



HAL
open science

**Le jeu sur le téléphone portable, une activité que
personne ne dit pratiquer et que tout le monde a essayé
ou pratique encore**

Catherine Lejealle

► **To cite this version:**

Catherine Lejealle. Le jeu sur le téléphone portable, une activité que personne ne dit pratiquer et que tout le monde a essayé ou pratique encore. Le jeu sur le téléphone portable, une activité que personne ne dit pratiquer et que tout le monde a essayé ou pratique encore, Mar 2008, Rouen, France. 215 p. hal-00344866

HAL Id: hal-00344866

<https://hal.science/hal-00344866>

Submitted on 5 Dec 2008

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Titre : Le jeu sur le téléphone portable : s'amuser avec un artefact complexe dans une situation contrainte

Catherine Lejealle

Enseignant-chercheur à Telecom Paris Tech (anciennement Ecole Nationale Supérieure des Télécoms), à la Direction de la Recherche, au Département Sciences Economiques et Sociales (SES)

Docteur en sociologie, diplômé de Paris 5 Sorbonne

Adresse personnelle :

41 rue Aristide Briand

92300 Levallois-Perret

01 47 59 98 93

catherine.lejealle@gmail.com

Adresse professionnelle :

ENST Paris Tech

Département SES

46 rue Barrault

75013 Paris

Titre : Le jeu sur le téléphone portable, une activité que personne ne dit pratiquer et que tout le monde a essayé ou pratique encore

Jusqu'à l'arrivée du mobile, le jeu est une activité séparée dans le temps et l'espace, qui s'oppose notamment aux activités de production. Elle n'est alors plus immersive et réservée aux contextes postés mais s'invite en mobilité et sur le lieu de travail. Etant présente n'importe où et n'importe quand, souvent en parallèle d'une activité ou pour meubler un temps d'attente, elle devient inaperçue car se fond dans les autres activités si bien que personne ne se dit joueur, même s'il pratique sporadiquement.

Ce décloisonnement impose des contraintes au jeu qui doit permettre de gérer les interruptions liées à la mobilité et aux tiers présents. Mais il représente également une ressource pour entretenir le lien social, en particulier au travail où il faut son entrée, créant des rituels et des routines autour du partage narratif et de l'échange de jeux et d'astuces. Il s'apparente alors davantage à la pause café, à la barre chocolatée dégustée en solo ou partagée, à la lecture d'un horoscope, au passe temps et au tricot qui mettent de l'huile dans les rouages sociaux là où d'autres usages du mobile créent des tensions (usages professionnels, appels téléphoniques tonitruants dans les lieux publics).

MOTS-CLES : jeux, téléphone portable, usages, sociabilité, mobilité

Mobility has become a more powerful force as the advent of new technologies has inspired greater freedom, especially pertaining to gaming. Always available, the cell phone has become an instrument of play in situations not previously seen, like transit places or in waiting rooms, thus adding new usages to the traditional one. Players require ready to use games and designed to end in five minutes. He acquires games like he does his shopping in mails, getting rid of it after a few weeks. The experience follows and intricates in other experiences, such as games, culture, sport and work.

KEYWORDS : games, cell phone, usages, sociability, mobility

INTRODUCTION

Le jeu a fait l'objet de nombreux travaux y compris dans d'autres disciplines que la sociologie, comme l'économie, la stratégie militaire ou les mathématiques. Les problématiques ont historiquement évolué de concert avec le contexte social, économique, politique des différentes époques et s'inscrivent dans les grands débats qui se sont succédés. L'apparition du statut de l'enfant au XVIII^e siècle (Ariès, 1960¹) fait porter un intérêt aux jeux, considérés alors comme réservés aux enfants et aux animaux. Dans le contexte évolutionniste, la dialectique de l'époque oppose nature et civilisation, barbares et civilisés. Elle met le jeu du côté des peuples barbares, le voit comme un reliquat d'une ancienne coutume, atavisme d'un rite disparu. Dans cette optique, le jeu serait une forme dégradée de la culture et d'usages obsolètes.

En 1938², Johan Huizinga postule au contraire que le jeu précède la culture et qu'il la nourrit, en permettant d'explorer de nouvelles formes d'expression et d'imaginaire. A la même époque, le contexte hygiéniste et paternaliste des médecins et des patrons de l'industrie incite à reconnaître à l'adulte le droit de jouer. Dans cette optique, le jeu est une activité séparée dans l'espace et limitée dans le temps, circonscrite au temps dédié au jeu, s'opposant au temps de travail et aux activités de production. Le jeu doit être encadré et maîtrisé, au service de la force de travail, qu'il permet de restaurer.

En 1958³, Roger Caillois poursuit le débat de l'antériorité de la culture et des jeux, en montrant que les deux évoluent en parallèle et s'enrichissent mutuellement. Le jeu s'inspire de la culture et inversement, par effet de rétroaction, il la fertilise. L'auteur souligne l'utilité sociale du jeu, pas seulement pour la culture mais plus généralement pour d'autres activités, comme le droit, les mathématiques, la rhétorique ou la justice, car le jeu permet d'inventer de nouvelles conventions (les règles), de nouvelles stratégies et tactiques. Mais dans tous les cas, le jeu est défini comme une activité spatialement et temporellement séparée des autres, c'est-à-dire immersive et réservée à des contextes postés, qui ne produit rien par opposition au travail et à l'art.

Si les usages de la téléphonie et du SMS ont fait l'objet de nombreux travaux tant dans la sphère privée que professionnelle, ceux du jeu sur téléphone portable (ci-après : le *mobile*⁴) en revanche n'ont pas encore été beaucoup étudiés. Aussi un opérateur nous a-t-il confié une étude de type qualitative, au niveau micro-individuel consistant à observer et à décrire les processus d'appropriation du jeu par des adultes d'Ile de France. Aujourd'hui adopté par quarante-neuf millions d'abonnés en France, soit 77%⁵ des Français âgés de plus de quinze ans. Il a pénétré toutes les PCS (profession et catégorie sociale) ou presque, puisque 86% des cadres, 83% des employés et 80% des ouvriers en sont équipés et disposent de quelques cinq jeux gratuits livrés en standard avec tout mobile, auxquels s'ajoutent ceux téléchargés pour trois à cinq euros ou envoyés gratuitement par infra rouge ou Bluetooth par les proches. Ainsi, 77% des Français âgés de plus de quinze ans sont des joueurs potentiels qui ont sans surcoût accès à un éventail de jeux immédiatement disponibles sur un support qu'ils transportent presque toujours avec eux.

¹ Ariès P., 1960, *L'enfant et la vie familiale sous l'ancien régime*, Paris, Plon

² Huizinga J., 1938, *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard

³ Caillois R., 1958, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, Folio Essais

⁴ Seule cette appellation a été employée par l'enquêteur au cours des entretiens.

⁵ voir www.idate.fr

Il semble d'autant plus intéressant de s'intéresser au jeu sur mobile que l'étude des usages de ce dernier, notamment en sociologie du travail sous l'angle professionnel, montre qu'il permet de créer une sphère intime et privée, estompant la frontière entre vie privée et vie professionnelle. En modifiant la dialectique présence et absence, il rend possible l'ubiquité et l'insertion du privé sur le lieu de travail. Sous l'effet du décloisonnement que l'on observe partout en matière de mobile, reste-t-il une activité séparée des autres, notamment du monde du travail ? Comment l'usage spécifique du jeu sur mobile au travail et en mobilité dans les lieux publics sous le regard de tiers inconnus modifie-t-il la définition du jeu ?

Pour répondre à la demande du commanditaire, nous sommes partis à la recherche de joueurs et avons avec beaucoup de difficultés exploré une grande variété de modalités de recrutement, interrogeant le réseau relationnel personnel et professionnel et surtout abordant les inconnus dans les transports, les cafés, les Internet cafés, les jardins publics, les salles d'attente, les cinémas, les salles de spectacle, les stades, les lieux de vente de mobiles ou de jeux. Sur ce vivier de quelques cinq cents personnes, nous avons pu interroger cinquante adultes qui après avoir regardé les jeux proposés et n'ayant rien trouvé à leur goût, ne jouent pas ; trente joueurs très occasionnels (moins de trois fois par an) et huit joueurs réguliers (dix minutes au moins trois fois par semaine). Il semble que personne ne souhaite se définir comme *joueur* alors que presque tous connaissent les jeux et ont essayé un Tetris ou un Casse Briques lors d'un moment d'attente. Ceci nous a conduit à nous interroger sur le sens d'une activité qui passe inaperçue, que presque tout le monde pratique sans l'estampiller comme telle et que même ceux qui s'y adonnent trois fois par semaine estiment ne pas mériter le qualificatif de joueur ou le refusent alors qu'ils revendiquent celui de « joueur de tarot » même s'ils n'y jouent que deux fois par an pendant les vacances. Est-elle illégitime, honteuse, potentiellement addictive si bien qu'elle conduirait à se maîtriser et à réduire l'intensité de la pratique ?

Nous avons alors fait appel à un cabinet de recrutement qui dispose de larges bases de données de consommateurs et réussi à interroger quarante adultes qui jouent deux ou trois fois par semaine, ne serait-ce que cinq à dix minutes. La grille d'entretien et d'observation de leurs processus d'appropriation des jeux sur mobile adopte la méthode des itinéraires de Dominique Desjeux, qui consiste à suivre le cycle de vie du jeu. Elle embrasse tout le processus, allant de la première fois où ils ont entendu parlé du jeu à la décision d'achat, au processus d'acquisition, d'échanges ou de dons en finissant par le stockage ou le rebut éventuel du jeu. Ces entretiens sont assortis d'un volet ethnographique qui consiste à observer les usagers en train de jouer, à les photographier, à noter les positions du corps et des doigts, à leur demander de commenter toutes les manipulations et la partie en cours. Nous avons ainsi observé comment les joueurs positionnent leurs mains, à la fois dans des jeux qu'ils connaissent et dans des jeux qu'ils découvrent, lorsque l'enquêteur leur demande d'explorer en sa présence, *hic et nunc*, un jeu qu'ils ne connaissent pas encore. L'enregistrement des cris ou des onomatopées des joueurs en cours de partie informe sur les différents usages possibles et sur les modalités d'exploitation de l'ergonomie du combiné. En effet, dans un environnement privé où il peut parler à voix haute, sans déranger des tiers, certains joueurs apprécient d'accompagner notamment les jeux d'actions et de vitesse, de commentaires tels que : « Ca y...J'ai encore raté...Il m'a mis 2-1...Non, c'est pas vrai...Merde...Ouais, ça roule. J'y comprends plus rien⁶ ». Nous avons pu observer comment le jeu mobilise le corps dans l'action (couché, assis, debout, en marchant), devient une expérience pluri-sensorielle (les doigts effleurent l'écran tactile) qui laisse place à l'imaginaire et à l'interprétation du jeu proposé.

Ainsi, notre problématique s'est-elle centrée sur le sens d'une telle activité « tellement banale et insignifiante » que personne ne dit pratiquer alors que tous ont essayé ou pratiquent encore au moins occasionnellement. Mais est-elle réellement si insignifiante pour que les couples évitent de la pratiquer en mode compétition de peur de se disputer et de perdre la face et que certains se

⁶ Les verbatim des enquêtés joueurs réguliers sont entre parenthèses.

cachent de leurs enfants en jouant aux toilettes ou encore que les salariés masquent discrètement comme l'envoi d'un SMS ? Comment la qualifient-ils et comment s'articule-t-elle avec les autres pratiques ludiques dont on voit que celles festives, ostentatoires, esthétiques, statutaires et surtout collectives, même pratiquées très rarement (machines à sous au casino, Monopoly en famille, bridge, flipper) marquent dans les récits et les mémoires davantage que ces « petits jeux débiles vite fait en attendant » ?

COMMENT DEFINIR CETTE ACTIVITE QU'EST LE JEU SUR MOBILE ?

Une activité qui s'invite partout et n'est plus spatialement et temporellement séparée

Une première question que nous nous sommes posés est de savoir dans quelle catégorie les professionnels et les utilisateurs rangent le jeu sur mobile, comment ils le qualifient et en quels termes ils en parlent. Les constructeurs, opérateurs et éditeurs de jeux lui dédient sur leurs sites, dans les menus du mobile et dans les publicités qu'ils font de ce service, une rubrique intitulée « jeux » dans laquelle ils adoptent une classification techno-centrée. Ils distinguent en effet quatre catégories de jeu selon la méthode d'accès : jeux par SMS, WAP, téléchargement ou vocaux. L'enquête de terrain sur les usages du jeu sur mobile montre au contraire que les joueurs reprennent pour en parler les termes lexicaux et les catégories (hasard, réflexion, vitesse...) utilisés pour les jeux hors mobile et n'adhèrent pas à cette vision techno-centrée. De plus, individuel, collectif, il décrit la diversité des modalités observées pour les autres jeux : compétition, coopération, narration, négociation, tricherie et échanges. Tout comme les autres jeux, l'échange des jeux ou d'astuces ainsi que le partage narratif autour des commentaires d'une partie en cours ou d'une partie mémorable insèrent la pratique dans le réseau relationnel existant (Garabuau-Moussaoui I. et Desjeux D., 2000⁷), familial, amical ou professionnel. Enfin, les goûts, les partenaires de jeux et l'intensité des pratiques du jeu sur mobile évoluent au cours du cycle de vie, en fonction des contraintes horaires et des préférences des proches qui initient et font découvrir d'autres jeux. Aux yeux des enquêtés, il porte effectivement le qualificatif de jeu, le support en revanche « doit rester un téléphone et non un jouet, où la fonction téléphonie doit primer, le jeu étant un plus à la marge ».

Répond-t-il pour autant à la définition d'un jeu telle qu'elle est donnée par respectivement par Johan Huizinga (1938⁸) et Roger Caillois (1958⁹) ?

