

Fichier microtransactions_entretien-cadre33a.mp3					dimensions		
séquence	TCIN	durée	question posée	analyse (l'enquête parle de...)	comportements	habitudes	croyances
1	00:01:33	00:00:37	Tu es quel type de joueur ? Occasionnel (moins de 5h par semaine), régulier (entre 5-15h par semaine) ou hardcore (plus de 15h par semaine) ?	- son rythme de jeu : hardcore	neutre et direct		
2	00:02:10	00:01:19	Tu joues sur quel(s) support(s) habituellement ? Et sur quelle(s) plateforme(s) ? Des raisons particulières ?	- supports : principalement smartphone, parfois console, rarement sur émulateurs (PC) - suit la tendance de ces jeux, donc adapte le support au besoin - le fait aussi parfois par plaisir de changement de gameplay sur un même jeu présent sur différents supports	neutre et direct	suit la dynamique des jeux	
3	00:03:29	00:01:40	Qu'est-ce que tu sais sur les microtransactions ?	- tente de définir les microtransactions : le définit comme un mode de financement et traite de son implémentation dans les jeux	neutre et direct		réaliste
4	00:05:09	00:01:50	Usuellement, quels sont les achetables qui t'intéressent ?	- parle de ses achats : "petits" achats comme les abonnements (qui font beaucoup si accumulés), et les « passifs » - parle aussi de ses « achats directs » / de ses achats impulsifs qui consistent à « se servir directement » dans la boutique en ligne du jeu (microtransactions)	neutre et direct (suit ses envies)	suit la dynamique des jeux	réaliste (sur lui-même)
5	00:06:59	00:02:12	Intéressé aussi par les achetables comme les DLC, les battlepass, voire les loot boxes ?	- ajoute l'achat des battlepass et explique leur fonctionnement	neutre mais plus hésitant		réaliste (sur lui-même)

6	00:09:11	00:02:38	Il y a ce qui t'intéresse et ce que tu achètes : côté achat alors ? Y a-t-il des nuances entre ce qui t'intéresse et ce que tu achètes ?	<ul style="list-style-type: none"> - confirme qu'il achète ce qui l'intéresse - apporte néanmoins une nuance, achète souvent pour supporter le jeu - précise que ses achats impulsifs correspondent à l'achat de loot boxes (ou d'équivalent) - opère des achats « stratégiques » ; explique comment il s'y prend en prenant en exemple une situation ; se base sur des statistiques simples pour mettre en place une stratégie 	neutre mais plus hésitant	suit la dynamique des jeux	croit en une base hypothétique non-vérifiée
7	00:11:49	00:01:27	"	<ul style="list-style-type: none"> - approfondie cette tendance stratégique en évoquant les « ressources » présentes dans le jeu (fait allusion à des ressources obtenables gratuitement en jouant au jeu) ; parfois ces ressources suffisent pour ne pas avoir besoin d'acheter - traite du facteur de chance et du fait de pouvoir thésauriser les currency in-game (« l'argent » du jeu, qui peut mêler de l'argent gratuit dans le jeu et de l'argent payant dans le jeu : c'est aussi une ressource dans le jeu) pour pouvoir réaliser des prochains achats 	neutre et direct	suit la dynamique des jeux de façon stratégique	croit en une base hypothétique simple et vérifiable
8	00:13:16	00:00:40	Cette façon stratégique d'acheter va-t-elle plus loin ?	<ul style="list-style-type: none"> - impulsif donc non, pas de côté « maths » 	plus amusé mais direct	achats impulsifs	suit son instinct
9	00:13:56	00:03:02	Bon, et tous ces achetés, pas chers ou trop chers ? Qu'est-ce que tu en penses ?	<ul style="list-style-type: none"> - dépendant des jeux en eux-mêmes et de leur stratégie économique : c'est le total d'une succession d'achats qui importe ; l'environnement créé par le jeu est donc le paramètre qui fait varier cet aspect « trop cher » ou « pas cher » - parle donc des jeux à microtransactions qui ne poussent pas à l'achat et le met en opposition avec les jeux qui au contraire poussent à l'achat et oblige à la prudence ; ces jeux qui ne poussent pas à l'achat semblent se caractériser par le fait de ne pas bloquer la progression du joueur via des achats, et de mettre les microtransactions au volet « secondaires » comme via les cosmétiques 	neutre mais plus hésitant		croit que la jouabilité des jeux vidéo prime sur les microtransactions, et que des éléments comme cosmétiques sont secondaires

