

# Analyse & résultats de l'étude de marché

*Menée par Anhydride-acide*

## Table des matières

I. Généralités.....	1
I.I. Introduction.....	1
I.II. Déroulement.....	1
II. Résultats & analyses.....	1
II.I. Résultats.....	1
II.II. Échantillon.....	1
II.II.I. Age.....	2
II.II.II. Sexe.....	2
II.II.III. Occupation.....	3
II.III. Connaissance du secteur.....	4
II.IV. Appréciation.....	7
II.V. Attentes.....	9
II.VI. Financement.....	11
II.VII. Technologie.....	15
III. Conclusion.....	17
IV. Contact et Mentions légales.....	17

## I. Généralités

### *I.I. Introduction*

La présente étude de marché avait pour but d'étudier le secteur du jeu de stratégie en ligne par navigateur, afin de déterminer la vision et les attentes des consommateurs dans ce domaine.

Il s'agissait aussi d'identifier quel modèle économique serait le plus favorable au lancement d'un jeu de stratégie par navigateur innovant, et de déterminer le public concerné.

### *I.II. Déroulement*

L'étude de marché s'est déroulée du 19/02/14 au 18/05/14 sur Internet, sous la forme d'un questionnaire contenant une quinzaine de questions.

## II. Résultats & analyses

### *II.I. Résultats*

À l'issue de trois mois d'étude, le questionnaire a reçu 48 réponses. Il a également permis de réunir 27 « User-Agent », qui permettront de mieux cibler les technologies utilisées par le consommateur.

### *II.II. Échantillon*

Afin d'identifier les répondants, le questionnaire a récolté les informations personnelles suivantes :

- Âge
- Sexe

- Occupation

L'analyse des résultats obtenus permet de connaître un peu mieux le panel de consommateurs qui s'est prêté au jeu.

### II.II.I. Age

Sur le graphique joint (Figure 1) sont reportés les effectifs (en pourcentage de l'effectif total) pour chaque âge.

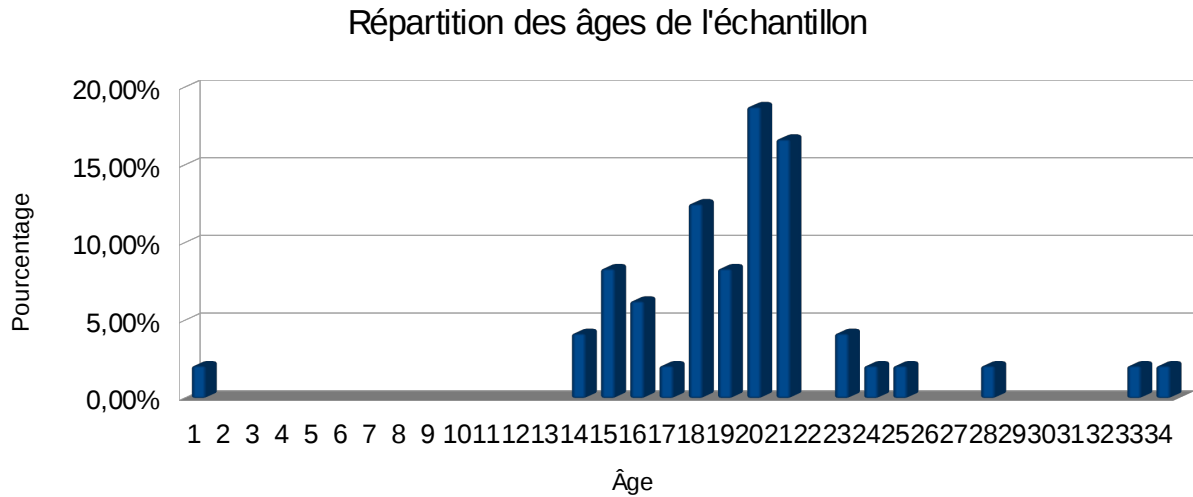


Figure 1: Répartition des âges de l'échantillon

Les sondés ont entre 1 et 34 ans. La moyenne d'âge est de 19 ans. On constate une forte concentration autour de 20 ans, puisque la tranche 18-25 ans représente plus de 60 % de l'ensemble de l'échantillon.

### II.II.II. Sexe

Le graphique associé représente la répartition par sexe de l'échantillon, en pourcentage. On observe une grande majorité d'hommes.

