

Les pratiques de jeux mobiles *Free-to-Play* : L'entrecroisement du temps, de la technologie et  
des jeux dans la vie quotidienne

Jean-Philippe Laforge

Mémoire

présenté

au

Département de Sociologie et Anthropologie

comme exigence partielle au grade de  
maîtrise ès Arts (Sociologie)  
Université Concordia  
Montréal, Québec, Canada

Mars 2023

© Jean-Philippe Laforge, 2023

**UNIVERSITÉ CONCORDIA**  
**École des études supérieures**

Nous certifions par les présentes que le mémoire rédigé

par Jean-Philippe Laforge  
intitulé Les pratiques de jeux mobiles *Free-to-Play* : L'entrecroisement du temps,  
de la technologie et des jeux dans la vie quotidienne

et déposé à titre d'exigence partielle en vue de l'obtention du grade de

**Maîtrise ès Arts (Sociologie)**

est conforme aux règlements de l'Université et satisfait aux normes établies pour ce qui est de l'originalité et de la qualité.

Signé par les membres du Comité de soutenance

\_\_\_\_\_ Présidente

*Sylvia Kairouz*

\_\_\_\_\_ Examinatrice

*Annie-Claude Savard*

\_\_\_\_\_ Examineur

*Martin French*

\_\_\_\_\_ Directrice

*Sylvia Kairouz*

\_\_\_\_\_ Co-directrice

*Annie-Claude Savard*

Approuvé par:

\_\_\_\_\_ *Christine Jourdan* – Directrice du programme d'études supérieures

\_\_\_\_\_ *Pascale Sicotte* – Doyenne de la faculté

Date \_\_\_\_\_ 2023

## RÉSUMÉ

Les pratiques de jeux mobiles Free-to-Play : L'entrecroisement du temps, de la technologie et des jeux dans la vie quotidienne

Jean-Philippe Laforge

Les jeux mobiles gratuits (Free-to-Play; F2P) sont aujourd'hui joués par des millions de personnes à travers le monde. Désormais, les pratiques de jeux F2P se sont insérées dans la routine et la vie quotidienne des joueurs. Ces jeux, qui ne prennent parfois que quelques minutes à jouer, s'intègrent aujourd'hui à l'ensemble des activités et obligations des joueurs. Ce processus se distingue notamment sur la base des caractéristiques de jeu, mais aussi des technologies mobiles qui permettent aux joueurs de jouer dans divers contextes de leur vie quotidienne. En s'inspirant de la théorie des pratiques sociales, les pratiques de jeu qui font partie de la vie quotidienne des joueurs sont ainsi conceptualisées comme des comportements « routinisés » se composant de plusieurs éléments, comme les technologies mobiles et les temporalités du quotidien. L'objectif de ce projet est donc de comprendre comment les pratiques de jeu mobile F2P s'intègrent à la vie quotidienne des joueurs. En s'appuyant sur une analyse de contenu thématique d'entrevues semi-structurées menées avec des joueurs, il est possible de voir comment les pratiques de jeu s'actualisent en fonction de trois dimensions principales, soit les caractéristiques propres aux jeux mobiles F2P, l'utilisation des technologies mobiles et les dispositions temporelles du quotidien. Ces résultats mettent en lumière comment la théorie des pratiques sociales permet une compréhension profonde des pratiques de jeux mobiles F2P, tout est les situant dans le contexte de la vie quotidienne des joueurs.

## Remerciements

Je tiens tout d'abord à remercier mes directrices, Sylvia Kairouz et Annie-Claude Savard, pour leur immense soutien au courant des trois dernières années. Votre patience, votre dévouement et votre rigueur scientifique ont été d'une grande inspiration pour la création de ce mémoire. Aussi, la confiance que vous m'accordez quotidiennement dans les projets qui vous tiennent à cœur m'inspire à livrer le meilleur de moi-même au quotidien.

Je tiens également à remercier l'Institut universitaire sur les dépendances (IUD) et l'équipe de recherche HERMES pour leurs multiples soutiens financiers tout au long de mon parcours. Votre aide m'a permis de faire abstraction de l'incertitude financière qui plane au-dessus de la tête de plusieurs étudiantes et étudiants. Votre soutien m'a également permis de partager les humbles connaissances issues de ce mémoire lors de conférences internationales, et je n'aurai pas pu espérer un meilleur rayonnement pour un projet qui vaut aussi cher à mes yeux.

Je dis merci à Marie-Ève, ma conjointe et amoureuse qui m'a appuyé dans ce processus coûteux mentalement, physiquement et financièrement. Je n'y serais jamais arrivé sans ton soutien et ta patience, alors une grande partie de la réussite de ce mémoire te revient pleinement. Je t'aime. Merci aussi à Créature et Mme Lynx, bien sûr.

Je dis également merci à ma mère Lise Parent, pour nos riches discussions philosophiques et sociologiques... mais aussi pour le coup de pouce qui m'a permis de m'envoler vers Lisbonne à l'automne. Merci à mon père, Daniel, pour ton aide et ta grande générosité depuis mon retour au cégep.

Merci à mes ami.e.s, Francis Berthelot, Philippe St-Laurent et Stéphanie Vézina, qui ont toujours cru en mes capacités à poursuivre mes études secondaires, collégiales et universitaires qui atteignent — j'ose dire — leur point culminant. Je vous dois certainement une grande partie de la flamme qui illumine mon parcours scolaire depuis 2011.

Special thanks to Evan Hile for being a most precious ally during my early days in the graduate program. Evan and I bonded over Zoom in the highest peaks of COVID and in the lowest pits of student motivation. Evan, you are one of the kindest and smartest people I have the privilege to know—and call a friend. Thank you.

Un merci spécial aux artistes musicaux : Aphex Twin, Biosphere, Brian Eno, Eluvium, Nils Frahm, Roger Eno, Sigur Ros, Trent Reznor & Atticus Ross et tant d'autres pour leurs sublimes œuvres musicales qui ont servi de trame sonore aux longues heures passées à écrire ce mémoire.

En espérant que mon écoute vous rende quelques poussières de sous en redevances *Spotify*...

## **Dédicace**

Ce mémoire est dédié à ma famille :

Ma mère, Lise Parent, mon père, Daniel Laforge, mon frère Jimmy Laforge et ma conjointe,  
Marie-Ève Mercier.

# Table des matières

<b>LISTE DES FIGURES.....</b>	<b>VIII</b>
<b>LISTE DES TABLEAUX.....</b>	<b>IX</b>
<b>INTRODUCTION .....</b>	<b>1</b>
<b>CHAPITRE UN : REVUE DE LA LITTÉRATURE .....</b>	<b>5</b>
<b>1.1 JEUX MOBILES F2P : TENDANCES DU MARCHÉ DES JEUX ET PORTRAIT DE LA PARTICIPATION .....</b>	<b>5</b>
<b>1.2 CARACTÉRISTIQUES DES JEUX MOBILES F2P .....</b>	<b>7</b>
<i>1.2.1 Modèle d'affaires F2P .....</i>	<i>7</i>
<i>1.2.2 Conception des jeux F2P .....</i>	<i>8</i>
<i>1.2.3 Caractéristiques des jeux mobiles F2P et pratiques de jeu.....</i>	<i>10</i>
<b>1.3 TECHNOLOGIES MOBILES ET JEUX F2P .....</b>	<b>12</b>
<i>1.3.1 Connectivité des appareils et rétention des joueurs.....</i>	<i>12</i>
<i>1.3.2 Affordances technologiques .....</i>	<i>13</i>
<i>1.3.3 Le rôle des appareils mobiles dans les pratiques de jeu .....</i>	<i>14</i>
<b>1.4 PRATIQUES DE JEU ET VIE QUOTIDIENNE .....</b>	<b>15</b>
<i>1.4.1 L'insertion des pratiques de jeu dans la vie quotidienne .....</i>	<i>15</i>
<i>1.4.2 Le rôle de l'espace dans les pratiques de jeu.....</i>	<i>18</i>
<i>1.4.3 Le rôle du temps dans les pratiques de jeu .....</i>	<i>20</i>
<b>1.5 PRINCIPAUX CONSTATS ET PRINCIPALES LIMITES IDENTIFIÉES DANS LA LITTÉRATURE .....</b>	<b>21</b>
<b>1.6 QUESTION DE RECHERCHE ET CONTRIBUTION ATTENDUE .....</b>	<b>23</b>
<i>1.6.1 Question de recherche et objectifs .....</i>	<i>23</i>
<i>1.6.2 Contribution attendue du projet.....</i>	<i>24</i>
<b>CHAPITRE DEUX : CADRE THÉORIQUE.....</b>	<b>27</b>
<b>2.1 CADRE CONCEPTUEL : STRUCTURE, AGENTIVITÉ ET PRATIQUES SOCIALES .....</b>	<b>27</b>
<b>2.2 LA THÉORIE DES PRATIQUES SOCIALES.....</b>	<b>30</b>
<b>2.3 LA VIE QUOTIDIENNE : PERSPECTIVES THEORIQUES.....</b>	<b>33</b>
<b>CHAPITRE TROIS : MÉTHODOLOGIE .....</b>	<b>37</b>
<b>3.1 DEVIS DE RECHERCHE.....</b>	<b>37</b>
<b>3.2 PROCÉDURE.....</b>	<b>38</b>
<i>3.2.1 Collecte de données.....</i>	<i>38</i>
<i>3.2.2 Échantillon.....</i>	<i>40</i>
<i>3.2.3 Grille d'entrevue.....</i>	<i>40</i>
<i>3.2.4 Analyses secondaires de données.....</i>	<i>41</i>
<b>3.3 CONSIDÉRATIONS ÉTHIQUES.....</b>	<b>43</b>

3.4 STRATÉGIES D'ANALYSES .....	44
<b>CHAPITRE QUATRE : LES CARACTÉRISTIQUES DES JEUX MOBILES F2P.....</b>	<b>48</b>
4.1 LES CARACTÉRISTIQUES DE JEUX MOBILES F2P .....	50
4.2 « STICKINESS » : COMMENT LES JEUX FAVORISENT LA QUOTIDIENNETÉ DES PRATIQUES .....	52
4.3 « SLICKNESS » : COMMENT LES JEUX S'HARMONISENT AU QUOTIDIEN .....	59
4.4 L'INSERTION DES PRATIQUES SELON LA CONVERGENCE DU « SLICKNESS » ET « STICKINESS » DES JEUX .....	67
4.5 CONCLUSION .....	69
<b>CHAPITRE CINQ : LES TECHNOLOGIES MOBILES.....</b>	<b>71</b>
5.1 CONNECTIVITÉ : L'IMPORTANCE DE LA CONNEXION ENTRE LES JOUEURS, LES JEUX ET L'INTERNET .....	72
5.2 POLYCHRONICITÉ : PRATIQUES SIMULTANÉES .....	78
5.3 POLYVALENCE : UN APPAREIL POUR DIVERSES PRATIQUES.....	81
5.4 PORTABILITÉ : L'APPAREIL DANS LE QUOTIDIEN.....	84
5.5 LE RÔLE DES TECHNOLOGIES MOBILES DANS L'INSERTION DES PRATIQUES DE JEU AU QUOTIDIEN .....	88
5.6 CONCLUSION .....	91
<b>CHAPITRE SIX : LES DISPOSITIONS TEMPORELLES DU QUOTIDIEN .....</b>	<b>93</b>
6.1 LES PRATIQUES DE JEU DANS LES DIVERS MOMENTS DE LA JOURNÉE.....	95
6.2 LE POSITIONNEMENT TEMPOREL DES PRATIQUES DE JEU .....	98
6.3 TEMPS LIBRES, OCCUPÉS ET INTERSTITIELS .....	105
6.4 CARACTÉRISTIQUES DU TEMPS : DISPONIBILITÉ, EXTENSIBILITÉ ET VERSATILITÉ.....	111
6.5 LE RÔLE DU TEMPS DANS L'INSERTION DES PRATIQUES DE JEU AU QUOTIDIEN .....	115
6.6 CONCLUSION .....	117
<b>CHAPITRE SEPT : DISCUSSION.....</b>	<b>119</b>
7.1 LES PRATIQUES DE JEU : LA CONVERGENCE DU TEMPS, DE LA TECHNOLOGIE ET DES JEUX .....	120
7.2 LES TEMPS MORTS COURTS DU QUOTIDIEN : DE NOUVEAUX TEMPS PROPICES AUX PRATIQUES DE JEU ....	123
7.3 LA PERMANENCE DES JEUX MOBILES F2P DANS LE QUOTIDIEN : VERS UN « JEU PERPÉTUEL ».....	127
7.4 LES PRATIQUES DE JEU DANS LA VIE QUOTIDIENNE.....	131
7.5 LIMITES ET AVENUES POUR LES RECHERCHES FUTURES .....	134
<b>CONCLUSION .....</b>	<b>138</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE .....</b>	<b>141</b>
<b>ANNEXES.....</b>	<b>159</b>
ANNEXE A : GUIDE D'ENTREVUE.....	159

## Liste des figures

Figure 1 – Carte conceptuelle des résultats d’analyse .....	50
Figure 2 - «Stickiness».....	53
Figure 3 - «Slickness».....	61
Figure 4 – Connectivité et polychronicité.....	72
Figure 5 – Polyvalence et portabilité .....	80
Figure 6 – Moments du quotidien et positionnement temporel .....	94
Figure 7 – Types de temps et caractéristiques du temps.....	105

## Liste des tableaux

Tableau 1. Grille de codification ..... 47

Tableau 2. Portrait des participantes et participants rencontrés dans le cadre des entrevues ..... 49

## **Introduction**

Jouer est fondamental pour les sociétés humaines (Huizinga, 1955). Au fil du temps, jouer a pris diverses formes ; des plus rudimentaires aux plus complexes, comme jouer à des jeux sur des appareils digitaux qui, eux aussi, ont subi de nombreuses transformations depuis leur émergence. Si une chose demeure constante, c'est que jouer a toujours été une façon d'interagir en société, de relaxer et se divertir après une période de travail, de mieux se connaître en tant qu'être humain, et plus encore. Aujourd'hui, le fait de jouer — en tant que pratique sociale — tisse de multiples rapports culturels, sociaux, historiques et émotionnels entre les joueurs et les jeux (Hjorth & Richardson, 2021). Que ce soit seul ou en groupe, les pratiques de jeu se sont insérées dans nos vies quotidiennes depuis longtemps, et ce, de différentes façons. Ainsi, les rapports sociaux et personnels que nous entretenons avec le fait de jouer se sont aussi modulés en fonction des formes que les jeux ont prises. L'une des formes de jeu les plus populaires actuellement est sans contredit les jeux mobiles.

Au plan économique, le marché des jeux mobiles a rassemblé à lui seul 93,2 milliards de dollars en revenus en 2021, soit une augmentation de 7,3 % par rapport à l'année précédente (Wijman, 2021). Un tel constat laisse entrevoir la popularité toujours croissante des jeux spécifiquement accessibles et joués sur des appareils mobiles comme les téléphones cellulaires ou les tablettes électroniques (Paul, 2020). Cette croissance s'effectue sur la base de jeux maintenant destinés à un grand public de joueurs occasionnels (Juul, 2010) et disponibles gratuitement<sup>1</sup> sur des plateformes mobiles et ultraperformantes qui se retrouvent dans les mains de milliards de personnes à travers le monde (Mäyrä & Alha, 2021). En somme, de tels chiffres laissent peu de

---

<sup>1</sup> Le terme « gratuit » et ses dérivés seront parfois utilisés dans ce mémoire pour référer au sens commun de la compréhension des jeux gratuits (F2P). La gratuité des jeux F2P fera néanmoins l'objet de certaines critiques en fonction de la littérature qui sera présentée au prochain chapitre.

place à l'interprétation ; la place qu'occupent les jeux mobiles au sein de la vie quotidienne de millions de joueurs à travers le monde continue de gagner en importance.

Considérant qu'ils s'adressent généralement à un vaste public de joueurs occasionnels (aussi dits « *casual* » ; Juul, 2010), les jeux mobiles détiennent selon plusieurs le statut de « jeux *casual* » (Howard, 2019 ; Mäyrä & Alha, 2021). Cela dit, depuis plusieurs années, la vaste majorité des jeux mobiles sont conçus et offerts aux joueurs selon le modèle d'affaires dit « *Free-to-Play* » (F2P) (Alha et al., 2014 ; Brockmann, et al., 2015 ; Mäyrä & Alha, 2021). Dans ce modèle d'affaires, les jeux peuvent être téléchargés gratuitement, mais peuvent également afficher des publicités dans le jeu ou proposer des achats volontaires en cours de jeu — parfois appelés « microtransactions » (Whitson & Dormann, 2011) — pour générer leurs revenus (Mäyrä & Alha, 2021). En étant offerts gratuitement, les jeux F2P peuvent toucher un public plus large, ce qui a provoqué dans la dernière décennie des transformations majeures dans l'industrie des jeux mobiles (Alha et al., 2014). Aujourd'hui, les joueurs peuvent accéder à une panoplie de jeux gratuits sur des plateformes comme l'*App Store* ou le *Google Store*, accessibles à partir de leur appareil mobile.

Le modèle d'affaire F2P tend à se démarquer sur divers plans, notamment sur le principe de gratuité, qui assure à son tour l'immense accessibilité des jeux (Nieborg, 2015). Les jeux mobiles F2P se distinguent également sur la base de la conception et des mécanismes de jeu (Mäyrä & Alha, 2021), ce qui influence à la fois la façon dont les jeux sont conçus et la façon dont ils sont pratiqués par les joueurs (Alha, 2019). Aujourd'hui, l'omniprésence et la popularité des jeux mobiles F2P contribuent à « une culture et une société immergée dans le jeu » (Mäyrä & Alha, 2021, p. 107). Joués sur des appareils qui facilitent notamment l'omniprésence, voire la permanence du jeu dans la vie quotidienne (*always on* ; boyd, 2012 ; Deshbandhu, 2020), les jeux

mobiles F2P s'insèrent désormais à travers un « écosystème » de pratiques et d'obligations qui parsèment la vie courante de millions de joueurs à travers le monde.

Néanmoins, l'insertion des pratiques de ces jeux dans un contexte de vie quotidienne demeure une thématique sous-explorée dans la littérature scientifique, et plus spécifiquement dans le domaine de la sociologie (Alha, 2019). Considérant la popularité et l'omniprésence des jeux mobiles F2P, le lien entre les pratiques de jeu et la vie quotidienne peut sembler évident, voire banal, mais cache en son centre des dynamiques complexes qui structurent et permettent de multiples formes de pratiques de jeu (Apperley, 2010 ; Hjorth & Richardson, 2021).

Ainsi, pour mieux comprendre les rapports dynamiques qui constituent l'intégration des pratiques de jeux mobiles F2P dans la vie quotidienne des joueurs, ce projet s'inspire de la théorie des pratiques sociales (Meier et al., 2018 ; Reckwitz, 2002 ; Shove et al., 2012). Cette perspective théorique et conceptuelle révèle comment les pratiques de jeu s'actualisent en fonction de diverses configurations matérielles et temporelles qui découlent de facteurs à la fois structurels et propres à l'agentivité des personnes (Cockerham, 2005 ; Meier et al., 2018 ; Shove et al., 2012). De plus, pour mieux saisir les multiples façons dont les pratiques de jeu prennent forme et s'insèrent dans la vie quotidienne des joueurs, ce projet a pour objectif d'analyser les expériences subjectives des joueurs<sup>2</sup> de jeux mobiles F2P. Plus spécifiquement, ce projet explore comment les caractéristiques des jeux ainsi que les aspects liés aux technologies mobiles et au temps façonnent l'intégration des pratiques de jeu dans la vie quotidienne des joueurs.

Ce mémoire est donc divisé en sept chapitres. Le premier chapitre abordera la revue de la littérature qui a été réalisée pour bien documenter les connaissances relatives aux questions de

---

<sup>2</sup> Bien que certaines formulations neutres seront utilisées tout au long de ce mémoire, le concept de « joueurs » sera principalement utilisé pour faire référence aux participantes et participants de cette étude. Ce concept sera priorisé afin de conserver un niveau adéquat de précision dans les propos présentés sans alourdir le texte via l'usage de doublets abrégés ou complets.

recherche. Le second chapitre présentera les principes qui établissent le cadre conceptuel et théorique qui permet de mettre en lumière les multiples dimensions qui composent les pratiques de jeu comme une forme de pratique sociale. Ensuite, le troisième chapitre décrira les principes méthodologiques nécessaires afin d'atteindre les objectifs établis par ce mémoire. Les chapitres quatre, cinq et six aborderont les résultats en fonction de trois grandes dimensions, soit les caractéristiques de jeux mobiles F2P, les technologies mobiles et les dispositions temporelles du quotidien, respectivement. Finalement, la discussion détaillée de ces résultats sera présentée dans le chapitre sept.

## **Chapitre un : Revue de la littérature**

Pour documenter l'insertion des pratiques de jeux mobiles F2P dans la vie quotidienne des joueurs, il implique d'abord de survoler les principaux constats issus de la littérature sur les jeux F2P. Ce chapitre sera ainsi divisé en six sections principales. La première section présentera un bref portrait du marché des jeux F2P ainsi que des constats entourant la participation aux jeux F2P dans les années récentes. Une deuxième section présentera les travaux qui ont documenté les caractéristiques des jeux mobiles F2P, notamment en ce qui a trait à la conception des jeux, ainsi que les logiques commerciales qui sous-tendent ces caractéristiques et qui influencent la façon dont les jeux mobiles F2P peuvent être pratiqués. Une troisième section abordera la littérature entourant le rôle des technologies mobiles dans les pratiques de jeu en fonction de diverses dimensions, comme la connectivité des appareils mobiles et leur accessibilité permanente. Une quatrième section présentera les travaux ayant documenté l'intégration des pratiques de jeux mobiles dans la vie quotidienne des joueurs, notamment entourant les principes d'espace et de temps. La cinquième section abordera ensuite une synthèse des principaux constats issus de la littérature ainsi que des principales lacunes identifiées dans la recherche documentaire. En conclusion, la question de recherche et les objectifs spécifiques de ce projet seront décrits dans la sixième section, tout en présentant la contribution attendue de ce mémoire.

### **1.1 Jeux mobiles F2P : Tendances du marché des jeux et portrait de la participation**

Alors que certains auteurs affirment que la popularité des ordinateurs et consoles de jeu surpasse encore celle des appareils mobiles (Yamaguchi et al., 2017), d'autres soutiennent que ceux-ci sont maintenant devenus plus importants en termes de nombre de personnes qui y jouent (Liao, 2021), mais également en termes de préférence d'utilisation (Karvinen & Mäyrä, 2009, Kinnunen et al.,

2018, dans Mäyrä & Alha, 2021). Ceci illustre un certain changement de paradigme, au sens où les consoles et ordinateurs personnels, traditionnellement assignés comme plateformes de préférence pour jouer à des jeux, sont maintenant « remplacées » par les appareils mobiles. Cette transformation continue d'avoir un impact à la fois sur la conception des jeux, sur les pratiques de jeu, ainsi que sur l'industrie des jeux (Alha, 2019 ; Mäyrä & Alha, 2021).

Au plan économique, le marché des jeux mobiles a atteint un sommet historique de 93,2 milliards de dollars en revenus en 2021, soit une augmentation de 7,3 % par rapport à 2020 (Wijman, 2021). Cette croissance s'effectue sur la base de jeux mobiles maintenant destinés à un grand public de joueurs occasionnels (aussi dits « *casual* ») (Juul, 2010). Les jeux mobiles ont effectivement tendance à être facilement pris en main pour la plupart des joueurs occasionnels, d'où l'appellation « jeux *casual* » à partir de laquelle ces jeux ont été étudiés dans la littérature (Hjorth & Richardson, 2021). Aujourd'hui, la vaste majorité des jeux mobiles sont offerts selon le modèle F2P (Alha et al., 2014 ; Brockmann, et al., 2015 ; Mäyrä & Alha, 2021). Ainsi, les jeux mobiles F2P sont aujourd'hui disponibles gratuitement sur des plateformes mobiles et ultra-performantes qui se retrouvent dans les mains de milliards de personnes à travers le monde (Mäyrä & Alha, 2021).

En 2017, 58,5 % des personnes issues de la population française âgée de 18 ans et plus ont joué au moins une fois à des jeux F2P au cours de l'année (Costes et al., 2019). Les pratiques de jeux F2P sont, selon les résultats présentés dans cette enquête, fréquentes chez les femmes, les jeunes, les personnes ayant un niveau de diplôme universitaire (Costes et al., 2019). Au Canada, une enquête récente révèle des constats similaires : 44,3 % des joueurs de F2P sondés ont entre 25 et 44 ans et 58,6 % d'entre eux sont des femmes (Savard et al., 2022). Les personnes ayant participé à cette enquête rapportent aussi jouer principalement à des jeux de *puzzle* comme *Candy*

*Crush*, ou encore des jeux de gestion comme *SimCity* (Savard et al., 2022). En matière de fréquence de jeu, plus de 40 % des joueurs rapportent jouer tous les jours ou plus. Du côté du temps de jeu, Plus de 20 % des joueurs rapportent une durée moyenne de deux heures ou plus alors que près de 27 % des joueurs rapportent une durée moyenne de leurs pratiques de jeu de 30 minutes et moins. Une enquête similaire menée en Pologne révèle des constats différents, où seulement 1,7 % de la population polonaise joue à des jeux F2P (Lelonek-Kuleta et al., 2021). Toujours selon cette enquête, les jeux F2P sont plus typiquement pratiqués par des hommes, alors que six fois plus d'hommes que de femmes joueraient à des jeux F2P (Lelonek-Kuleta et al., 2021).

## **1.2 Caractéristiques des jeux mobiles F2P**

### *1.2.1 Modèle d'affaires F2P*

L'industrie des jeux a connu, vers le début des années 2000, une révolution significative de son mode de fonctionnement habituel. C'est effectivement à ce moment que le modèle d'affaires F2P a véritablement pris son envol, notamment à travers le réseau social Facebook, mais, de façon plus importante, par l'entremise de l'App Store d'Apple (Keogh, 2016 ; Paul, 2020 ; Mäyrä & Alha, 2021). L'émergence de cette plateforme digitale a entre autres donné la possibilité aux jeux mobiles F2P d'établir une certaine légitimité, au point où l'industrie des jeux a dû s'adapter aux appareils mobiles (Keogh, 2016). En effet, selon une récente analyse des 300 premières applications de la plateforme d'applications d'Apple, la majorité des applications téléchargeables sont des jeux utilisant le modèle F2P (Brockmann, et al., 2015).

Le modèle d'affaires F2P tend à se démarquer par son principe de gratuité et de l'immense accessibilité des jeux qui en découle (Nieborg, 2015). Ce modèle d'affaires représente l'une des forces de changement les plus notables dans l'industrie du jeu aujourd'hui (Alha, 2019). En

quelques années, le développement de ces jeux s'est intensifié au point où pratiquement tous les jeux mobiles les plus lucratifs sur le marché ont adopté ce modèle (Mäyrä & Alha, 2021). Le modèle d'affaires F2P fait ainsi référence à une structure « produits/prix » où le service de base est gratuit, mais où les revenus sont générés par la vente de produits supplémentaires et de services premium (Kumar, 2014). En bref, cette nouvelle façon d'accéder au jeu se fait totalement gratuitement, et les revenus sont générés par le biais d'achats en cours de jeu effectués par une minorité de joueurs (Alha, 2019 ; Hamari et al., 2017 ; Luton, 2013 ; Nieborg, 2016) ou par d'autres moyens plus critiqués, comme la publicité ou la mise en marché des données personnelles générées par les joueurs (Whitson & French, 2021).

### *1.2.2 Conception des jeux F2P*

Le modèle d'affaires F2P implique également certaines distinctions sur la base de la conception et des mécanismes de jeu (Mäyrä & Alha, 2021), c'est-à-dire la façon dont les compagnies conçoivent des jeux mobiles F2P. Puisque le modèle F2P requiert que les joueurs effectuent des achats en cours de jeu (aussi appelés « microtransactions » ; Whitson & Dormann, 2011), les compagnies qui conçoivent les jeux doivent en tenir compte lorsqu'elles développent un jeu F2P. En ce sens, les jeux mobiles F2P tendent à partager de nombreuses caractéristiques de conception (Mäyrä & Alha, 2021), soit des caractéristiques de jeu qui favoriseront le plus possible l'engagement des joueurs afin de les amener à monétiser leurs pratiques de jeu (Luton, 2013). Selon certains, les jeux mobiles F2P doivent être conçus de manière à favoriser un engagement non pas intense, mais plutôt régulier, c'est-à-dire de façon à ce que les pratiques de jeu soient récurrentes à des intervalles plus ou moins réguliers dans une journée plutôt que de s'échelonner sur plusieurs heures consécutives (Grainge, 2011).

De là découle un concept central qui englobe ce processus, soit le « *stickiness* » des jeux. Le terme « *stickiness* » est d'abord proposé par Pierce (2010) dans une publication portant sur la façon dont les jeux *Massive Multiplayer Online* (MMO), comme le célèbre *World of Warcraft* (*WoW*), recrutent, captent et retiennent le joueur dans son « emprise ». Ce concept trouve néanmoins écho dans certaines caractéristiques propres aux jeux mobiles F2P, notamment par l'entremise de mécanismes qui cherchent à recruter un grand nombre de joueurs par la gratuité des jeux pour ensuite convertir une fraction d'entre eux — entre 1 % et 10 % — en « joueurs-payeurs » (Luton, 2013, Nieborg, 2016). En termes de caractéristiques de jeux mobiles F2P, le « *stickiness* » réfère essentiellement aux caractéristiques du jeu qui incite un joueur à passer le plus de temps possible dans le jeu (Pierce, 2010 ; Reynolds, 2016). L'engagement est donc un aspect central au sein des caractéristiques fondamentales des jeux F2P, puisqu'il découle généralement sur l'un des objectifs centraux de la conception de ces jeux, soit la monétisation (Luton, 2013).

Puisque les compagnies qui conçoivent les jeux doivent trouver divers moyens pour encourager les joueurs à payer pour obtenir du contenu supplémentaire, les jeux peuvent inclure dans leur fonctionnement des entraves et des inconvénients intentionnels pouvant être contournés par le biais de la monétisation (Mäyrä & Alha, 2021). Par exemple, pour éviter qu'un joueur progresse trop rapidement dans le contenu, plusieurs jeux intègrent des temps d'attente obligatoires ou des actions répétitives et chronophages (*grinding*) dans leurs mécaniques de jeu. Cet élément est également lié à la monétisation, car les joueurs peuvent payer pour contourner les délais ou le contenu inintéressant avec du vrai argent ou de la monnaie du jeu (*in-game currency*) (Luton, 2013 ; Paul, 2020 ; Rozner, 2021).

À titre d'exemple, le jeu populaire *Candy Crush* de la compagnie *King* intègre une mécanique de « vies » limitées, qui sont utilisées lorsque le joueur n'est pas en mesure de réussir

un niveau donné. Ces « vies » peuvent ensuite être récupérées en attendant pendant un certain temps, en payant, ou avec l'aide d'autres amis joueurs (Mäyrä & Alha, 2021). D'autres achats en cours de jeu sont également liés à des mécanismes de jeu fondés sur le temps, conçus pour restreindre les pratiques de jeu dans des boucles répétitives pour, par exemple, planter et récolter des produits virtuels à intervalles réguliers comme il est possible de le faire dans le jeu *FarmVille* (Mäyrä & Alha, 2021).

Les jeux mobiles F2P soulèvent par ailleurs un équilibre complexe entre la conception d'une expérience de jeu agréable et les stratégies commerciales mises en place par les compagnies qui conçoivent des jeux pour générer des revenus (Evans, 2016). L'objectif central de ces compagnies n'est toutefois pas la recherche d'une balance en soi, mais plutôt la recherche d'un équilibre entre l'engagement et les pauses « forcées » dans le jeu qui favorisera à son tour une certaine rétention des joueurs, c'est-à-dire le maintien et la récurrence des pratiques de jeu dans le quotidien afin que les jeux soient lucratifs pour les compagnies (Luton, 2013 ; Rozner, 2021).

### *1.2.3 Caractéristiques des jeux mobiles F2P et pratiques de jeu*

Les jeux mobiles qui sont aujourd'hui développés au sein d'un modèle d'affaires F2P sont également considérés par certains comme des jeux « *casual* » (Juul, 2010 ; Mäyrä & Alha, 2021). De façon plus spécifique, Juul (2010) décrit le contexte où les compagnies conçoivent désormais des jeux qui sauront rejoindre le plus grand nombre de joueurs possible plutôt qu'une frange minoritaire de joueurs aguerris (Alha et al., 2014). Cet objectif amène ainsi les compagnies à diversifier leur offre en créant des jeux mobiles qui tendent à se démarquer sur la base de certaines caractéristiques clés, comme leur inclination vers les fictions positives et leur facilité de prise en main (Juul, 2010).

Ainsi, les jeux mobiles F2P sont généralement conçus pour une utilisation occasionnelle, ils sont faciles à apprendre (comme les jeux de *puzzle*, de cartes et de lettres), ils offrent des récompenses rapides et ils se composent de niveaux et de sessions de jeu de courte durée (Hjorth & Richardson, 2021). Les pratiques de jeux mobiles F2P sont donc parfois comprises en fonction d'un mode d'engagement qui requiert des compétences relativement faibles et une attention sporadique jusqu'à un seuil d'environ cinq minutes (Hjorth & Richardson, 2021). En ce sens, ces caractéristiques impliquent que les jeux mobiles F2P sont généralement joués pendant quelques minutes seulement, entre les obligations quotidiennes qui ont lieu à différents moments de la journée (Chess, 2018 ; Evans, 2016 ; Mäyrä & Alha, 2021).

Toutefois, les jeux mobiles F2P ne peuvent pas se résumer à une simple liste de caractéristiques de jeu ; le phénomène est, selon certains, une réponse à une transformation culturelle relative aux jeux, formant un ensemble de valeurs qui se cristallisent dans la conception des jeux et qui correspondent à ces changements (Kultima et al., 2009). Les liens directs entre jeux mobiles F2P et pratiques occasionnelles sont ainsi critiqués, puisqu'ils tendent à occulter les investissements substantiels de temps et d'argent de certains joueurs, simplifiant d'un même trait des pratiques de jeu de plus en plus diversifiées et en plein développement (Consalvo, 2012 ; Howard, 2019 ; Taylor, 2012 ; Hjorth & Richardson, 2021). Selon cette perspective, ce lien ne peut pas être fait directement, au sens où les pratiques de jeux mobiles F2P peuvent se caractériser par un investissement considérable de temps et d'argent pour certains joueurs (Hajinejad et al., 2011 ; Juul, 2010). En ce sens, il existe selon certains une grande diversité en termes de pratiques de jeu, sans qu'elles soient nécessairement associées à des catégorisations arbitraires des jeux (Hajinejad et al., 2011).

## 1.3 Technologies mobiles et jeux F2P

### 1.3.1 Connectivité des appareils et rétention des joueurs

Pour les compagnies qui conçoivent des jeux, il y a un intérêt majeur à pouvoir prédire la rétention des joueurs, car les jeux F2P perdent généralement la majorité des joueurs dans les premiers jours suivant leur téléchargement (Runge et al. 2014 ; Rothenbuehler et al., 2015 ; Drachen et al., 2016). À l'aide des données produites par les joueurs au sein du jeu (Nieborg, 2015), les compagnies peuvent mettre en place une gestion active et adaptée de la relation entre le jeu et les joueurs pour répondre de manière proactive à leurs pratiques au sein du jeu (Runge 2014 ; Sifa et al. 2015 ; Rothenbuehler et al., 2015 ; Drachen et al., 2016). Ainsi, plus les modèles prédictifs de la rétention peuvent être produits rapidement, plus les concepteurs peuvent inciter les joueurs à poursuivre leurs pratiques de jeu (Drachen et al., 2016).

Cet aspect rejoint le rôle et l'importance des appareils mobiles sur lesquels les jeux mobiles F2P sont joués. En raison de la connectivité de ces appareils (Nieborg, 2015), les compagnies qui conçoivent des jeux mobiles F2P peuvent modifier ou ajuster le jeu à leur guise, parfois même sur une longue période (Luton, 2013 ; Rozner, 2021). Le caractère « sans fin » ou « infini » des jeux F2P est en ce sens l'un des aspects centraux de leur structure commerciale (Evans, 2016). Ces compagnies peuvent ajuster les jeux en fonction des demandes des joueurs ou des « indicateurs de performances », pouvant être transmises par le biais d'informations recueillies dans le jeu et transmises aux compagnies de jeu par la connexion Internet de l'appareil mobile sur lequel le jeu est joué (Nieborg, 2015 ; Luton, 2013 ; Rozner, 2021). Sans connectivité, les jeux F2P ne seraient jouables seulement que dans leur forme « finale », sans possibilité d'ajustement *a posteriori* (Luton, 2013 ; Rozner, 2021).

### 1.3.2 Affordances technologiques

Le modèle d'affaires F2P a favorisé l'émergence d'une modalité spécifique de consommation qui est permise par des plateformes connectées comme les appareils mobiles (téléphones cellulaires ou tablettes électroniques) (Nieborg, 2015). Selon certains, ce qui fait des jeux mobiles F2P un phénomène omniprésent de la vie quotidienne aujourd'hui est la diffusion globale des appareils mobiles et connectés (Nieborg, 2015). De plus, puisque les jeux F2P sont majoritairement joués sur ce type d'appareils (Alha et al., 2014 ; Mäyrä & Alha, 2021 ; Paul, 2020), il importe d'établir certains principes clés entourant les interactions entre les appareils mobiles et les jeux mobiles F2P.

Le paysage contemporain des jeux mobiles est en effet différent de celui d'il y a environ 10 ans, et ce, en raison des nouvelles générations de réseaux de données cellulaires (3G, 4G, 5G) et des appareils mobiles relativement abordables (Mäyrä & Alha, 2021). Ces appareils, dotés d'une puissance et d'une polyvalence accrue, saturent de plus en plus notre vie quotidienne (Bell et al., 2006), et s'imposent aujourd'hui comme un appareil de jeu tout aussi légitime et même plus populaire que des consoles ou ordinateurs dédiés aux jeux (Liao, 2021 ; Paul, 2020). Plutôt que d'être disponibles sur des appareils de jeu dédiés à cet effet, les jeux mobiles F2P comme *Candy Crush*, *Pokémon GO* ou *Mario Kart Tour* sont effectivement de plus en plus hébergés et joués sur des appareils mobiles (Nieborg, 2015).