10	00:16:58	00:01:51	Dans ce cas, penses-tu que ces jeux prédateurs envers leurs consommateurs se distinguent facilement des autres ?	<ul style="list-style-type: none"> - met en perspective qu'il est « simple » de faire cette distinction, à partir du moment où on prend en main le jeu : il faut ensuite s'intéresser aux mécaniques de récompense du jeu et à son équilibrage ; met l'emphasis sur son argument en l'exemplifiant - met aussi en avant qu'il ne le voit pas tout seul, et que la communauté l'aide à le voir : pour les communautés impliquées, ils mettent en lumière des éléments subtils du jeu - ajoute que c'est bien ça qui lui permet d'identifier si le jeu est prédateur envers ses joueurs ou pas ; d'autant plus si le jeu fait acheter les microtransactions 	neutre et direct	exerce un esprit critique sur la jouabilité du jeu et son équilibrage	croit en la communauté à partir du moment où celle-ci se justifie suffisamment
11	00:18:49	00:02:53	Avec ce que tu viens de me dire, d'après toi, les microtransactions sont connotées comment ?	<ul style="list-style-type: none"> - fait que les microtransactions ou mieux acceptés maintenant mais étaient mal reçues avant (« 10 ans en arrière ») - met en lumière les buy-to-play qui, en implémentant les microtransactions, donnaient la sensation au joueur de payer deux fois pour le même jeu ; tendance donc très avare des développeurs et des éditeurs - l'oppose à maintenant avec les free-to-play et au choix de pouvoir dépenser ou non, de pouvoir choisir combien dépenser, etc. ; donc peut-être plus acceptés aujourd'hui, idée d'un avant et d'un après 	plutôt neutre, se questionne mais formule une réponse justifiée	a déjà joué aux buy-to-play et aux free-to-play	croit en la scission des buy-to-play et des free-to-play par rapport aux microtransactions ; formule un lieu logique et hypothétique
12	00:21:42	00:01:13	Par rapport à ce que tu en ressens : plutôt une belle innovation ou un système parasitaire ?	<ul style="list-style-type: none"> - quelque chose d'innovant car nouveau, mais pour le côté parasitaire, dépend de comment les microtransactions sont centralisées dans le jeu ; parasitaire si des mécaniques de jeu fondamentales sont retirées et cachées derrière un magasin - a donc déjà rencontré ce type de jeu 	neutre et direct		réaliste
13	00:22:55	00:01:05	Est-ce que tu joues volontairement à des jeux avec ce genre de système parasitaire ?	<ul style="list-style-type: none"> - affirme que oui, en nuancant son propos par rapport à la licence à laquelle appartient le jeu (la licence d'un jeu est son identité, et celle-ci peut changer de propriétaire : la licence d'un jeu n'appartient pas nécessairement à un studio de jeux vidéo) ; affirme une certaine prudence lorsqu'il se sait dans un environnement 	plus passionné et direct	achats plus attentifs	réaliste en un sens mais suit ses envies et son instinct

14	00:24:00	00:04:09	Comme tu es une « whale », par rapport au terme en lui-même et aux sens divers qu'il transporte, quel ressenti en as-tu ?	<ul style="list-style-type: none"> - parle d'apprendre à accepter ce titre, relativement ennuyeux mais sans plus - développe sur ce qui l'embête : les comportements « toxiques » ; fait une corrélation entre la satisfaction de jeu éprouvée par le joueur et son comportement toxique ou non, et l'exemplifie ; ajoute par ailleurs que la satisfaction de jeu est générée par le fait d'y jouer, donc de s'y investir - la satisfaction et l'investissement sont primordiaux pour un « bon » comportement, les joueurs qu'il veut bien approcher - continue en ajoutant qu'il a perdu la connotation négative du terme « whale », mais ne le trouve pas positif pour autant - joue surtout pour lui-même, apprécie donc être discret mais apprécie aussi pouvoir interagir « convenablement » avec d'autres joueurs ; aussi, n'a pas envie d'être lui- 	amusé et direct		<p>réaliste quant aux interactions sociales et au social</p> <p>croit que la passion (satisfaction et investissement) en tant que joueur est un élément clé pour faire du joueur quelqu'un d'appréciable</p>
15	00:28:09	00:00:31	Est-ce que tu t'es déjà fait harceler par d'autres joueurs qui ont compris que tu étais une whale ?	<ul style="list-style-type: none"> - est discret, ne s'est jamais fait harcelé - apprécie se promener sur les communautés et se faire son propre avis 	investi et direct		réaliste (sur lui-même)
16	00:28:40	00:00:33	Es-tu membre de communauté(s) de joueurs ? Y a-t-il des communautés de whales ?	- rejoint des communautés officielles ou non-officielles, sans plus ; n'a pas de cercle fermé	investi et direct		réaliste (sur lui-même)
17	00:29:42	00:00:48	D'ailleurs, tu l'es depuis combien de temps ?	- estime depuis combien il peut se considérer comme une « whale » : une fourchette entre 8 et 10 ans	neutre mais un peu hésitant		paraît réaliste (sur lui-même)
18	00:30:30	00:00:43	Ecoute - et on va conclure là-dessus - est-ce que tu es fier d'être une whale ?	est neutre, pas vraiment de fierté, ça ne l'intéresse pas de « se l'afficher » ; ce qui l'intéresse, c'est de pouvoir s'amuser d'autres joueurs qui apprécient autant que lui les jeux auxquels il joue	investi et direct		réaliste (sur lui-même)