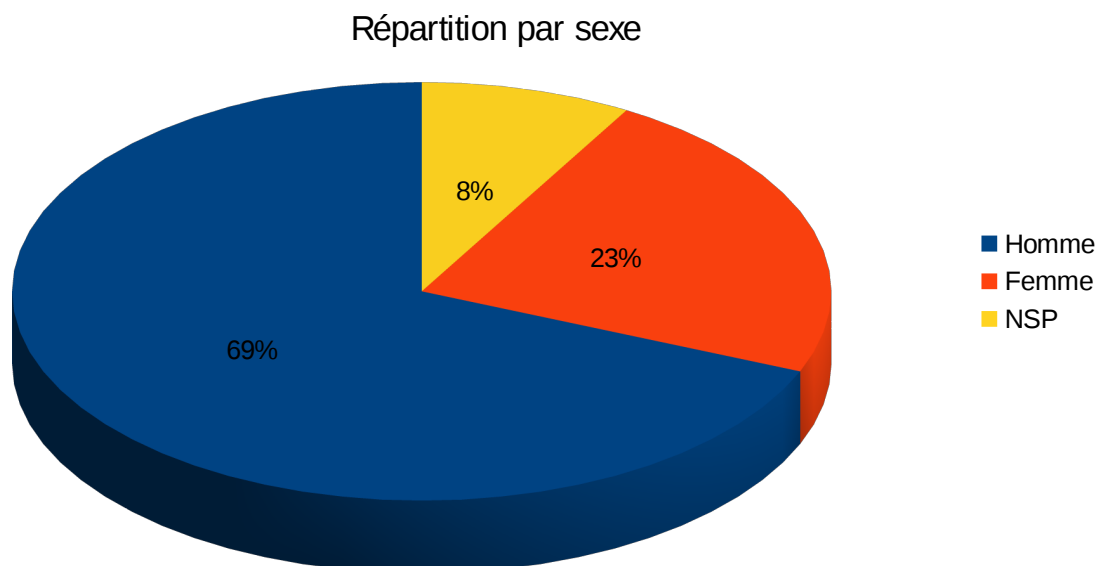


Figure 2: Répartition des sexes de l'échantillon

### II.II.III. Occupation

Dans le cadre du questionnaire, le sondé avait la possibilité de choisir entre 4 catégories :

- Étudiant
- Salarié
- Indépendant
- Sans activité

Le regroupement des résultats fourni le graphe suivant :

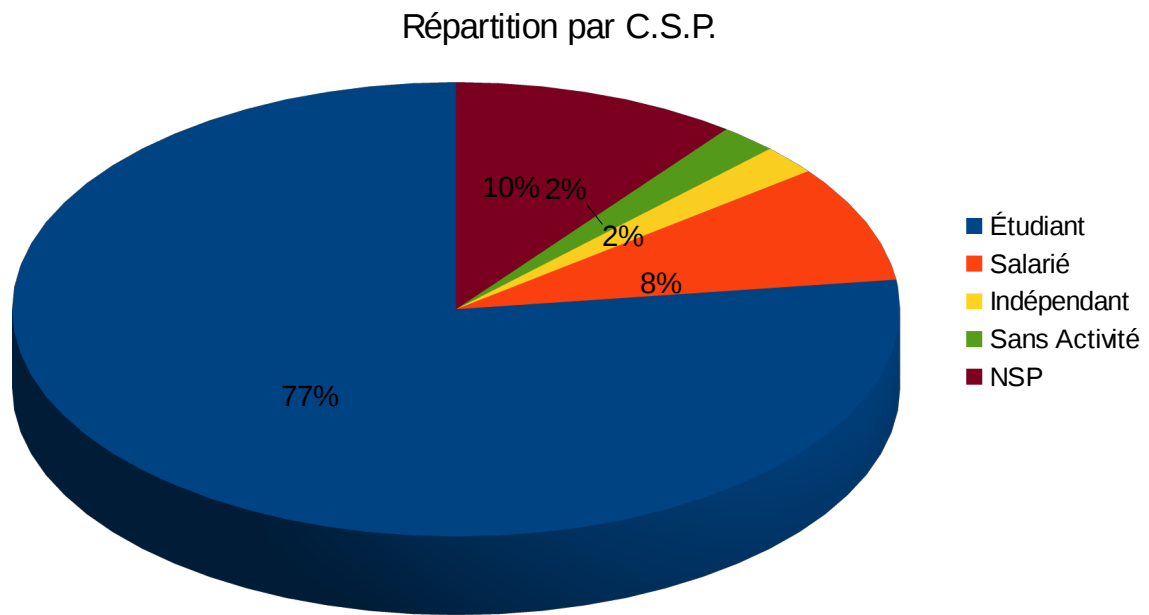


Figure 3: Répartition des occupations de l'échantillon

On observe une grande proportion d'étudiants, qui est à mettre en relation avec la répartition des âges.

### II.III. Connaissance du secteur

La première partie du questionnaire comportait trois questions. Les deux premières n'offraient qu'une réponse par oui ou non :

1. « Aviez vous déjà entendu parler de jeu de stratégie par navigateur auparavant ? »
2. « Avez vous déjà joué à un jeu de stratégie par navigateur ? »

La troisième question était ouverte :

3. « Si oui, lequel/lesquels ? »

La première question est relativement sans appel. 98 % des répondants avait déjà entendu parler des jeux de stratégie par navigateur, les 2 % restants n'ayant pas répondu à la question.

### Question 1 :

"Avez vous déjà entendu parler de jeu de stratégie par navigateur auparavant ?"

