



The Elder Scrolls V : Skyrim

Enquête online réalisée du 28 au 31 Décembre 2011, sur un échantillon de 551 joueurs recrutés sur base volontaire dans trois forums de jeux vidéo francophones.

➤ Méthodologie et description de l'échantillon

Pour sa toute première enquête, *GameStatistics* s'est penché sur la réception faite par les joueurs francophones au jeu de rôle de Bethesda Softworks, **The Elder Scrolls 5 : Skyrim**.

La méthodologie utilisée pour cette enquête est assurément perfectible, reposant sur un recrutement de volontaires issus de plusieurs forums de jeux vidéo. Ainsi **l'origine des répondants est-elle quasi-exclusivement partagée entre les deux grands forums de jeux vidéo francophones que sont jeuxvideos.com et CanardPC** (respectivement 52 et 43% des réponses). Les réponses issues des forums Clubic ou d'autres sources (essentiellement le forum X-bog mag, où un répondant avait diffusé le lien) restent très minoritaires, même si elles ont le mérite d'exister. On pourra donc reprocher le manque de diversité des sources, bien que celles-ci soient assez complémentaires dans leur audience.

L'échantillon interrogé est quasi-exclusivement masculin (98%), à l'image sans doute de cette catégorie de jeu faisant la part belle aux grosses épées et aux elfettes tout de cuir vêtues. La moyenne d'âge est d'environ 24 ans, avec un tiers de participants à moins de 18 ans, et un autre tiers ayant franchi les 28 ans. La diversité des générations de joueurs semble donc respectée, permettant ainsi d'analyser les résultats par tranches d'âge.

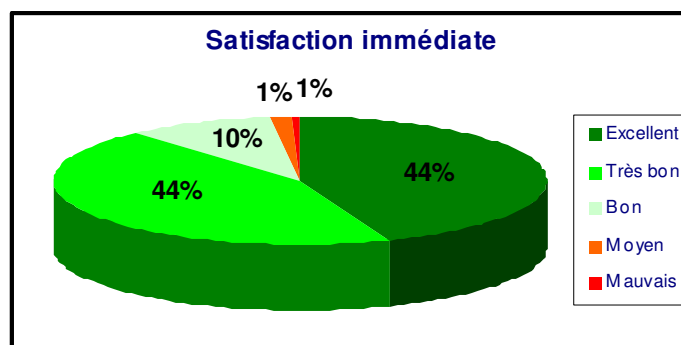
En revanche, l'enquête se focalise par définition sur les joueurs consultant les forums spécifiés, ce qui implique un certain nombre de biais à prendre en compte :

- **La proportion des joueurs PC est nettement surreprésentée** dans l'échantillon, avec 71% des joueurs s'étant procuré le jeu testé sur PC (17% sur X-Box et 11% sur Playstation). Leur proportion réelle parmi la population des joueurs de Skyrim serait sans doute bien moindre. Ce biais s'explique notamment par la très forte proportion de joueurs PC venant de CanardPC (prévisible !), là où jeuxvideos.com est très équilibré dans sa répartition de joueurs PC / consoles.
- Même remarque concernant les **amateurs de jeux de rôle, qui représentent la quasi-totalité des personnes interrogées** (76% d'entre eux se déclarent « très intéressés » par les jeux de rôle et 23% « assez intéressés ») : si un jeu comme Skyrim attire sans doute une grande partie de ces passionnés de jeu de rôle, on peut légitimement penser qu'une proportion non négligeable de son audience est également constituée de joueurs n'étant à priori pas intéressés par ce type de jeu. Ceux-ci ne seront donc pas représentés ici.
- Enfin, **la quasi-totalité des répondants (96%) a déclaré avoir joué au jeu**, alors que ce sondage prétendait également donner des éléments de réponse quant aux opinions de répondants n'y ayant pas joué: trop peu nombreuses, les réponses des concernés ne pourront donc pas être exploitées.

