

Entretien 4 décembre

Transcribed with noScribe vers. 0.5

Audio file: /Users/passergy535/Downloads/新录音 2.m4a

(Start (hh:mm:ss): 00:00:00 | Quality: precise | Language: fr | Speaker detection: auto | Overlapping speech: 1 | Timestamps: 1 | Mark pause: 1)

Intervieweurs : S01 Cédric, S02 Lin ;

Interviewé : S03 Alex ;

(10 seconds pause)

S02 00:11 : On commence?

S01 00:12 : Ok, déjà pour commencer est-ce que vous pourriez vous... enfin tu peux te présenter.

S03 00:22 : Euh... ok. Alors, je m'appelle Alex, je suis développeur pendant quelques dix ans. J'ai cherché au début à travailler dans le domaine de la vidéo parce que j'aime les jeux vidéo, j'aime les jouer. (Trop de bruit...) Mais... finalement le domaine du travail dans le jeu est un peu compliqué...

S01 00:59 : Oui oui, c'est chargé, mais pas plus mal.

S03 01:01 : Donc de mon côté, de temps en temps, je... je bricole avec des designs de jeu, Euh... il y a très très longtemps, j'ai essayé de m'amuser, mais plus récemment, plutôt Godot. Parce que le côté open source m'intéresse. Donc ça m'amène (Trop de bruit...) Et... moi, j'expérimente un petit peu, rien de bien sérieux. [00:01:27] Parce que j'ai pas assez d'énergie de travailler énormément de trucs. Je participe normalement Gamejam, pendant le weekend.

S01 01:38 : Oui, j'aurais l'air. Euh... donc très bien.

S01 01:44 : Oui, tu... globalement, tu passes combien de temps à jouer par semaine, globalement ? Toujours en personnel ?

S03 01:50 : Non, je suis plutôt en (...?) Euh... je dirais... Je dirais entre 10 et 15 heures par semaine.

S01 02:00 : D'accord, ok, très bien. Ça va. Mais c'est quoi non plus, Excessive ? C'est pas Excessive, ça parle pas.

S03 02:05 : C'est parler de jeux.

S01 02:06 : Bon, je vais dire encore, quand même, mais... (rire)

S01 02:09 : Niveau des types de jeux, c'est plutôt... Des jeux free-to-play ou des jeux buy-to-play ?

S03 02:14 : Ça, ça va plutôt être des jeux buy-to-play.

S01 02:17 : Ouais, en général.

S03 02:19 : Voilà. Euh... Surtout je suis en PC, sur des consoles aussi, mais surtout, je suis en PC. Certains jouent free-to-play, mais euh... La majorité des jeux que je joue, ça va être free-to-play. Surtout des jeux dépendants, des petits studios. S01 02:35 : Ouais, ok. Et niveau de la plateforme, du côté sur PC, ça va être du Steam?

S03 02:44 Majoritairement Steam, en fait, je pense. En fait, je te rends pas mal de prises sur Humble bundle aussi, tant qu'on le voit. Maintenant, ça fait surtout il y a... Il y a vraiment quelques années, puisque j'ai recueilli les jeux vidéo dessus.

S01 03:00 Ok, super. Je pense qu'on voit quel profil tu mets en termes de jeux vidéo. Maintenant, si on peut voir en plus le niveau des microtransactions. Déjà, pour commencer, est-ce que tu as une idée à peu près de ce que c'est, les microtransactions ?

S03 03:16 Oui, bien sûr.

S01 03:17 Ouais. Est-ce que tu as déjà dépensé dedans ? Est-ce que tu as déjà acheté des... (microtransactions)?

S03 03:24 Très, très rarement.

S02 03:25 : Même pour les DLC ?

S03 03:29 : Alors, DLC, pour moi, je l'appelle pas forcément ça une microtransaction. Pour moi, une microtransaction, ça va vraiment être un petit avantage. C'est peut-être plus répandu, soit dans les jeux mobiles, soit dans les gachas, dans les free-to-play comme Overwatch. Pour moi, c'est une microtransaction. Un DLC, ça va dépendre aussi de la quantité de contenu. Par exemple, si c'est un DLC, entre guillemets, mais c'est trois skins vendus comme DLC sur Steam, effectivement, c'est une microtransaction. Si c'est un DLC qui rajoute autant de contenu que les bases, c'est pas mal.

