



GameStatistics

Financement participatif et Jeux vidéo

Rapport d'étude quantitative

 indiegogo

KICKSTARTER

ulule



GAMBITIOUS
PITCH • GET FUNDED • DEVELOP

**MY MAJOR
COMPANY**

Une enquête indépendante basée sur les opinions des joueurs



A propos de cette étude...

- *GameStatistics* réalise de façon indépendante des études sur les jeux vidéo. Ces études se basent le plus souvent sur des données issues de **sondages** menés auprès des joueurs.
- Cette étude se focalise sur la thématique transversale du **financement participatif** – aussi appelé *Crowdfunding* – dans le domaine des **jeux vidéo**. Elle a été réalisée à la seule initiative de *GameStatistics*, et ses résultats sont publics.
- Au-delà des aspects qualitatifs et de quelques données numériques publiques, cette étude se base majoritairement sur une **enquête quantitative menée auprès de joueurs de jeux vidéo**. Les modalités et le périmètre de cette enquête sont précisés en début de rapport.

INTRODUCTION





Financement participatif et jeux vidéo

- Concept importé des Etats-Unis, le **financement participatif** – désigné le plus souvent par le terme anglo-saxon de *crowdfunding* – se veut une alternative aux modèles de financement de projets traditionnels. Dans le financement participatif, l'investisseur d'un projet (quel qu'il soit) n'est plus une société ou un fonds d'investissement, mais une **multitude de contributeurs anonymes volontaires** pour financer ce projet, que ce soit pour des raisons économiques ou morales. Diverses formes de financement participatif existent, certaines permettant par exemple aux « investisseurs » de toucher un pourcentage sur les éventuels bénéfices du projet, tandis que d'autres offrent des contreparties matérielles ou des possibilités de coproduction. **Au croisement du don, de l'investissement voire de la précommande**, le financement participatif est un mode de financement en plein essor, porté par l'émergence des réseaux sociaux et touchant de très nombreux secteurs (cinéma, musique, projets sociaux...)
- Jusqu'en 2012, le financement participatif n'avait pas encore vraiment touché le milieu du jeu vidéo, malgré quelques timides incursions. Tout a changé soudainement lorsqu'une société portée par un « grand nom » du jeu vidéo (en l'occurrence Tim Schafer, créateur de *Day of the tentacles*) **utilisa la plate-forme de financement participative Kickstarter pour son prochain jeu d'aventure** : alors que le studio réclamait 400 000 dollars pour pouvoir réaliser son jeu, ce furent 1 millions de dollars qui furent récoltés dès le premier jour de la campagne de financement. **La brèche étant désormais ouverte, il ne fallut que quelques mois pour voir une véritable déferlante de projets de jeu portés via Kickstarter** : le studio indépendant Obsidian se lançait dans un projet de jeu de rôle « old school » et récoltait pas loin 4 millions de dollars de la part de fans enthousiastes; le père de *Wing Commander* annonçait son grand retour dans le jeu vidéo dans et crevait les plafonds avec presque 7 millions de dons pour son projet de jeu « space opera » Star Citizen. On peut également citer le cas de la console en Free-to-Play *Ouya* qui reste à ce jour le projet ayant récolté le plus de dons sur *Kickstarter*. Et aux cotés de ces projets d'ampleur qui sont les plus visibles, des dizaines de projets plus modestes affluent chaque mois sur les plateformes de financement participatif. Le phénomène est encore loin de s'essouffler, ce mois de Mars 2013 s'étant illustré par exemple par les campagnes des « successeurs spirituels » de *Planescape Torment* et *Ultima*, des projets ayant très rapidement franchi le cap du million de dollars de don.
- Quoique le phénomène soit jusqu'à présent principalement limité aux jeux PC, **l'émergence du financement participatif dans les jeux vidéo fait l'effet d'un bouleversement** : du jour au lendemain, les éditeurs traditionnels se trouvaient « court-circuités » par ces studios se finançant directement auprès des joueurs ; et des styles de jeu délaissés par l'industrie traditionnelle fleurissent désormais par dizaines... En finançant à l'avance les projets de jeu qui lui tiennent à cœur, le joueur-contributeur semble acquérir un pouvoir qu'il n'avait pas jusqu'à présent.... pour le meilleur comme pour le pire?



KickStarter : principes généraux

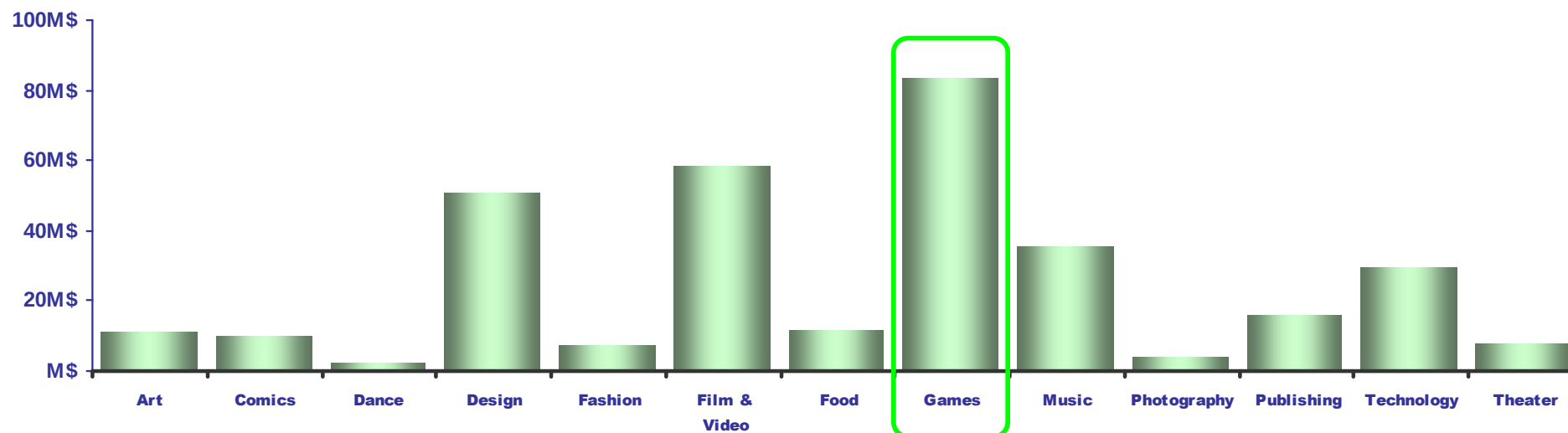
- Le site américain *Kickstarter* reste à ce jour, et de loin, **la principale plate-forme de financement participatif pour les jeux vidéo** (au point que l'expression « lancer un *Kickstarter* » soit désormais courante). On rappellera ici ses grands principes, dans la mesure où jusqu'à présent, les joueurs pensent majoritairement au fonctionnement de *Kickstarter* lorsqu'on demande leur avis sur le financement participatif.
- *Kickstarter* **ne repose pas sur une logique d'investissement, ni même de production communautaire** : le joueur qui contribue (« backer ») à un projet ne touche aucun bénéfice, et n'a aucun droit à l'égard du projet ; par contre, en échange de sa participation financière, il recevra le jeu dès lors qu'il sera terminé, et éventuellement des contreparties supplémentaires en fonction du montant de sa contribution (version physique du jeu, manuel imprimé, accès anticipé au jeu ... jusqu'à la possibilité de définir certains éléments du jeu pour les montants les plus élevés). Aussi, c'est une façon pour le joueur d'encourager un projet qui lui plaît particulièrement. ***Kickstarter* est donc au croisement de la précommande et du mécénat**, les joueurs-contributeurs pouvant ainsi acheter en avance un type de jeu qui aurait pu ne jamais sortir par les circuits traditionnels.
- Tous les projets soumis via *Kickstarter* ont un objectif de financement minimum, fixé par le créateur du projet : **si ce seuil n'est pas atteint au cours de la campagne de financement, alors le projet est considéré comme un échec**, et les sommes données par les contributeurs ne seront pas encaissées. **S'il est dépassé en revanche**, l'argent sera naturellement encaissé, et le **créateur du projet s'engage alors à utiliser cet argent pour réaliser son projet**, en respectant les engagements qu'il a annoncé. On notera aussi que lorsque l'objectif initial a été atteint, l'initiateur du projet peut proposer des objectifs additionnels (« stretch goal »), définissant des ajouts supplémentaires à son projet pour chaque palier ultérieur atteint. On parle donc de « campagne » sur *Kickstarter* dans la mesure où, au cours d'un temps imparti (généralement plusieurs semaines), l'initiateur doit convaincre son audience potentielle de soutenir financièrement son projet, afin de récolter un maximum de dons. *Kickstarter*, quant à lui, touche une commission sur ce montant, tout du moins lorsque le projet a réussi.
- Un des aspects controversés de *Kickstarter* réside dans l'absence d'engagement formel du créateur du projet : une fois financé, celui-ci n'a qu'un engagement de principe à l'égard de ses contributeurs. **Soutenir un projet comporte donc une part de risque réel**, dans la mesure où, quelle qu'en soit la raison (mauvaise évaluation de la charge de travail, mauvaise gestion du projet, bouleversements imprévus dans l'équipe de développement, arnaque...), un projet financé peut ne pas aboutir, ou bien plus simplement ne pas être à la hauteur des attentes initiales des contributeurs / des promesses annoncées.



Kickstarter : quelques chiffres

- Pour saisir l'importance de l'irruption du financement participatif dans les jeux vidéo, on retiendra quelques-uns des « chiffres chocs » dévoilés par *Kickstarter* pour son bilan d'année 2012 :
 - **83 millions de dollars** ont été récoltés par les multiples projets de jeu vidéo financés via *Kickstarter* en 2012
 - Cette somme a permis le financement de **plus de 900 projets de jeu**
 - **Plus de 560 000 contributeurs** ont participé financièrement à ces divers projets
 - **33%** des projets de jeu soumis via *kickstarter* ont **atteint leur objectif de financement**
 - Le secteur des jeux vidéo a été sur *Kickstarter* celui ayant **récolté le plus de fonds en 2012**

Sommes récoltées en 2012 sur Kickstarter, par secteur d'activité



Source : « The best of Kickstarter 2012 », *Kickstarter.com*



Problématiques associées

- L'irruption du financement participatif dans les jeux vidéo ayant fait l'effet d'un véritable bouleversement, il soulève aussi nombre de débats et d'interrogations. *GameStatistics* s'est focalisée dans cette étude sur quelques-unes de ces problématiques :

- Quelles peuvent être les motivations des contributeurs ?

Quelle est la vision des joueurs du financement participatif ?

Pour quelle raison choisiraient-ils le financement participatif plutôt que l'achat traditionnel de jeux ?

Jusqu'à combien sont-ils prêts à donner pour un projet qui leur plait ?

Quels sont les éléments les plus à même de les décider à soutenir un projet de jeu ?

Qu'attendent-ils le plus comme contreparties, ou comme objectifs additionnels d'un projet de jeu ?

- Qui sont ces contributeurs ?

Quel est le profil de ces joueurs ayant déjà financé des projets de jeu ?

Quels types de jeu préfèrent-ils ?

Combien ont-ils dépensé en 2012 en moyenne, et pour combien de projets ?

Ont-ils également recours au financement participatif dans d'autres domaines que le jeu vidéo ?

- Quel avenir pour le financement participatif dans les jeux vidéo ?

Le financement participatif dans les jeux vidéo risque-t-il la saturation ?

Au-delà de Kickstarter, existe-t-il un espace pour d'autres formes de financement participatif dans les jeux vidéo ?

Y a-t-il un intérêt de la part des contributeurs pour d'autres types de projets que les jeux dans cet univers ?

METHODOLOGIE





Périmètre et objectifs

- Pour apporter des éléments de réponse à ces problématiques, *GameStatistics* s'est penché sur les opinions des premiers concernés : **les joueurs ayant déjà participé , ou n'excluant pas de le faire à l'avenir, à des projets de jeux vidéo via le financement participatif.**
- Une **enquête quantitative** a été menée directement par *GameStatistics* auprès de la population étudiée, dont le questionnaire a été élaboré pour répondre aux différentes problématiques soulevées.
- Pour des raisons méthodologiques, et afin d'éviter une trop forte dispersion dans les thématiques abordées, *GameStatistics* a choisi de se focaliser sur l'étude des **joueurs-contributeurs sur PC et francophones** :
 - **Joueurs de jeux PC** : si le financement participatif ne touche pas vraiment les consoles de jeux (pas encore ?), il est en revanche assez vivant pour les jeux sur mobiles ou tablettes (pour des montants nettement plus modestes toutefois). Mais la présente étude se focalise sur la population des joueurs de jeux PC et les problématiques qui y sont liées, ces dernières n'étant pas forcément les mêmes que celles liées aux jeux sur mobiles ou tablettes.
 - **Joueurs francophones** : les projets de jeux soumis via le financement participatif – massivement représentés par le site américain *Kickstarter* – font naturellement appel à tous types de contributeurs, en particulier ceux d'Amérique du nord et de l'ensemble des pays européens. S'il existe certainement des différences de comportement / d'opinion entre les différentes nationalités, l'étude se focalise sur la population francophone. On peut penser toutefois que ces résultats basés sur la population francophone ne devraient pas être *radicalement* différents des joueurs « occidentaux » en général, qui forment l'essentiel de cette population.
 - **Joueurs-contributeurs réels ou « potentiels »** : l'enquête s'est attelée à recueillir les opinions de joueurs ayant déjà contribué à des projets de jeu, ou bien n'excluant pas de le faire à l'avenir. L'étude ne cherchait donc pas, par exemple, à comparer les opinions des contributeurs à celles de la masse de joueurs (beaucoup plus large, disparate et difficile à représenter) ne connaissant pas ou ne souhaitant pas participer à des projets de financement participatif.