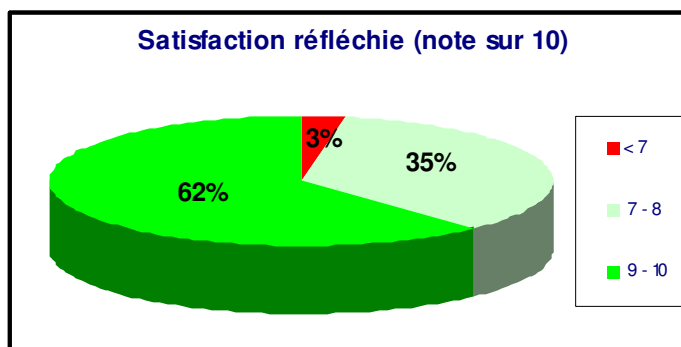
Toutes ces limites sont à garder en mémoire, et peuvent nuancer certains résultats.

➤ Image et satisfaction

Ce ne sera pas une surprise : on sait déjà que le dernier des Elder Scroll a été un succès, tant pour sa réussite commerciale que pour les nombreuses éloges faites ici et là, par les joueurs comme par les critiques spécialisées. Il ne sera donc pas surprenant d'apprendre que la **grande majorité des répondants considèrent Skyrim comme étant un jeu « excellent » (45%) ou très bon (44%).**

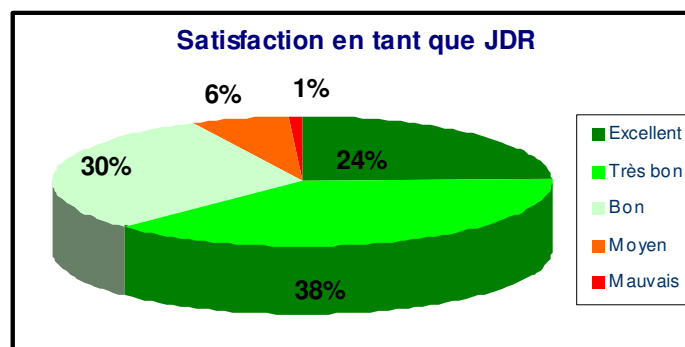


Cette excellente appréciation du jeu se retrouve bien sûr dans la note plus réfléchie donnée par les joueurs, avec une moyenne de **8.55 sur 10**, et seulement 3% de notes inférieures à 7.



Surtout, il semblerait qu'il y ait un relatif **consensus entre joueurs PC et consoles**, avec des moyennes sensiblement identiques (8.51 pour les joueurs PC contre 8.64 pour les joueurs consoles), et les mêmes proportions de notes basses (3% de notes inférieures à 7 dans les deux cas) ou très fortes (61% contre 63% de 9 ou 10). Tout au plus dénote t'on des notes légèrement plus élevées chez les moins de 25 ans par rapport à leurs aînés (8.61 contre 8.45), mais l'écart reste trop faible pour que l'on puisse le considérer comme un élément significatif. Skyrim semble donc avoir réussi son pari de réconcilier PC et consoles, vieux routards et jeunes adeptes des jeux de rôle.

Il était également demandé aux joueurs la façon dont ils percevaient Skyrim « en tant que jeu de rôle » : notion subjective s'il en est, mais permettant de mesurer leur satisfaction par rapport à leurs attentes plus spécifiques en la matière.



A cet égard, le jugement reste certes largement positif, mais nettement plus mesuré (passant de 88% de très bon/excellent à 60%) : **si Skyrim est perçu comme un très bon voire excellent jeu, il ne sera peut-être pas pour autant considéré comme la nouvelle référence par les aficionados des jeux de rôle.** Il est vrai aussi que ces derniers ont tendance à être exigeants en la matière, et un titre malgré tout « grand public » comme Skyrim pouvait difficilement prétendre à s'ériger comme une référence absolue en la matière. Quoi qu'il en soit, ils sont relativement peu à considérer Skyrim comme un jeu de rôle médiocre ou mauvais : celui-ci a donc évité le syndrome du « bon jeu, mais mauvais jeu de rôle » qui guette les jeux cherchant à élargir leur public traditionnel.

Le regard des joueurs à l'égard de ses « concurrents », tout du moins les deux jeux de rôle relativement récents et populaires que sont Mass Effects 2 et The Witcher 2, est assez similaire. Tous deux ont de bonnes notes moyennes (respectivement 7.66 et 7.77), mais assez nettement en dessous des 8.5 de Skyrim. Attention toutefois : nous n'en concluons pas que les joueurs en général préfèrent Skyrim à ces deux jeux ; c'est une hypothèse certes probable, mais une hypothèse que ce sondage ne permet pas de vérifier. En effet, nous n'avons interrogé ici que des gens ayant joué à Skyrim, aussi était-il attendu que la cible interrogée soit plutôt favorable à la série des Elder Scrolls.

