choix qu'il a déjà effectués (un guerrier aura plus de force qu'un mage par exemple. Chaque classe de personnage a ses propres attributs au départ).

Cela commence dès la création du personnage, puisque le joueur va généralement devoir lui choisir une race, ainsi que le profil qu'il souhaite lui donner (assassin, mage, guerrier, prêtre,...), voire même un camp.

La personnalisation commence ainsi très tôt. Il construit ainsi une identité à son avatar et a même la possibilité de raconter son histoire, c'est-à-dire de réaliser une biographie de son personnage, et qui sera visible par les autres joueurs. Une fois la création du personnage terminée, le joueur se retrouve dans l'univers et commence à faire vivre son avatar. A partir de cet instant, tous les choix que le personnage devra effectuer concernant sa vie seront réalisés par le joueur.



Ce qui vient d'être évoqué est le noyau central de tous les MMORPG existants. La notion clé est la faculté d'évolution des personnages. Ainsi, plus le joueur va passé du temps devant son écran pour y jouer, plus son personnage sera puissant et unique. Le joueur va construire son personnage tel qu'il voudrait qu'il soit, ce qui peut conduire à une identification ou à une projection. L'avatar permet d'être dans l'univers virtuel ce que la personne souhaiterait être dans la réalité.



Voici un exemple tiré de World of Warcraft d'une page de création de personnage, on y voit les différentes races présentes, les classes accessibles, ainsi que le camp auquel va appartenir le joueur qui dépendra de sa race. Les classes disponibles ainsi que son camp vont dépendre du choix de sa race.

Le joueur, au cours de son évolution dans l'univers, va devoir remplir des quêtes, qui vont lui faire gagner des objets, de l'argent virtuel, et de l'expérience.



Au bout d'une certaine expérience accumulée, l'avatar va monter de niveau, et le joueur sera alors autorisé à acquérir de nouveaux pouvoirs, à choisir de nouvelles compétences, ainsi que d'augmenter les caractéristiques de son avatar selon ses préférences. Cela lui donne également accès à de nouvelles quêtes, qui lui permettront d'évoluer dans l'univers et de construire l'histoire du personnage. Il est à noter qu'il existe généralement des milliers de quêtes dans un MMORPG. Les joueurs ne font donc pas forcément tous les mêmes.

La notion de rôle est complétée par le fait que le joueur est totalement libre. Il dispose bien d'une quête principale à accomplir, qui est le fil conducteur du jeu, mais qu'il n'est nullement nécessaire de finir, le jeu n'ayant de toute façon pas de fin.

Le contrôle de lui-même du joueur va donc être très important. Il sera toujours tenté de jouer plus pour être plus puissant, avant que d'autres ne le deviennent avant lui ! Plus le joueur va monter en niveau, plus la progression sera lente, ce qui va le forcer à passer également de plus en plus de temps sur le jeu pour compenser. Sa progression dans le jeu est donc directement facteur du temps qu'il va passer à jouer.

En plus de cette notion d'évolution et de personnalisation des personnages, il existe une autre facette de ce type de jeu qui peut influencer le degré d'investissement du joueur, il s'agit de l'univers dans lequel baigne le joueur en général, et plus précisément les codes et valeurs qui le régissent.

Il existe pour quasiment chaque MMORPG des serveurs (un MMORPG est composé de plusieurs univers avec quelques différences comme la langue par exemple, chaque univers étant sur un serveur différent) dits « rôlistes ». Ils sont destinés aux puristes.

Sur ce type de serveur, le jeu est identique sauf que le joueur est obligé de se comporter comme son avatar le ferait dans telle ou telle situation. Par exemple, un joueur jouant un Barbare devra s'exprimer différent de celui qui joue un chevalier. Ce dernier devant par contre porter secours à d'autres personnes en danger quand le premier n'y est pas obligé. Ce sont des serveurs avec des règles d'éthique pointues. Les codes et valeurs doivent y être respectées.



Ainsi, sur ce type de serveur, le joueur doit faire vivre son avatar comme il est censé vivre, et en lui donnant certains traits de caractères. Il est même possible pour deux personnages de se marier dans le jeu !



De plus, dans les MMORPG, les développeurs essaient de faire vivre les univers, c'est-à-dire de les faire évoluer, vivre en fonction des saisons, pour halloween par exemple, ou de créer des évènements spéciaux (une comète qui frappe le monde,...), ce qui le rend plus attrayant.