S01 04:02 Nous, on est parti du principe justement de l'inclure dedans, parce qu'aujourd'hui, le terme de DLC est beaucoup utilisé pour vendre des packs de skins. Je trouve qu'aujourd'hui, c'est plus rare les DLC qui vont se vendre à 20-30 euros, par exemple, avec tout un nouveau contenu. Donc nous, on a choisi de prendre une vue en vrai.

S03 04:19 Pour prendre un exemple concret, récemment, c'est un peu l'addiction, je vais acheter le DLC de Factorio. Pour moi, c'est pas une microtransaction. Il y a presque plus de contenu dedans que dans le jeu de base.

S01&S02 04:31 Oui, c'est vrai.

S01 04:32 Mais j'aurais un autre exemple. Avec le jeu Cyberpunk, ils ont sorti un DLC, Phantom Liberty, qui coûte 20-30 euros. Le niveau de contenu, c'est un vrai DLC. Mais à contrario, on va avoir des jeux plus game as a service, qui vont vendre des packs de skins et de battle pass, comme des DLC. Comme ça se fait beaucoup maintenant, on a choisi de l'inclure dedans. C'est intéressant de parler du tout.

S01 05:04 Tu as dit que tu ne dépenses pas souvent dans les microtransactions. Est-ce que globalement, les dépenses que tu fais dans le jeu vidéo représentent une grosse partie des dépenses que tu fais dans le divertissement ?

S03 05:18 Oui, c'est la majorité de mes divertissements. Par exemple, en termes de budget, je dirais qu'un jeu de plateau, ça peu de cher. Mais les gens l'achètent dans

tous les 6 mois avant. En gros, souvent, on joue à des jeux qu'on a déjà. les livres par exemple, j'en achète un de temps en temps, c'est moins fréquent que le budget vidéo.

S01 05:50 D'accord, ok... Concrètement, je jete la question : Est-ce que tes dépenses en jeux vidéo, en ton point de vue, c'est raisonnable ? Ou est-ce que tu as une vision du genre, je dépense beaucoup là, il faut je me calme ?

S03 06:26 Pour moi, c'est raisonnable. parce que même des jeux vidéo, j'en achète un par mois, ou tous les deux semaines, comme ce sont toujours des jeux indépendants qui sont souvent moins cher. Les jeux coûtent cent ou quatre vingts (euros)... Je n'en achète pas. 06:45 Le budget est un peu plus élevé si on considère les plateformes. Par exemple, j'ai acheté un nouveau PC récemment. J'ai acheté un Steam Deck récemment parce que c'est pratique, heureusement. En faite Si l'on prend ça en compte, c'est beaucoup plus cher.

S01 07:07 (rire) Ouai, (mais) tu ne le regrettes pas je pense?

S03 07:09 Non, je ne le regrette pas. Je fais attention à ce que j'achète. Je n'achète plus quand je peux me le permettre.

S01 07:28 D'accord ok, du coup si on revien de la microtransaction elle-même. Tu m'a dit, tu n'a pas beaucoup dépensé en soi dedans, du coup ces dépenses.. est-ce que ces dépenses-là, tu as déjà regrettées ?

S03 07:48 Alors, je ne les ai pas forcément regrettées. Si on réfléchit sur les dernières microtransactions que j'ai faites, c'était un stream sur League of Legends il y a 5 ou 6 ans, oui donc c'est une vraie microtransaction qui me vient à l'esprit. J'ai dû acheter quelques notes sur Overwatch il y a 3 ou 4 ans. Seulement, je les regrettais plus parce qu'il y avait un côté plus prédateur entre le business model. Donc, je ne le referais plus. Acheter un skin sur un jeu qui me plaît, ça me dérange moins...Ça dépend du contexte de la microtransaction. (...) Un studio indépendant qui fait un jeu gratuit avec des dépenses qui ne sont pas du pay-to-win, même si je ne fais pas forcément des dépenses dans les microtransactions, ça ne va pas me déranger plus que ça. Par contre, des gros studios qui vont se baser sur des systèmes de gacha et de lootbox, (.) des trucs qui ont un côté addictif, qui intéressent des enfants plus souvent, ou en tout cas des personnes plus jeunes. Là par contre, je pense qu'il y a un problème éthique.

09:11 En fait, en règle générale même, une microtransaction où on sait ce qu'on achète, ça me dérange moins qu'une microtransaction où c'est aléatoire. Parce qu'il y a le côté quasiment déguisé.