Méthodologie

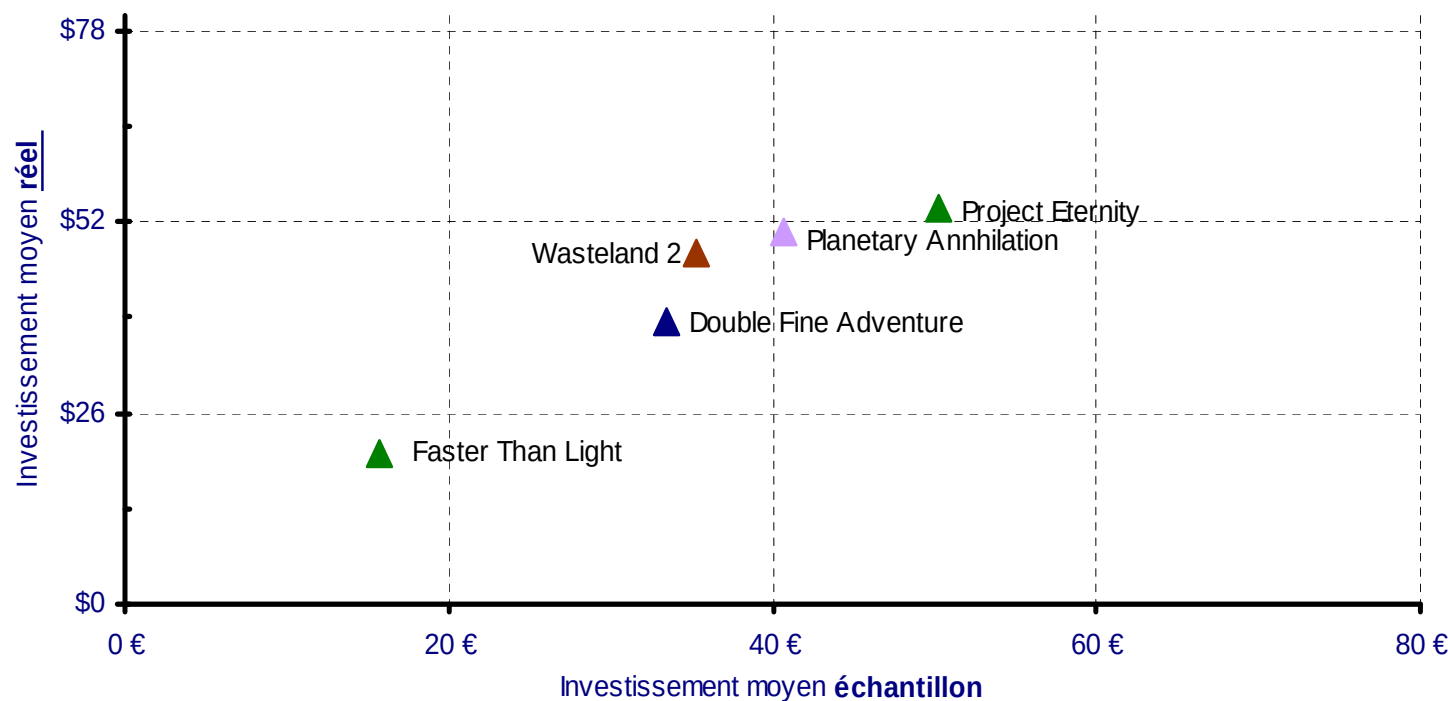
- **Méthodologie** : sondage online diffusé par e-mail et via des invitations publiques sur de multiples forums de jeux vidéo francophones, dans les sections consacrées aux jeux vidéo en général, ou bien aux jeux vidéo PC en particulier.
- **Date de terrain** : le sondage a été diffusé la semaine du 24 Février au 3 Mars 2013. A cette date, les campagnes *Kickstarter* pour les successeurs de *Planescape Torment* ou des *Ultima* (deux projets d'importance du mois de Mars) n'étaient pas encore lancées.
- **Sélection des forums** : comme pour toutes les enquêtes *GameStatistics*, l'enquête a été diffusée sur une sélection de forums d'audiences variées, permettant ainsi l'expression d'un nombre important de « sensibilités » différentes :
 - **JeuxOnline** : site de référence sur les jeux en ligne, à forte dominance PC
 - **Jeuxvideos.com** : site de référence pour les jeux vidéo de tous types
 - **Canard PC** : site de référence sur les jeux PC
 - **NoFrag** : site spécialisé sur les jeux de tir, à forte dominance PC
 - **RPGFrance** : site spécialisé dans les jeux de rôle, à forte dominance PC
 - **Gameblog** : site généraliste sur les jeux vidéo
 - ... ainsi que les inscrits à la lettre d'informations de *GameStatistics*
- **Représentativité** : si la représentativité d'une enquête principalement menée via des forums reste par nature toujours sujette à discussion, elle se prête pourtant particulièrement bien à la population étudiée ; les joueurs-contributeurs (réels ou potentiels) forment une population par nature investie et active dans les jeux vidéo, et donc fortement sujette à fréquenter les forums consacrés à ce loisir (d'autant plus qu'il s'agit d'une des principales sources d'information sur les projets de jeux soumis au financement participatif). Par ailleurs, la comparaison des données recueillies avec certaines données « réelles » permet d'avoir un certain gage de fiabilité (voir page suivante).



Représentativité

- Les sommes récoltées par chaque projet sur *Kickstarter* sont publiques, de mêmes que le nombre total de contributeurs. Il est ainsi possible d'en déduire un **montant moyen par contributeur, pour chaque projet financé**. Hors, l'enquête demandait, pour une dizaine de projets de jeu à forte notoriété, s'ils y avaient participé et à quelle hauteur. Les résultats de ces questions, essentiellement destinées à vérifier la fiabilité de l'échantillon recueilli, permettent ainsi de **comparer le montant moyen par contributeur « réel »** (chiffres de *Kickstarter*, en dollars) **avec le montant moyen par contributeur « estimé »** (chiffres issu de l'échantillon, en euros).

Financement réel / financement échantillon



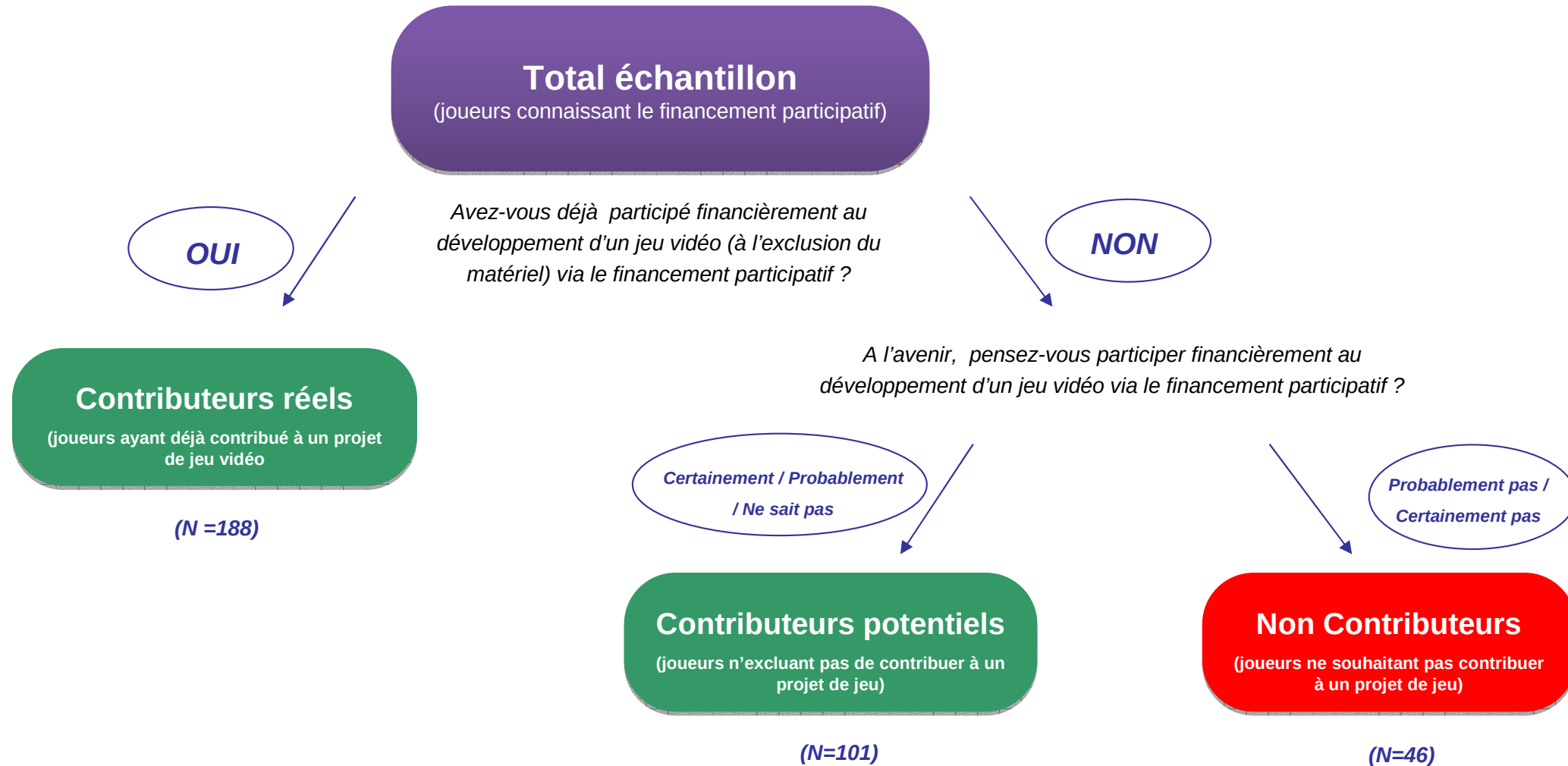
Note : seuls sont inclus les projets de jeu ayant été financés par au moins 30 personnes dans l'échantillon

(Star Citizen est exclu car les chiffres de Kickstarter ne représentent qu'une partie de son financement)

- La forte corrélation entre ces deux séries de données (les différents projets sont proches de la « diagonale ») **prouve la bonne représentativité de l'échantillon**. Bien sûr, que celle-ci ne soit pas « parfaite » reste normal, non seulement parce que tout type de sondage comporte une dose d'aléatoire, mais aussi parce que de toutes manières, les contributeurs de *Kickstarter* sont issus d'une population internationale, alors que la population étudiée ici est francophone.



Descriptif échantillon



- Au vu des problématiques abordées, l'enquête se **focalisera sur les réponses apportées par les deux groupes que sont les « contributeurs réels » et les « contributeurs potentiels »**, soit un total d'environ 300 réponses directement prises en compte dans les différentes questions.

RESULTATS



I.

Motivations des contributeurs

- *Quelle est la vision des joueurs du financement participatif ?*
- *Pour quelle raison recourent-ils au financement participatif plutôt que l'achat traditionnel de jeux ?*
- *Jusqu'à combien sont-ils prêts à donner pour un projet qui leur plait ?*
- *Quels sont les éléments les plus à même de les décider à soutenir un projet de jeu ?*
- *Qu'attendent-ils le plus comme contreparties, ou comme objectifs additionnels d'un projet de jeu ?*

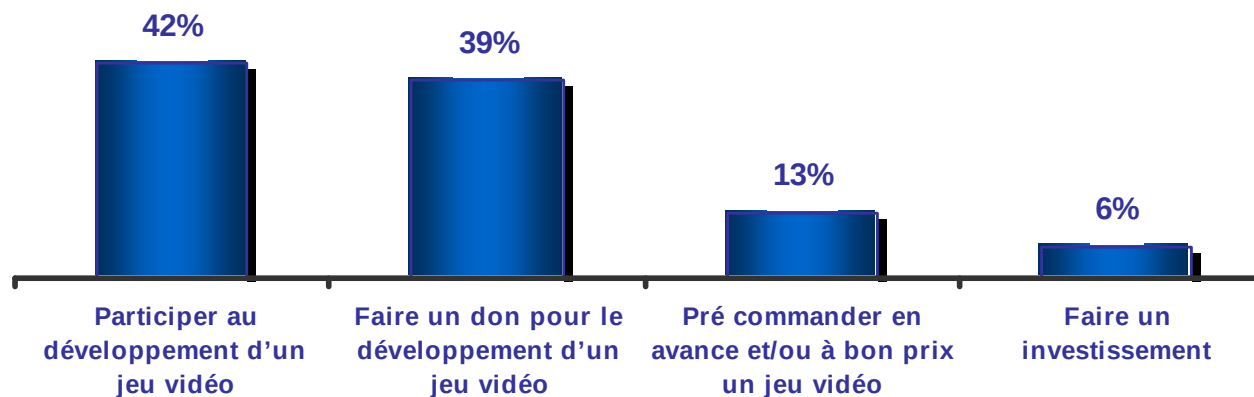




Définition du financement participatif

- Définir ce qu'est le financement participatif, dans le cadre des jeux vidéo, peut donner lieu à des résultats contradictoires, en fonction des personnes interrogées : certains y voient une forme de mécénat, d'autres l'assimilent à une pré commande, d'autres encore une forme d'investissement sur l'avenir. Quelle est la définition qui l'emporte parmi ces joueurs connaissant cette notion, qu'ils aient déjà financé ou non un projet ?