Le MMORPG peut donc être une fuite pour toute personne qui ne serait pas satisfaite de sa vie actuelle, en lui permettant de s'en recréer une artificielle où il sera qui il voudra et comme il voudra. Bien entendu, la plupart des joueurs y apprécient uniquement le côté fantaisiste et imaginaire, mais il est important d'en rappeler les dérives possibles.

Nous allons maintenant aborder l'aspect communautaire des MMORPG.



B) La guilde, jouer en communauté

Toute cette évolution de personnage est disponible dans plusieurs types de jeu. Ce qui en distingue le MMORPG, c'est son côté massivement multijoueur.

Le joueur n'est pas seul dans l'univers, puisqu'il y a en permanence des centaines voire des milliers de joueurs, avec lesquels il peut interagir, connectés en même temps que lui sur le serveur.

Il existe ainsi une place de marché dans quasiment tous les MMORPG, où les joueurs peuvent vendre leurs objets inutiles ou acheter ceux dont ils ont besoin.

Ces autres joueurs sont vital pour l'évolution du personnage. On a pu voir que son investissement personnel à effectuer des quêtes était important pour qu'il puisse progresser dans le jeu. Cependant, arrivé à un certain niveau, le joueur ne peut plus progresser seul et il aura besoin de coéquipiers.

Il aura ainsi besoin de s'allier à d'autres personnes pour réussir certaines quêtes et continuer à progresser, mais ce n'est pas toujours évident de former des groupes parfois nombreux à des instants T.

Le joueur a donc la possibilité de rejoindre une guilde. Celles-ci sont parfois très importantes dans le système de jeu des MMORPG. Une guilde est un regroupement officiel de joueurs, reconnu dans l'univers. Ces guildes permettent aux joueurs de collaborer, et de partager des expériences inédites. C'est une sorte de fratrie. Ainsi chacun s'entraide et joue pour le bien de la guilde.

La guilde prend le pas sur le joueur en lui-même. Il perd une partie de son identité pour prendre celle de la guilde. En effet, chacune d'elle a ses propres règles, codes et valeurs. La plupart impose même des heures de présence sur le jeu, pour pouvoir réaliser certaines quêtes ou actions. Le joueur n'est donc plus totalement libre : il a le devoir de jouer plusieurs fois par semaine.

On voit donc que pour pouvoir faire évoluer son personnage au maximum, le joueur est « obligé » de faire quelques sacrifices, et d'avoir des devoirs. Il est en effet impossible passé un certain niveau d'évoluer tout seul.

Dans certains MMORPG, les guildes ont même un emplacement physique dans l'univers, puisqu'il existe des villages de guilde qui peuvent évoluer. On voit dans ce cas que l'évolution est bien le moteur du jeu : quand l'évolution du personnage est terminée, il y a encore quelque chose à faire évoluer. Ces villages de guilde ne sont accessibles qu'à ses membres, et permettent d'avoir accès à des nouveaux modes de jeu. Il existe en effet une fonction dans le jeu qui permet à une



guilde d'attaquer le village d'une autre. Les joueurs doivent donc être vigilants, et au moins un doit être présent physiquement dans l'univers pour pouvoir alerter les autres en cas d'attaque.

Le PvP (player versus player), est un mode de jeu dans lequel les joueurs attaquent d'autres joueurs. On voit bien l'intérêt d'être dans une guilde dans ce mode de jeu, puisque les gens hésiteront plus à attaquer quelqu'un s'il risque de voir une dizaine de personnes pour le défendre. Le jeu est donc grandement facilité pour les personnes qui sont membres d'une guilde.

Des liens entre les membres d'une guilde peuvent bien entendu se créer, puisque les joueurs se côtoient pendant des heures sur le jeu.

Le joueur se retrouve donc sur un univers dans lequel il joue le rôle qu'il a choisi, dans lequel il a des droits, des devoirs, et où il trouve du lien social. A ce niveau, la frontière entre l'investissement personnel et la dépendance peut parfois être infime. Qu'est ce qui différencie la vie réelle de la vie dans cet univers ?

A ce sujet, nous pouvons prendre l'exemple des rencontres IRL (In real life) entre les membres d'une même guilde. Dans ces rencontres, les personnes se parlent généralement en s'appelant par le pseudo de leurs avatars, et remémorent leurs souvenirs dans le jeu, en se rappelant ce qu'ils ont accompli. La distinction entre la vie réelle et la vie sur l'univers virtuel est parfois nulle.