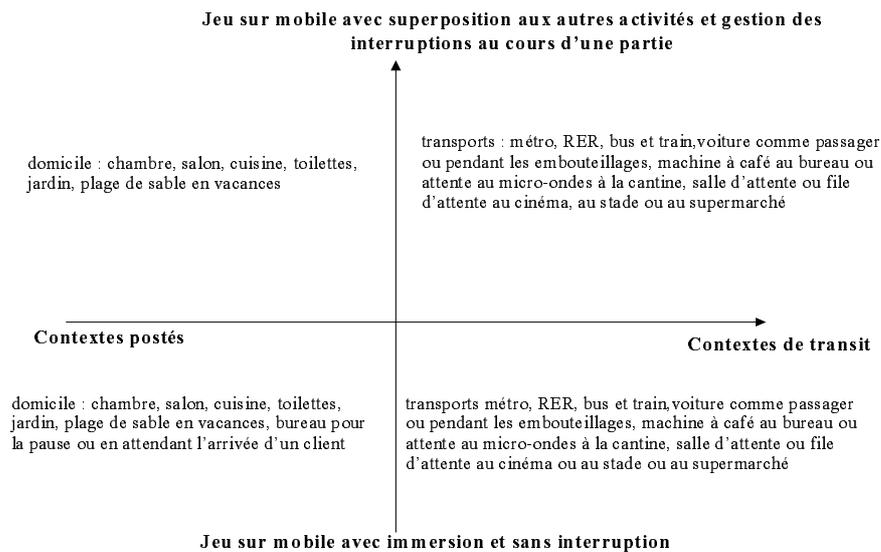
« Sous l'angle de la forme, on peut donc, en bref, définir le jeu comme une action libre, sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité ; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données et suscite dans la vie des relations de groupe s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel... Le jeu est une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie, mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d'être autrement que dans la vie courante. »

« C'est une activité : LIBRE : à laquelle le joueur ne saurait être obligé sans que le jeu perde aussitôt sa nature de divertissement attirant et joyeux ; SEPAREE : circonscrite dans les limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance ; INCERTAINE : dont le déroulement ne saurait être déterminé ni le résultat acquis préalablement, une certaine latitude dans la nécessité d'inventer étant obligatoirement laissée à l'initiative du joueur ; IMPRODUCTIVE : ne créant ni biens, ni richesse, ni élément nouveau d'aucune sorte ; et sauf déplacement de propriété au sein du cercle

⁷ Garabuau-Moussaoui I., Desjeux D. (dir.), 2000, *Objet banal, objet social. Les objets quotidiens comme révélateurs des relations sociales*, Paris, L'Harmattan

⁸ Huizinga J., 1938, *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard

⁹ Caillois R., 1958, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, Folio Essais



La comparaison des figures 1 et 2 fait ressortir la différence entre les jeux hors mobile et sur le mobile. Les premiers se pratiquent dans des lieux postés, sans interruption, en immersion, ce qui demande d'abandonner l'occupation en cours. Les jeux sur mobile au contraire, se pratiquent à la fois dans les lieux postés et les lieux de transit, en mode immersif ou en superposition à une autre activité. La compacité de l'objet en fait un support de jeu différent, qui permet de jouer dans des contextes nouveaux pour les joueurs, notamment dans des lieux de transit, avec interruptions et en superposition à d'autres activités. C'est une caractéristique matérielle de ce nouveau support de jeu, à savoir sa disponibilité partout et à n'importe quel moment qui induit ces usages innovants si bien qu'il ne répond plus à la définition d'un jeu telle qu'elle a été posée jusqu'à présent.

Comparons maintenant avec les jeux sur mobile. Ceux-ci se pratiquent en mode immersif au domicile, dans le salon, la cuisine, la chambre, les toilettes ou la terrasse. Le moment peut être la sieste, avant le coucher ou le week-end. Au travail, le jeu peut se dérouler assis au bureau pendant la pause déjeuner, en alternant avec la lecture du programme de télévision ou en superposition à l'attente d'un appel ou d'un client. Dans la file d'attente du stade ou du cinéma, les enquêtés intercalent une partie de Casse Briques. Le jeu est alors en rupture car comme le disent les enquêtés, il permet de faire une pause, de couper la journée de travail ou encore de la scander en lui imprimant un rythme. Le jeu sur mobile peut aussi se pratiquer debout à côté de la machine à café en attendant qu'il se prépare ou en parallèle du travail, comme pour cette enquêtée (Stéphanie H.) qui prend les réservations par téléphone pour des spectacles et qui joue entre deux appels. Elle est à la fois en train de travailler et de jouer.

Dans les lieux de transit, en superposition avec l'attente ou le trajet qui se déroule, le jeu sur mobile est une pratique courante et très appréciée car considérée comme un gain de temps qui permet d'augmenter la productivité, de « faire quelque chose » (verbatim récurrent), de s'occuper et de meubler un interstice temporel.

Quelle conséquence cet usage en superposition et en mobilité a-t-il sur les positions du corps ? Le volet ethnographique renseigne sur la position du corps pendant le déroulement du jeu sur mobile. Comme pour les jeux hors mobile, le joueur pratique couché, assis, debout ou en mouvement. En effet, les enquêtés jouent sur leur mobile, en position assise, dans les différents moyens de transport, notamment la voiture comme passager ou comme conducteur pendant les embouteillages, le train, le RER, le métro ou le bus. Les salles d'attente (médecin, administration, hall de gare, salle d'embarquement d'aéroport, chez les clients ou les fournisseurs, bancs dans les

centres commerciaux) fournissent des contextes de jeux assis liés à un déplacement : on va consulter un médecin, on part en vacances ou en déplacement professionnel. Le lieu de travail fournit également des contextes de jeu assis (bureau) ou debout (cantine devant le four à micro-ondes, machine à café). Les lieux publics avec files d'attente (cinéma, avant l'ouverture des portes dans les stades et les salles de concert, caisses de supermarché) fournissent des contextes de jeux debout. Le joueur peut également continuer à jouer en marchant, sur un quai de métro ou dans la rue, à la descente du bus, pour terminer sa partie. Mais dans le cas du mobile, les positions et les changements sont imposés par la mobilité et non par les règles du jeu.

Par conséquent, le jeu sur mobile doit en effet intégrer les contraintes de la situation et les tiers présents. Il faut gérer en continu une autre activité qui se superpose au jeu, si bien que le déplacement du corps peut être lié à cette autre activité (changer de rame), à la mobilité et non au jeu. Là encore ce sont les caractéristiques matérielles du support (transportable, compact) qui permettent ces usages particuliers. Inversement, nous observons que le jeu sur mobile est également une ressource supplémentaire pour gérer le lien social et la situation, qu'il permet d'articuler différentes activités, de meubler des interstices entre deux temps sociaux. Sa pratique s'inscrit dans une dialectique d'opportunités et de contraintes qu'une appropriation avec sérénité rend plurielle, c'est-à-dire non plus limitée à un usage immersif cloisonné dans le temps et l'espace.

Nous constatons que contrairement aux autres jeux, le jeu sur mobile sort du domicile et des lieux dédiés (casino, bowling) pour s'inviter en mobilité et au travail. Il n'est plus une activité spatialement et temporellement isolée donc facilement identifiable comme telle mais se pratique n'importe où et n'importe quand, si bien que ses frontières sont floues et qu'il n'est alors pas toujours identifié comme tel. Comme le constate une enquêtée après avoir rempli à notre demande un carnet de bord « Je n'ai pas eu l'impression d'avoir joué mais d'avoir attendu une copine qui était en retard et donc d'avoir perdu mon temps. Quand on joue à la belote en famille pendant les vacances, c'est différent. C'est clairement du jeu. C'est comme les gens qui grignotent toute la journée et qui ne font jamais de vrais repas. Ils s'étonnent de grossir mais en fait, ils mangent tout le temps plein de petites quantités. Ils ne s'assoient jamais pour manger et pour eux, manger, c'est s'asseoir donc s'ils ne s'assoient pas, c'est comme s'ils ne mangeaient pas». Nous comprenons ainsi pourquoi alors que tant de gens ont déjà essayé ou jouent très ponctuellement, peu pensent à ces moments-là et encore moins se disent joueurs. Ce n'est pas qu'elle soit illégitime ou honteuse mais plutôt sporadique, étalée dans le temps et l'espace, si bien que la pratique passe inaperçue des proches mais aussi du joueur lui-même qui gardera davantage en mémoire de mémorables parties de Monopoly en famille ou une soirée festive au casino.

Enfin, le support lui-même n'étant pas dédié au jeu comme le sont les autres supports de jeux (pions, damier, boules de flipper...), il ne constitue pas un jouet mais un outil de communication voire également de travail où le jeu intervient en complément, notamment pour meubler en attendant un appel téléphonique sur ce même support. Par conséquent, l'ergonomie, le poids et la compacité ne doivent pas être impactés par l'ajout de fonctions ludiques. Le fonctionnement doit rester simple et la téléphonie prioritaire. «Les jeux, c'est bien mais il faut qu'on puisse téléphoner simplement. Moi, je cherche d'abord la légèreté, le compact. Je vois qu'ils deviennent de plus en plus gros. Si ça doit devenir encore plus gros et plus lourd, je préfère que cela reste un téléphone. Ça ne sert à rien d'en faire des couteaux suisses qui font tout en théorie sauf que pour téléphoner tu as besoin de mille pages de notice sous les yeux ».

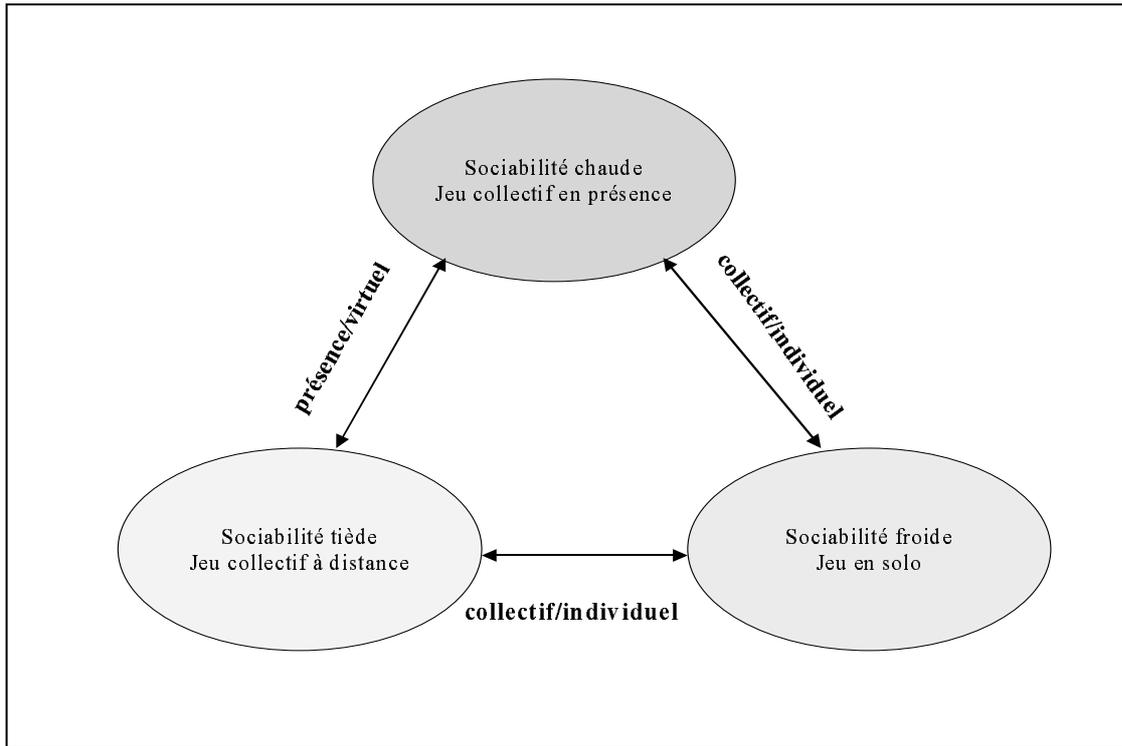
Trois formes de sociabilité mobilisées dynamiquement

Le jeu sur mobile n'étant plus nécessairement (il peut aussi l'être) une activité séparée des autres, il est mobilisé pour faire la jonction, le lien et le ciment entre différentes activités ou en parallèle. Le joueur se partage entre différentes occupations, jouant avec la présence et l'absence. Par conséquent, l'engagement de l'acteur au sens d'audience, de disponibilité et d'attention qu'il

prêtera au jeu sera variable car le jeu peut alors entrer en concurrence avec d'autres activités, comme « le tricot qu'on fait en regardant la télé ou en discutant en famille au salon» (Julien R.).

L'analyse des contextes de jeux hors mobile et sur mobile pratiqués par les enquêtés peut conduire à trois formes de sociabilité différentes, selon qu'ils se pratiquent dans des lieux postés ou de transit, en mode immersif ou en superposition, en collectif ou en solo. Les noms de ces formes sont issues des verbatim des enquêtés car le chaud leur évoque la convivialité des parties de Monopoly en famille, tandis que le froid se réfère à la solitude du jeu en solo en l'absence de partenaires de jeu.

Figure 3 : Les trois formes de sociabilité



le cas des jeux de société. Les joueurs se réunissent dans un même lieu. L'activité est séparée dans l'espace et limitée dans le temps, avec ou sans déplacement dans un lieu spécifique (hippodrome, bowling). La dimension de partage *hic et nunc* est centrale, avec plus ou moins d'agitation, d'engagement corporel et d'intervention des cinq sens. Le jeu présente parfois des dimensions festives, coûteuses, ostentatoires ou statutaires.

La deuxième forme correspond à une sociabilité tiède, avec un usage collectif à distance, comme activité dédiée. C'est une sociabilité virtuelle, où l'on joue ensemble, sans co-présence dans un même lieu et sans nécessairement se connaître. Le chat, l'usage de la webcam, la messagerie instantanée peuvent se pratiquer avant, pendant ou après la partie proprement dite, pour enrichir l'échange. Des dispositifs annexes contribuent à rendre l'usage polysensoriel et à créer un climat de proximité affective, malgré la distance.

La troisième forme de sociabilité correspond à une sociabilité froide, avec un usage du jeu en solo, comme activité qui se superpose aux autres. Que le joueur soit dans un lieu de transit ou dans un lieu posté importe peu. La pratique s'insère en continuité dans les autres activités et dans un contexte quotidien. Le cas limite correspond à la partie étalée sur un ou plusieurs jours. Cet usage peut remplacer le tricot, les encas en solo, la cigarette ou le café pris au distributeur entre deux rendez-vous. Il n'est ni festif, ni coûteux, ni ostentatoire, ni statutaire.

Ayant posé ces trois formes de sociabilité, nous observons que les jeux hors mobile tels que pratiqués par les enquêtés sont associés à une unique forme de sociabilité déterminée par le jeu lui-même alors que sur mobile, selon le contexte, le jeu peut prendre les trois formes de sociabilité. Par exemple, la marelle, la roulette au casino, le jeu du chat ou encore le jeu de la guerre induisent une sociabilité chaude. Sur le mobile au contraire, selon qu'il soit seul ou avec d'autres, que ces tiers veulent ou non jouer, qu'ils sont en présence ou à distance, les trois formes sont possibles. La durée de jeu disponible, la présence et le statut des tiers à proximité (enfants, conjoint), leur participation éventuelle au jeu et la nature de l'interaction (co-présence ou virtuel) augmentent ou réduisent les choix d'usages des jeux sur mobile, sans changer ni le support ni le gameplay. Hors mobile en revanche, pour décliner un même jeu sur différentes sociabilités, il faut changer le support et les règles de jeu. Un Monopoly joué sur le plateau en carton un dimanche après-midi en famille aboutit à une forme de sociabilité chaude, un Monopoly sur ordinateur à travers le réseau Internet correspond à la forme tiède alors que le Monopoly joué seul sur le mobile, assis sur le siège d'une salle d'attente d'administration répond à la sociabilité froide.