Pour vous, financer un projet de jeu vidéo via Kickstarter ou un autre de ses concurrents, c'est avant tout... ?



Note : ces chiffres et ceux des pages suivantes sont basés sur les réponses des « contributeurs réels ou potentiels », c'est à dire l'ensemble des joueurs interrogés à l'exception de ceux excluant tout financement de jeu

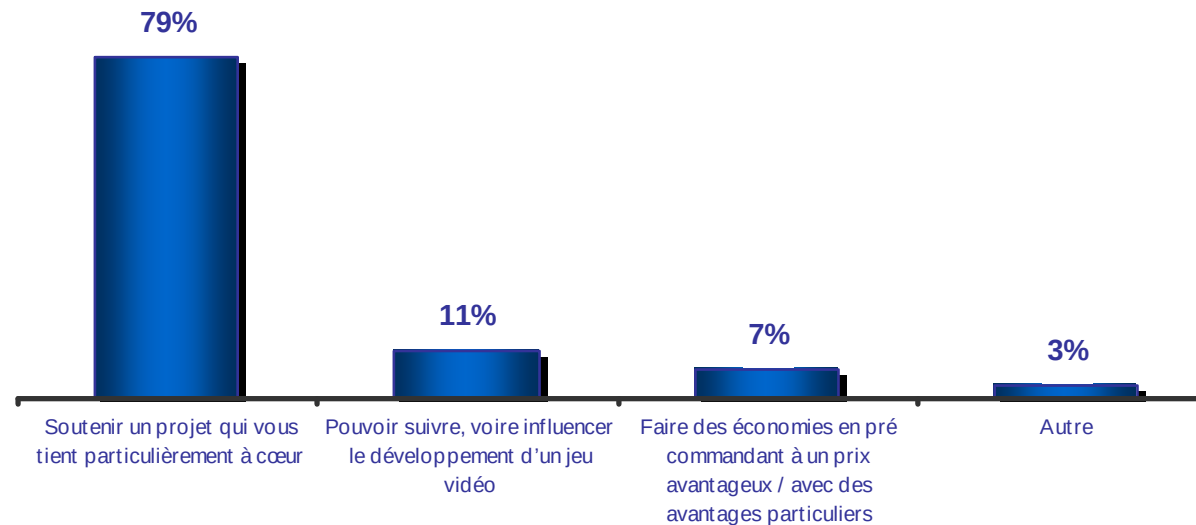
- Ainsi, ce sont principalement **les notions de « participation » et de « don »** qui, à parts égales, **définissent ce qu'est le financement participatif aux yeux des joueurs** concernés. Seule une minorité d'entre eux assimile le financement participatif à une forme de précommande, et ils sont encore moins nombreux à y voir principalement un investissement. Même si ces différentes notions sont toutes plus ou moins liées au financement participatif, ce sont bien celles du don et de la participation qui sont spontanément citées comme définissant cette forme de financement.



Motivations du financement participatif (1/2)

- Comment expliquer cet attrait soudain et massif de ces joueurs pour des projets de jeux encore à l'état de prototype, au contraire des jeux traditionnels immédiatement « prêts à la consommation »?

Quelle est la principale raison qui vous déciderait (ou vous a décidé) à financer un projet de jeu vidéo via le financement participatif, plutôt que l'achat traditionnel ?

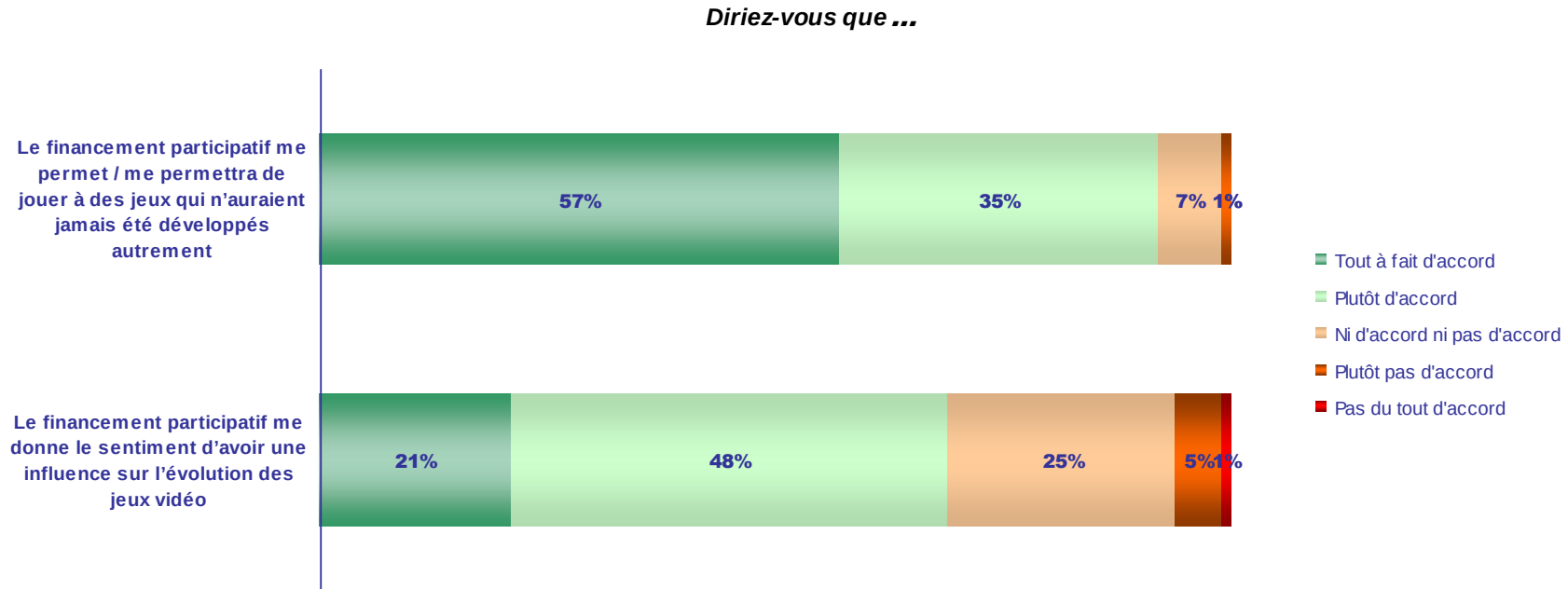


- Dans une très large majorité, les joueurs non-réfractaires au financement participatif déclarent opter (ou être prêts à opter) pour cette méthode de financement pour des raisons qu'on peut qualifier comme « éthiques » : **participer financièrement à un projet de jeu, c'est avant tout soutenir un projet de jeu qui tient particulièrement à cœur**. Les raisons plus matérielles, si elles sont sans doute également présentes dans leurs motivations, ne sont que rarement mises en avant, de même que l'aspect de développement communautaire.
- Il est intéressant de noter que les joueurs n'ayant encore jamais participé à du *crowdfunding* dans les jeux sont sensiblement plus nombreux à considérer le suivi et la participation au développement du jeu comme le critère de décision primordial (21%, contre 6% pour ceux ayant déjà participé) : ainsi ceux n'ayant encore jamais franchi le pas ne seraient-ils pas plus en attente de projets plus ouverts à la co-production, à la prise en compte des souhaits des contributeurs?



Motivations du financement participatif (2/2)

- On peut creuser ces motivations en constatant les réponses des répondants sur deux éléments en particulier :



- **La quasi-totalité des joueurs interrogés estiment que le financement participatif leur permet de jouer à des jeux qui n'auraient jamais été développés autrement.** Cette quasi-unanimité renforce l'idée que le succès du financement participatif est surtout lié à des critères d'ordre « passionnels », en particulier la recherche de jeux ou types de jeux n'étant pas (ou plus) proposés par l'industrie traditionnelle. D'ailleurs, l'actualité récente montre que certains grands éditeurs cherchent d'une certaine façon à « reconquérir » ces territoires perdus (on pense en particulier à l'annonce de *Might & Magic X* d'Ubisoft et son approche résolument « old school », à la manière des jeux de rôle ayant percé sur *Kickstarter*).
- A une échelle plus contenue, on constate également qu'une majorité de joueurs estiment que le financement participatif leur donne le sentiment d'avoir une influence sur l'évolution des jeux vidéo. En s'adressant directement à leurs « consommateurs », les studios de développement donnent le sentiment de leur accorder ainsi une plus grande importance que lorsqu'ils doivent passer par les éditeurs, parfois suspectés (à tort ou à raison) de brider leur créativité. Ainsi peut-on dire que cette idée de **lien direct entre joueur et producteur** est sans doute une des forces du financement participatif.

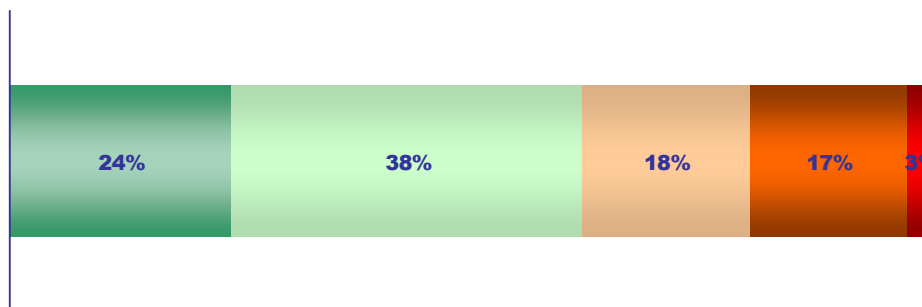


Intensité du financement participatif

- A quelle hauteur ce financement est-il susceptible de s'élever ? Les joueurs interrogés – encore une fois, contributeurs réels ou potentiels (n'ayant encore jamais financé de projet mais n'excluant pas de le faire à l'avenir) - étaient invités à estimer le montant maximum qu'ils seraient prêts à donner pour un projet de jeu leur plaisant particulièrement.
 - En moyenne, les joueurs intéressés se déclarent **prêts à donner jusqu'à 80 euros** pour un projet qui leur tiendrait particulièrement à cœur.
 - Ce montant moyen cache des **disparités importantes selon les joueurs**. Ainsi, un quart des joueurs interrogés est prêt à donner plus de 100 euros pour un tel projet, tandis qu'un autre quart ne consentirait qu'à donner une trentaine d'euros au maximum.
 - Les joueurs ayant déjà contribué à un projet de financement participatif sont prêts à donner plus que leurs homologues n'ayant encore jamais franchi ce cap (90 euros en moyenne pour les contributeurs réels, contre 63 pour les contributeurs potentiels)
- On constate également des disparités importantes liées à l'âge des joueurs. **Les joueurs ayant franchi le cap des 25 ans sont nettement plus enclins à donner que les joueurs plus jeunes** (92 euros en moyenne, contre 62 pour les moins de 25 ans). Par contre, on ne constate pas de différences marquées entre les 25 – 30 ans et les plus de 30 ans.
- Interrogés sur la prise de risque liée à tout projet de financement participatif (abandon de projet ayant pourtant été financé, non-respect des caractéristiques promises...), les joueurs sont dans l'ensemble conscients du risque qu'ils encourent à soutenir un projet. On peut constater toutefois qu'un quart d'entre eux estiment qu'ils ne prennent pas vraiment de risques, ce qu'on interprètera probablement plus comme une confiance (exagérée ?) à l'égard des projets qui les intéressent, qu'une réelle méconnaissance du *crowdfunding*.