S01 09:26 Oui, c'est vrai. Et donc du coup, il faudrait peut-être une meilleure législation par rapport à ça, parce que le problème c'est que c'est trop accessible peut-être.

S03 09:35 Alors, une meilleure législation, oui, je pense qu'il faudrait tout entendre.

S01 09:37 Oui, comme en Belgique par exemple ? Comme en Belgique,

S03 09:40 Oui.

S01 09:44 Et tu disais tout à l'heure que les microtransactions, c'était bien dans les jeux free to play, si je ne me trompe pas. Et donc du coup, à l'inverse, aujourd'hui il y a une tendance, notamment chez Ubisoft, d'inclure ces microtransactions dans les buy-to-play. Est-ce que toi, ça te choque ?

S03 10:10 Oui, il y a différents niveaux de choses qui me choquent en termes de législation de modèle, et de systèmes qui je pense un peu dégradent la qualité des jeux et des systèmes de financement. Il y a le rajouter en projet qui est déjà payant, rajouter des trucs free to play. Des fois il y a même des places dans les jeux où il y a de la pub dans des jeux qui ont été payants... Ubisoft ne fait plus de ça? (rire) C'est un rêve en ce moment.

S01 10:30 Oui, et là ils ont essuyé un coup dur, il y a un de leurs jeux qui est basé sur ça, qui va fermer dans 6 mois. Complicé pour eux en ce moment. Donc du coup, globalement, ton avis sur les microtransactions, c'est plutôt négatif ?

S03 10:51 C'est plutôt négatif. Si c'est une microtransaction qui me donne 20 ans d'avantage et où on sait ce qu'on achète, ça me pose beaucoup moins de problèmes que les microtransactions, les battle pass, ou les battle pass aussi, les abonnements. Ça aussi c'est un autre type de microtransaction encore, qui est dit toxique de manière différente. Le seul bon exemple de battle pass qui me vient à l'esprit c'est Trackmania, où vraiment déjà l'abonnement n'est pas cher, c'est 20 euros par an, par rapport au contenu qui est apporté par les développeurs chaque année, avec les 4 saisons, les différents jeux rajoutés, il y a un vrai travail continu sur la maintenance du jeu.

11:31 Là où il y a d'autres jeux à battle pass, c'est pas le cas. C'est un abonnement pour avoir plus de skins, plus de lootbox.

S01 11:47 Donc en fait, ce système de battle pass, on va revenir sur le battle pass particulièrement, en soi, c'est pas une si mauvaise chose. Moi, je mentionne Trackmania, j'ai deux autres exemples, ça va être Sea of Thieves, où leur battle pass, quasiment tout est accessible gratuitement, et Helldivers 2, où la monnaie virtuelle du jeu est accessible très facilement en jouant, pas tant que ça en vrai. Du coup, on peut peut-être dire que le système de battle pass, à l'heure actuelle, il est pas forcément incroyable, je sais pas ce que tu en penses, parce que, j'ai l'exemple de Fortnite, où quasiment le jeu te pousse à jouer sur battle pass, donc ça, ce serait un mauvais exemple, je crois, mais d'autres jeux tenteraient peut-être de meilleures approches, et ce serait peut-être du coup Sea of Thieves qui ferait le train d'abord.

S03 12:35 Je connais effectivement Sea of Thieves, Helldivers 2, j'y ai un peu joué, ça fait un moment, c'était plutôt vers la sortie, on ne savait pas ce qu'ils ont fait avec les derniers battle pass et tout, mais ouais, effectivement, on gagne suffisamment de la monnaie in-game pour pouvoir s'acheter les skins qui vont potentiellement nous intéresser, il me semble pas qu'il y ait des contenus réellement complètement exclusifs

au battle pass, à part le skin et le titre, donc pas grand-chose, donc là aussi, effectivement, ça va moins me déranger.

S01 13:14 Finalement, c'est mieux quand le battle pass est bien inclus au gameplay du jeu.

S03 13:23 Et puis, il y a l'enjeu, il me semble qu'il n'y a pas d'éléments aléatoires, donc je vais se dire, le plus gros problème avec les battles,

S01 13:32 C'est l'aléatoire, c'est le plus gros problème, si je résume à peu près, le plus gros problème que tu vas avoir au niveau des cours de production, ça va être un peu les lootbox, le côté aléatoire, un peu casino, qui en fait... En fait, c'est ça, c'est lootbox, du casino déguisé, et donc là où le casino, on sait qu'on y va en... en plus ou moins en... je me reciterais, parce que voilà, c'est pas le casino, mais là où au casino, on sait qu'on va dans un lieu qui, voilà, les jeux vidéo, ça amadou le système, je sais pas si c'est ça que...