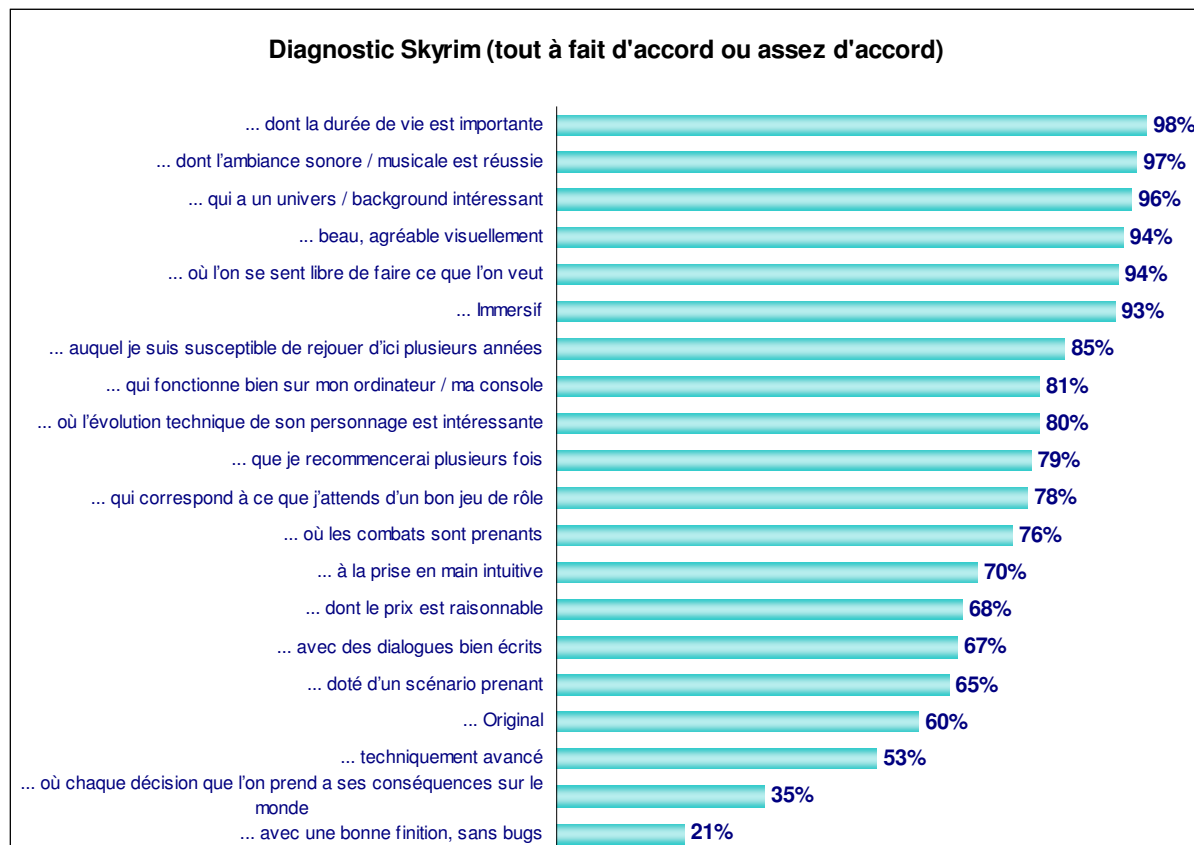
	Base totale		
	Base	Moyenne	Ecart-type
The Witcher 2	186	7,77	1,34
Mass Effects 2	256	7,66	1,31
TES 4 : Oblivion	402	7,04	1,47
TES 3 : Morrowind	282	8,62	1,08
TES 5 : Skyrim	524	8,55	0,95