Etes vous d'accord avec la phrase : "je prends des risques si je décide de financer un projet"

- Tout à fait d'accord
- Plutôt d'accord
- Ni d'accord ni pas d'accord
- Plutôt pas d'accord
- Pas du tout d'accord

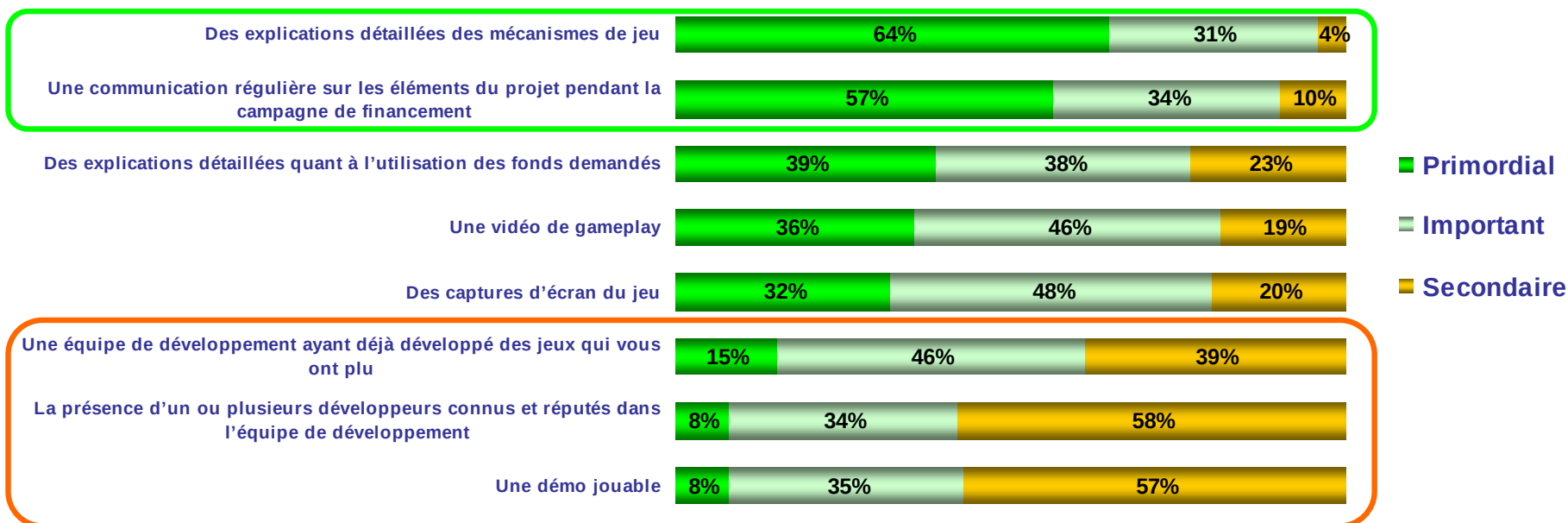




De l'intérêt à la contribution

- Pour le joueur-contributeur, la participation éventuelle à un projet se déroule en deux temps : d'abord connaître le projet, ensuite se convaincre de le soutenir. Quels sont les éléments-clés permettant le passage d'un simple intérêt à l'égard du projet, à cette participation financière effective ?

Quels sont (ou seraient), pour vous, les éléments les plus à même de vous décider à participer financièrement à un projet de jeu vidéo via le financement participatif ?



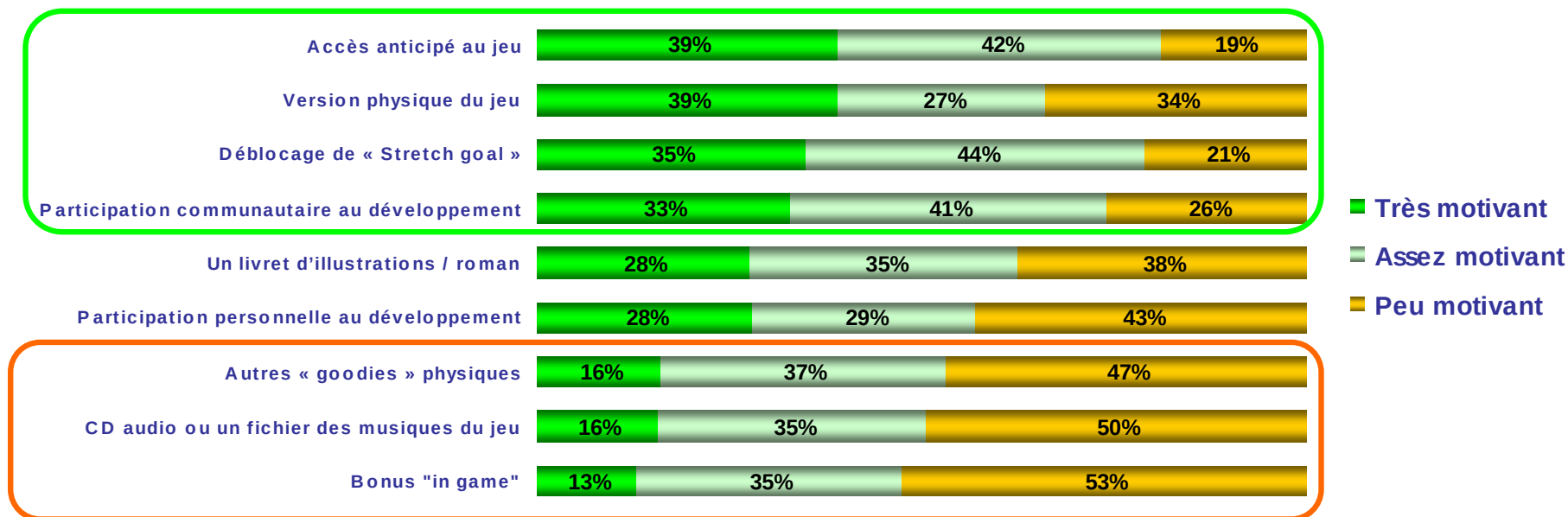
- On constate qu'avant même la présence de vidéo de gameplay ou de captures d'écran, les joueurs interrogés placent les **explications détaillées des mécanismes de jeu** et la **communication autour du projet**, comment **des éléments primordiaux** quant à leur décision de soutenir ou non un projet. Ainsi une large proportion des joueurs estime qu'il n'est pas à proprement parler indispensable de présenter des éléments « concrets », directement issus du jeu. Ainsi, le déroulement de la « campagne » en elle-même est-elle d'une importance cruciale pour convaincre le joueur intéressé de participer activement.
- On remarquera deux résultats qui peuvent apparaître comme contradictoires avec la réalité du financement participatif (le fossé entre intentions et réalité ?) :
 - Pour plus de la moitié des joueurs interrogés, la présence de « personnalités » reconnues dans un projet reste un élément secondaire de décision (alors que les projets ayant récolté le plus de dons sont quasiment tous associés à des « noms » prestigieux)
 - Une explication détaillée quant à l'utilisation des fonds demandés est jugée comme primordial par presque 40% des interrogés (alors que cet aspect reste encore très superficiel dans les projets actuels)



Quelles contreparties ... ?

- Dans le système de *Kickstarter* (qui est également celui d'*Ulule* ou *IndieGogo*) les contributeurs reçoivent, en échange de leur contribution, une compensation physique ou numérique. Cela inclut le jeu en lui-même naturellement, mais également des « bonus » optionnels en fonction de la participation du contributeur. Quels types de contreparties intéressent le plus les joueurs tentés par le financement participatif ?

Si vous deviez participer financièrement à un projet de jeu, qu'est-ce qui vous motiverait à donner plus que la somme initiale pour l'obtenir ?



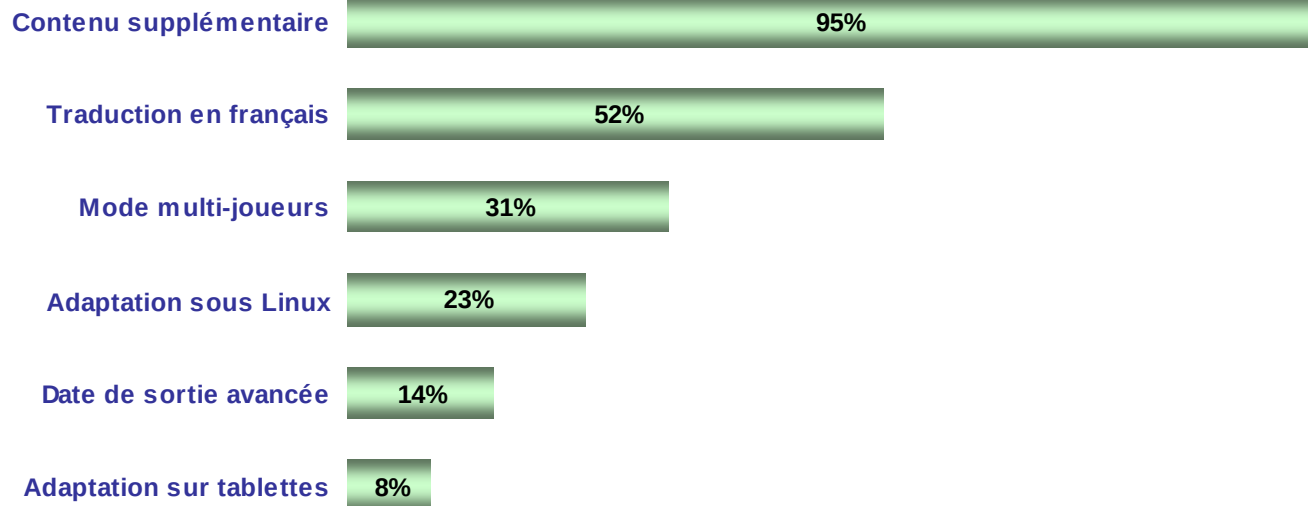
- **Un accès anticipé au jeu est une des récompenses les plus communément appréciées par les joueurs contributeurs** (demande par ailleurs relativement facile à satisfaire puisque le coût associé pour un développeur est très marginal). Dans des proportions similaires, il y a également une **vraie demande en terme de participation communautaire** (sondages ou consultations sur l'orientation du développement du jeu). Enfin, si un bon tiers des joueurs interrogés est plutôt insensible au charme des versions physiques de jeu, ils sont encore plus nombreux à être très intéressés par ce type de récompense. Parmi les formes de récompenses les moins demandées figurent les cd / fichiers de musique, les « goodies » en tous genres (t-shirts, posters...) et enfin les bonus « in game ».
- Même s'il ne s'agit pas d'une récompense à proprement parler, on notera enfin que **le déblocage d'objectifs additionnels** (les « Stretch goal » de *Kickstarter*) **peut constituer un puissant facteur de motivation pour une grande partie des joueurs.**



... et quels objectifs additionnels ?

- A propos de ces objectifs additionnels de campagne / « *Stretch goal* » justement, lesquels semblent le plus gagner les faveurs des joueurs ? Si ces objectifs sont très individualisés et donc différents d'un projet à un autre, les joueurs ont néanmoins été interrogés sur quelques-unes des principales tendances en la matière :

Pour un projet de jeu vidéo ayant dépassé le seuil minimum pour assurer son financement, quels sont les ajouts ultérieurs qui vous semblent intéressants à vos yeux ?



- Naturellement, la quasi-totalité des joueurs considèrent que l'ajout de contenu supplémentaire (au sens large) est un objectif intéressant pour un « stretch goal ». On s'intéressera surtout aux autres modalités : ainsi, **la moitié des joueurs est intéressée par l'ajout de traductions francophones** ; même si la population de ces joueurs-contributeurs est probablement plus apte à jouer à des jeux en anglais qu'une population de joueurs traditionnels, une très large partie de celle-ci voit en ce type d'objectif quelque chose d'important (et donc susceptible de les convaincre de donner plus). En termes de portages, une **minorité importante de joueurs se déclare intéressée par des portages sous Linux**, des adaptations sur tablettes numériques étant (pour l'instant tout du moins) très majoritairement considérées comme optionnelles. Quant à l'ajout d'un mode multi joueurs (dans le cas d'un jeu d'abord prévu pour du solo), même si cela dépend fortement du type de jeu et des objectifs du projet, cela reste un ajout potentiellement considéré comme intéressant par un tiers des joueurs.

II.