Sur le mobile, nous avons constaté que tous les enquêtés peuvent, sans changer de support ni de jeu, en fonction du contexte (seul ou pas, co-présence ou lien virtuel, lieu et règles d'usages, moment et durée disponible), explorer les trois formes de sociabilité. De plus, bien que nos observations portent sur des adultes âgés de vingt-cinq à quarante-cinq ans, elles restent valables pour les autres tranches d'âge en matière les deux formes de sociabilité chaude et tiède car ces sociabilités collectives ne mettent pas uniquement en scène des adultes mais comme nous l'avons constaté *in situ*, également des enfants ou des personnes plus âgées. Pour la sociabilité froide, le premier volet d'enquête sur les joueurs très occasionnels (moins de trois fois par an) permet de statuer, puisque cet usage a fait l'objet d'une observation également sur des moins de vingt-cinq ans et sur des plus de quarante-cinq ans.

La seconde remarque sur les trois formes de sociabilité concerne les passages d'une forme à l'autre. Partons d'une situation où le joueur effectue en solo une partie de Serpent sur son mobile, pendant un moment d'attente d'un ami (sociabilité froide). Lorsque cet ami arrive, ils se dirigent vers le bus pour le prendre. Pendant le trajet et jusqu'à l'arrivée du bus, ils peuvent alors se mettre à jouer en mode collectif au Serpent. Le jeu prend alors une autre forme de sociabilité (chaude), avec partage narratif, exubérance (au sens du *ludus* et du *paidia* de Roger Caillois, 1958) et engagement du corps. Les joueurs peuvent alors ajouter des règles en cours de partie, comme décider, nous l'avons vu *in situ*, de se faire rire pour se déconcentrer. Il suffit que l'ami parte et que le joueur initial sollicite l'opérateur pour lui recruter un adversaire pour passer à une sociabilité tiède. La polysensorialité et la place de l'imaginaire dans l'usage ont évolué de concert avec le contexte. Nous constatons qu'il est possible en conservant un même support, un même jeu et un même joueur, de passer d'une forme à l'autre, en quelques minutes, d'une façon fluide.

Le jeu sur mobile peut également permettre de nouer simultanément plusieurs formes de sociabilité, comme l'illustre le cas du vote par SMS pour une émission de télévision. L'enquêté peut à la fois regarder et commenter l'émission avec des proches afin de décider pour qui voter, tout en associant par téléphone, en mode haut-parleur ou mains libres, un ou des tiers distants qui se joignent au vote. Nous constatons qu'il y a alors sociabilité chaude avec les proches co-présents et tiède avec ceux joints par téléphone.

Par ailleurs, alors que les opérateurs ne les incluent pas comme tels, nous avons constaté que les joueurs qualifient de jeux sur mobile, l'envoi à des proches (y compris les collègues) de photographies assorties d'un commentaire (clin d'œil qui repose sur un passé et un vécu communs) ou encore l'échange de fonds d'écran et de sonneries. Cet usage du jeu permet le passage d'une forme froide à une forme tiède. En effet, dans le contexte initial de rédaction et d'envoi du message, l'enquêté est seul et souvent l'appel téléphonique interdit. L'envoi de photographies lui permet de passer à une sociabilité tiède voire chaude, qui est impossible s'il s'était limité aux jeux *stricto sensu* livrés sur le mobile. D'où cet usage de l'envoi qui permet l'échange et le passage à

une sociabilité d'abord tiède puis chaude. En effet, à réception de ce message personnalisé sous forme de clin d'œil, qui ravive une mémoire commune, le destinataire répond, soit par un SMS, soit par un appel. L'envoi initial a permis de valider que le proche était d'accord pour entrer en contact et démarrer une conversation. Cet usage se double d'une fonction phatique. Ainsi, le passage d'une forme de sociabilité à l'autre est liée à l'apparition ou la disparition de partenaires de jeux. Leur présence réelle ou virtuelle permet de basculer d'une forme à l'autre.

Le jeu sur mobile fait passer d'une situation statique où un jeu détermine une forme de sociabilité à une mobilisation dynamique du jeu qui remplit d'autres fonctions que celle purement ludiques, permettant de meubler un temps d'attente, de faire une pause ou d'attendre un tiers qui effectue des achats. De périphérique, le jeu devient un élément central qui facilite et catalyse les relations interpersonnelles et permet de concilier l'individuel et le collectif.

L'articulation avec les autres supports de jeu

Ces trois modalités de jeux sur mobile induisent des bénéfices différents et répondent à des attentes différentes. Les métaphores utilisées pour en parler montrent que le jeu sur mobile se substitue moins aux autres pratiques ludiques qu'à des pratiques individuelles culturelles, sportives, alimentaires ou corporelles. En effet, les enquêtés comparent le jeu sur mobile aux soins du corps (bain moussant, masque à l'argile) et au sport pratiqué seul. Il leur offre « une bulle d'oxygène dans une journée de travail », « un moment pour moi et pour me ressourcer », « un plaisir de retrouver les jeux de mon enfance et de me plonger tout seul dans mon univers ». Par l'engagement corporel qu'il demande, le jeu sur mobile remplace ou évoque davantage les longueurs en piscine que le match de volley collectif. « Ca me vide la tête. Je ne pense plus à rien comme quand je pars courir tout seul ».

Les enquêtés puisent les métaphores d'une part dans l'univers du corps (soins et sport), d'autre part dans celui de la nourriture. Ils comparent le bénéfice du jeu en solo au plaisir de la bouche et des collations en solo (barre chocolatée dégustée en solo, la cigarette ou le café pris pendant la journée de travail) mais pas au repas familial. Le jeu accompagne souvent un quatre heures ou un sandwich pris seul sur un banc pendant que les collègues sont à la cantine ou encore une tisane vespérale. Le jeu permet d'alterner avec la lecture de magazines mais pas avec celles de livres. Il appartient à cet univers qui s'intercale dans un interstice temporel entre deux activités sociales, comme « une parenthèse pour moi », « un moment d'évasion dans le quotidien du métro gris et froid ». Comme un rituel qui ponctue la journée, le jeu sur mobile s'insérerait « de façon impressionniste dans le paysage » et les activités. Ces comparaisons qui peuvent également s'appliquer à d'autres jeux que ceux du mobile (réussite aux cartes, grille de sudoku) mettent clairement en avant la dimension solo de la pratique, de ce moment pour soi où on se ressource.

Par conséquent, le jeu sur mobile ne se substitue pas aux autres pratiques de jeu, en particulier celles collectives ou qui utilisent d'autres supports high-tech (assistant personnel, ordinateur) plus ou moins transportables. L'arbitrage entre supports dépend du statut de celui-ci, selon qu'il soit personnel ou professionnel car ce paramètre détermine lequel est allumé et immédiatement disponible pendant les moments d'attente. Le joueur sera tenté de prendre le mobile déjà allumé parce qu'il l'a sous la main et qu'il a les yeux rivés dessus, parce qu'il attend peut-être justement un appel. Lorsque le support est professionnel et également outil de travail, il est traité avec soin et ménagé. Le risque de l'abîmer en jouant (user la batterie, rayer l'écran ou casser les touches) modère parfois les envies de jouer ou conduit à utiliser l'outil personnel. L'outil professionnel peut également être délaissé car la détente vient du changement d'outil et d'écran, si bien que l'enquêté qui travaille sur ordinateur fera sa pause en jouant sur le mobile et inversement. La sensation physique de repos des yeux et du corps conduit à changer de type d'écran et de clavier.

Les caractéristiques des supports et celles des dispositifs annexes orientent ensuite vers l'objet qui offre le plus de confort. Ainsi, le stylet et le joystick rendent la manipulation de l'assistant

personnel et des consoles plus facile que celle du mobile. La taille de l'écran de ce dernier joue parfois en sa défaveur, du fait de la médiocre qualité des couleurs et du graphisme. De plus, à long terme, le mobile solliciterait davantage les yeux et fatiguerait plus que les autres supports. Mais il se fait plus discret dans les lieux publics ou les lieux de travail, permettant de jouer parfois à l'insu des tiers (collègues, supérieur hiérarchique, inconnus co-présents) ou sans les déranger. Dans la mesure où rares sont les jeux qui sont présents sur tous les supports, la gamme de jeux offerts détermine également le choix du support de jeu mais seulement à la marge.

Enfin, les usages collectifs des jeux, avec la famille, les amis et les collègues semblent plus difficiles sur le mobile qu'ailleurs, si bien que les enquêtés préfèrent alors l'ordinateur ou les consoles de jeux. Lorsque l'enquêté est seul et qu'il veut jouer contre un adversaire humain, l'ordinateur reste incontournable pour les recruter et jouer en réseau. Mais le gameplay plus sophistiqué et donc plus intéressant conjugué au confort du support (grand écran, position assise) inciterait selon eux à l'assuétude et à la perte de réalité. Cette peur de l'isolement « dans une bulle comme un autiste comme un mec gravement atteint » liée aux usages sur écran (jeu sur ordinateur ou sur console, visionnage de séries télévisées regardées pendant vingt-quatre heures en continu) est spontanément citée car le jeu sur mobile en hérite. Elle conduit à modérer les usages notamment en présence de proches qui n'y participent pas. Les enquêtés mettent en place différentes stratégies, désinstallant ou donnant des jeux, évitant de regarder les nouveautés dans les magasins ou sur les sites des opérateurs et des éditeurs. « Je m'interdis d'aller voir les nouveautés, comme une droguée du shopping évite les soldes ». Cette comparaison montre l'inscription du jeu dans l'univers de la grande consommation, plus que dans celui du jeu de société comme le Mille Bornes. On retrouve les mêmes processus d'autorégulation que pour les addicts à la carte bancaire.

Les risques identifiés et souvent expérimentés par certains enquêtés sont d'une part, l'impact sur la santé (vingt quatre heures non-stop de jeu) et d'autre part, l'isolement, l'enfermement et la menace pour la vie relationnelle. Qu'ils soient célibataires ou en couple avec un conjoint qui partage le plaisir du jeu sur écran, ils peuvent le limiter car cela les enferme et nuit à leur vie sociale et relationnelle. Il semble en revanche que la présence d'enfants, compte tenu des tâches domestiques qu'elle génère et du peu de disponibilité temporelle qu'elle laisse, soit un garde fou temporaire qui prévient de tout excès.

En effet, nous observons que les enquêtés stigmatisent les pratiques de proches qui jouent seuls ou leurs propres pratiques, dans des contextes de jeu en solo. C'est bien la pratique en solo, isolée de tous qui pose problème. Ils prennent spontanément comme norme de référence de l'addict, un homme jeune, sans compagne et sans réseau relationnel. Tant dans les représentations sociales que dans la littérature (« *Le joueur d'échecs*¹⁰ » de Stefan Zweig, 1935), les joueurs pathologiques sont des hommes solitaires qui subliment leur libido dans le jeu. Dans son roman « *Le joueur*¹¹ », Fedor Mikhaïlovitch Dostoïevski (1867) compare même la dépendance à la roulette, pratiquée en solo au casino à d'autres plaisirs solitaires tabous, en particulier à la masturbation. Nous constatons sur ces deux exemples, que dans les représentations sociales, la figure du joueur apparaît avec une forte connotation négative et sous les traits d'un homme seul sans attaches et sans relation amoureuse. C'est cette vision qu'ont intériorisée les enquêtés.

¹⁰ « La passion de gagner, de vaincre, de me vaincre moi-même devenait peu à peu une sorte de fureur, je tremblais d'impatience, car l'un des deux adversaires que j'abritais était toujours trop lent au gré de l'autre... Je sais aujourd'hui que cet état d'esprit était tout à fait pathologique. Je ne lui trouvais pas d'autre mot que celui « d'intoxication pour le jeu d'échecs » qui ne figure dans aucun livre de médecine. Cette monomanie finit par m'empoisonner le corps et l'esprit.»

¹¹ « Ah la roulette ! Un monde que je finis par savoir décrypter. Nouveau gain ! Dans une espèce de transe fiévreuse, je plaçais tout ce tas d'argent sur le rouge. Je ressentis avec horreur, dans un éclair de conscience, ce que perdre eût signifié pour moi en cet instant : c'était toute ma vie qui était en jeu ! »

Nous remarquons par ailleurs que seule la figure du dépendant coupé de tout réseau relationnel et fuyant la réalité a été prise comme référence alors que le pôle inverse, celui du joueur libertin et épicurien qui s'adonne aux plaisirs de l'oisiveté et ne travaille pas, n'a jamais été cité. Quelle hypothèse peut-on avancer ? Dans les représentations sociales, ce sont les usages en solo des jeux vidéo et de l'écran (visionnage de la télévision) qui sont associés à l'enfermement alors que les jeux d'argent avec un flambeur qui joue sous le regard de spectateurs sont davantage associés, dans leur forme stigmatisée, au libertin épicurien. Dans un cas, on pratique en solo dans un lieu privé (chambre, salon) et quotidien. Dans l'autre, on s'exhibe dans un lieu public et festif (casino, tripot). L'enquête tend à montrer que le jeu sur mobile penche pour les joueurs davantage du côté du jeu vidéo et de la télévision regardée en continu, seul sur son canapé. Les verbatim violents qui parlent de « drogue », « d'addiction », « d'autiste », « de pathologie grave », « de malade », « de bulle d'enfermement », « de mec asocial à soigner », expriment une certaine peur de basculer dans ce travers. Ces enquêtés ont intériorisé le fait que leurs pratiques en matière de jeux sur ordinateur, de visionnage de la télévision ou encore de tickets à gratter sont ou ont pu être en décalage avec les normes existantes. Etant peu valorisées voire stigmatisées dans les représentations sociales, les enquêtés parlent peu de ces pratiques ludiques et minimisent l'intensité de leurs pratiques.

En fonction des ressources disponibles (support en panne ou en réparation) et des contraintes qui lui sont imposées (interdiction d'en allumer un et pas l'autre notamment dans les salles d'attente d'embarquement et les hôpitaux, présence éventuelle de collègues ou d'un conjoint) chaque support trouve sa place. La pratique résultant de multiples facteurs, il suffit que l'un change pour qu'elle soit impactée et se modifie dynamiquement. L'arrivée d'un collègue dans le bureau peut orienter du jeu sur ordinateur vers un jeu sur mobile, plus discret qui passe selon les enquêtés, pour l'envoi de SMS alors que le jeu sur l'ordinateur sera plus risqué car plus visible de l'extérieur. *In fine*, l'arbitrage entre supports, les caractéristiques propres aux jeux sont secondaires, si bien que le choix d'un outil peut se faire en faveur de celui qui offre le moins de jeux, de qualité graphique inférieure ou d'intérêt moindre. Il n'y a pas d'usages du jeu sur mobile isolés mais des usages qui s'insèrent dans l'emploi du temps quotidien et sont liés à l'environnement (mobilité, tiers présents), aux autres activités et aux accès à différents supports et contenus. Les usages du jeu sur mobile s'entrelacent avec les autres pratiques ludiques, culturelles ou sociales, sans en phagocyter aucune autre.