En effet, d'un côté, ces rencontres permettent aux personnes qui se côtoient depuis parfois plusieurs années sur un MMORPG puissent se rencontrer, mais d'un autre, elles mettent parfois en l'avant certains troubles de la personnalité et une perte de la réalité. Certains joueurs vont ainsi faire passer leur vie sur l'univers virtuel avant leur vie réelle. Ces jeux offrant un refuge comme nous l'avons expliqué précédemment, une fuite dans l'imaginaire pour ceux qui ne jugent pas réussir assez bien dans leur vie réelle, ils sont parfois pris trop à cœur et perdent ce côté de « jeu » justement.

Les MMORPG ne sont alors plus un simple jeu vidéo, mais un accomplissement. Une personne peut ainsi avoir l'impression d'être insignifiante dans vie, et être très importante dans le jeu. Ses compétences peuvent lui donner un rôle central qui la mettent en valeur. Le joueur peut alors trouver la reconnaissance qu'il ne connaît pas dans la vie réelle.

La guilde est donc une communauté de joueur réunie en un clan dans le jeu, qui donne des avantages et bonus divers au joueur, qui lui donne un sentiment d'appartenance et lui permet de tisser de nouveaux liens avec d'autres joueurs qu'il pourra peut-être rencontrer par la suite. Elle permet de profiter au maximum des possibilités offertes par le jeu. Cependant, poussé à l'extrême, ce concept est dangereux pour les personnes les plus faibles psychologiquement et en quête de



Julien Boulonne et Pierre Henri Dupont

Pratiques et consommation des adolescents sur les MMORPG

reconnaissance. La guilde peut faire passer la vie virtuelle avant la vie réelle pour le joueur et c'est un danger inhérent à ce type de jeu.



2) Investissement financier

Au-delà de l'identification, la monétisation des MMORPG peut poser des problèmes à la fois à l'adolescent et à leurs parents. Pour amortir les lourds coûts de structure, les exploitants ont recours à divers formes de paiement en ligne. Nous décrirons dans cette partie les différents moyens mis à la disposition du joueur pour payer en ligne. Puis, nous analyserons les régulations possibles, mis en place par les parents et par l'exploitant.

A) Moyens de monétisation

Au premier abord, payer peut paraître rédhibitoire pour l'adolescent. Sur Internet, le « payant » était un frein à la propagation des MMORPG chez ce type de joueur. Toutefois, nous verrons que les exploitants ont su exploiter de nouveaux moyens de monétisation pour réduire cette barrière à l'entrée.

1. L'abonnement par carte bancaire et ses problèmes

L'utilisation de la carte bancaire est le moyen traditionnel de paiement en ligne. Elle a longtemps été le moyen exclusif de paiement pour les joueurs de MMORPG. Dans le modèle premier du MMORPG, le joueur doit d'abord acheter la version « boîte » du jeu dans le commerce, puis rentrer le numéro de la carte bancaire pour pouvoir s'abonner. L'abonnement est mensuel dans la plupart des jeux et permet d'accéder pendant un mois à l'univers et à ses personnages. Il s'agit d'un moyen sécurisé, s'il est utilisé dans de bonnes conditions.

Ce modèle est celui de World of Warcraft. Le joueur achète sa « boîte » de base dans les magasins au prix de 14,99€. Cette boîte comprend le jeu et un « pass » permettant d'activer le compte en ligne. Le premier mois dans le monde est gratuit (on retrouve ici un principe clé de l'addiction au MMORPG). Toutefois avant de commencer sa période d'essai, le joueur est invité à rentrer ses informations de carte bancaire. Il ne sera cependant débité que lorsque le mois gratuit sera terminé. Les tarifs varient selon la durée de l'engagement : plus le joueur s'abonne pour une longue durée, plus le tarif sera dégressif. Voici les prix pratiqués par l'exploitant de World of



Warcraft :

À la fin de la période initiale d'abonnement gratuit, vous pouvez continuer à jouer avec une des trois formules d'abonnement suivantes :

- La formule d'abonnement classique d'un mois pour 12,99 € par mois (8,99 £ au Royaume-Uni).
- La formule de trois mois pour 11,99 € par mois (8,39 £ au Royaume-Uni).
- La formule de six mois pour 10,99 € par mois (7,69 £ au Royaume-Uni).