Plus intéressants sont les résultats obtenus par ses deux « prédécesseurs » que sont les troisième et quatrième épisodes des Elder Scrolls, à savoir Morrowind et Oblivion (les deux premiers épisodes n'ont pas été inclus dans le questionnaire). Ce dernier notamment, malgré son grand succès critique comme commercial, reste encore assez décrié, beaucoup de joueurs lui reprochant sa « casualisation », conséquence de son développement multi plateformes et d'une volonté affichée d'élargir son public. A cet égard, il est intéressant de constater **que le temps n'a pas érodé cette image contrastée d'Oblivion** : si sa note moyenne n'est pas mauvaise en soi (7.04), elle reste assez nettement inférieure à tous les autres jeux de rôle cités, avec une forte proportion de notes inférieures à 7 (29%). Surtout, on remarque une dispersion des notes beaucoup plus forte, et une nette différence entre l'appréciation des joueurs PC et console, ces derniers étant beaucoup plus indulgents (7,61 contre 6,88).

Quant au vénérable **Morrowind**, il semble ancré dans les mémoires comme un des meilleurs épisodes de la série, avec une note moyenne de 8,62, soit plus encore que Skyrim. Il faut certes nuancer un peu ce résultat dans la mesure où la nostalgie y joue sans doute pour beaucoup (de même que la base des répondants est plus faible), mais il souligne néanmoins combien dans les mémoires des joueurs Morrowind a acquis une aura que n'a pas son successeur. S'il est difficile de dire comment sera perçu Skyrim avec le temps, on peut parier sur le fait qu'il tienne plus de son « vénérable grand-père » que de son prédécesseur direct.

➤ Éléments de diagnostic

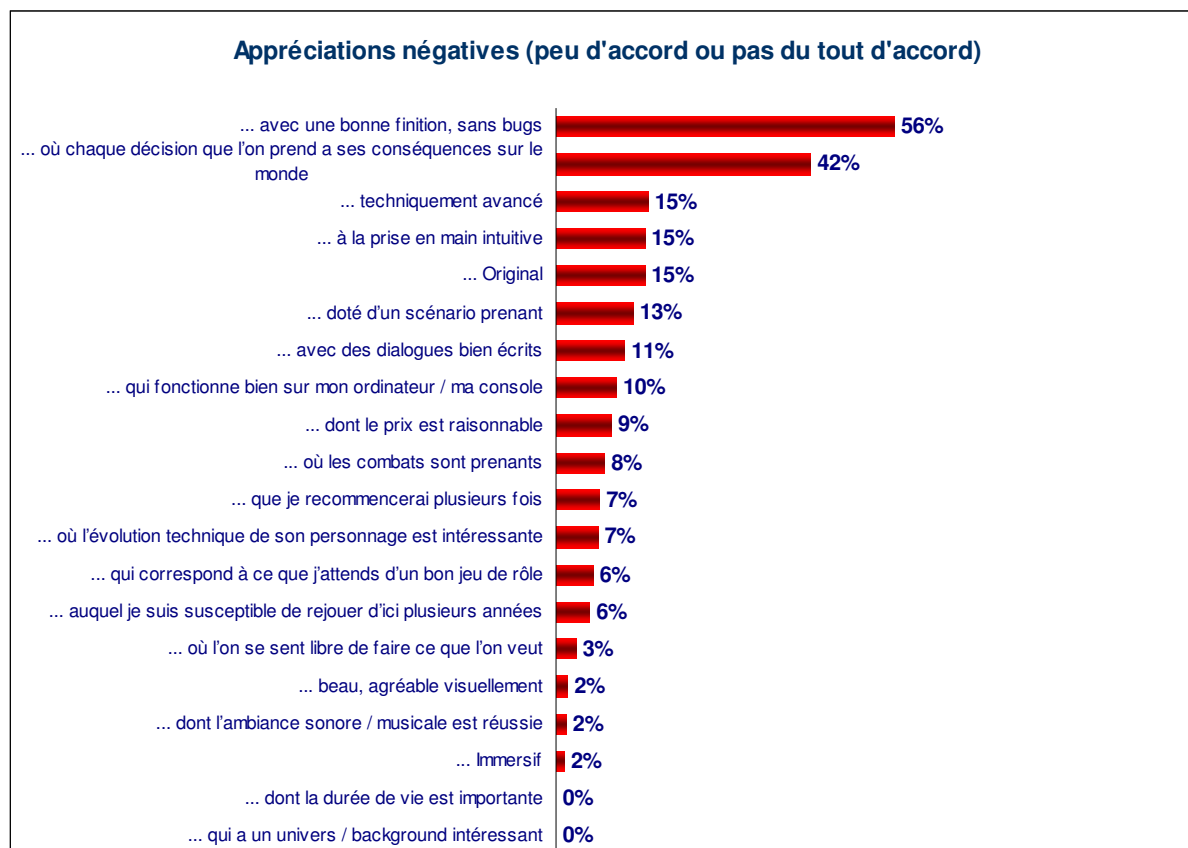
Les principales qualités de Skyrim, déjà largement vantées par les critiques spécialisées ou les retours des joueurs, apparaissent de manière évidente dans l'appréciation donnée par les répondants sur différents critères caractérisant le jeu.