QUELLES CONSEQUENCES POUR LE GAMEPLAY LUI-MEME ?

Les jeux prêts à l'emploi

L'arbitrage entre supports étant fait, lorsqu'il veut jouer sur son mobile, l'enquêté est alors confronté au choix du jeu. Celui-ci dépend peu des goûts intrinsèques du joueur mais doit d'abord répondre aux contraintes de la situation. Comme l'explique Antoine Hénion (2005¹²) à propos du vin et de la musique : la construction du goût est co-élaborée en situation, comme médiation des quatre éléments que sont « l'objet goûté, le collectif des amateurs, les dispositifs et conditions de la dégustation, le corps qui ressent... (Elle est) une activité réflexive, corporée, cadrée, collective, équipée, produisant dans le même geste les compétences d'un amateur et le répertoire des objets auxquels il tient ».

Nous observons que les deux cas de figure se présentent. L'un correspond aux durées courtes,, souvent en mobilité : le joueur doit pouvoir démarrer rapidement le jeu. L'enquêté optera pour ce qu'il qualifie de « jeu prêt à l'emploi ». L'autre correspond aux durées longues souvent des situations postées : le jeu doit entretenir l'intérêt pour pouvoir continuer à jouer. Il se tourne alors vers ce qu'il qualifie de « jeux des *Mille et une nuits* ».

¹² Hénion A., 2005, Paris, « Pour une pragmatique du goût », working papier n°001, www.csi.org

Les enquêtés veulent en effet disposer de quelques jeux simples, qu'ils pourront démarrer facilement, sans un long apprentissage des règles. Ces usages doivent s'insérer dans un court laps de temps, entre deux activités ou en situation de mobilité. Ils les qualifient de « jeux prêts à l'emploi ». Dans le bus, il me faut un jeu prêt à l'emploi que je peux comprendre tout de suite, pour me mettre à jouer immédiatement parce que je n'ai pas de temps. Je dois pouvoir jouer en déballant le jeu, comme certains soirs en semaine, j'ouvre une boîte ou je réchauffe un plat au micro-ondes. Alors que le week-end, j'aime bien faire le marché et éplucher. Le jeu, c'est pareil. Dans le bus, il me faut du prêt à l'emploi : tu ouvres et tu savoures». Cette métaphore issue de la grande consommation alimentaire montre que les utilisateurs assimilent le jeu sur mobile à un produit de grande consommation qu'on trouve tout prêt sur un linéaire ou en tête de gondole. Il doit pouvoir se déballer et être servi sans délai.

Ceci confirme que contrairement aux usages des jeux hors mobile qui peuvent être, selon les cas, quotidiens ou festifs, les usages du jeu sur mobile ne sont jamais festifs et toujours quotidiens. Le jeu sur mobile ne se pratique dans aucun lieu dédié, dans lequel on se rendrait pour jouer mais davantage dans un lieu multifonctions (salon, salle d'attente, bureau au travail). Contrairement aux jeux sur mobile, certains jeux hors mobile peuvent être festifs, coûteux voire ruineux, ostentatoires, esthétiques ou statutaires, si bien que toutes les caractéristiques des jeux ne se retrouvent pas sur le mobile. Mais il existe aussi des jeux hors mobile comme le jeu du Ni oui, ni non qui, comme le jeu sur mobile, ne présentent aucun de ces attributs.

Pour trouver ces jeux prêts à l'emploi, les joueurs optent pour des jeux connus dont ils maîtrisent les règles. Ils n'ont alors ni à lire ni à comprendre de nouvelles règles. Ces jeux présentent l'autre avantage d'être connus de tous, ce qui permet d'en parler, voire de jouer en réseau avec des amis, sur un seul ou deux mobiles. Au départ individuel, le jeu sur mobile prend alors une dimension collective. Mais en pratique, les opérateurs et les constructeurs proposent des jeux différents sur chaque modèle, si bien que les enquêtés peinent à retrouver les Mario, Pac Mac et autres Tétris qu'ils aiment. Pour des raisons qu'ils pensent liées au paiement de droits d'auteur, ils ne trouvent souvent que des imitations qu'ils qualifient de « version Canada Dry qui ressemblent à Tetris mais qui ne sont pas les versions authentiques ». Par conséquent, ceci bride le partage autour du jeu. « J'étais déçu parce que j'avais crû télécharger le bon jeu et j'avais rêvé retrouver mon jeu ». Ces jeux qui ressemblent « aux classiques sont décevants. Et les classiques de la littérature à un moment, ça devient du domaine public. On trouve des versions à un euro. Oui, Tetris, c'est *les Misérables* du jeu ».

Les jeux de leur enfance dont ils connaissent déjà les règles permettent également de s'affranchir de la lecture des règles et apportent un plaisir « de nostalgie régressive à l'évocation de l'enfance ». A défaut de pouvoir jouer ensemble sur le même mobile, reprendre ce jeu découvert dans l'enfance permet de penser à distance à la personne et reconforte, notamment dans les situations de mobilité, dans des lieux publics ressentis comme froids, au milieu d'inconnus.

Les jeux des Mille et une nuits

Si les enquêtés demandent des jeux simples, ils souhaitent également disposer de jeux plus sophistiqués et qui exigent un temps d'apprentissage parfois long. Ces jeux correspondent aux contraintes d'un autre contexte. En effet, les enquêtés qui jouent beaucoup et sur des durées longues sont confrontés à une autre problématique : ils doivent pouvoir renouveler l'intérêt d'un jeu pour poursuivre la session et remédier à la lassitude. Ils demandent alors des « jeux des *Mille et une nuits* », qu'ils qualifient ainsi en référence à la femme prisonnière qui devait inventer chaque soir une nouvelle histoire.

Une solution pourrait consister à avoir en mémoire une grande variété de jeux mais le mobile ne possède pas une mémoire de taille suffisante. Ce support de jeu présente des contraintes qui

réduisent le nombre de jeux que l'on peut conserver, si bien que les usagers doivent arbitrer entre les jeux pour n'en conserver que certains. D'autres jouent uniquement avec des versions de démonstration qui prennent moins de place mais qu'ils doivent télécharger à chaque fois temporairement et jamais définitivement.

Pour sélectionner les jeux des *Mille et une nuits* qui leur correspondent, les usagers peuvent opter pour des jeux dont la distribution change à chaque partie comme les jeux de cartes. « On peut jouer à l'infini. C'est un jeu de cartes donc la distribution change à chaque fois. Il n'y a pas deux parties pareilles ». Certains jeux proposent des variantes dans le choix des personnages ou des décors. « Au jeu de la rivière, je prends à chaque fois une nouvelle carrière et un autre décor. Ca change. J'ai l'impression de démarrer un nouveau jeu et je repars pour un tour. » ; « Ils changent un tout petit truc d'une partie sur l'autre, comme la couleur des boules ou sur le jeu du circuit automobile, parfois je suis à la tour de Pise et parfois à Londres. Ca change et je repars pour un tour. J'ai l'impression de voyager » ; « Au bowling, on peut prendre une fille ou un garçon. Ca change un peu. Bon évidemment, c'est pas un grand changement mais tout de même, moi, ça me fait comme si je prenais un autre jeu. C'est comme dans la vraie vie, quand vous faites du sport. Moi, j'en fais pas mal. Et bien, lorsque vous changez d'adversaire, même si vous êtes crevé, vous repartez. Ca change. Ca redonne du peps ».

Les enquêtés ont conscience de ces « trucs pour vendre toujours de nouveaux jeux et nous faire dépenser plus » et comparent ces pratiques à celle de la grande consommation. « Il suffit de changer un détail pour que le jeu soit différent et redevienne intéressant. C'est comme les femmes et la mode. Tous les six mois, on décrète que la longueur des jupes doit changer et elles achètent autre chose et nous, on aime ça. Mais bon, un jeu, ça ne coûte que trois ou cinq euros donc pas grand chose. » ; « Ca nous pousse à racheter la dernière version et à les collectionner comme vous les femmes avec les chaussures. Mais, ça va parce que ça coûte trois euros, c'est le prix d'une sonnerie ou d'un fond d'écran ». Cette comparaison montre que le jeu est soumis à la mode et à l'actualité. « Ils sortent les jeux en même temps que les films avec les mêmes personnages et aussi comme les Guignols de l'info, des hommes et des femmes célèbres ». Le jeu sur mobile s'inscrit dans la dynamique de son époque, avec « des versions par saison, pour Noël ou Pâques ». Il n'appartient plus à un monde cloisonné et séparé.

Ces déclinaisons de jeux qui changent en fonction de l'actualité sont une solution apportée par les éditeurs pour éviter la lassitude. Les enquêtés en ajoutent une qui consiste à opter pour des jeux d'aventures ou de gestion (Sims) car la partie dure indéfiniment. Il y a toujours une nouvelle péripétie qui renouvelle l'intérêt.

Les enquêtés peuvent aussi alterner entre plusieurs jeux ou changer de mobile. « J'ai trois jeux et je fais deux parties de chaque. Ca me change un peu et en plus, ça me repose les yeux » ; « Au bout d'un moment, je prends le portable de mon collègue qui n'a pas les mêmes jeux ». Certains définissent un assortiment idéal autour de trois jeux qui se complètent et qu'ils déroulent dans un ordre très précis. En effet, le choix et l'ordre des jeux importent car les jeux demandent des compétences complémentaires et apportent un plaisir différent avec parfois une progression dans la difficulté. « Je commence par des jeux assez mécaniques comme les courses de voitures ou le Casse Briques qui me permettent de faire le vide. Je continue ensuite par jeux de réflexion, qui me font réfléchir ». (Marc D.). De plus, en se spécialisant sur deux ou trois jeux, ils trouvent des astuces, améliorent leur score, osant alors se lancer dans la compétition ou la comparaison de scores avec les autres joueurs. Cet usage collectif est mis à mal par le changement de mobile, qui ne permet pas de conserver un niveau d'expertise dans un jeu et oblige à en découvrir d'autres et à reprendre l'apprentissage.

D'autres choisissent des jeux qui permettent de gagner des lots ou d'acquérir des connaissances. « J'essaie de gagner de l'argent en faisant des jeux par SMS comme ça je ne perds pas mon temps » ; « J'aime bien ce jeu style Trivial Pursuit parce que j'apprends des choses. Ce n'est pas

comme si je restais passivement sur ma chaise à jouer à un jeu idiot style Casse Briques ». Ces jeux didactiques avec des questions et des réponses semblent particulièrement adaptés au format réduit du texte que l'on peut mettre en ligne sur le mobile.

Une autre façon de renouveler l'intérêt consiste à le déconstruire pour comprendre comment le jeu est programmé ou à réinventer les règles. « J'ai développé toute une stratégie pour vider les cases au plus vite. J'essaie de trouver des subtilités. C'est ça qui est marrant et me permet de jouer des heures » ; « J'essaie de comprendre comment c'est programmé et comment gagner plus vite. Je cherche des martingales » ; « Je m'invente mes règles. Ca me sert à savoir si j'aurais de la chance aujourd'hui. Je suis superstitieuse. Dans le RER en venant, je me disais : « Si tu arrives à passer le niveau 1 avant d'arriver à Paris, tu auras de la chance aujourd'hui ». Ca me fait plaisir d'avoir de la chance ce jour là. Il y a des jours où j'en ai. C'est aussi pour ça que je change régulièrement de sonnerie, pour me porter bonheur. On ne m'appelle presque jamais mais je me dis que si j'ai une nouvelle sonnerie, mon mari ou mon fils vont m'appeler plus ».

Recommandations pour le marketing mix

Cette étude nous permet de tirer quelques pistes d'amélioration que nous déclinons selon la logique des 4P du marketing mix, à savoir price, place, promotion, product. Le prix situé entre trois et cinq euros paraît aux enquêtés tout à fait raisonnable et acceptable, comparé au « téléchargement d'une sonnerie ou d'un fond d'écran ou aux jeux à soixante ou quatre-vingt euros que j'achète pour l'ordinateur et pourtant quand j'ai voulu télécharger, je n'ai rien pris. Ce n'est pas la logique où tu paie cher une fois mais après tu es tranquille. Tu ne sais pas dans quel engrenage tu te lances. Le coût du téléchargement ne me paraît pas clair. J'achète un jeu à la Fnac, il y a le prix sur la boîte. C'est clair. Je paie une fois. Mais pour le portable, je ne sais pas ». Le problème vient de l'opacité du coût global lors de l'acquisition et de « la peur d'une mauvaise surprise sur la facture à la fin du mois comme je l'ai déjà eu. Est-ce que ça décompte seulement trois euros ou aussi du WAP ? Et si oui, combien ? ». Pour remédier à ce flou tarifaire rédhitoire pour beaucoup, les enquêtés suggèrent d'inclure le téléchargement d'un ou de trois jeux par mois dans les forfaits ou encore comme cela se pratique pour la vente par Internet sur de nombreux sites, d'envoyer un SMS, avant le téléchargement, qui récapitule le montant exact qui sera prélevé sur la facture par l'opérateur. « Ils mettraient un SMS ou un écran avec « Pour valider ce téléchargement qui va vous coûter 3 euros connexion incluse, tapez 1 », on serait rassurés ».

Pour disposer de davantage de jeux, n'osant télécharger ou ayant fait une expérience coûteuse, ils échangent des jeux avec les proches (famille, amis, collègues) via infra rouge ou Bluetooth, en mettant les mobiles côte à côte. Mais cette solution les limite aux jeux dont disposent leurs proches et qui ne correspondent pas toujours à leurs goûts. Ils suggèrent alors d'installer des bornes dans les agences des opérateurs, des revendeurs ou dans les espaces publics en ville « comme on le fait pour le développement de photos numériques ou pour le rechargement de coupons de transport. Si ça se fait pour la carte Orange, pourquoi pas pour les jeux ? ». La promotion sur site serait assurée par des écrans de démonstration qui permettrait de visualiser le jeu sur grand écran avant de choisir. Cette solution créerait des espaces de sociabilité dédiés aux jeux sur mobile, comme ils existent pour la roulette au casino, permettant de rencontrer d'autres joueurs qui chargent leurs jeux et pourquoi pas de recruter d'éventuels partenaires pour les jeux qui se pratiquent à deux, comme la Bataille Navale ou les échecs.