La possibilité d'accéder à une multitude de jeux gratuits sur des plateformes digitales comme l'*App Store* s'est parfaitement harmonisée aux appareils mobiles (Yamaguchi et al., 2017), découlant sur une plus grande facilité à s'intégrer dans la vie quotidienne des joueurs (Juul, 2010 ; Hjorth & Richardson, 2021 ; Keogh, 2016). C'est dans ce contexte que les jeux suivent maintenant les joueurs partout où ils vont ; prenant des dimensions nouvelles en ce qui a trait aux relations

spatio-temporelles avec l'environnement dans lequel baignent les joueurs (Hjorth & Richardson, 2021 ; Moore, 2011). La portabilité des appareils implique en effet qu'ils peuvent être facilement transportés par les joueurs dans leur quotidien ; soit dans une pièce de leur domicile, lorsqu'ils sont en déplacement ou encore dans d'autres endroits, comme au travail ou d'autres lieux publics (Darmi & Albion, 2014 ; Schrock, 2015). En termes de pratiques de jeu, le développement récent des appareils mobiles a permis l'émergence de nombreux jeux mobiles qui favorisent des pratiques de jeu dites occasionnelles (Evans, 2016).

### *1.3.3 Le rôle des appareils mobiles dans les pratiques de jeu*

Plusieurs études ont également soulevé l'importance des appareils mobiles comme paramètre clé des pratiques de jeu (Bell et al., 2006 ; Hajinejad, 2011 ; Hjorth & Richardson, 2009 ; Hjorth & Richardson, 2021 ; Mäyrä & Alha, 2021). Celles-ci soulèvent principalement que l'appareil mobile en lui-même découle sur des affordances particulières en termes de pratiques de jeu, comme l'accessibilité permanente des jeux, le fait de pouvoir jouer partout, en tout temps et rapidement (Hjorth & Richardson, 2021 ; Mäyrä & Alha, 2021), en plus de pouvoir jouer à des jeux qui sont connectés à l'Internet (Nieborg, 2015) et qui sont ainsi en mesure de se mettre à jour continuellement pour offrir de nouvelles expériences aux joueurs sur une base régulière (Luton, 2013 ; Paul 2020, Rozner 2021). Joués sur des appareils qui facilitent notamment l'omniprésence, voire la permanence du jeu (*always on* ; boyd, 2012 ; Deshbandhu, 2020), les jeux mobiles F2P s'insèrent désormais à travers un « écosystème » de pratiques et d'obligations quotidiennes qui parsèment la vie courante de millions de joueurs à travers le monde.

L'accessibilité permanente des appareils mobiles et des jeux rejoint certains aspects propres au phénomène de contact perpétuel qui s'actualise en fonction des appareils mobiles

*(perpetual contact*; Katz & Aakhus, 2002). Le concept de contact perpétuel rappelle comment les appareils mobiles permettent la possibilité d'une communication permanente entre les personnes (Katz & Aakhus, 2002). Ce qui est perpétuel dans ce cas-ci n'est pas le contact lui-même, mais plutôt la possibilité de le faire via les appareils mobiles (Schegloff, 2002). Ainsi, les appareils mobiles, omniprésents au quotidien, ont ultimement le potentiel de s'intégrer et de transformer diverses facettes de la vie quotidienne des joueurs, comme le temps tel qu'il est vécu dans la vie de tous les jours (Green, 2002).

En effet, dans un contexte social où la connexion à l'Internet est accessible en permanence, les notions temporelles des personnes évoluent et se modifient constamment (Green, 2002 ; Tomita, 2021). Cet aspect demeure toutefois peu documenté en ce qui a trait des pratiques de jeux mobiles F2P. En somme, l'accessibilité répandue des appareils mobiles, combinée à l'immense popularité des jeux mobiles F2P, s'inscrit dans un développement plus large des rapports entre les jeux, la culture et les sociétés contemporaines (Mäyrä & Alha, 2021). Ces rapports transforment diverses facettes de nos vies collectives, comme le temps tel qu'il est vécu au quotidien, mais également les jeux qui se développent au sein de ce contexte culturel et social (Muriel & Crawford, 2018).

## **1.4 Pratiques de jeu et vie quotidienne**

### *1.4.1 L'insertion des pratiques de jeu dans la vie quotidienne*

Les études sur les jeux mobiles F2P ont ultimement permis de mieux comprendre comment ces jeux peuvent être joués de façon sporadique, à l'image de l'utilisation générale des appareils mobiles sur lesquels ces jeux sont joués. Selon Hjorth et Richardson (2009), les interactions quotidiennes avec les écrans d'appareils mobiles — et par extension, les pratiques de jeux mobiles

— sont généralement momentanées, c'est-à-dire qu'elles sont ponctuées d'interruptions et ne durent parfois que quelques secondes. Dans cette perspective, les pratiques de jeux mobiles F2P sont reconnues comme temporaires et ne se produisant qu'à des intervalles irréguliers de la journée (Hjorth & Richardson, 2009).

Dans la littérature sur les jeux mobiles F2P, il est maintenant reconnu que ces jeux s'insèrent aux contours des activités et obligations quotidiennes des joueurs, c'est-à-dire dans différents courts temps libres du quotidien et à des intervalles parfois irréguliers (Chiapello, 2013 ; Chess, 2018 ; Evans, 2016 ; Hjorth & Richardson, 2021). Ces jeux permettent effectivement aux joueurs d'effectuer des parties courtes, ce qui explique comme ces jeux s'harmonisent avec les occupations du temps des joueurs.

De façon générale, plusieurs auteurs s'entendent sur la nature fluide et flexible des différentes expériences avec les jeux, ce qui demande une considération empirique des pratiques de jeux sur une base quotidienne (Kallio et al., 2011 ; Moore, 2011). Plusieurs recherches ont effectivement adopté le point de départ de « la vie quotidienne » pour comprendre les pratiques de jeu (Apperley, 2010 ; Cypher & Richardson, 2006 ; Copier, 2007 ; Kallio et al., 2011 ; Eklund, 2012). Pour Apperley (2010), situer les pratiques de jeu dans le contexte de vie quotidienne est une opération essentielle pour comprendre comment celles-ci ne se positionnent pas en rupture avec le quotidien, mais s'imbriquent dans les nécessités et les contraintes de la vie courante.

Ce positionnement permet notamment de recadrer les pratiques de jeu comme une activité faisant partie du travail, des occupations et du plaisir qui constituent la vie quotidienne, et non comme une expérience immersive et désarticulée du contexte quotidien (Apperley, 2010). Les pratiques de jeu sont par ailleurs comprises comme des loisirs sociaux (Eklund, 2012), dont les formes peuvent varier en fonction des motivations à jouer (Kallio et al. 2011), des types de jeux

(Cypher & Richardson, 2006 ; Copier, 2007) ou des contingences matérielles et temporelles du quotidien (Apperley, 2010).

La possibilité de jouer sur des appareils mobiles a répandu le fait de jouer dans divers contextes de la vie quotidienne d'une manière sans précédent (Mäyrä & Alha, 2021). Selon certains, il ainsi est nécessaire de situer les jeux et l'expérience des joueurs dans un cadre de quotidienneté afin de mieux comprendre les pratiques de jeu non pas comme des actions individuelles distinctes, mais comme des fragments qui constituent une pratique sociale plus large inscrite dans un contexte de vie quotidienne (Apperley, 2010 ; Deshbandhu, 2020). Dans un tel contexte, les interactions quotidiennes avec les appareils mobiles sont généralement ponctuées d'interruptions et ne durent parfois que quelques secondes (Hjorth & Richardson 2009). Ce constat s'étend aux jeux mobiles F2P puisqu'ils sont également conçus pour être joués pendant de brefs moments du quotidien.

Pour certaines compagnies qui conçoivent des jeux, aucune session de jeu ne devrait prendre plus de quelques minutes : « [c'est] le moyen idéal de passer trois minutes de temps libre » (King Digital Entertainment, 2014a, p. 79). Les pratiques de jeu ont donc tendance à être séparées par d'autres occupations et s'actualiser dans les interstices de la vie quotidienne (Chess, 2018 ; Evans, 2016 ; Hjorth & Richardson, 2014). C'est ainsi que les jeux deviennent omniprésents dans le quotidien (Hjorth & Richardson, 2021), illustrant parfaitement ce que Pargman et Jakobsson qualifient comme la « “colonisation” du quotidien par les jeux » (2008, p. 234).

L'idée de permanence des pratiques de jeu rappelle certains principes entourant le concept de « jeu ambiant » (*ambient play*) tel que proposé par Hjorth et Richardson (2014 ; 2016 ; 2021). Ce concept réfère à l'omniprésence du jeu — en tant qu'activité ludique — dans la vie quotidienne des joueurs et permet de situer les pratiques de jeu comme faisant partie des activités quotidiennes

en constante fluctuation (Hjorth & Richardson, 2021). La notion de jeu ambient illustre donc comment la popularité croissante des jeux mobiles repose sur « leur capacité à se déplacer entre et à travers des espaces co-localisés et en réseau, en s’adaptant ou en s’insérant dans les modèles de la vie quotidienne » (Hjorth & Richardson, 2021, p. 125).

Une telle normalisation des pratiques de jeu, ainsi que leur mode de disponibilité perpétuelle, rend les jeux mobiles omniprésents et de plus en plus imbriqués dans nos habitudes et nos routines (Hjorth & Richardson, 2021), notamment au travail et dans nos déplacements quotidiens (Bell et al., 2006). Lorsque les pratiques de jeu s’actualisent dans de tels contextes, les joueurs se « tournent » vers leurs appareils momentanément, pour quelques secondes ou quelques minutes, que ce soit pour répondre à des courriels, pour consulter les réseaux sociaux, pour tenter sa chance dans un niveau de *Candy Crush*, tout en regardant la télévision, en attendant l’autobus, en cuisinant, ou en faisant d’autres tâches (Hjorth & Richardson, 2021).

Comme mentionné précédemment, les jeux mobiles F2P suivent maintenant les joueurs partout où ils vont ; les pratiques de jeu prennent des dimensions nouvelles en ce qui a trait aux relations spatio-temporelles avec l’environnement dans lequel baignent les joueurs (Hjorth & Richardson, 2021 ; Moore, 2011). Ainsi, certaines recherches ont exploré le rôle et l’importance de l’espace dans leur compréhension des pratiques de jeu (Hjorth & Richardson, 2009 ; Hjorth & Richardson, 2014 ; Hjorth & Richardson, 2021 ; Hjorth & de Souza e Silva, 2023).

#### *1.4.2 Le rôle de l’espace dans les pratiques de jeu*

Il est possible de mieux comprendre les façons dont les jeux mobiles maintiennent et soulignent l’importance de l’espace en alignant sa signification sur le mouvement (Hjorth & Richardson, 2014). En fonction d’affordances spécifiques qui découlent des appareils mobiles, les jeux se

déplacent toujours dans un contexte d'espace et de présence. Bien que les jeux mobiles puissent être joués dans des endroits « immobiles », comme à la maison, une certaine logique de mobilité demeure sous-jacente à leur pratique (Hjorth & Richardson, 2014). Ainsi, un mouvement perpétuel entre les mondes physique et numérique peut illustrer comment les jeux mobiles s'inscrivent dans divers environnements du quotidien (Hjorth & Richardson, 2014). Le concept de jeu ambiant mentionné précédemment incarne dans cette perspective une superposition complexe de co-présence, d'espaces et de pratiques de jeu (Hjorth & Richardson, 2014).

Lorsque les joueurs se déplacent dans leur vie courante, les appareils mobiles qu'ils utilisent peuvent également leur permettre de transporter un espace privé avec eux (Hjorth, 2012, dans Hjorth & Richardson, 2021). Cette possibilité illustre notamment la notion de privatisation mobile (*mobile privatization*) (Williams, 1975, dans Hjorth & Richardson, 2021). Cette notion s'est accentuée avec l'émergence des appareils mobiles qui permettent maintenant aux personnes d'ancrer la notion du « chez soi » dans une liberté de mouvement au quotidien (Morley, 2003, dans Hjorth & Richardson, 2021).

En outre, à la suite des situations de confinements qui ont accompagné les multiples vagues de COVID-19, les configurations spatiales du quotidien ont également été chamboulées et redéfinies avec le temps. En effet, les liens entre la mobilité, les espaces publics et les jeux ont été reconfigurés durant les deux dernières années (Hjorth & Lammes, 2020). Les jeux mobiles géolocalisés, comme *Pokémon GO*, pourraient en ce sens jouer un rôle influent dans la façon dont les espaces urbains sont imaginés et habités afin de retisser certains liens sociaux perdus durant la crise pandémique (Hjorth & de Souza e Silva, 2023 ; Hjorth et Richardson, 2017). En somme, de telles études illustrent comment l'espace peut influencer les pratiques de jeu, mais aussi comment

les jeux peuvent également influencer les espaces et les environnements dans lesquels s'opèrent les mouvements du quotidien.

#### *1.4.3 Le rôle du temps dans les pratiques de jeu*

Considérant l'omniprésence et l'accessibilité permanente des jeux mobiles, les joueurs ont parfois de la difficulté à quantifier le temps passé à jouer chaque jour (Hjorth & Richardson, 2014). Ainsi, il semble pertinent d'approfondir le rôle et l'importance du temps au-delà du simple calcul quantitatif du temps de jeu. L'un des constats propres aux dimensions temporelles des pratiques de jeu souligne comment les jeux mobiles F2P exploitent les temps morts des joueurs (Bell et al., 2006 ; Chess, 2018 ; Hjorth & Richardson, 2011 ; Moore, 2011) et encouragent les joueurs à jouer brièvement, mais de façon régulière (Evans, 2016). Dans cette perspective, les pratiques de jeu sont entrecoupées de périodes de non-jeu. Ces temps de pause sans jouer ont été identifiés par Bogost (2010, dans Evans, 2016) comme du jeu asynchrone (*asynchronous gameplay*) qui repose sur une utilisation judicieuse de ces ruptures comme sources d'expériences de jeu.

Bien que les pratiques de jeu puissent s'actualiser sur période prolongée (Hajinejad et al., 2011), les jeux mobiles F2P sont généralement considérés comme une forme éphémère de jeu ; ce que Grainge (2011) identifie comme une forme de consommation « temporellement compressée » des pratiques de jeu. Une expérience de jeu peut ainsi être positive même si elle ne dure que quelques minutes ou même lorsqu'elle est interrompue (Hajinejad et al., 2011), permettant aux jeux de s'intégrer facilement aux routines quotidiennes des joueurs qui peuvent néanmoins être des sources d'interruptions (Chess, 2018 ; Hjorth & Richardson, 2021). Ce constat signifie que les jeux conçoivent généralement ces ruptures de jeu comme des éléments centraux, plutôt que des déviations (Evans, 2016).

Le temps se retrouve ainsi au cœur de la conception et du fonctionnement des jeux, particulièrement dans les jeux dont les mécaniques centrales reposent sur la gestion du temps. En effet, des jeux mobiles F2P comme *FarmVille 2 : Country Escape*, *Restaurant Story 2*, *Kim Kardashian: Hollywood*, ou encore *Clash of Clans* se concentrent sur la gestion du temps dans le jeu et tendant ainsi à profiter des courts temps morts dans le quotidien des joueurs, ce qui peut largement influencer la façon dont les pratiques de jeu s'intègrent au quotidien (Chess, 2018). En effet, ces jeux reposent sur des formes uniques d'interactions entre le temps réel et le temps dans le jeu, au sens où ils imposent aux joueurs une constante attraction et répulsion (« *push and pull* ») qui incite ultimement les joueurs à revenir vers les jeux dès qu'ils ont quelques minutes de disponibles (Chess, 2018).

Les jeux qui incorporent des mécaniques propres à la gestion du temps simulent, selon Chess (2018), une forme productive de loisirs et qui repose principalement sur les temps interstitiels du quotidien. Au plan conceptuel, les temps interstitiels réfèrent aux courts temps morts qui se situent entre les événements ou les actions ; ce sont de courts intervalles de temps qui ne sont généralement pas utilisés pour à d'autres fins (Chess, 2018). L'insertion des pratiques de jeu dans ces petits écarts de temps de la vie quotidienne est un phénomène que plusieurs ont soulevé, tout en notant la nature occasionnelle des jeux et des pratiques (Bell et al., 2006 ; Howard, 2019 ; Hjorth & Richardson, 2021).

### **1.5 Principaux constats et principales limites identifiées dans la littérature**

Il ressort de la littérature que certaines caractéristiques des jeux mobiles F2P sont fondées sur le temps, et ce, dans l'objectif de restreindre les pratiques de jeu dans des boucles répétitives et régulières (Luton 2013 ; Mäyrä & Alha, 2021). Cet aspect est particulièrement important à prendre

en compte pour mieux comprendre la façon dont les pratiques de jeu peuvent s'insérer dans une journée et même se réinsérer à différents moments d'une seule et même journée. En effet, la littérature sur les jeux mobiles met en lumière que les pratiques de jeux mobiles F2P tendent à s'insérer aux contours des activités et obligations quotidiennes des joueurs, c'est-à-dire dans différents courts temps libres du quotidien et à des intervalles irréguliers (Chess, 2018 ; Evans, 2016 ; Hjorth & Richardson, 2009 ; Hjorth & Richardson, 2014).

De plus, certains proposent que les jeux mobiles F2P soient aujourd'hui un phénomène omniprésent de la vie quotidienne grâce à la diffusion globale des appareils mobiles et connectés (Nieborg, 2015). Il ressort ainsi de la littérature que les jeux F2P sont majoritairement joués sur ce type d'appareils (Alha et al., 2014 ; Mäyrä & Alha, 2021 ; Paul, 2020), ce qui découle sur de nouvelles dimensions propres aux relations spatio-temporelles entre l'environnement dans lequel baignent les joueurs et leurs pratiques de jeu (Hjorth & Richardson, 2021 ; Moore, 2011).

Néanmoins, certaines limites sont également identifiables dans la littérature. Tout d'abord, la catégorisation des pratiques dites « occasionnelles » qui découlent des études sur les jeux mobiles ne nous renseigne pas sur la façon dont ceux-ci s'insèrent dans la vie quotidienne des joueurs et qu'elles sont les expériences subjectives qui en découlent. Il semble que peu de recherches aient d'ailleurs exploré l'expérience des joueurs quant aux caractéristiques des jeux mobiles F2P, et plus spécifiquement comment ces celles-ci peuvent avoir un impact sur les pratiques de jeu au quotidien.

D'autre part, peu d'étude documente comment les technologies mobiles ainsi que leur utilisation générale dans le quotidien des personnes influencent les pratiques de jeux mobiles F2P. Le contexte spécifique de la vie quotidienne des joueurs a été exploré par certains (Apperley, 2010 ; Deshbandhu 2020), mais peu d'étude explore ce contexte au regard des jeux mobiles F2P.

De façon analogue, il semble que très peu, voire aucune étude ne s'intéresse spécifiquement autant aux pratiques de jeu qu'aux autres activités qui constituent la vie quotidienne des joueurs, et comment certains paramètres de cette vie courante peuvent favoriser ou non l'intégration des pratiques de jeu dans la routine quotidienne des joueurs. Il semble ainsi nécessaire d'explorer comment certaines occupations quotidiennes comme regarder la télévision, attendre l'autobus, travailler, ou cuisiner peuvent potentiellement influencer l'intégration des pratiques de jeu au quotidien.

À la lumière des travaux présentés dans ce chapitre, l'insertion des pratiques de jeu dans les interstices temporels du quotidien est un processus bien exploré et compris selon diverses perspectives. Néanmoins, il semble que plus de détails seraient nécessaires afin de mieux comprendre comment peuvent se former ces interstices, et quelles sont les configurations, soit matérielles ou temporelles, qui influencent un tel processus.

## **1.6 Question de recherche et contribution attendue**

### *1.6.1 Question de recherche et objectifs*

Compte tenu des constats et limites identifiées dans la littérature, ce projet s'inspire de la théorie des pratiques sociales (Meier et al., 2018 ; Reckwitz, 2002 ; Shove et al., 2012) pour poser la question : comment les pratiques de jeux mobiles F2P s'insèrent-elles dans la vie quotidienne des joueurs ? Ce projet cherche ainsi à approfondir les connaissances entourant les pratiques de jeux mobiles F2P ainsi que leur intégration dans la vie quotidienne des joueurs. Pour ce faire, ce mémoire comporte un objectif général et trois objectifs spécifiques. L'objectif général vise à explorer les diverses façons dont les pratiques de jeux mobiles F2P s'intègrent à un ensemble de

pratiques routinières qui composent la vie quotidienne d'un joueur. Les trois objectifs spécifiques se décrivent comme suit :

1. Explorer comment les caractéristiques de jeux F2P façonnent l'insertion des pratiques de jeu dans la vie quotidienne des joueurs ;
2. Explorer comment les technologies mobiles façonnent l'insertion des pratiques de jeu dans la vie quotidienne des joueurs ;
3. Explorer comment les aspects liés au temps façonnent l'insertion des pratiques de jeu dans la vie quotidienne des joueurs.

#### *1.6.2 Contribution attendue du projet*

Le phénomène des jeux mobiles F2P fait aujourd'hui l'objet d'une meilleure compréhension scientifique, en particulier sur les principes centraux qui guident leur conception, mais aussi sur la façon dont ces jeux empreignent aujourd'hui le temps et l'espace des millions de joueurs à travers le monde. Certaines dimensions de notre compréhension demeurent toutefois parcellaires, principalement sur les liens étroits qui se démarquent entre le temps, les jeux et la vie quotidienne des joueurs. Ce mémoire cherche donc à contribuer à une conceptualisation des jeux mobiles F2P qui a déjà mis en lumière certaines de leurs particularités, notamment en ce qui a trait des dimensions matérielles et temporelles comme les caractéristiques de jeu ainsi que le temps comme facettes clés des pratiques de jeu.

Considérant les aspects déjà soulevés dans la littérature, il importe également de faire ressortir leurs particularités en termes de pratiques de jeu sur le plan expérientiel des joueurs. La littérature portant sur les jeux F2P qui adopte une approche ancrée dans les expériences des joueurs

est un champ qui nécessite un plus grand apport scientifique (Alha, 2019). Les compréhensions ancrées dans une approche qualitative peuvent permettre en ce sens d'explorer et d'approfondir les dimensions expérientielles qui sous-tendent les phénomènes sociaux en émergence comme celui des pratiques de jeux mobiles F2P (Alha, 2019). Ainsi, ce projet vise à contribuer à un champ en construction et qui converge avec le champ d'études qui s'intéresse aux jeux comme phénomène qui s'inscrit dans certaines dynamiques sociales d'hyperconnectivité et de consommation de masse.

En s'inspirant de la théorie des pratiques sociales (Meier et al., 2018 ; Reckwitz, 2002 ; Shove et al., 2012), les connaissances qui émergeront de ce projet de recherche contribueront à une perspective sociologique importante qui est jusqu'ici plutôt fragmentaire dans l'étude des jeux F2P (Alha, 2019). Une plus grande compréhension des divers aspects sociaux et individuels qui influencent les pratiques de jeu pourrait mettre en lumière certains processus qui dépassent le cadre d'une compréhension individualisée des comportements qui servent souvent de porte d'entrée principale dans l'exploration des jeux F2P (Alha, 2019).

La théorie des pratiques sociales souligne ultimement le rôle de l'habitude et de la routine par rapport à différentes actions accomplies au quotidien (Giddens, 1984 ; Warde, 2014). Cette approche propose du même coup une critique plutôt convaincante des modèles d'action individualistes en mettant en lumière les aspects structurels et les aspects propres à l'action individuelle qui doivent être prise en compte dans toute analyse qui cherche à expliquer comment l'action humaine prend forme dans un contexte social plus large (Cockerham, 2005 ; Giddens, 1984 ; Warde, 2014). En prenant en considération les configurations conceptuelles proposées par la théorie des pratiques sociales (Shove et al., 2012 ; Meier et al., 2018), ce projet contribuera aux

connaissances dans le champ des jeux mobiles F2P en dressant un portrait des pratiques de jeu qui cherche à s'éloigner des explications cognitivistes et comportementales.

Par ailleurs, en explorant la phénoménologie des pratiques de jeux mobiles F2P dans le contexte de la vie quotidienne, ce projet permettra de contribuer à la recherche empirique sur le phénomène des jeux. Les deux prochains chapitres aborderont le cadre théorique ainsi que le processus méthodologique qui permettront d'atteindre les objectifs qui portent ce mémoire.

## **Chapitre deux : Cadre théorique**

Afin de mieux comprendre les pratiques de jeux mobiles F2P en tant que phénomène social situé dans un contexte de vie quotidienne, il importe d'établir un cadre théorique permettant de rendre compte des multiples dimensions qui composent cette forme de pratique sociale. La première section de ce chapitre abordera ainsi comment les principes théoriques proposés par Giddens (1976 ; 1984) et Cockerham (2005) permettent d'établir un cadre théorique et conceptuel pertinent pour faire intervenir les notions de structure et d'agentivité dans la façon dont les pratiques sociales sont conceptualisées. Cela dit, la deuxième section de ce chapitre présentera comment la théorie des pratiques sociales (Meier et al., 2018 ; Reckwitz, 2002 ; Shove et al., 2012) sera utilisée afin de conceptualiser les éléments constitutifs des pratiques de jeu. Finalement, la dernière section de ce chapitre abordera les théories proposées par Lefebvre (1971 ; 1991), de Certeau (1988) et Sztompka (2008) desquels le présent projet s'inspire pour conceptualiser la vie quotidienne comme « champ » au sein duquel les pratiques de jeu s'insèrent.

### **2.1 Cadre conceptuel : Structure, agentivité et pratiques sociales**

Dans le paysage des théories sociales contemporaines, les théories des pratiques sociales constituent une alternative conceptuelle pertinente depuis les années 1970, correspondant à un tournant théorique plus large vers un intérêt pour le « quotidien » comme objet sociologique (Reckwitz 2002). Différents éléments d'une théorie des pratiques sociales se trouvent dès lors dans les travaux d'une multitude de théoriciens sociaux, comme Pierre Bourdieu, qui poursuit explicitement le projet d'une « praxéologie » depuis ses travaux publiés en 1972 dans *Esquisse d'une théorie de la pratique* (Reckwitz 2002). Anthony Giddens (1976, 1984) a également

développé sa version de la théorie des pratiques sociales dans le cadre de sa théorie de la structuration, fortement influencée par les travaux de Ludwig Wittgenstein (Reckwitz 2002).

Pour Giddens, l'un des domaines d'étude fondamentaux des sciences sociales rassemble en effet les « pratiques sociales ordonnées dans l'espace et le temps » (Giddens, 1984, p. 2). Les pratiques se définissent dans cette perspective comme « une série continue d'activités pratiques » qui s'insèrent dans un contexte social donné (Giddens, 1976, p. 81). Giddens propose également la théorie de la structuration pour mettre en lumière la dépendance mutuelle de la structure et de l'agentivité, centrale à sa conceptualisation des pratiques (Giddens, 1984 ; Whittington, 2010). Plus largement, la théorie de la structuration est une théorie sociale qui vise à expliquer comment la société est à la fois le résultat de l'action humaine et façonne cette capacité d'agir simultanément (Giddens, 1984).

Cette théorie met ainsi l'accent sur la relation réciproque entre la structure sociale et l'agentivité humaine, ce qui illustre comment ces deux dimensions jouent simultanément un rôle dans le façonnement de la société et des pratiques sociales (Giddens, 1984). À travers cette théorie, Giddens (1984) suggère que les structures sociales existent indépendamment des acteurs individuels, mais que ces structures sont continuellement reproduites et transformées par les actions et les pratiques des personnes. Au sein de cette perspective théorique, il y a ainsi une importance particulière qui est attribuée au rôle que joue l'action humaine dans la création des structures dans lesquelles s'actualisent les pratiques sociales au quotidien (Giddens, 1976 ; Storper, 1985).

À l'instar de Giddens (1984), Cockerham (2005) propose également une théorisation de la convergence entre la structure et l'agentivité des personnes à travers le concept de « style de vie » pour constituer les conditions nécessaires à l'émergence des pratiques comme le résultat de

« dispositions d’agir ». Pour bien saisir théoriquement le contexte social dans lequel les pratiques de jeu s’inscrivent, les notions de structure et d’agentivité offrent ici une perspective sociologique pertinente (Cockerham, 2005). L’auteur propose en effet que les aspects structurels et les aspects propres à l’action individuelle sont nécessaires à prendre en compte dans toute analyse qui cherche à expliquer comment l’action humaine prend forme dans un contexte social plus large (Cockerham, 2005). Dans cette perspective, l’agentivité se définit comme :

« l’engagement temporel des acteurs dans différents environnements structurels — les contextes temporels et relationnels de l’action — qui, par le truchement de l’habitude, de l’imagination et du jugement, reproduit et transforme ces structures en réponse interactive aux problèmes posés par des situations historiques changeantes » (Emirbayer & Mische, 1998, p. 970).

De façon analogue, la notion de structure se définit comme des ensembles de « schémas et de ressources qui se maintiennent mutuellement, qui permettent ou contraignent l’action sociale et qui tendent à être reproduits par cette action sociale » (Sewell, 1992, p. 19, dans Cockerham, 2005, p. 55). Alors que l’agentivité fait référence à la capacité de choisir un certain comportement plutôt qu’un autre, la structure se rapporte plutôt aux régularités de l’interaction sociale (par exemple, les institutions, les rôles) et aux ressources qui tendent à orienter les comportements dans des directions spécifiques (Cockerham, 2005).

En ce sens, Cockerham (2005) reconnaît, tout comme Giddens (1984), l’importance de l’agentivité, mais propose également que les conditions structurelles puissent agir en retour sur les personnes et ainsi configurer leurs pratiques de manière particulière. Cette perspective rejoint le principe de dualité (Giddens, 1984) qui permet d’expliquer comment la structure sociale peut à la fois être contraignante et favorable à certaines formes de pratiques sociales. En ce sens, l’action individuelle permet aux personnes de moduler leurs pratiques, mais la structure sociale tend à

permettre certaines possibilités limitées. En somme, le cadre conceptuel proposé par Cockerham permet d'illustrer comment l'interaction entre l'agentivité et la structure sociale crée des « dispositions à agir » qui, ensuite, découlent en des pratiques capables de s'insérer dans la vie de tous les jours (Cockerham, 2005, p. 64). Il importe ainsi de conceptualiser les pratiques sociales à partir de théories qui s'accordent avec le cadre conceptuel proposé par Cockerham.

## **2.2 La théorie des pratiques sociales**

Pour comprendre la façon dont les pratiques de jeux mobiles F2P s'actualisent et s'insèrent dans la vie quotidienne des joueurs, ce projet s'inspire également des concepts et principes généraux de la théorie des pratiques sociales (*social practices theory*) (Meier et al., 2018 ; Reckwitz, 2002 ; Shove et al., 2012). Cette approche théorique permet de comprendre comment diverses pratiques de la vie quotidienne prennent forme à la jonction entre des aspects relatifs à la structure sociale et l'action individuelle (Cockerham, 2005). Reckwitz (2002, p. 249) définit les pratiques sociales comme « un type de comportements “routinisés” qui se compose de plusieurs éléments, interconnectés les uns aux autres [...] ».

Ainsi, il est question de savoir-faire, d'activités mentales et corporelles ainsi que de connaissances motivationnelles qui constituent les fondements des pratiques (Reckwitz, 2002). Cette perspective théorique met par ailleurs l'accent sur la routine et les dispositions qui s'inscrivent dans séquences répétées plutôt qu'aux décisions et actions individuelles (Warde, 2014). Les pratiques sont ainsi routinières au sens où elles s'inscrivent dans des dynamiques de répétition et de reproduction des routines quotidiennes (Giddens, 1984). En effet, l'une des caractéristiques particulières de la théorie des pratiques sociales est l'attention portée aux activités

récurrentes de la vie quotidienne (Warde, 2014). Les considérations théoriques entourant la vie quotidienne seront spécifiquement abordées dans la prochaine section de ce chapitre.

Au plan conceptuel, les pratiques s'actualisent selon l'assemblage d'éléments fondamentaux, soit le matériel, les significations symboliques et les compétences (Shove et al., 2012). Meier et ses collègues (2018) ajoutent à ces éléments celui des temporalités pour expliquer comment les pratiques se produisent en fonction des principes de temps. Dans le cas des pratiques de jeux mobiles F2P, ce mémoire mettra en lumière comment les configurations matérielles et temporelles composent les pratiques de jeu de façon à rencontrer les objectifs spécifiques proposés. Cela dit, lorsqu'appliquées aux pratiques de jeu, ces dimensions peuvent être comprises comme suit :

- **Matérialités** : par exemple, les appareils mobiles qui hébergent les jeux, les caractéristiques qui composent les jeux mobiles F2P ;
- **Temporalités** : par exemple, les différents moments de la journée, le positionnement temporel des pratiques de jeu par rapport à d'autres activités du quotidien, les dispositions temporelles quotidiennes dans lesquelles les pratiques peuvent s'inscrire.

Malgré le fait que ces éléments sont ici présentés de façons distinctes, il est nécessaire de noter que ce n'est pas seulement l'interaction entre ces éléments qui est importante, mais aussi l'interaction entre « différents types de pratiques, qui peuvent se produire en même temps, ou avoir une séquence attendue, comme le travail et les loisirs » (Meier et al., 2018, p. 209). Les éléments qui composent les pratiques sont en effet imbriqués et mutuellement dépendants (Shove et al., 2012), ce qui explique comment différentes pratiques sont interconnectées. Les configurations temporelles permettent de capter comment les pratiques peuvent parfois se produire simultanément

(jouer et manger), se maintenir en place mutuellement (jouer avant ou après le travail) ou se faire concurrence dans le temps (obligations parentales, socialiser et jouer) (Meier et al., 2018). Selon Green (2002), la dimension du temps est particulièrement importante à prendre en compte lorsqu'il est question de comprendre certaines pratiques relatives à l'utilisation des technologies mobiles. À ce sujet, Green (2002, p. 288) propose qu'à travers l'utilisation des technologies mobiles, « les personnes organisent leurs activités autour de compartiments flexibles de temps, plutôt que de compartiments de temps associés à un espace géographique particulier ». Ainsi, ce sera une organisation temporelle plutôt que spatiale qui permettrait de mieux comprendre la façon dont les pratiques de jeu s'insèrent à différents moments de la vie quotidienne des joueurs (Green, 2002).

Accessoirement, les configurations matérielles des pratiques sociales permettent également de capter comment les personnes et les objets matériels qu'elles utilisent sont intimement liés (Verbeek, 2005 ; Merchant, 2012). En effet, les interactions entre les personnes et les appareils mobiles ne surviennent pas dans un vide social ; elles s'inscrivent dans un contexte plus large constitué de pratiques diversifiées (Caron & Caronia, 2007 ; Caronia, 2005). Dans cette perspective, l'incorporation de ces appareils dans la vie quotidienne des personnes devient une préoccupation centrale (Pachler et al., 2009). À même titre que les interactions entre les personnes et les appareils mobiles, les configurations matérielles permettent également de mieux comprendre les interactions entre les personnes et les jeux, et plus spécifiquement comment certaines caractéristiques de jeu peuvent être subjectivement vécues par les joueurs.

En somme, les configurations matérielles et temporelles qui composent les pratiques permettront de conceptualiser comment les jeux, les appareils mobiles et le temps peuvent façonner les pratiques de jeu ainsi que la façon dont elles s'insèrent dans le quotidien des joueurs. Le vocabulaire conceptuel propre à la théorie des pratiques sociales permet ainsi de questionner la

manière dont les jeux mobiles F2P s'insèrent dans le quotidien des joueurs tout en mettant en lumière les différents aspects socioculturels qui encadrent les pratiques de jeu. En effet, cette perspective théorique permet de concevoir les joueurs ainsi que leurs pratiques comme étant inscrits dans un contexte social plus large et qui s'articulent en relation avec un environnement social et technologique qui incite, permet ou limite les pratiques de jeux mobiles F2P.

Par ailleurs, cette approche donne à ce projet les outils conceptuels nécessaires pour concevoir les pratiques de jeux mobiles F2P comme un ensemble hétérogène d'activités qui s'inscrivent dans la vie quotidienne des joueurs (Meier et al., 2018). En somme, cette perspective théorique révèle comment les pratiques de jeux mobiles F2P se retrouvent à la jonction entre la structure sociale et l'action individuelle (Cockerham, 2005). Comme décrit plus haut, la posture théorique adoptée par ce projet situe donc les pratiques de jeux mobiles F2P au point de convergence entre ces deux pôles théoriques. Maintenant que les pratiques sociales ainsi que les aspects structurels et individuels qui les constituent ont été définis et conceptualisés, il importe d'approfondir la notion de vie quotidienne comme « champ » au sein duquel les pratiques de jeu s'insèrent.

### **2.3 La vie quotidienne : Perspectives théoriques**

Le domaine de « la vie quotidienne » a désormais fait l'objet de travaux sociologiques phares, notamment ceux de Michel de Certeau (1988) et Henri Lefebvre (1971 ; 1991). Aujourd'hui, de nombreux ouvrages sociologiques abordent les phénomènes relatifs à la vie quotidienne, ce qui marque un véritable changement de paradigme selon certains (Sztompka, 2008). Ce « nouveau » courant sociologique prend comme point de départ l'action humaine dans des contextes collectifs et sociaux, d'une part limitée par l'agentivité des personnes et d'autre part par les dimensions

structurelles et culturelles de l'action (Sztompka, 2008). La vie quotidienne est une manifestation observable de l'existence sociale et englobe le contexte social dans lequel nos relations avec d'autres personnes s'inscrivent (Sztompka, 2008). Ainsi, plusieurs « moments » composent la vie quotidienne au sens large proposé dans ce mémoire, comme faire du télétravail, regarder la télévision le soir, faire ses courses dans les épiceries et autres commerces, assister à un concert, effectuer des tâches ménagères, parmi d'autres exemples.