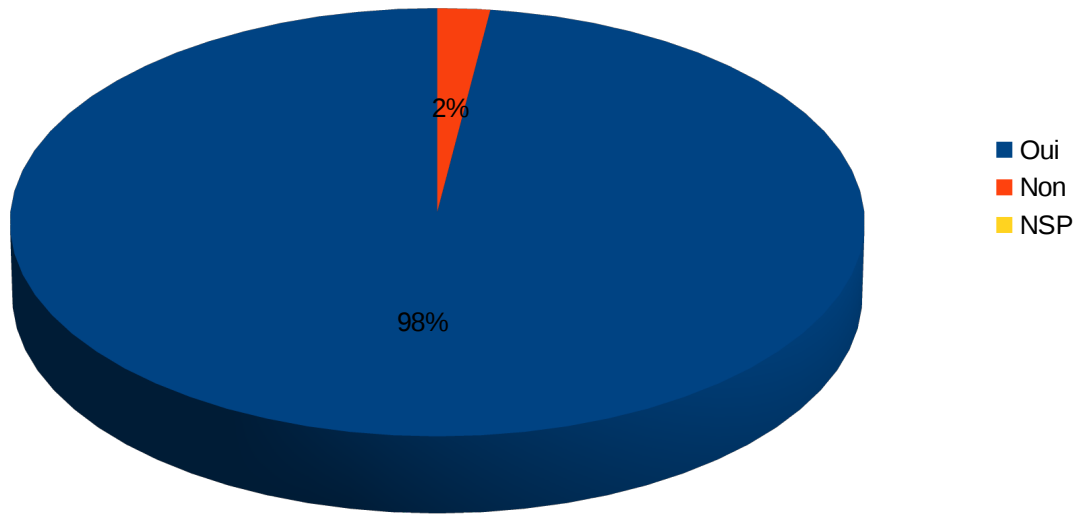


Figure 4: Répartition des réponses à la première question

Les réponses à la deuxième question sont moins tranchées, puisque 56 % affirment avoir déjà joué à un tel jeu, contre 44 % de non.

### Question 2 :

"Avez vous déjà joué à un jeu de stratégie par navigateur ?"

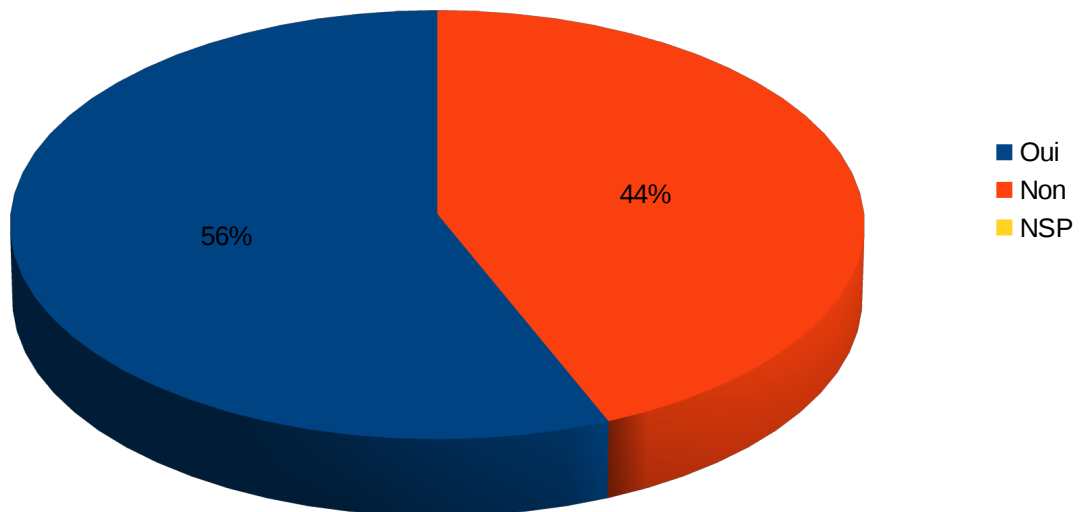


Figure 5: Répartition des réponses à la deuxième question

La troisième question étant une question ouverte, elle est difficilement interprétable et n'a qu'une valeur indicative. Les jeux indiqués sont les suivants :

- Ogame (16) ;
- Travian (8) ;
- Grepolis (7) ;
- Rise Of Lords (1) ;
- Ikariam (7) ;
- Celestus (6) ;
- Skywar (1) ;
- Chroniques de Galactica (1) ;
- Forge of Empires (3) ;
- Space Invasion (1) ;
- Anno Online (1) ;
- Planetium (1) ;
- Origins Return (1) ;
- Empire Universe (1) ;
- Woodwar (1) ;
- Urban Rival (1) ;

On notera que certains jeux ressortent très souvent : Ogame, Travian, Grepolis, Ikariam et Celestus. Rien d'étonnant à cela en ce qui concerne Ogame, Travian, Grepolis et Ikariam qui sont des leaders sur le marché du jeu de stratégie et auxquels beaucoup ont joué.