S03 14:07 Le plus que le casino, on sait qu'on y va ou pas, c'est le fait qu'un casino, c'est réservé aux personnages majeurs. Par contre, chez Fortnite, clairement pas.

S01 14:12 Clairement pas, oui oui. Il y a eu nombre de scandales et d'articles qui sont sortis par rapport aux enfants qui volent la carte bleue de leur parents...

S03 14:25 D'ailleurs, en parlant des enfants, je sais pas du tout ce qui est prévu dans les questions, on n'a pas parlé du système de micro-traumatisme le plus toxique que je connaisse, en blocs. L'exploitation des enfants, qu'on fait travailler en leur promettant qu'ils seront payés par des micro-transactions des autres joueurs, et là, non seulement ça cible les enfants en tant qu'acheteurs, mais aussi en tant que créateurs de contenus, dans lesquels on promet manger merveille, alors que, clairement, c'est une exploitation.

S01 14:51 Oui, c'est vrai, j'ai pas vu ça sous surprise, moi. En fait, là, à ce stade, des deux côtés, entre créateur et consommateur, on exploite et l'entreprise derrière se fait du revenu.

S03 15:09 C'est ça. On peut penser qu'on leur a dit qu'ils reviennent de l'argent potentiellement, sauf qu'en fait, ils viennent de la modélisation, qui ne peuvent être utilisées que dans le jeu, donc en fait, c'est récupéré des venages.

S01 15:18 Ah, c'est vrai, ça, je n'y avais pas pensé. C'est vrai que c'est... Ça, c'est pas encore très étendu, encore, je trouve. Quoique, ça va arriver, potentiellement, mais... Ça, ça pose une sacrée question éthique, sur la création des jeux, en fait, tout simplement.

S03 15:36 C'est ça. C'est-à-dire que j'ai des exemples d'un jeu où il y a une plateforme où on peut créer du contenu plus ou moins volontairement, et qui ne pose pas de problème. Je me sens que n'importe quel jeu qui met la distribution en éditeur de niveau est potentiellement un moyen pour les utilisateurs, pour les joueurs, de distribuer les niveaux qu'ils ont créés, mais ils ne viennent pas avec une promesse de

se faire de l'argent, avec des micro-transactions en plus, il faut penser à un jeu de Superman, de Maker, de Super Boy... Souvent des plateformes, bizarrement. 16:13 Et là, pour moi, c'est pas du tout un problème, parce qu'on peut créer du contenu, même le jeu, sans tomber dans... disons qu'il n'y a pas de promesse derrière de plus que juste... Amusez-vous avec l'éditeur de niveau.

S01 16:28 Et puis, la différence, je trouve aussi, c'est... Entre Mario Maker et Roblox, il y a toute une stratégie qui est complètement différente. Moi, quand je joue à Mario Maker, j'ai pas cette... Quand je veux créer un niveau, c'est pour la passion du truc. Par contre, sur Roblox, il y a ce côté où tout incite à la fois à acheter pour ses jeux, et à la fois à... pour créer, et pas pour la passion, mais pour générer de l'argent. Il y a toute cette scénatique qui est intéressante à analyser, c'est vrai. Et en fait, je pense que c'est même... Dis si tu es d'accord, si tu as reçu les choses. (..) Mais... (..) L'enjeu même, le problème même des micro-transactions, c'est sa façon de l'apporter à l'utilisateur en fait. 17:19 Et finalement, cette forme-là, c'est peut-être la consécration de ce modèle, du modèle des micro-transactions, parce que là, on réussit à coincer l'utilisateur dans un système où il est à la fois créateur et à la fois... En fait, le développeur n'a plus rien à faire, il se fait de l'argent sur ça. Et le tout petit problème, c'est... Du coup, cette scéniotique du... C'est intéressant. Comme quoi, j'avais pas du tout vu ce prisme d'Roblox. C'est super intéressant, en fait.

S03 17:56 Si ça t'intéresse, je trouve que j'ai vu YouTube d'un youtubeur, je sais pas, je me souviens duquel, si vous voulez apprendre ça. Je sais pas si ça rend moins le cadre de votre exercice.