Portrait du Contributeur

- *Quel est le profil de ces joueurs ayant déjà financé des projets de jeu ?*
- *Quels types de jeu préfèrent-ils ?*
- *Combien ont-ils dépensé en 2012 en moyenne, et pour combien de projets ?*
- *Ont-ils également recours au financement participatif dans d'autres domaines que le jeu vidéo ?*

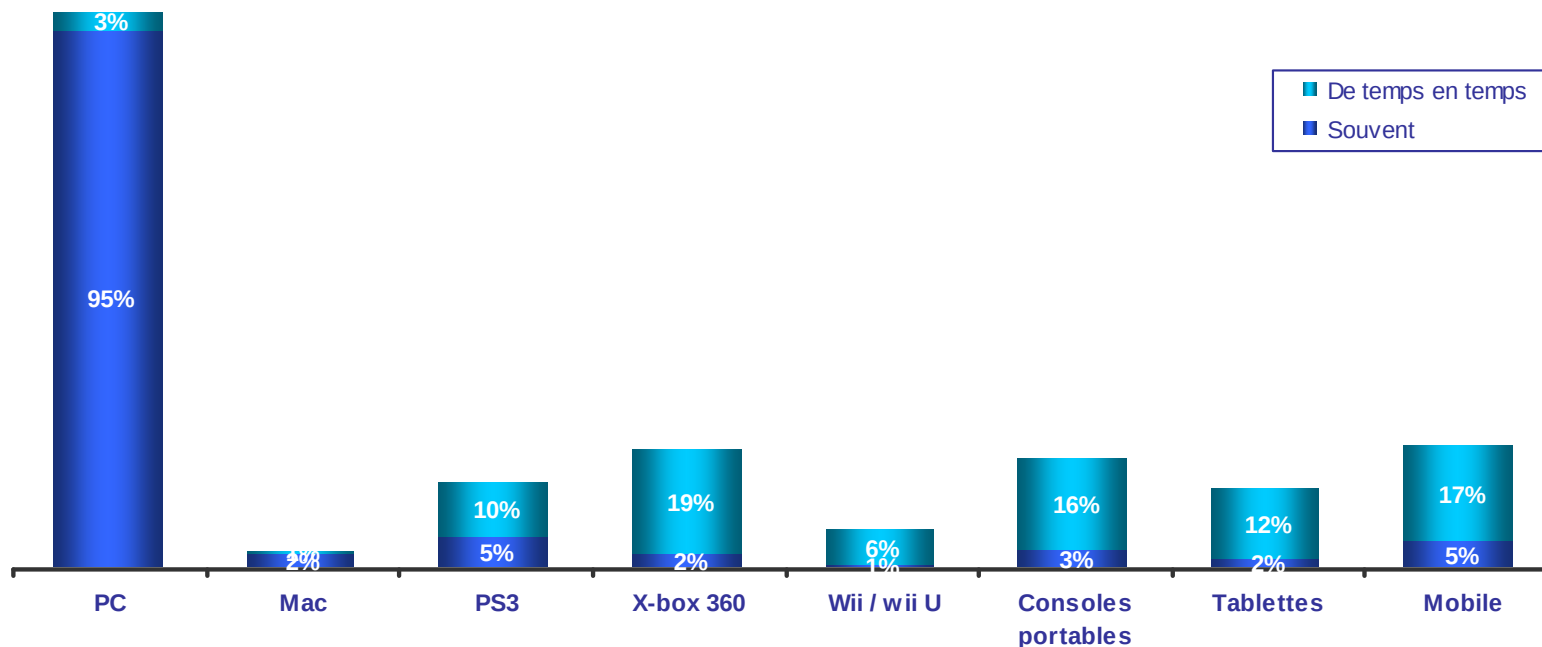




Caractéristiques du contributeur

- Qui sont ces joueurs ayant déjà donné de leur argent pour des projets de jeux encore à l'état de prototypes, et n'étant même pas certains d'aboutir ?
- Il s'agit tout d'abord **quasi-exclusivement d'hommes**, d'une **moyenne d'âge de 27 ans** (un tiers des joueurs interrogés ont plus de 30 ans). **La quasi-totalité d'entre eux déclarent jouer « fréquemment » sur leur PC**, et un peu plus d'un tiers jouent « souvent » ou « de temps en temps » sur une console de salon. Pour ce qui est des mobiles ou tablette numériques, ils sont encore moins nombreux à s'y adonner pour le jeu, avec respectivement 14 et 21% de joueurs déclarant y jouer « de temps en temps » ou plus souvent. Si le jeu sur ces plates-formes est sans doute destiné à prendre plus d'ampleur au cours des prochaines années, leur population de joueurs actuelle reste encore bien distincte de celle des amateurs de jeux PC.

A quelle fréquence jouez-vous habituellement sur chacune des plates-formes suivantes ?



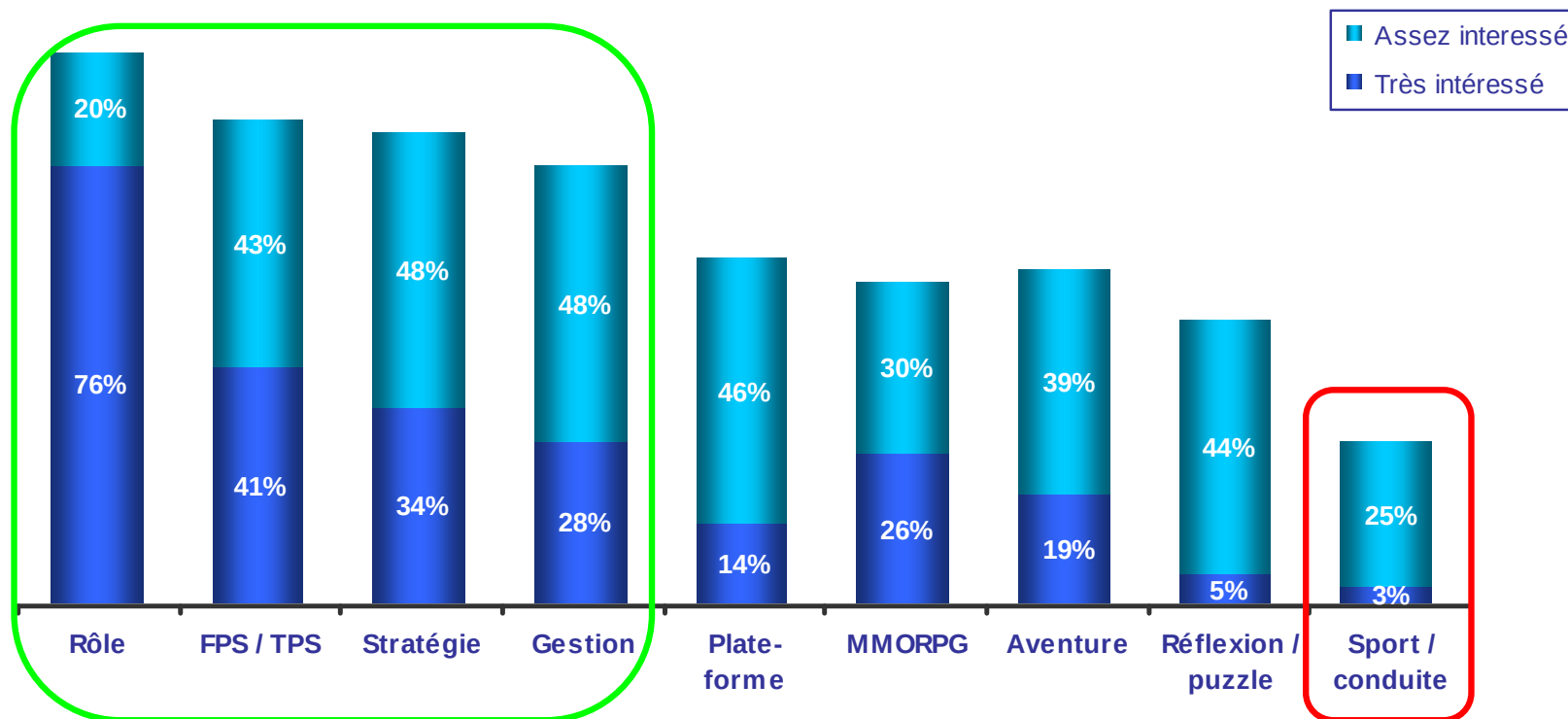
Note : ces chiffres et ceux des pages suivantes sont uniquement basés sur les réponses des « contributeurs réels », c'est-à-dire de ceux ayant déjà contribué à au moins un projet de jeu via le financement participatif.



Préférences de jeu du contributeur

- Quels types de jeu ces contributeurs sont-ils le plus friands ?

Quel intérêt portez-vous à chacun des types de jeu suivants ?



- Ce sont les catégories de jeu traditionnellement attachées au PC qui sont les plus appréciées aux yeux de ces joueurs : **jeux de rôle, de stratégie / gestion et de tir intéressent la grande majorité des joueurs interrogés**. Pour autant, ces préférences sont très diversifiées et des genres moins « populaires » comme les jeux d'aventure, de plate-forme ou de réflexion intéressent à des degrés divers la moitié des joueurs. Seul le domaine des jeux de sport et de conduite – traditionnellement plus porté par les consoles – peut être considéré comme à part et n'intéressant qu'une minorité de ces contributeurs.



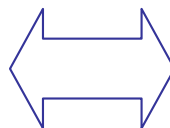
Investissement du contributeur

- Quelle somme ces contributeurs ont-ils dépensé au cours de l'année 2013 pour des projets de jeu soumis au financement participatif ? Et pour combien de projets ?

NOMBRE DE PROJETS SOUTENUS

Au cours de l'année 2012

- Les contributeurs interrogés ont **en moyenne soutenu 4 projets**
 - **50% d'entre eux** ont soutenu **3 projets ou plus**
 - **25% d'entre eux** ont soutenu **5 projets ou plus**
- Moins d'un contributeur sur 4 n'a soutenu qu'un seul projet.



MONTANTS INVESTIS en PROJETS DE JEU

Au cours de l'année 2012

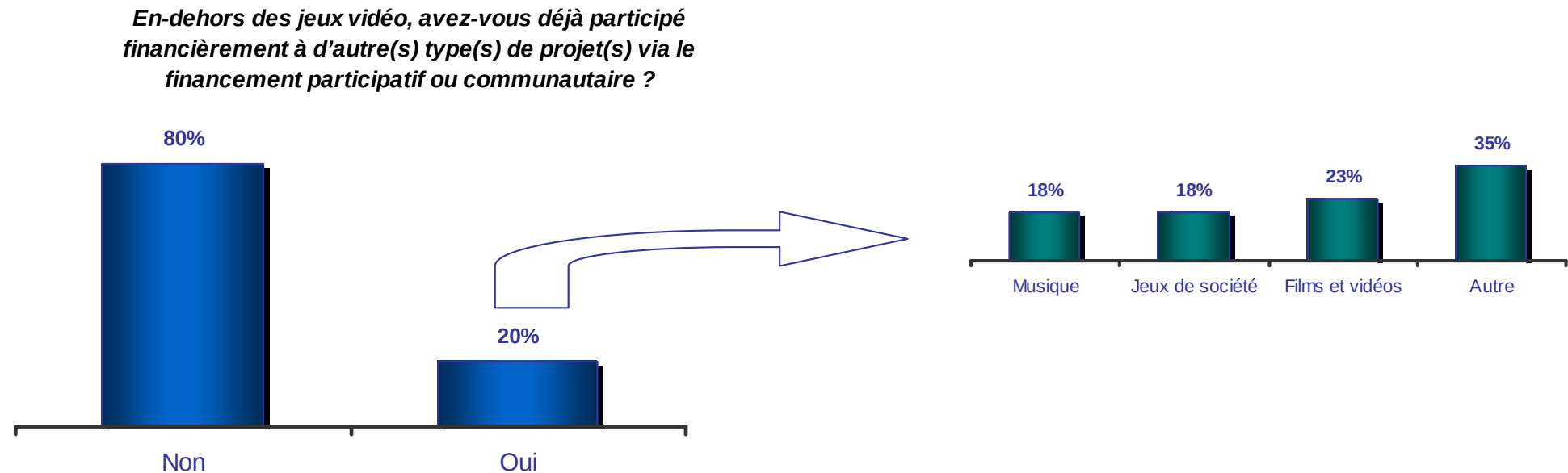
- Ces mêmes contributeurs ont dépensé **en moyenne 140 euros**
 - **50% d'entre eux** ont donné **plus de 80 euros**.
 - **25% d'entre eux** ont donné **plus de 160 euros**.
- La **contribution moyenne** par projet est de **41 euros**.

- La majeure partie de ces joueurs ayant déjà contribué à un projet de jeu via le financement participatif n'en sont donc pas restés à leur premier essai : il semblerait qu'ils aient vite « pris goût » à ce mode de financement, puisque la grande majorité d'entre eux ont soutenu plusieurs projets au cours de cette année. Aussi, si le « cap » consistant à contribuer à un jeu via le *crowdfunding* peut être délicat à franchir, **ceux qui l'ont franchi n'ont majoritairement pas hésité à contribuer à d'autres projets par la suite**.
- Quant aux montants investis pour chacun de ces projets, on peut dire qu'en moyenne ceux-ci sont dans le même ordre de grandeur que les prix moyens habituellement portés par les jeux PC « traditionnels » (hors jeux indépendants). Les contributeurs ne sont donc pas à la recherche de jeux « au rabais », les « coûts » des jeux auxquels ils contribuent n'étant pas spécialement inférieurs à ceux qu'ils auraient pu acheter via les circuits traditionnels.
- Aussi, on constatera une nouvelle fois que les joueurs les plus âgés sont les plus « généreux », ou tout du moins ayant le plus de moyens (48 euros en moyenne par projet pour les plus de 30 ans, contre 37 euros pour les autres).



Le contributeur et le crowdfunding

- Si ces contributeurs sont par définition des adeptes du *crowdfunding* dans les jeux vidéo, ont-ils déjà expérimenté le financement participatif dans d'autres domaines ?