Sans grande surprise, la **durée de vie importante du jeu fait quasiment l'unanimité parmi les joueurs**, 98% d'entre eux étant en accord avec l'affirmation « c'est un jeu dont la durée de vie est importante ». **Tout aussi plébiscités sont l'ambiance sonore et musicale (97%), l'intérêt du background et l'univers (96%), la beauté visuelle (94%), la liberté de faire ce que l'on veut (94%) et le sentiment d'immersion (94%).** Les répondants en désaccord sur tous ces points sont parfaitement minoritaires (moins de 3%), voire inexistantes si l'on ne considère que ceux étant en franc désaccord. Par ailleurs, joueurs PC comme joueurs console se retrouvent sur ces critères, si ce n'est que l'adhésion est plus fortement marquée chez ceux ayant joué au jeu sur leur console.

D'une façon un peu moins appuyée ressortent également de nombreux éléments : les combats, s'il n'ont jamais été un atout majeur des Elder Scrolls, restent positivement reçus (76% d'accord pour « les combats sont prenants »); l'évolution technique du personnage ne semble pas avoir souffert de la disparition des classes ou de certaines compétences (80%) ; les joueurs sont également nombreux à être prêts à recommencer le jeu une seconde fois (76%), et ce malgré le peu d'impact de leurs choix sur l'environnement ; même chose pour l'originalité, le scénario ou encore la qualité d'écriture des dialogues, des points pour lesquels les Elder Scrolls ne sont pourtant pas forcément des références ; enfin, nombreux aussi sont ceux s'estimant susceptibles d'y rejouer d'ici plusieurs années (85%), le signe d'un jeu à priori destiné à marquer durablement les joueurs. On notera que sur la plupart de ces points, les joueurs consoles sont plus enthousiastes et moins critiques que leurs homologues PC. Seule exception, si Skyrim « fonctionne bien sur mon ordinateur/console » pour 81% des répondants PC, ils ne sont que 62% à affirmer la même chose sur consoles. Inversement, la « prise en main intuitive » est loin de faire l'unanimité chez les joueurs PC (62% contre 89%) : on imagine sans peine que l'interface résolument pensée pour les consoles explique cette différence de jugement.

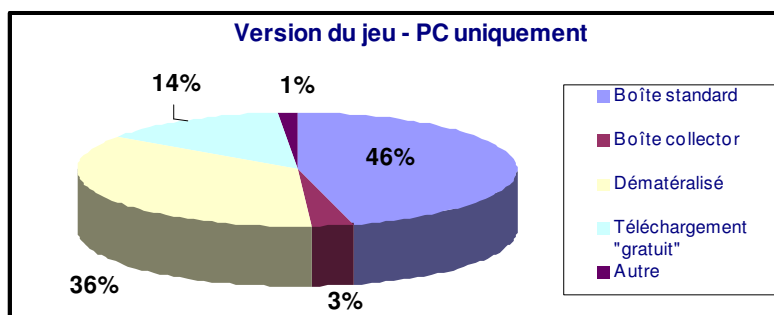
De l'autre coté de l'échelle, **les seuls éléments pour lesquels les joueurs sont majoritairement critiques sont le manque de conséquences des actions de leur personnage sur l'univers** (seulement 35% de répondant d'accord avec l'affirmation « chaque décision que l'on prend a ses conséquences sur le monde ») et surtout **la finition globale du jeu** (21%).