L'envoi gratuit de jeux en version démonstration par l'opérateur permettrait aussi de découvrir des jeux auxquels ils n'auraient pas pensé ou pas imaginé apprécier. « L'opérateur enverrait régulièrement des jeux en version d'essai ou en version à durée de vie limitée et qui au bout de quinze jours s'efface comme pour la musique. Si ça te plaît, ensuite ils te l'envoient pour trois ou cinq euros. » Les outils de gestion de droits numériques permettraient en effet de faire découvrir pour une durée limitée de nouveaux jeux, tout en préservant le revenu et les droits tant des auteurs que des éditeurs. Le business model n'est pas modifié. Seule la promotion d'un contenu qui

aujourd'hui à cause des problèmes de téléchargement, n'est pas suffisamment mis en valeur ferait l'objet d'une promotion particulière.

Nous avons indiqué que sur leurs sites et dans les menus des mobiles, les opérateurs présentent le jeu comme un service à part, au même titre que la musique, la photographie, la télévision ou la visioconférence. Pour les joueurs en revanche, jouer sur son mobile peut aussi signifier prendre des photographies et les assortir d'un commentaire amusant pour les envoyer à des proches distants ou co-présents. Nous avons observé qu'en particulier sur le lieu de travail, il crée du lien en réactivant une mémoire commune. «Je prends mes collègues quand ils se prennent la tête sur un texte de loi et je l'envoie avec un petit commentaire aux autres et à lui pour faire rire. C'est un jeu qui fait potache mais ça nous fait marrer. D'ailleurs je trouve que l'opérateur devrait organiser des concours de photos les plus marrantes. On ne gagnerait pas forcément quelque chose mais ce serait diffusable pour ceux qui veulent rire un peu, comme une rubrique de bonnes blagues ». En effet, les opérateurs ne tiennent pas compte de telles formes de jeu dans leur définition et par conséquent dans leurs offres. Ils s'en tiennent à la vision classique du jeu comme activité séparée des autres et non comme activité qui s'invite partout et n'importe quand, s'entrelaçant avec d'autres activités et pouvant se décliner sur d'autres services, comme la photographie, le MMS et le SMS amusants. Ces usages leur permettraient pourtant d'enranger du revenu car ces envois (MMS, SMS) sont facturables et d'animer une communauté de joueurs et d'usagers qui attendent une distraction en situation d'attente ou de pause mais ne pensent pas au jeu *stricto sensu* ou ne l'apprécient pas.

Le produit lui-même fait l'objet de nombreuses pistes d'amélioration, davantage liées aux limitations du support et aux contraintes de la situation qu'au gameplay lui-même. En effet, petit et de définition limitée, l'écran du mobile conduit à demander un graphisme simplifié et adapté aux performances du support. « Comme pour les dessins animés, on garderait les grandes lignes en stylisant pour que ce soit clair sur un petit écran ». Le nombre de couleurs devrait être réduit et comme le souligne un joueur daltonien, «des couleurs plus tranchées et très faciles à distinguer, contrastées.» La luminosité étant parfois source de gêne parce que trop forte ou au contraire trop faible « il faut tout le temps bouger l'orientation pour voir. Ce serait top que le jeu s'adapte comme les verres de mes lunettes qui se teintent plus ou moins selon l'endroit où je suis ». Des lunettes que l'on chausse et qui donnent la visibilité d'un grand écran existent, permettant un confort optimal pour les joueurs qui se plaignent de la fatigue oculaire au bout d'une heure de jeu et qui doivent faire une pause. Mais elles sont très peu médiatisées et mériteraient une promotion plus active.

Le clavier avec ses touches « minuscules pour mes gros doigts » pourrait être assorti d'un joystick ou d'une manette auxiliaire qui permettrait de maximiser les sensations de jeu surtout pour les courses de voitures ou le tennis « comme la Wii car aujourd'hui sur le portable, mes cinq sens ne sont pas mis en jeu ».

La taille mémoire occupée par un jeu serait réduite ou fragmentable par niveau de jeu car aujourd'hui elle constitue parfois un frein au chargement et conduit à désinstaller des jeux et « à faire régulièrement le ménage ou à arbitrer avec les photos et la musique ».

La consommation de la batterie, également facteur limitant, serait réduite car aujourd'hui surtout en fin de journée, elle conduit à « renoncer à jeu pour garder un peu de batterie au cas où il faut prévenir d'un retard du métro et parfois ça chauffe trop quand je joue donc j'arrête ». La mobilité, loin d'une prise pour brancher le chargeur se conjugue comme limitation à celle du combiné.

Enfin, pour gérer les interruptions, tant les tiers présents que la mobilité, afin de pouvoir concilier respectivement jeu et conjoint à qui il faut répondre ou jeu et changement de ligne de métro, le gameplay doit permettre de faire une pause et de sauvegarder la partie en cours. Ceci impacte également la vitesse des jeux de courses car le confort du jeu sur mobile n'est pas toujours celui de

la console posée chez soi sur la table du salon. Le jeu sur mobile ne doit donc pas être trop rapide car stressant et incompatible avec la gestion des autres activités et avec la mobilité.

La demande de jeux prêts à l'emploi conduit à proposer des jeux simples que l'on peut démarrer facilement et dont les règles sont connues, comme Tétris et Mario qui ont fait l'objet d'un plébiscite mais ceci suppose de résoudre des problèmes de droits d'auteur car selon les enquêtés les opérateurs optent pour les versions « Canada Dry pour ne pas payer de droits d'auteur ». A défaut, les joueurs attendent des jeux dont les noms sont en français et suffisamment explicites pour les attirer sans leur faire perdre du temps. Les jeux dépendant aujourd'hui d'un modèle de mobile donné, le joueur en change régulièrement et ne peut acquérir de degré d'expertise suffisant, restant chroniquement au niveau débutant donc moins intéressant. De plus, ce cloisonnement des jeux au modèle limite les possibilités de partage narratif ou de jeu « à deux comme avec le Serpent en les mettant côte à côte ».

Les bornes dans les boutiques des opérateurs, des revendeurs ou dans la ville permettraient également de faire des démonstrations et de poser les questions que la lecture des règles du jeu suscite. La mauvaise compréhension des règles étant essentiellement due à la difficulté de faire figurer dans un même format texte réduit, l'exposé de celles-ci et la manipulation des touches, leur écoute lèverait cette limitation. On pourrait alors écouter la règle et les manipulations de touche avec un confort oculaire supplémentaire.

Enfin, en terme de jeu des *Mille et une nuits*, la piste des jeux d'acquisition de connaissances comme « les questions de Trivial Pursuit dans les Apéricubes de Bel ou les chocolats Toffée fee pour Noël permettraient d'apprendre des choses et de se cultiver pendant qu'on perd du temps à attendre. On pourrait choisir son domaine, histoire, cinéma ou géographie. En plus, ce genre de jeu est facilement découparable question par question. On pourrait aussi mettre des devinettes comme dans les Carembar de notre enfance ». Ces remarques des joueurs conjuguées à celles d'autres joueurs que nous recueillons dans une étude en cours¹³ sur les jeux de chasse au trésor avec localisation par technologie wi-fi ad hoc, invitent à proposer des jeux de découverte de la ville, la sienne ou une autre lors de voyages. Ces usages routiniers ou exceptionnels conduiraient à faire connaître aux usagers la ville dans laquelle ils se promènent et « à me faire lever le nez devant une facade Art Déco alors que je passe devant tous les jours pour aller travailler. On nous ferait découvrir des choses insolites sur notre quartier et ça distrairait en allant chercher le pain ». Les jeux de géolocalisation sur mobile, par cellule GSM ou UMTS de l'opérateur, par GPS ou encore par wifi sont encore peu développés alors qu'ils ouvrent sur des jeux de piste, de chasse au trésor, de découverte de la ville ou de musées. De plus, ils permettent la rencontre éventuelle d'autres joueurs, de professionnels ou d'inconnus talentueux (violoncelliste à la retraite). Ces jeux pourraient également être proposés en permanence sur le mobile ou pour une durée limitée et dans un espace clos comme pour une soirée vernissage, une soirée dans une boîte de nuit, une visite de musée ou une rencontre sportive ou culturelle (match de football, festival de Cannes ou d'Avignon).

DES UTILITES SOCIALES SUPPLEMENTAIRES

Réinterprétation et libération de l'imaginaire

Les jeux qui mettent en relation des utilisateurs et qui proposent de rencontrer d'autres joueurs incitent à creuser l'utilité sociale du jeu sur mobile. Jusqu'alors limité au domicile et à quelques lieux dédiés (casino, bowling) avec des proches, c'est la première fois, au moins pour les enquêtés que le jeu s'invite en mobilité et sur le lieu de travail. Quelle conséquence l'introduction du jeu dans ces environnements a-t-il en terme de sociabilité et d'utilité sociale ?

¹³ étude Transhumance, Telecom Paris Tech

Pour y répondre, nous avons repris les utilités sociales du jeu telles que définies par Johan Huizinga et Roger Caillois dans leurs ouvrages précités et avons questionné leur présence dans le cas du jeu sur mobile. Ceci fait, nous avons cherché s'il présente des utilités sociales supplémentaires. Une première utilité sociale soulignée par les auteurs pré-cités est la libération de l'imaginaire comme exutoire aux injonctions et *in fine* comme outil de maintien de l'ordre social. L'utilisation du résultat du jeu sur mobile pour mesurer la chance du jour et l'appellation « jeu des *Mille et une nuits* » montrent la place de l'imaginaire dans les processus d'appropriation des TIC. Le volet ethnographique de notre enquête permet d'observer les joueurs en train de jouer et de constater qu'ils laissent libre court à la parole pour commenter les parties en cours. Le cerveau n'est pas la seule faculté mobilisée lors du jeu car l'imaginaire occupe une place non négligeable. Le mobile peut susciter le travail de l'imaginaire, tout aussi bien que d'autres formes culturelles, notamment le livre et le cinéma. Le jeu *Splinter Cells* illustre parfaitement cette continuité d'univers imaginaires que le mobile parvient à transposer et à évoquer. « J'aime bien retrouver des personnages que je connais, comme Tarzan qui est aussi sur le flipper, les personnages de *South Park* et surtout Sam Fisher, le héros de Tom Clancy. Je joue aussi à *Spider Man* ou à *Joker* ou à *Batman*. Oui, j'ai retrouvé le masque vert, vous savez il y a eu le film *The Mask* avec Jim Carrey. Tout ça, ça communique. Je n'ai pas le flipper dans un coin, le dessin animé dans l'autre et le livre dans un autre et le jeu encore dans un autre coin. Non, pour moi, c'est toujours la même histoire. C'est la suite. Au lieu de lire la suite dans le livre ou de la voir à la télé, je la vois dans mon portable. » Ces témoignages montrent que le mobile puise dans un imaginaire qui appartient à un patrimoine culturel commun.

L'appellation par les enquêtés de « jeux des *Mille et une nuits* » les fait rêver. Ils expliquent que dans certains contextes de stress et fatigue du quotidien, ils cherchent des jeux qui les conduisent ailleurs et leur font oublier la banalité de leur cadre de vie et tout particulièrement celle de la rame de métro où ils se trouvent. Ils optent alors pour des jeux qui se passent sur des îles au soleil ou dans d'autres univers comme les casinos ou les palais des *Mille et une nuits*. Les jeux de loterie ou de hasard stimulent également l'imagination car ils permettent de rêver. Tout devient possible. C'est le « on dirait qu'on serait » de l'enfance et des jeux de type « *mimicry* » définis par Roger Caillois.

Mais l'imaginaire peut aussi trouver sa place non pas dans le scénario lui-même, mais dans la modalité de jeu que choisit le joueur, notamment lorsque n'ayant pas compris le but du jeu, il invente les pans manquants pour combler les zones d'ombre qui persistent. Loin d'être une source de frustration, ce flou lui laisse une place. C'est aussi le cas lorsque l'enquêté ne discerne pas de quoi parle le jeu, ne reconnaissant pas à l'écran s'il s'agit d'une « bille ou d'un bonhomme » ou pour un autre jeu, s'il s'agit « de haricots ou de pots ». Le joueur regarde alors si l'exposé des règles, l'Aide en ligne ou encore le nom du jeu lui fournissent des pistes de réponse. A défaut, il tranche, imaginant des solutions, se créant son propre film et donnant sa propre réception du *gameplay*.

Nous avons pu observer trois attitudes différentes à l'égard d'un jeu intitulé *Box Contest*, dont ni les règles, ni l'Aide ne fournissent de réponse sur la nature de ce qui tombe du haut de l'écran et que le joueur doit évacuer au plus vite sur des tapis roulants. Pour les uns, ce jeu concerne des boîtes et des cartons (Maxime D.) alors qu'il s'agit de colis (Pascale M.) ou encore de paquets cadeaux (Pascale B.) pour d'autres. Ceci n'est pas neutre car en fonction de ce qu'ils projettent dans le jeu, ceci les conduit respectivement à ranger des cartons après un déménagement, à endosser le rôle d'un logisticien professionnel dont le métier consiste à organiser le stockage de colis dans un entrepôt ou encore de la Mère Noël qui livre des paquets cadeaux aux enfants. « J'aime ranger. Cela correspond à mon caractère. Et avec ce jeu, je dois ranger des boîtes, comme si je venais de déménager et ne pas me laisser submerger parce qu'on me les livre très vite. Il y a des cartons partout. Je dois être au four et au moulin. Bon, à la longue, ça me stresse un peu parce que ce n'est pas de la détente » (Maxime D.) ; « Vous voyez tous ces colis ? Il faut que je les range

très vite parce qu'il m'en arrive d'autres et que je dois les évacuer en fonction des destinations. Je me dis que je bosse chez IKEA ou à La Redoute et que je dois livrer les gens en quarante-huit heures chrono. Je me dis que je suis comme ces types en blouse bleue qui sont responsables du bon acheminement des colis ». (Pascale M.) ; « Ce jeu des paquets, je ne l'ai pas très bien compris alors j'ai du me faire mon petit film. Je pense que c'est des paquets mais ce n'est pas écrit. J'ai été lire l'aide mais ils ne disent pas ce que c'est. Donc moi, j'ai décidé que c'est des paquets cadeaux et que je suis la Mère Noël, oui (rires), la femme du Père Noël. Oui, pourquoi on ne parle jamais de sa femme ? Donc moi, je suis la femme du Père Noël et je l'aide à distribuer les paquets de Noël aux enfants. Il faut que je m'applique pour que tous les enfants soient servis dans les temps, le soir de Noël et pas après. Ca muscle, comme jeu (rires). Ca fatigue ». (Pascale B.).