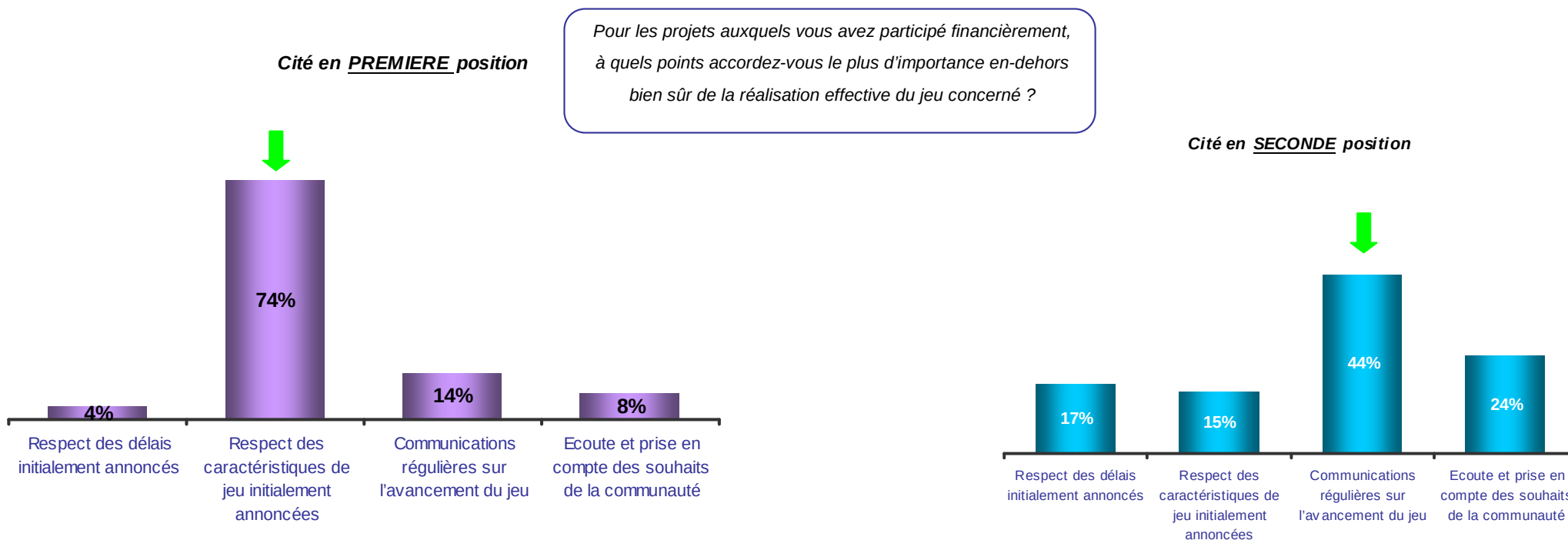


- On constate que la **grande majorité de ces contributeurs ont « découvert » le financement participatif via les jeux vidéo** : seul un quart d'entre eux ont déjà participé à un projet de *crowdfunding* d'un autre type.
- Pour cette minorité de joueurs ayant déjà financé d'autres types de projet (et en excluant le cas particulier du matériel informatique / des consoles de jeu, que l'on peut considérer comme faisant partie de l'univers du jeu vidéo), les domaines sont divers et multiples, sans qu'il ne s'y dégage de tendances fortes.



Les craintes du contributeur

- Naturellement, la première crainte de tout contributeur serait que le jeu auquel il a participé ne voit jamais le jour. Toutefois, à l'heure actuelle, la quasi-totalité des projets de jeu financés via le financement participatif sont encore en cours de développement. Le taux de projets financés ET ayant été menés à leur terme sera un indice crucial pour l'avenir du *crowdfunding* dans les jeux vidéo, mais il est encore trop tôt pour en tirer des statistiques. En revanche, au-delà de cette crainte naturelle (« le jeu auquel j'ai contribué sera-t-il terminé ? »), *GameStatistics* a demandé aux contributeurs de classer par ordre d'importance, les points auxquels ils accordaient le plus d'importance pour les jeux qu'ils ont financés.



- Les contributeurs s'inquiètent avant tout, dans leur grande majorité, du respect des caractéristiques de jeu annoncées au cours de la campagne. Et dans un second temps, ils sont aussi nombreux à attendre une communication régulière quant à l'avancement du jeu. A l'opposé, Ils estiment que le respect des délais annoncés reste l'élément auxquels ils accordent le moins d'importance : pour la grande majorité de ces contributeurs, il **s'agit donc avant tout que le jeu sorte tel qu'il a été initialement présenté, quitte à que ce soit plus tardivement et sous réserve que la communication à son sujet soit régulière.**



Avenir du financement participatif dans les jeux vidéo

- *Le financement participatif dans les jeux vidéo risque t'il la saturation ?*
- *Au-delà de Kickstarter, existe-t-il un espace pour d'autres formes de financement participatif dans les jeux vidéo ?*
- *Y a-t-il un intérêt de la part des contributeurs pour d'autres types de projets que les jeux dans cet univers ?*

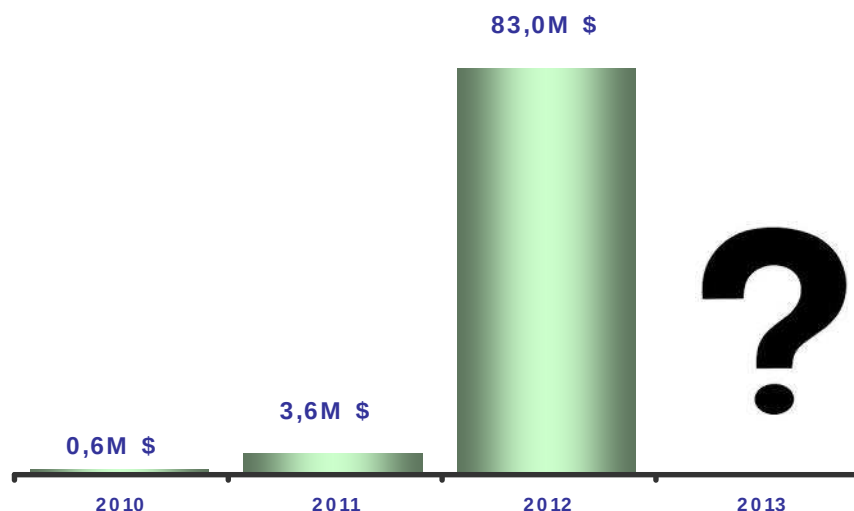




Evolution du financement participatif

- L'année 2012 aura été un tournant majeur pour le *crowdfunding* dans les jeux vidéo : les chiffres issus de *Kickstarter* montrent une explosion considérable (et en particulier depuis le succès de *Double Fine Adventure*, « pionnier » en la matière) du phénomène, que ce soit en terme de dons ou de nombre de projets financés.

Evolution des dons sur Kickstarter pour les jeux vidéo



Source : www.kickstarter.com/blog

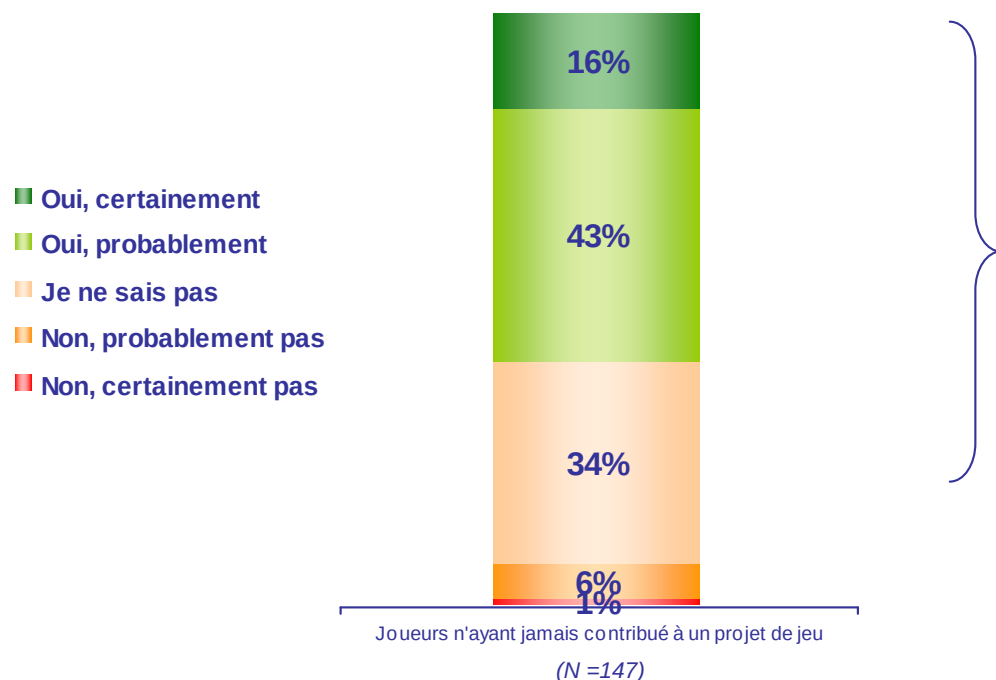
- Quel avenir désormais pour le financement participatif dans les jeux vidéo, et en particulier pour cette année 2013 ? Il est évident qu'une croissance aussi fulgurante que celle de 2012 est à exclure, mais il reste encore différents scénarios plausibles : le *crowdfunding* risque-t-il la saturation, comme l'affirmait par exemple le développeur Chris Taylor après l'échec de son projet sur *Kickstarter* ? Va-t-on assister à une certaine lassitude des joueurs, préférant désormais attendre la sortie des premiers jeux avant d'enchaîner sur le financement de nouveaux projets ? Ou bien au contraire le phénomène risque-t-il encore de s'amplifier et de s'installer durablement comme un mode de financement alternatif ?
- Du côté des développeurs de jeu, il semblerait que la morosité ne soit pas à l'ordre du jour. Une enquête relayée par le site anglo-saxon *Gamasutra* montrait que sur 2500 développeurs de jeu nord-américains interrogés, 44% d'entre eux envisagent de recourir au financement participatif à l'avenir. Reste à savoir si les joueurs sont potentiellement prêts à suivre, et à se montrer aussi généreux qu'ils l'ont été en 2012....



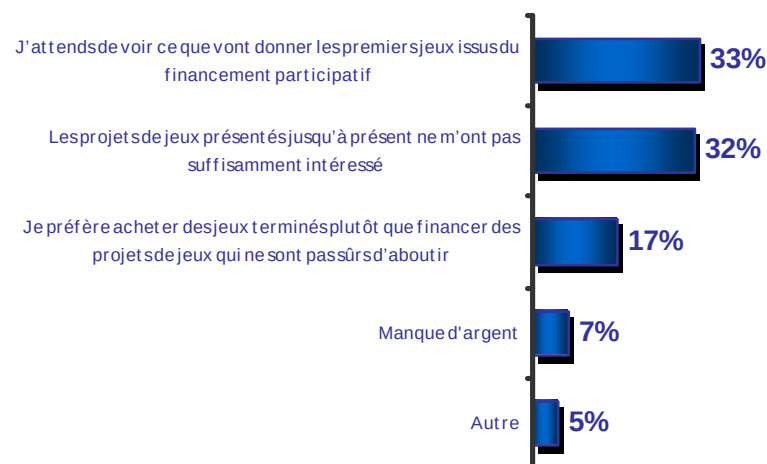
Plus ou moins de contributeurs ?

- Pour avoir idée de ce que nous réserve l'avenir, une première piste consiste à interroger ces joueurs n'ayant encore jamais financé un projet : y a-t-il une marge de progression en terme de nombre de joueurs-contributeurs ? Même si l'échantillon recueilli n'est pas représentatif des joueurs dans son ensemble (mais plutôt des joueurs connaissant la notion de *crowdfunding*), il pourra donner une indication sur le potentiel de croissance de la communauté des contributeurs.

A l'avenir, pensez-vous participer financièrement au développement d'un jeu vidéo via le financement participatif ?



Pour quelle raison n'avez-vous (encore) jamais contribué au développement d'un jeu vidéo via le financement participatif ?