Le second point peut sans doute être nuancé dans la mesure où la plupart des jeux de rôle « open world » comme Skyrim ont tendance à souffrir d'un certain nombre de bugs, tout du moins avant que les patches salvateurs n'arrivent. Avec 52% des répondants étant en désaccord avec cette affirmation (« c'est un jeu avec une bonne finition, sans bugs »), le niveau d'insatisfaction reste malgré tout élevé. Le premier point est quant à lui assez caractéristique de la série, qui a toujours privilégié les univers vastes que le joueur est libre d'explorer à sa guise, au détriment d'une évolution limitée. Ainsi les faibles scores sur ces deux points ne sont pas vraiment surprenants au vu des caractéristiques de la série, et les prédécesseurs de Skyrim auraient sans doute eu des résultats similaires s'ils avaient été testés en leur temps par *GameStatistics*.

➤ Comportement d'achat

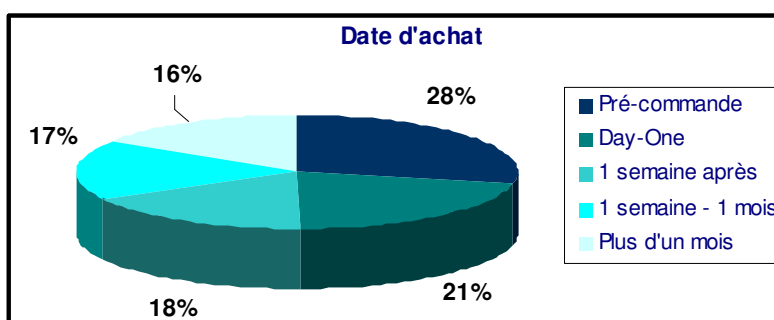
Si l'on s'intéresse à la façon dont les répondants se sont procuré le jeu, il convient d'exclure les joueurs console de l'échantillon, étant donné que leurs « possibilités » sont encore limitées aux versions boîtes traditionnelles. En revanche, chez les joueurs PC on constate que la **vente en dématérialisée** (téléchargement légal via Steam, Impulse, etc...) **est désormais bien ancrée dans les habitudes** des joueurs : avec 36% des répondants s'étant procuré le jeu en dématérialisé, l'écart n'est que de 10 points avec les 46% de joueurs l'ayant acheté de façon plus traditionnelle.



Il est intéressant aussi de noter aussi que ce pourcentage augmente très largement chez les joueurs de plus de 25 ans (49% contre 25% pour les moins de 25 ans).

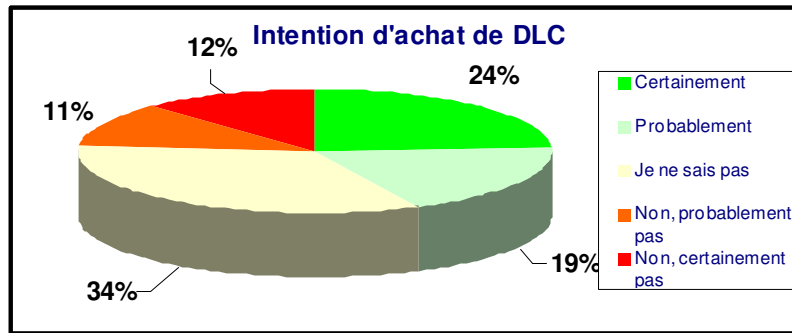
Les possesseurs d'édition collector, quant à eux, sont limités à 3% (consoles comme PC), ce qui n'est pas surprenant compte tenu de son prix très élevé. Pour ce qui est du téléchargement « un peu moins légal » enfin, il est évident que ce score de 14% des joueurs PC est largement sous-estimé (quand bien même *GameStatistics* ne collabore pas avec Hadopi !). Ce nombre n'est toutefois pas négligeable, et il pourrait être intéressant pour une enquête future de comparer ce score avec celui d'un autre jeu. A noter aussi qu'il est presque trois fois moins élevé chez les plus de 25 ans : une certaine prise de conscience des joueurs plus âgés sur la nécessité de supporter financièrement les jeux qui leur plaisent, ou bien la conséquence logique d'une situation financière plus aisée ? Sans doute un peu des deux...