Duncum conceptualise ainsi la vie courante comme une existence « banale », au sens où aucun événement important ou extraordinaire ne vient perturber ou altérer la reproduction constante du quotidien (Duncum, 2002). Autrement dit, la vie quotidienne est le théâtre de l'ordinaire, où s'écoulent de manière parfois automatique des habitudes et des routines dont les acteurs ne sont pas pleinement conscients (Duncum, 2002 ; Sztompka, 2008). Pour de Certeau (1988), ce contexte est néanmoins propice à une observation critique des pratiques qui s'y actualisent. Bien qu'il puisse incarner le confort et l'ennui de l'ordinaire, le quotidien est également synonyme de routine et de reproduction constante des pratiques qui s'y intègre (Felski, 2000 ; Highmore, 2002). Les événements de la vie quotidienne ne sont donc pas uniques ; ils sont parfois même cycliques, rythmiques et se transforment potentiellement en routines, puisqu'ils se produisent jour après jour, mois après mois et ainsi de suite (Sztompka, 2008).

Cette idée selon laquelle la vie quotidienne est constituée de cycles, de répétitions et de récurrences est l'un des thèmes phares de Lefebvre (1971). La vie quotidienne serait donc faite de pratiques récurrentes relatives au travail, aux loisirs et aux mouvements humains, mais aussi de récurrences temporelles, comme les heures, les jours, les semaines, les années et ainsi de suite (Lefebvre, 1971). L'un des processus clés de l'expérience de la vie quotidienne serait ainsi la négociation entre les divers rythmes linéaires et mécaniques imposés par la société contemporaine

(Lefebvre, 1971). Puisque la vie quotidienne englobe de multiples pratiques avec toutes leurs différences et leurs conflits potentiels, elle leur est profondément liée ; la vie quotidienne est en réalité leur point de rencontre, le terrain commun sur lequel se joue un processus dynamique (Lefebvre, 1991). Pour Highmore (2002), ce processus dynamique vise à rendre familier ce qui ne l'est pas, à se familiariser aux bouleversements des pratiques ainsi qu'à intégrer les nouveautés au quotidien pour mieux s'adapter à des modes de vie différents.

De Certeau (1988) propose en ce sens que les habitudes et les pratiques quotidiennes ne sont pas simplement exécutées comme prévu, mais plutôt réappropriées par les acteurs sociaux et transformées en leurs propres pratiques uniques, mettant en évidence l'agentivité des personnes tout en tenant compte des affordances structurelles qui leur donnent des formes particulières (Giddens, 1984 ; Cockerham, 2005). En somme, le caractère récursif des pratiques sociales (Shove et al., 2012) s'inscrit dans une logique théorique cohérente avec une telle conceptualisation de la vie quotidienne.

Pour de Certeau (1988), la vie quotidienne demeure malgré tout cachée et évasive. Pour bien la capter, il importe donc de s'attarder aux pratiques que les personnes exercent et répètent dans leur quotidien. Les pratiques du quotidien sont en fait des négociations demandant créativité et adaptation des personnes en fonctions des contingences matérielles et temporelles qui caractérisent la vie quotidienne (de Certeau, 1988 ; Meier et al., 2018 ; Shove et al., 2012). Comme mentionné, ces assemblages qui en découlent ne sont pas uniquement des produits de l'agentivité des personnes, c'est-à-dire de leur volonté d'agir ou de leurs actions, mais plutôt des produits d'une culture hétérogène (de Certeau, 1988).

Par ailleurs, en situant les pratiques de jeu dans la vie quotidienne, le processus dynamique décrit par Lefebvre (1991) et Highmore (2002) englobe les pratiques de jeu ainsi que les

différences et conflits potentiels entre les jeux et les contingences de la vie quotidienne des joueurs (Apperley, 2010). Cette approche s'éloigne de la compréhension des jeux comme une expérience immersive et situe les pratiques de jeu dans un contexte imprégné de nécessités liées au travail, aux tâches quotidiennes et aux loisirs qui constituent la vie quotidienne (Apperley, 2010).

La notion de quotidien joue ainsi un rôle important dans la mise en évidence de la spécificité de l'expérience des pratiques de jeu (Apperley, 2010), notamment lorsque les pratiques de jeu sont comprises à partir de l'expérience subjective des joueurs (Alha, 2019 ; Eklund, 2012). De plus, l'idée selon laquelle le quotidien est constitué de rythmes et de récurrences (Lefebvre, 1971 ; 1991) offre une perspective qui aide à tracer les liens possibles entre les rythmes du quotidien et ceux dictés par les pratiques de jeu (Apperley, 2010). En somme, une compréhension ancrée dans une perspective sociologique peut ultimement découler sur une meilleure compréhension de l'environnement social ainsi que du rôle des technologies mobiles dans la société occidentale contemporaine (Eklund, 2012).

Ainsi, mieux comprendre comment les pratiques de jeu s'insèrent dans la vie quotidienne des joueurs peut mettre en lumière comment des dimensions comme le temps, la technologie et les jeux façonnent les pratiques en fonction de logiques et d'expériences ancrées dans un contexte social et culturel plus large. Maintenant qu'un cadre théorique a été établi pour encadrer les questions et objectifs de recherche qui portent ce mémoire, le prochain chapitre abordera les efforts méthodologiques qui ont été mis en place pour y répondre.

## **Chapitre trois : Méthodologie**

Le but derrière ce mémoire est de mieux comprendre, à partir du vécu des joueurs, comment les aspects liés aux temps, aux technologies mobiles et aux caractéristiques de jeu peuvent influencer l'intégration des pratiques de jeu dans leur vie quotidienne. Dans ce chapitre, quatre sections principales aborderont les principes clés de la méthodologie de recherche. D'abord, une section abordera les principes théoriques guidant le devis de recherche. Une section subséquente abordera la procédure de collecte de données ainsi que les principes théoriques à considérer entourant l'utilisation de données secondaires. Une troisième section détaillera les considérations éthiques liées à l'utilisation des données secondaires. Finalement, le processus d'analyse des données sera présenté dans la quatrième section.

### **3.1 Devis de recherche**

La présente recherche s'inscrit dans un paradigme constructiviste. Ce paradigme, qui tend à se centrer autour de l'interprétation des actions humaines, implique que les réalités des phénomènes sont socialement construites et dépendent, pour leur forme et leur contenu, des personnes qui les entretiennent (Pilarska, 2021). Dans une perspective constructiviste, ces multiples réalités découlent du postulat voulant que les personnes attribuent une signification subjective à leurs expériences au sein de leurs mondes (Pilarska, 2021). Les expériences subjectives traduisent, selon cette perspective, de multiples réalités propres au monde social des personnes et sont ainsi considérées comme locales et spécifiques, d'où leur caractère relatif (Pilarska, 2021). C'est notamment au sein d'un paradigme constructiviste que des recherches phénoménologiques tendent à se déployer (Manning, 1997). Cela dit, dans le cadre de ce mémoire, les données issues d'entretiens qualitatifs avec des joueurs ont fait l'objet d'analyses secondaires (Hinds et al., 1997 ;

Long-Sutehall et al., 2011) en fonction des principes théoriques de l'analyse thématique de contenu (Braun & Clarke, 2006). Cette approche analytique permet de produire un portrait qualitatif riche et approfondi des dimensions phénoménologiques des pratiques de jeux mobiles F2P et de leur intégration dans le contexte de la vie quotidienne des joueurs.

D'un point de vue méthodologique, les données issues d'entrevues qualitatives peuvent être analysées afin de comprendre le vécu des personnes (Koven, 2014 ; Roulston & Choi, 2018), notamment lorsqu'une approche phénoménologique est adoptée par les chercheurs pour comprendre le point de vue des personnes sur une expérience ou un phénomène (deMarrais & Lapan, 2004). En effet, les projets de recherche qui tente de mieux comprendre l'expérience vécue s'appuient sur les entrevues phénoménologiques qui se concentrent sur le vécu des personnes et le sens qu'ils donnent à leurs expériences (Seidman, 2006 ; Roulston & Choi, 2018). À partir d'entrevues phénoménologiques, il est possible de générer des descriptions détaillées des expériences des participants à propos d'un phénomène en questionnant les perceptions, les compréhensions et le sens attribué par les participants à leurs expériences. Ces descriptions constituent ainsi la base des interprétations ou des « manifestations » du phénomène qui est étudié (Van Manen, 1990, dans deMarrais & Lapan, 2004).

## **3.2 Procédure**

### *3.2.1 Collecte de données*

Pour répondre à la question de recherche ainsi qu'atteindre les objectifs qui sous-tendent ce mémoire, celui-ci s'appuiera sur l'analyse de données secondaires issues d'entrevues qualitatives réalisées dans le cadre d'un projet en cours intitulé *E-GAMES Canada : la monétisation des jeux à l'ère des technologies mobiles et du numérique*. Ce projet vise à établir un portrait des joueurs

de jeux F2P en explorant les différentes facettes des habitudes des joueurs, comme leurs motivations à jouer, leurs premières expériences, les bénéfices qu'ils retirent des jeux et les méfaits qu'ils peuvent vivre en lien avec leurs pratiques.

Bien que le projet E-GAMES s'inscrive d'une méthodologie mixte pour atteindre ses objectifs, seule une partie des données issues du volet qualitatif ont été utilisées pour répondre aux objectifs de ce mémoire. Pour ce volet, l'échantillon du projet E-GAMES Canada a été conçu selon la méthode de choix raisonné (Drapeau, 2004). Cette stratégie d'échantillonnage permet de sélectionner des participants sur la base de critères spécifiques pour assurer la diversité des expériences des joueurs (Creswell, 2013 ; Drapeau, 2004). Les joueurs choisis ont fait au moins une microtransaction par mois au cours des 12 derniers mois et ont été sélectionnés en fonction de caractéristiques démographiques (âge, sexe, genre) et de critères de diversification concernant les jeux F2P. Des entrevues semi-structurées ont été effectuées avec des joueurs de jeux F2P (n=40) et ont duré en moyenne 90 minutes. Les entrevues se sont entièrement déroulées en ligne, sur la plate-forme Zoom et ont été menées en français ou en anglais, selon la langue principale des participants. Ces entrevues se sont centrées autour de l'expérience subjective des joueurs avec les jeux F2P pour mieux comprendre les rapports qu'entretiennent les joueurs avec les jeux F2P.

En tant qu'assistant de recherche sous la direction des chercheuses principales du projet E-GAMES Canada, j'ai participé activement à l'élaboration du guide semi-structuré qui a été utilisé pour réaliser les entrevues de ce projet. Mon travail sur ce guide m'a permis d'intégrer aux entrevues que j'ai menées certaines questions spécifiques portant sur les dimensions relatives à mes objectifs de recherche. Ce point est important, puisqu'il vient pallier une des limites de l'analyse secondaire de données. En effet, selon Dale (1993, p. 17), l'inconvénient majeur de cette méthode est que le chercheur « n'a aucun moyen de contrôler l'élaboration du guide d'entrevue

qui sera utilisé pendant les entretiens avec les participants ». Ayant personnellement mené les entrevues qui ont fait l'objet des analyses pour ce mémoire, cela a permis d'approfondir avec les joueurs certains aspects de leurs pratiques de jeu en lien avec leur vie quotidienne, soit des thématiques centrales aux questions et objectifs de ce mémoire.

### 3.2.2 Échantillon

Pour répondre aux questions de recherche particulières qui sont soulevées dans le cadre de ce mémoire, une méthode d'échantillonnage intentionnelle (*purposive sampling*) a été employée (Schreier, 2018). Cette stratégie vise à sélectionner des cas qui sont riches en informations en vue de répondre à la question de recherche (Schreier, 2018). La sélection des cas (n=15) a été effectuée sur la base de critères précis concernant les pratiques des joueurs, c'est-à-dire que les joueurs sélectionnés pour cette étude auront joué des jeux mobiles F2P spécifiquement sur leur appareil mobile, c'est-à-dire soit un téléphone intelligent ou une tablette électronique (Paul, 2020). Pour être sélectionnés dans l'échantillon, les joueurs devaient avoir joué à différents types de jeux F2P mobiles sur une base quotidienne au cours des 12 derniers mois.

### 3.2.3 Grille d'entrevue

Pour comprendre la place des jeux dans leur quotidien, mais également le temps que les joueurs consacrent aux jeux au sein de leurs occupations de la vie de tous les jours, des questions spécifiques ont donc été ajoutées au protocole d'entrevues prévues initialement dans le projet E-GAMES Canada (voir guide d'entrevue en annexe A). D'autres questions ont porté sur les pratiques de jeu dans un contexte de vie quotidienne, c'est-à-dire à travers différentes activités et occupations (obligations familiales, travail, études, etc.) qui s'inscrivent dans leur routine. Ces

questions visaient à rendre explicite le contexte de vie quotidienne qui est, par ailleurs, difficile à capter sans être évoqué explicitement (Highmore, 2002). Ainsi, considérant la nature semi-structurée des entrevues menées avec les joueurs, plusieurs questions et sous-questions visaient à explorer avec les joueurs les différentes façons dont les pratiques de jeu s'actualisent à travers les responsabilités et occupations qui parsèment leur vie quotidienne en fonction du vécu subjectif partagé pendant la discussion. D'autres questions spécifiques ont abordé différents aspects relatifs au rôle du temps et des technologies mobiles dans leurs pratiques de jeux F2P. Ces discussions ont porté sur les différents aspects propres aux technologies mobiles qui permettent à leurs pratiques de jeu de s'insérer à travers d'autres occupations (routine sur l'appareil, les fonctions remplies par celui-ci, la mobilité des personnes dans le quotidien).

#### *3.2.4 Analyses secondaires de données*

Selon Dale (1993), l'analyse secondaire est maintenant une pratique courante dans le domaine des sciences sociales. Cette approche consiste à utiliser des données produites dans le cadre d'une autre recherche pour atteindre des objectifs qui diffèrent de ceux visés dans la recherche initiale (Hinds et al., 1997). Dans le cas des données qualitatives, l'analyse secondaire permet d'aborder des questions de recherche analogues en analysant des données collectées précédemment à travers une lunette théorique différente (Long-Sutthall et al., 2011). L'un des avantages notables est que cette approche est peu coûteuse et permet aux chercheurs ou aux étudiants d'avoir accès rapidement aux données nécessaires pour mener à terme un projet de recherche (Dale, 1993). Certains défis doivent cependant être pris en compte dans ce type d'approche, notamment celui entourant le principe d'adéquation théorique.

L'adéquation théorique et méthodologique entre la recherche initiale et celle qui utilisera les données à des fins d'analyses secondaires est un point central soulevé dans la littérature portant sur cette approche (Thorne, 1994 ; Heaton, 2004, dans Long-Sutehall et al., 2011). Selon Duchesne (2017, p. 10), ce type d'approche méthodologique « n'a de sens que si on l'ancre dans une analyse concomitante aux modes d'interrogation qui les ont produites ». Ainsi, les recommandations théoriques et méthodologiques proposent que les questions de recherche qui feront l'objet d'une analyse secondaire soient analogues à celles de la recherche initiale et que la méthode d'analyse des données primaires soit similaire à celle qui sera appliquée dans l'analyse secondaire (Duchesne, 2017 ; Long-Sutehall et al., 2011).

En somme, les approches théoriques et méthodologiques du projet E-GAMES Canada décrites plus haut sont similaires à celles adoptées dans ce projet de mémoire. Elles sont effectivement similaires au sens où la perspective théorique du projet E-GAMES Canada permet de mettre en lumière des dimensions (facteurs individuels, environnementaux, technologiques) qui concordent avec la théorie des pratiques sociales ainsi qu'avec la conceptualisation de l'agentivité et de la structure sociale qui guide la démarche de ce mémoire. Les deux projets comportent également des similitudes méthodologiques dans la stratégie d'analyse utilisée pour comprendre le phénomène à l'étude, soit l'analyse thématique de contenu (Braun & Clarke, 2006). En effet, les données qualitatives issues des entrevues réalisées dans le cadre du projet E-GAMES Canada ont aussi fait l'objet d'une analyse thématique de contenu (Paillé & Muchielli, 2016).

Ultimement, le principe d'adéquation entre la recherche initiale et celle qui fera l'usage d'analyses secondaires des données est un point fondamental pour ce mémoire ; l'approche phénoménologique centrée sur l'expérience des joueurs ainsi que l'analyse thématique employée par les deux projets de recherche permettent d'atteindre un niveau d'adéquation satisfaisant et

rigoureux. En effet, une approche phénoménologique est également préconisée dans ce mémoire pour explorer les façons dont les jeux mobiles F2P s'insèrent dans la vie quotidienne des joueurs à partir de leurs expériences subjectives. Ce type d'approche, généralement absente de la compréhension des pratiques de jeux mobiles F2P (Alha, 2020), met notamment l'accent sur différents aspects de la vie quotidienne et considère la réalité sociale comme une production humaine comprise par le prisme de l'expérience subjective (Eklund, 2012 ; deMarrais & Lapan, 2004).

### **3.3 Considérations éthiques**

Au plan éthique, Heaton (1998) propose que le consentement éclairé ne puisse être présumé dans le cadre d'une analyse secondaire. Ainsi, il importe de mentionner que tous les participants interviewés dans le cadre du projet E-GAMES Canada ont consenti à ce que les données issues de leur entrevue soient utilisées à des fins d'analyses secondaires, notamment dans le cadre de projets menés par des étudiants sous la direction des chercheuses principales. Ainsi, le consentement relatif aux analyses secondaires n'est pas sous-entendu, mais plutôt explicitement obtenu de la part des participants.

Cela dit, l'accès aux transcriptions d'entrevues anonymisées a été fait en suivant des principes de confidentialités strictes visant à maintenir l'anonymat des participants. Les transcriptions d'entrevues du projet E-GAMES Canada sont conservées sur un serveur crypté et protégé par un mot de passe de la chaire de recherche sur l'étude du jeu de l'université Concordia. Aucune donnée nominale n'était identifiable dans le processus de sélection, seulement les informations correspondant aux critères de sélection de l'échantillon de ce mémoire. Cela dit, aucune information présente dans ce mémoire ne peut être utilisée pour compromettre l'anonymat

et la confidentialité de l'entrevue originale ainsi que des transcriptions d'entrevues. Les résultats présentés dans les chapitres subséquents de ce mémoire prennent la forme d'extraits d'entrevue afin d'illustrer les résultats à partir des propos des joueurs, sans toutefois compromettre l'anonymat et la confidentialité.

### **3.4 Stratégies d'analyses**

Après avoir rassemblé les transcriptions anonymisées des entrevues, celles-ci ont été importées dans le logiciel *NVivo*, à partir duquel le matériel d'entrevue a été codifié. Les entrevues ont fait l'objet d'analyses thématiques de contenu (Braun & Clarke, 2006), selon une approche à la fois inductive et déductive. Une approche inductive signifie que les thèmes identifiés dans le processus d'analyse sont fortement liés aux données (Patton, 1990, dans Braun & Clarke, 2006). Une approche déductive a également été préconisée afin de reprendre certains concepts théoriques clés issus de la littérature sur les jeux mobiles F2P pour les appliquer aux données empiriques analysées dans ce mémoire (Guillemette, 2006).

Quant à l'analyse thématique, elle est une méthode de recherche systématique permettant « d'identifier, d'analyser et de rapporter des modèles (thèmes) dans les données » (Braun & Clarke, 2006, p. 79). Une telle approche propose que les thèmes capturent « quelque chose d'important au sujet des données en relation avec la question de recherche [...] » (Braun & Clarke, 2006, p. 82). Ainsi, l'identification de thèmes permet de saisir les éléments clés qui se dégagent des données en relation avec les objectifs établis par la question de recherche (Braun & Clarke, 2006).

L'analyse des données s'est également faite selon un niveau interprétatif pour identifier et analyser les idées, conceptualisation et idéologies latentes au contenu sémantique des données (Boyatzis, 1998). Ce niveau d'analyse tend à s'inscrire dans un paradigme constructiviste, c'est-

à-dire où le « sens et l'expérience sont socialement produits et reproduits, plutôt qu'intrinsèque aux personnes » (Burr, 1995, dans Braun & Clarke, 2006, p. 85). Ainsi, l'analyse thématique menée dans un cadre constructiviste « tend à théoriser les contextes socioculturels et les conditions structurelles qui permettent les récits individuels qui sont rapportés » (Braun & Clarke, 2006, p. 85).

Le processus d'analyse thématique a par ailleurs été mené selon des phases clés décrites par Braun et Clarke (2006). D'abord, une première phase d'analyse a permis de se familiariser avec le contenu des entrevues sélectionnées. Les transcriptions d'abord ont été lues une première fois et certaines idées centrales ont été identifiées au passage avec la fonction d'annotation du logiciel *NVivo*. Ensuite, chaque entrevue a été codifiée une première fois en fonction de codes initiaux générés au terme de la première lecture des transcriptions. Ce processus implique de systématiquement codifier les segments de données (unités de sens) pertinents aux questions et objectifs de ce mémoire. Au terme de cette première codification, un processus d'identification de thèmes potentiels a été amorcé. Tel que proposé par Braun et Clarke (2006), ce processus a été facilité par l'utilisation de certains repères visuels (bandes colorées dans *NVivo*) afin de mieux comprendre les relations entre les codes, tout en offrant une meilleure vue d'ensemble pour distinguer les thèmes des sous-thèmes potentiels en fonction de l'importance de chaque thématique identifiée.

Après une première classification et hiérarchisation, des thèmes, les thématiques clés, les noms de codes et les extraits codifiés ont ensuite été discutés lors de rencontres avec les directrices du projet. Au terme d'un processus de validation de la grille de codification, une deuxième phase d'analyse a été réalisée afin d'incorporer les commentaires et suggestions soulevées lors de ces rencontres. Les thèmes potentiels qui n'étaient pas suffisamment soutenus par les données ont été

écartés de l'analyse lors de cette étape. Plusieurs thèmes et sous-thèmes générés ont également été revus et assimilés à d'autres thématiques centrales afin d'en arriver à des catégories stables. Ce procédé a aussi permis d'établir des thématiques centrales cohérentes avec les objectifs du mémoire tout en étant conséquent avec les attentes du projet ainsi que les ressources et le temps disponibles (Creswell, 2013). Au terme du processus, 10 thèmes centraux ont été identifiés et définis (voir tableau 1, p. 52).

**Tableau 1. Grille de codification**

	Thèmes	Définitions
<b>Jeux F2P</b>	« <i>Stickiness</i> »	Caractéristiques du jeu qui incitent un joueur à s’engager dans un jeu et ainsi y passer le plus de temps possible (Pierce, 2010 ; Reynolds, 2016).
	« <i>Slickness</i> »	Caractéristiques qui permettent aux jeux F2P de s’intégrer dans la vie quotidienne du joueur sans causer de « frictions » indésirables dans leur emploi du temps.
<b>Technologies mobiles</b>	Connectivité	Réfère au fait que les appareils mobiles sont connectés au réseau Internet qui assure une connexion constante entre le joueur, le jeu, les compagnies de jeu et le réseau Internet qui fonctionne en permanence.
	Polychronicité	La manière dont les pratiques de jeu peuvent être façonnées par la possibilité d’accomplir plusieurs choses simultanément.
	Polyvalence	Appareil mobile pouvant servir à une multitude de fonctions dans le quotidien d’une personne, rendu possible par la multifonctionnalité de celui-ci.
	Portabilité	Aspect physique des appareils mobiles ; soit des objets technologiques qui peuvent être manipulés et transportés dans les déplacements du quotidien en raison de leur taille et de leur légèreté (Darmi & Albion, 2014 ; Schrock, 2015).
<b>Dispositions temporelles</b>	Moments du quotidien	Moments qui se répètent quotidiennement, comme le matin, le midi et le soir.
	Positionnement temporel	Façons dont les pratiques de jeu se lient et se positionnent par rapport aux autres pratiques de la vie courante qui composent le quotidien des joueurs (Meier et al., 2018).
	Types de temps	Composante temporelle de la vie quotidienne des joueurs, comme les temps libres, occupés et interstitiels (Chess, 2018).
	Caractéristiques du temps	Le temps vécu de manière subjective par les joueurs en fonction de leurs expériences avec les jeux mobiles F2P.

## **Chapitre quatre : Les caractéristiques des jeux mobiles F2P**

L'échantillon final de ce mémoire est composé de 11 femmes et de quatre hommes, âgés de 22 à 56 ans (âge moyen de 36 ans). La plupart des personnes rencontrées avaient un emploi à temps plein ( $n = 11$ ). Une personne était employée à temps partiel, une autre personne était aux études et une personne était sur le chômage (voir tableau 2). Bien qu'il soit peu probable d'atteindre une saturation thématique avec cet échantillon plutôt restreint, celui-ci permettra néanmoins de respecter le champ d'application d'un mémoire de maîtrise et assure par ailleurs sa mise à terme dans des délais raisonnables et limités, tout en permettant d'atteindre les objectifs du projet (Guest et al, 2006).

La carte conceptuelle (Figure 1) présente les trois grandes dimensions qui regroupent les thématiques centrales identifiées dans le processus d'analyse. Chaque thématique et sous-thématique seront détaillées dans les chapitres concordant aux dimensions principales. D'abord, le présent chapitre abordera les différentes caractéristiques propres aux jeux mobiles F2P qui ont été discutées par les joueurs. Le chapitre cinq portera sur les thématiques des pratiques de jeu qui sont relatives aux technologies mobiles. Finalement, le chapitre six présentera les dispositions temporelles identifiées dans le processus d'analyse des entrevues. Chaque sous-thématique sera illustrée à l'aide d'extraits d'entrevue, séparés du texte et identifiés par le profil des participants cités.

**Tableau 2. Portrait des participantes et participants rencontrés dans le cadre des entrevues**

Pseudonyme <sup>3</sup>	Sexe <sup>4</sup>	Langue	Âge	Statut emploi	Jeux joués
Albert	Mas.	Français	56	Employé t. plein	<i>Candy Crush, Backgammon, Alien Shooter</i>
Béatrice	Fém.	Français	34	Employée t. plein	<i>Two Dots, Board Kings</i>
Clément	Mas.	Français	29	Employé t. plein	<i>Pokémon GO, Mario Kart Tour</i>
Delphine	Fém.	Français	39	Employée t. plein	<i>Candy Crush, Plants vs Zombies II</i>
Élise	Fém.	Français	31	Employée t. plein	<i>Mario Kart Tour, Gardenscapes</i>
Fiona	Fém.	Anglais	39	Employée t. plein	<i>Pokémon GO</i>
Gaëlle	Fém.	Français	32	Employée t. plein	<i>Cooking Diary</i>
Hélène	Fém.	Français	23	Étudiante	<i>Love Nikki-Dress UP Queen</i>
Inès	Fém.	Français	36	Employée t. plein	<i>MistPlay (Yahtzee, Tile Monster, Traffic Puzzle &amp; Solitaire)</i>
Jannie	Fém.	Français	36	Sans emploi	<i>Fishdom, Pop Slot, Sims</i>
Karl	Mas.	Anglais	38	Travailleur autonome	<i>AFK Arena (MistPlay), Clash of Clans</i>
Laura	Fém.	Anglais	35	Employée t. plein	<i>Board Kings, Pokémon GO</i>
Marcia	Fém.	Anglais	22	Employée t. partiel	<i>Love Nikki-Dress UP Queen</i>
Najah	Fém.	Anglais	41	Employée t. plein	<i>Evermerge, Diner DASH Adventures, Subway Surfers</i>
Oscar	Mas.	Français	47	Employé t. plein	<i>Mafia Wars, Kiss of War</i>

<sup>3</sup> Le pseudonyme a été choisi et attribué au hasard, en ordre alphabétique, et n'est pas similaire au prénom réel de la personne. Les prénoms genrés ont été arbitrairement été choisis et attribués au sexe identifié par les personnes.

<sup>4</sup> Sexe attribué par la personne.

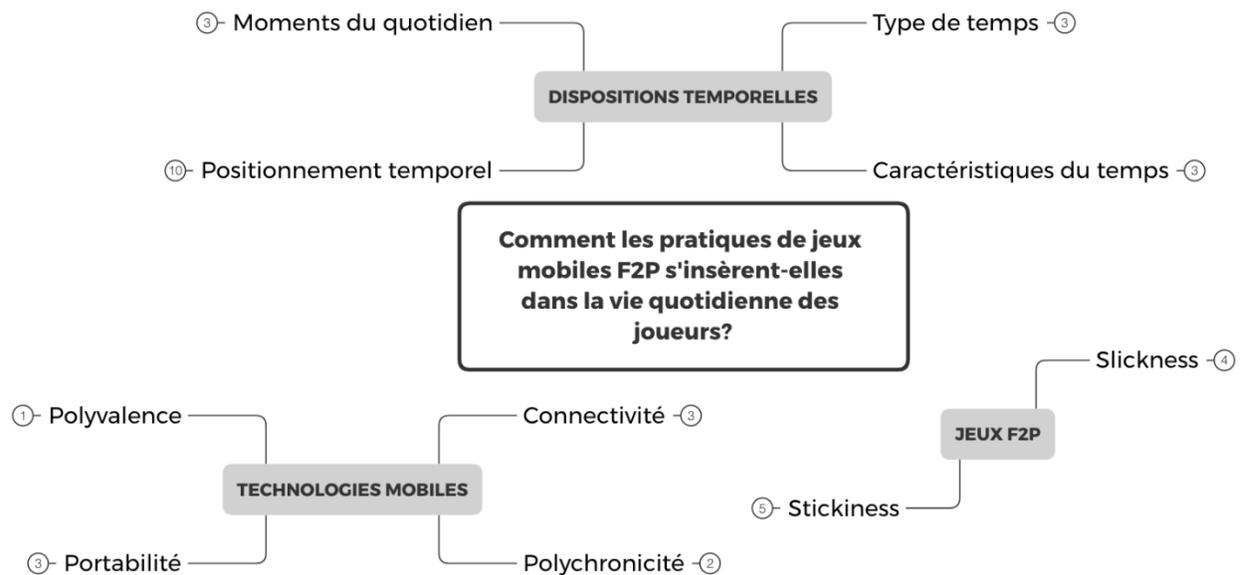


Figure 1 – Carte conceptuelle des résultats d’analyse

#### 4.1 Les caractéristiques de jeux mobiles F2P

L’insertion des pratiques de jeux mobiles F2P dans la vie quotidienne des joueurs est nécessairement liée aux caractéristiques mêmes de ces jeux. En effet, explorer les dimensions des pratiques de jeu serait difficile, voire impossible si l’objet même de la pratique était détaché de l’analyse. Dans le cadre de ce projet, les caractéristiques des jeux mobiles F2P sont d’abord analysées par le prisme de l’expérience subjective des joueurs. Ce chapitre porte sur l’objectif spécifique de ce mémoire qui vise à mieux comprendre, à partir de l’expérience des joueurs, comment l’intégration des pratiques au quotidien peut être modulée, façonnée ou influencée par les diverses caractéristiques des jeux F2P.

Ce chapitre présentera comment l’expérience des joueurs permet de mettre en lumière certaines caractéristiques des jeux mobiles F2P. En faisant référence aux caractéristiques des jeux F2P, ce mémoire renvoie aux caractéristiques des jeux auxquels jouaient les participants

lorsqu'ils ont été rencontrés en entrevue. En ce sens, les résultats présentés portent notamment sur des jeux de puzzle, d'action, de course, des jeux de table, des jeux de rôle, de simulation, de réalité augmentée, de réflexion, de gestion et de stratégie. Le nom des jeux est par ailleurs indiqué avec les extraits d'entrevue, à titre indicatif. Bien que certaines caractéristiques pourraient s'appliquer à d'autres jeux que ceux dont il a été question dans les entretiens, les résultats présentés dans cette section sont interprétés comme spécifiques à l'expérience des participants à l'étude. Bien que les jeux mobiles F2P partagent plusieurs caractéristiques de conception (Mäyrä & Alha, 2021), tous les jeux F2P ne sont pas exactement conçus de la même manière et les caractéristiques qui diffèrent d'un jeu à l'autre découlent inévitablement sur différentes expériences de jeu.

Cela dit, le processus d'analyse a permis de mettre en lumière deux dimensions principales à l'intérieur desquelles se rassemblent les diverses caractéristiques des jeux mobiles F2P qui paramètrent l'expérience des joueurs au quotidien, soit le « *stickiness* » (Figure 2) et le « *slickness* » (Figure 3). La dimension « *stickiness* » réfère notamment aux travaux de Pierce (2010) et de Reynolds (2016), alors que la dimension « *slickness* » a été conceptualisée à partir des thématiques identifiées dans le processus d'analyse de l'expérience des joueurs. Ces concepts seront définis et illustrés à partir d'extraits d'entrevue avec les joueurs. Ce chapitre présentera d'abord les caractéristiques de jeux F2P qui sont associées au « *stickiness* » pour ensuite se concentrer sur les caractéristiques propres à l'aspect de « *slickness* » des jeux. Par la suite, ces dimensions seront discutées afin de mettre en lumière comment ces caractéristiques influencent l'insertion des pratiques dans la vie quotidienne des joueurs.

## 4.2 « Stickiness » : Comment les jeux favorisent la quotidienneté des pratiques

Le terme « *stickiness* » est d'abord proposé par Pierce (2010) dans une publication portant sur la façon dont les jeux *Massive Multiplayer Online* (MMO), comme le célèbre *World of Warcraft* (WoW), recrutent, captent et retiennent le joueur dans son « emprise ». Ce concept trouve néanmoins écho dans certaines caractéristiques propres aux jeux mobiles F2P, notamment par l'entremise de mécanismes qui cherchent à recruter un grand nombre de joueurs par la gratuité des jeux pour ensuite en convertir une fraction en « joueurs-payeurs » (Luton, 2013). L'idée de « *stickiness* » dans les jeux mobiles F2P fait davantage référence aux caractéristiques du jeu qui incitent un joueur à s'engager dans un jeu et ainsi y passer le plus de temps possible (Pierce, 2010 ; Reynolds, 2016).

L'engagement est donc un aspect central au sein des caractéristiques fondamentales des jeux F2P, puisqu'il découle généralement sur l'objectif de la démarche de conception de ces jeux, soit la monétisation (Luton, 2013). Le rapport entre l'engagement et le « *stickiness* » est ici compris de façon à rendre compte des mécanismes de jeu qui « retiennent » le joueur, c'est-à-dire qui favorisent la quotidienneté des pratiques. Dans le cadre de ce projet, les participants ont mentionné comment plusieurs éléments propres au « *stickiness* » modulaient leur rapport au jeu. C'est le cas par exemple des bonus de connexion quotidienne, de la monétisation qui prolonge les pratiques, des nouveautés, des progressions et réussites et des occasions limitées dans le temps (Figure 2).

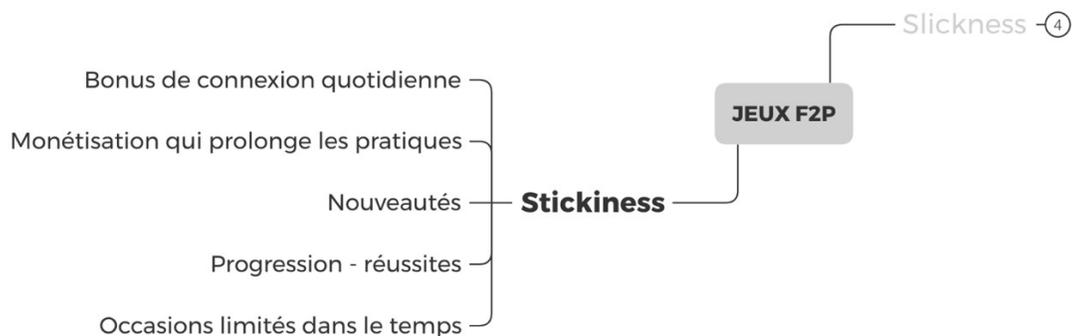


Figure 2 — « Stickiness »

L'une des caractéristiques du jeu qui illustre directement la façon dont les jeux mobiles F2P favorisent le « *stickiness* » est le **bonus de connexion quotidienne**. Qu'il s'agisse d'accomplir des tâches spécifiques en un temps donné ou de simplement se connecter au jeu, c'est la répétition quotidienne des pratiques qui se voit récompensée par le jeu. Ainsi, comme l'indique Marcia, le joueur qui veut minimalement maintenir l'apport en récompenses offertes par le jeu est tenu de s'y connecter tous les jours :

« [...] Like, there are particular rewards that you would get just for going in every day and completing a set of achievements. So, I would maybe play it for about ten minutes every evening just to do that and to maintain, just getting all of those rewards. » – *Marcia, 22, F, Love Nikki-Dress UP Queen*

La notion de bonus de connexion quotidienne favorise un engagement routinier dans le jeu. Cet engagement n'occasionnera pas nécessairement de longues pratiques. Comme le mentionne Marcia, l'idée est simplement d'obtenir les récompenses en jouant pendant une dizaine de minutes. Ici, il faut donc distinguer l'obtention des récompenses et l'utilité de celles-ci ; la connexion quotidienne au jeu est récompensée même si le joueur n'est pas forcé de « coller » au jeu et utiliser

les bonus acquis dans l'immédiat. Par ailleurs, ces bonus peuvent varier en fonction du type et de l'univers de jeu. Il peut s'agir de « vies » ou de « tours supplémentaires », ce qui se traduit généralement par la possibilité de jouer pendant une plus longue période. Néanmoins, c'est le mécanisme de récompense de l'habitude quotidienne qui est ici intéressant pour comprendre comment l'insertion des pratiques se façonne en fonction du « *stickiness* ».

La **monétisation qui prolonge la durée des pratiques** est une autre caractéristique qui accentue le « *stickiness* ». Dans le cas des jeux mobiles F2P, la monétisation se traduit par des achats en cours de jeu, aussi appelé « microtransactions ». Ces achats donnent accès à une variété d'items dans un jeu, comme des moyens pour continuer à jouer. En effet, lorsqu'il est impossible pour le joueur de continuer à jouer, la possibilité d'effectuer une microtransaction s'offre à lui comme moyen pour prolonger le temps de jeu qui aurait été par ailleurs freiné par l'épuisement des vies, par exemple. Au sujet des achats de « vies » supplémentaires pour continuer à jouer, Gaëlle affirme que :

« [A]dmettons que je suis en train d'écouter la télévision puis que je suis en train de jouer, admettons à *Candy Crush*, par exemple, puis que là, mon émission n'est pas finie, je ne suis pas prête à arrêter de jouer, bien je n'ai plus de vies, OK, bien je vais le dépenser, le 3 \$. Pour pouvoir continuer à jouer puis rester dans ma lancée puis dans mon état actuel de je suis en train de végéter puis que je suis bien. » –

*Gaëlle, 32, F, Cooking Diary*

Dans cet exemple, le « *stickiness* » des jeux F2P se manifeste par la possibilité d'effectuer des microtransactions comme un moyen direct pour intégrer le jeu à ses occupations quotidiennes.