En ce qui concerne Celestus, ces résultats s'expliquent par le fait que le questionnaire a notamment été diffusé auprès d'un groupe de joueurs de Celestus, avec qui Anhydride-acide entretient des relations régulières. Il est à noter que Celestus est probablement l'un des principaux concurrents en terme d'offre.

## ***II.IV. Appréciation***

Cette partie du questionnaire visait à évaluer l'appréciation des répondants vis-à-vis des jeux de stratégie en ligne par navigateur.

Le questionnaire comportait quatre propositions.

4. Les jeux de stratégie par navigateur sont de vrais jeux, au même titre que de grands titres comme "Call of Duty", "Skyrim" ou "World of Warcraft" ;
5. Les jeux de stratégie par navigateur sont des jeux qui sont bien réalisés techniquement (graphisme, absence de bugs...) ;
6. Les jeux de stratégie par navigateur sont des jeux avec une histoire, un univers intéressants et bien développés ;
7. Les jeux de stratégie par navigateur sont des jeux qui permettent simplement de tuer le temps, de m'occuper lorsque j'ai 5 minutes à occuper, rien de plus ;

À chaque proposition, le sondé pouvait choisir parmi quatre appréciations :

- tout à fait d'accord ;
- plutôt d'accord ;
- plutôt pas d'accord ;
- pas du tout d'accord.

Les résultats à cette question indique que les sondés considèrent majoritairement les jeux de stratégie par navigateur comme de « vrais jeux ». La proportion de personnes opposées à cette description n'est quand même pas négligeable, preuve de la perception somme tout assez mauvaise du jeu de stratégie par navigateur.

#### Question 4

"Les jeux de stratégie par navigateur sont de vrais jeux, au même titre que de grands titres comme "Call of Duty", "Skyrim" ou "World of Warcraft"."

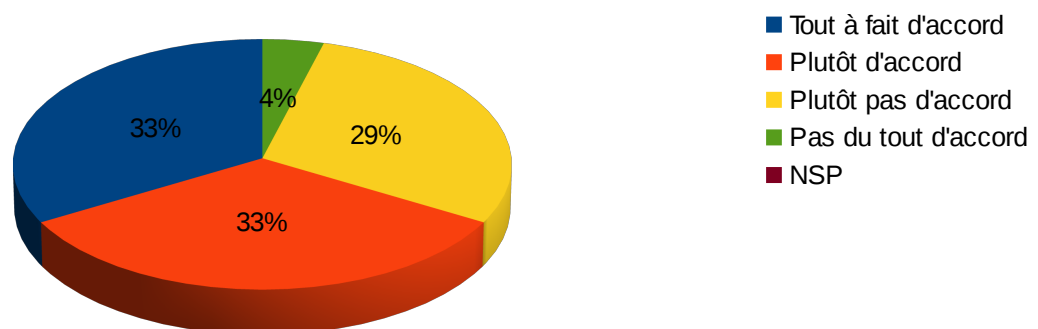


Figure 6: Répartition des réponses à la quatrième question

À la seconde question, une majorité de sondés n'a qu'une opinion assez moyenne de la qualité techniques des jeux de stratégie par navigateur, puisque 87 % des sondés ont répondu « Plutôt d'accord » ou « Plutôt pas d'accord ».

Cette information est très important en terme d'appréciation du jeu et n'est pas surprenante pour qui a déjà joué à de tels jeux. Elle joue probablement beaucoup dans la perception assez négative des jeux de stratégie par navigateur.

#### Question 5

"Les jeux de stratégie par navigateur sont des jeux qui sont bien réalisés techniquement (graphisme, absence de bugs...)."

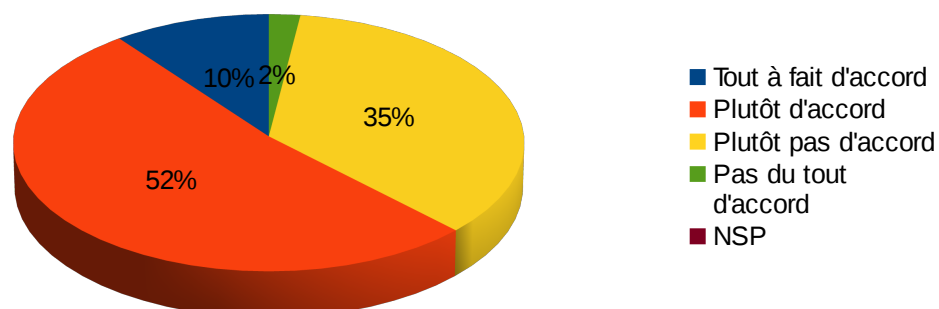


Figure 7: Répartition des réponses à la cinquième question

Concernant la qualité du scénario, de l'histoire, des jeux de stratégie par navigateur, si une majorité de répondants s'expriment positivement il faut quand même noter une proportion importante d'opinions négatives.