Sur la date d'achat également, la présence d'éléments de comparaison aiderait à mieux apprécier les résultats :



On peut tout de même constater que la **part d'achats en pré commande ou le jour de la sortie du jeu** – c'est à dire des achats effectifs avant que la plupart des critiques spécialisées ne soient publiées – **atteint presque la moitié des achats**. La réussite de la stratégie marketing mais aussi la réputation de qualité de la série expliquent sans doute cette confiance des joueurs vis-vis du jeu. On notera au passage que cette proportion d'achats immédiats ou en pré commande est plus forte chez les joueurs PC (54% contre 38%).

Quant aux intentions d'achats des joueurs pour les DLC futurs, celles-ci sont loin d'être négligeables, puisque **43 % d'entre eux se déclarent potentiellement prêt à s'en procurer**, « certainement » ou « probablement ».



Bien sûr, il s'agit là de « potentiel d'achat » plus que d'intention d'achat proprement dite, étant donné que pour l'instant les joueurs ignorent tout de la qualité de ces DLC à venir. Des contenus payants de type « armure pour cheval » risquent fort d'être beaucoup moins achetés que des extensions à part entière dans la lignée de « Shivering Isles » pour Oblivion ou « Bloodmoon » pour Morrowind.

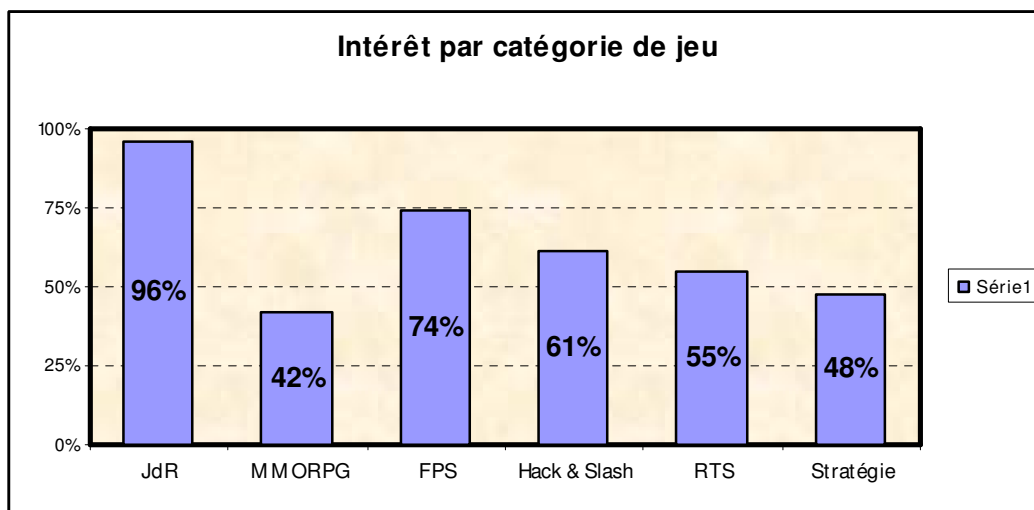
Il est également intéressant de constater que les acheteurs potentiels de DLC sont aussi ceux ayant le plus apprécié le jeu (note moyenne de 8.80, contre 8.32 pour ceux ne souhaitant à priori pas en acheter). Au final, il est plutôt naturel de penser que quand un jeu est apprécié des joueurs, ces derniers sont prêts à payer pour en avoir « plus », d'autant qu'ici on peut difficilement reprocher au jeu d'avoir tronqué du contenu de base pour en faire des extensions payantes.

Quant à la question de savoir pour quelles raisons principales les joueurs se sont procuré Skyrim, on n'en connaîtra pas la réponse, puisqu'une erreur dans la programmation l'a fait disparaître du questionnaire !

➤ Profils de joueur

On passera rapidement sur le temps de jeu estimé par les joueurs, au vu de l'échelle de temps choisie peu adaptée pour le jeu : ainsi plus de 80% des répondants ont déclaré avoir joué au jeu « plus de 25 heures », ce qui n'est pas vraiment surprenant : Skyrim ne fait pas vraiment partie des jeux que l'on achète pour y jouer « quand on aura le temps ». On peut aussi noter que le niveau de satisfaction moyen est légèrement plus élevé chez ces joueurs y ayant consacré plus de vingt-cinq heures : c'est un signe semblant montrer que Skyrim n'est pas un jeu dont le plaisir s'effrite dès que l'on commence à découvrir ce qu'il a vraiment à l'intérieur...