S01 18:04 Ah, si, si, si, en fait, c'est... Tout est bon, tout est bon. franchement...

S03 18:11 il faut que vous soyez prêts à tomber dans des vidéos de plusieurs heures.

S01 18:16 Moi, moi, j'adors.

S03 18:17 Est-ce que c'est... (Alex a cherché le vidéo qu'il a dit.)

S03 18:53 Je te les enverrais vu que j'ai ...

S01&S02 18:54 Ce serait super, franchement, merci beaucoup.

S03 19:05 Je pense que ça rentrerait vraiment au fond d'or dans tout le système économique, entre guillemets, du jeu, et d'un ailleur dans ça.

S01 19:10 Ce serait vraiment super, franchement. Rendre les enfants déjà addicts avec le côté contre-d'action et en plus avec le côté de la création.

S01&S02 19:18 C'est intéressant. D'accord.

S01 19:22 En fait, ce qui est intéressant, c'est que ça a pris ce qu'on avait pas du tout. Nous, on avait le classique beatbox, les boutiques qui sont construites de façon à... à vendre un peu en mode promo, etc. On avait des coups de PC, on avait des boosts aussi de contenu pour progresser. On avait pas du tout vu ça sous prise, mais c'est super intéressant.

S03 19:45 Ça ressort un petit peu des cas des micro-transactions.

S01 19:48 En fait, c'est parce qu'on inclut le côté du créateur, mais ça reste, à mon sens, une micro-transaction. En fait, c'est un peu le niveau au-dessus.

S03 19:58 Ça serait quand même un système économique, entre guillemets, avec de la monnaie virtuelle, plutôt que de juste aller dans le sens acheteur vers l'éditeur, et potentiellement transférer aussi à des créateurs.

S0120:09 Ouais. Mais en fait, c'est ça qui est intéressant. Là, on a un autre prisme d'une micro-transaction où là, vraiment, le consommateur devient acteur dans un système qui est créé, géré par l'éditeur. Et j'aime beaucoup que tu aies abordé ce sujet parce que c'est quelque chose qu'on avait pas vu et que c'est très intéressant, en fait.

S0320:32 Ok. Est-ce que t'as d'autres questions ? J'ai un autre truc potentiellement à apporter qui risque de mourir.

S01 20:40 Je regarde... Ça partait. En fait, on en aurait encore, mais en fait, disons qu'on n'est pas... Pour moi, ça vaut une discussion. Donc, tu peux aborder d'autres sujets.

S0320:49 Un peu dans le même genre, est-ce que vous avez abordé l'angle des NFT et des jeux qui se basent...

S01&S0220:56 Ouais ouais, on l'a vaguement abordé, Ouais. Mais moi, j'adorerais pouvoir plus creuser ce sujet parce que c'est quelque chose aussi qui va inonder le marché, je pense.

S0321:03 Je pense que c'est super intéressant de regarder à quel point... Déjà, il n'y a rien de nouveau. C'est juste se baser sur la hype des NFT d'il y a maintenant deux ans pour en fait vendre des trucs qui existaient déjà avec les échanges, les trucs, les chapeaux Team Fortress sur Steam. C'est la même chose, mais juste avec de la blockchain derrière. 21:24 Et puis finalement, aucun jeu qui se prétend NFT ne finit pas par utiliser de la blockchain parce que c'est trop chiant à implémenter. S0121:30 Oui, il y a eu un jeu... Ce que je trouve intéressant avec ça, c'est qu'il y a eu un jeu qui est sorti chez Ubisoft, encore une fois, qui ont réalisé un jeu, mais vraiment discrètement. Ils n'ont pas fait de com' dessus. C'est un jeu qui est un peu un mode Hearthstone, de ce que j'ai compris, qui se base entièrement sur les NFT. Chaque petite figurine que tu peux acheter, ce sont des NFT. Et ce que je trouve intéressant, c'est qu'ils n'ont même pas essayé de le vendre, de le mettre en avant. Ils n'ont vraiment rien dit à ce sujet. Le jeu est sorti il y a très loin, il a à peine fait 10 000 vues, sur une chaîne obscure. En fait, du coup, est-ce que le secteur des NFT, il se développe tout doucement, mais il y a aussi ce truc du... L'NFT, en lui, c'est quand même assez mal vu. Est-ce que, donc, c'est pas un secteur qui est encore un peu dormant, où on évite de trop y toucher parce que c'est quelque chose qu'on sent qu'on peut faire un bad buzz ?