En fait, il peut même être question de réintégration des pratiques dans le quotidien lorsque la monétisation permet de prolonger un temps de jeu écourté. Plus précisément, la monétisation permet d'allier la continuité des pratiques de jeu à la continuité d'autres pratiques du quotidien, comme écouter la télévision dans ses temps libres. Cette notion de concomitance des pratiques dans la vie quotidienne des joueurs sera abordée sous deux angles distincts dans les chapitres subséquents.

D'autres joueurs ont soulevé la façon dont les jeux F2P favorisent le « *stickiness* » par le fait qu'ils se renouvellent continuellement. Ce processus se caractérise par un afflux plus ou moins régulier de **nouveautés** dans le jeu. Qu'il soit question de nouveaux personnages, de nouvelles courses ou de nouveaux items modulant l'expérience de jeu, c'est ici la mise à jour du contenu offert qui promeut le « *stickiness* ». Pour Béatrice, ce sont notamment ces ajouts qui font en sorte que les pratiques, elles aussi, se renouvellent dans le quotidien :

« [...] Avoir tous les *achievements* je trouve ça vraiment *cool*, puis là des fois ils “*upgrade*” le jeu puis ils en rajoutent, puis je suis comme “*mausus*”, il faut que je continue ou que je recommence [...]. Fait que, je les voyais vraiment comme des *achievements* tu sais, je suis quelqu'un qui aime ça tout réussir [...]. » – Béatrice, 34, F, Board Kings, Two Dots

Comme l'illustrent les propos de Béatrice, les nouveautés qui sont offertes dans le jeu peuvent inciter un joueur à vouloir y retourner quotidiennement. L'idée sous-jacente au principe de nouveautés est la façon dont elles peuvent générer la volonté de découvrir ce que le jeu peut mettre à la disposition du joueur comme expériences inédites. Les nouveautés favorisent

l'intégration des pratiques dans le quotidien puisqu'elles incitent les joueurs à découvrir par eux-mêmes les aspects qui offrent de nouvelles expériences de jeu.

L'aspect de renouvellement peut également converger vers les mécanismes de **progression et de réussites**. En effet, l'expérience de Béatrice présentée plus haut illustre comment ces principes peuvent également soutenir le « *stickiness* » des jeux F2P. L'idée de progression s'accompagne ici d'un désir de poursuivre son cheminement dans le jeu, qu'il soit caractérisé par une réussite successive de niveaux ou par le déverrouillage de contenu qui aura une utilité donnée selon le contexte du jeu. Par ailleurs, Delphine mentionne également comment cette progression est liée à d'autres aspects du jeu, et peut causer une réaction en chaîne qui, à son tour, découlera sur d'autres façons d'accomplir des tâches qui contribuent à la progression du joueur : « Dans *Plants vs Zombies*, tu as des listes de choses à faire pour avoir, admettons des diamants, pour avoir des pièces, pour après ça pouvoir t'acheter des *piñatas*, pour après augmenter tes plantes. C'est une réaction en chaîne [...]. ».

Les propos de Delphine mettent ici en lumière comment les réussites et les nombreuses façons de progresser dans un jeu découlent sur une véritable reproduction des pratiques dans la vie quotidienne des joueurs. Cette idée de « réaction en chaîne » souligne la façon dont le joueur peut intégrer des pratiques de jeu à sa vie quotidienne en fonction de ce rapport dynamique entre les moyens de progression ainsi que les récompenses qui en découlent. Au même titre que les bonus de connexion quotidienne, la quotidienneté des pratiques permet aux joueurs d'obtenir des récompenses qui sont liées à la progression dans le jeu. Plus spécifiquement, cette association tend à prendre la forme d'une rétroaction positive, en ce sens que les récompenses permettent également de favoriser la progression ainsi que l'accomplissement de diverses tâches à compléter dans le jeu, qui en retour sera récompensé, et ainsi de suite.

Le « *stickiness* » des jeux est d'ailleurs renforcée par les **occasions limitées dans le temps**. Ces occasions offrent l'opportunité aux joueurs d'obtenir des items, des bonus ou accomplir des tâches qui sont exclusives à cette période limitée. Les occasions limitées accentuent le « *stickiness* » des jeux, car elles sont généralement avantageuses pour les joueurs. En effet, s'ils souhaitent tirer profit de ces occasions, les joueurs doivent jouer dans les périodes où ces offres sont temporairement disponibles. Comme l'explique Gaëlle :

« Bien, c'est que tu as de la difficulté à arrêter. Tu veux y revenir parce que ça donne des micros-victoires, puis parce que justement, tu as tout le temps des objectifs que tu veux atteindre, puis là tu te dis, OK bien là j'ai une *sidequest*, puis elle va durer 48 heures, fait que là, admettons que je suis en train de diner, puis là je suis rendue à la moitié de ma *quest*, bien je vais avoir le goût ce soir, quand mon enfant prend sa douche, puis que je n'ai rien à faire, de retourner la terminer. » – *Gaëlle, 32, F, Cooking Diary*

Comme pour la progression dans le jeu, les occasions limitées dans le temps sont encore une fois liées à l'idée d'être récompensé. Toutefois, ce sentiment de « micros-victoires » ou de réussite personnelle qui est vécu par les joueurs semble plutôt ancré dans la nature temporaire de l'accomplissement à atteindre. C'est donc l'idée d'un accomplissement d'une durée limitée qui favorise l'insertion des pratiques dans une journée. Cette insertion semble d'ailleurs calculée et planifiée en fonction des responsabilités et obligations qui structurent les dispositions temporelles de la vie quotidienne des joueurs. Cet aspect sera développé dans le chapitre six de ce mémoire. Les occasions limitées dans le temps sont également offertes aux joueurs pendant les journées de

fin de semaine. Ces occasions accentuent le « *stickiness* » des jeux en proposant des possibilités de jeu exclusives à cette période limitée :

« **Najah** : What they do is that there's something special every weekend, but some of them are not events. They'll just be like, for the next 48 hours, when you collect your pixies for things to grow your garden, there'll be magic pixies which are energy. [...] Or your little gnomes build 25% faster this weekend, or your garden grows 50% faster. »

**Interviewer** : For you, does that mean that you're going to play more often during the weekend, or longer, for example, because there are these special events occurring?

**Najah** : Yes, definitely. [...]»—*Najah, 41, F, Evermerge, Dinner DASH Adventure*

Ce type d'occasions limitées dans le temps peut paraître efficace lorsqu'on pense aux mécanismes qui incitent les joueurs à perpétuer leur engagement quotidien dans le jeu, surtout en raison de l'engouement que peut susciter l'aspect temporaire et « spécial » de l'occasion. En effet, comme l'explique Najah, le jeu suspend momentanément ses propres règles de fonctionnement pour offrir aux joueurs des avantages considérables pendant un laps de temps circonscrit. Les joueurs qui veulent profiter de ces nouvelles règles, soit pour progresser dans le jeu ou accomplir certaines tâches, seront sans doute tentés de jouer pendant ces moments pour en récolter les bénéfices. Ces offres semblent effectivement alléchantes pour les joueurs, puisqu'elles changent plus ou moins drastiquement le mode de fonctionnement du jeu. Cet extrait illustre également la nature récurrente des offres temporaires. En somme, la récurrence des offres dites « spéciales »

illustre comment ce mécanisme peut plutôt avoir tendance à cristalliser la répétitivité des pratiques dans la vie quotidienne des joueurs. La reproduction des pratiques de jeu, incitée par les différentes caractéristiques relatives au « *stickiness* » des jeux, ne se fait donc pas en parallèle de la routine quotidienne. Toute interruption dans la routine quotidienne — qu'elle soit mineure comme une pause de travail le week-end — a le potentiel de reconfigurer, ne serait-ce que minimalement, les conditions nécessaires à l'intégration des pratiques de jeu dans le quotidien.

En somme, l'analyse de l'expérience des joueurs permet d'établir un portrait général des caractéristiques de jeux mobiles F2P qui favorisent l'engagement des joueurs. Ici, le « *stickiness* » des jeux mobiles F2P permet de comprendre comment les joueurs peuvent être amenés, par le biais de divers mécanismes, à intégrer la pratique de ces jeux au sein de leurs activités quotidiennes. Ce rapport entre le « *stickiness* » et l'engagement du joueur n'est toutefois pas à sens unique ; il se trouve en fait contre-balançé par d'autres caractéristiques qui visent plutôt à assurer l'équilibre qui permet aux jeux d'être harmonieusement omniprésents dans le quotidien des joueurs. C'est ici que le « *slickness* » de certains jeux F2P qui entre en ligne de compte. La section suivante présentera les aspects des jeux F2P qui caractérisent le concept de « *slickness* ».

#### **4.3 « Slickness » : Comment les jeux s'harmonisent au quotidien**

Les pages précédentes ont permis d'illustrer comment le « *stickiness* » des jeux F2P favorise l'engagement des joueurs. Cette caractéristique encourage les joueurs à retourner dans le jeu de façon quotidienne, parfois même plusieurs fois dans la même journée, comme c'est le cas pour la majorité des joueurs rencontrés. L'expérience des joueurs révèle comment une deuxième dimension — celle du « *slickness* » — est nécessaire afin d'expliquer la façon dont les jeux F2P peuvent se greffer de façon harmonieuse à un ensemble d'obligations et d'activités quotidiennes.

Le « *slickness* » des jeux F2P fait référence aux caractéristiques qui permettent aux jeux F2P de s'intégrer dans la vie quotidienne du joueur sans causer de « frictions » indésirables dans leur emploi du temps. En l'absence de caractéristiques propres à cette deuxième dimension relative au « *slickness* », la balance des caractéristiques de jeux peut pencher vers des mécanismes trop « *sticky* », c'est-à-dire trop restrictifs ou trop engageants pour le joueur. Comme l'explique Marcia, ce phénomène peut se produire dans les cas où les jeux exercent une restriction temporelle trop grande sur les pratiques du joueur :

« I've tried out certain games over the years and then I've realized, "oh no, they're this 'time-based' thing and, I just, sort of, deleted them before I got invested, because I just know that that's not something I want to be doing. » – *Marcia, 22, F, Love Nikki-Dress UP Queen*

L'engagement est ici perçu non seulement comme la volonté de jouer de façon régulière, voire quotidienne, mais il s'agit aussi de prendre en compte la façon dont les jeux peuvent faire leur place au sein d'un ensemble de pratiques qui composent la routine quotidienne des joueurs. Les jeux F2P, bien qu'ils puissent être conçus ainsi, ne peuvent pas toujours causer une rupture avec le cycle de la vie de tous les jours. Les pratiques de jeu ne peuvent pas s'imposer à tout coup comme l'activité qui aura préséance sur d'autres pratiques, comme le travail, d'autres formes de loisirs, les obligations familiales, etc. Ainsi, les jeux mobiles F2P doivent trouver leur place — ou la faire — dans une vie quotidienne qui est de plus en plus fragmentée et en surcharge de productivité, notamment dans le contexte d'utilisation des appareils mobiles (Wajcman, 2008).

C'est précisément dans cette orientation que certaines caractéristiques de jeu ont été identifiées et regroupées sous la dimension de « *slickness* », comme les fonctions temporisatrices, l'« interruptibilité », les parties courtes, et la flexibilité (Figure 3). Cette dimension réfère à la facilité d'intégration au sein de la vie quotidienne des joueurs. En d'autres mots, elle illustre comment les F2P peuvent réussir à s'intégrer dans la routine des joueurs lorsqu'ils ne causent pas de rupture — ou le moins possible — avec leur quotidien, ce qui tend à expliquer comment ils peuvent s'insérer avec facilité sur une longue période.

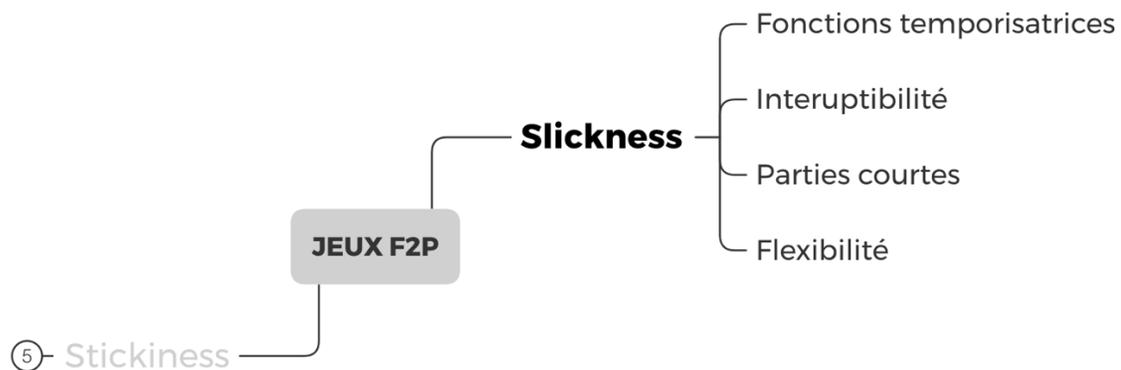


Figure 3 — « *Slickness* »

L'une des caractéristiques qui illustrent parfaitement cette dimension est celle des **fonctions temporisatrices**. Ces fonctions favorisent le « *slickness* » des jeux F2P en imbriquant des temps d'attente « obligatoires » dans le mode de fonctionnement du jeu, c'est-à-dire des moments pendant lesquels le joueur ne peut pas jouer ou accomplir certaines actions. Elles permettent de différer une action dans le temps ; de la reporter à un moment plus favorable soit pour le jeu, soit pour le quotidien du joueur. Comme il a été illustré dans la section sur le « *stickiness* », certains joueurs ont effectué des microtransactions pour contourner cette obligation. Malgré tout, les joueurs rencontrés ont mentionné ne pas effectuer des transactions pour outrepasser ces temps

d'attente de façon systématique. Les joueurs expliquent en fait qu'il est possible de jouer pendant une certaine période, jusqu'au moment où un temps d'attente leur est imposé. Ce temps d'attente découle directement des fonctions temporisatrices dans le jeu et nécessite une pause « forcée » des pratiques. Comme l'explique Béatrice :

« [Le jeu] que je joue en ce moment ne me distrait pas trop puis je suis capable de passer à autre chose. [...] Après 5 vies, il faut que tu attendes. [...] J'ai fait mes 5 vies, je vais passer à autre chose, puis je reviendrai ce soir ou demain matin, puis je recommencerai là. » – *Béatrice, 34, F, Board Kings, Two Dots*

Alors que Béatrice fait référence à des « vies », des fonctions similaires peuvent également prendre la forme de « coups de dés », comme l'explique Laura :

« Because the rolls—they add them every hour [...], so every hour, I get 10 or something. My meter's full at 130, so that's why I have to play every 12 hours. So I play when I wake up and I play when I go to bed, pretty much. » – *Laura, 35, F, Board Kings, Pokémon GO*

Dans les deux cas, les participantes expliquent comment le jeu s'insère en quelques sortes en marge des obligations de la journée, soit le matin ou en soirée. En outre, pour s'insérer le mieux possible dans son quotidien, il est possible d'observer une certaine tendance selon laquelle le jeu permet au joueur de prendre en compte ses occupations dans son mode de fonctionnement. Un joueur qui est par ailleurs occupé n'a pas nécessairement le temps pour jouer à tout moment. Le

jeu permet ce rapport dynamique entre les occupations d'une personne et le temps accessible pour jouer. En effet, les fonctions temporisatrices permettent d'exercer le moins de restrictions possible sur la journée du joueur, tout en s'assurant que le jeu sera à nouveau disponible et prêt à être joué une fois que le joueur en aura la possibilité.

L'« **interruptibilité** » fait quant à elle référence aux aspects des jeux F2P qui permettent leur interruption, et ce, sans conséquence pour le joueur. Cette caractéristique favorise le « *slickness* » des jeux F2P en permettant un ajustement optimal de la pratique des jeux à la routine de joueurs qui seraient par exemple trop occupés pour s'y adonner tous les jours. Même si le jeu récompense effectivement l'habitude quotidienne, le joueur n'est pas « pénalisé » s'il ne peut pas jouer lors d'une journée chargée. C'est ainsi ce qu'explique Laura :

« If one day I forgot to play, or if I was too tired and I forget about it, there's no real consequence. I feel like in some other game, you're falling behind because you're being ranked or whatever [...]. This one, whether I play 10,000 times a day or 3 hours or 10 minutes, there's no consequence, so I don't feel forced to play it. » –

*Laura, 35, F, Board Kings, Pokémon GO*

Dans cet exemple, il apparaît que le jeu a tout avantage à ne pas être trop restrictif quant au temps disponible du joueur. Ainsi, l'« interruptibilité » est suffisamment permissive pour permettre à Laura d'avoir un emploi du temps chargé et de ne pas être en mesure de jouer tous les jours. L'inverse pourrait donner l'impression aux joueurs que le jeu leur force la main, alors qu'ici, le joueur détient encore le choix de jouer s'il le souhaite. Même si les joueurs rencontrés jouent quotidiennement, le fait de savoir qu'il n'y aura pas de conséquences s'ils ne s'adonnent pas au

jeu tous les jours permet d'éviter cette impression d'obligation de *devoir* jouer tous les jours. Comme le résume bien Oscar : « Il faut que le jeu se module à ma vie, et non pas ma vie qui se module au jeu ». – *Oscar, M, 47, Mafia Wars, Kiss of War*

L'« **interruptibilité** » réfère également à la discontinuité des sessions de jeu. En effet, certains jeux permettent une interruption de sessions de la même façon que la séquence quotidienne des pratiques, et ce, sans que le joueur ait à vivre les contrecoups de cette interruption. À ce sujet, Najah explique que :

« It's not a game that has a timer or that you have to finish something specific before you can move on. You have a garden to collect things, make fruits and recipes and stuff to get coins. You don't lose anything by just quitting right in mid-game, which is perfect. You don't have to finish an objective before you can get a checkpoint, let's say. » – *Najah, 41, F, Evermerge, Dinner DASH Adventure*

Ainsi, le caractère interruptible des jeux permet aux joueurs d'entrer et de sortir de leur cadre ludique de manière totalement fluide, le tout dans l'objectif d'offrir des transitions sans entraves entre le jeu et les obligations de la vie quotidienne. Cet aspect est d'ailleurs conceptuellement lié à une autre caractéristique dont plusieurs joueurs ont fait mention, soit la possibilité d'effectuer de courtes parties dans le jeu.

Les **parties courtes** favorisent effectivement le « *slickness* » des jeux F2P puisqu'elles permettent aux joueurs de pratiquer les jeux même lorsqu'ils n'ont que quelques minutes de disponibles. Pour Delphine, même une partie de trois à quatre minutes peut être trop longue selon

le contexte de sa journée ; lorsqu'une seule minute peut être consacrée à jouer, le jeu doit être en mesure de répondre à l'appel :

« Quand j'ai moins de temps, je vais être plus porté à jouer à *Candy Crush* que *Plants vs Zombies*. Parce que comme dans l'arène, c'est des parties de 3 minutes, tout dépendamment des niveaux, bien des fois, le niveau peut durer 3, 4 minutes. Une partie de *Candy Crush* des fois, c'est une minute, une minute et demie. Tu as 20 mouvements, 20 mouvements, ce n'est pas long, une minute c'est fait. » –  
*Delphine, 39, F, Candy Crush, Plants vs. Zombies II*

Le côté « *slickness* » des parties courtes provient du fait que l'insertion du jeu dans le quotidien ne se fait qu'en quelques minutes, parfois même une seule, comme Delphine le mentionne. Dans un court intervalle de quelques minutes, le joueur peut décider de jouer, effectuer sa partie, quitter le jeu et retourner à ses occupations journalières. Il n'est donc pas nécessairement question d'engager le joueur dans une session de jeu de plusieurs minutes, même si les jeux F2P offrent effectivement cette possibilité par le biais d'une autre caractéristique ; celle de la **flexibilité**.

Les jeux F2P sont en effet conçus de façon à être flexibles, c'est-à-dire de façon à offrir aux joueurs une expérience qui s'adaptera « sur mesure » aux possibilités d'insérer des pratiques dans le quotidien. Cela dit, les pratiques peuvent être courtes, comme nous l'avons vu avec la caractéristique précédente, ou encore s'échelonner sur plusieurs heures. L'aspect fondamental qui sous-tend la flexibilité des jeux est leur capacité à s'adapter aux joueurs. La flexibilité des jeux F2P favorise le « *slickness* » puisqu'elle permet aux joueurs de jouer en fonction du temps à leur

disposition. Dans cet esprit, le jeu doit être conçu de façon à offrir aux joueurs une diversité d'actions à accomplir — ou encore du *gameplay* —. Sur ce point, Clément est très clair :

« Je pense que [faire une partie] prend comme un 2 minutes, fait que je peux très bien jouer un 2 minutes si j'ai à attendre un 2 minutes quelque part ou quoi que ce soit. [...] Je pense que même si le jeu a évolué, c'est quand même resté que tu pouvais jouer quelques minutes, ou tu peux jouer plus longtemps. Je veux dire, clairement, tu n'as pas de limite par jour non plus que tu peux jouer. Mais je veux dire, autant je pourrais jouer 2 minutes que je peux jouer un 20, 25 minutes si je veux. » – Clément, 29, *M, Pokémon GO, Mario Kart Tour*

Comme Clément l'indique si bien, le joueur « n'a pas de limite par jour » en termes de sessions de jeu ou de durée des parties. Le choix du joueur est encore une fois propulsé à l'avant-plan dans cet extrait. Cette flexibilité dénote en fait l'adaptabilité des jeux en fonction du choix du joueur et de l'engagement temporel qu'il est prêt à consacrer. Ce point illustre comment l'insertion des pratiques trouve sa malléabilité au sein même des caractéristiques de jeu. En somme, cette capacité d'offrir aux joueurs un temps de jeu variable rejoint certaines caractéristiques propres au « *stickiness* ». En effet, la flexibilité est une caractéristique de jeu qui a tendance à être opposée aux fonctions temporisatrices. Alors que ces fonctions peuvent concrètement poser des obstacles dans une longue session de jeu, la flexibilité offerte par les jeux F2P est une porte ouverte au prolongement des pratiques. C'est notamment pour cette raison que la flexibilité peut découler sur l'extensibilité du temps de jeu, comme il sera abordé dans le chapitre six.

#### 4.4 L'insertion des pratiques selon la convergence du « *slickness* » et « *stickiness* » des jeux

Les résultats présentés plus haut mettent en lumière comment les différentes caractéristiques des jeux F2P se regroupent en deux dimensions principales — « *stickiness* » et « *slickness* ». L'expérience des joueurs permet par ailleurs de comprendre comment, à travers une diversité de mécanismes, ces deux dimensions influencent et façonnent l'insertion des pratiques de jeu au quotidien. Un point fondamental qui illustre comment ces dimensions jouent un rôle dans l'intégration des pratiques de jeu sur une base quotidienne est que le « *slickness* » n'est pas complètement à l'antithèse du « *stickiness* ». Ces dimensions peuvent plutôt être vues comme deux facettes qui composent une balance entre l'incitation et la dissuasion à jouer. Même si le « *slickness* » permet de faire en sorte que le joueur ne soit pas simplement enfermé dans une boucle d'engagement perpétuelle, les caractéristiques de jeu qui composent cette dimension favorisent malgré tout l'engagement à long terme, en ce sens qu'ils tiennent en compte que le jeu doit s'harmoniser avec des réalités différentes qui constituent la vie quotidienne des joueurs pour qu'il puisse assurer son insertion.

Un surplus de « *stickiness* » dans les jeux mobiles F2P pourrait avoir le potentiel de rendre conflictuelle l'insertion des pratiques de jeu dans une vie quotidienne qui est par ailleurs composée d'obligations relatives au travail, à la vie familiale, aux études. De façon générale, ces obligations ont tendance à dessiner les contours plus ou moins rigides d'une routine qui se structure par la répétition des pratiques de la vie quotidienne (Giddens, 1984). Une intégration trop présente des pratiques de jeu entrerait en conflit avec les autres sphères de vie des joueurs qui sont composées, elles aussi, d'activités et de pratiques qui se répètent au quotidien. Cela dit, ce conflit entre les diverses pratiques de la vie de tous les jours peut être évité par le « *slickness* » des jeux.

À l'inverse, un surplus de « *slickness* » dans les jeux mobiles F2P pourrait avoir l'effet de dissuader complètement le joueur, menant à l'abandon des pratiques de jeu. Si le jeu n'offre pas la possibilité au joueur — via le bon dosage de caractéristiques de jeu — d'intégrer les pratiques de jeu au sein de sa routine quotidienne, les pratiques pourraient tout simplement disparaître dans le courant des obligations routinières. Néanmoins, le « *stickiness* » fait en sorte que le joueur sera tenté de faire une place aux jeux au sein des autres pratiques qui constituent sa routine quotidienne.

La balance entre le « *stickiness* » et le « *slickness* » permet au jeu de s'insérer de façon harmonieuse dans cet assemblage de pratiques quotidiennes (travail, vie de famille, études, autres activités de loisirs, etc.). Cette balance permet aussi d'ancrer les pratiques dans la routine du joueur, et ce, malgré la force avec laquelle cette routine peut exclure toutes autres pratiques qui peuvent avoir tendance à rompre le mouvement constant et répétitif du quotidien. Une juste balance entre ces deux caractéristiques permet une insertion optimale dans le quotidien du joueur. Ultiment, cette balance entre le « *stickiness* » et le « *slickness* » assure la reproduction des pratiques de jeu dans la routine quotidienne des joueurs tel qu'elles l'étaient hier, aujourd'hui et demain (Giddens, 1984).

Bien que les jeux mobiles F2P peuvent posséder certaines caractéristiques uniques et différentes d'un jeu à l'autre, plusieurs jeux sont généralement construits sur un cadre plutôt similaire et constitué de principes fondamentaux (Luton, 2013 ; Mäyrä & Alha, 2021 ; Rozner, 2021). Les dimensions de « *stickiness* » et « *slickness* » qui ont été explorées dans l'expérience des joueurs laissent croire que certains paramètres clés sont en effet reproduits dans le processus de conception des jeux mobiles F2P. En termes de modèle d'affaires, la recherche d'équilibre entre le « *stickiness* » et le « *slickness* » des jeux mobiles F2P est un objectif essentiel pour les compagnies qui conçoivent et développent ces jeux. Ces compagnies doivent concevoir une

expérience de jeu agréable pour le joueur tout en mettant en place des caractéristiques qui, d'une part, incitent à jouer, et d'autre part, qui proposent des pauses temporelles du jeu lui-même. L'objectif central n'est toutefois pas la recherche de cet équilibre en soi, mais plutôt la recherche d'un équilibre qui favorisera la répétition des pratiques afin que les jeux produits soient lucratifs pour les compagnies (Luton, 2013 ; Rozner, 2021).

En effet, en s'insérant dans différents moments de la vie quotidienne des joueurs, les jeux F2P créés des temps propices à la consommation, notamment par le biais de la monétisation des pratiques ainsi que par l'apport constant en nouveautés dans le jeu. Selon certains, c'est précisément dans cette orientation que les jeux F2P ont désormais atteint le statut de service (*Games-as-a-service* ; Zaiets, 2020 ; Rozner, 2021). Le modèle de « jeux en tant que service » transforme ultimement le rapport entre les compagnies qui conçoivent et développent les jeux, les joueurs et la façon dont les pratiques de jeu s'insèrent dans la vie quotidienne de ces derniers. Cette transformation découle à son tour sur de nombreuses possibilités de consommations qui sont créées par l'intégration des pratiques de jeu au quotidien. En somme, ce modèle de conception des jeux peut sans doute nous renseigner sur le contexte social et culturel dans lesquels ces jeux sont conçus et pratiqués. Alors que certains discutent de compression temporelle et d'accélération dans un contexte social de modernité (Wajcman, 2008), ces jeux peuvent être vus comme une version moderne, accélérée et « temporellement compressée » des loisirs commodifiés (Grainge, 2011).

#### **4.5 Conclusion**

Nous avons vu dans ce chapitre comment les différentes caractéristiques de jeu peuvent être vécues dans l'expérience des joueurs. L'analyse de ces expériences a permis de regrouper les caractéristiques en deux grandes dimensions, qui, à leur tour, rendent compte d'une relation entre

les caractéristiques qui favorisent directement l'engagement des joueurs et celles qui assurent une intégration harmonieuse au sein des responsabilités et obligations des joueurs. En somme, l'analyse de l'expérience des joueurs permet de mieux cerner la façon dont les jeux peuvent être conçus pour s'adapter aux obligations et responsabilités quotidiennes sans causer de frictions ou d'engagements de temps indésirables.

Il s'agit ici d'un point fondamental pour comprendre comment les diverses caractéristiques de jeux F2P, qu'elles soient relatives au « *stickiness* » ou au « *slickness* », peuvent avoir une influence directe sur l'insertion des pratiques dans le quotidien des joueurs. Cette insertion repose sur une balance critique entre les caractéristiques qui favorise le « *stickiness* » et celles qui favorisent plutôt le « *slickness* » des jeux. Lorsque cette balance est atteinte, l'insertion des pratiques de jeu peut se faire de façon harmonieuse avec les autres occupations du temps qui composent le quotidien d'une personne.

Maintenant que la nature des jeux ainsi que les différents mécanismes qui caractérisent leur insertion dans le quotidien des joueurs ont été explorés, il est pertinent d'approfondir le rôle des appareils mobiles sur lesquels ces jeux sont hébergés. Dans le prochain chapitre, nous verrons donc comment les pratiques de jeu peuvent s'intégrer dans un quotidien en fonction des dimensions propres aux technologies mobiles qui marquent aujourd'hui notre vie de tous les jours.

## **Chapitre cinq : Les technologies mobiles**

Les jeux mobiles F2P sont intimement liés aux appareils technologiques qui les accueillent. Cela dit, ce sont plus spécifiquement les appareils mobiles qui font l'objet d'une attention particulière dans le cadre de ce projet de mémoire. Par appareils mobiles, il sera question de téléphones cellulaires et de tablettes électroniques (Paul, 2020), puisque tous les participants jouent sur l'un ou l'autre de ces types d'appareils. La vaste majorité des participants rencontrés jouent toutefois sur leur téléphone cellulaire exclusivement. Ce chapitre porte sur l'objectif spécifique visant à mieux comprendre, à partir de l'expérience des joueurs, comment les dimensions relatives aux technologies mobiles peuvent influencer l'intégration des pratiques de jeu dans leur quotidien.

Au-delà des caractéristiques des jeux F2P, les entrevues avec les participants ont mis en lumière comment les appareils mobiles qui hébergent ces jeux sont aussi importants à prendre en considération dans la compréhension des pratiques de jeu. En effet, dans l'exploration de leur expérience, les joueurs ont mentionné plusieurs aspects propres aux technologies mobiles qui ont pu influencer les façons dont les pratiques s'intègrent à leur vie quotidienne. Comme il a été question dans le chapitre précédent, les jeux F2P occupent une place considérable dans le quotidien des joueurs. Les résultats présentés dans ce chapitre permettront de mettre en lumière comment les technologies mobiles peuvent influencer la façon avec laquelle les pratiques de jeu s'insèrent dans le quotidien des joueurs.

Le processus d'analyse a donc permis d'établir quatre dimensions principales à l'intérieur desquelles se rassemblent les diverses caractéristiques des technologies mobiles qui paramètrent l'expérience des joueurs avec les jeux mobiles F2P. Ces dimensions sont la connectivité, la polychronicité, la polyvalence et la portabilité. Les deux premières sections de ce chapitre présenteront les dimensions relatives à la connectivité et la polychronicité (Figure 4). Il sera ainsi

question d'illustrer la connectivité en abordant les mises à jour courantes, les pratiques en fonction des données cellulaires et les publicités comme « prix ». Ensuite, la polychronicité sera illustrée par la possibilité de jouer en utilisant d'autres écrans et de jouer en accomplissant d'autres tâches.

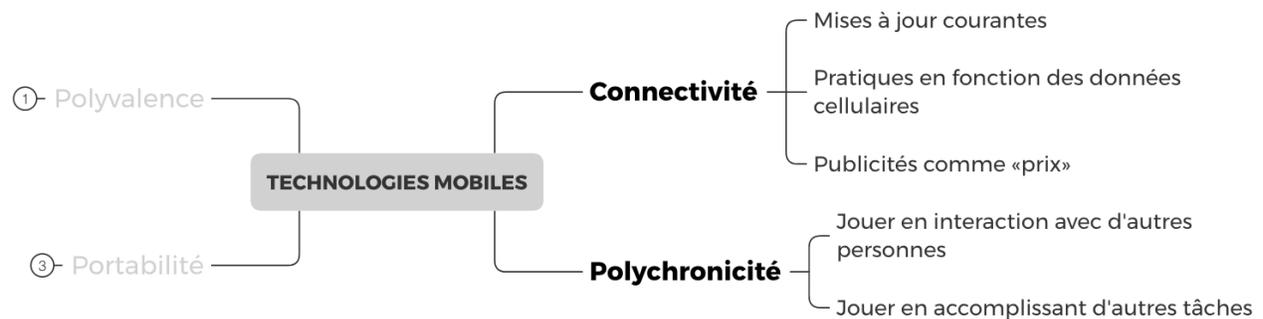


Figure 4 — Connectivité et polychronicité

### 5.1 Connectivité : L'importance de la connexion entre les joueurs, les jeux et l'Internet

Le concept de connectivité fait ici référence au fait que les appareils mobiles sont connectés au réseau Internet qui assure une connexion constante entre le joueur, le jeu, les compagnies de jeu et le réseau Internet qui fonctionne en permanence. Cette connexion peut s'actualiser soit via les données cellulaires de l'appareil ou en fonction du réseau sans-fil (Wi-Fi) sur lequel l'appareil mobile peut se connecter (Zheng & Ni, 2006). Cette connexion à Internet s'étend également aux jeux F2P alors qu'ils sont généralement, eux aussi, connectés à Internet (Luton, 2013 ; Rozner, 2021). Internet peut être conçu dans ce cas-ci comme un « canal » par lequel les compagnies qui conçoivent et développent des jeux mobiles F2P peuvent modifier ou ajuster le jeu à leur guise (Luton, 2013 ; Rozner, 2021). Ces compagnies peuvent ajuster les jeux en fonction des demandes des joueurs ou des « indicateurs de performances », pouvant être transmises par le biais d'informations recueillies dans le jeu et transmises aux compagnies de jeu par la connexion Internet de l'appareil mobile sur lequel le jeu est joué (Luton, 2013 ; Rozner, 2021). Sans

connectivité, les jeux F2P ne seraient jouables seulement que dans leur forme « finale », sans possibilité d'ajustement *a posteriori* (Luton, 2013 ; Rozner, 2021).

Un aspect qui illustre la connectivité des appareils mobiles est les **mises à jour courantes**. Ces mises à jour peuvent consister en des thématiques temporaires, du nouveau contenu accessible seulement pour un temps limité ou de façon permanente, ou encore des ajustements qui ont un impact durable sur le fonctionnement du jeu. Ce type de mises à jour est sous-tendu par une connexion entre les compagnies de jeu et les jeux qui s'opère grâce à la connectivité des appareils. À ce sujet, Fiona explique comment ces mises à jour s'actualisent dans le jeu :

« [...] so it was like, “Oh, there’s this guy. I don’t have this guy, cool. Let’s try and catch him,” and then eventually I was like, “Okay, this is boring. It’s just always the same guys.” But then, we learned about events and that there are themes that come in and go out, and then they would switch, and I’m like, “Oh, okay, a new batch of things to try and get.” » – *Fiona, 39, F, Pokémon GO*

Les propos de Fiona illustrent comment la connectivité permet de mettre à jour et de bonifier l'expérience de jeu d'événements spéciaux qui sont d'une durée limitée. Ce mécanisme n'est évidemment pas sans rappeler les nouveautés qui favorisent le « *stickiness* » des jeux F2P. Cela dit, il faut comprendre que ces nouveautés sont en fait rendues possibles grâce à la connectivité des appareils mobiles sur lesquels ces jeux sont joués. La connectivité permet un renouvellement de l'expérience visant à favoriser l'engagement et la rétention des joueurs. Sans la connectivité des appareils mobiles, les thématiques spéciales dont Fiona fait mention ne pourraient pas être

intégrées dans le jeu. Ainsi, sans ce renouvellement, les joueurs pourraient être ennuyés par leur expérience de jeu et ultimement abandonner leurs pratiques.

Dans ce cas-ci, la connectivité permet de raviver l'intérêt des joueurs en leur offrant des thématiques temporaires et des mises à jour qui modulent l'expérience de jeu pendant une certaine période. La connectivité favorise la reproduction et le maintien des pratiques dans la vie quotidienne des joueurs en leur offrant un nouvel ensemble de choses — d'items, de thématiques ou autres — à découvrir et d'action à accomplir dans le jeu sur une base régulière. Ce n'est pas l'aspect temporaire qui est à l'avant-plan ici, mais plutôt la connectivité qui permet les mises à jour et qui ensuite peuvent avoir un impact, dans ce cas-ci positif, sur les pratiques de jeu. Par ailleurs, cet exemple illustre comment le fonctionnement des jeux mobiles F2P repose sur un accès à Internet pour assurer un lien constant entre les jeux et les compagnies de jeu qui les mettent à jour. Néanmoins, cette connexion utilise généralement une quantité considérable de données cellulaires. C'est pourquoi plusieurs joueurs ont mentionné comment leurs pratiques pouvaient varier en fonction des données cellulaires qui leur sont accessibles.