### Question 6

"Les jeux de stratégie par navigateur sont des jeux avec une histoire, un univers intéressants et bien développés."

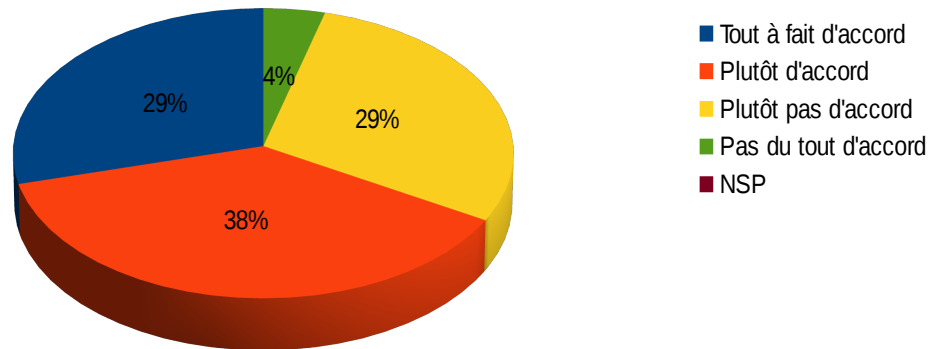


Figure 8: Répartition des réponses à la question 6

Pour la question 7, l'opinion est très partagée puisque qu'un peu plus de la moitié des sondés sont en désaccord avec la proposition selon laquelle les jeux vidéos ne sont que des jeux permettant de « tuer le temps », sans réel intérêt propre, tandis que l'autre moitié s'exprime en accord avec cette proposition.

### Question 7

"Les jeux de stratégie par navigateur sont des jeux qui permettent simplement de tuer le temps, de m'occuper lorsque j'ai 5 minutes à occuper, rien de plus."

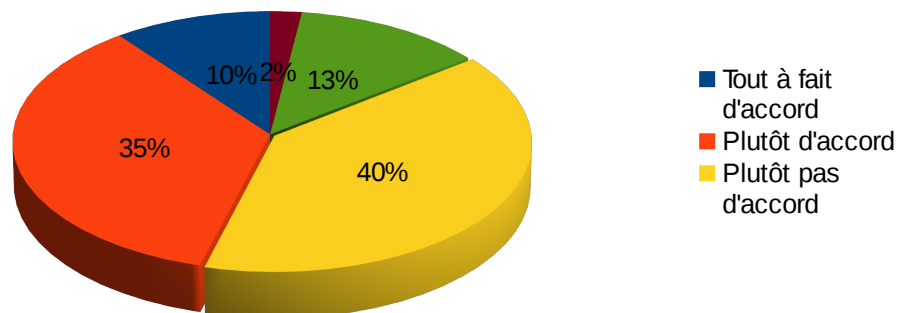


Figure 9: Répartition des réponses à la septième question

Les différentes réponses à ces questions permettent de mieux comprendre la perception des jeux de stratégie par navigateur par le public.

En fait, on peut clairement distinguer deux publics. Le premier, très critique, ne considère pas ce type de jeux comme un type à part entière, mais simplement comme un moyen de s'occuper pendant quelques minutes entre deux occupations. Ces personnes déplorent la mauvaise qualité technique de ces jeux et critiquent également le contenu de leur scénario.

L'autre catégorie est par contre beaucoup plus enthousiaste, puisqu'elle considère ce type de jeux

comme un type à part entière, avec une qualité technique correcte (il est intéressant de noter que cette catégorie ne juge pas les qualités techniques du genre comme très bonnes) et avec une histoire intéressante.

Selon les chiffres récoltés ici, la seconde catégorie semble majoritaire. C'est effectivement le cas parmi les sondés, mais il faut être très prudent car le questionnaire a été largement diffusé au sein d'une communauté de ce type de jeu, forcément optimiste. Ça n'est pas forcément un problème puisqu'il s'agit justement de la catégorie de clientèle visée.

## **II.V. Attentes**

Cette partie du questionnaire avait pour but de recenser les attentes du public en terme de contenu et de qualité dans le domaine du jeu de stratégie par navigateur.

Deux questions étaient posées, chacune proposant de classer plusieurs propositions par ordre de préférence.

8. « L'élément le plus important dans un jeu de stratégie par navigateur c'est :

- les graphismes,
- l'univers,
- l'ergonomie,
- la communauté,
- les possibilités techniques et stratégiques ;

9. « Le genre de jeu de stratégie qui m'intéresse est :

- la science-fiction/l'espace,
- l'héroïc fantasy/le médiéval-fantastique,
- la mythologie/l'antiquité ;

À la première question, les propositions « l'univers » et « les possibilités techniques et stratégiques » se détachent largement. Ainsi, ces deux propositions ont été classées en première et deuxième position chacune par plus de 60 % des répondants. Les réponses « l'ergonomie » et « la communauté » sont quant à elles classées en première et deuxième position par un peu moins de 50 % des répondants chacune.