S0322:25 Non, il est déjà mort, en fait. Il y a eu justement une période à la mode, il y a des gens qui se sont fait de l'argent parce qu'ils se sont arnaqués. C'est un peu le principe de ces systèmes... On va se piquer un truc. Et moi, d'un point de vue des développeurs, pour moi, ça ne peut pas marcher parce que faire ce genre de jeu avec les NFT, les techno-blockchain, c'est plus compliqué que de faire un truc beaucoup plus simple avec une place de données classique derrière et juste garder une trace de qui échange quel item avec qui. Le seul intérêt de dire que c'est basé sur des blockchains et sur des NFT, c'est justement de pouvoir attacher ça à une arnaque crypto-monnaie.

S01 23:14 OK, d'accord. En fait, c'est un sujet qui est super vaste, le style NFT. D'un point de vue des développeurs, oui, ça va être pénible à implémenter.

S03 23:24 En fait, c'est juste que c'est pénible. C'est même pas si nul que ça, mais c'est nul parce qu'il faut s'intégrer à un système de blockchain. La puce utilisée pour ça, ça va être Ethereum. Et au final, il faut savoir ce qu'on stocke dans la blockchain parce qu'une blockchain, ça ne stocke que du texte. Donc, ce qu'on va pouvoir stocker, c'est un lien vers un truc qui va potentiellement dire « OK, tu possèdes ça ». On met un lien vers un truc qui dit que tu possèdes quelque chose. Ça ne sert à rien.

S0123:51 Oui, d'accord. C'est une aparté que je trouve très intéressante. C'est vrai que nous, pendant nos recherches, on a abordé le sujet des NFT. Mais c'est vrai qu'on n'a pas pu se creuser que ça...

S03 24:26 En fait, les promesses, on va dire, les trucs que les vendeurs de jeux NFT disent « Vous allez acheter un objet et il pourra être dans d'autres jeux parce qu'ils vont implémenter la même... Ils vont adapter, ils vont considérer que vous possédez l'objet sur la blockchain. Mais pourquoi une autre entreprise aurait l'intérêt de faire ça? et d'adapter la blockchain, les items de la première entreprise à leur jeu ? » Ensuite, l'autre promesse, c'est que la première entreprise va faire plusieurs jeux qui seront interopérants mais c'est extrêmement complexe. Déjà, il n'arrive pas à faire un seul jeu qui marche, on est presque tout seul. Donc, pour faire ça avec juste une entreprise, il n'y a pas besoin de blockchain. Il y a juste une base de données qui dit « J'ai acheté le chapeau. » Et les deux jeux interrogent la même base de données, ça suffit. Et ça prend infiniment moins d'énergie et de temps à coder. Et quand je dis énergie, ce n'est pas juste humain, c'est aussi l'électricité derrière.

S0125:26 Oui, parce que la blockchain en général, c'est quelque chose qui consomme énormément et c'est un vrai enjeu aussi tant qu'on dit que tout le monde semble vouloir investir dans les blockchains.

S0325:38 Il y a aussi les jeux payeurs où tu vas gagner de l'argent en rentrant. Et cet argent, il vient d'où ? Économiquement, ça n'est pas possible.

S0125:45 Je vois. C'est super intéressant aussi. Ça apporte une dimension un peu écologique. Les micro-transactions. C'est super intéressant aussi. On va plus revenir sur une question. On va dire sur les interactions que vous avez avec les communautés vis-à-vis des micro-transactions. On va commencer avec une question assez simple. Est-ce que pour vous, est-ce que tu, par exemple, reçois l'idée d'offrir en tant que cadeau à un proche, un ami ou quelqu'un un objet cosmétique, une micro-transaction ?

S03 26:28 Non. un DLC oui, mais cosmétique, non.

S0126:33 C'est quelque chose que je vois pas mal. C'est tout au long de moi. Il y a des joueurs que je connais qui offrent des cosmétiques à d'autres personnes pour leur anniversaire ou pour Noël. Je trouve que c'est intéressant parce que c'est devenu une nouvelle sorte d'objet, de cadeau qu'on peut faire. Je sais pas comment aborder la question. Avant, on offrait un jeu. Maintenant, on offre un style. C'est intéressant ce glissement qu'il y a entre deux modes de... Je sais pas comment expliquer. (...)