Cette idée que les joueurs adaptent leurs **pratiques en fonction des données cellulaires** fait d'une part référence à la quantité de données cellulaires que les jeux F2P peuvent utiliser pendant qu'ils sont joués. D'autre part, elle illustre comment les joueurs peuvent ajuster leurs pratiques en fonction de la quantité de données accessibles par rapport à la quantité de données cellulaires requises pour jouer. Comme il a été mentionné plus haut, lorsque les appareils mobiles ne sont pas connectés à un réseau Wi-Fi, la connectivité repose sur des données cellulaires pour qu'elle s'actualise. Or, l'utilisation de données cellulaires n'est pas accessible à tous en tout temps. C'est pour cette raison que certains participants ont mentionné que leurs pratiques de jeu pouvaient

être principalement déterminées par l'accès à des données illimitées via une connexion au réseau Wi-Fi dans un endroit donné :

« I'm also cognizant of data usage. [...] I would consciously decide when it was appropriate to play or not play if I didn't want to use data. So I had to only be in places where there was Wi-Fi. » – *Fiona, 39, F, Pokémon GO*

Dans l'extrait qui précède, il est possible de comprendre comment un joueur qui ne possède pas suffisamment de données cellulaires peut s'empêcher de jouer jusqu'au moment où il se trouvera dans un espace où un réseau Wi-Fi sera disponible. Ce point est particulièrement important pour comprendre l'intégration des pratiques de jeu au quotidien, au sens où les pratiques de jeu sont ici façonnées par le fait de se trouver dans un espace spécifique et dans lequel le joueur pourra avoir accès à une connexion favorisant l'utilisation de données via le réseau Wi-Fi présent dans cet espace. À l'inverse, avoir accès à une connexion similaire directement sur un appareil mobile offre la possibilité aux joueurs de jouer à tout moment, qu'ils soient en déplacement ou non :

« [C]'est vraiment le fait que ce soit trop facile, puis accessible partout, n'importe quand. Parce que Plants vs Zombies, admettons dans l'arène, ça prend de la *LTE*, mais si tu n'as pas d'Internet tu ne peux pas jouer, mais là on est rendu avec de gros forfaits, fait qu'on peut jouer n'importe quand. » – *Delphine, 39, F, Candy Crush, Plants vs. Zombies II*

Les propos de Delphine expliquent comment les pratiques de jeu peuvent avoir recours à une grande quantité de données cellulaires. Cet exemple illustre également comment l'accessibilité aux données cellulaires en quantité suffisante pour répondre aux demandes du jeu peut avoir une influence directe sur l'insertion des pratiques de jeu dans son quotidien. De plus, la connectivité illustre aussi comment l'accessibilité à une connexion Internet rapide, fiable et constante sur son appareil mobile fait en sorte que les pratiques de jeu peuvent désormais s'intégrer à divers moments de la vie quotidienne des joueurs, et non seulement dans un espace où un réseau Wi-Fi pourra le permettre. La connectivité permet ainsi une insertion des pratiques beaucoup plus flexibles et accessibles maintenant que l'accès à des « forfaits » de données cellulaires permet l'insertion des pratiques à tout moment. En ce sens, la connectivité de l'appareil illustre comment les pratiques peuvent désormais être « mobiles », au sens où les jeux peuvent suivre les joueurs dans leur quotidien via la portabilité de leur appareil. La portabilité des appareils sera également explorée plus loin dans ce chapitre. En somme, la connectivité met en lumière comment l'insertion des pratiques de jeu dans le quotidien peut, dans certains cas, être influencée par les données cellulaires de l'appareil mobile.

L'accès à des données cellulaires en tout temps et en tout lieu permet par ailleurs le visionnement de publicités dans le jeu. Comme l'ont expliqué plusieurs joueurs, l'idée de visionner des **publicités comme « prix »** renvoie aux récompenses qui seront offertes dans le jeu aux joueurs qui les regardent :

« Tu as des nombres de vies, mais tu peux, admettons, regarder des publicités pour avoir des gants pour jouer dans l'arène, regarder des publicités pour avoir... la course poursuite (inaudible), ça te prend 5 essences pour jouer, si tu n'en as plus,

tu peux regarder des publicités.» – *Delphine, 39, F, Candy Crush, Plants vs. Zombies II*

Le visionnement des publicités dans le jeu s'inscrit dans une dynamique transactionnelle qui est fortement similaire à celle de la monétisation, comme il a été question avec le « *stickiness* » et la monétisation qui prolonge les pratiques de jeu. L'attention du joueur sert ici de « monnaie d'échange », plutôt que des crédits ou du vrai argent dans le cas des microtransactions. Néanmoins, c'est la connectivité de l'appareil mobile qui nécessite d'être explorée, car ces publicités, au même titre que les événements spéciaux et les mises à jour courantes, nécessitent une connexion constante à Internet pour qu'elles puissent être présentées aux joueurs. La connectivité offre donc aux joueurs la possibilité de visionner des publicités dans le jeu pour obtenir des récompenses pouvant avoir un effet direct sur leurs pratiques de jeu. En effet, cet extrait permet de mieux comprendre comment les publicités peuvent être un moyen par lequel les pratiques sont prolongées lorsque le temps de jeu serait autrement terminé. Ce principe n'est pas sans rappeler le « *stickiness* » illustré par la monétisation qui prolonge les pratiques, au sens où le résultat est similaire : le joueur peut continuer à jouer alors qu'il serait autrement amené à mettre fin à sa session de jeu.

Par ailleurs, ce point illustre également la façon dont la connectivité des appareils mobiles peut donner lieu à des formes spécifiques de caractéristiques de jeu, c'est-à-dire d'avoir des publicités qui font partie intégrante du fonctionnement du jeu. En somme, les publicités qui sont présentées aux joueurs via la connectivité de l'appareil mobile permettent à ces derniers de modifier leur pratique de jeu, comme en prolongeant le temps de jeu ou en offrant un item bonus qui sera utile pour le joueur.

## 5.2 Polychronicité : Pratiques simultanées

Le concept de polychronicité réfère à la manière dont les pratiques de jeu peuvent être façonnées par la possibilité d'accomplir plusieurs choses simultanément. La polychronicité s'actualise dans le quotidien des joueurs en grande partie grâce aux appareils mobiles. En ce sens, la polychronicité permet de mettre en lumière comment les pratiques de jeu peuvent parfois se produire en fonction d'autres pratiques qui composent la vie quotidienne des joueurs. Il est pertinent d'indiquer au passage que tous les joueurs de l'échantillon ont mentionné qu'ils jouaient généralement en faisant autre chose, à un moment ou un autre de leur journée. Certains d'entre eux se réservaient toutefois des périodes dites « exclusives » de jeu, ce qui sera abordé dans le prochain chapitre. Sur le plan du rôle des technologies mobiles dans la polychronicité des pratiques, deux grandes catégories de « pratiques simultanées » se distinguent dans l'expérience des joueurs, c'est-à-dire jouer en accomplissant d'autres tâches et jouer en interaction avec d'autres personnes.

D'une part, la polychronicité se manifeste par la possibilité de **jouer en accomplissant d'autres tâches** du quotidien. Ici, le concept de « tâches du quotidien » englobe tout ce qui est relatif aux occupations qui caractérisent la vie quotidienne des joueurs, comme les tâches ménagères, le travail ou encore les activités personnelles comme regarder la télévision. Par exemple, Karl explique comment son appareil mobile lui permet essentiellement d'allier ses pratiques de jeu à d'autres obligations quotidiennes :

« I've left *AFK Arena* on to collect the loot while I was cooking something before.

I just put it down on the counter and swipe at the phone. That's also something you can do on *MistPlay* because games are time-based. [...] As long as I swipe it, it's still counting the time. » – *Karl, 38, M, AFK Arena (MistPlay), Clash of Clans*

Les propos de Karl illustrent bien la façon dont les appareils mobiles peuvent faciliter la pratique de jeux et l'accomplissement d'autres tâches, comme cuisiner. L'appareil peut physiquement se trouver à proximité de la tâche réalisée sans toutefois accaparer toute l'attention du joueur. D'autres participants ont également mentionné d'autres situations, comme jouer en faisant la lessive, en se brossant les dents ou même jouer en s'entraînant :

« [...] Mais sinon, comme je te disais, bien là ça fait longtemps que je ne suis pas allé au gym, mais si j'étais capable de rentabiliser mon temps, bien pas mon temps, mais bon. Tu sais, pédaler dans le vide, c'est poche (rires). Bref, je sais que ce n'est pas la meilleure manière de s'entraîner, mais [...] je ne pars pas sans mon téléphone. » – Inès, 36, F, *MistPlay (Yahtzee, Tile Monster, Traffic Puzzle)*

Ultimement, ce type de pratiques « poly synchrones » est rendu possible grâce aux appareils mobiles qui permettent exactement l'accomplissement de multiples tâches, notamment lorsque ceux-ci peuvent être transportés dans les déplacements quotidiens des joueurs.

D'autre part, la polychronicité se manifeste par la possibilité de **jouer en interaction avec d'autres personnes**. Le fait de jouer et d'interagir avec une autre personne de façon simultanée est illustré par l'exemple suivant qui décrit comment une participante jouait sur son appareil mobile tout en participant à l'entrevue de recherche :

« I'm playing right now as we speak. [...] It's a game that you can just do while someone's speaking. You're just kind of like, "I can't just sit there and just listen to the person speak" [...]. » – *Laura, 35, F, Board Kings, Pokémon GO*

Ces exemples ont en commun l'idée que les pratiques s'intègrent au quotidien de façon à coexister avec les diverses obligations qui composent le quotidien des joueurs. La polychronicité permet de rendre compte de la façon dont les pratiques de jeu peuvent s'insérer dans une vie quotidienne qui est malgré tout chargée de diverses obligations. C'est notamment en ce sens que la polychronicité rappelle le « *slickness* » des jeux F2P, c'est-à-dire en ne causant aucune rupture avec les autres pratiques qui sont réalisées de façon simultanée.

En résumé, ces deux premières sections ont abordé les dimensions de connectivité et de polychronicité qui sont relatives aux technologies mobiles. Les prochaines sections présenteront les dimensions relatives à la polyvalence et la portabilité (Figure 5). Il sera d'abord question d'illustrer la polyvalence en abordant l'utilisation des appareils mobiles pour différentes fonctions, dont celle de jouer. Ensuite, la portabilité sera illustrée par l'accessibilité permanente de l'appareil, la facilitation de l'insertion et finalement la possibilité de jouer pendant les déplacements.

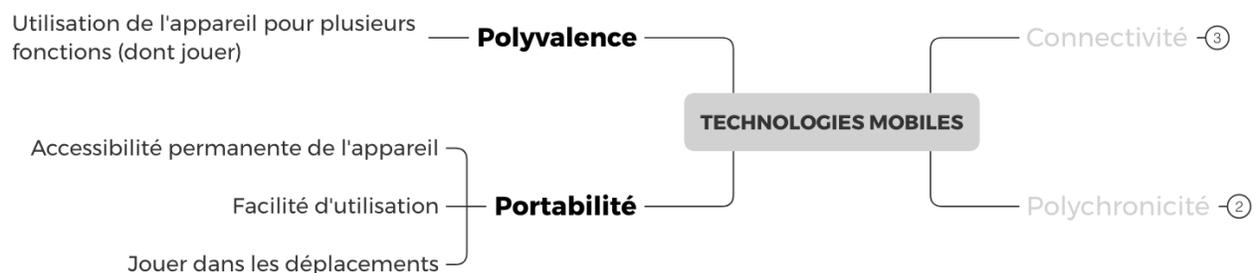


Figure 5 — Polyvalence et portabilité

### 5.3 Polyvalence : Un appareil pour diverses pratiques

Le concept de polyvalence réfère au fait qu'un seul appareil mobile peut servir à une multitude de fonctions dans le quotidien d'une personne. Il se distingue du concept de polychronicité dans l'optique où la polyvalence accentue ce qui est rendu possible par la multifonctionnalité de l'appareil. La polyvalence s'illustre en effet par **l'utilisation de l'appareil pour plusieurs fonctions, dont jouer**. Selon les joueurs rencontrés, leur appareil mobile s'intègre à leur quotidien via son utilisation pour le travail, les communications personnelles, pour consulter les réseaux sociaux, et bien sûr, pour jouer. Albert (56, *H, Candy Crush, Backgammon*) explique d'ailleurs comment sa routine matinale est structurée selon une séquence avec son appareil : « Courriels *perso*, courriels du bureau, Facebook quelques minutes. Puis après ça, les jeux ». L'utilisation de l'appareil mobile englobe ici plusieurs sphères de vie. Que ce soit pour des raisons personnelles ou liées au travail, tout converge vers un seul appareil mobile. Les pratiques de jeu « côtoient » ainsi d'autres pratiques de la vie quotidienne en raison de la polyvalence de l'appareil, au sens où celui-ci devient un carrefour où se croisent les différentes sphères et tâches de la vie quotidienne.

Le fait de pouvoir jouer sur un appareil qui, par ailleurs, peut être utilisé pour d'autres fonctions, crée néanmoins une possibilité ; celle de passer du travail, aux communications personnelles et ensuite aux jeux en quelques glissements de doigts et surtout, en l'espace de quelques minutes, comme l'explique Albert. Dans ce même ordre d'idée, Béatrice mentionne que :

« [...] ça arrive là, que soit je prends un livre, puis je lis un peu, soit je décide que bon je vais être sur le cellulaire parce que j'étais sur Facebook, puis qu'à un moment donné, tant qu'à être sur Facebook puis à ne rien voir, on dirait que là je ne lâche pas le cellulaire, puis je vais sur le jeu à la place. [...] Le matin ça c'est une

constante : j'ai le cellulaire, je lis les nouvelles, puis je joue à un jeu ou deux en me levant. » – *Béatrice, 34, F, Board Kings, Two Dots*

Les pratiques de jeu semblent encore une fois s'intégrer à une séquence de pratiques routinières sur un seul et même appareil, le tout rendu possible par sa polyvalence. La façon dont les pratiques de jeu s'insèrent dans le quotidien semble donc être facilitée par la nature polyvalente des appareils mobiles qui permet d'intégrer le jeu à un ensemble de pratiques quotidiennes (s'informer, communiquer, etc.) qui ont aussi lieu sur les appareils mobiles. Comme l'explique Béatrice, puisque les joueurs se servent des appareils pour d'autres raisons, il semble tout à fait logique pour les joueurs de jouer alors que l'appareil est déjà en cours d'utilisation.

Néanmoins, la polyvalence de l'appareil peut dans certains cas limiter les pratiques de jeu, notamment pour les joueurs qui souhaitent limiter leur temps d'écran. Delphine explique que :

« [...] si je regarde mon temps d'écran pour aujourd'hui, bien, il me reste 51 minutes, sur un objectif de 2 heures et demie par jour. Mais j'ai passé 25 minutes sur Tiktok, 17 minutes sur Facebook ce matin. Là, je n'ai pas encore joué à mes jeux. » – *Delphine, 39, F, Candy Crush, Plants vs. Zombies II*

Pour certains joueurs, les pratiques de jeu peuvent entrer en compétition avec d'autres pratiques pour un seul temps d'écran. Ce temps peut être calculé en fonction des différentes applications qui sont également utilisées par les joueurs. Ici, le concept de « temps d'écran » englobe toutes les pratiques, et non seulement les pratiques de jeu. Cet aspect laisse croire que le

temps est en fait un aspect fondamental en fonction duquel les diverses pratiques du quotidien peuvent s'ajuster et se transformer.

Ultimement, la polyvalence de l'appareil mobile semble avoir une influence directe sur la façon dont les pratiques de jeu s'insèrent dans le quotidien des joueurs. En effet, la plupart des joueurs rencontrés ont mentionné qu'utiliser l'appareil dans le cadre d'autres fonctions permettait de « bifurquer » vers le jeu, notamment en raison de l'accessibilité des jeux F2P qu'offre leur appareil. Cette dynamique tend à recouper certaines caractéristiques propres au « *stickiness* » des jeux F2P, au sens où il semble y avoir des transitions vers les pratiques de jeu qui sont facilitées par la polyvalence de l'appareil mobile. Cela dit, des transitions « inverses », c'est-à-dire de passer des jeux vers d'autres applications utilisées au quotidien, sont également possibles :

« Ah, de temps en temps, regarde, il y a une nouvelle qui *pop-up*, tu sais, regarde, c'est quoi la nouvelle dans la *cyberpresse* puis tu continues la partie. *Backgammon*, tu ne peux pas, parce que tu joues contre quelqu'un, c'est chronométré. Mais *Candy Crush*, regarde, *flip* l'écran passe à autre chose, puis reviens. » – Albert, 56, H, *Candy Crush, Backgammon*

Comme le mentionne Albert, la polyvalence de l'appareil mobile permet de jouer et de consulter un fil de nouvelles sur une autre application. Cette polyvalence peut également s'actualiser en même temps que la polychronicité, c'est-à-dire que les pratiques de jeu s'effectuent ici en même temps qu'un joueur peut s'informer sur une autre application. Ces transitions vers d'autres applications mettent également en lumière le rôle du « *slickness* » des jeux, au sens où certaines caractéristiques de jeu permettent aux joueurs de quitter le jeu momentanément tout en

ayant la possibilité d'y retourner facilement. Il y a donc une certaine fluidité qui caractérise les transitions entre les jeux et les autres applications, et celle-ci est rendue possible grâce au « *slickness* » des jeux. Les appareils mobiles peuvent ainsi être vus comme de véritables « plaques tournantes » sur lesquelles les activités du quotidien peuvent se chevaucher avec les pratiques de jeu.

La polyvalence de l'appareil tend à ouvrir la porte aux pratiques de jeu puisqu'elle met en lumière le rôle et la place que l'appareil mobile peut occuper dans la vie quotidienne d'un joueur. Malgré tout, l'inverse peut également s'appliquer, notamment pour les joueurs qui cherchent à limiter leur temps d'écran. En parallèle, la possibilité de passer d'une pratique à l'autre sans avoir à se déplacer ou utiliser un autre appareil technologique reflète comment les pratiques de jeu peuvent être facilitées par les appareils mobiles.

#### **5.4 Portabilité : L'appareil dans le quotidien**

La portabilité des appareils réfère d'abord à leur aspect physique, c'est-à-dire des objets technologiques qui peuvent être manipulés et transportés dans les déplacements du quotidien en raison de leur taille et de leur légèreté (Darmi & Albion, 2014 ; Schrock, 2015). Ces caractéristiques mènent vers une utilisation dans différents contextes, comme dans les transports en commun, en marchant ou encore dans divers milieux urbains (Schrock, 2015). Cela dit, il n'est pas seulement question de portabilité au sens de « déplacements », mais aussi au sens d'accompagnement et d'accessibilité de l'appareil dans le quotidien des joueurs. Comme exploré plus haut, ces appareils remplissent plusieurs fonctions dans le quotidien des joueurs. Ils ont également mentionné, pour la plupart d'entre eux, avoir leur appareil accessible en tout temps, peu

importe où ils se trouvent. En ce sens, **l'accessibilité permanente de l'appareil** illustre parfaitement leur portabilité dans le quotidien. Clément explique que :

« Je pense que le fait que ce soit relativement accessible [par rapport à], justement comme jouer, admettons à la *Switch* que je ne la trainerais pas nécessairement n'importe où, puis que même le matin, des fois si elle n'est pas dans ma chambre, bien je ne peux pas vraiment jouer à ça, je ne me lèverai pas nécessairement. En fait, c'est ça, je vais jouer parce que je ne suis pas nécessairement prêt à me lever, fait que je vais juste jouer sur mon cellulaire. Donc je pense que c'est ça, c'est le fait d'avoir accès à du divertissement qui est accessible, en fait, comme 24 h sur 24 h, parce que j'ai toujours mon cellulaire sur moi. » – *Clément, 29, M, Pokémon GO, Mario Kart Tour*

La portabilité de l'appareil explique comment celui-ci peut se retrouver physiquement accessible en tout temps dans le quotidien du joueur. Contrairement à d'autres appareils technologiques qui servent aussi à jouer (dans ce cas-ci, la console *Switch* de *Nintendo*), l'appareil mobile peut se trouver à portée de main à tout moment, dans les cas où les joueurs ont leur appareil mobile avec eux en permanence. Cette accessibilité permanente de l'appareil explique comment les pratiques de jeu sont également accessibles « 24 h sur 24 h », comme le mentionne Clément. Ses propos mettent en lumière comment l'appareil peut se retrouver physiquement présent ou à proximité de la personne, mettant ainsi en lumière le lien entre l'accessibilité de l'appareil et l'accessibilité aux jeux. Ainsi, cette proximité technologique illustre comment les jeux peuvent être, eux aussi, à proximité des joueurs en tout temps. Par conséquent, l'accessibilité permanente

de l'appareil favorise une intégration des pratiques de jeu au quotidien puisqu'elle rend les jeux facilement disponibles en tout temps.

La portabilité des appareils s'illustre également par la **facilité d'utilisation**, ce qui permet de faciliter l'insertion des pratiques de jeu dans les occupations quotidiennes des joueurs. La facilité d'utilisation créée par la portabilité de l'appareil est observée par Gaëlle :

« C'est sûr que tu sais, il y a le niveau de facilité, au niveau de mon énergie aussi. Admettons que j'ai du temps libre, ce n'est pas dit que je vais avoir la concentration, puis énergie de lire un livre, de faire quelque chose à plus haut rendement, d'aller faire un sport ou, etc., ou même entretenir une conversation. Je vais voir juste le goût d'être passive, puis pour moi, [le jeu] réponds bien à la facilité. Pourquoi est-ce que je vais faire ça plutôt qu'autre chose ? Parce que c'est à portée de main aussi. Puis c'est rapide. Ça bouche des petits trous, puis ça donne des petites émotions, pas fortes, mais quand même positives. » – *Gaëlle, 32, F, Cooking Diary*

La portabilité des appareils illustre comment les pratiques de jeu peuvent s'insérer dans le quotidien d'une personne au profit de pratiques qui devraient autrement s'actualiser avec un livre ou de l'équipement sportif, par exemple. La facilité, qui s'illustre ici par l'accessibilité et la rapidité, peut avoir une influence sur le souhait de jouer dans une routine de vie qui peut être empreinte de fatigue ou d'un niveau d'énergie qui ne sera pas en mesure de motiver la personne à s'adonner à d'autres formes de pratiques. La portabilité de l'appareil facilite l'insertion des pratiques de jeu dans les moments où aucune autre pratique ne convient à la personne. Elle transforme les pratiques de jeu en une activité facile et qui ne requiert pas un niveau de

concentration élevé. Cet aspect recoupe encore une fois « *slickness* » des jeux F2P, en ce sens que les pratiques de jeu concordent parfaitement avec l'humeur ou le niveau d'énergie de la personne. En résumé, la portabilité favorise une adéquation entre les jeux, l'accessibilité de l'appareil et le besoin de facilité qui peut être ressenti par les joueurs.

Le dernier aspect qui illustre la portabilité des appareils est la possibilité de **jouer pendant les déplacements**. Clément explique effectivement comment ses pratiques de jeu peuvent s'insérer dans son quotidien même lorsqu'il doit se déplacer :

« [...] C'est souvent en attente soit dans le transport en commun ou si j'ai un rendez-vous. C'est ça, je vais jouer. [...] souvent c'est, admettons, tu as le goût de jouer en marchant ou en revenant de l'école ou en revenant du travail ou en allant faire des commissions. [...] Sans ça, bien je serais juste comme, "il faudrait que j'attende", puis ce ne serait pas tant amusant. Fait que ça me permet de me divertir dans mes moments plus libres. » – *Clément, 29, M, Pokémon GO, Mario Kart Tour*

Le lien entre la portabilité des appareils et les pratiques de jeu est ici mis en évidence par Clément. Sans la portabilité des appareils, il serait tout simplement impossible pour les joueurs de jouer lorsqu'ils se déplacent. Puisque les déplacements font généralement partie de leur quotidien, la possibilité de jouer dans ces moments repose entièrement sur le fait que les appareils peuvent être facilement transportés par les joueurs. Comme l'illustre cet extrait, la portabilité des appareils permet même aux joueurs de jouer lorsqu'ils se déplacent à pied. Ainsi, il n'est pas seulement question d'être physiquement immobile dans un véhicule en mouvement, comme l'ont indiqué d'autres joueurs qui jouaient dans les transports en commun, par exemple. Certes, la personne peut

elle-même se déplacer par ses propres mouvements tout en jouant à des jeux sur son appareil mobile. En somme, la dimension de portabilité permet de mettre en lumière la façon dont les appareils « suivent » les joueurs à travers différents moments et dispositions de leur vie quotidienne. C'est dans cette dynamique que la portabilité illustre directement la façon dont les pratiques de jeu peuvent désormais s'intégrer aux déplacements des joueurs.

### **5.5 Le rôle des technologies mobiles dans l'insertion des pratiques de jeu au quotidien**

Les résultats présentés dans ce chapitre illustrent comment le rôle des technologies mobiles dans l'insertion des pratiques de jeu au quotidien peut être regroupé selon quatre dimensions principales, soit la connectivité, la polychronicité, la polyvalence et la portabilité. L'expérience des joueurs permet de mieux comprendre comment, à travers différents aspects, ces quatre dimensions peuvent façonner l'intégration des pratiques de jeu dans la vie quotidienne des joueurs. Un aspect fondamental qui se démarque de l'analyse est que les dimensions relatives aux technologies mobiles rappellent parfois certaines caractéristiques propres au « *stickiness* » et au « *slickness* » des jeux F2P. Ce point illustre comment l'appareil mobile qui sert d'appareil de jeu peut avoir un rôle actif dans la façon dont les joueurs utiliseront ces jeux. Cet aspect pointe également en direction d'une possible influence des technologies mobiles sur la façon dont les jeux eux-mêmes peuvent prendre forme.

À la lumière des résultats présentés, il est possible de comprendre que grâce aux technologies mobiles, dont l'utilisation intègre le quotidien des joueurs pour diverses raisons, les pratiques de jeu peuvent s'insérer dans les moments où l'appareil est utilisé. Puisque l'appareil tend à être accessible en permanence, cette accessibilité multiplie les moments où les pratiques de jeu peuvent s'insérer. Grâce à la polyvalence des appareils mobiles, il n'est plus question de devoir

utiliser un appareil spécifiquement conçu pour jouer (Tomita, 2021). Un seul appareil peut accomplir une multitude de fonctions, et ce, dans l'ensemble des sphères de vie des joueurs. La polyvalence des appareils mobiles peut également s'actualiser selon la polychronicité des pratiques de jeu, c'est-à-dire lorsque les joueurs sont en mesure d'utiliser un seul appareil pour jouer tout en accomplissant d'autres tâches de façon simultanée, et ce, sur le même appareil.

Par ailleurs, les joueurs rencontrés ont observé que leurs pratiques de jeu dépassaient maintenant les frontières du « chez soi » ; là où les moments et les espaces de jeu étaient davantage dictés par l'immobilité de l'appareil de jeu. Par contre, cela ne veut pas dire que les pratiques de jeu sont exclusivement « mobiles », c'est-à-dire ayant lieu lorsque les joueurs sont en déplacement dans leur quotidien. L'immobilité caractérise évidemment certaines formes de pratiques dans le quotidien des joueurs. Malgré tout, le fait de pouvoir jouer lors des déplacements crée de nouveaux temps qui sont propices aux jeux, et ce point est crucial pour comprendre la façon dont les jeux F2P peuvent être pratiqués au quotidien.

En effet, l'utilisation d'un appareil mobile, polyvalent et connecté en permanence à Internet, crée de nouveaux temps propices aux jeux ; c'est-à-dire dans les déplacements, lorsque les personnes sont occupées par d'autres tâches ou obligations quotidiennes comme cuisiner, s'entraîner et participer à des rencontres en ligne, par exemple. Ces occupations du temps ne sont bien sûr pas de nouveaux phénomènes sociaux. À l'inverse, l'introduction répandue des appareils mobiles dans de multiples sphères de la vie quotidienne continue de transformer le rapport au soi ainsi qu'à la société (Vanden Abeele et al., 2018). La création de nouveaux temps propices aux jeux qui découle de l'utilisation des technologies mobiles peut également ouvrir la porte à des moments favorables à la consommation au sein des jeux, notamment dans les situations où les joueurs effectuent des achats en cours de jeu. En ce sens, l'expérience des joueurs illustre comment

les technologies mobiles s'insèrent désormais dans diverses sphères de leur vie quotidienne, transforme la façon dont les pratiques de jeu s'actualisent au sein de celle-ci et crée de nouvelles manières de consommer les jeux. Le rôle des technologies mobiles au sein de ce rapport semble donc essentiel pour comprendre comment les jeux s'insèrent désormais dans une variété de temps quotidiens.

Par ailleurs, c'est par la connectivité des appareils que le statut de « jeu en tant que service » semble être renforcé, notamment puisque les concepteurs possèdent ainsi un lien direct avec le jeu qui est offert sur l'appareil mobile des joueurs (Zaiets, 2020). Cette connexion directe demeure permanente tant que l'appareil est connecté aux données cellulaires ou à un réseau Wi-Fi. Il n'y a en effet pas « d'interrupteur » sur l'univers Internet et, dans une certaine mesure, la même chose pourrait être dite au sujet des jeux F2P lorsqu'ils y sont connectés via l'appareil mobile. C'est dans ce contexte que l'expression « toujours en marche » (*always on* ; boyd, 2012 ; Deshbandhu, 2020) englobe parfaitement l'accessibilité permanente des pratiques de jeu sur appareil mobile. Tout comme l'utilisation d'applications mobiles pour les communications personnelles, pour le travail ou les réseaux sociaux, les jeux mobiles F2P fonctionnent de manière similaire, c'est-à-dire de façon à incorporer au sein de leur fonctionnement une connexion permanente à Internet (Deshbandhu, 2020).

Qu'il s'agisse d'offres spéciales limitées ou de bonus de connexion quotidienne, le joueur peut être constamment rappelé vers son appareil mobile en fonction de cette connectivité. La nature « toujours en marche » (*always on*) des jeux F2P permet de redessiner les contours de la consommation des jeux et crée les conditions d'émergence pour une (ré)insertion constante des pratiques de jeu dans le quotidien des joueurs (Crary, 2022). L'accès continu à Internet sur les

appareils mobiles semble ainsi permettre aux pratiques de jeu d'être remodelées en des occupations libérées de contraintes de temps et d'espace (Crary, 2022).

Le temps est d'ailleurs un aspect qui a fait couramment surface dans le discours des joueurs. C'est en effet le temps plutôt que l'espace qui semble émerger comme dimension fondamentale des pratiques de jeu sur appareils mobiles. À ce sujet, Green (2002 : 288) propose qu'à travers l'utilisation des technologies mobiles, « les personnes organisent leurs activités autour de compartiments flexibles de temps, plutôt que de compartiments de temps associés à un espace géographique particulier ». Ainsi, ce sera une organisation temporelle plutôt que spatiale qui permettrait de mieux comprendre la façon dont les pratiques de jeu s'insèrent à différents moments de la vie quotidienne des joueurs (Green, 2002). En se concentrant sur les jeux spécifiquement mobiles, cela implique bien sûr l'utilisation de technologies mobiles sur lesquelles ces jeux sont hébergés. En tant que telle, la dimension temporelle apparaît comme la dimension fondamentale et sous-jacente des manières dont les pratiques de jeu peuvent s'intégrer dans la vie quotidienne d'une personne. Le prochain chapitre de ce mémoire sera ainsi dédié aux dispositions temporelles du quotidien tout en prenant en compte l'influence des caractéristiques de jeux F2P ainsi que des technologies mobiles sur ces dimensions temporelles.

## **5.6 Conclusion**

Il a été vu dans ce chapitre que les technologies mobiles peuvent jouer un rôle clé dans la façon dont les jeux mobiles F2P peuvent être pratiqués par les joueurs. L'analyse de leurs expériences a permis de regrouper les caractéristiques propres aux appareils mobiles en quatre grandes dimensions, qui, à leur tour, rendent compte de l'influence des technologies mobiles sur la façon dont les pratiques de jeu s'intègrent au quotidien. L'utilisation d'un appareil mobile,

polyvalent et connecté en permanence à Internet créer de nouveaux temps favorables aux pratiques de jeu, notamment lors des déplacements ou dans les moments où les joueurs s'adonnent à d'autres occupations.

C'est dans ce contexte que les appareils mobiles peuvent favoriser une réintroduction perpétuelle des pratiques de jeu dans le quotidien des joueurs. Il s'agit ici d'un point fondamental pour comprendre comment les technologies mobiles peuvent avoir une influence directe sur les pratiques de jeu, mais aussi sur l'utilisation de l'appareil pour plusieurs fonctions, parfois même simultanément. Maintenant que les caractéristiques des jeux ainsi que le rôle des technologies mobiles ont été explorés, il est pertinent d'approfondir les dimensions temporelles qui sous-tendent les pratiques de jeu. Dans le prochain chapitre, nous verrons donc comment le temps peut avoir une influence sur les pratiques de jeu, mais aussi comment les dimensions temporelles s'inscrivent dans un rapport dynamique entre les caractéristiques de jeu F2P ainsi que les technologies mobiles.

## **Chapitre six : Les dispositions temporelles du quotidien**

Les deux chapitres précédents ont jusqu'ici permis d'illustrer comment les caractéristiques de jeux F2P ainsi que les technologies mobiles peuvent fixer certains paramètres entourant les pratiques de jeu. Une troisième dimension est toutefois nécessaire pour bien comprendre le portrait général de ces paramètres, tel qu'il a été discuté par les participants. Cette dimension regroupe les dispositions temporelles du quotidien afin de mettre en lumière le rôle du temps dans l'intégration des pratiques de jeu dans le quotidien des joueurs. Omniprésent dans le discours des joueurs, le temps a émergé dans l'analyse comme une dimension fondamentale des pratiques. Bien que l'espace peut également jouer un rôle important dans la façon dont les pratiques de jeu s'intègrent au quotidien des joueurs (Hjorth & Richardson, 2009 ; Hjorth & Richardson, 2021 ; Pink et al., 2018), le temps demeure ici une dimension à explorer à part entière, bien que le temps et l'espace puissent être intimement liés. Ce chapitre porte ainsi sur l'objectif spécifique visant à mieux comprendre, à partir de l'expérience des joueurs, comment les dimensions relatives temps peuvent influencer l'intégration des pratiques de jeu dans leur quotidien.

Il semble ici nécessaire de rappeler comment l'utilisation des technologies mobiles — centrale à la compréhension des pratiques de jeux *mobiles* — peut transformer le rapport entre les personnes et l'organisation de leurs activités quotidiennes (Green, 2002). C'est à travers cette perspective théorique que le temps sera analysé de manière distincte de l'espace. C'est précisément dans cette orientation conceptuelle que les dispositions temporelles des pratiques de jeu seront illustrées pour mettre en lumière le rôle des temporalités (Meier et al., 2018) dans la façon dont les pratiques de jeu s'insèrent à divers moments de la vie quotidienne des joueurs. Ce chapitre présentera donc comment les dispositions temporelles, permettent de mieux comprendre la façon dont les pratiques de jeu s'insèrent à différents moments de la vie quotidienne des joueurs.

Le processus d'analyse a ainsi permis d'identifier quatre dimensions principales à l'intérieur desquelles se rassemblent les diverses dispositions temporelles du quotidien qui paramètrent l'expérience des joueurs avec les jeux mobiles F2P. Ces dimensions sont les moments du quotidien, le positionnement temporel des pratiques, les types de temps et finalement les caractéristiques du temps. Les deux premières sections de ce chapitre présenteront les dimensions relatives aux moments du quotidien et aux positions temporelles des pratiques (Figure 6). Il sera question d'illustrer comment les pratiques s'insèrent dans différents moments du quotidien, comme le matin, le midi et le soir. Ensuite, le positionnement temporel sera illustré par la façon dont les pratiques de jeu peuvent s'insérer avant, pendant ou après différentes actions ou activités qui composent le quotidien des joueurs, comme le (télé)travail, l'attente, les déplacements ainsi que les obligations et responsabilités.

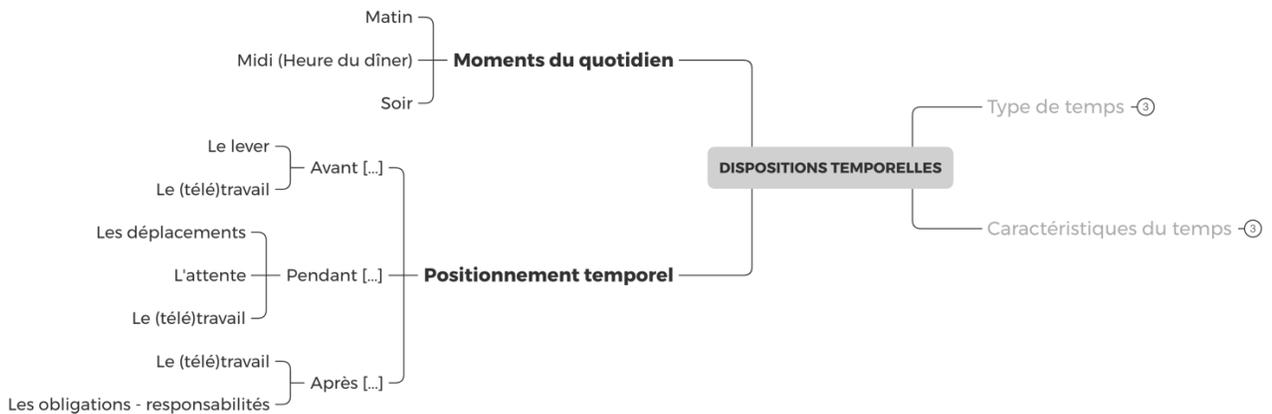


Figure 6 — Moments du quotidien et positionnement temporel

## 6.1 Les pratiques de jeu dans les divers moments de la journée

Les résultats présentés dans cette section illustrent essentiellement à quels moments de la journée les joueurs sont portés à jouer. À la lumière de l'analyse, il est possible de constater que les journées quotidiennes des joueurs tendent à se répéter en fonction de séquences plus ou moins distinctes. Qu'elles soient structurées en fonction du travail, de l'école ou d'autres obligations quotidiennes, ces séquences forment les contours des moments qui se situent à des instants précis de la journée. Ces moments tendent également à se répéter chaque jour, relevant le caractère routinier des moments dans lesquels les pratiques de jeu s'insèrent. En ce sens, trois moments de la journée seront présentés, soit le matin, le midi (ou pendant l'heure du dîner) et le soir.