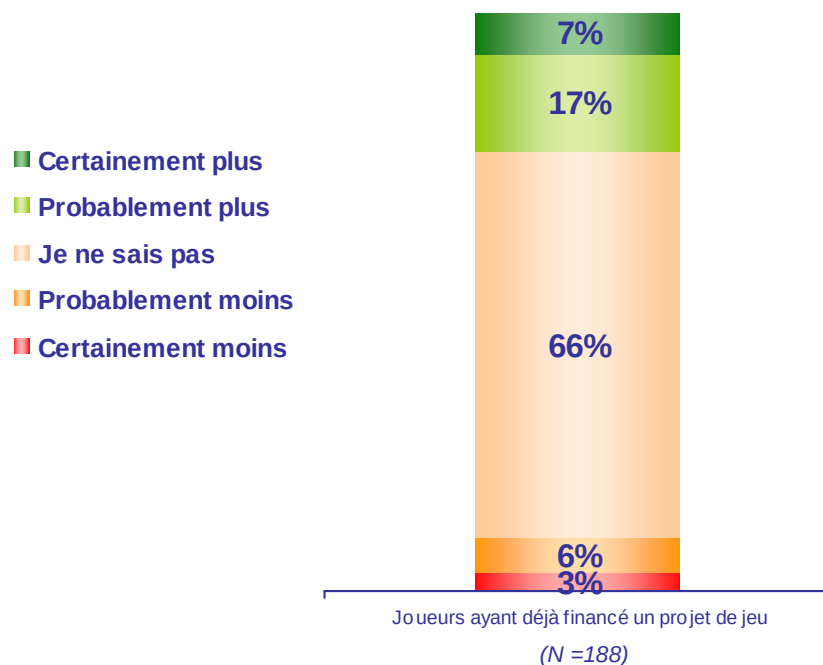
- Ainsi constate-t-on qu'une **part importante de ces joueurs connaissant le financement participatif mais n'ayant encore financé de jeu envisage de le faire potentiellement à l'avenir** : le nombre de joueurs prêts à financer des jeux via le *crowdfunding* risque donc d'augmenter. On notera également qu'un tiers de ces joueurs attendent de voir ce que vont donner les premiers jeux issus du financement participatif avant d'éventuellement franchir ce pas. La réussite (ou non) de ces projets sera donc un élément décisif sur l'évolution du nombre de contributeurs potentiels.



Investissements à venir en 2013

- Dans un second temps, on s'intéresse aux intentions des joueurs ayant au contraire *déjà* financé un ou plusieurs jeux via le *crowdfunding* : ces joueurs-contributeurs ont-ils l'intention de dépenser autant d'argent via ce mode de financement en 2013 ?

Diriez-vous que, pour cette année 2013, vous allez financer plus ou moins de projets de jeux vidéo via le financement participatif ?



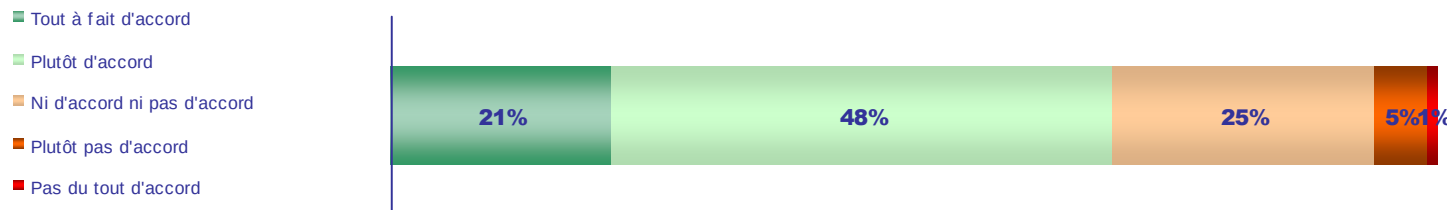
- Si la majorité de ces joueurs ne se prononce pas sur la question, ils sont toutefois **deux fois plus nombreux à envisager plus de dépenses via le crowdfunding en 2013 que l'année précédente**. Seule une minorité de ces contributeurs (moins de 10% de ceux interrogés) envisage de dépenser moins cette nouvelle année. Il ne semble donc pas y avoir d'effet de saturation de la part de ces contributeurs, potentiellement aussi « généreux » que l'année passée, même si tout dépendra des projets qui leur sont présentés.



Confiance et suffisance de l'offre

- Au-delà des intentions d'investir des contributeurs, et des intentions de franchir le cap pour ceux ne l'ayant pas encore fait, le troisième indice pour déterminer l'évolution du *crowdfunding* dans les jeux vidéo se situe au de la **confiance** des joueurs à l'égard de ce mode de financement.

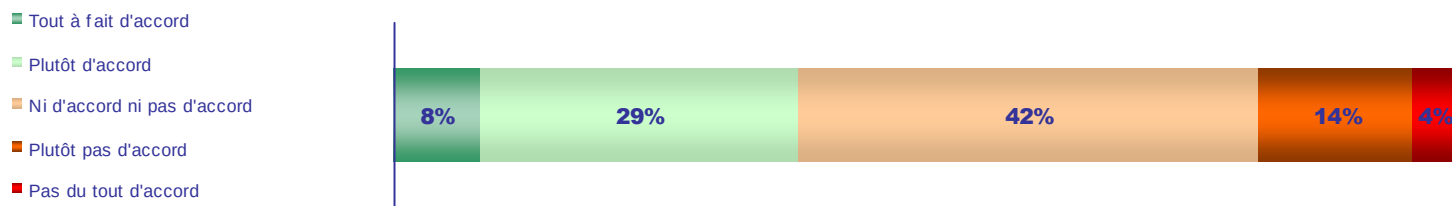
Etes vous d'accord avec la phrase : "j'ai confiance en l'avenir du financement participatif dans les jeux vidéo"



- Pour l'instant, ces joueurs ayant déjà participé à de tels projets ou envisageant de le faire ont **donc majoritairement confiance en l'avenir du financement participatif**. Bien sûr, ce taux pourrait évoluer drastiquement, lorsque les premières vagues de jeux issus de ce mode de financement seront disponibles...

- Par ailleurs, on peut également s'interroger sur la suffisance de l'offre en matière de financement participatif. Avec la multiplication des projets *Kickstarter* et autres, n'y a-t-il pas un effet de saturation, les joueurs concernés ne sachant plus où donner la tête parmi cette multitude de projets ?

Etes vous d'accord avec la phrase : "L'offre actuelle de jeux proposés via le financement participatif est suffisante"



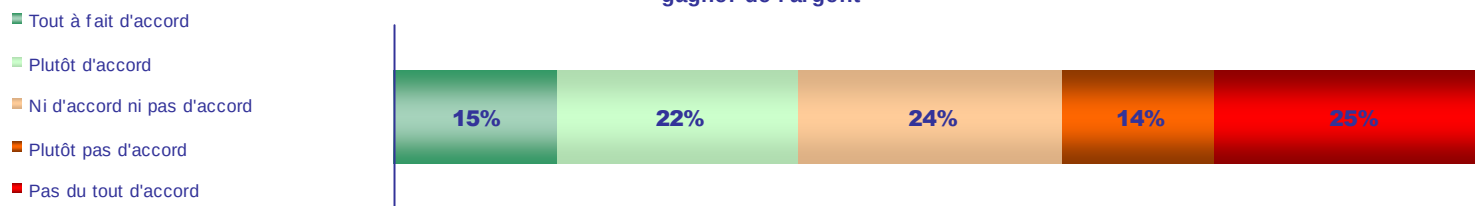
- A ce niveau-là, les résultats sont plutôt partagés : plus d'un tiers des joueurs estime que l'offre actuelle est suffisante, mais ils sont bien plus nombreux à ne pas se prononcer sur la question. Il est probable qu'une large partie d'entre eux ne se sent tout simplement pas assez informée sur la diversité de l'offre en la matière, au-delà des quelques gros projets massivement relayés par les sites de jeux vidéo et leurs forums.



Vers d'autres types de crowdfunding ?

- Pour l'instant, les principaux sites de financement participatif proposant des jeux vidéo – *Kickstarter* bien sûr, mais aussi *Ulule* ou *IndieGogo* – fonctionnent sur un système de « don contre don » (don financier du contributeur, en échange du jeu et éventuellement de quelques contreparties supplémentaires). Mais certaines plates-formes de financement participatif, pour l'instant cantonnées dans d'autres domaines (en particulier le financement d'entreprises), proposent des systèmes de « participation » : **le contributeur peut en retirer des bénéfices, si le projet qu'il a financé se montre particulièrement rentable**, tel un actionnaire (en France, *MyMajorCompany* a ainsi acquis une certaine notoriété en proposant ce type de financement dans le domaine musical). Un tel système serait-il en mesure d'intéresser la communauté actuelle des joueurs-contributeurs ?

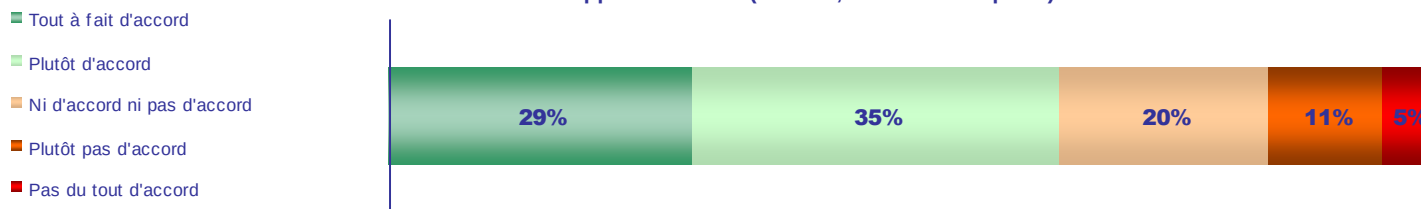
Etes vous d'accord avec la phrase : "Je serais intéressé par un système de financement participatif qui me permettrait de gagner de l'argent"



- La **population actuelle des joueurs contributeurs reste dans l'ensemble assez mitigée à l'égard d'un tel système**, s'il devait voir le jour dans les jeux vidéo. Par contre, rien ne dit que ce type de financement ne pourrait pas attirer d'autres types de contributeurs, peut-être même des personnes ne jouant pas aux jeux vidéo, mais simplement attirées par des perspectives de gains financiers alléchantes. La nature des projets ainsi financés en serait sans doute fondamentalement différente...

- Une autre tendance, qui elle existe déjà, consiste à ne recourir au financement participatif qu'en guise de *complément de financement*, en plus des ressources d'un éditeur par exemple. Sur ce point, la grande majorité des joueurs se déclare prête à accepter qu'un projet de jeu se trouve d'autres sources de financement, même si l'on peut supposer que tout dépende auprès de qui, et sous quelles conditions. Du reste, la multiplication des projets réussis où le financement participatif ne représente finalement que la « cerise sur le gâteau » d'un jeu déjà financé (tel actuellement *Divinity : Original Sin* de Larian studio, auto-édité et déjà financé, mais qui recourt à un *Kickstarter* pour proposer un jeu plus ambitieux) montre que cette tendance semble acceptée par les joueurs.

Etes vous d'accord avec la phrase : "J'accepterais qu'un projet auquel j'ai contribué se trouve des sources de financement supplémentaires (éditeur, investisseur privé)"

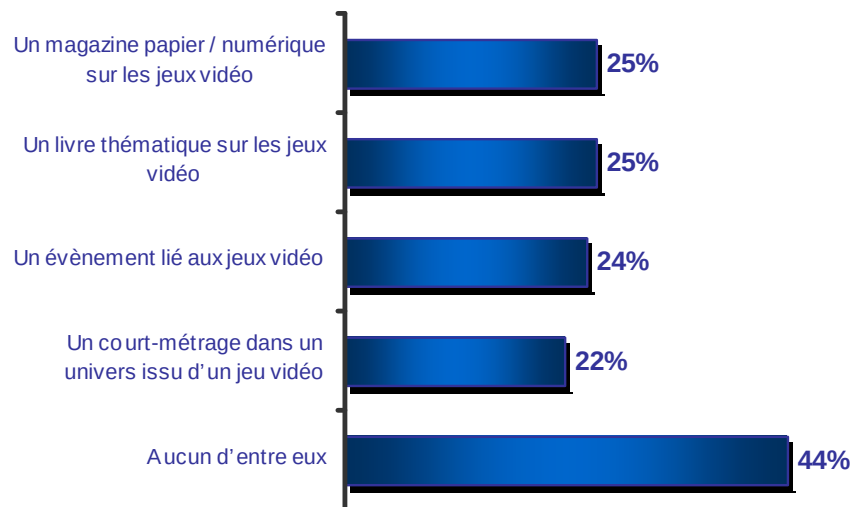




Vers d'autres types de projets ? (1/2)

- Y a-t-il un horizon pour les projets de financement participatif liés aux jeux vidéo, mais autres que des jeux proprement dit (et en excluant également le matériel) ? L'important succès de l'album de Jeremy Soul (compositeur connu pour ses musiques de la série des *Elder Scroll*) récemment financé sur *Kickstarter* est en soi une réponse à la question, tout du moins en ce qui concerne la musique dérivée des jeux vidéo ; on pourrait également évoquer le cas d'un tournoi e-sport sur *League of Legends* financé via *MyMajorCompagny*. Mais qu'en est-il des autres domaines ?

En dehors des jeux proprement dits, seriez-vous potentiellement intéressé par contribuer financièrement à d'autres types de projets liés aux jeux vidéo, comme....