S0327:13 Pour moi, il y a potentiellement la question du prix parce que un cosmétique, ça va souvent être moins cher qu'un jeu. Mais des jeux qui sont bien, qui sont pas chers et qui valent la peine d'être offerts, il y en a plein. [00:27:24] Oui. (..) Moi, je voudrais, j'offrirais (..) un DLC, un petit jeu, même un jeu indépendant. Si j'ai 66 joueurs, ça, quelqu'un en sait que je connais, la personne que je sais, la personne à qui je joue, en général. (..) Donc, je vais me remonter vers un jeu.

S01 27:44 D'accord, ok. Très bien. Parmi votre communauté de joueurs avec qui vous jouez, est-ce que ça vous arrive de parler de micro-transactions ? On va lancer le sujet. Si vous voyez quelque chose par micro-transactions, ou si vous voyez, je sais pas, une nouvelle scoop sur Fortnite qui sort, est-ce que ça vous arrive d'en parler ? Est-ce que c'est un sujet que vous pourriez en parler ? Ou est-ce que c'est un sujet où vous vous en fichez ?

S0328:17 Les gens avec qui je joue régulièrement sont...comment dire... des turbo-gauchistes. Donc, oui, c'est l'ordre du jour. Donc, on peut parler, je suis sûr qu'on l'a déjà fait, souvent plus pour cracher dessus que autre chose.

S0128:36 Ok. Ça marche, ok. Petite parenthèse, si je peux vous donner mon avis, je pense la même chose. Que je suis un turbo-gauchiste et que je pense que je crache fort sur les micro-transactions.

S02 28:48 La dernière question?

S01 [00:28:49]: Hum ? Est-ce que tu veux un puzzle, peut-être ? (..) Hum...

S03 [00:28:55]: Non, ça va. (.)

S01 28:51 : Tu veux poser une question peut être?

S02 28:56 Ah non, c'est pas grave. On va à la dernière question. Savez-vous si le gouvernement français ou d'autres pays ont mis en place des politiques concernant les micro-transactions ?

S03 29:18 Euh... Ben, la Belgique, on en a parlé. Ils ont quasiment interdit tout ce qui était gâchage. Disons qu'il y a une politique au niveau européen qui dit que les... Les trucs aléatoires, les chances de drop de chaque item doivent être connues. Sinon, je compte pas vraiment sur le gouvernement actuel pour faire quoi que ce soit à ce propos, mais avec un peu de chance, ce soir, c'est plus le même.

S01 & S02 29:51 Ok. Ouais, c'est vrai. Il me semble que... Je sais plus du coup si c'est... En Europe, il me semble que oui, il y a ce cas du... Il faut stipuler le taux de drop, il faut l'écrire. Mais il y a aussi en France, je sais, il me semble... Moi, j'ai un exemple, par exemple, on peut faire la loot box. On peut, entre guillemets, ils appellent ça scanner ce qu'il y a dedans, pour dire quel objet on va avoir. Et ensuite, libre à nous de savoir si on l'achète ou pas. C'est la clé pour ouvrir le... En fait, il y a des systèmes aussi qui disent que... En fait, ça va pouvoir contrôler le casino en tant que tel. Mais... Là, ce que j'ai présenté, c'est un exemple pour contrôler la légitation. (..) Mais... En tant que tel, il y a des... Je doute de me repérer, du taux de drop. Et... Des légitations pour contrôler un peu ça. Mais est-ce que, du coup, je pense que tu penses que c'est pas du tout suffisant, en fait ?

S03 30:47 C'est pas du tout suffisant. Pour moi, à partir du moment où ça s'adresse à des mineurs, en plus, dans le cas du gâchât et des lootboxs, on sait très bien que mettre 10 sur une boîte, ça ne sert à rien. Il ne faut pas qu'il y ait de côté gâchable ou autre.

S01&S02 31:01 D'accord. Très bien. Je pense que nous... On est bons ? Oui oui... 31:14 C'était super intéressant. J'ai beaucoup aimé le côté... Parler de la partie drop-bloc, c'était super intéressant. On n'a pas vu ça du coup, c'est triste, mais... (.) Merci beaucoup. Je ne sais pas si c'est quelque chose à ajouter ou pas, mais normalement, je trouve que c'est plus que vous avez payé. C'est super. Franchement, c'était super intéressant... ...