Enfin, la proposition « les graphismes » n'est que peu plébiscitée puisque classé en 4 ou 5 cinquième position par plus de 50 % des sondés.

Les résultats obtenus ainsi que le score moyen obtenu par chaque proposition confirme ces observations.

Les sondés sont donc très attachés à l'univers ainsi qu'à la liberté technique dans leurs actions. L'ergonomie et la communauté jouent aussi un rôle prépondérant, tandis que les graphismes ne préoccupent que peu les sondés.



	Les graphismes	L'univers	L'ergonomie	La communauté	Les possibilités techniques et stratégiques
1	8	15	11	15	19
2	7	15	12	8	14
3	8	10	8	14	9
4	13	7	10	6	3
5	12	1	6	5	2
NSP	0	0	1	0	1
Total	48	48	48	48	48
Note moyenne	3,3	2,3	2,7	2,5	2,0

Figure 10: Score pour chaque proposition de la question 8

La question suivante s'intéressait aux thèmes préférés des sondés. La science-fiction et l'héroïc-fantasy l'emportent largement avec plus de 42 % des sondés qui classent ces thèmes en première position. La mythologie est placée en première position par seulement 23 % des sondés, mais avec 46 % de deuxième place !

Au final, les scores sont donc très serrés entre ces trois thèmes.

	La science-fiction/l'espace	L'héroïc fantasy/le médiéval-fantastique	La mythologie/l'antiquité
1	20	20	11
2	13	10	22
3	12	15	12
NSP	3	3	3
Total	48	48	48
Note moyenne	1,82	1,89	2,02

Figure 11: Score pour chaque proposition de la question 9

## II.VI. Financement

La dernière partie du questionnaire s'interrogeait sur le mode de financement d'un projet de jeu de stratégie par navigateur.

La première question « Quel modèle économique vous semble le plus pertinent pour un jeu de stratégie par navigateur ? » proposait quatre choix de réponses :

- abonnement au jeu ;
- achat du jeu ;
- cash-shop ;
- pub.

La seconde question interrogeait le sondés si « À titre personnel, seriez-vous prêt à payer une certaine somme pour jouer à un jeu de stratégie par navigateur ? ». Ici, les réponses étaient :

- tout à fait d'accord ;
- plutôt d'accord ;
- plutôt pas d'accord ;
- pas du tout d'accord.

Enfin, la troisième question demandait : « Dans le cadre d'un abonnement, quel montant seriez vous prêt à investir (par an) ? », puis proposait une échelle de prix :

- 0€ ;
- de 0€ à 5€ ;
- de 5€ à 10€ ;
- de 10€ à 15€ ;
- de 15€ à 20€ ;
- plus de 20€.

À la première question, les réponses sont assez disparates. Celle qui l'emporte haut la main est clairement la proposition de financement par la publicité qui s'est vue classée en première place par 63 % des participants. La proposition du cash-shop est classée en première et deuxième place par 48 % des sondés. Enfin, l'abonnement et l'achat sont classés en première et deuxième position par 34 % et 35 % des répondants, respectivement.

Les participants sont donc très clairement favorable à un financement par la pub, n'impliquant donc pas une dépense de la part du joueur. Le second point le plus favorable, le cash-shop, n'implique qu'une participation possible du joueur, sans obligation. Enfin, les modèles par abonnement ou achat impliquant une participation du joueur sont clairement rejetés.

	Abonnement au jeu	Achat du jeu	Cash-shop	Publicité
1	6	4	8	30
2	10	13	15	6
3	11	13	7	8
4	20	17	17	3
NSP	1	1	1	1
Total	48	48	48	48
Note moyenne	3,0	2,9	2,7	1,7

Figure 12: Score pour chaque proposition de la question 10

Les réponses à la seconde question sont eux aussi sans appel. 54 % des sondés sont totalement opposés à l'idée de dépenser de l'argent pour un jeu de stratégie par navigateur, contre seulement 21 % de « totalement d'accord » et « plutôt d'accord », ce qui confirme les résultats de la question précédente.

### Question 11

" À titre personnel, seriez-vous prêt à payer une certaine somme pour jouer à un jeu de stratégie par navigateur ?"