Pour plusieurs joueurs, **le matin** constitue un moment propice à jouer, notamment puisqu'il tend à être composé de pratiques routinières qui « amorcent » le début de la journée. À ce titre, Laura explique comment le matin est un moment durant lequel le jeu s'insère au sein d'un ensemble de pratiques qui compose le point de départ de sa journée :

« I think it's just a routine in my head. I could wake up and check my emails, but that's depressing. I could wake up and check if someone messaged me, but that's kind of depressing because sometimes there's no one who messaged you, sometimes there are 10,000 emails. For this one, it's always happy, sparkly, colourful, always the same, and I know when I wake up there's going to be some rolls for me. It's not going to be a surprise. Am I going to have one or not. So I wake up and it's just very consistent for me. » – *Laura, 35, F, Board Kings, Pokémon GO*

Cet exemple illustre clairement la façon dont le jeu s'insère dans la routine matinale qui marque le début de la journée de Laura. Comme elle, plusieurs joueurs ont mentionné comment les pratiques de jeu ayant lieu le matin font partie intégrante de leur vie quotidienne. L'extrait indique également comment l'insertion du jeu au cours du matin est constante et peut se répéter de façon à s'inscrire dans une routine quotidienne. Le matin semble ainsi un moment favorable au jeu pour différentes raisons, notamment puisque celui-ci peut apporter du plaisir dans un moment où d'autres actions pourraient être moins plaisantes. Selon le vécu des joueurs, les pratiques de jeu contrastent avec d'autres aspects de la vie quotidienne qui ont aussi lieu le matin, soit gérer des communications personnelles et composer avec la quantité de courriels que les joueurs peuvent recevoir sur leur appareil mobile.

**Le midi** est également un moment durant lequel les joueurs peuvent être portés à jouer, notamment pour ceux et celles qui ont une pause du travail pour dîner. Cette pause, marquée par la fin de l'avant-midi et le début de l'après-midi, offre un temps favorable à l'insertion des pratiques de jeu. C'est notamment le cas pour Gaëlle, qui choisit de jouer pendant sa pause du midi :

« Puis, tu sais, de me dire OK, de regarder l'heure aussi quand je joue, je le fais. Je me dis OK, c'est l'heure du midi, il me reste 20 minutes avant de reprendre le travail, bon bien je vais jouer maintenant, mais je regarde l'heure, je me dis "là, tu ne débordes pas, parce que si tu as une heure, il faut que je commence à travailler" [...], moi je me dis, je regarde l'heure, puis à moins 5, tu arrêtes de jouer, bien j'arrête de jouer. » – *Gaëlle, 32, F, Cooking Diary*

Le midi est ici vécu par Gaëlle comme un moment durant lequel la pause de dîner permet l'intégration des pratiques de jeu. Ce temps favorable au jeu semble aussi perçu en fonction de sa propre fin, ou autrement dit, en fonction du début d'un temps réservé à une autre occupation, potentiellement non favorable au jeu. Le midi, perçu par plusieurs joueurs comme un temps de pause entre l'avant-midi et l'après-midi, permet à ceux qu'il le désire de jouer. Ce temps est également vécu comme un court moment durant lequel le jeu peut s'insérer. Ces courts moments du quotidien sont en fait des « temps fertiles » à l'insertion des pratiques de jeu dans le quotidien des joueurs. Ce faisant, ces moments seront directement abordés dans une section subséquente de ce chapitre.

Finalement, **le soir** constitue aussi un temps favorable à l'insertion des pratiques de jeu pour la plupart des personnes rencontrées. C'est en effet le cas pour Inès, pour qui le soir est un moment durant lequel les pratiques de jeu peuvent s'insérer en fonction des horaires de toutes les personnes de sa famille :

« Je dirais le soir parce que chez nous, mon conjoint travaille, [...] il fait beaucoup d'heures et il travaille de nuit, fait qu'à 19 h, tout le monde est couché chez nous. [...] Sauf moi, parce que j'ai tout le temps travaillé de soir ou de nuit ou... Fait que, tu sais, je n'ai jamais “*repogné*” le *beat* de jour. [...] À la base, ça avait commencé, je pense, avec *Candy Crush* parce que je travaillais de nuit [...]. » – Inès, 36, F, *MistPlay (Yahtzee, Tile Monster, Traffic Puzzle & Solitaire)*

Comme l'indique Inès, le soir est un moment de sa vie quotidienne qui peut permettre aux joueurs d'insérer leurs pratiques de jeu. Comme moment de la journée, le soir peut également

permettre aux joueurs de jouer alors que ce moment est dégagé d'autres contraintes ou tâches à entreprendre dans leur quotidien. Le soir apparaît ainsi comme une période durant laquelle d'autres occupations du temps s'estompent et peuvent laisser leur place de façon à rendre ce moment favorable aux pratiques de jeu, pourvu que l'horaire des personnes prévoie un tel dégagement des occupations dans leur vie quotidienne.

Explorer les différents moments de la journée dans lesquels les pratiques de jeu peuvent s'insérer offre une description pertinente de la vie quotidienne des joueurs. Il est en effet possible de mieux comprendre non seulement à quels moments les joueurs jouent, mais aussi de mettre en relief les conditions temporelles nécessaires pour que ces moments soient favorables aux pratiques de jeu. Les résultats présentés plus haut permettent ainsi d'établir l'importance de contextualiser les moments dans lesquels les pratiques de jeu s'insèrent. En effet, à la lumière du vécu des joueurs, ces moments ne sont manifestement pas des îlots temporels agrégés de façon à former une « journée quotidienne ». Ils semblent plutôt formés et structurés par d'autres pratiques, obligations ou autres occupations du temps qui surviennent dans la vie quotidienne et qui donnent aux journées leur caractère séquentiel.

## **6.2 Le positionnement temporel des pratiques de jeu**

Pour mieux comprendre durant quels moments de la journée les pratiques tendent à s'insérer, il faut alors apporter une dimension supplémentaire à l'analyse, c'est-à-dire mieux comprendre comment d'autres aspects liés au temps peuvent faire en sorte que différents moments de la journée soient favorables à l'intégration des pratiques. Une piste de compréhension qui s'est dégagée au cours de l'analyse concerne le positionnement des pratiques de jeu par rapport aux autres occupations du quotidien des joueurs. Le positionnement temporel des pratiques réfère ainsi à la

façon dont les pratiques de jeu se lient et se positionnent par rapport aux autres pratiques de la vie courante qui composent le quotidien des joueurs (Meier et al., 2018). Cela dit, le vécu des joueurs indique que les pratiques de jeu peuvent survenir avant, pendant ou après d'autres occupations du temps, comme le (télé)travail, l'attente, les déplacements ainsi que les obligations et responsabilités.

Plusieurs joueurs ont mentionné jouer **avant le lever**, c'est-à-dire avant même de sortir de leur lit. Cette position particulière dans laquelle les pratiques de jeu peuvent se trouver illustre comment ce moment matinal peut être favorable aux jeux pour les personnes qui ne souhaitent pas nécessairement se lever au moment même où elles se réveillent. C'est par exemple le cas ici de Clément qui exprime comment le jeu s'inscrit dans sa routine matinale.

« Je pense que le fait que ce soit relativement accessible versus justement comme jouer, admettons à la *Switch* que je ne la trainerais pas nécessairement n'importe où, [...] des fois si elle n'est pas dans ma chambre, [...] je ne me lèverai pas nécessairement. En fait, c'est ça, je vais jouer parce que je ne suis pas nécessairement prêt à me lever, fait que je vais juste jouer sur mon cellulaire. [...] C'est le fait d'avoir accès à du divertissement qui est accessible, en fait, comme 24 h sur 24 h, parce que j'ai toujours mon cellulaire sur moi. » – *Clément, M, 29, Pokémon GO, Mario Kart Tour*

Jouer au moment du réveil et avant de sortir du lit est un temps de la journée durant lequel les pratiques de jeu peuvent s'insérer dans la vie quotidienne de certains joueurs. Ce moment, survenant après le temps réservé au sommeil, semble d'ailleurs marqué par un désir de prolonger

ce moment empreint d'un confort qui serait autrement rompu par le fait de sortir du lit. Comme le mentionne Clément, le fait de jouer avant le lever recoupe également certaines dimensions propres à l'accessibilité constante des technologies mobiles. Cette accessibilité facilite ici l'insertion des pratiques au moment où les joueurs peuvent choisir de jouer avant de se lever, mais aussi sans avoir à sortir de leur lit.

Pour d'autres joueurs, les pratiques de jeu peuvent s'insérer dans une routine matinale, ou plus spécifiquement **avant le (télé)travail**, comme l'explique Albert :

« Non, bien là, après les jeux habituellement c'est : déjeune, douche, boulot là. [...] Des fois, tu as une réunion très tôt le matin. Là, je pourrais avoir mon *iPad* devant moi puis jouer à *Candy Crush* pas de son, [...] ça arrive des fois que la réunion du matin à laquelle tu n'as pas envie de participer parce qu'ils l'ont mis trop de bonne heure. Bien regarde, moi, je m'avance. Je garde ma routine, j'intègre les autres dans ma routine. » – *Albert, 56, H, Candy Crush, Backgammon*

La routine matinale semble particulièrement importante pour certains joueurs, comme Albert, pour qui ce moment peut avoir priorité sur d'autres moments routiniers dans son quotidien, comme les réunions pour le travail. Il est possible de voir comment les pratiques de jeu s'inscrivent dans une séquence précise comprenant l'alimentation et l'hygiène personnelle et qui survient avant d'en arriver au temps dédié au travail. Cette séquence de pratiques quotidiennes compose la routine matinale d'Albert, ainsi que celle de plusieurs joueurs rencontrés. Cet exemple permet en effet de mieux comprendre comment les pratiques de jeu surviennent avant le travail, mais aussi comment ces pratiques peuvent « déborder » sur d'autres temporalités, comme pendant le travail, en cas de

rupture soudaine de la routine. Pour certains, le temps réservé à la séquence de pratiques quotidiennes, parmi lesquelles les pratiques de jeu s'insèrent, peut être plus ou moins rigide face aux changements pouvant survenir dans l'ordre habituel des choses.

Ensuite, les pratiques de jeu peuvent également survenir pendant que d'autres pratiques ou obligations quotidiennes occupent le temps des joueurs. En effet, plusieurs joueurs ont mentionné jouer **pendant les déplacements**. Les pratiques peuvent en effet survenir pendant que les joueurs se déplacent dans leur quotidien, soit lorsqu'ils se déplacent en tant que passagers d'un véhicule automobile, lorsqu'ils marchent ou encore lorsqu'ils sont dans les transports en commun :

« Mais sinon, dans mon transport en commun, fait que *veut, veut pas*, matin et soir en revenant du travail. Mais ma vie ne tourne pas autour de "il faut que j'aille jouer" et si je n'ai pas joué une journée, parce que j'ai passé une magnifique journée avec des amis ou avec la famille ou, peu importe qui, ce n'est pas grave, puis je n'ai pas un *craving*, puis ça ne me manque pas. » – *Élise, F, 31, Mario Kart Tour, Gardenscapes*

Les temps dédiés aux déplacements en transport en commun surviennent à deux moments dans la journée d'Élise. En d'autres termes, le positionnement de son temps de déplacement dans sa journée quotidienne se fait en fonction de son horaire de travail. Puisqu'elle a tendance à jouer pendant les temps de déplacement, il est également possible de voir comment le positionnement des pratiques de jeu se fait en fonction d'autres pratiques quotidiennes, soit pendant les déplacements qui surviennent avant et après le travail, c'est-à-dire le matin et le soir. Le travail occupe dans cette perspective une position plutôt centrale dans la vie quotidienne d'Élise ainsi que

dans celle d'autres joueurs. Il est ainsi possible de voir comment les pratiques de jeu s'insèrent dans des positions temporelles qui se structurent autour de certains éléments centraux, comme le travail dans ce cas-ci. Cet ensemble de positions des pratiques forme dans une certaine mesure les contours temporels de la vie quotidienne des joueurs.

D'autres joueurs ont plutôt mentionné jouer **pendant l'attente**, c'est-à-dire dans des moments où les personnes devaient attendre pour diverses raisons et dans différents contextes, comme dans une salle d'attente chez le médecin, au garage ou chez le dentiste, par exemple :

« The time issues. I got to take the bus somewhere, why not, right? If I'm in a doctor's waiting room or I'm waiting to get my blood taken, sometimes I'll play something. It's a good way to kill time. [...] I got to see my doctor every three months and I got to get my blood drawn. [...] Sometimes it's a bit of a wait for a blood test. » – *Karl, M, 38, AFK Arena (MistPlay), Clash of Clans*

Dans cet exemple, Karl mentionne qu'il joue afin de « tuer le temps ». Toutefois, c'est spécifiquement le temps durant lequel il attend qui est important à mettre en lumière. Ce temps d'attente constitue un moment favorable aux pratiques de jeu puisqu'il permet aux joueurs de jouer pendant des moments durant lesquels d'autres actions ou tâches ne seraient potentiellement pas réalisables. L'idée de « tuer le temps », comme le mentionne Karl, fait ici référence à la façon dont ce temps n'est par ailleurs pas « utilisable » à d'autres fins. C'est notamment pendant ces moments du quotidien que les pratiques de jeu peuvent s'insérer. Cet extrait illustre également comment ces moments d'attente peuvent être récurrents dans la vie quotidienne des joueurs. Alors que l'attente chez le médecin est récurrente pour Karl, d'autres joueurs ont aussi mentionné jouer pendant qu'ils

attendaient dans d'autres moments pouvant eux aussi être récurrents dans la vie quotidienne des joueurs, comme l'attente au garage, attendre en ligne au téléphone ou dans une file d'attente, etc.

Le troisième positionnement temporel à soulever concerne les pratiques de jeu qui ont lieu **après le (télé)travail** ainsi que **les obligations ou responsabilités** de la vie quotidienne. Ce moment peut représenter pour plusieurs la fin d'une séquence quotidienne qui s'arrime avec la fin de la journée. Dans le cas de Gaëlle, les obligations et responsabilités de la vie quotidienne sont liées au travail et à la famille. Le moment qui survient à la suite du temps qui est dédié à ces obligations est, dans son cas, favorable à l'insertion des pratiques de jeu :

« C'est que admettons ma journée de travail est terminée, mes enfants sont couchés, puis là, je vais me prendre un temps comme juste pour redescendre, décompresser, bien là ça se peut que je choisisse de jouer à ce moment-là. » – *Gaëlle, F, 32, Cooking Diary*

Cet extrait illustre comment le temps réservé au travail et aux autres obligations peuvent façonner les moments qui les succèdent. En effet, ces moments sont rendus favorables à l'insertion des pratiques de jeu une fois que ces occupations du temps sont passées dans la séquence quotidienne des joueurs. Les pratiques de jeu sont rendues visibles par leur position relative aux occupations du temps liées au travail et à la famille, par exemple. Dans cette perspective, le temps « pour soi » survient après ces occupations et émerge ainsi comme un temps de la journée durant lequel les pratiques de jeu tendent à s'insérer.

Dans ce prochain exemple, de multiples dimensions relatives aux moments de la journée ainsi qu'au positionnement temporel peuvent être identifiées. Il englobe par ailleurs la façon dont

ces deux dimensions, lorsque mutuellement prises en compte, offrent un portrait plus complet des moments de la journée ainsi que des positions temporelles qui favorisent l'intégration des pratiques de jeu dans divers temps quotidiens. Ces positions temporelles réfèrent ici à comment les pratiques de jeu peuvent être liées aux autres activités de la vie quotidienne (Meier et al., 2018). Dans l'exemple qui suit, Fiona explique comment le jeu s'intègre à différents moments de sa journée, mais aussi en fonction de ses autres obligations quotidiennes qui occupent son temps. Dans cet exemple, Fiona mentionne comment elle peut jouer **avant de se lever, pendant le (télé)travail, et après ses obligations et responsabilités**. Elle joue notamment **le matin**, parfois **le midi** et généralement **le soir** :

« I try to check in daily to get the free spin and at least catching one *Pokémon* a day to keep the streak going. I usually do that as I try to wake up and procrastinate getting out of bed (*laughs*). And then, yeah, maybe I'll check in when something's going on at work that I'm just waiting for, five minutes here and there. I might check in on my lunch hour. [...] And then usually after the kids go to bed, I'll take it out and play a little bit while either watching TV or something else. » – *Fiona, F, 39, Pokémon GO*

Cet exemple illustre très bien comment les jeux peuvent être pratiqués à différents moments de la journée et comment les pratiques de jeu peuvent généralement occuper différentes positions dans une journée quotidienne. Ces positions peuvent également être façonnées par d'autres comme les heures dédiées au travail, les pauses réservées au dîner, le temps à consacrer aux responsabilités familiales, le temps réservé aux loisirs en fin de journée, par exemple. Les pratiques de jeu peuvent

parfois même s’insérer en fonction de multiples positions temporelles dans une seule séquence quotidienne, comme c’est le cas pour les joueurs comme Fiona qui jouent plusieurs fois par jour. À la lumière du vécu des joueurs, il s’avère ainsi nécessaire de mettre en lumière les multiples positions auxquelles les pratiques de jeu se retrouvent dans une journée pour mieux cerner le rôle du temps dans l’intégration des pratiques de jeu à la vie quotidienne. Cet extrait illustre également comment le temps peut devenir « versatile » lorsque les pratiques de jeux F2P coexistent avec d’autres activités — loisirs, travail et autre — dans un seul espace temporel. Cet aspect sera par ailleurs abordé en détail dans une portion subséquente de ce chapitre.

Les deux prochaines sections présenteront les dimensions relatives aux types de temps et les caractéristiques du temps (Figure 7). Il sera d’abord question d’illustrer les trois types de temps en abordant les temps libres, interstitiels et occupés. Ensuite, les diverses caractéristiques du temps seront illustrées par l’accessibilité, l’extensibilité et la versatilité.

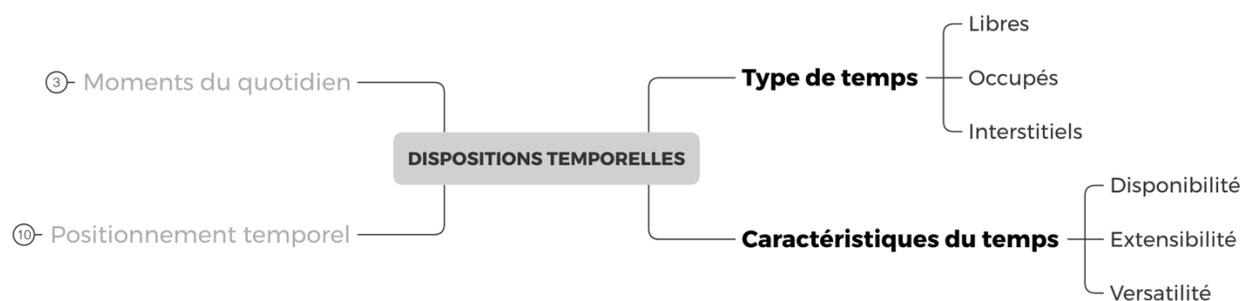


Figure 7 — Types de temps et caractéristiques du temps

### 6.3 Temps libres, occupés et interstitiels

L’analyse de l’expérience des joueurs a permis de conceptualiser le temps comme une composante sociale clé de la vie quotidienne des joueurs. C’est en fonction de cette conceptualisation qu’il est possible d’identifier certains types de temps dans lesquels les pratiques de jeu s’insèrent sur une

base quotidienne. En effet, l'analyse de l'expérience des joueurs a permis d'identifier trois types de temps. Cette trilogie temporelle regroupe donc les temps « libres », les temps « occupés » et les temps « interstitiels » (parfois appelés les « temps morts » dans le langage courant).

D'abord, les pratiques de jeu peuvent s'insérer dans les **temps libres** des joueurs. Ces temps libres tendent à se caractériser principalement par leur longue durée, c'est-à-dire qu'ils sont généralement constitués d'une à plusieurs heures durant lesquelles les personnes n'ont pas à accomplir des tâches de leur quotidien. L'objectif n'étant cependant pas d'établir une durée quantitative exacte et exclusive, il s'agit plutôt de mettre en lumière les périodes qui sont accordées aux pratiques de jeu et qui ne sont pas nécessairement contraintes de se terminer après une courte durée, lorsqu'un autre événement se présente dans l'horaire quotidien des personnes. Pour des joueurs comme Gaëlle, le temps libre se caractérise notamment par le fait de pouvoir jouer pendant une ou plusieurs heures consécutives :

« Bien, ça m'est déjà arrivé de perdre plus que 15 minutes sur ce jeu-là puis de me dire "OK, bien là aujourd'hui, je n'ai rien à faire, je me détends cet après-midi puis de jouer 1 heure ou 2 heures de file", parce que ça me tentait. Parce que j'avais la possibilité de le faire. Puis de jouer longtemps ou de passer ma soirée là-dessus, en faisant autre chose ou en faisant juste ça, ça se peut, mais tu sais, dans mon cas à moi, non ça n'ira pas jusqu'à empiéter sur mes responsabilités ni rien. » – *Gaëlle, 32, F, Cooking Diary*

Sur la base de cet extrait, il est possible de comprendre comment les pratiques de jeu peuvent s'insérer dans les moments où les joueurs n'ont rien à faire ou lorsqu'ils souhaitent se détendre

pendant leurs temps libres. L'exemple permet également d'illustrer comment les temps libres peuvent se caractériser par l'absence d'obligations dans l'immédiat qui, autrement, détermineraient la fin imminente desdits temps libres. Subséquemment, l'absence d'obligations qui caractérise les temps libres permet une intégration des pratiques de jeu sur une période plus ou moins longue. Il est également possible de comprendre comment ces temps libres peuvent survenir à différents moments de la journée, comme le soir ou même pendant le week-end, selon d'autres joueurs. Cette dimension renvoie aussi à certaines caractéristiques propres au « *slickness* » des jeux, en ce sens que la flexibilité des jeux F2P permet également de favoriser l'insertion des pratiques de jeu dans les temps libres des joueurs en leur offrant la possibilité de faire des parties s'échelonnant sur plusieurs heures et non seulement sur quelques minutes.

Dans d'autres cas, les pratiques de jeu s'insèrent dans les **temps occupés** des joueurs. Les « temps occupés » font ici référence aux moments pendant lesquels certaines activités du quotidien occupent le temps des personnes. Il peut s'agir par exemple du travail, des obligations du quotidien ou d'autres activités qui mobilisent le temps et l'attention des personnes pendant une durée donnée. Dans l'extrait qui suit, Laura affirme jouer alors même qu'elle s'occupe à participer à une entrevue en cours :

« I can actually [play] and listen to you at the same time and I'm not missing anything. I don't get interrupted by "Oh, now I have to focus." I literally just "tick tick tick" while you play it, and I have to play some ads. I can just ignore the ads and listen to you speak. » – *Laura, F, 35, Board Kings, Pokémon GO*

Cet exemple permet de mieux comprendre comment les pratiques de jeu peuvent également s'insérer dans des temps occupés par d'autres activités du quotidien. C'est à partir des propos de Laura qu'il est possible de comprendre comment l'attention d'un joueur peut, au besoin, se déplacer d'une action à l'autre pendant ces moments occupés. La personne est en mesure d'avoir une conversation et d'être attentive, tout en jouant simultanément. Par ailleurs, l'insertion des pratiques de jeu dans les temps occupés des joueurs concorde avec le rôle des technologies mobiles et de la polychronicité des pratiques de jeu. Ces dimensions illustrent en effet comment plusieurs actions peuvent être accomplies par les joueurs dans un seul espace temporel, même s'il est dédié à d'autres tâches du quotidien. Cet aspect permet de comprendre comment les pratiques de jeu peuvent s'insérer dans différents temps du quotidien, et non seulement dans des périodes qui pourraient être spécifiquement dédiées aux pratiques de jeu.

Entre les temps libres et les temps occupés, l'expérience des joueurs laisse croire que les pratiques de jeu peuvent aussi s'insérer dans des temps qui se forment aux interstices des occupations quotidiennes. En effet, les **temps interstitiels** se situent entre les événements ou les actions ; ce sont de courts intervalles de temps qui ne sont généralement pas utilisés pour à d'autres fins (Chess, 2018). En ce sens, les temps interstitiels se distinguent des temps libres par leur courte durée et par d'autres obligations qui déterminent généralement leur fin. Pour certains, les appareils mobiles se seraient emparés d'une grande partie de ces temps interstitiels du quotidien, c'est pourquoi ce type de temps est particulièrement pertinent à prendre en compte pour comprendre l'insertion des pratiques de jeu dans le quotidien des joueurs (Chess, 2018).

Deux extraits sont ici présentés afin d'illustrer comment les joueurs caractérisent les temps interstitiels de leur quotidien et comment les pratiques de jeu s'insèrent dans ces moments. Dans

un premier temps, Oscar souligne comment sa vie professionnelle laisse peu de place aux pratiques de jeu :

« C'est vraiment des passe-temps pour boucher les mini trous dans une journée. Se divertir. J'ai une vie professionnelle très exigeante. C'est vraiment juste, c'est vraiment du divertissement pur et dur pour se changer l'état d'esprit ponctuellement. Et c'est ce qui c'est ce qui m'a plu dès le départ. L'aspect de pouvoir jouer un peu, mais pas trop. Puis se changer les idées [...]. » – *Oscar, 47, M, Mafia Wars, Kiss of War*

D'autres ont abondé dans le même sens en référant aux occupations relatives à leur vie personnelle et familiale. L'assemblage de ces occupations quotidiennes crée néanmoins certains écarts de temps, et les pratiques de jeu remplissent ces temps « vides » qui parsèment leur quotidien :

« Je te dirais que c'est, je vais choisir de jouer quand c'est vraiment des petits trous, admettons que je dîne, bien je ne vais pas jouer pendant que je mange, mais admettons qu'il me reste 10 minutes entre le temps où je recommence, ou mon fils, il prend une douche, mais il a peur d'être tout seul dans la salle de bain, fait que moi, il faut juste que je m'assoie à côté pendant qu'il prend sa douche [...]. Ça, c'est vraiment, c'est des trous dans le temps. » – *Gaëlle, F, 32, Cooking Diary*

Ces exemples illustrent comment les temps interstitiels se forment entre les diverses activités personnelles, familiales ou professionnelles du quotidien. Ces moments sont généralement courts, comme l'affirment les joueurs. Cependant, leur durée n'est pas simplement quantitative, mais aussi qualitative, au sens où les joueurs comme Oscar et Gaëlle qualifient ces moments comme des « trous » ; c'est-à-dire du temps entre la fin d'une occupation et le début d'une autre. Ces petits trous de temps peuvent notamment se former dans diverses circonstances, comme attendre après quelqu'un, alors qu'il ne reste que quelques minutes avant d'avoir à entreprendre une autre action dans sa journée, dans les transports en commun, lorsqu'il ne reste pas assez de temps libre pour se divertir d'une autre façon ou d'entreprendre une autre activité divertissante qui demanderait autrement trop de temps aux joueurs.

Récurrents dans le quotidien des joueurs, c'est précisément lors de ces temps interstitiels que les jeux F2P ont tendance à s'insérer le plus, et ce pour tous les joueurs qui ont été rencontrés pendant les entrevues. Surtout, ces interstices temporels sont suffisamment restreints pour dissuader d'autres formes de pratiques qui demanderaient plus de temps, comme d'autres forment de loisirs. Les temps interstitiels sont néanmoins rendus disponibles à l'insertion des pratiques de jeu, notamment par la possibilité de jouer à des jeux F2P qui, selon leurs caractéristiques, peuvent être joués rapidement. Il y a donc une adéquation entre la simplicité et la rapidité des jeux F2P et les courts temps morts qui peuvent accueillir les pratiques de jeu, pointant vers une cohabitation temporelle harmonieuse avec un quotidien occupé. Qu'il s'agisse d'obligations familiales ou de vie professionnelle, les pratiques s'harmonisent aux temps interstitiels produits par un quotidien chargé.

#### 6.4 Caractéristiques du temps : Disponibilité, extensibilité et versatilité

Maintenant que les types de temps au sein desquels les pratiques de jeu s'insèrent ont été explorés, il importe également d'explorer comment le temps peut être vécu de manière subjective par les joueurs en fonction de leurs expériences avec les jeux F2P. Le temps n'est ici pas vécu comme un aspect fixe et immuable auquel les joueurs sont contraints dans leur quotidien. En effet, à travers l'expérience des joueurs, il est possible de voir comment ils peuvent percevoir et vivre le temps, et ce, de différentes façons dans leur quotidien. Ainsi, c'est à travers le prisme des pratiques de jeu que l'on peut comprendre comment les joueurs font l'expérience du temps, c'est-à-dire en fonction de trois grandes dimensions identifiées dans l'analyse. Ces trois caractéristiques du temps sont la disponibilité, l'extensibilité et la versatilité.

**La disponibilité** du temps réfère à la façon dont les joueurs peuvent percevoir certains moments de leur quotidien comme étant disponibles à l'intégration des pratiques de jeu. Ces moments peuvent ainsi survenir selon différents contextes, notamment lorsque certaines conditions se réunissent pour favoriser cette disponibilité dans le regard des joueurs :

« Fait qu'il y a des, journées que je peux passer des heures, admettons un dimanche pluvieux à écouter la télé puis avec mon cellulaire dans les mains, ce n'est pas rare, plusieurs heures d'affilée là-dessus. » – *Élise, F, 31, Mario Kart Tour, Gardenscapes*

La disponibilité du temps est ici perçue par Élise en fonction du moment de la semaine et des conditions météorologiques. Cette disponibilité peut ainsi découler d'un temps libre qui survient pendant le week-end, comme le dimanche et lors d'une journée où le mauvais temps peut

amener les joueurs à choisir des loisirs d'intérieur. Comme l'indiquent les propos d'Élise, le temps passé à regarder la télévision est aussi un moment durant lequel l'utilisation du cellulaire permet l'insertion des pratiques de jeu. La disponibilité temporelle peut ainsi se construire en fonction de multiples paramètres, allant du moment de la semaine jusqu'aux activités de loisirs privilégiés lors d'intempéries.

La disponibilité temporelle n'est cependant pas exclusive aux temps libres des joueurs. Cette **disponibilité** peut également être vécue dans l'expérience des joueurs dans les temps interstitiels de leur quotidien :

« Oui, bien c'est ça, puis tu sais, bien justement comme je disais, souvent c'est admettons tu as le goût de jouer en marchant ou en revenant de l'école ou en revenant du travail ou en allant faire des commissions. Ou justement, *Mario Kart*, bien je vais jouer, admettons en attendant un rendez-vous, des trucs comme ça. Bien c'est le fait que sans ça, bien je serais juste comme... Il faudrait que j'attende, puis ce ne serait pas tant amusant. Fait que ça me permet de me divertir dans mes moments plus libres. » – *Clément, 29, M, Pokémon GO, Mario Kart Tour*

La disponibilité temporelle est ici importante à soulever puisqu'elle peut survenir à divers moments de la journée quotidienne des joueurs. Les moments durant lesquels les personnes marchent pour se déplacer entre le travail et leur domicile sont en effet perçus comme disponibles par Clément. Ce moment est également perçu comme étant accessible à l'insertion des pratiques de jeu dans la mesure où les déplacements à pied peuvent être une condition clé de certains jeux, comme *Pokémon GO*, par exemple. Les temps interstitiels qui surviennent dans la vie quotidienne

des joueurs sont ainsi accessibles dans l'optique où ceux-ci peuvent chercher à se divertir dans les moments où d'autres occupations seraient moins plaisantes sans l'insertion des pratiques de jeu.

Deux dimensions sont illustrées dans le prochain extrait, soit l'**extensibilité** et la **versatilité** du temps. L'extensibilité réfère à la façon dont le temps peut être vécu comme étant souple et pouvant s'étirer en fonction des pratiques de jeu. Ensuite, la versatilité fait référence à la façon dont le temps peut être perçu comme favorable à l'accomplissement de plusieurs choses en même temps. Le temps peut ainsi être extensible lorsque les pratiques de jeu s'étendent en fonction d'une certaine souplesse temporelle. Le temps peut également être versatile dans les moments où les joueurs peuvent chercher à accomplir plusieurs choses, comme jouer, dans un seul espace temporel :

« Un minimum de une heure par jour, là c'est moins pire parce que j'ai mis un minuteur. Mais des fois je rajoute, comme genre il reste 10 minutes, "voulez-vous ajouter 10 minutes ?", fait que là, je rajoute 10 minutes. Mais je pense que j'ai mis 45 minutes pour *Candy Crush* puis 1 heure pour *Plants vs Zombies*. Mais des fois je le passe le matin, fait que là, quand je réalise ça, je suis comme "j'ai perdu deux heures de mon matin à jouer à ça ?" Là j'arrive le soir, je ne peux plus jouer. Je pourrais jouer, mais j'ai mis mon minuteur. Fais que des fois, ça peut aller jusqu'à deux heures par jour. [...] Deux heures par jour, mets-le à six jours par semaine, parce que des fois ce n'est pas toujours deux heures, mais c'est 12 heures par semaine, presque. 12 heures, c'est une demi-journée. Ça, c'est en même temps que j'écoute *Netflix*, en même temps que j'écoute la télévision. Des fois, je fais mon

lavage, “tiens je vais juste prendre les publicités, ah je vais prendre une petite pause, je vais jouer un peu” ». – *Delphine, 39, F, Candy Crush, Plants vs Zombies II*

Cet extrait illustre comment l’extensibilité peut se manifester par le fait de rajouter 10 minutes sur son minuteur pour les jeux. L’extensibilité illustre comment les pratiques peuvent s’intégrer au quotidien en fonction de la souplesse du temps réservé aux jeux, et comment l’élasticité temporelle permet aux jeux de s’insérer davantage et dans plusieurs moments de la vie quotidienne des joueurs. Pour d’autres joueurs, l’extensibilité est perceptible malgré l’absence d’un minuteur pour quantifier le temps réservé aux pratiques de jeu. Comme l’indique Inès, l’extensibilité du temps permet également de comprendre comment les pratiques de jeu peuvent avoir le potentiel de prendre plus de temps qu’anticipé dans le quotidien : « [...] ça prend beaucoup plus de mon temps, ce jeu-là, [...]. Des fois, je dis, bon, une demi-heure, mais ça peut facilement s’étirer un peu plus. » – *Inès, 36, F, MistPlay (Yahtzee, Tile Monster, Traffic Puzzle & Solitaire)*.

Les propos de Delphine illustrent également comment le temps peut devenir versatile lorsque le temps de jeu et le temps réservé à d’autres tâches se chevauchent. Comme il a été abordé avec le concept de polychronicité lié aux technologies mobiles, la versatilité temporelle permet également de comprendre comment les pratiques de jeu s’insèrent dans les moments durant lesquels les joueurs peuvent être multitâches dans leur quotidien. La versatilité du temps permet également d’illustrer l’insertion des pratiques de jeu dans les temps occupés qui composent, dans différents contextes, le quotidien des joueurs.

## **6.5 Le rôle du temps dans l'insertion des pratiques de jeu au quotidien**

Les résultats présentés dans ce chapitre illustrent comment le rôle des dispositions temporelles dans l'insertion des pratiques de jeu au quotidien peut être regroupé selon quatre dimensions principales, soit les moments de la journée, le positionnement temporel, les types ainsi que les caractéristiques du temps. L'expérience des joueurs permet ainsi de mettre en lumière comment ces quatre dimensions relatives au temps peuvent façonner l'intégration des pratiques de jeu dans la vie quotidienne des joueurs.

Comme les résultats l'indiquent, seulement comprendre que les joueurs peuvent « jouer avant le travail » ne nous renseigne pas suffisamment sur la façon dont certains moments du quotidien, comme le matin, ou le soir, peuvent être favorables à l'insertion des pratiques de jeu. À l'inverse, seulement affirmer que les pratiques de jeu surviennent le matin ne nous renseigne pas adéquatement sur la façon dont les autres pratiques quotidiennes peuvent maintenir en place les pratiques de jeu. L'aspect intéressant est de comprendre les pratiques de jeu en fonction de leur position temporelle au sein d'un ensemble de pratiques quotidiennes qui surviennent à différents moments de la journée.

Comprendre les différentes positions qu'occupent les pratiques de jeu relativement aux autres obligations du quotidien nous renseigne sur le fait que les pratiques de jeu peuvent être situées dans des temps fixes du quotidien. Ce constat met en lumière la façon dont les joueurs peuvent faire une place aux pratiques de jeu dans le temps qu'ils ont de disponible dans leur routine matinale, pendant leur pause de dîner, ou après avoir accompli les autres tâches de leur quotidien, par exemple. La disponibilité temporelle, telle que perçue par les joueurs, est ici un élément clé qui permet de comprendre comment ces moments peuvent accueillir des pratiques de jeu, en fonction de la position qu'elles occupent dans un moment ou un autre de la journée.

Par ailleurs, les joueurs rencontrés avaient pour la plupart tendance à jouer plusieurs fois dans la journée, à travers leurs occupations du quotidien. Ce phénomène d'insertion des pratiques de jeu à divers moments de la journée et à travers différentes occupations est particulièrement important, car il est ainsi possible de voir comment les occupations du temps peuvent structurer la séquence d'une journée quotidienne des joueurs. D'un point de vue temporel, cette structure contient des interstices de temps qui découlent du fait que toutes les occupations qui peuvent composer le quotidien des joueurs ne se chevauchent pas complètement dans une journée. Ces « trous » de temps, comme les joueurs l'ont indiqué, sont potentiellement rendus manifestes par l'expérience des joueurs vis-à-vis l'insertion des pratiques de jeu dans leur quotidien. Les interstices de temps sont en effet l'une des dimensions centrales à la façon dont les pratiques de jeu peuvent s'organiser en fonction des dispositions temporelles du quotidien.

Cela dit, l'insertion des pratiques de jeu dans les temps interstitiels de la vie quotidienne des joueurs permet de mieux comprendre comment les joueurs peuvent jouer à ces jeux sans causer de rupture avec les autres occupations du temps de leur quotidien. Puisqu'ils s'insèrent précisément là où il y a des interstices entre deux occupations du temps, les pratiques de jeu coexistent généralement de façon tout à fait harmonieuse avec les obligations quotidiennes des joueurs. Comme certains joueurs l'ont cependant mentionné, cette balance harmonieuse peut chavirer lorsque le temps dédié aux pratiques de jeu s'étire et cause certaines frictions temporelles avec d'autres obligations. Cette souplesse temporelle pourrait ainsi poser problème pour les joueurs qui ne souhaitent pas que leurs pratiques de jeu empiètent sur du temps qui est réservé à d'autres occupations qu'ils jugent importantes dans leur quotidien.