Dofus propose également sur le même principe des abonnements payables grâce à la carte bancaire. Cette dernière est toutefois un moyen parmi d'autre et n'est pas le moyen le plus mis en avant pour payer l'abonnement Dofus. Nous détaillerons dans une seconde partie les modes de paiement mis en place par Ankama pour Dofus.

La carte bancaire est un problème pour les adolescents pour plusieurs raisons. Tout d'abord, il s'agit d'un mode de paiement peu connu ou mal maîtrisé. Il se peut que l'adolescent accède dès l'âge de 12 ans à une carte de retrait, puis à une carte bancaire à plafond dès 16 ans. Utiliser la carte bancaire, c'est avant tout gérer un compte, ce que beaucoup d'adolescents jouant au jeu en ligne ne font pas. Ils maîtrisent beaucoup mieux la monnaie fiduciaire, utilisée dans les transactions de la vie quotidienne. Il y a en quelque sorte une méfiance envers la carte bancaire car son utilisation ramène à des fausses croyances très répandues sur Internet (arnaque, vol de numéro de carte...)

Il y a également un problème d'accessibilité. Si aujourd'hui les banques proposent des offres intéressantes pour les jeunes, la majorité des adolescents n'ont pas accès à une carte de paiement personnelle. La carte de retrait (Visa Cirrus notamment) est très répandue jusqu'à 17 ans et ne permet pas de régler les abonnements de MMORPG. Les adolescents doivent donc « ruser » pour utiliser la carte bancaire des parents, quitte à le faire sans leur autorisation.

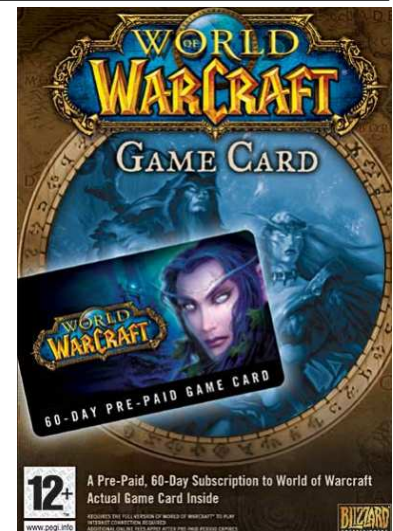
La carte bancaire est ainsi un moyen qui paraît dépasser pour la consommation des adolescents. Son problème de confiance et sa difficile accessibilité font que les joueurs ados préfèrent de nouveaux modes de paiement.

2. Les nouveaux moyens de paiement

L'arrivée du public adolescent en masse dans les jeux en ligne a obligé les exploitants à modifier les modes de paiement acceptés. L'objectif est de permettre aux jeunes joueurs d'accéder au jeu sans l'intermédiaire des parents.



World of Warcraft propose peu d'alternative à la carte bancaire. Les joueurs peuvent se procurer dans le commerce des cartes prépayées. Le réseau de distribution est assez important avec notamment la FNAC, Micromania et Game. La carte prépayée permet aux joueurs d'avoir accès à l'univers pendant 2 mois.



Les avantages de la carte prépayée sont multiples :

- Tout d'abord, elle permet aux adolescents n'ayant pas de carte de crédit acceptée par le jeu, de se procurer un abonnement directement dans les magasins physiques et payer en espèce ou avec une autre carte bancaire. Dans ce cas, c'est l'adolescent qui gère son abonnement, ainsi que son argent de poche.
- La carte prépayée permet également aux parents de se rassurer face à la consommation des adolescents. Le paiement en ligne fait l'objet d'une méfiance chez certains parents : peur d'un paiement non-sécurisé, peur due à l'incompréhension de ce mode de paiement... La carte prépayée est ici un moyen pour les parents de gérer la consommation *ingame* de leurs adolescents.

Il est à noter qu'aucune FAQ n'est disponible sur le site de World of Warcraft qui permettrait de rassurer les parents

Au contraire de World of Warcraft, Dofus offre aux joueurs une multitude d'alternative à la carte bancaire. Il faut tout d'abord savoir que le modèle de Dofus repose sur le *freenium* : les joueurs ne sont pas obligés de s'abonner pour entrer dans le monde de Dofus. Toutefois, les non-abonnés sont confinés dans une zone limitée et n'ont pas accès à la totalité des mécanismes de jeu qui ont fait le succès du MMO français. La gratuité de Dofus est donc une fausse gratuité : elle permet de rendre les novices accrocs au jeu, comme nous l'avons vu dans la première partie de ce dossier.