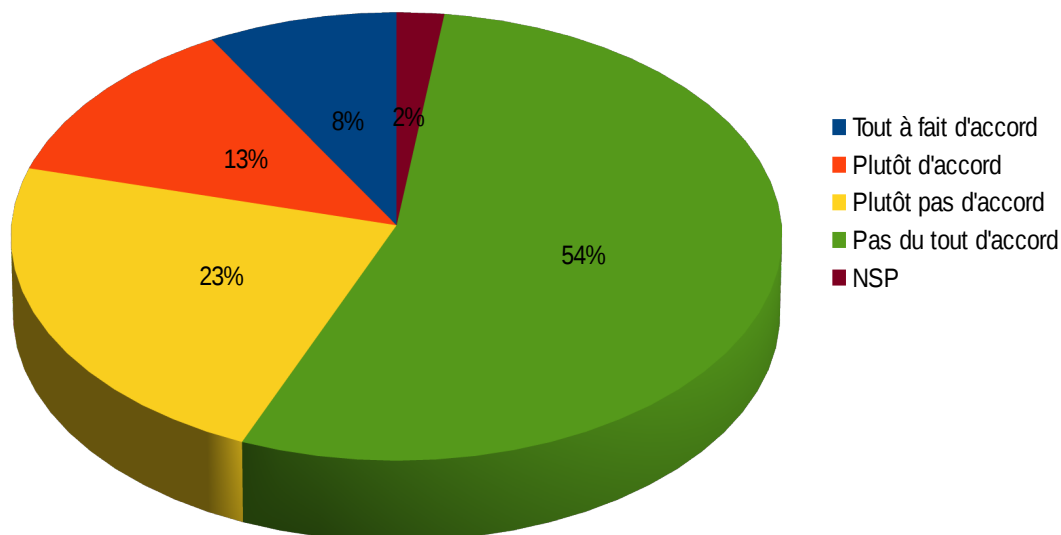


Figure 13: Répartition des réponses à la onzième question

La dernière question apporte toutefois quelques éléments différents. En effet, les participants sont pour 52 % d'entre eux prêts à apporter une contribution financière si elle leur était demandé. Le montant en question reste cependant assez faible, puisque pour 34 % des sondés elle ne dépasse pas les 10€ annuels.

### Question 12

"Dans le cadre d'un abonnement, quel montant seriez vous prêt à investir (par an) ?"

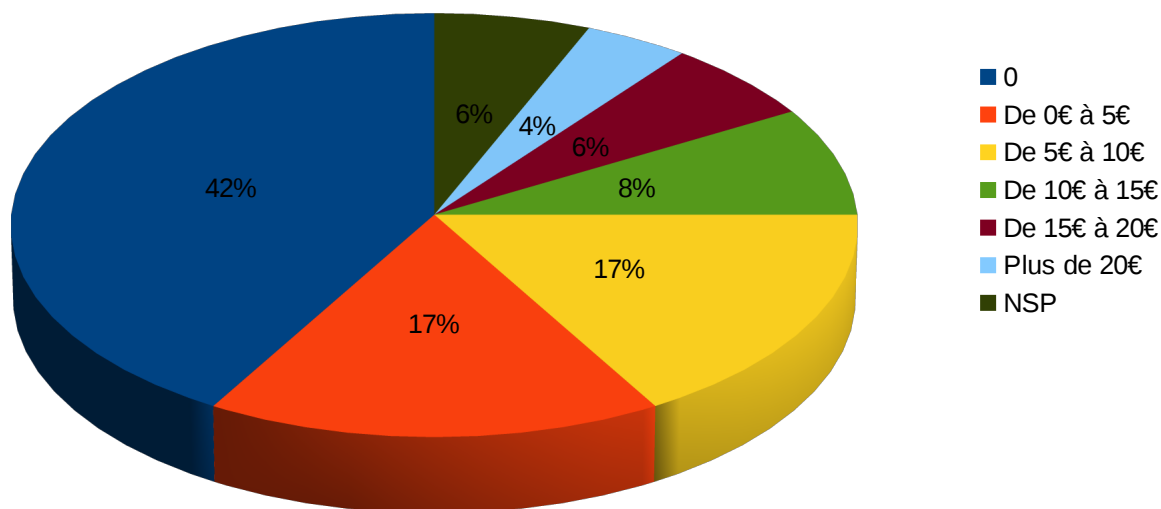


Figure 14: Répartition des réponses à la douzième question

## II.VII. Technologie

Le questionnaire récupérait, avec l'autorisation expresse du répondant, les « User-agent » des participants, afin d'obtenir sur les technologies à disposition.

La moitié des participants ont acceptés de fournir ces informations.

Les graphes suivants rendent compte de la répartition des systèmes d'exploitation et navigateurs web.