En ce sens, il est possible que la versatilité du temps qui a été illustrée par les joueurs particulièrement multitâches dans leurs activités quotidiennes soit une façon d'harmoniser les

pratiques de jeu aux autres obligations, plutôt que d’y voir un empiètement sur l’un et l’autre. Il semble tout à fait logique ici de soulever l’apport du « *slickness* » des jeux F2P dans cette harmonisation des pratiques de jeu aux différents temps quotidiens. Certaines caractéristiques de jeu comme la simplicité, les parties courtes ou encore l’« interruptibilité » permettent en effet aux joueurs d’allier pratiques de jeu et vie quotidienne de manière à ne pas rompre avec le flux constant d’obligations qui composent leurs journées.

Comme mentionné précédemment, les temps interstitiels caractérisent la vie quotidienne de plusieurs personnes. Ces petits écarts de temps ne sont pas uniques aux pratiques de jeu, en ce sens qu’ils peuvent également être utilisés pour la lecture, à la réflexion ou d’autres formes de loisirs (Chess, 2018). L’utilisation des technologies mobiles s’est néanmoins taillé une place de choix au sein de ces interstices temporels et, par extension, les pratiques de jeu se sont également insérées dans ces courts moments du quotidien (Chess, 2018). L’insertion des pratiques de jeu dans les interstices temporels pointe ainsi vers une ludification des temps morts courts du quotidien des joueurs. Ce processus n’est cependant pas unique aux dimensions temporelles ; il se trouve également propulsé par des technologies mobiles performantes et en constante évolution ainsi que par la transformation des jeux en des biens culturels propices à la consommation rapide (Muriel & Crawford, 2020). Le dernier chapitre abordera notamment cette conclusion en lien avec les dimensions des caractéristiques des jeux F2P et des technologies mobiles qui jouent également un rôle sur l’intégration des pratiques de jeu dans le quotidien des joueurs.

## **6.6 Conclusion**

Ce chapitre s’est concentré sur le rôle des dispositions temporelles dans l’intégration des pratiques de jeu à la vie quotidienne des joueurs. Il a d’abord été question d’illustrer à quels moments de la

journée les joueurs avaient tendance à jouer, c'est-à-dire principalement le matin, le midi et le soir. Par ailleurs, le positionnement des pratiques de jeu a permis de mieux comprendre la relation entre les pratiques de jeu et les autres occupations quotidiennes, soit en mettant en lumière les différentes positions qu'occupent les pratiques de jeu. Il a été vu que les joueurs peuvent choisir de jouer avant, pendant ou après différentes actions ou activités qui composent le quotidien des joueurs, comme le (télé)travail, l'attente, les déplacements ainsi que les obligations et responsabilités. L'intégration du positionnement des pratiques à l'exploration des moments de la journée a d'ailleurs permis de mieux comprendre quels sont les paramètres qui favorisent les moments de jeu qui composent la vie quotidienne des joueurs.

Ensuite, ce chapitre a approfondi l'importance du temps dans la façon dont les pratiques de jeu s'inscrivent dans certaines catégories objectives du temps, soit les temps libres, occupés et interstitiels du quotidien des joueurs. Le rôle des temps interstitiels a par ailleurs été soulevé dans l'analyse comme étant une disposition temporelle clé, puisque la totalité des joueurs rencontrés en entrevue jouait dans ces petits « trous » de temps qui parsèment leurs journées. Finalement, les caractéristiques temporelles ont été soulevées pour comprendre comment le temps peut être vécu subjectivement par les joueurs. L'analyse de leurs pratiques de jeu a ainsi permis d'établir comment le temps peut être perçu comme disponible, extensible et versatile. En ce sens, il a été illustré comment le temps peut jouer un rôle clé dans la vie quotidienne en tant qu'aspect structurel de la vie sociale des joueurs, tout en prenant en compte comment leurs expériences peut aussi façonner leurs rapports avec les dispositions temporelles de leur quotidien.

## Chapitre sept : Discussion

Les trois chapitres précédents se sont centrés sur l'expérience des joueurs et ont permis d'illustrer comment les pratiques de jeu peuvent être comprises en fonction de trois grandes dimensions. En effet, à la lumière du vécu des joueurs, les caractéristiques de jeux F2P, les technologies mobiles et les dispositions temporelles du quotidien constituent les paramètres entourant l'insertion des pratiques de jeu dans la vie quotidienne des joueurs. Chaque dimension exerce une certaine influence sur les pratiques de jeu et chacune d'entre elles peut établir divers paramètres entourant le processus d'insertion des pratiques de jeu dans la vie quotidienne des joueurs.

Concernant les caractéristiques de jeu, il a été illustré comment une balance entre le « *stickiness* » et le « *slickness* » des jeux F2P permet aux joueurs d'harmoniser les pratiques de jeu à leurs différentes occupations du temps qui composent leur quotidien. En ce qui a trait du rôle des technologies mobiles, les résultats ont permis d'établir comment la portabilité, la connectivité et l'accessibilité permanente de l'appareil multiplient les moments de la vie quotidienne durant lesquels les pratiques de jeu peuvent s'insérer. Pour ce qui est des dispositions temporelles du quotidien, les résultats ont permis de voir comment les jeux peuvent s'insérer à travers un ensemble d'occupations quotidiennes et ce, à différents moments de la journée. Plus spécifiquement, il ressort de l'analyse que ce sont dans les temps interstitiels que les jeux tendent à s'insérer sur une base quotidienne, c'est-à-dire pendant les quelques minutes qui se manifestent entre deux occupations du temps.

Ce chapitre discutera d'abord les résultats en s'appuyant sur les principes de la théorie des pratiques sociales, c'est-à-dire en discutant comment ces trois dimensions convergent pour établir certaines conditions nécessaires à l'intégration des pratiques de jeu à la routine quotidienne des joueurs. Une deuxième section présentera comment cette convergence entre le temps, les

technologies mobiles et les jeux établit les conditions nécessaires à une ludification des temps interstitiels de la vie courante ainsi qu'à de nouvelles dynamiques de consommation au sein des jeux. Finalement, la dernière section de ce chapitre abordera les pratiques de jeu dans un contexte de vie quotidienne, soulevant ultimement les aspects situationnels et interconnectés de ces pratiques en lien avec les autres occupations de la vie courante des joueurs. Cette manière de contextualiser les pratiques de jeu permet d'illustrer de nouvelles dimensions relatives aux configurations matérielles et temporelles de ces pratiques, tout en illustrant leur intégration aux rythmes quotidiens des joueurs.

### **7.1 Les pratiques de jeu : La convergence du temps, de la technologie et des jeux**

Comme présenté au second chapitre, les pratiques sociales se définissent comme « un type de comportements “routinisés” qui se composent de plusieurs éléments, interconnectés les uns aux autres [...] » (Reckwitz, 2002 : 249). Les pratiques sociales représentent ainsi l'assemblage d'éléments clés, soit le matériel (Shove et al., 2012) et les temporalités (Meier et al., 2018). Cette perspective théorique et conceptuelle soulève l'interconnexion entre les configurations matérielles et temporelles pour expliquer comment les pratiques de jeu s'actualisent en fonction des trois dimensions soulevées dans l'analyse de l'expérience des joueurs. Il est nécessaire de rappeler que les éléments qui composent les pratiques sont en effet imbriqués et mutuellement dépendants (Shove et al., 2012), ce qui permet de comprendre comment ces dimensions peuvent s'interconnecter. En s'appuyant sur ces principes théoriques, il est possible de mettre en lumière comment les pratiques de jeu se constituent en fonction de la convergence des trois dimensions présentées. Sur la base des résultats présentés dans les trois chapitres précédents, il est possible de constater comment ce sont les liens entre le temps, les technologies mobiles et les caractéristiques

de jeu qui soutiennent l'intégration des pratiques de jeu dans le quotidien des joueurs. Puisque ces dimensions sont donc liées sur de multiples plans, il suffit de prendre en compte leur agencement pour pleinement illustrer comment les interactions de ces dimensions s'articulent et façonnent les pratiques de jeu.

En termes de caractéristiques de jeux F2P, le « *stickiness* », qui réfère essentiellement aux caractéristiques du jeu qui incite un joueur à passer le plus de temps possible dans le jeu (Pierce, 2010 ; Reynolds, 2016), repose autant sur des éléments liés aux technologies mobiles qu'au temps. Dans le cas des offres spéciales d'une durée limitée par exemple, qui tend à favoriser le « *stickiness* » des jeux selon les joueurs rencontrés, peuvent être offertes aux joueurs par l'entremise de la connectivité de leur appareil. Ainsi, les compagnies qui conçoivent et développent des jeux proposent des offres exclusives en fonction de leur capacité à effectuer des mises à jour via une connexion Internet, tout en exigeant un certain cadre temporel fixe (Luton, 2013 ; Paul, 2020). L'offre étant de courte durée, les joueurs qui souhaitent en profiter ont intérêt à se connecter à son jeu à l'intérieur du temps prévu. Les résultats de ce mémoire illustrent également comment la monétisation repose sur des aspects liés aux temps, notamment puisqu'elle tend à prolonger la durée des pratiques de jeu. Comme l'ont mentionné plusieurs joueurs, cette caractéristique de jeu permet en effet d'harmoniser la durée des pratiques de jeu à une longue disponibilité temporelle lors d'un temps libre.

Dans le but de maintenir un équilibre harmonieux entre les pratiques de jeu et la vie quotidienne, les résultats permettent de constater que le « *slickness* » des jeux repose aussi sur des dimensions relatives aux technologies mobiles et au temps. Référant aux caractéristiques qui permettent aux jeux de s'intégrer dans la vie quotidienne du joueur sans causer de « frictions » indésirables dans l'emploi du temps des joueurs, le « *slickness* » implique une considération plutôt

étroite du temps, au sens où le jeu peut être joué autant lorsque le joueur a une longue période de temps disponible dans son horaire que lorsqu'il n'a que quelques minutes de disponibles. En permettant aux joueurs de faire des parties courtes, comme pendant de courts moments d'attente du quotidien, les résultats illustrent comment le « *slickness* » des jeux peut notamment reposer sur la portabilité des appareils mobiles ainsi qu'à leur accessibilité permanente dans le quotidien, puisque l'appareil doit nécessairement être à portée de main pour qu'une pratique de jeu s'effectue dans un temps si limité.

Au sujet de la portabilité et de l'accessibilité permanente des appareils, ces dimensions permettent aux joueurs de cette étude d'avoir accès à leur appareil mobile en tout temps, comme en se réveillant, en se levant du lit, pendant le travail, dans les temps libres, mais également lors des déplacements dans le quotidien, comme lors des transports en commun ou pendant les temps morts courts qui peuvent survenir à tout moment. En fonction de la portabilité et l'accessibilité permanente de l'appareil, ces différents moments du quotidien peuvent potentiellement être transformés en des temps propices aux pratiques de jeu. Les résultats de ce mémoire illustrent comment ce processus repose aussi sur plusieurs caractéristiques de jeu, notamment sur la simplicité et la flexibilité des jeux, sur la possibilité d'effectuer des achats en cours de jeu pour prolonger la durée des pratiques ou, à l'inverse, d'effectuer des parties courtes si le joueur n'est pas disponible davantage.

De façon plus spécifique, l'interaction entre les configurations matérielles et temporelles découle sur des impacts notables entourant l'intégration des pratiques de jeu dans le quotidien des joueurs rencontrés. À partir des résultats, il est en effet possible de voir comment les dimensions relatives aux jeux et aux technologies mobiles découlent sur de nouvelles dispositions temporelles propices à l'intégration des pratiques de jeu. De toute évidence, le temps est ici un élément

structurel central dans l'expérience des joueurs de cette étude ; le temps émerge de leurs expériences comme une dimension omniprésente et donc fondamentale dans la constitution de leurs pratiques de jeu, tout en étant lié aux dimensions relatives aux technologies mobiles et aux caractéristiques des jeux.

Alors que d'autres recherches ont mis en lumière le rôle et l'importance de l'espace dans leur compréhension des pratiques de jeu (Hjorth & Richardson, 2009 ; Hjorth & Richardson, 2021 ; Pink et al., 2018), l'approche théorique de ce projet ainsi que l'expérience des joueurs mettent en lumière le rôle et l'importance du temps dans l'insertion des pratiques de jeu dans leur vie quotidienne. Les prochaines sections aborderont donc les aspects relatifs à la centralité du temps ainsi que leurs implications dans la compréhension des pratiques de jeu.

## **7.2 Les temps morts courts du quotidien : De nouveaux temps propices aux pratiques de jeu**

L'expérience des joueurs de cette étude a permis de comprendre comment les pratiques de jeu s'insèrent dans une variété de dispositions temporelles au quotidien. Tout d'abord, le vécu subjectif des joueurs permet de voir comment ceux-ci intègrent leurs pratiques de jeu à leurs temps libres, c'est-à-dire des temps qui sont généralement constitués d'une à plusieurs heures durant lesquelles les personnes n'ont pas à accomplir des tâches de leur quotidien. Dans le vécu des joueurs rencontrés, ces temps libres sont réservés de façon générale au divertissement, et surviennent la plupart du temps en fin de journée, le soir ou encore durant le week-end, pour ceux qui ont une pause du travail. L'insertion des pratiques de jeu dans les temps libres est un aspect qui rejoint d'autres études qui ont mis en lumière comment les pratiques de jeu intègrent des activités de loisirs des personnes et qui peuvent s'insérer dans les moments où un long temps libre permet leur actualisation (Brooks et al., 2016 ; Wearing et al., 2022).

Selon les résultats de ce mémoire, il semble que certaines caractéristiques relatives au « *stickiness* » des jeux permettent ce genre de pratiques, au sens où celles-ci offrent la possibilité aux joueurs qui le souhaitent de jouer pendant plusieurs heures d'affilée. Il est possible de constater, en fonction des résultats illustrés, comment des caractéristiques comme la monétisation qui prolonge le temps de jeu ou encore la possibilité de progresser et de réussir plusieurs accomplissements favorisent des pratiques de jeu qui peuvent s'échelonner sur plusieurs heures. Les résultats illustrent également comment l'insertion des jeux dans les temps libres est également sous-tendue par la flexibilité des jeux, qui elle s'inscrit plutôt dans les caractéristiques propres au « *slickness* ». Cette flexibilité offre la possibilité aux joueurs de cette étude de jouer pendant soit quelques minutes, ou plusieurs heures. Ce cas de figure illustre la façon dont la balance entre le « *stickiness* » et le « *slickness* » des jeux est nécessaire pour s'adapter à diverses manières de jouer, dont celles qui s'inscrivent dans les activités de divertissement s'actualisant dans les temps libres des personnes rencontrées dans le cadre de ce mémoire.

Là où le temps est particulièrement central dans le vécu des joueurs, c'est lorsque les pratiques de jeu s'insèrent dans les temps interstitiels (Chess, 2018) de leur quotidien. L'insertion des pratiques de jeu dans ces petits écarts de temps de la vie quotidienne est un phénomène que plusieurs études ont soulevé, tout en notant la nature occasionnelle des jeux et des pratiques (Bell et al., 2006 ; Howard, 2019 ; Hjorth & Richardson, 2021). Ces temps morts courts du quotidien — ou des « trous de temps », comme l'ont dit plusieurs joueurs dans les entretiens — parsèment leur vie courante. Ici, ces « trous temporels » peuvent être vus comme des temps interstitiels ou transitionnels entre deux occupations (Chess, 2018). Les occupations et les responsabilités en lien avec le travail, la famille ou autre créent en ce sens une structure temporelle tissée de « trous » (Chess, 2018). En effet, selon le vécu des personnes rencontrées, cette structure met en place les

dispositions temporelles nécessaires pour leur offrir la possibilité de jouer si elles le choisissent. Ces résultats sont donc en lien avec certains principes théoriques proposés par Giddens (1984) et Cockerham (2005) entourant les dispositions d’agir qui découlent d’une convergence entre la structure sociale et l’agentivité des personnes. En s’appuyant sur ces éléments théoriques, les résultats illustrent comment une certaine structure temporelle se crée en fonction des principes de « *stickiness* » et « *slickness* » des jeux et des occupations quotidiennes des joueurs. Le choix exercé par les joueurs de jouer dans des petits temps morts de leur quotidien est ainsi contextualisé en fonction de cette structure particulière.

Cela dit, les résultats de ce mémoire permettent de mieux comprendre comment plusieurs liens entre les dimensions relatives aux caractéristiques de jeu et aux technologies mobiles servent également à contextualiser cette intégration des jeux aux temps interstitiels de la vie quotidienne. Comme il est possible de le constater dans les résultats, une balance entre le « *stickiness* » et le « *slickness* » des jeux est nécessaire pour que les pratiques de jeu s’insèrent de façon harmonieuse dans les temps interstitiels. En effet, le « *stickiness* » incite un retour dans le jeu, ce qui incite par le fait même les joueurs de cette étude à trouver des moments dans leur quotidien pour retourner dans le jeu. Selon les résultats, il est possible de constater que les joueurs qui souhaitent profiter des bonus de connexion quotidienne ou encore des offres à durée limitée ont à trouver certains moments de leur quotidien pour aller chercher ces bonus dans le jeu ou encore profiter des offres spéciales avant qu’elles ne disparaissent. Étant perçus comme disponibles, les résultats mettent en lumière que les moments qui sont souvent choisis par les joueurs sont les temps interstitiels qui émergent entre deux occupations de leur quotidien. Ces courts moments, où les joueurs affirment n’avoir rien à faire, ou durant lesquels ils n’ont pas le temps d’accomplir d’autres tâches, sont ainsi conquis par les pratiques de jeu.

Le vécu des joueurs exploré dans cette étude a également permis de mieux comprendre comment le « *slickness* » des jeux mobiles F2P vient harmoniser l'insertion des pratiques de jeu dans les temps interstitiels. Puisque ces moments sont courts, certaines caractéristiques de jeu doivent permettre aux personnes de jouer et de quitter le jeu de façon totalement fluide et rapide, par exemple en fonction des parties courtes et de la simplicité des jeux, mais aussi de leur caractère interruptible (Chess, 2018 ; Hjorth & Richardson, 2021, Luton, 2013 ; Paul, 2020). Cette « interruptibilité » est nécessaire lorsque les temps morts courts peuvent être interrompus pour diverses raisons, comme devoir retourner travailler ou devoir attribuer une attention particulière à une tâche accomplie simultanément, comme l'ont mentionné plusieurs joueurs dans cette étude.

En permettant de jouer brièvement et en minimisant les conséquences qui pourraient découler de la fin abrupte d'une partie, les parties courtes, la simplicité et « l'interruptibilité » des jeux favorisent une réintégration répétitive des pratiques dans les temps morts courts du quotidien (Chess, 2018 ; Hjorth & Richardson, 2021). C'est notamment le cas, puisqu'une expérience de jeu peut être positive même si elle ne dure que quelques minutes ou même lorsqu'elle est interrompue, ce qui permet aux jeux de s'intégrer facilement aux routines et aux habitudes de la vie quotidienne des joueurs qui peuvent être des sources d'interruptions (Chess, 2018 ; Hjorth & Richardson, 2021).

Ultimement, l'expérience des joueurs rencontrés dans cette étude illustre comment l'équilibre entre le « *stickiness* » et le « *slickness* » des jeux peut avoir un rôle à jouer dans leur perception du temps qu'ils ont de disponible. Dans ce cas-ci, c'est en effet la disponibilité de temps *pour jouer* ; et celle-ci peut être transformée par les caractéristiques de jeu, mais particulièrement en fonction des appareils mobiles qui sont accessibles en permanence dans le quotidien des joueurs de cette étude. En effet, les appareils mobiles, omniprésents dans le quotidien des joueurs, ont

ultimement le potentiel de transformer le temps tel qu'il est vécu dans la vie de tous les jours (Green, 2002). En fonction des résultats illustrés dans ce mémoire, ce point soulève l'importance des dimensions relatives aux appareils mobiles dans l'insertion des pratiques de jeu dans les temps interstitiels du quotidien des joueurs, notamment celles de portabilité, de connectivité, de polychronicité et de polyvalence.

### **7.3 La permanence des jeux mobiles F2P dans le quotidien : Vers un « jeu perpétuel »**

Comme mentionné, la portabilité des appareils implique qu'ils peuvent être facilement transportés par les joueurs dans leur quotidien ; soit dans des endroits, comme au travail, à la maison ou d'autres lieux publics, soit lorsqu'ils sont en déplacement (Darmi & Albion, 2014 ; Schrock, 2015). Selon l'expérience des joueurs de cette étude, puisque l'appareil tend à être accessible en permanence en raison de cette portabilité, cette accessibilité multiplie les moments où les pratiques de jeu peuvent s'insérer. De plus, la connectivité de l'appareil mobile illustre comment celui-ci se connecte à l'Internet via les données cellulaires ou encore le réseau Wi-Fi disponible dans un lieu quelconque (Zheng & Ni, 2006). Cette connexion directe demeure permanente tant que l'appareil est connecté aux données cellulaires ou à un réseau Wi-Fi (Zheng & Ni, 2006).

Les résultats de ce projet illustrent comment cette idée d'accessibilité et de connectivité permanente de l'appareil mobile crée d'abord et avant tout certaines conditions nécessaires à ce que les pratiques de jeu s'insèrent dans les temps interstitiels du quotidien des joueurs, puisqu'elle met également les bases de l'accessibilité permanente des jeux. Ce point concorde avec d'autres études qui ont également soulevé l'importance des appareils mobiles comme paramètre clé des pratiques de jeu (Bell et al., 2006 ; Hajinejad, 2011 ; Hjorth & Richardson, 2009 ; Hjorth & Richardson, 2021 ; Mäyrä & Alha, 2021).

En s'appuyant sur le principe de dispositions d'agir de Cockerham (2005), les résultats montrent que le choix de jouer semble ainsi structuré en fonction des configurations matérielles des technologies mobiles et les occupations quotidiennes des joueurs. Ainsi, comme illustré par l'expérience des joueurs rencontrés dans cette étude, un temps mort court au travail, dans un lieu public ou encore à la maison, devient propice aux pratiques de jeu en fonction des affordances découlant de la portabilité, la connectivité et l'accessibilité permanente des appareils et des jeux en tout temps.

À partir des résultats, il est possible de constater que cette accessibilité permanente des appareils mobiles peut avoir une influence transformatrice sur la disponibilité temporelle perçue par les joueurs. En effet, cette disponibilité peut être perçue par les joueurs dès lors que leur appareil est à portée de main, même lorsqu'ils sont occupés à accomplir diverses actions dans leur quotidien. Plusieurs personnes ont effectivement raconté en entrevue qu'ils choisissent de jouer dans un contexte où elles sont simultanément occupées à cuisiner, à écouter la télévision ou encore lorsqu'elles se brossent les dents. Ainsi, il est possible de constater que les joueurs se « tournent » vers leurs appareils momentanément, pour quelques secondes ou quelques minutes, que ce soit pour répondre à des courriels, pour consulter les réseaux sociaux, pour tenter sa chance dans un niveau de *Candy Crush*, tout en de multiples tâches simultanément (Hjorth & Richardson, 2021).

Dans les résultats, c'est également à travers les principes de polyvalence et de polychronicité des pratiques de jeu qu'il est possible de voir comment les appareils mobiles et, par extension, la possibilité de jouer, s'insère à l'intérieur de temps réservés à d'autres tâches, découlant ainsi sur une versatilité temporelle. Ces tâches peuvent s'effectuer sur l'appareil lui-même, ou encore dans l'espace physique dans lequel se trouvent les personnes. En somme, les résultats soulèvent comment les liens entre l'appareil mobile et les jeux soutiennent les conditions

nécessaires à une certaine permanence des jeux dans le quotidien. Selon les résultats présentés dans ce mémoire, cette permanence illustre une *réinsertion* perpétuelle des pratiques de jeu dans les temps morts courts du quotidien, mais aussi dans les temps occupés des joueurs, ce qui transforme ces moments en des temps disponibles pour jouer, peu importe leur durée ou les occupations qui les caractérisent (Green, 2002).

Enfin, la nature « toujours en marche » (*always on* ; boyd, 2012 ; Deshbandhu, 2020) des appareils mobiles façonnent les manières dont les pratiques de jeu peuvent s'insérer au quotidien. De la même manière, l'expérience des joueurs rencontrés dans cette étude permet de voir comment l'aspect « toujours en marche » s'applique également aux jeux mobiles F2P. Les résultats mettent en lumière comment cet aspect permet de redessiner les contours des pratiques de jeu et crée les conditions d'émergence pour une réinsertion perpétuelle de ces pratiques dans le quotidien des joueurs (Crary, 2022).

L'idée de permanence des pratiques de jeu dans la vie quotidienne des joueurs de cette étude rappelle certains principes entourant le concept de jeu ambiant (*ambient play*) tel que proposé par Hjorth et Richardson (2014 ; 2016 ; 2021). Ce concept réfère à l'omniprésence du jeu dans la vie quotidienne et permet de situer les pratiques de jeu comme faisant partie des pratiques quotidiennes toujours en mouvement (Hjorth & Richardson, 2021). Cela dit, les résultats illustrent comment l'accessibilité permanente des appareils mobiles et des jeux qui découle sur une réinsertion perpétuelle des pratiques de jeu rejoint plutôt certains aspects propres au phénomène de contact perpétuel qui s'actualise en fonction des appareils mobiles (*perpetual contact*; Katz & Aakhus, 2002). Le concept de contact perpétuel rappelle comment les appareils mobiles permettent la possibilité d'une communication constante entre les personnes (Katz & Aakhus, 2002). Ce qui

est perpétuel dans ce cas-ci n'est pas le contact lui-même, mais plutôt la possibilité de le faire via les appareils mobiles (Schegloff, 2002).

Selon ces principes conceptuels, il est possible de voir comment l'expérience des joueurs de cette étude illustre un « jeu perpétuel » (*perpetual play*), c'est-à-dire la possibilité permanente d'intégration des pratiques de jeu à divers moments du quotidien. De plus, le jeu perpétuel témoigne, selon les résultats, des liens entre les caractéristiques des jeux F2P et les affordances des appareils mobiles. Le jeu perpétuel n'implique pas que les joueurs jouent en permanence ; l'expérience des joueurs de cette étude illustre plutôt le contraire. En effet, les pratiques de jeu peuvent être ponctuées d'interruptions (Chess, 2018 ; Hjorth & Richardson, 2021), et l'expérience des joueurs rencontrés révèle de mêmes constats. Certes, les pratiques de jeu peuvent parfois s'actualiser sur plusieurs heures, mais celles des joueurs rencontrés tendent généralement à s'insérer dans les temps interstitiels de leur quotidien (Chess, 2018). Par conséquent, le jeu perpétuel illustre plutôt comment les joueurs peuvent avoir en permanence la possibilité de jouer. La notion de jeu perpétuel pourrait ainsi apporter une contribution conceptuelle à la compréhension des dimensions qui façonnent l'insertion des pratiques de jeux mobiles F2P dans la vie quotidienne, à l'instar du jeu ambiant (*ambient play*; Hjorth & Richardson, 2014 ; 2016 ; 2021).

Comme mentionné précédemment, les technologies mobiles ont ultimement le potentiel de transformer le temps tel que vécu dans la vie de tous les jours (Green, 2002). Le temps est ainsi un aspect fondamental dans l'expérience des joueurs puisqu'il représente la dimension qui se voit transformée par les pratiques de jeu et de ce qu'elles impliquent en termes de technologies mobiles et de caractéristiques de jeu. Ultimement, il est possible de voir dans les résultats de ce mémoire que c'est l'assemblage entre la balance des caractéristiques de jeu et l'accessibilité permanente d'un appareil mobile portatif, connecté et polyvalent qui favorise une certaine ludification des

temps interstitiels du quotidien des personnes, ici illustrée par une insertion des pratiques de jeu en fonction de nouvelles disponibilités temporelles vécues par les joueurs. Selon le vécu des joueurs, cette ludification des temps interstitiels s'illustre également par une plus grande versatilité du temps, au sens où un seul moment du quotidien peut être dédié à différentes actions accomplies simultanément — incluant le fait de jouer — et ainsi devenir « extraproductif ».

En effet, cette dynamique s'illustre particulièrement lorsque les joueurs rencontrés mentionnent jouer sur leurs heures de travail, ou encore jouer pendant qu'ils font leurs tâches ménagères, ou pendant qu'ils font de l'exercice physique. En somme, il n'est pas seulement question que les jeux s'insèrent dans les courts temps morts qui sont déjà présents dans le quotidien des joueurs ; la convergence des caractéristiques de jeu et des technologies mobiles établit les bases d'un jeu perpétuel, ce qui en conséquence transforme certains temps interstitiels du quotidien en des temps propices aux pratiques de jeu.

#### **7.4 Les pratiques de jeu dans la vie quotidienne**

Comme l'illustrent les résultats présentés dans les sections précédentes, les pratiques de jeu sont le résultat d'une convergence entre les aspects relatifs au temps, aux technologies mobiles et aux jeux mobiles F2P. Cet entrecroisement des trois dimensions ne s'effectue pas de façon détachée, mais plutôt de façon intégrée aux différents contextes subjectifs du quotidien des personnes. Au plan conceptuel, puisque les pratiques sont des comportements « routinisés » (Reckwitz, 2002), il importe de les situer dans un contexte de « quotidienneté », où les routines sont récurrentes et se reproduisent dans la vie courante des personnes en fonction de négociations de contingences matérielles et temporelles (de Certeau, 1988 ; Giddens, 1984 ; Lefebvre, 1984 ; Meier et al., 2018). Pour Apperley (2010), situer les pratiques de jeu dans un tel contexte est une opération essentielle

pour comprendre comment elles ne se positionnent pas en rupture avec le quotidien, mais s'infiltrant dans les nécessités et les contraintes de la vie courante. Ce positionnement permet notamment de recadrer les pratiques de jeu comme une activité faisant partie du travail, des occupations et du plaisir qui constituent la vie quotidienne, et non comme une expérience immersive et désarticulée du contexte quotidien (Apperley, 2010).

Ce faisant, situer les pratiques de jeu dans un contexte de vie quotidienne a permis à cette étude d'illustrer comment les pratiques de jeu tendent à se cristalliser dans une mouvance de répétition et de reproduction des routines quotidiennes des joueurs (de Certeau, 1988 ; Giddens, 1984 ; Lefebvre, 1984). Les formes cycliques et récurrentes des pratiques de jeu ainsi que les paramètres qui caractérisent leur réinsertion perpétuelle dans le paysage quotidien des joueurs de cette étude donnent lieu à des formes spécifiques de pratiques de jeu. C'est notamment le cas pour les joueurs qui ont mentionné le fait de jouer tous les jours à des moments spécifiques et récurrents ; moments qui occupent par ailleurs des positions temporelles récurrentes dans le quotidien des joueurs, comme jouer le matin, avant de se lever pour aller au travail, par exemple. Ces formes de pratiques de jeu s'inscrivent ultimement dans une alliance cohérente avec le flux constant d'obligations et de séquences routinières qui structure le quotidien, jusqu'à en faire partie intégrante (Apperley, 2010 ; Hjorth & Richardson, 2021).

Cela dit, cette dynamique implique nécessairement une négociation entre les frontières des sphères de vie des joueurs. Les résultats présentés dans ce mémoire illustrent en effet que l'insertion des pratiques de jeu ne se fait pas en opposition à ces sphères. Selon l'expérience des participants et participantes, les pratiques de jeu se placent plutôt en relation avec leurs sphères de vie, au sens où elles imprègnent les autres pratiques aussi associées à ces sphères de vie. Comme les résultats permettent de le constater, le temps réservé au travail peut parfois être interrompu par

les pratiques de jeu. L'inverse a également été constaté ; les pratiques de jeu peuvent tout autant être interrompues par les obligations quotidiennes des joueurs, comme les responsabilités familiales, par exemple. Toutefois, les résultats laissent croire que ces interruptions deviennent parfois floues, notamment lorsque les joueurs jouent en accomplissant d'autres tâches simultanément. Dans ces circonstances, il est possible de voir comment les pratiques de jeu sont parfois enchâssées dans le quotidien, de façon à faire partie intégrante des routines quotidiennes des joueurs. Ce constat issu des résultats soulève certains questionnements entourant le brouillage des frontières entre les multiples sphères de vie des personnes. En effet, puisque le quotidien des personnes rencontrées dans cette étude contextualise les nombreux liens entre les pratiques de jeu et leurs autres sphères de vie, une multitude de négociations entre certaines frontières « poreuses » peut s'opérer au quotidien. Ces négociations peuvent se faire sur de multiples fronts, mais notamment sur la base du temps. Certains joueurs rencontrés ont en effet mentionné comment le temps réservé au jeu peut devenir extensible, c'est-à-dire empiéter sur le temps habituellement réservé à d'autres occupations.

Considérant que les pratiques de jeu étudiées dans ce mémoire peuvent s'actualiser en fonction du principe de jeu perpétuel, il est possible que ces négociations « inter-frontalières » prennent différentes formes selon les contextes subjectifs des joueurs, et ce, de façon constante. L'idée n'est donc pas de souligner la nécessité d'une hiérarchie préétablie en fonction des normes sociales relatives au travail ou à la famille, mais bien de comprendre comment l'intégration des pratiques de jeu au quotidien des joueurs mène aujourd'hui vers de nouvelles dimensions propres à ces négociations. En ce sens, les pratiques de jeu ne peuvent pas être comprises comme des loisirs ne se produisant qu'à certains moments isolés du quotidien ; elles s'étendent en fait bien au-delà des jeux, des appareils mobiles et du temps réservé au jeu (Crawford, 2011).

## **7.5 Limites et avenues pour les recherches futures**

Sur le plan des limitations, une certaine limite découle de l'utilisation de données secondaires, au sens où certaines dimensions auraient pu être explorées davantage avec les joueurs. Par exemple, un devis de recherche ancré dans la théorie des pratiques sociales aurait pu permettre d'explorer en profondeur d'autres aspects centraux à cette théorie, comme les significations symboliques (l'importance des loisirs, les motivations à jouer) et les compétences, les habiletés requises pour jouer, les connaissances des mécanismes propres aux jeux (Shove et al., 2012).

Puisque plusieurs joueurs ont mentionné cet aspect, d'autres recherches pourraient explorer davantage la durée des pratiques dans certains contextes d'utilisation simultanée, comme jouer pendant le travail ou lorsque les personnes s'adonnent à d'autres loisirs, comme regarder la télévision, l'entraînement, etc. Évidemment, l'attention et l'importance subjective attribuée à ces activités ne peuvent pas être tenues en compte sur le même pied d'égalité. Ainsi, il semble nécessaire d'explorer, subjectivement, comment les joueurs attribuent du sens à la simultanéité de leurs pratiques. En effet, il est important de comprendre comment les pratiques s'actualisent en même temps que d'autres activités.

Cependant, il faudrait aussi comprendre comment les personnes vivent ces dynamiques au quotidien et comment certains contextes peuvent les moduler. À la lumière des résultats, il est légitime de se questionner à savoir si une autre activité se retrouve nécessairement en « arrière-plan » lorsque la personne joue, ou le fait de jouer est lui-même une activité en arrière-plan lorsque la personne s'adonne à une autre activité ou occupation. Ce type de hiérarchisation subjective, explorée qualitativement, pourrait renseigner encore plus sur la place des jeux dans le quotidien et sur les rapports dynamiques qu'ont les joueurs avec le fait de jouer.

Par ailleurs, il semble également impératif d'explorer davantage les pratiques de jeu en fonction de certaines caractéristiques socioculturelles, comme le genre. En effet, considérant le grand nombre de personnes s'identifiant au sexe féminin dans l'échantillon de ce mémoire, il paraît nécessaire d'aborder l'étude des jeux F2P selon des approches conjointes entre la théorie des pratiques sociales et des théories féministes, notamment celles qui visent à mieux comprendre les pratiques de jeu des femmes (Chess, 2020 ; Green, 2005).

Les recherches sociologiques entourant les pratiques de loisirs des femmes ont parfois été abordées selon des approches critiques ancrées dans les courants féministes mettant en relief le genre comme facteur socioculturel modulant l'expérience des personnes (Aitchison, 2013 ; Wearing, 1998). Considérant le genre majoritairement féminin des joueurs rencontrés dans le cadre de ce mémoire, il semble qu'une importance particulière aurait pu être attribuée au concept de genre dans l'analyse des pratiques de jeu. Les objectifs de ce mémoire étant différents, cette approche n'a pas été préconisée. Il semble toutefois nécessaire de soulever ce point pour des recherches futures qui pourraient, dans la même veine que Chess (2012 ; 2018 ; 2020) et Green (2005), explorer les pratiques de jeux mobiles F2P dans le quotidien des personnes en fonction d'approches féministes et intersectionnelles (Chess, 2020). Puisque les discours populaires et scientifiques tendent à approcher les loisirs différemment dans des contextes genrés, ces approches pourraient notamment aider à améliorer la façon dont nous étudions les loisirs et plus spécifiquement les pratiques de jeu (Chess, 2020). Cette démarche pourrait notamment identifier des moyens pour résoudre certaines disparités en matière de loisirs et créer des possibilités ludiques pour tout le monde (Chess, 2020).

D'autres interrogations entourant les processus dynamiques de réinsertion perpétuelle des jeux mobiles dans les routines quotidiennes pourraient aussi s'appliquer à d'autres applications

mobiles, notamment dans un contexte grandissant de gamification (Hunter & Werbach, 2012). La gamification, ou l'utilisation d'éléments et de principes de conception de jeux dans des contextes non ludiques (Hunter & Werbach, 2012), est un phénomène occupant de plus en plus de place dans de multiples domaines sociaux (Trinidad et al., 2021), comme le travail (Ferrer-Conill, 2018), l'éducation (Khaddage et al., 2014), la santé (Afonso et al., 2020) et le monde des affaires (Jacob & Faatz, 2022). Il est ainsi possible que les dimensions et les implications discutées dans ce mémoire puissent contribuer à mieux comprendre comment ces applications « gamifiées » pourraient s'insérer dans la vie quotidienne des personnes qui les utilisent.