La partie payante de Dofus est donc essentielle pour le joueur. Ainsi, Dofus propose aux novices de s'abonner plusieurs mois d'affilée et de profiter de cadeaux *in-game* permettant de progresser plus vite dans le jeu. Ce moyen est mis directement en avant sur la page d'abonnement du jeu.

Choisissez votre durée d'abonnement :

1 SEMAINE 1 CODE AUDIOTEL	1 MOIS 5€*	3 MOIS 14,5€*	6 MOIS 27,5€*	1 AN 48€*
				
En cadeau 1 jeton Tofu	En cadeau un familier ou un équipement au choix + 1 jeton Tofu + 1 jeton Wabbit	En cadeau un familier ou un équipement au choix + 1 jeton Tofu + 1 jeton Roublard	En cadeau un familier ou un équipement au choix + 1 jeton Tofu + 1 jeton Minotor	En cadeau un familier ou un équipement au choix + 1 jeton Tofu + 1 jeton Dragon

Sur le même modèle, Dofus propose une page qui détaille les différences entre le monde gratuit et le monde abonné. Il s'agit pour l'exploitant de mettre en avant la nécessité d'être abonné pour profiter de toutes les fonctionnalités du jeu.

Les moyens hors carte bancaire, mis à la disposition du joueur pour payer sont multiples. Nous allons dans cette partie les détailler.

Choisissez votre moyen de paiement :

Votre pays : France (Modifier)

Temporairement indisponible CARTE BANCAIRE En savoir plus	 AUDIOTEL En savoir plus	 TICKET SURF En savoir plus	Temporairement indisponible PAYPAL En savoir plus
 PAYSAFECARD En savoir plus	 VIREMENT En savoir plus	 CHÈQUE En savoir plus	 CODE CADEAU En savoir plus

- Les appels Audiotel permettent aux joueurs de régler leur abonnement sur leur facture téléphonique. Chaque appel correspond à une semaine d'abonnement. Le joueur doit



appeler autant de fois qu'il faut pour arriver à sa durée d'abonnement (1 mois, 3 mois, 6 mois ou 1 an). Le joueur reçoit alors un code lui permettant de valider son abonnement.

- Le Ticket Surf et la PaySafeCard sont les équivalents de la carte prépayée pour World of Warcraft. Ils sont disponibles dans les magasins « physiques » et offrent les mêmes avantages que pour World of Warcraft.
- Le compte PayPal nécessite une carte bancaire pour être alimenté. Il est en quelque sorte un porte-monnaie virtuel pour le joueur. Le compte PayPal est ainsi un intermédiaire (de confiance ?) entre le joueur et l'exploitant de Dofus.
- Le virement permet aux parents de vérifier l'abonnement des joueurs adolescents. En effet, chaque mois, un virement sera effectué pour l'abonnement et le joueur n'est pas obligé d'être le titulaire du compte viré. Ce moyen de paiement peut être de confiance, même si ici, les parents sont obligés de donner les informations bancaires à l'exploitant.
- Le paiement par chèque doit être envoyé au service client d'Ankama pour être validé. Il peut être utilisé par les adolescents qui possèdent un chéquier ou par les parents souhaitant avoir un moyen traditionnel de paiement de confiance
- Les code-cadeaux sont un moyen de paiement gratuit : ils sont en effet, offerts par l'exploitant lors d'opérations de promotion.

Dofus permet donc de nombreux moyens de paiement. Nous les analyserons dans la partie suivante.

Les adolescents ont de multiples sources d'argent que ce soit de l'argent de poche ou de l'argent gagné avec du travail. Toutefois, le modèle des MMORPG repose sur des abonnements, ce qui modifie totalement les modèles traditionnels du jeu vidéo. Nous étudierons dans cette partie les régulations que peuvent mettre en place à la fois les parents et les exploitants. Enfin, nous analyserons la vision qu'ont les médias vis-à-vis de la monétisation dans les MMORPG.