Maxime D. s'est posé la question du nom. « Le jeu s'appelle Box Contest, et Box en anglais, c'est une boîte. J'ai vécu en Australie donc l'anglais, je maîtrise bien mais je n'ai pas la solution dans le nom. Je ne sais pas ce qu'ils ont voulu que ce soit en le créant ». En effet, on peut imaginer qu'un jeu avec des colis s'appellerait plutôt « packet » ou avec des paquets cadeaux « parcel ». Mais il poursuit en remarquant qu'un déménagement concerne des cartons de déménagement et non des colis. La notion de colis étant davantage réservée à un envoi postal. De plus, il souligne que cartons ne se dit pas « box » donc qu'il n'a pas la solution. Mais savoir qui a raison et qui a tort ne présente aucun intérêt pour nous. La réalité telle que l'ont conçue les éditeurs n'est pas fondamentale, au regard de l'interprétation par les enquêtés qui trouvent dans ces zones d'incertitude, un formidable tremplin pour leur imaginaire. De plus, nous observons que les deux univers du joueur lui-même qui range ses cartons de déménagement et du logisticien qui livre des clients dans un délai minimal appartiennent au quotidien et au monde du travail ou des tâches domestiques. Ce ne sont en tout cas pas des univers très ludiques qui procurent évasion et détente. Celui de la Mère Noël est plus festif, même si la contrainte de temps reste forte (« ça muscle, ça fatigue ») et se double d'une inversion des codes sexués. Pascale B. invente une Mère Noël alors que depuis des décennies, il s'agit exclusivement d'un homme dont on ne connaît comme compagnons que des rennes mais pas d'épouse.

Dans ces exemples, l'imaginaire puise dans les zones d'ombre du jeu. Une autre modalité qui laisse l'imaginaire s'épanouir consiste à détourner et à utiliser le jeu autrement que ce qui est prévu par les éditeurs. C'est le cas du joueur qui remplit sa grille de Loto en se servant du tirage aléatoire des billes d'un jeu sur mobile ou encore de ces enquêtées qui mesurent leur chance du jour ou la probabilité d'appel de l'être aimé, en fonction de leurs performances à un jeu. L'imaginaire coexiste très bien avec le rationnel, dans la mesure où le joueur sait qu'il joue et qu'il s'agit d'une fiction mais aussi parce qu'il invente des usages cohérents, rationnels avec une logique narrative. Ainsi lorsqu'il ne comprend pas ce que l'image représente, il part de la forme indéterminée (un rond, un carré) pour en déduire ce que cela pourrait être. Il n'imagine pas que le rond noir puisse être un éléphant rose et reste dans le domaine du possible. On voit alors à l'œuvre comment le rationnel et l'imaginaire se combinent pour aboutir à une construction complexe.

L'inversion des codes sociaux, sexués et hiérarchiques

Nous avons constaté l'existence d'usages qui consistent à réinventer les règles ou à détourner l'issue du jeu pour en déduire la probabilité d'occurrence d'un événement attendu. Ces usages constituent une libération de l'imaginaire et une forme de transgression. Parce qu'il fait parfois appel à l'imaginaire, le jeu rend tout possible. Le joueur devient le temps du jeu un riche propriétaire (Monopoly) et peut même, comme l'acteur en scène, endosser l'habit du méchant et du traître, explorant à faible coût émotionnel des trajectoires de vies. La part de symbolique se manifeste également dans les jeux avec inversion des codes et des rôles sexués traditionnellement attribués aux hommes et aux femmes. En effet, certaines joueuses expliquent qu'elles apprécient de trouver sur le mobile des jeux autres que ces « jeux de garçons où il faut tuer l'autre, les jeux de combats et les courses de voitures », c'est-à-dire des jeux dont l'héroïne est une femme ou encore un jeu de combat où *in fine* c'est la fille qui tape sur le garçon. Elles citent également le jeu sur ordinateur Tomb Raider, qui a donné lieu à un film, dont l'héroïne Lara Craft est une fille ou

encore les cassettes et jeux de « Dora l'exploratrice », destinés aux enfants de trois à huit ans dont l'héroïne est une fille, qui part explorer le monde avec un sac à dos et une boussole. Elles expliquent que ces jeux changent des gameplays usuels qui mettent en scène la femme au foyer, comme mère chargée des tâches domestiques qui sort peu des sentiers battus. Ces jeux leurs plaisent beaucoup car les rôles sexués sont inversés.

Il y a aussi inversion des codes hiérarchiques, comme lorsque l'enfant qui joue bat ses parents, à une partie de Serpent sur le mobile. L'enfant y trouve le bénéfice de la transgression, qui limitée dans le temps ne menace pas les parents. De plus, les TIC étant « les outils de domination de demain, je suis fier de voir que ma fille les maîtrise pour que plus tard, elle n'ait pas un travail comme le mien mais qu'elle réussisse. Avant je lui lisais un livre le soir, maintenant on joue. C'est éducatif». Quant au père d'un grand adolescent, il accepte « de recevoir la pâtée de mon fils. Il est né avec l'informatique donc le portable, il s'en sert naturellement. Moi, j'ai plus de mal. Donc je suis fier de lui (rires) mais par contre, au tennis, quand on joue sur un vrai court, je me bats parce que je ne veux pas perdre contre lui. Le tennis, c'est mon truc depuis tout petit et je n'accepterais pas de perdre aussi facilement qu'à la Course de voitures là-dessus ».

Ce verbatim nous interroge sur la fonction sociale du jeu. En effet, et si le jeu canalise les besoins résiduels de transgressions et dans cette optique, contribue à maintenir l'ordre social ? Un tel bouleversement des représentations sociales entre sexes fort et faible ou entre dominants et dominés présente une fonction cathartique, à l'image de Carnaval où, l'espace d'une journée les positions sociales étaient inversées. La fonction utilitaire de ces jeux et fêtes consiste à l'échelle macro-sociale, à maintenir les hiérarchies de classes et les liens de domination, en permettant un exutoire aux tensions régulées par ce type de pratiques sociales parfaitement intégrées et maîtrisées.

Libérant l'imaginaire, permettant le rêve et l'évasion, les jeux avec inversion des codes sociaux et sexués, la déification de l'utilisateur où tout est possible se posent en rupture, en invention, en innovation, en exutoire d'émotions qui peuvent menacer a priori le lien social et les structures en place. Or, dans leur enquête sur les bars de nuit, Dominique Desjeux, Magdalena Jarvin et Sophie Taponier (1999¹⁴) reprennent les travaux de Louis Dumont (1951¹⁵) sur ce jeu particulier qu'est la Tarasque pour montrer l'importance de l'inversion comme phénomène social de maintien de l'ordre : «L'ordre social pour se maintenir demande du désordre. Il demande un désordre mimé, un désordre qui reste dans le domaine du symbolique et non du passage à l'action. La frontière entre intégration à l'ordre social et désocialisation est parfois bien fragile». Olivier Badot (2006¹⁶) montre que les fast-foods et les centres commerciaux qui permettent une expérience polysensorielle (Résonances, Nature et Découverte...) contribuent au maintien de l'ordre social par inversion temporaire et symbolique des codes sociaux. Il explique que « le fast-food remplirait une fonction de canalisation résiduelle des besoins de transgression dans l'univers du domestique dépolitisé et affadi ».

Jadis de nombreuses civilisations avaient mis au point des fêtes orgiaques telles que les Bacchanales ou les Priapées qui permettaient le temps de l'événement aux tensions de s'exprimer. Ces exutoires en réalité parfaitement organisés étaient intégrés dans le calendrier et permettaient *in fine* comme le montre Georges Balandier (1980¹⁷) de contenir les affects et de maintenir l'ordre le

¹⁴ Desjeux D., Jarvin M., Taponier S. (dir.), 1999, *Regards anthropologiques sur les bars de nuit. Espaces et sociabilités*, Paris, L'Harmattan

¹⁵ Dumont L., 1951, *La tarasque : essai de description d'un fait local d'un point de vue ethnographique*, Paris, Gallimard

¹⁶ Badot O., 2006, Fast-food, in *Dictionnaire du corps en sciences humaines*, Andrieu B. (dir.), Paris, CNRS Editions, p.183-185

¹⁷ Balandier G., 1951, rééd 1980, *Le pouvoir sur scènes*, Paris, Balland

reste de l'année. «Le carnaval parle d'une même structure sociale, celle qu'illustrent les grands rituels nationaux magnifiant l'ordre – ses valeurs, ses codes, ses hiérarchies. Mais à l'envers : il retourne le système des rôles et des positions classant les individus, pour mieux l'affermir à l'endroit dès la fin du rite». Michel Maffesoli (1988¹⁸) illustre cette théorie sur des exemples puisés dans les concerts techno et les rave parties. On pourrait ajouter le Mondial du football ou autres événements sportifs qui rassemblent les gens dans les cafés devant les écrans de télévision puis ensuite dans les rues pour partager, communier et communiquer leur joie et leur liesse.

La transgression permet une canalisation des tensions et une libération des affects. Temporaire, elle ne menace pas l'ordre social. Sur le mobile comme ailleurs, cette inversion et transgression des codes restent limitées, notamment en matière d'enjeux financiers, puisque nous observons que les enquêtés jouent au poker avec des allumettes ou encore contre un apéritif ou une bouteille de soda. Cette transgression est également limitée dans les propositions qu'elle fait. En effet, les éditeurs ne font pas cette proposition pourtant réclamée par les joueurs homosexuels, qui concerne l'image à reconstituer sur le Taquin sur le mobile. Le jeu actuel se limite à offrir l'image d'un couple hétérosexuel qui s'embrasse alors qu'ils aimeraient pouvoir y voir un couple homosexuel. Au stade actuel, les jeux n'intègrent comme transgression que l'inversion des rôles sexués dans la sphère domestique et publique en présentant une femme exploratrice, chef d'entreprise ou à la tête d'une armée.

En revanche, les enquêtés trouvent certaines transgressions inacceptables, notamment celle qui inverse la frontière entre les bons et les méchants, lorsque ceux-ci sont issus de la réalité. Cela reviendrait à réécrire l'histoire ou à la modifier. En effet, ils refusent de jouer à un jeu qui retrace l'assassinat du président John F. Kennedy. Il faut se mettre dans la peau du tueur et choisir l'angle de tir. Ils citent également le jeu de cartes distribué par George Bush à ses troupes en Irak, qui représente Ben Laden comme figure à abattre. Ceci montre que toutes les formes de transgression ne sont pas acceptables pour les joueurs. Si le respect des codes sexués et des rôles sexués paraît archaïque à certains joueurs, les notions de bons et de méchants ne sont pas aussi flexibles.

Un second mécanisme, à savoir le vocabulaire propre aux jeux contribue à créer ou entretenir le lien social. Enfin, cette création *ex nihilo* de vocabulaire propre aux jeux et son partage fédèrent en inventant de nouveaux codes et de nouveaux rites qui relient le joueur en solo sur son mobile à la communauté des joueurs. Les enquêtés parlent de « soluces », « de gros nez » ou de « leecher » pour désigner respectivement des astuces pour les jeux, les parieurs au PMU qui pensent avoir des martingales pour optimiser les gains et les internautes qui se connectent sur les sites de fans de jeux uniquement pour prélever des informations sans jamais en donner. Olivier Badot (2005¹⁹) le souligne également dans le cadre des chaînes de magasins « Build a bear » où les affiches et les publicités reprennent autant que possible le mot « ours » ou « peluche », pour aboutir par exemple à un « à pluche » pour « à plus » ou « affaires à faire » devient « aff-ourses à faire ». Ces néologismes contribuent à structurer la société autour de la consommation.

Qu'il soit hors mobile ou sur le mobile, le jeu présente l'utilité sociale, d'intégrer l'individu dans la société. L'adhésion et le respect des règles montrent également une intégration sociale du joueur, qui au sens du Contrat Social défini par Jean-Jacques Rousseau (1762²⁰), se soumet le temps du jeu à des conventions qui le socialisent et l'intègrent. Le titre de l'essai de Johan Huizinga (1938²¹) et

¹⁸ Maffesoli M., 1988, *Les temps des tribus*, Paris, Méridiens Klincksieck

¹⁹ Badot O., 2005, Esquisse des fonctions socio-anthropologiques du commerce et de la distribution. Les cas McDonald's, West Emerton Mall et Wal-Mart, thèse de doctorat, Université de Paris 5

²⁰ Rousseau J.-J., 1963, *Du Contrat Social ou Principe du Droit Politique*, Paris, Union Générale d'Éditions

²¹ Huizinga J., 1938, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard

les précisions de Roger Caillois (1958²²) sur sa recherche des « vertus civilisatrices du jeu » affirmaient déjà cette utilité sociale que l'on retrouve sur le mobile, malgré les différences de contextes d'usages.

Les pratiques ludiques dans le monde du travail, huile dans les rouages

Le lieu de travail apparaît comme un contexte inédit pour le jeu puisque jusqu'alors comme le rappelle Roger Caillois (1958), le jeu est une activité improductive : « Dans le jeu, il y a déplacement de propriété, mais non production de biens. C'est en effet une caractéristique du jeu qu'il ne crée aucune richesse, aucune œuvre. Par là, il se différencie du travail ou de l'art ». Jusqu'alors l'usage du mobile professionnel ou personnel dans l'entreprise est essentiellement étudié en sociologie du travail sous l'angle professionnel, notamment l'impact du télétravail sur le lien de subordination et sur la frontière entre vie privé et vie professionnelle. Par exemple, en 2005 et 2006²³ nous avons conduit deux études qualitatives par entretiens et observations *in situ* sur les usages professionnels du mobile par les cadres français et américains. Nous observons que, propriétaire du mobile, l'entreprise peut se retrouver pénalement responsable des actions d'un salarié qui aurait surfé sur des sites interdits ou téléchargé des fichiers.

Le mobile modifie également le lien entre pairs car son intégration dans les processus de travail existants est rarement prévue si bien qu'il crée des circuits de décision parallèles où tous les acteurs concernés ne sont pas nécessairement impliqués dans la prise de décision alors que d'autres moins pertinents mais joignables peuvent la prendre, soit contraints faute de supérieurs hiérarchiques joignables, soit volontairement pour prendre le pouvoir. Être joignable n'est pas nécessairement vertueux car en palliant ainsi les dysfonctionnements de l'entreprise et la procrastination de certains collègues ou partenaires d'affaires, on assume un stress voire endosse une responsabilité supplémentaire notamment en cas de litiges. En l'absence de charte d'utilisation qui encadre les bons usages, chacun invente son mode d'emploi pour concilier réactivité et urgence généralisée, apprenant à filtrer pour se protéger. « Je dois mentir et dire qu'on va être coupés ». Les enquêtes concluent que le mobile est « un grain de sable dans les rouages ».