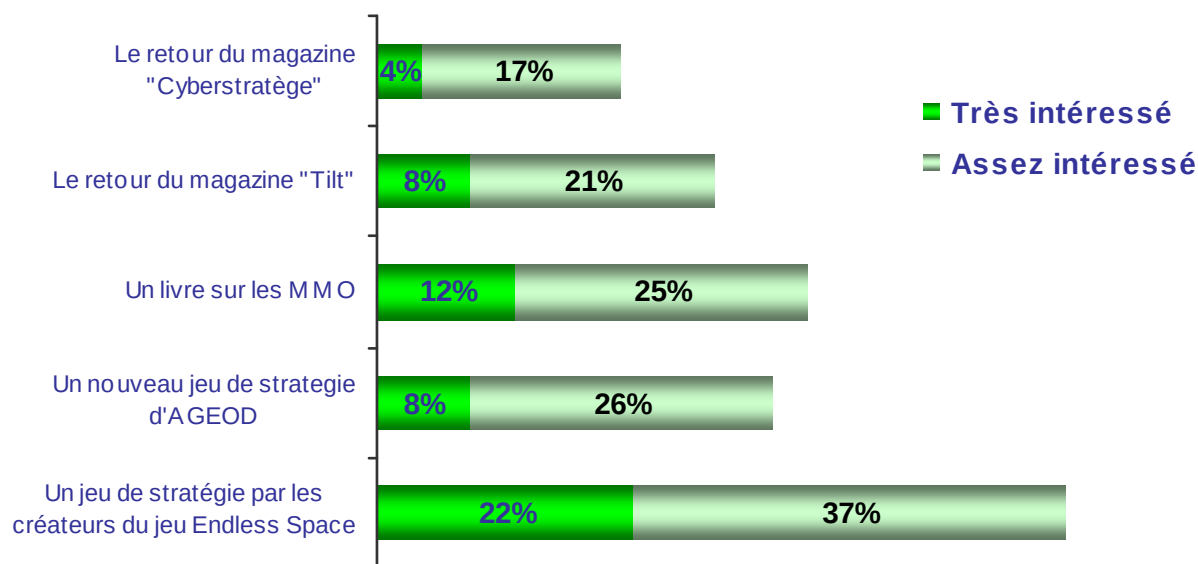
- **Que ce soient des magazines, des livres, des évènements ou bien encore des courts métrages, il semblerait qu'il y ait potentiellement un public pour chacun de ces domaines.** Bien sûr, ces chiffres montrent aussi que chacun d'entre eux n'attire qu'une fraction de la population des contributeurs potentiels (presque la moitié des interrogés n'étant intéressés par aucun de ces projets), mais les montants nécessaires n'en sont pas non plus de la même ampleur.



Vers d'autres types de projets ? (2/2)

- Il était également demandé aux répondants de se prononcer sur divers **projets francophones susceptibles de recourir au financement participatif** : cette liste de projets totalement fictifs incluait pêle-mêle des reprises d'anciens magazines de jeux vidéo disparus (*Tilt* et *Cyberstratège*), un livre et des jeux vidéo PC qui seraient développés par des studios indépendants français.

Pour chacun de ces projets fictifs, dites s'il s'agit de quelque chose que vous trouveriez très intéressant, assez intéressant ou peu intéressant..



Note : tous ces projets sont totalement fictifs, et ont été inclus dans le questionnaire sans liens avec les studios ou propriétaires des marques concernées

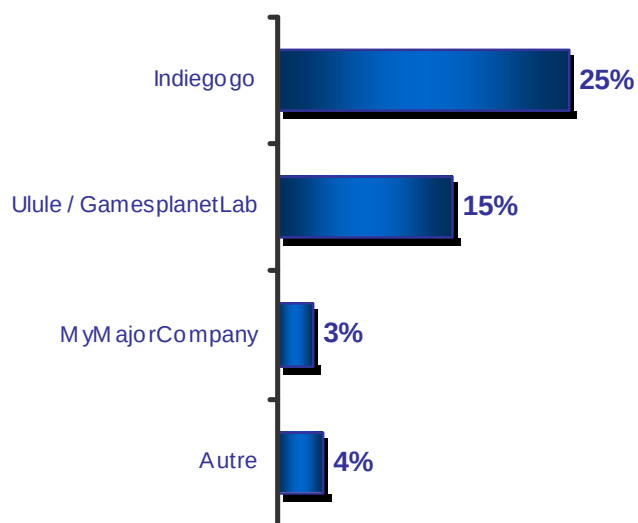
- Ce sont naturellement les jeux qui intéressent le plus cette communauté des contributeurs / contributeurs potentiels, en particulier un éventuel nouveau titre du studio indépendant Amplitude. Ce dernier avait développé un premier jeu (*Endless Space*) ayant reçu un franc succès critique, et fidélisé par ailleurs une communauté de passionnés : une combinaison qui en fait un studio idéalement placé pour du *crowdfunding*. Mais les projets de livres et magazines intéressent également une petite part non-négligeable des interrogés, et il ne serait pas surprenant qu'à l'avenir de tels projets soient lancés et puissent rencontrer un certain succès.



Et en dehors de Kickstarter ?

- A l'heure actuelle, *Kickstarter* et *crowdfunding* dans l'univers du jeu vidéo sont quasiment synonymes : la quasi-totalité des projets de jeu qui ont popularisé le financement participatif auprès des joueurs ont été proposés via la plateforme américaine. Mais à côté de cette « suprématie » de *Kickstarter* particulièrement affirmée dans les jeux vidéo, quelle est la notoriété des autres sites de financement participatifs auprès des joueurs ?

En dehors de Kickstarter, quels sont tous les sites de financement participatif proposant des jeux vidéo que vous connaissez, ne serait-ce que de nom ?



- A l'heure actuelle, **les sites de financement participatif autres que *Kickstarter* restent relativement peu connus pour cette population de joueurs** : les deux seuls sites à véritablement émerger de façon significative sont l'américain *IndieGogo* et le français *Ulule*, dans des proportions toutefois limitées (les autres sites ne sont quasiment jamais cités spontanément par les répondants). Dans ces conditions, il sera difficile pour tous ces compétiteurs d'émerger dans ce milieu, leur manque de notoriété auprès des joueurs constituant un sérieux frein pour attirer les studios en quête de financement. Cette situation pourrait toutefois évoluer à l'avenir, en particulier si l'une de ces plates-formes de financement réussissait à proposer un « gros » projet particulièrement médiatisé ; à moins que leur émergence ne passe dans un premier temps par l'exploitation de segments très spécialisés et / ou localisés dans un pays donné.

CONCLUSION



Conclusion 1/2

- Révolution durable selon certains, mode passagère pour d'autres, l'irruption du financement participatif dans les jeux vidéo suscite l'étonnement et l'interrogation. Ce phénomène encore anecdotique il y a quelques années aura explosé et changé la donne, pour ce qui est du marché des jeux PC.
- Avec les résultats issus de cette enquête, on peut d'ores et déjà trancher sur un point : le financement participatif dans les jeux vidéo a potentiellement de beaux jours devant lui, ou une belle année tout du moins. Ces joueurs qui ont déjà contribué à des projets de jeu sont **majoritairement confiants**, prêts à **investir autant voire davantage** dans des projets les années à venir ; pour les autres, **nombreux sont ceux qui envisagent de « franchir le pas »**, sous réserve toutefois qu'ils finissent par dénicher le projet qui les intéressera particulièrement. La réception critique des premiers projets financés en 2012 sera également un aspect déterminant, susceptible de décider ou non cette « réserve » de contributeurs potentiels encore hésitants. Reste que si tous les indicateurs sont actuellement au vert, on se gardera d'émettre des pronostics sur le long terme : un échec majeur de l'un des gros projets de jeu financé en 2012 pourrait avoir des effets dévastateurs.
- Aux yeux des professionnels du financement participatif, cette irruption aussi soudaine qu'imprévue du jeu vidéo dans leur univers est quelques peu atypique, très différente de ce qui se passe dans les autres secteurs. Une explication pourrait tenir dans la nature très « passionnelle » du jeu vidéo : le financement participatif, aux yeux de ces joueurs-contributeurs, repose principalement sur les notions de **don** et de **participation**. Si les considérations matérielles ou plus pragmatiques ne sont pas totalement absentes, elles restent secondaires par rapport à ces motivations : ces joueurs sont **prêts à investir des sommes parfois importantes pour des projets qui leur tiennent particulièrement à cœur**, et surtout **qui n'auraient pu voir le jour sans leur soutien**. Ce dernier point est peut-être la clé du succès fulgurant du *crowdfunding* : l'industrie traditionnelle, en élargissant sans cesse sa clientèle à grands renforts de « superproductions », aura dans le même temps délaissé une partie de ses joueurs les plus passionnés ; une brèche dans laquelle se sont engouffrés les studios indépendants, le financement participatif leur offrant la possibilité de réaliser leurs projets malgré leurs moyens plus limités. C'est peut-être là d'ailleurs, que pourrait venir le danger pour le financement participatif : la reconquête par les éditeurs traditionnels de cette minorité de joueurs bruyante, exigeante mais passionnée. Mais ils peuvent tout aussi bien décider qu'investir sur ces segments (dont l'importance ne doit pas être surestimée, à l'échelle de l'industrie du jeu vidéo) n'en vaut tout simplement pas la peine, auquel cas le *crowdfunding* risque de s'installer durablement dans les habitudes de ces joueurs.



Conclusion 2/2

- Ceux qui ont déjà contribué à des projets vidéo ludiques sont avant tout des **joueurs trentenaires**, ayant **découvert le financement participatif avec les jeux vidéo, dont le PC est leur machine de prédilection**. La plupart d'entre eux ont « pris goût » à ce mode de financement, et ont **multiplié le soutien de projets au cours de l'année 2012** ; par ailleurs, les sommes qu'ils y ont investies sont conséquentes, du même ordre de grandeur par projet que ce qu'ils auraient pu payer pour des jeux traditionnels. Bien sûr, ils attendent avec impatience de voir se traduire par du concret les projets qu'ils ont financé ; et s'ils sont prêts à accepter quelques retards (ce qui est déjà le cas pour la plupart de ces projets financés en début d'année 2012...), **ils n'en attendent pas moins des jeux à la hauteur du projet initial, respectant scrupuleusement les caractéristiques annoncées**. On peut dire qu'une certaine responsabilité pèse sur les épaules de ces studios pionniers du *crowdfunding* : de la bonne réception de leurs premiers jeux (et du respect de leurs promesses) dépendra en partie l'avenir du financement participatif. Et si un éditeur traditionnel peut considérer que la satisfaction de ces joueurs reste secondaire dès lors qu'ils payent, ces studios devront faire plus que « contenter » leur public...
- Pour l'instant, le financement participatif dans les jeux vidéo reste étroitement lié à *Kickstarter* : **les autres sites de financement participatif n'ont qu'une notoriété encore très limitée parmi les joueurs**, à l'exception peut-être de *Indiegogo* voire *Ulule*. Mais au-delà des « gros projets » qui auront du mal à se séparer de l'importante audience internationale de *Kickstarter*, **il existe probablement des segments annexes plus favorables à ses compétiteurs** : ainsi les livres, magazines ou encore les événements e-sports peuvent constituer des portes d'entrée pour ces concurrents, qui présentent par ailleurs l'avantage d'être encore peu exploitées, et localisées dans un pays donné. De plus, si l'on imagine assez mal un studio prendre le risque de passer par un de ces sites pour le financement intégral d'un projet conséquent, le risque devient nettement plus acceptable lorsqu'il s'agit d'un financement « complémentaire » : une pratique visiblement acceptée par la majorité de ces joueurs-contributeurs, prêts à participer pour des projets même si ces derniers disposent par ailleurs de sources de financement plus traditionnelles.
- Enfin, la présente enquête n'abordait que sommairement les problématiques liées aux accusations de « conservatisme » qui pleuvent parfois sur le *crowdfunding*. Il est vrai que les projets les plus emblématiques ont beaucoup joué sur la nostalgie de ces joueurs trentenaires (reprises de vieilles licences endormies, gameplay revendiqué « old school »...), et ne font pas forcément preuve d'une originalité débordante. Cette problématique, toute aussi passionnante qu'elle soit, reste néanmoins assez subjective, et la presse spécialisée y répondra avec plus d'expertise. D'un point de vue plus quantitatif en revanche, *GameStatistics* s'intéressera particulièrement à la réception des premiers jeux issus du financement participatif, que ce soit par la presse spécialisée ou les joueurs en général. Rendez-vous est donc pris pour une nouvelle analyse en début d'année 2014 : la première vague de jeu issue du financement participatif aura-t-elle satisfait les joueurs, et convaincu les critiques ? L'essai a été marqué, il reste quelques mois encore pour le transformer...



Si vous avez lu ce rapport...

❖ Vous êtes joueur et avez aimé ce rapport ?

- N'hésitez pas à le diffuser à vos connaissances, sur votre blog, sur votre compte Twitter...
- Inscrivez-vous à la Newsletter *GameStatistics* si ce n'est déjà fait, pour participer aux prochaines enquêtes... et suivez notre fil Twitter (@Gamestatistic).



❖ Vous êtes professionnel du jeu vidéo ou du financement participatif, et avez apprécié ce rapport ?

- Si vous avez une problématique liée à l'opinion et le comportement des joueurs, *GameStatistics* est peut-être susceptible d'y répondre : contact@gamestatistics.fr
- Pour tout type de remarque ou de question, n'hésitez pas à nous contacter également.



❖ Qui que vous soyez, vous n'avez pas aimé ce rapport ?

- Il vous reste toujours la solution du mail d'insultes, ou à défaut, la simple ignorance !

