

A hand holding a smartphone displaying a mobile game interface. The game shows a character in a 3D environment with various UI elements like a map, health bar, and inventory. The background is dark and slightly blurred.

L'omniprésence des jeux mobiles *Free-to-Play* (F2P) dans la vie quotidienne

Un phénomène marqué par le temps, la technologie et les jeux

Laforge, J.-P., MA¹, Kairouz, S., PhD¹ & Savard, A.-C., PhD² (2023)

1: Département de sociologie et anthropologie, Université Concordia

2: École de travail social et de criminologie, Université Laval

Mise en contexte

❖ Que sont les jeux mobiles F2P?

- Jeux gratuits téléchargeables sur les **appareils mobiles** et jouables à tout moment et en tout lieu (Mäyrä & Alha, 2021);
- Proposent des achats en cours de jeu — « **microtransactions** » — pour obtenir des privilèges dans le jeu, ce qui permet de générer des revenus (Mäyrä & Alha, 2021; Whitson & Dormann, 2011).

❖ Populaires, les jeux mobiles F2P?

- **93,2 milliards** de dollars en revenus en 2021 (+ 7,3 % depuis 2020) et **103,5 milliards** de dollars en 2022 (+ 5,1 % depuis 2021)
(Wijman, 2021; 2022)
- **Jeux populaires au Canada** : Jeux de *puzzle* (*Candy Crush, Gardenscapes*) et jeux de gestion (*SimCity, FarmVille*)
(Savard et al., 2022)

Mise en contexte

❖ Conception des jeux mobiles F2P :

- **Engagement répétitif** : encourager les joueurs à jouer et les inciter à dépenser de l'argent (monétisation) (Luton, 2013);
- **Ajustements constants** : grâce aux données générées par les joueurs, les compagnies de jeux peuvent adapter le jeu (Rozner, 2021).

❖ Les jeux mobiles F2P dans la vie quotidienne :

- Jouer dans les «**contours**» des occupations quotidiennes et pendant les **temps morts** (Hjorth & Richardson, 2021);
- **Intervalles de jeu irréguliers** — soit dictés par la vie quotidienne des joueurs, soit par les caractéristiques des jeux (Chess, 2018).

Pratiques de jeu et vie quotidienne

Comment les pratiques de jeux mobiles F2P
s'insèrent-elles dans la vie quotidienne des joueurs?

❖ **Accent sur les facteurs «environnementaux» des pratiques** : Explorer comment les caractéristiques de jeu ainsi que les aspects liés aux technologies mobiles et au temps façonnent l'intégration des pratiques de jeu dans la vie quotidienne des joueurs.

Cadre théorique

Théorie de la structuration et théorie des pratiques sociales

La structuration → convergence entre **structure** et
agentivité des joueurs («dispositions d'agir»)
(Giddens, 1984 ; Cockerham, 2005)

Les pratiques : Comportements «routinisés»
(Reckwitz, 2002)

Matérialités et temporalités des pratiques
(Meier et al., 2018 ; Shove et al., 2012)

Methodologie

Procédure et échantillonnage

- ❖ **Paradigme constructiviste:** Compréhension centrée sur le sens que les joueurs attribuent à leurs expériences;
- ❖ **Entretiens qualitatifs** semi-structurés (\bar{x} =89 minutes);
- ❖ **Critères:** 18 ans et plus, jouer quotidiennement aux F2P sur appareils mobiles, avoir effectué au moins une microtransaction par mois dans les 12 derniers mois.

Participant.e.s (n=15)

- ❖ 11 femmes, quatre hommes, 22-56 ans (\bar{x} =36 ans), 10 francophones, cinq anglophones.

Analyses

- ❖ Analyse thématique de contenu. (Braun & Clarke, 2016)

Caractéristiques de jeux F2P

«Stickiness»
&
«Slickness»

Technologies mobiles

Connectivité
&
Portabilité

Temps

*Positionnement
temporel*
&
Temps interstitiels

Caractéristiques de jeux F2P

«*Stickiness*»
&
«*Slickness*»

Technologies
mobiles

Connectivité
&
Portabilité

Temps

*Positionnement
temporel*
&
Temps interstitiels

«stickiness»

Monétisation qui prolonge les pratiques

« Admettons que je suis en train d'écouter la télévision puis que je suis en train de jouer à **Candy Crush**, 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, bien je vais le **dépenser, le 3 \$ pour pouvoir continuer à jouer** puis rester dans ma lancée [...]. »

– Gaëlle, 32, F, *Cooking Diary, Candy Crush*

«*slickness*»

Fonctions temporisatrices

« [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*

«stickiness»

Bonus de connexion quotidienne

« [...] 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

«*slickness*»

Parties courtes

« **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 [...]. **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*

«*Stickiness*»

Trop de «*stickiness*» dans les jeux...

Intégration potentiellement conflictuelle des pratiques de jeu dans les obligations quotidiennes des joueurs

«*Slickness*»

Trop de «*slickness*» dans les jeux...

Possibilité d'abandon des pratiques de jeu ; le jeu tombe dans «l'oubli»

Caractéristiques de jeux F2P

«*Stickiness*»
&
«*Slickness*»

Technologies mobiles

Connectivité
&
Portabilité

Temps

*Positionnement
temporel*
&
Temps interstitiels

Connectivité

Pratiques en fonction des données cellulaires

« 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 des gros forfaits**, fait qu'on peut **jouer n'importe quand**.»

— Delphine, F, *Candy Crush*, *Plants vs. Zombies II*

Portabilité

Accessibilité permanente de l'appareil

« 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

Caractéristiques de jeux F2P

«Stickiness»
&
«Slickness»

Technologies mobiles

Connectivité
&
Portabilité

Temps

Temps interstitiels
&
*Positionnement
temporel*

Temps interstitiels

(Chess, 2018)

« 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

Positionnement temporel

*avant le lever, pendant le (télé)travail, après les obligations et responsabilités
[matin, midi, 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**. 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

Le «*Stickiness*» et le «*Slickness*» des jeux : une question d'équilibre

- ❖ Une balance entre les caractéristiques propres au «*stickiness*» et au «*slickness*» permet aux joueurs d'harmoniser leurs pratiques de jeu à leurs occupations quotidiennes
- ❖ **Jeux harmonieusement omniprésents** : Les pratiques de jeu s'intègrent aux routines et autres activités courantes qui se répètent et se reproduisent dans le quotidien des joueurs.

Le temps, la technologie et les jeux :

Conditions d'émergence au **jeu perpétuel**

- ❖ **La centralité du temps** dans les caractéristiques et les pratiques de jeu et **l'accessibilité constante** des appareils mobiles ;
- ❖ **Jeu perpétuel** → comment les appareils mobiles permettent la possibilité constante de jouer ;
- ❖ L'importance du contexte pour comprendre les pratiques de jeu comme un résultat entre les choix et les possibilités de jouer (**dispositions d'agir** [Cockerham, 2005])

L'omniprésence des jeux mobiles F2P dans le quotidien : source de préoccupations?

- ❖ **Préoccupations au niveau des jeux** : jeux conçus pour attirer les joueurs et inciter les dépenses d'argent, personnalisation de l'expérience de jeu pour la rendre toujours plus attrayante;
- ❖ **Préoccupations au niveau des appareils mobiles** : Utilisation accrue, connectivité des appareils et partage de données générées par les joueurs, intolérance au «vide»;
- ❖ **Préoccupations au niveau du temps** : Brouillage des frontières entre les jeux et les sphères de vie des joueurs; au-delà du «temps de jeu», comment les jeux interfèrent-ils (ou non) avec le quotidien?



Merci pour votre temps!