B) Problèmes par rapport aux adolescents

1. Argent de poche et contrôle parental



Concrètement, les parents ont peu de moyens de contrôle sur l'activité et particulièrement la consommation des jeunes dans les MMORPG. Nous prendrons ici l'exemple d'un autre MMO, Fly For Fun, exploité par la société irlandaise G-Potato. Ce MMORPG est intéressant car il est totalement gratuit. L'abonnement n'existe pas ; l'exploitant monétise ainsi les objets du jeu. Il existe ainsi une boutique en ligne permettant d'acheter des vêtements et des sorts pour progresser dans le jeu. Bien plus que les moyens de paiement, c'est ce type de boutique qui peut être un piège pour les plus jeunes. De nombreux adolescents ne savent pas gérer un budget. De plus, ils doivent faire face à de nombreux vols de compte.

 Bébé Lawolf DÉTAILS gPotato : 1,700 gPotato Quantité : 1 OFFRIRE ACHETER !	 Bébé Aibatt DÉTAILS gPotato : 1,700 gPotato Quantité : 1 OFFRIRE ACHETER !	 Bébé Leyena DÉTAILS gPotato : 1,700 gPotato Quantité : 1 OFFRIRE ACHETER !
 Bébé Luia DÉTAILS gPotato : 1,700 gPotato Quantité : 1 OFFRIRE ACHETER !	 Boîte Surprise Bébé (Parchemin Gprotect) DÉTAILS gPotato : 80 gPotato Quantité : 1 OFFRIRE ACHETER !	 Boîte surprise (Aprotect) DÉTAILS gPotato : 50 gPotato Quantité : 1 OFFRIRE ACHETER !
 Kit de l'Enchanteur DÉTAILS gPotato : 1,900 gPotato Quantité : 10,10,10,10 OFFRIRE ACHETER !	 Kit de l'Eleveur DÉTAILS gPotato : 1,900 gPotato Quantité : 1,1,5 OFFRIRE ACHETER !	 Parchemin d'éveil pour bébé ramasseur DÉTAILS gPotato : 200 gPotato Quantité : 1 OFFRIRE ACHETER !

Dans Fly for fun, les joueurs doivent d'abord créditer leur compte de G-Potato. En effet, les adolescents n'achètent pas directement les objets. 1000 G-potato correspondent à 10€. Comme nous le voyons dans l'exemple ci-après, un bébé Lawolft coûte donc 17€.

Les parents doivent ainsi agir sur ces types de jeux, gratuits en apparence :

- Le contrôle parental de la consommation peut se faire de manière directe. Les parents possèdent ainsi ici les moyens de paiement. Ils peuvent décider un plafond de consommation. La consommation peut être ainsi un moyen de récompense pour les adolescents : acheter un objet peut se faire après une bonne note à l'école (comme décrit par Sandrine Vincent dans [Le jouet et ses usages sociaux](#)).
- Le contrôle parental de la consommation dans les MMO peut se faire de manière indirecte. Dès l'âge de 14 ans, les adolescents peuvent obtenir une carte bancaire acceptée par les jeux. Les parents peuvent ainsi décider les plafonds d'achat par semaine ou alors, ils peuvent être alertés dès que l'ado fait une transaction sur Internet.



- Au contraire, les parents peuvent être totalement désarmés face à la consommation des enfants. En effet, certains modes de paiement comme les Audiotel échappent totalement au contrôle des parents ; ce n'est qu'après la réception de la facture, que les parents se rendent compte que l'adolescent a consommé sur Internet.

Il faut savoir que 44% des jeunes reçoivent plus de 150 euros par an, hors « argent de poche » ; l'argent de poche se montant en moyenne à 24 euros mensuels pour les 12-15 ans (source IPSOS 2004). En extrapolant, il y a ainsi potentiellement 44% des jeunes qui peuvent échapper totalement au contrôle des parents sur la consommation des adolescents sur les MMO. Il y a ainsi nécessité pour les parents de vérifier sans tomber dans le contrôle systématique.

Les abonnements apparaissent donc beaucoup plus sécurisés pour réguler la consommation des adolescents. Contrairement à Fly for Fun, l'abonnement à Dofus est la seule barrière financière à l'entrée dans le jeu : le joueur ne peut pas acheter avec de la monnaie « réelle » les objets du jeu. L'abonnement est ainsi plus facilement contrôlable pour les parents.