De plus, d'autres recherches futures pourraient employer l'approche théorique des pratiques sociales pour rendre compte de la façon dont les pratiques de jeu se constituent au sein d'un large ensemble de pratiques sociales réalisées au quotidien. Des notions comme les ensembles de pratiques (Schatzki, 2013), les complexes de pratiques (Shove et al., 2012), les métapratiques (Molander, 2011) ou les pratiques composées (Warde, 2013) pourraient apporter une contribution théorique notable pour identifier comment les pratiques de jeu peuvent faire appel à plusieurs pratiques intégratives ou dispersées dans le quotidien (Warde, 2014). Dans cette perspective, d'autres études portant sur les jeux mobiles F2P auraient non seulement à comprendre comment les pratiques s'insèrent dans le quotidien des joueurs, mais aussi comment elles s'intègrent dans — et négocient avec — un ensemble complexe de pratiques quotidiennes. Pour explorer le phénomène plutôt émergent des jeux mobiles F2P, il est néanmoins nécessaire d'explorer de façon spécifique les dimensions convergentes et constitutives des pratiques de jeu.

Bien que ce mémoire apporte une certaine contribution aux discussions déjà en cours entourant ce phénomène, plusieurs questionnements demeurent en suspens, notamment en ce qui a trait au rôle du temps et de l'omniprésence de la consommation au sein de ces jeux. Sur le plan

théorique, d'autres interrogations demeurent quant à la place des pratiques de jeu au sein des ensembles de pratiques quotidiennes qui structurent les routines quotidiennes des personnes. Considérant la centralité du temps dans l'expérience subjective des joueurs, d'autres recherches pourraient mettre en lumière son rôle comme dimension constitutive, ou possiblement tout aussi centrale, à l'organisation des ensembles de pratiques qui composent la vie sociale de tous les jours.

## Conclusion

Afin de comprendre comment les pratiques de jeux mobiles F2P s'insèrent dans le quotidien des joueurs, ce projet de mémoire s'est intéressé à l'expérience subjective de joueurs jouant à des jeux F2P sur une base quotidienne. L'approche théorique préconisée a permis de mettre en lumière comment les notions de structure et d'agentivité telles que proposées par Cockerham (2005) offrent une perspective sociologique pertinente pour contextualiser les pratiques de jeu. L'analyse thématique de contenu (Braun & Clarke, 2006) des entrevues qualitatives a rendu possible l'identification des configurations matérielles et temporelles des pratiques qui façonnent les pratiques de jeu ainsi que leur intégration dans la vie quotidienne des joueurs (Meier et al., 2018 ; Reckwitz, 2002 ; Shove et al., 2012).

L'analyse de ces expériences a d'abord permis de regrouper les caractéristiques en deux grandes dimensions, soit le « *stickiness* » et le « *slickness* ». En somme, l'analyse de l'expérience des joueurs permet de mieux cerner la façon dont les jeux peuvent être conçus pour s'adapter aux obligations et responsabilités quotidiennes sans causer de frictions ou d'engagements de temps indésirables. L'expérience des joueurs a également rendu possible l'identification de caractéristiques propres aux appareils mobiles selon quatre grandes dimensions, qui, à leur tour, rendent compte de l'influence des technologies mobiles sur la façon dont les pratiques de jeu s'intègrent au quotidien. Les pratiques de jeu sur appareil mobile s'effectuent ainsi selon la portabilité, la connectivité, la polychronicité et la polyvalence des appareils. Les résultats présentés ont permis de comprendre que les dynamiques d'utilisation d'un appareil mobile portatif, polyvalent et connecté en permanence à Internet créent de nouveaux temps favorables aux pratiques de jeu. C'est dans ce contexte que les appareils mobiles peuvent favoriser une réintroduction perpétuelle des pratiques de jeu dans le quotidien des joueurs.

La principale dimension qui a émergé du discours des joueurs est celle du temps. Sa centralité a été explorée en fonction de quatre dimensions, soit les types de temps, les moments de la journée, le positionnement temporel des pratiques (Meier et al., 2018) et les caractéristiques du temps. Les résultats ont permis de mieux comprendre à quels moments de la journée les joueurs avaient tendance à jouer, tout en intégrant à cette compréhension le concept de positionnement des pratiques de jeu. Celui-ci a permis de mieux comprendre quels sont les paramètres qui favorisent les moments de jeu qui composent la vie quotidienne des joueurs. Le rôle des temps interstitiels a par ailleurs été soulevé dans l'analyse comme étant une disposition temporelle clé, puisque la totalité des joueurs rencontrés en entrevue jouait dans ces petits « trous » de temps qui parsèment leurs journées.

Ces résultats ont été discutés afin de soulever certains questionnements concernant l'omniprésence des technologies et des jeux dans notre quotidien et de quelle façon ce contexte découle vers de nouveaux temps propices aux pratiques de jeu ainsi qu'à la consommation au sein des jeux. Dans un contexte social où le temps semble se « compresser » et « s'accélérer » (Wajcman, 2008), les jeux mobiles F2P peuvent être vus comme une version moderne, accélérée et « temporellement compressée » des loisirs commodifiés (Grainge, 2011). Une implication importante qui découle de cette ludification des temps interstitiels de la vie quotidienne est relative aux frontières entre les jeux et les autres sphères de vie des joueurs, notamment celles relatives au travail, à la famille et aux occupations du temps du quotidien.

Les résultats et les conclusions issues de ce mémoire relèvent l'importance d'étudier le phénomène des jeux F2P dans une perspective sociologique. Celle-ci permet de mieux comprendre les dimensions de ce phénomène qui dépasse le cadre des comportements individuels (Alha, 2019). Les points centraux qui ont été présentés illustrent par ailleurs l'importance de mieux comprendre

le rôle du temps dans les études sur les formes de pratiques de jeu. En appui des principes proposés par la théorie des pratiques sociales (Meier et al., 2018 ; Reckwitz, 2002 ; Shove et al., 2012), les résultats présentés dans ce mémoire ont pu illustrer comment les configurations matérielles et temporelles façonnent les pratiques de jeu et créent les conditions d'émergence à l'intégration des pratiques de jeu dans les petits temps morts du quotidien.

Non seulement les jeux mobiles F2P s'insèrent dans les moments les plus courts de la vie quotidienne des personnes rencontrées, mais ce processus se réalise en fonction de la permanence des jeux et de la technologie, qui à son tour illustre comment les pratiques se réinsèrent perpétuellement dans le quotidien des joueurs. Le concept de « jeu perpétuel », s'appuyant sur le concept de contact perpétuel proposé par Katz et Aakhus (2002) ainsi que sur le vécu des joueurs rencontrés pour ce projet, illustre ultimement la façon dont les jeux mobiles F2P imprègnent la vie quotidienne des joueurs et les diverses sphères qui la composent.

## **Bibliographie**

- Abeele, M. V., De Wolf, R., & Ling, R. (2018). Mobile media and social space: How anytime, anyplace connectivity structures everyday life. *Media and Communication*, 6(2), 5-14.
- Afonso, L., Rodrigues, R., Reis, E., Miller, K., Castro, J., Parente, N., Teixeira, C., Fraga, A. & Torres, S. (2020). Fammeal: A gamified mobile application for parents and children to help healthcare centers treat childhood obesity. *IEEE Transactions on Games*, 12(4), 351-360.
- Aitchison, C. C. (2013). *Gender and leisure: Social and cultural perspectives*. Routledge.
- Alha, K., Koskinen, E., Paavilainen, J., Hamari, J., & Kinnunen, J. (2014). Free-to-Play games: Professionals' perspective. *Proceedings of DiGRA Nordic 2014*.
- Alha, K. (2019). *The imbalanced state of free-to-play game research: A literature review*. Digital Games Research Association DiGRA 2019.
- Alha, K. (2020). The rise of free-to-play: How the revenue model changed games and playing.
- Apperley, T. (2010). *Gaming Rhythms: Play and Counterplay from the Situated to the Global*. Amsterdam Institute of Network Cultures.
- Bell, M., Chalmers, M., Barkhuus, L., Hall, M., Sherwood, S., Tennent, P., Brown, B., Rowland, D., Benford, S., Capra, M. & Hampshire, A. (2006). Interweaving mobile games with everyday life.

Dans *Proceedings of the SIGCHI conference on Human Factors in computing systems* (p. 417-426).

Boyatzis, R. E. (1998). *Transforming qualitative information: Thematic analysis and code development*. sage.

boyd, d. (2012). Participating in the Always-On Lifestyle. Dans *The social media reader* (p 71-76). New York University Press.

Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative research in psychology*, 3(2), 77-101.

Brockmann, T., Stieglitz, S., & Cvetkovic, A. (2015). Prevalent business models for the apple app store. *Wirtschaftsinformatik*, 13 (5), 1206-1221.

Brooks, F. M., Chester, K. L., Smeeton, N. C., & Spencer, N. H. (2016). Video gaming in adolescence: factors associated with leisure time use. *Journal of Youth Studies*, 19(1), 36-54.

Caron, A. H., & Caronia, L. (2007). *Moving cultures: Mobile communication in everyday life*. McGill-Queen's Press-MQUP.

Caronia, L. (2005). Feature report: Mobile culture: An ethnography of cellular phone uses in teenagers' everyday life. *Convergence*, 11(3), 96-103.

- Certeau, M. de. (1988). *The practice of everyday life* (traduit par S. Rendall). University of California Press.
- Chess, S. (2012). Going with the Flo: Diner Dash and feminism. *Feminist Media Studies*, 12(1), 83-99.
- Chess, S. (2018). A time for play: Interstitial time, Invest/Express games, and feminine leisure style. *New Media & Society*, 20(1), 105-121.
- Chess, S. (2020). *Play like a Feminist*. MIT Press.
- Chiapello, L. (2013). Formalizing casual games: A study based on game designers' professional knowledge. In *DiGRA Conference*.
- Cockerham, W. C. (2005). Health lifestyle theory and the convergence of agency and structure. *Journal of health and social behavior*, 46(1), 51-67.
- Cohen, A. M. (2009). Closing the gender gap in online gaming. *The Futurist*, 43(6), 10-11.
- Consalvo, M. (2012). Slingshot to Victory: Games, Play, and the iPhone. Dans *Moving data : the iphone and the future of media* (p. 184-194). Columbia University Press.

- Copier, M. (2007). *Beyond the magic circle: A network perspective on role-play in online games* [thèse de doctorat, Utrecht University].
- Costes, J. M., Kairouz, S. & Eroukmanoff, V. (2019). *Nouvelles pratiques de jeux vidéo en France en 2017*. Observatoire des jeux.
- Crary, J. (2022). *Scorched Earth: Beyond the Digital Age to a Post-Capitalist World*. Verso Books.
- Crawford, G. (2011). *Video gamers*. Routledge.
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative inquiry & research design : choosing among five approaches* (Third). SAGE Publications.
- Cypher M., & Richardson, I. (2006). *An actor-network approach to games and virtual environments*. Murdoch, WA, Australia: Murdoch University, 254–259.
- Dale, A. (1993). Le rôle de l'analyse secondaire dans la recherche en sciences sociales. *Sociétés contemporaines*, 14(1), 7-21.
- Darmi, R., & Albion, P. (2014). *A Review of Integrating Mobile Phones for Language Learning*. International Association for the Development of the Information Society.

- deMarrais, K. B., & Lapan, S. D. (2004). Qualitative interview studies: Learning through experience. Dans *Foundations for research* (p. 67-84). Routledge.
- Deshbandhu, A. (2020). *Gaming culture(s) in India: digital play in everyday life*. Routledge India.
- Drachen, A., Lundquist, E. T., Kung, Y., Rao, P., Sifa, R., Runge, J., & Klabjan, D. (2016). Rapid prediction of player retention in free-to-play mobile games. Dans *Twelfth artificial intelligence and interactive digital entertainment conference*.
- Drapeau, M. (2004). Les critères de scientificité en recherche qualitative. *Pratiques psychologiques*, 10(1), 79-86.
- Duchesne, S. (2017). De l'analyse secondaire à la réanalyse. Une innovation méthodologique en débats. *Recherches qualitatives, Hors-Série*, (21), 7-28.
- Duncum, P. (2002). Theorising everyday aesthetic experience with contemporary visual culture. *Visual Arts Research*, 4-15.
- Eklund, L. (2012). *The Sociality of Gaming: A mixed methods approach to understanding digital gaming as a social leisure activity* (thèse de doctorat, Acta Universitatis Stockholmiensis).

- Eklund, L. (2016). Who are the casual gamers? Gender tropes and tokenism in game culture. Dans T. Dan Leaver & M. Willson (dir.), *Social, casual and mobile games: The changing gaming landscape* (p. 15-30). New York, NY: Bloomsbury.
- Emirbayer, M., & Mische, A. (1998). What is agency?. *American journal of sociology*, 103(4), 962-1023.
- Evans, E. (2016). The economics of free: Freemium games, branding and the impatience economy. *Convergence*, 22(6), 563-580.
- Felski, R. (2000). The invention of everyday life. Dans *Doing Time* (p. 77-98). New York University Press.
- Ferrer-Conill, R. (2018). Playbour and the gamification of work: Empowerment, exploitation and fun as labour dynamics. Dans *Technologies of Labour and the Politics of Contradiction* (p. 193-210). Palgrave Macmillan, Cham.
- Giddens, A. (1976). *New rules of sociological method : a positive critique of interpretative sociologies* (Ser. Hutchinson university library). Hutchinson.
- Giddens, A. (1984). *The constitution of society: Outline of the theory of structuration*. University of California Press.

- Grainje, P. (2011). *Ephemeral Media: Transitory Screen Culture from Television to YouTube*. London: BFI.
- Green, N. (2002). On the move: Technology, mobility, and the mediation of social time and space. *The information society*, 18(4), 281-292.
- Green, E. (2005). Technology, leisure and everyday practices. Dans *Virtual Gender* (p. 195-210). Routledge.
- Guest, G., Bunce, A., & Johnson, L. (2006). How many interviews are enough? An experiment with data saturation and variability. *Field methods*, 18(1), 59-82.
- Guillemette, F. (2006). L'approche de la Grounded Theory; pour innover?. *Recherches qualitatives*, 26(1), 32-50.
- Hajinejad, N., Sheptykin, I., Grüter, B., Worpenberg, A., Lochwitz, A., Oswald, D., & Vatterrott, H. R. (2011). Casual mobile gameplay-on integrated practices of research, design and play. In *DiGRA Conference*.
- Hamari, J., Alha, K., Järvelä, S., Kivikangas, J. M., Koivisto, J., & Paavilainen, J. (2017). Why do players buy in-game content? An empirical study on concrete purchase motivations. *Computers in Human Behavior*, 68, 538-546.

Heaton, J. (1998). *Secondary analysis of qualitative data*. *Social Research Update* (22). Department of Sociology, University of Surrey. <http://www.soc.surrey.ac.uk/sru/SRU22.html>

Highmore, B. (2002). *The everyday life reader*. Psychology Press.

Hinds, P. S., Vogel, R. J., & Clarke-Steffen, L. (1997). The possibilities and pitfalls of doing a secondary analysis of a qualitative data set. *Qualitative health research*, 7(3), 408-424.

Hjorth, L., & de Souza e Silva, A. (2023). Playing with place: Location-based mobile games in post-pandemic public spaces. *Mobile Media & Communication*, 11(1), 52–58. <https://doi.org/10.1177/20501579221126959>

Hjorth, L., & Lammes, S. (2020). Playing with the ‘new normal’ of life under coronavirus. *The Conversation*, 6.

Hjorth, L., & Richardson, I. (2009). The waiting game: Complicating notions of (tele) presence and gendered distraction in casual mobile gaming. *Australian Journal of Communication*, 36(1), 23-35.

Hjorth, L., & Richardson, I. (2014). *Gaming in social, locative and mobile media*. Springer.

Hjorth, L., & Richardson, I. (2016). Mobile games and ambient play. Dans T. Dan Leaver & M. Willson (dir.), *Social, casual and mobile games: The changing gaming landscape* (p. 105-116). New York, NY: Bloomsbury.

Hjorth, L., & Richardson, I. (2021). Ambient Play: Understanding Mobile Games in Everyday Life. Dans *The Second Offline* (p. 123-140). Springer, Singapore.

Howard, K. T. (2019). Free-to-play or pay-to-win? Casual, hardcore, and hearthstone. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 4(3).

Huizinga, J. (1955). *Homo ludens : a study of the play-element in culture* (Ser. Beacon paperbacks, 15). Beacon Press.

Hunter, D., & Werbach, K. (2012). *For the win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business* (Vol. 2). Philadelphia, PA, USA: Wharton digital press.

Jacob, A., Faatz, A., Knüppe, L., & Teuteberg, F. (2022). Understanding the effectiveness of gamification in an industrial work process: an experimental approach. *Business Process Management Journal*.

Juul, J. (2010). *A casual revolution. Reinventing video games and their players*. Cambridge, MA: The MIT Press.

- Kallio, K. P., Mäyrä, F. & Kaipainen, K. (2011). At least nine ways to play: Approaching gamer mentalities. *Games and Culture*, 6(4). 327-353. DOI: 10.1177/1555412010391089
- Katz, J. E., & Aakhus, M. (2002). *Perpetual contact: Mobile communication, private talk, public performance*. Cambridge University Press.
- Keogh, B. (2016). Between aliens, hackers and birds: Non-casual mobile games and casual game design. Dans T. Dan Leaver & M. Willson (dir.), *Social, casual and mobile games: The changing gaming landscape* (p. 34-44). New York, NY: Bloomsbury.
- Khaddage, F., Lattemann, C., & Acosta-Díaz, R. (2014). Mobile gamification in education engage, educate and entertain via gamified mobile apps. Dans *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (p. 1654-1660). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- King Digital Entertainment. (2014a, 18 février). *Form F-1 Registration Statement*. <http://www.sec.gov/Archives/edgar/data/1580732/000119312514056089/d564433df1.htm>
- Koven, M. (2014). Interviewing: Practice, ideology, genre, and intertextuality. *Annual Review of Anthropology*, 43, 499-520.
- Kultima, A., Paavilainen, J., Kuittinen, J., Mäyrä, F., Saarenpaa, H., & Niemela, J. (2009). *GameSpace: Methods for Design and Evaluation for Casual Mobile Multiplayer Games*. University of

Tampere, Department of information studies and interactive media. Tampere: Research of interactive media.

Kumar, V. (2014). Making" freemium" work. *Harvard business review*, 92(5), 27-29.

Lefebvre, H. (1971). *Everyday life in the modern world* (traduit par S. Rabinovitch). Harper Torchbooks.

Lefebvre, H. (1991). *Critique of everyday life, volume I: introduction* (traduit par J. Moore). Verso.

Lelonek-Kuleta, B., Bartczuk, R. P., & Wiechetek, M. (2021). Pay for play–behavioural patterns of pay-to-win gaming. *Computers in Human Behavior*, 115, 106592.

Liao, S. (2021, 27 mai). *Forget next-gen consoles. The biggest gaming platform is already in your pocket.* Launcher. <https://www.washingtonpost.com/video-games/2021/05/27/mobile-games-spending/>

Long-Sutehall, T., Sque, M., & Addington-Hall, J. (2011). Secondary analysis of qualitative data: a valuable method for exploring sensitive issues with an elusive population?. *Journal of Research in Nursing*, 16(4), 335-344.

Luton, W. (2013). *Free-to-play: Making money from games you give away.* New Riders.

- Mäyrä, F. (2017). Pokémon Go: Entering the ludic society. *Mobile Media & Communication*, 5(1), 47–50. <https://doi.org/10.1177/2050157916678270>
- Mäyrä, F. & Alha, K. (2021). Mobile Gaming. Dans Kowert, R. & Quandt, T. (dir.), *The Video Game Debate 2* (107-118). Routledge.
- Meier, P. S., Warde, A., & Holmes, J. (2018). All drinking is not equal: how a social practice theory lens could enhance public health research on alcohol and other health behaviours. *Addiction*, 113(2), 206-213.
- Merchant, G. (2012). Mobile practices in everyday life: Popular digital technologies and schooling revisited. *British Journal of Educational Technology*, 43(5), 770-782.
- Merikivi, J., Tuunainen, V., & Nguyen, D. (2017). What makes continued mobile gaming enjoyable?. *Computers in Human Behavior*, 68, 411-421.
- Moore, C. (2011). The magic circle and the mobility of play. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 17(4), 373-387. DOI: 10.1177/1354856511414350
- Molander, S. (2011). Food, love and meta-practices: A study of everyday dinner consumption among single mothers. Dans *Research in Consumer Behavior* (Vol. 13, p. 77-92). Emerald Group Publishing Limited.
- Muriel, D. & Crawford, G. (2018). *Video Games as Culture*. Routledge.

- Muriel, D., & Crawford, G. (2020). Video games and agency in contemporary society. *Games and Culture, 15*(2), 138-157.
- Nieborg, D. B. (2015). Crushing candy: The free-to-play game in its connective commodity form. *Social Media + Society, 1*(2). <https://doi.org/10.1177/2056305115621932>.
- Nieborg, D. B. (2016). Free-to-play games and app advertising: The rise of the player commodity. Dans *Explorations in critical studies of advertising* (p. 38-51). Routledge.
- Pachler, N., Bachmair, B., & Cook, J. (2009). *Mobile learning: Structures, agency, practices*. Springer Science & Business Media.
- Paillé. P., & Mucchielli, A. (2016). *L'analyse qualitative en sciences humaines et sociales* (4e ed). Armand Colin.
- Palmeira, M. (2021). The Interplay of Micro-Transaction Type And Amount of Playing in Video Game Evaluations. *Computers in Human Behavior, 115*, 1-8. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106609>
- Pargman, D., & Jakobsson, P. (2008). Do you believe in magic? Computer games in everyday life. *European Journal of Cultural Studies, 11*(2), 225–243.
- Paul, C. A. (2020). *Free-to-play: Mobile video games, bias, and norms*. MIT Press.

- Pierce, S. (2010). "Stickiness" in games, or: Why you can't beat WoW. Gamasutra.  
[http://www.gamasutra.com/blogs/ShayPierce/20100130/86533/quotStickinessquot\\_in\\_Games\\_or\\_Why\\_you\\_cant\\_beat\\_WoW.php](http://www.gamasutra.com/blogs/ShayPierce/20100130/86533/quotStickinessquot_in_Games_or_Why_you_cant_beat_WoW.php)
- Pilarska, J. (2021). The constructivist paradigm and phenomenological qualitative research design. *Research paradigm considerations for emerging scholars*, 64-83.
- Pink, S., Hjorth, L., Horst, H., Nettheim, J., & Bell, G. (2018). Digital work and play: Mobile technologies and new ways of feeling at home. *European Journal of Cultural Studies*, 21(1), 26-38.
- Reckwitz, A. (2002). Toward a Theory of Social Practices A Development in Culturalist Theorizing. *European Journal of Social Theory*, 5(2), 243-263.
- Reynolds, J. (2016). *Youth, Poker and Facebook: Another Case of Candy Cigarettes?* [thèse de doctorat] University of Toronto.
- Rothenbuehler, P., Runge, J., Garcin, F., & Faltings, B. (2015, novembre). Hidden markov models for churn prediction. Dans *2015 sai intelligent systems conference (intellisys)* (p. 723-730). IEEE.
- Roulston, K., & Choi, M. (2018). Qualitative interviews. *The SAGE handbook of qualitative data collection*, 233-249.

- Rozner, S. (2021). Free to Play Mobile Game Design Fundamentals. Dans *The Digital Gaming Handbook* (p. 117-126). CRC Press.
- Runge, J., Gao, P., Garcin, F., & Faltings, B. (2014, août). Churn prediction for high-value players in casual social games. Dans *2014 IEEE conference on Computational Intelligence and Games* (p. 1-8). IEEE.
- Savard, A-C, Laforge, J-P., Dauphinais, S. & Kairouz, S. (2022, 23-25 novembre). *Online gambling and Free-to-Play games in Canada: portrait and trends*. Lisbon Addictions. Lisbon.
- Schatzki, T. (2013). The edge of change: On the emergence, persistence, and dissolution of practices. Dans *Sustainable practices* (p. 31-46). Routledge.
- Schegloff, E. A. (2002). Beginnings in the telephone. Dans J. E. Katz et M. A. Aakhus (dir.), *Perpetual contact: Mobile communication, private talk, public performance* (p. 284-300). Cambridge University Press.
- Schreier, M. (2018). Sampling and generalization. *The SAGE handbook of qualitative data collection*, 84-97.
- Schrock, A. R. (2015). Communicative affordances of mobile media: Portability, availability, locatability, and multimediality. *International Journal of Communication*, 9, (18), 1229-1246.

Shove E., Pantzar M. & Watson M. (2012). *The Dynamics of Social Practice: Everyday Life and How it Changes*. Sage.

Seidman, I. (2006). *Interviewing as qualitative research: A guide for researchers in education and the social sciences*. Teachers college press.

Sifa, R., Hadiji, F., Runge, J., Drachen, A., Kersting, K., & Bauckhage, C. (2015). Predicting purchase decisions in mobile free-to-play games. Dans *proceedings of the AAAI conference on artificial intelligence and interactive digital entertainment* (Vol. 11, No. 1, p. 79-85).

Sztompka, P. (2008). The focus on everyday life: A new turn in sociology. *European review*, 16(1), 23-37.

Taylor, T. L. (2012). *Raising the stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming*. Mit Press.

Tomita, H. (2021). The doubling of time and place. Dans *The Second Offline* (p. 3-23). Springer, Singapore.

Trinidad, M., Calderón, A., & Ruiz, M. (2021). GoRace: a multi-context and narrative-based gamification suite to overcome gamification technological challenges. *IEEE Access*, 9, 65882-

65905.

Verbeek, P. (2005). *What things do: philosophical reflections on technology, agency and design*. University Park, PA: Pennsylvania State University Press.

Wajcman, J. (2008). Life in the fast lane? Towards a sociology of technology and time. *The British journal of sociology*, 59(1), 59-77.

Warde, A. (2013). What sort of a practice is eating?. In *Sustainable practices* (p. 33-46). Routledge.

Warde, A. (2014). After taste: Culture, consumption and theories of practice. *Journal of Consumer Culture*, 14(3), 279-303.

Wearing, B. (1998). *Leisure and feminist theory*. Sage.

Wearing, S. L., Porter, D., Wearing, J., & McDonald, M. (2022). Exploring adolescent computer gaming as leisure experience and consumption: some insights on deviance and resistance. *Leisure Studies*, 41(1), 28-41.

Whitson, J. R., & Dormann, C. (2011). Social gaming for change: Facebook unleashed. *First Monday*.

Whitson, J., & French, M. (2021). Productive play: The shift from responsible consumption to responsible production. *Journal of Consumer Culture*, 21(1), 14-33.

Whittington, R. (2010). Giddens, structuration theory and strategy as practice. *Cambridge handbook of strategy as practice*, 109-126.

Wijman, T. (2021, 22 décembre). *The Games Market and Beyond in 2021: The Year in Numbers*. Newzoo. <https://newzoo.com/insights/articles/the-games-market-in-2021-the-year-in-numbers-esports-cloud-gaming>

Yamaguchi, S., Iyanaga, K., Sakaguchi, H., & Tanaka, T. (2017). The substitution effect of mobile games on console games: an empirical analysis of the Japanese video game industry. *The Review of Socionetwork Strategies*, 11(2), 95-110. <https://doi.org/10.1007/s12626-017-0014-1>

Zaiets, S. (2020). *Why AAA Studios Shift to Games-as-a-Service (GaaS) Model*. Gridly. <https://www.gridly.com/blog/games-as-a-service/>

Zheng, P., & Ni, L. M. (2006). Spotlight: the rise of the smart phone. *IEEE Distributed Systems Online*, 7(3), 3-3.

## Annexes

### Annexe A : Guide d'entrevue

#### *Guide d'entrevue — Joueurs F2P*

##### **Introduction**

Dans le cadre de cette entrevue, nous vous demanderons de nous raconter votre expérience avec les jeux F2P, tant vos expériences passées que présentes en lien avec ces jeux. **L'objectif de cette recherche est donc de comprendre, à partir des histoires et de l'expérience de plusieurs joueurs avec les jeux F2P, comment le jeu s'inscrit dans le parcours des joueurs, quels rapports les joueurs entretiennent avec cette activité et comment ces rapports se transforment à travers le temps.** Comme nous sommes intéressés par votre propre expérience, il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses. L'entrevue devrait durer environ **1 h 30 à 2 h**.

Dans le cadre de l'entrevue, nous vous invitons à réfléchir à quelques éléments clés de votre histoire avec les jeux. Nous allons notamment explorer de manière assez détaillée vos premières expériences, certains événements marquants, vos motivations à jouer et à effectuer des microtransactions en cours de jeu, l'impact de la pandémie de COVID-19 et les bénéfices que vous retirez de votre expérience avec les jeux F2P. Afin de faciliter l'exploration de votre expérience avec les jeux F2P, nous utiliserons un outil qui prend la forme d'une ligne du temps. Celle-ci se veut un support visuel qui nous aidera tout au long de cette entrevue et des entrevues à venir à réfléchir et à situer les moments clés de votre trajectoire avec les jeux F2P dans le temps.

Avant de commencer, j'aimerais vous préciser que, bien que vous ayez complété un sondage sur le web, je n'ai personnellement eu accès à aucune de vos réponses.

Par jeux F2P, nous faisons référence aux jeux à téléchargement gratuit pour lesquels les joueurs n'ont pas à payer pour jouer ou se les procurer. Ces jeux se caractérisent par la possibilité d'effectuer des paiements pendant le jeu, des microtransactions, de façon à augmenter les chances de gagner du joueur, pour l'aider à progresser ou pour avancer plus rapidement dans le jeu, ou pour obtenir d'autres formes de privilèges ou de contenu.

#### **I. QUESTIONS D'INTRODUCTION — EXPÉRIENCES AUJOURD'HUI**

1. Comme l'entretien portera sur votre expérience avec les jeux F2P, j'aimerais que vous me parliez d'abord du jeu F2P auquel vous jouez le plus souvent en ce moment ou votre jeu préféré? Quels sont ses objectifs ? Racontez-moi la dernière fois que vous avez-joué.

**NOTE À L'INTERVIEWER** – L'objectif de cette question est de situer l'univers de jeu et contextualiser les questions qui vont suivre.

## **II. ACQUISITION / RÉTENTION / MONÉTISATION**

2. Maintenant que vous m'avez parlé du jeu auquel vous jouez, qu'est-ce qui vous a attiré vers ce jeu en particulier ? Comment avez-vous connu ce jeu ?

**NOTE À L'INTERVIEWER** – Explorer le contexte dans lequel le jeu a été découvert.

3. De façon spécifique, qu'est-ce qui vous motive à continuer à jouer à ce jeu ?

**NOTE À L'INTERVIEWER** – Explorer les différentes motivations à jouer qui sont mentionnées, les bénéfices ou les conséquences, les différents aspects agréables associés à l'expérience de jeu, etc.

4. De manière générale, qu'est-ce qui peut vous inciter à déboursier de l'argent lorsque vous jouez à ce jeu ?

**NOTE À L'INTERVIEWER** – Explorer les raisons de payer, les bénéfices ou les conséquences, ce que les microtransactions apportent de plus à l'expérience de jeu ou en quoi elles nuisent à cette expérience, etc.

**NOTE À L'INTERVIEWER** – Si le participant aborde la question de la monétisation via d'autres jeux F2P auxquels ils jouent, continuer l'exploration avec lui. Il est important de rester centré sur l'expérience et non les opinions sur la monétisation.

5. De façon générale, qu'est-ce qui ferait en sorte que vous pourriez arrêter de jouer à ce jeu ?

**NOTE À L'INTERVIEWER** – Explorer les différentes raisons mentionnées, si les raisons sont davantage associées au jeu, à l'entourage ou à l'expérience du joueur, les différents aspects décevants associés à l'expérience de jeu, etc.

### III. TRAJECTOIRE DU JOUEUR

#### i. Premières expériences et évolution des habitudes de jeu

6. Pensez à la première fois où vous avez joué à un jeu F2P. J'aimerais que vous me racontiez votre expérience au meilleur de votre souvenir.

*Explorer les thèmes suivants dans la première expérience*

- a) Âge
- b) Circonstances (lieux, personnes)
- c) Caractéristiques du jeu
- d) Quel(s) jeu(x)
- e) Émotions vécues
- f) Motivations à jouer
- g) Bénéfices, méfaits
- h) Microtransactions effectuées (début, circonstances, formes de monétisation, etc.)
- i) Qu'est-ce que la personne a retiré de cette première expérience

**NOTE À L'INTERVIEWER** — Explorer les multiples facettes de la première expérience et situer le tout sur la ligne du temps.

#### ii. Évolution des pratiques depuis la première expérience à aujourd'hui

7. Maintenant que nous avons abordé votre première expérience, j'aimerais reconstruire avec vous l'évolution de vos pratiques avec les jeux F2P depuis cette première expérience jusqu'à aujourd'hui (en termes de jeux, fréquence, motivations, bénéfices, etc.). Comment expliquez-vous les changements qui sont survenus dans vos habitudes entre cette première expérience et aujourd'hui ?

*Explorer les thèmes suivants dans les changements*

- a) Types de jeux
- b) Fréquence
- c) Caractéristiques du jeu
- d) Motivations à jouer
- e) Bénéfices, méfaits
- f) Microtransactions effectuées (raisons, circonstances, formes de monétisation, etc.)
- g) **SI C'EST LE CAS** : les raisons qui ont poussé le joueur à arrêter de jouer

**NOTE À L'INTERVIEWER** – Reconstruire avec le participant sa trajectoire avec les jeux. Explorer avec lui les moments clés de sa trajectoire et les **changements** survenus dans son expérience ainsi que les **circonstances** entourant ces changements (ex. sont-ils liés à des événements en particulier).

**NOTE À L'INTERVIEWER** – Situer le tout sur la ligne du temps.

8. De quelle manière ces jeux s'intègrent dans votre quotidien à travers vos différentes occupations?

*Thèmes à explorer*

- a) Accessibilité, flexibilité, adaptabilité
- b) Temps

### **iii. Points tournants**

9. En regardant derrière-nous, il est généralement possible d'identifier certains «points tournants» dans notre histoire, des moments où des changements importants ont eu lieu. Les points tournants peuvent être de différentes natures et avoir lieu pour différentes raisons. Dans le cas qui nous intéresse aujourd'hui, il s'agit d'événements qui ont eu un impact important sur votre trajectoire avec les jeux F2P. Racontez-moi ces points tournants dans votre trajectoire avec les jeux F2P.

**NOTE À L'INTERVIEWER** — Détailler les raisons qui font que ce sont des points marquants, en quoi ils sont marquants ? Explorer les circonstances, impacts, etc.

### **iv. La pandémie de COVID-19**

10. Parlant de point tournant, j'aimerais qu'on parle de l'impact qu'a pu avoir la pandémie sur vos habitudes de jeu F2P.
11. À la lumière de vos réponses, diriez-vous que la pandémie de COVID-19 a été un point tournant dans votre trajectoire avec les jeux F2P ? Parlez-moi des raisons qui vous mènent à penser cela ?

## **IV. BÉNÉFICES ET MÉFAITS DES JEUX F2P DANS L'EXPÉRIENCE DU JOUEUR**

### **i. Expérience positive mémorable**

12. J'aimerais maintenant vous demander de penser à LA ou à L'UNE des expériences avec les jeux F2P que vous qualifieriez de mémorables dans votre histoire. Racontez-moi cette expérience.

*Explorer les thèmes suivants dans l'expérience mémorable*

- a) Type de jeu
- b) Circonstances (lieux, personnes)
- c) Caractéristiques du jeu
- d) Performance du joueur
- e) Émotions vécues
- f) Motivations à jouer
- g) Bénéfices retirés
- h) Microtransactions effectuées
- i) Les impacts potentiels de cette expérience sur la relation avec les jeux F2P aujourd'hui

**NOTE À L'INTERVIEWER** — Explorer les différents aspects qui font que cette expérience est mémorable selon le participant.

13. De manière générale, au-delà cette expérience mémorable, qu'est-ce que le jeu vous apporte en termes de bénéfices ? Quel est la fonction du jeu dans votre vie ?

**NOTE À L'INTERVIEWER** – Si des bénéfices ont été mentionnés précédemment, résumez ces derniers et vérifiez si le participant souhaiterait ajouter certains éléments.

### **ii. Expérience la plus décevante**

14. J'aimerais maintenant vous demander de penser à LA ou à L'UNE des expériences de jeu que vous qualifieriez de plus décevantes dans votre histoire. Pouvez-vous me parler de cette expérience ?

*Explorer les thèmes suivants dans l'expérience décevante*

- a) Type de jeu
- b) Circonstances (lieux, personnes)
- c) Caractéristiques du jeu
- d) Performance du joueur

- e) Émotions vécues
- f) Raisons qui ont poussé à arrêter de jouer, si c'est le cas
- g) Méfaits vécus
- h) Microtransactions effectuées
- i) Les impacts potentiels de cette expérience sur la relation avec les jeux F2P aujourd'hui

**NOTE À L'INTERVIEWER** — Explorer les différents aspects qui font que cette expérience est décevante selon le participant.

15. De manière générale, au-delà cette expérience décevante, diriez-vous que le jeu a pu avoir des effets indésirables ou des conséquences négatives dans votre vie ? Sur votre entourage ?

**NOTE À L'INTERVIEWER** – Si des méfaits ont été mentionnés précédemment, résumez ces derniers et vérifiez si le participant souhaiterait ajouter certains éléments.

16. Diriez-vous que vos habitudes de jeu F2P vous ont préoccupé dans la dernière année ?

**NOTE À L'INTERVIEWER** – Si le participant a été préoccupé, explorez quels aspects de ses habitudes l'ont préoccupé. Demandez si la personne a recherché de l'information ou consulté des services d'aide.

## V. CONCLUSION

### i. Conclusion

L'entrevue est maintenant terminée, y a-t-il d'autres aspects de votre expérience avec les jeux qui n'ont pas été abordés et qui nous aideraient à mieux comprendre votre trajectoire avec les jeux ? Avez-vous des commentaires ou réflexions au terme de l'entrevue ?

**En conclusion, j'aimerais vérifier avec vous si vous acceptez d'être recontacté afin de participer aux phases de suivi de ce projet. Votre participation consistera à répondre à un sondage web comme vous l'avez déjà fait dans le cadre de ce projet ou à une seconde entrevue comme nous venons tout juste de la faire ensemble. Acceptez-vous d'être recontacté dans les prochains mois à cette fin?**

