

# Les insights en communication

## Exemples de consumer insight :

- Recherche de défis significatifs
- Exploration immersive
- Une esthétique et une ambiance uniques
- Valorisation de la liberté de choix

Problème	Insights	Solution
Les jeux deviennent trop simples	Besoin d'accomplissement	Difficulté ardue comme dans Elden Ring
Manque de sensation de progression	Dépassement de soi	Création de boss emblématiques
		créé des boss emblématique
Envie de défi	Envie de liberté	Open world
Manque de stimulation visuelle	Les joueurs cherchent un environnement visuellement stimulant et riche en détails	Graphismes exceptionnels
		lore hyper développée
		en faire un jeux difficilement élitiste
		niche

## PERSONA

Nom	Giga Tchad
Age / Fourchette	17 à 28 ans
Genre	Généralement masculin
Diplôme	Bonne capacité d'analyse, habitué aux schémas complexes
Métier	Étudiant ou jeune actif, dédie son temps libre principalement au jeu vidéo
Fréquence de jeu	Très élevée, particulièrement lors de la sortie de nouveaux titres dans le genre
Plateforme	Tout avec une Manette
Type de jeux	<i>Souls-like</i> , jeux exigeants et immersifs
Environnement de jeu	Seul, dans un espace calme et isolé
Habitude de dépense	Achète peu de jeux, mais est prêt à investir dans des éditions spéciales ou des titres de grande qualité
Le scénario standard d'une partie	Enchaîne les tentatives, accepte l'échec comme partie intégrante du processus, et s'efforce de progresser malgré les frustrations
Buts et aspiration	Surpasser les défis, atteindre la victoire par ses propres efforts, et ressentir un accomplissement personnel
Peurs et frustration	Le sentiment d'abandon ou d'impossibilité totale de progresser. Déteste être "porté" ou que le jeu simplifie les choses pour lui
Motivation	Atteindre son objectif
Contraintes	Temps limité en raison des responsabilités personnelles ou professionnelles
Etat d'esprit	Résilient, prêt à affronter des échecs répétés pour atteindre son objectif

# Ce qu'il pense et ressent :

## Préoccupation et doutes

**Il se demande s'il va abandonner, si la difficulté du jeu ne va pas briser son moral, s'il arrivera à surmonter les épreuves. Ou, au contraire, il s'inquiète que le jeu soit trop facile et qu'il perde de l'intérêt en raison d'un manque de challenge.**

**Il se demande si l'univers et l'histoire du jeu seront suffisamment immersifs et s'il ressentira une réelle connexion avec l'histoire, ou s'il se sentira perdu dans un monde trop vaste et difficile à appréhender.**

## Attentes et aspiration

**Il attend de la difficulté, un vrai challenge qui mette ses compétences à l'épreuve sans être insurmontable. Il veut que chaque victoire soit significative, chaque boss battu soit une réelle récompense.**

**Il recherche une expérience de jeu qui lui procure des frissons : des moments où il est sur le point de perdre, où l'adrénaline est à son comble, mais aussi**

**des moments où la beauté du monde et la profondeur de l'histoire l'émerveillent.**

### **Émotion positives**

**l'accomplissement, La fierté, La contemplation, La jubilation**

### **Émotion négatives**

**l'échec, l'abandon, L'isolement, La confusion**

## **Ce qu'il dit et fait :**

### **Discours et opinions :**

**"C'est en échouant qu'on progresse."**

**"Je préfère acheter un jeu de qualité, même si c'est plus cher."**

**"Les Souls-like, c'est du vrai défi. Pas comme ces jeux trop simples."**

**"Si je commence quelque chose, je veux aller jusqu'au bout."**

**"Je veux ressentir la satisfaction d'avoir tout fait moi-même."**

### **Recherche d'information ou manque d'intérêt :**

**Peu d'intérêt pour les jeux qu'il perçoit comme « trop mainstream » ou « faciles ».**

### **Contradiction ou tension dans les actes et les paroles ?**

**Dit ne pas vouloir d'aide, mais peut chercher des guides lorsqu'il est bloqué trop longtemps.**

**Se proclame un joueur "résilient", mais peut exprimer de la frustration ou se plaindre de certains aspects perçus comme injustes.**

**Refuse les solutions simplifiées ou l'aide extérieure, mais peut apprécier subtilement les ajustements discrets de difficulté intégrés par les développeurs.**

# Ce qu'il voit :

## Éléments de communication du jeu (différents points de contacts)

### **Dans le jeu :**

**Un univers épique et immersif** avec des paysages sombres et majestueux, des boss imposants et menaçants.

**Des mécaniques exigeantes** : gameplay précis, exploration méticuleuse, mort punitive, et un sentiment constant de danger.

**Lore mystérieux et captivant** : indices dispersés, narration implicite, et des personnages énigmatiques qui intriguent.

### **Hors du jeu :**

**Bandes-annonces cinématiques et gameplay** qui mettent en avant les combats intenses et l'exploration d'un monde vaste.

**Images promotionnelles** mettant en lumière les boss emblématiques et l'**univers onirique du jeu**.

### **Réseaux sociaux**

**Youtube** : Regarde des vidéos sur le lore et l'histoire du jeu et parfois se laissent tenter en regardant des tutos pour battre les boss

**Twitch** : Regarde des lives pour voir ses streamers préférés s'énerver sur les boss sur lesquels il a lui-même eu du mal soit pour regarder une catégorie quasiment propre à ce type de jeu, le speedrun ou des disciplines comme le no hit, no death run...