2. La régulation par l'exploitant

Quels sont les réactions que peuvent envisager l'exploitant face à des dérives de consommation ? Il faut tout d'abord savoir qu'il n'existe pas de régulation du temps de jeu des adolescents. « *On travaille sur la question du contrôle parental. On réfléchit à la possibilité que les parents puissent contrôler les tranches horaires afin qu'ils déterminent de quelle heure à quelle heure les enfants jouent. Mais ce n'est, pour l'instant, qu'un projet* » a répondu un responsable d'Ankama Games aux questions du site Bakchich. Il n'y a pas non plus de régulation des achats faits dans le jeu : ainsi, malgré les mentions sur la nécessité d'avoir l'accord des parents, Ankama ne propose pas (ou n'a pas la capacité) de contrôler l'âge des utilisateurs des moyens de paiement.

Il y a une nécessité pour Ankama et pour les autres exploitants de rendre l'adolescent autonome des parents dans sa consommation. Les parents représentent ainsi un frein supposé à la pratique des adolescents. Ankama adoptent donc une régulation minimale : les parents ont un droit de rétractation sur les achats faits par les adolescents sans leur accord préalable. World of Warcraft, au contraire, ne présente aucune régulation : l'exploitant du jeu considère qu'une fois le jeu acheté, les conditions d'abonnement sont acceptés par le possesseur du code utilisateur.



Rendre le joueur autonome, c'est également l'inciter à s'abonner. Pour cela, nous avons vu que Dofus proposait aux nouveaux abonnés la possibilité d'obtenir des objets spéciaux et des crédits de jeu selon la durée d'engagement. Ankama a également mis en place un tableau comparatif des fonctionnalités disponibles pour les non-abonnés et les non-abonnés. Tous les aspects du jeu sont détaillés et les joueurs qui viennent d'arriver dans l'univers doivent être attirés par les fonctionnalités disponibles avec l'abonnement.

En vous abonnant, vous pourrez accéder à l'intégralité du monde de DOFUS, aux guildes, au PVP... Et bien d'autres avantages !

NON-ABONNÉS	ABONNÉS
Accès restreint au village d'Astrub uniquement	Accédez à l'INTEGRALITE du Monde de DOFUS
Monstres de niveau inférieur à 20 seulement	Affrontez des monstres de niveau 1 à 1000
Uniquement les objets de faible niveau	Equipez-vous de tous les objets du Jeu, jusqu'aux armes et panoplies légendaires
Impossibilité de s'équiper de familiers	Accédez à tous les familiers du jeu, occupez-vous en et augmentez leur puissance
Accès restreint aux classes de base uniquement	Incarnerez un personnage issu de n'importe quelle classe du Jeu
Métiers limités au niveau 30	Créez tous les objets que vous désirez : il n'y a plus de limitation de métier
Pas d'accès au mode marchand ni aux principaux hôtels de vente	Disposez d'un accès aux hôtels de vente sur toutes les cartes du jeu
Pas d'accès aux guildes	Créez votre propre Guilde ou rejoignez celle de votre choix

En fait, les exploitants sont beaucoup plus occupés à lutter contre les manières de jouer à leurs MMO gratuitement. Sur Dofus, c'est une lutte acharnée contre les voleurs de compte : de nombreux pirates tentent de profiter de la crédulité du public adolescent pour obtenir les identifiants et voler les abonnements. Chaque jour, de nombreux comptes sont bannis par Ankama à cause d'utilisations frauduleuses. Pour World of Warcraft, en plus des voleurs de compte, l'exploitant doit faire face à de nombreux serveurs privés qui permettent de jouer gratuitement à l'univers. Ces serveurs reprennent les mécanismes du jeu, mais à une échelle beaucoup plus réduite. Ces joueurs ne payent aucun abonnement à l'exploitant et ont la plupart du temps piraté une version du jeu.

Au final, les exploitants n'ont pas mis en place des moyens efficaces de régulation. Pire, World of Warcraft ne possède même pas de fichiers d'aide, permettant d'informer les parents sur les moyens de paiement. Des sites permettent d'informer les parents comme PedagoJeux.fr sur les



différents aspects financiers, mais nous pensons qu'il devrait être nécessaire pour les exploitants d'informer les parents avant toute inscription.