L'enquête sur les usages du jeu complétée par une étude sur la TMP²⁴ (Télévision Mobile Personnelle) montre trois usages ludiques du jeu *stricto sensu* et de la TMP qui constituent une ressource supplémentaire de gestion du lien social au travail. Échanger un jeu, des astuces ou même son mobile avec les collègues constitue un usage collectif et récurrent surtout dans les PCS inférieures qui ont des horaires de travail rigides et de l'attente (flotier en planque, surveillant en piscine, agent administratif...). Ce rituel quotidien structure l'emploi du temps autour de routines, accompagnant une pause café ou repas. Un partage narratif symboliquement important prolonge l'usage relationnel car les commentaires donnent lieu à interprétation où interviennent l'imaginaire, l'engagement corporel et la création d'un vocabulaire commun : « On l'a baptisé *Le jeu des Mille et une nuits*. » ; « On joue à deux sur mon portable et on crie pour déconcentrer l'autre. C'est physique comme jeu. » De plus, le partage narratif « fait un sujet de conversation neutre comme les programmes de télé. Ça ne menace pas comme parler politique ».

Un second usage concerne les salariés isolés (gérant de magasin, chauffeur de bus en attente au terminus, commercial en déplacement) qui utilisent le jeu ou la TMP en bruit de fond ou font une partie de jeu pour se tenir compagnie. « Je joue ou je regarde la télé dans ma voiture à l'arrêt avant

²² Caillois R., 1958, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, Folio Essais

²³ 2008, à paraître, Blandin A., Lejealle C., *L'appropriation du mobile professionnel par les cadres français et américains : sortir de la dialectique de l'autonomie et du contrôle*, Paris, L'Harmattan

²⁴ Lejealle C., *La TMP est-elle une télévision miniature ?*, Actes du colloque TIC&Organisation 7-8 janvier 2008, Paris, GET Editions

d'aller chez un client ou quand je mange tout seul». L'usage ludique « est une présence mais avant j'étais dans un autre magasin avec deux collègues donc je n'en avais pas besoin de la télé. Je n'étais pas seule».

Enfin, un troisième usage individuel et récurrent consiste à s'isoler dans une bulle ressourçante le temps d'une pause en solo, dans un bureau paysager bruyant. « Je me fais mes pauses en solo comme une clope si j'étais fumeuse. Je zappe un peu mais j'ai surtout besoin de calme et de me retrouver un peu seule avec mon casque pour oublier un peu la présence des autres. C'est un moment de calme pour moi ». Le contenu du jeu ou de l'émission importent moins que la manipulation du clavier, exutoire aux tensions. Objet d'apaisement moteur, l'usage ludique « permet de passer mes nerfs sur le portable et pas sur ma collègue qui me prend la tête ou sur celle qui est en retard et qui me retarde. Plutôt que de m'en prendre à elle, je tape un peu partout comme un enfant sur son jouet ».

Ainsi, si le mobile constitue un grain de sable dans les usages professionnels entre pairs, les usages ludiques permettent au contraire de huiler les relations. Ils entretiennent ou ménagent le lien social, autour du « faire et du dire ensemble » pour concilier temps collectif et personnel. Présence et absence prennent un sens nouveau, permettant de s'évader en solo ou au contraire de s'ancrer et se raconter comme une communauté qui partage des rituels sociaux. Ceci est possible car le jeu n'est plus une activité séparée dans le temps et l'espace mais une ressource pour articuler les activités, « du ciment », «de l'huile dans les rouages ».

CONCLUSION

Cette enquête sur les usages du jeu sur mobile montre que contrairement aux autres jeux, le jeu sur mobile sort du domicile et des lieux dédiés (casino, bowling) et s'invite en mobilité et sur les lieux de travail. Il n'est plus une activité spatialement et temporellement isolée donc facilement identifiable comme telle mais se pratique n'importe où et n'importe quand, si bien que ses frontières sont floues et qu'il n'est pas toujours qualifié comme tel. Nous comprenons ainsi pourquoi alors que tant de gens l'ont déjà essayé ou jouent très ponctuellement, peu pensent à ces moments là et encore moins se disent joueurs. Ce n'est pas qu'elle soit illégitime ou honteuse mais plutôt sporadique, étalée dans le temps et l'espace, si bien que la pratique passe inaperçue des proches mais aussi du joueur lui-même qui gardera davantage en mémoire de mémorables parties de Monopoly en famille ou une soirée festive au casino. Par conséquent, le jeu sur mobile doit intégrer les contraintes de la situation et les tiers présents. Il faut gérer en continu une autre activité qui se superpose au jeu, si bien que le déplacement du corps peut être lié à cette autre activité (changer de rame), à la mobilité et non au jeu. Là encore ce sont les caractéristiques matérielles du support (transportable, compact) qui permettent ces usages particuliers.

Alors qu'hors mobile, un jeu donné oriente vers une seule forme de sociabilité, un même jeu sur mobile peut se décliner sous trois formes : collectif en co-présence, collectif à distance ou individuel. Il peut également être mobilisé pour passer dynamiquement d'une forme à l'autre, avec l'arrivée ou le départ d'un tiers éventuellement joueur. Ainsi le jeu sur mobile s'avère une ressource supplémentaire pour gérer le lien social, entre proches ou avec des inconnus, au domicile, au travail ou en mobilité. N'étant plus séparé dans le temps et l'espace, il permet d'articuler différentes activités sociales, de meubler des interstices entre deux temps sociaux. Exutoire aux tensions et objet d'apaisement moteur, il permet d'attendre patiemment un proche ou de passer son énervement sur le support. Lorsque le proche est présent mais occupé par une activité en solo (il lit ou regarde le football à la télévision), le joueur peut alors se mettre à jouer sur le mobile, pour avoir lui aussi une activité en solo, interruptible, lorsque l'autre s'adresse à lui. Le jeu permet de ne pas avoir l'air en attente, tout en restant ouvert à la conversation et à l'interaction, et de ne pas être un poids dont il faut s'occuper mais pas non plus enfermé dans sa bulle. Cette situation fonctionne vertueusement lorsqu'il n'y a pas d'ambiguïté sur ce qu' « être ensemble signifie, à la fois avec et seul » (Singly, 2001²⁵). Les deux partenaires ont trouvé un mode de communication parfois silencieux, qui inclut des aspects phatiques, tacites et implicites, dans lequel s'inscrit le jeu sur mobile. Avec les inconnus, dans les lieux publics (transports, salle d'attente, salle de spectacle) . Dans les contextes quotidiens, le jeu peut éviter de « perdre la face ou faire bonne figure » (Goffman, 1974²⁶) en minimisant la gêne car il permet de fixer le regard ailleurs. Au travail, lorsqu'il faut attendre un élément extérieur pour travailler (arrivée d'un client, arrivée d'un appel téléphonique pour un standard de billetterie, îlotier en planque), il donne une contenance, acceptable de l'extérieur ou sert de support d'échange de jeux ou d'astuces, suscitant un partage narratif autour de rituels et de routines.

De nouvelles normes d'usage doivent se mettre en place pour concilier individuel et collectif et s'adapter aux évolutions du contexte en situation de mobilité. Ceci implique des contraintes au niveau du gameplay pour tenir compte des interruptions et de fragmenter les usages au cours de la journée, étalant parfois une partie sur plusieurs jours. La fonction pause et la sauvegarde de la partie en cours sont indispensables pour gérer la présence des tiers et la mobilité. De faible coût (trois à cinq euros) et de durée de vie limitée, le jeu apparaît alors comme un produit de grande

²⁵ Singly F. de, 2001, *Libres ensemble. L'individualisme dans la vie commune*, Paris, Nathan

²⁶ Goffman E., 1974, *Les rites d'interaction*, Paris, Minuit, « On peut définir le terme de face comme étant la valeur sociale positive qu'une personne revendique effectivement à travers la ligne d'action que les autres supposent qu'elle a adoptée au cours d'un contact particulier ».

consommation qui doit répondre aux attentes du consommateur et se plier aux contraintes du contexte. Pour des durées de jeu courtes, il doit être prêt à l'emploi et permettre d'entrer rapidement dans le jeu et de faire tenir une partie dans les cinq minutes de pause ou d'attente entre deux activités ou en parallèle. Sur des durées longues au contraire, le gameplay doit permettre comme le récit des *Mille et une nuits* de renouveler l'intérêt pour pouvoir continuer à jouer.

Mais les enquêtés expliquent que cette dialectique du « prêt à l'emploi » et du « renouveler l'intérêt » n'est pas propre au jeu sur mobile. En effet, pour les intermittents du spectacle, la scène présente les mêmes difficultés « d'arriver à étonner le partenaire pour retrouver du plaisir à monter sur scène tous les soirs ». (Catherine P.). La cuisine sert également de référence et de pôle d'expérience dans lequel puiser pour gérer ce même double problème. « Je dois faire à manger tous les jours et des fois, j'en ai assez. Il faut tout le temps se renouveler. Je fais des pâtes, j'invente, je varie les sauces et les formes mais dans le fond, c'est toujours des pâtes et de la tomate (rires). Mon jeu, c'est un peu pareil ». (Pascale B.). Pour d'autres encore, en couple depuis des années, c'est la sexualité qui fournit un terrain de comparaison. « Ma femme et moi, on se connaît depuis vingt ans et donc des fois, on doit être inventif pour ne pas se lasser au lit. Parce que le Kama-Sutra, c'est pour les athlètes hyper souples donc nous, on doit trouver autre chose pour encore prendre plaisir à faire l'amour ensemble, après vingt ans. C'est comme le jeu. Et des fois, on n'a que cinq minutes et on fait ça vite fait. Oui, le matin, ce n'est pas pareil que certains soirs où on a le temps » (Thierry P.).

Nous constatons que le joueur est confronté dans d'autres univers (nourriture, sexualité) que celui du jeu à cette double contrainte : prendre plaisir sur de courtes durées et gérer la lassitude sur le long terme. Pour appréhender le jeu sur mobile, les enquêtés puisent à la fois dans leurs expériences des jeux hors mobile mais aussi dans d'autres pratiques ou expériences qui elles aussi mobilisent les cinq sens et laissent une place à l'imaginaire. Le jeu apparaît alors non plus comme une activité isolée mais comme constitutive de toutes les autres activités, qu'elle entrelace et qu'elle permet de coordonner sans heurts, laissant une place aux autres formes de jeux davantage festives, ostentatoires, esthétiques ou statutaires que sont la roulette au casino, le bridge, le Monopoly en famille ou encore une partie de football.

BIBLIOGRAPHIE

Badot O., (2006), Fast-food, in *Dictionnaire du corps en sciences humaines*, Andrieu B. (dir.), CNRS Editions, p.183-185

Badot O., (2005), *Esquisse des fonctions socio-anthropologiques du commerce et de la distribution. Les cas McDonald's, West Emerton Mall et Wal-Mart*, thèse de doctorat, Université de Paris 5

Balandier G., (1951, réed 1980), *Le pouvoir sur scènes*, Paris, Balland

Bourdieu P., (1979), *La distinction. Critique sociale du jugement*, Paris, Minuit

Brougère G., (2006), *Jouets et Compagnie*, Paris, Stock

Caillois R., (1958), *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, Folio Essais

Desjeux D., Jarvin M., Taponier S. (dir.), (1999), *Regards anthropologiques sur les bars de nuit. Espaces et sociabilités*, Paris, L'Harmattan

Dostoïevski F., (1973), *Le joueur*, Paris, Poche Folio

Dumont L., (1951), *La tarasque : essai de description d'un fait local d'un point de vue ethnographique*, Paris, Gallimard

Gacem K., (1999), « Le succès du fast food auprès des familles. Une pratique récréative », *Dialogue*, n°144, p.79-88

Garabuau-Moussaoui I., Desjeux D. (dir.), (2000), *Objet banal, objet social. Les objets quotidiens comme révélateurs des relations sociales*, Paris, L'Harmattan

Goffman E., (1974), *Les rites d'interaction*, Paris, Minuit

Goffman E., (1973, trad. 1996), *La mise en scène de la vie quotidienne. Tome 1. La présentation de soi*, Paris, Minuit

Goffman E., (1973, trad. 1996), *La mise en scène de la vie quotidienne. Tome 2. Les relations en public*, Paris, Minuit

Hénion A., 2005, Paris, « Pour une pragmatique du goût », working papier n°001, www.csi.org

Huizinga J., (1938), *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard

Lahire B., (2004), *La culture des individus. Dissonances culturelles et distinction sociale*, Paris, La Découverte

Maffesoli M., (1988), *Les temps des tribus*, Paris, Méridiens Klincksieck

Memmi A., (1979), *La dépendance. Esquisse pour un portrait du dépendant*, Paris, Gallimard, Folio Essais

Rousseau J.-J., (1963), *Du Contrat Social ou Principe du Droit Politique*, Paris, Union Générale d'Éditions

Simmel G., (1957), *Brücke und Tür- Le pont et la porte*, Stuttgart, Koehler

Singly F. de, (2001), *Libres ensemble. L'individualisme dans la vie commune*, Paris, Nathan

Tisseron S., (2000), *Petites mythologies d'aujourd'hui*, Paris, Aubier

Zweig S., (1980), *Le joueur d'échecs*, Paris, Le Livre de Poche

ANNEXE : Portrait des 40 enquêtés joueurs réguliers

Esquissons en quelques traits le portrait des enquêtés, joueurs réguliers, les femmes puis les hommes, par âge croissant. On pourra se référer aux entretiens *in extenso* pour plus d'informations.

Ingrid P. : 25 ans, assistante commerciale, très sportive, un compagnon avec qui elle se rend dans la salle de jeux La Tête dans les nuages, lit Da Vinci Code qu'elle transporte avec elle et qu'elle considère être un classique de la littérature, fait du sport en salle trois fois par semaine.

Angélique D. : 25 ans, a repris des études payées par son employeur donc lit en ce moment beaucoup pour les études, vit avec un copain qui travaille déjà, aime les jeux qui font du bruit où on tape sur les touches au hasard comme les jeux des tout-petits, commande tout par Internet et paie avec sa carte bancaire.

Céline D. : 25 ans, vient de finir ses examens pour être professeur de sport, est en attente des résultats et en recherche d'emploi, vit avec son copain dans petit appartement exigü, joue à côté de lui sur le canapé pendant qu'il regarde le football à la télévision, joue avec lui par SMS pour voter à Qui veut gagner des millions, a essayé de jouer contre lui mais il est plus rapide donc cela l'énerve, pratique la danse classique.

Karen E. : 26 ans, institutrice, joue avant le retour de son copain au jeu des pingouins et s'en occupe plusieurs fois dans la journée car il faut vendre le produit de sa pêche et lui trouver une femelle, fréquente la salle de jeux Oya, joue au poker, aime faire fructifier son argent en gagnant de l'argent avec les jeux gratuits, soucieuse des coûts.

Virginie F. : 26 ans, prépare actuellement un CAP d'esthétique donc parfois en stage, mère célibataire qui élève son enfant avec sa sœur et sa mère, fait des tests de crèmes de beauté pour avoir des soins gratuits, problèmes financiers et peur de perdre de l'argent en jouant trop aux jeux de grattage, a vu des proches poursuivis par les huissiers pour dettes de jeux et c'est aussi le cas d'une amie qu'elle héberge temporairement.