**Instagram, Tiktok** : **Bande annonce en format portrait , Edit des boss**

### **Reviews de pros**

Ici les pros sont les joueurs qui parviennent à braver les plus immenses défis que seulement déjà une petite partie des joueurs réussissent mais en s'imposant des contraintes, que ce soit en ne prenant aucun coup (no hit), ou en ne mourant 0 fois durant l'entièreté du jeu (deathless run). Dans un jeu du type "die and retry" le fait de ne pas mourir dans la totalité de l'aventure relève du l'impossible et un nombre d'heures

d'entraînement, d'analyse et de précision relevant du génie d'où le terme de pros.

## **Ce qu'il entend :**

### **Opinions de son entourage :**

**"Tu passes trop de temps sur ces jeux, c'est frustrant de te voir t'énervé."**

**"Tu pourrais jouer à des jeux plus détendus, non ? Ça a l'air trop stressant."**

### **Influence et streamers :**

**Suit des créateurs de contenu qui partagent des astuces, speedruns, ou analyses profondes de jeux exigeants.**

**Inspiré par les streamers qui montrent des performances impressionnantes dans des jeux difficiles.**

### **Recommandations et avis d'internautes :**

**Lit les retours détaillés sur les forums ou dans les commentaires YouTube avant d'acheter un jeu.**



**Se fie aux avis qui valorisent la qualité du défi et la profondeur du gameplay.**

**Ignore ou critique les retours qui mentionnent des solutions faciles ou une simplification excessive.**

**Feedback de joueurs :**

**Très attentif aux communautés qui valorisent l'entraide dans l'apprentissage, sans qu'il soit "porté".**

**Sensible aux discussions sur la difficulté équitable ou la satisfaction de surmonter un défi dans un jeu.**

**Peut être influencé par des débats sur les aspects les plus immersifs ou punitifs des Souls-like**

**[CANVA](#)**

**intro**

**Personna**

**Empathy map**

**Insight**

**Vidéo**

**conclusion**

## **Introduction (5 minutes)**

### **Diapo 1 : Titre et Accroche**

- **Titre : *"Les Insights en Communication : Étude de Cas dans les Jeux Vidéo"***
  
- **Accroche orale :**  
**"Dans un monde où les jeux vidéo rivalisent pour capter l'attention des joueurs, comprendre leurs comportements, leurs émotions et leurs attentes est essentiel. Aujourd'hui, nous sommes ici pour découvrir comment les insights en communication aident à concevoir des jeux aussi captivants qu'Elden Ring."**
  
- **Annonce des objectifs :**  
**"Nous allons explorer :**
  - 1. Les insights comportementaux et émotionnels qui motivent les joueurs.**
  - 2. Le persona type qui représente ce public passionné.**
  - 3. Comment ces éléments influencent la conception et la communication des jeux vidéo."**

## **Partie 1 : Comprendre les Insights (10 minutes)**

### **Diapo 2 : Définir les insights**

- **Qu'est-ce qu'un insight ?**
  - **Un insight est une révélation sur les motivations profondes des joueurs.**
  - **Exemple :**
    - **Comportement : Les joueurs investissent dans des éditions spéciales.**
    - **Insight humain : Ils cherchent à exprimer leur passion et leur fierté en possédant des objets rares et prestigieux.**
- **Oral : Illustration**

**"Prenons Elden Ring. Un des insights fondamentaux derrière ce jeu est que les joueurs veulent surmonter des défis pour ressentir de la fierté. Ce n'est pas qu'un simple désir de victoire, mais une quête d'accomplissement personnel."**

### **Diapo 3 : Les insights en détail (tableau synthétique)**

<b>Problème</b>	<b>Insight comportemental et émotionnel</b>	<b>Solution dans le jeu</b>
-----------------	---	---------------------------------

<b>Jeux trop simples</b>	<b>Les joueurs ressentent un manque d'accomplissement et cherchent à se dépasser.</b>	<b>Difficulté élevée : chaque boss est un vrai défi.</b>
<b>Envie de défi</b>	<b>Désir de surmonter l'échec pour ressentir la fierté.</b>	<b>Création de moments clés (boss emblématiques).</b>
<b>Manque de stimulation visuelle</b>	<b>Les joueurs veulent des environnements captivants et immersifs.</b>	<b>Graphismes détaillés, paysages majestueux.</b>
<b>Besoin de liberté</b>	<b>Recherche d'exploration et de découvertes inattendues.</b>	<b>Open world vaste et complexe à explorer.</b>

#### **Focus sur les émotions**

- **Émotions positives recherchées :**
  - **Fierté, accomplissement, émerveillement, jubilation.**
- **Émotions négatives surmontées :**
  - **Frustration, échec, confusion, sentiment d'abandon.**

- **Oral : Transition fluide**

**"Ces insights montrent que les joueurs recherchent des expériences émotionnellement intenses, qu'elles soient positives ou négatives. Mais qui sont ces joueurs exactement ?"**

---

## **Partie 2 : Persona Giga Chad (12 minutes)**

### **Diapo 4 : Présentation générale du persona**

- **Nom : Giga Chad**
- **Âge : 17 à 28 ans**
- **Genre : Majoritairement masculin**
- **Diplôme : Bonne capacité d'analyse, habitué aux schémas complexes.**
- **Métier : Étudiant ou jeune actif.**
- **Fréquence de jeu : Très élevée, surtout à la sortie de nouveaux titres.**
- **Plateforme : Consoles et PC, avec une préférence pour les manettes.**
- **Type de jeu préféré : Souls-like et jeux immersifs, exigeants.**
- **Habitude de dépense : Achète peu de jeux, mais investit dans des éditions spéciales ou des titres de qualité exceptionnelle.**

### **Diapo 5 : Comportement détaillé**