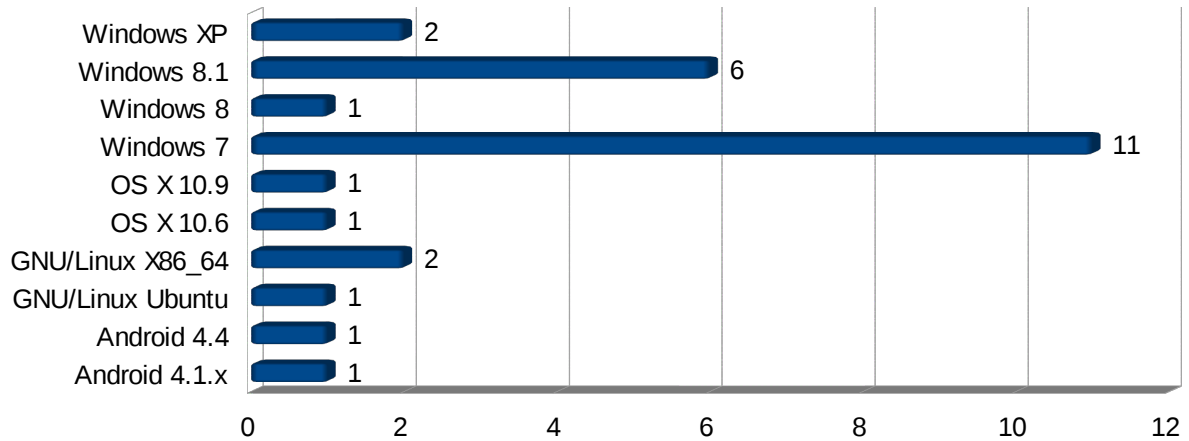


Figure 15: Répartition des systèmes d'exploitation

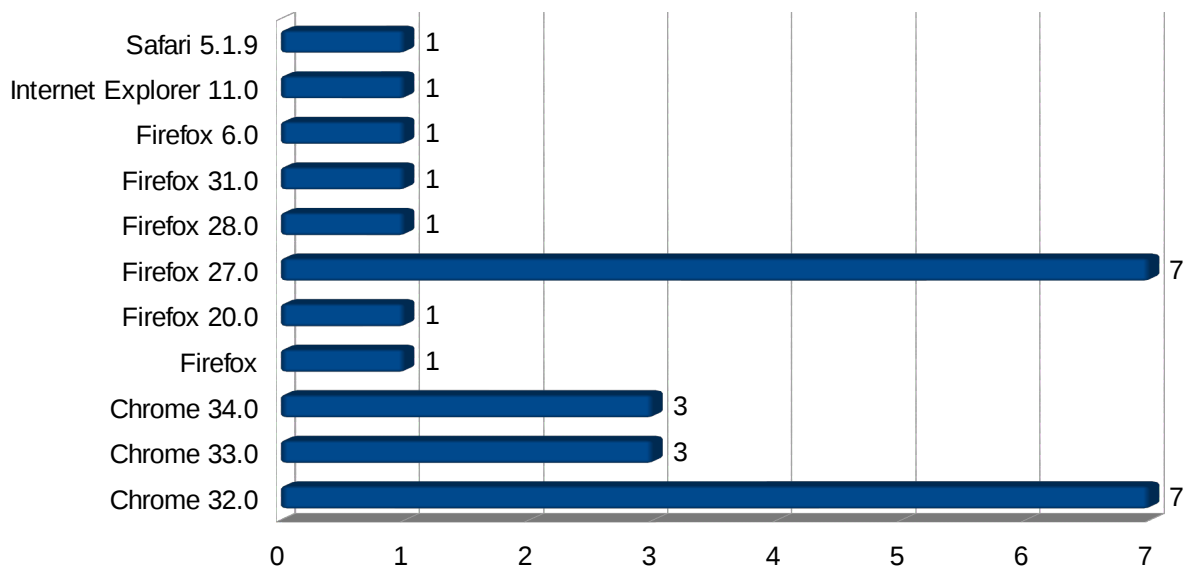


Figure 16: Répartition des navigateurs web

Ces chiffres sont plutôt encourageants puisqu'ils montrent que la grande majorité des répondants utilisent des logiciels/systèmes modernes et compatibles globalement avec les nouvelles technologies du web (HTML5 et CSS3, notamment).

### III. Conclusion

Le public est assez divisé sur les jeux de stratégie par navigateur. Pour beaucoup, il s'agit d'un sous-genre de mauvaise qualité, simplement adapté en guise de remède contre l'ennui passager. Pour cette catégorie de personnes, investir de l'argent dans ce secteur n'est absolument pas envisageable.

En revanche, il existe une catégorie (minoritaire) de personnes réellement intéressées par le jeu de stratégie par navigateur. Pour celles-ci, un jeu de stratégie par navigateur doit posséder des qualités importantes, comme la qualité du background, les possibilités offertes par le jeu ou la communauté, au détriment d'une qualité graphique secondaire. Cette catégorie est également prête à investir dans le jeu de stratégie par navigateur, dans des proportions assez faibles mais tout à fait compatibles avec un modèle économique décent. Il s'agit du public à cibler.

Il s'agit donc de développer un jeu de stratégie au contenu développé, varié et cohérent, répondant aux attentes en terme de background et de jouabilité, tout en faisant appel aux joueurs pour assurer la rentabilité du projet.

Ces résultats sont cependant à relativiser, étant donné la petitesse de l'échantillon, et sa faible représentativité de la population en général.

### IV. Contact et Mentions légales

La présente étude de marché est la propriété de Killian Poulet-Alligand. Elle est disponible sous licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

Pour accéder à une copie de cette licence, merci de vous rendre à l'adresse suivante :

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/> ou envoyez un courrier à Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

Vous pouvez contacter le responsable de cette étude de marché en envoyant un mail à l'adresse [marketing@anhydride-acide.fr](mailto:marketing@anhydride-acide.fr)



©2014 – Killian Poulet-Alligand