Plus intéressante est l'attirance que peuvent avoir les joueurs interrogés pour les autres catégories de jeux vidéo. Il était déjà précisé que l'échantillon interrogé est constitué en quasi-totalité d'amateurs de jeux de rôle (96% des répondants déclarant être « très intéressés » ou « assez intéressés » par les jeux de rôle).



Ainsi constate t'on que les jeux de tir (FPS) forment la seconde catégorie de jeu intéressant le plus les répondants, avec 74% d'entre eux « très intéressés ou « assez intéressés » par ce type de jeu. De quoi alimenter peut-être les vieux débats arguant de l'importance croissante des combats « orientés action » dans les jeux de rôle... Les autres catégories de jeu sont également bien représentées, ce qui s'explique sans doute par un échantillon majoritairement constitué de joueurs assez assidus. On peut noter au passage que les amateurs de jeux de stratégie (temps réel et autres) sont nettement moins nombreux parmi les joueurs console, ce qui est somme toute assez logique compte tenu des types de jeux disponibles sur ces plate-forme.

En ce qui concerne les supports sur lesquels ils consacrent leur temps de jeu, on ne sera pas surpris d'apprendre que ceux s'étant procuré le jeu sur PC sont des utilisateurs plutôt assidus de leur ordinateur (93% y jouant « souvent ») tandis que ceux se l'étant procuré sur console ont naturellement leur préférence pour leur Xbox360 ou Playstation 3. Toutefois, même parmi les joueurs console on remarquera que plus de 55% d'entre eux jouent également sur leur PC, « souvent » ou « de temps en temps ». Enfin, on peut noter que 23% des répondants (PC comme consoles) jouent souvent ou de temps en temps sur mobile, un chiffre non négligeable, supérieur aux consoles portables (17%), et qui pourrait bien augmenter significativement à l'avenir.

Conclusion

GameStatistics ne donnera pas de jugement critique sur ce cinquième épisode des Elder Scrolls, et tente autant que possible d'avoir un regard objectif sur les réponses fournies par les participants de cette enquête. Mais force est de constater que l'engouement des joueurs pour ce cinquième épisode des Elder Scrolls est assez massif et consensuel ; après un Oblivion qui avait rencontré un franc succès, mais au prix d'une image de marque quelque peu écornée, Skyrim semble réconcilier sa base de supporters avec cette masse de nouveaux arrivants.

Bien sûr, aucun jeu n'est parfait et Skyrim n'échappe pas à certaines critiques légitimes. Les principaux reproches seront surtout liés à son positionnement qui reste malgré tout « grand public », ainsi qu'à certaines tares que la série traîne depuis ses origines. Les plus exigeants parmi les amateurs de jeux de rôle n'en feront sans doute pas leur nouveau messie, mais ils se garderont de le blâmer comme ils ont pu blâmer Oblivion en son temps.

Toutefois, si ces résultats semblent à première vue des plus positifs, il s'agira de les jauger face à la concurrence pour les apprécier à leur juste valeur. Car au-delà de tout ce qui a déjà dit dans les limites de la méthodologie d'enquête utilisée, une autre inconnue demeure : comment réagiraient les joueurs si les mêmes questions leur avaient été posées concernant un autre jeu de rôle ?

Ainsi *GameStatistics* se propose t'il pour ses prochaines enquêtes de « sonder » les jeux de rôle à venir, en réutilisant certaines des questions-clés posées dans ce premier sondage: on peut d'ores et déjà imaginer que les excellents résultats de Skyrim seront difficiles à atteindre ; mais il sera surtout intéressant de voir sur quels points ses concurrents à venir se démarquent, en bien comme en mal.

L'année 2012 s'annonçant riche en jeux de rôle ou assimilés, et les joueurs nombreux à avoir apprécié ce premier sondage, *GameStatistics* leur donne donc rendez-vous pour de nouvelles enquêtes...

A propos de GameStatistics

GameStatistics réalise des études sur les jeux vidéo de façon indépendante.

La présente étude n'a pas été commanditée par l'éditeur du jeu, et ne fait l'objet d'aucune exploitation commerciale.

Pour tout commentaire, demande d'informations ou proposition d'étude, veuillez envoyer un courriel à : contact@gamestatistics.fr