Adulés par les joueurs, les MMORPG divisent la presse. Les médias spécialisés dans le jeu vidéo ont dans leur ensemble, toujours mis en avant le genre des MMORPG. Pour Dofus, la plupart des tests des magazines web pensent que c'est un MMORPG adapté pour les adolescents. Les graphismes « mignons » et les mécanismes assez simples sont ainsi couplés à un système d'abonnement bon marché pour les sites spécialisés. World of Warcraft obtient même la note de 18/20 sur jeuxvideo.com. Les MMO ne sont pas considérés comme une menace par les sites spécialisés ; au contraire, comme nous allons le voir, ils sont même les premiers défenseurs face aux attaques des autres médias.

Les médias traditionnels sont beaucoup plus critiques envers les MMORPG : ces critiques s'inscrivent dans la mouvance traditionnelle de méfiance envers le jeu vidéo en général. De part son caractère addictif, le MMO est souvent mis au même plan que certaines dépendances aux drogues. Nous prendrons ici l'exemple récent d'un reportage sur France 2 concernant Dofus¹.

La journaliste Marie Pierre Samitier commence tout d'abord par rappeler le caractère dépendant de ces jeux, notamment chez les plus jeunes. Puis, elle prend l'exemple de Dofus et les paiements Audiotel, rappelant qu'il n'y a pas de plafond. Les factures montrées dans le reportage sont saisissantes, montrant ainsi la surprise des parents à la fin du mois. Enfin, le sujet rappelle que les jeux se transmettent facilement entre copains, profitant ainsi d'un effet de propagation inédit pour des jeux vidéo.

Ce sujet a fait l'objet d'une polémique au sein des magazines spécialisés. GameBlog.fr² a ainsi écrit une tribune, relevant toutes les contre-vérités du reportage. En riposte, le site rappelle la nécessité pour les parents de contrôler la consommation des adolescents. Et le site de dénoncer un reportage orienté et truqué : *« une attaque frontale envers un loisir dont les acteurs n'ont pas à se substituer aux parents pour en éviter les abus. Une fois de plus, c'est, au mieux, un cas d'école de travail bâclé, et au pire, un autre de désinformation qualifiée. Cela nuit profondément à l'image d'une industrie de loisir et de ses travailleurs, c'est une chose, mais aussi et surtout à celle d'une profession, journaliste, et d'une chaîne nationale du secteur public, France 2. »*

¹ Disponible sur <http://www.dailymotion.com/video/k3m1N843u0mEQ2V1vr>

² Sur http://www.gameblog.fr/news_7664_france-2-desinformation-autour-du-jeu-vidéo



Conclusion et recommandations :

Les MMORPGS sont un type de jeu qui rassemble de plus en plus de joueurs, de plus en plus jeunes. Les business model les plus récents permettent de jouer sans posséder de carte bancaire, ce qui a ouvert le jeu à un nouveau public : les adolescents.

Si les MMORPGS sont un divertissement qui permet de développer l'imaginaire des enfants, de leur faire vivre une expérience unique en jouant en ligne avec des milliers d'autres joueurs, ils peuvent également devenir addictifs pour les plus personnes les plus faibles et les plus influençables.

De ce fait, ce type de jeu peut représenter un danger pour les plus jeunes, qui peuvent venir à y passer trop de temps, et à privilégier le jeu à la vie réelle. Les studios ne ciblant pas les adolescents ni les enfants en priorité pour le moment, les moyens de lutte mis en place contre l'addiction sont inexistant.

Dans l'optique de développer un MMORPG destiné aux enfants, voici les recommandations que nous ferions au studio qui gèrerait le jeu :

- La nécessité d'avoir l'autorisation parentale pour y jouer. Même si elle pourrait être facilement contournée puisque rien ne permet de vérifier l'identité de l'utilisateur, c'est une mesure non contraignante à mettre en place.
- Introduire un système permettant de régler des tranches horaires de jeu durant lesquelles la personne a le droit de se connecter au jeu, voire de mettre en place un nombre d'heures de jeu maximal par semaine, que l'utilisateur ne pourrait pas dépasser. Les parents pourraient ainsi réguler l'utilisation du jeu par les enfants.
- La présence de factures, consultables en ligne ou envoyées par courrier permettrait également aux parents de surveiller l'aspect monétaire lié au MMORPG, en sachant ce que l'enfant dépense sur celui-ci.

Ces trois mesures permettraient selon nous, d'aider les parents à gérer la relation entre les enfants et les MMORPGS, et ainsi de réduire les risques d'addiction.