Nora A. : 27 ans, travaille à mi-temps comme hôtesse d'accueil, cherche du travail à plein temps par Internet, l'aînée de sept frères et sœurs avec qui elle joue sur consoles, mère décédée, le père l'élève seul, aime faire les courses toute seule le samedi dans les centres commerciaux, possède une carte illimitée de cinéma et y va plusieurs fois par semaine.

Béatrice B. : 29 ans, maquettiste en free lance, d'origine antillaise, a quitté la Guadeloupe après le bac pour l'Alsace, fréquente le milieu de la nuit antillais, un compagnon avec qui elle ne cohabite pas mais a des rituels d'appels le matin pour le réveil et le soir pour le coucher, a peur de l'assuétude pour les courses et pour les jeux d'argent car elle a observé son père et ses oncles se ruiner, estime que cette appétence pour les jeux d'argent est propre aux Antillais et a réussi à en éloigner son père.

Nathalie G. : 29 ans, venue par hasard un dimanche midi alors que l'entretien était prévu pour le lendemain, travaille dans la fonction publique comme interlocutrice des mairies pour les contrats dans les zones défavorisées, a récemment changé de poste passant d'un travail sédentaire à un travail avec nombreux déplacements, a vu ses usages de jeux changer, joue intensivement en réseau sur Internet, milieu qu'elle juge peu féminin mais qu'elle connaît depuis plus de dix ans, se dit appartenir à la génération Récré A2, celle des dessins animés d'un nouveau type car influencés par les mangas, aime les mangas et s'est fait un avatar.

Stéphanie F. : 30 ans, travaille à la cantine scolaire d'une école avec sa mère, elles font matin et soir ensemble les trajets en métro et train, deux enfants qu'elle élève seule, n'utilise pas l'informatique dans son travail et se dit handicapée par son manque d'expertise technique, joue avec sa fille pour qu'elle sache mieux s'en servir.

Stéphanie H. : 31 ans, travaille au standard de réservation d'une salle de spectacles, un fils et un mari algérien, en vacances en Algérie au moment de l'entretien, lui envoie des SMS en arabe qu'elle montre, archive les réponses et les relit pendant leur absence, fréquente avec son époux les cafés pour jouer aux dominos, aime se promener seule à pied dans Paris et ne prend jamais les transports en commun, aime aller au théâtre seule, va souvent seule en Bretagne voir sa mère, lui envoie des photos de son fils via le mobile.

Catherine P. : 31 ans, directrice artistique, un compagnon avec qui elle vit, aime les jeux de Backgammon et le Pac Man de son enfance, utilise le jeu sur mobile comme horoscope ou pour savoir si son compagnon va l'appeler, pas de télévision, enfance à jouer avec de nombreux frères et sœurs.

Isabelle Q. : 31 ans, juriste, travail sédentaire, un compagnon avec qui elle vit, originaire de Besançon, se dit expatriée à Paris et se plaint de l'anonymat de la ville, pratique les jeux sur consoles et sur Internet mais lui ne joue pas donc sujet de discorde lorsqu'elle joue des heures le soir, venue en tenue de sport car elle en fait trois fois par semaine.

Anne-Sophie P. : 32 ans, éditrice, vit seule et aime la solitude, sait s'occuper contrairement à sa sœur qu'elle critique, va beaucoup au cinéma et lit de la littérature, a d'ailleurs un livre dans son sac, considère le mobile comme son doudou, joue dans son lit le soir.

Cécile C. : 32 ans, chanteuse en free lance, un petit garçon, vit avec son compagnon qui travaille dans l'informatique et qu'il maîtrise mieux qu'elle, joue au travail devant ses collègues pour faire une pause, le jeu serait aussi discret que la frappe d'un SMS.

Katarina G. : 33 ans, mannequin, d'origine polonaise, vient d'épouser le père de sa dernière fille, deux filles dont un bébé qu'elle a emmené, qu'elle linge et nourrit pendant l'entretien, a bénéficié d'un logement HLM.

Sabrina D. : 35 ans, policier, un goût pour les jeux mais pas le réseau amical pour jouer à plusieurs, aime la peinture, se plaint de pas lire assez, aime aller faire du lèche vitrine dans Paris et se promener seule dans les magasins.

Lucie P. : 36 ans, artiste peintre en free lance, un enfant, appétence pour les jeux qu'elle explique par son origine philippine où on joue beaucoup, aime regarder seule des séries télévisées pendant vingt-quatre heures où elle s'isole, aime les jeux d'échecs et de réflexion.

Pascale M. : 36 ans, secrétaire, divorcée, vit en famille recomposée avec un homme également divorcé, deux enfants en garde alternée, chacun le sien donc nécessité de gérer le temps passé avec chacun, a pour hobby de jouer au Loto avec des jetons, se rend en salle six à huit fois par mois pour participer, fait toutes sortes de concours sur Internet ou par courrier, a eu toutes les consoles de jeux et fait des concours sur portable avec le fils de son ami, joue dans la voiture sur la Game Boy en attendant les enfants ou au travail pendant la pause déjeuner au lieu d'aller à la cantine avec les collègues.

Sylvie C. : 39 ans, a repris des études de secrétariat, joue actuellement des heures sur le mobile car étudiante donc a plus de temps dans la journée quand les autres ne sont pas là, très proche de sa sœur jumelle qui l'a initiée au tarot marseillais et à l'occultisme, utilise le jeu sur mobile comme

horoscope, aime tous les jeux de chance et de hasard, dextérité venue d'années de pratiques du flipper dans le café que tenait son père puis actuellement son frère.

Corinne M. : 39 ans, secrétaire actuellement en année sabbatique, profite de cette année pour se faire plaisir et donc jouer davantage sur le mobile, un mari cuisinier, deux fils de dix-huit et quinze ans, voyage avec son fils aîné et revient de Djerba où elle a joué sur la plage, dans la chambre d'hôtel et pendant les temps de transport en avion, ne circule qu'en voiture, ne prend jamais de métro, mais chatte sur Internet et s'est fait un avatar.

Pascale B. : 42 ans, s'occupe d'une personne âgée à temps partiel, un mari chauffeur de taxi, deux enfants, n'utilise pas l'informatique dans son métier et se dit peu experte en informatique, espère que ses enfants n'auront pas ce handicap et joue avec sa fille sur le mobile pour lui faire découvrir la technique, a peur de voir sa facture de mobile augmenter, se retient d'explorer le téléchargement, a eu une mauvaise expérience avec l'envoi automatique de son score vers l'opérateur et donc une facture élevée, expose des problèmes financiers, fréquente Emmaüs où elle était la veille à l'ouverture, a pour loisir de venir un après-midi par semaine en train sur Paris pour se promener seule dans les rues, a fait une année d'étude artistique et réalise des bijoux personnalisés, elle en porte d'ailleurs sur elle.

Maxime D. : 25 ans, cadre à l'export en recherche d'emploi, a travaillé en Australie et n'a pas droit aux Assedic, a très peu d'amis car revient de l'étranger, une mère allemande mais ne sait rien du passé de cette branche familiale, pratique le golf et a été Gentil Organisateur, c'est-à-dire moniteur de golf au Club Méditerranée trois ans auparavant.

Sébastien G. : 25 ans, technicien supérieur dans la fonction publique, travaille dans les courants porteurs en ligne, une compagne comptable avec qui il vit et veut créer son entreprise peut-être d'expertise comptable, habite Saint-Cloud et prend une partie des transports avec elle le matin, joue dans le bus lorsqu'elle n'est pas avec lui, un assistant personnel qu'il synchronise avec l'ordinateur, a étudié ses fonctionnalités et les présente, oriente ses loisirs vers la création de son entreprise.

Franck L. : 26 ans, gérant d'une boutique de vêtements, interdit à ses vendeuses de jouer donc se cache dans son bureau pour jouer plusieurs fois dans la journée, pas de compagne mais en recherche actuellement une, vit avec un colocataire, aime faire la fête avec ses copains, notamment les soirées tarot car on boit et on mange en même temps.

Fabien M. : 27 ans, musicien en free lance, violon classique, a démarré le piano avec sa mère qui était professeur de piano, a peur de devenir autiste en jouant des heures seul, peur de la dépendance car en horaires décalés par rapport à ses amis, il est tenté de jouer dans la journée, pas de compagne en ce moment, a peur de la solitude et de meubler par le jeu seul.

Julien R. : 28 ans, professeur d'histoire, cherche à devenir intermittent du spectacle comme comédien et metteur en scène, une compagne avec qui il vit, est parti avec elle en voyage à Berlin fin décembre, aime lire Philippe Delerm dont il retrouve l'ambiance chez sa mère à Toulouse, joue sur ordinateur vingt-quatre à la suite après des examens ou des périodes de stress, aime comprendre la programmation des jeux plus que jouer en suivant les règles, peur de basculer dans l'assuétude aux jeux sur ordinateur donc en désinstalle et en donne.

Ludovic P. : 30 ans, analyste programmeur, en couple sans enfant, aime la technique qui est à la fois son métier et son loisir préféré, se rend chaque semaine ou deux fois par semaine en salle avec ses collègues pour jouer puis prendre un verre, joue en solo sur l'ordinateur chez lui ou au travail.

Olivier C. : 31 ans, informaticien, marié, une fille en bas âge qui occupe ses loisirs, a perdu sa mère très jeune donc enfance difficile, hésite sur la profession de son père car il a été placé dans la famille, fils unique, apprécie ses collègues informaticiens qui sont ses amis, appartient au fan club

de Disneyland Paris, y va très régulièrement notamment en soirées privées, rencontre les inconnus sur le site du fan club qui deviennent ensuite ses amis.

Nelson P. : 31 ans, cadre dans la qualité, marié, sans enfants, d'origine portugaise, joue avec d'autres Portugais le week-end mais par orgueil attend d'avoir un bon score pour leur montrer qu'il joue, assiste à des matches de football et joue en présence de ses copains, pendant l'attente au stade.

Thierry F. : 33 ans, chauffeur de car pour une compagnie aérienne, marié, une fille en bas âge qui est sa priorité et envers qui il a une responsabilité d'adulte, donc ne joue pas à des jeux violents et ne chatte pas, n'utilise pas les NTIC dans son travail et s'est acheté un ordinateur à la maison pour ne pas être dépassé mais trouve cela complexe comme la lecture des contrats, manifeste de la vénération pour la technique, joue assis dans la galerie marchande en attendant sa compagne, télécharge des sonneries et des fonds d'écran qu'il supprime au bout de quinze jours mais sa compagne se plaint du surcoût engendré.

Mounir E. : 36 ans, agent bibliothécaire pour la conservation des ouvrages rares et des manuscrits, vient directement de chez un auteur connu qu'il admire, considère les livres comme des objets sacrés même s'il ne lit pas, une fille en bas âge qui est son loisir et envers qui il a une responsabilité d'adulte, donc ne joue pas à des jeux violents et ne chatte pas, parents issus du bled en Algérie, n'ont pas pu faire d'études donc lui veut réussir pour leur faire plaisir, de nombreux frères et sœurs avec qui il a joué et joue encore autour de jeux de société.

Pascal M. : 37 ans, ancien cadre devenu il y a quatre ans intermittent du spectacle, ce travail est sa priorité car il l'a choisi après avoir vécu autre chose, seul et recherche une copine sur les sites de rencontres, fait de la danse et du chant, ira ensuite à une répétition après l'entretien, joue pendant l'attente sur les tournages pour ne pas manger et se détendre, joue des nuits entières sur Internet, mais peur de l'engrenage de la solitude.

Hervé L. : 38 ans, chef d'équipe dans la fonction publique dans un centre de tri du courrier, un copain avec qui il vit, les deux travaillent le matin de six heures à treize heures, son ami le dépose en voiture le matin, fait beaucoup de sport, achète ses billets d'avion sur Internet, fils d'agriculteurs dans le Nord de la France, joue dans la voiture lorsqu'ils rentrent le week-end chez ses parents et que son compagnon conduit, s'est mis tard à l'informatique mais avec vénération pour la technique, ils ont décidé de ne pas acheter de console de jeux pour ne pas s'enfermer en jouant tous les deux pendant des heures.

Thierry P. : 38 ans, inspecteur de sécurité à une mairie, îlotier souvent en attente en planque, marié, un fils de seize ans et demi avec qui il joue ou qu'il regarde jouer, a fait de nombreux voyages en Europe en voiture car refuse de prendre l'avion ou de confier le volant, veut maîtriser et être aux commandes donc ne joue pas à des jeux de hasard, aime aller à la pêche et à la chasse, chine les brocante le week-end avec son épouse et va au casino avec elle, a joué au poker avant son mariage.

Jean-Michel G. : 39 ans, auditeur financier, vit avec un ami, fait du patin à glace, a joué des nuits entières sur ordinateur avec son compagnon précédent, est soulagé que son nouveau compagnon ne joue pas, soucieux des dangers de l'écran notamment pour l'enfant d'une amie qui joue pendant que les adultes dînent.

Didier L. : 39 ans, maquettiste en free lance, a fait beaucoup d'autres métiers avant, prêt à tout faire pour éviter le travail sédentaire, vit avec un ami, adore faire la cuisine et créer des recettes, aime découvrir de nouveaux jeux et en inventer, se lasse vite, aime le jeu où il faut chercher un couteau et ouvrir une porte, a l'expérience de nuits entières à jouer sur consoles a peur de cet enfermement.

Lionel G. : 41 ans, moniteur de natation en piscine, a fait des études de sciences de l'éducation, sera père pour la première fois dans quelques jours, vit temporairement chez sa belle-mère jusqu'à

l'accouchement, n'a jamais déménagé depuis sa naissance et a gardé son copain de CP, emprunte les mobiles de ses collègues pour jouer sur le bord du bassin, a fait des nuits entières de jeux de rôles mais a arrêté une fois marié.

Marc D. : 41 ans, entretien fait avec Christian Licoppe, officier de police en instance de divorce donc résidences séparées actuellement, doit trouver un nouveau rythme du fait du changement de situation, joue le matin en attendant le déjeuner et le soir en attendant le dîner, voit son fils aîné de temps en temps et joue avec lui en réseau, sur l'ordinateur.

Bruno M. : 41 ans, travail dans un centre d'appels, vit avec un ami, joue avec ses neveux et nièces, a voté pour le Loft 1 pour savoir ce que c'est, fait de la natation pour soigner son mal de dos.

Philippe R. : 42 ans, cadre supérieur dans une banque, marié, deux enfants qui lui mettent des sonneries amusantes sur son mobile, en ce moment un bruit de vache qui meugle, se cache pour jouer sur le mobile, personne ne sait qu'il joue.