

Les usages des Baladeurs MP3

Vincent Bullich, Patrick Guillaud, Didier Bieuvelet

Université Stendhal-Grenoble 3, Laboratoire GRESEC, France

La diffusion des baladeurs MP3¹ se réalise de façon fulgurante : les ventes mondiales sont passées de 3,3 millions d'unités il y a cinq ans à près de 130 millions en 2005.² Si ce succès est souvent présenté comme la prolongation du succès du baladeur, analogique ou CD, une brève étude de l'appareil montre à tel point cette vision est réductrice. Il s'agit en effet de ne pas ignorer les spécificités techniques de ce nouveau type de lecteur portable, spécificités qui le distinguent radicalement de ses prédécesseurs. De fait, le succès de cet appareil au détriment de ses concurrents antérieurs a de quoi surprendre quand on considère la nécessité pour celui-là d'intégrer des dispositifs techniques relativement complexes et coûteux (composés *a minima* de micro-ordinateurs auxquels s'adjoignent généralement des réseaux de télécommunications et plateformes Internet) alors que ceux-ci fonctionnaient de façon autonome (suivant le principe support enregistré/lecteur).

C'est précisément la réaction de l'utilisateur à cette intégration *sine qua non* de l'outil à un dispositif que nous avons souhaité interroger au cours de cette enquête.

Pour ce faire, nous avons dans un premier temps appréhendé les usages de ces baladeurs MP3 dans une approche généalogique, c'est-à-dire par une mise en perspective avec les travaux réalisés sur les usages du baladeur analogique. Nous nous sommes ensuite concentrés sur les propriétés inédites des usages liés à ces appareils. Nous avons, pour cela, réalisé une étude ergonomique dont l'objectif était de définir les potentialités et contraintes d'usages de l'ordre de la prescription ou inscrites dans les outils mêmes. Puis, nous avons mené une enquête auprès de trois populations qui constituent le cœur de cible des campagnes de marketing - lycéens, étudiants et jeunes actifs – afin d'identifier par l'intermédiaire d'une vingtaine d'entretiens semi-directifs (individuels ou en groupe) des aspects représentatifs des usages effectifs de ces appareils.

Nous présenterons donc dans une première partie le travail préparatoire à notre enquête soient une très brève analyse du contexte de production de ces baladeurs, une revue des études réalisées sur les usages du baladeur (analogique, CD puis MP3) et la définition du cadre théorique utilisé pour l'interprétation des données recueillies.

¹ Terme générique désignant un ensemble d'appareils portable permettant la lecture de fichiers électroniques musicaux de formats divers. Le MP3 apparaissant comme le plus populaire de ces formats, il définit génériquement dans le langage usuel l'ensemble de ces formats.

² Source : l'Atelier, société de veille technologique, information disponible sur le site : <http://www.atelier.fr/industrie/ventes,baladeurs,mp3,pourraient,atteindre,2308,millions,unites,2009-31618-28.html>

Une seconde partie sera consacrée à l'enquête elle-même, sa méthodologie et ses résultats, et présentera successivement l'étude ergonomique puis l'enquête qualitative.

I. Recherches antérieures sur les baladeurs

Il existe assez peu d'études en sciences humaines et sociales portant exclusivement sur le baladeur.

Une première catégorie de travaux, prépondérante, se définit par une appréhension sociologique des usages de l'appareil. Initiées dès 1981 par un chercheur de l'université de Tokyo, Shuhei Hosokawa, ces recherches s'intéressent principalement aux mutations induites par le *Walkman* sur la perception par l'auditeur de l'environnement spatial urbain (Hosakawa, 1989 ; Cave, Cotten, 1984). Est mise en avant notamment l'hypothèse d'une perméabilité des sphères publique et privée que favoriseraient l'écoute de musique au casque (Chambers 1985 ; Flichy, 1997 ; Green, 2004). Une seconde vague de travaux voit le jour au cours des années 1990 et vise notamment à déterminer les usages de l'appareil dans le cadre de relations sociales. Tout d'abord, une approche d'inspiration interactionniste insiste sur l'aspect communicationnel de l'usage de l'appareil : dans la sphère publique, l'écoute au casque est indissociable d'un message envoyé aux personnes environnantes. Ce message peut prendre plusieurs formes : il peut tout autant signifier la volonté d'isolement ou de retrait que participer d'une mise en scène de soi allant jusqu'à la provocation (Kouloumdjian, 1985 ; Thibaud, 1994, Flichy, 1997 ; Chow, 1997). Ensuite, certains chercheurs prolongent cette perspective communicationnelle en conférant une dimension identitaire à l'écoute du baladeur : l'appareil est ainsi conçu comme support et marqueur de l'identité sociale de son possesseur, identité s'insérant dans la structure globale des rapports sociaux (du Gay *et alii*, 1997 ; Viscardi, 2004). Certains sociologues s'interrogent également sur les modifications du rapport de l'auditeur à la musique liées à l'usage du baladeur, et mettent en avant l'inscription dès lors constante de la musique dans les pratiques quotidiennes pour une partie de la population (principalement les 15-25 ans) des principaux pays développés (Donnat, 1994 ; Green, 1998, 2004, Bull, 2000). Enfin, des études quantitatives sur les pratiques culturelles et l'équipement des ménages a évalué la rapide diffusion de l'appareil auprès de la « population jeune » équipée à plus de 80% à la fin des années 1990 en Angleterre, aux Etats-Unis, au Japon (du Gay *et alii*, 1997) comme en France où l'insertion du baladeur se réalise dans l'ensemble des strates sociales de la tranche d'âge considérée, sans distinction de genre mais avec une légère prépondérance pour la population urbaine (Donnat, 1994, 1998).

Une seconde catégorie d'études portant sur le baladeur se définit par une approche socio-économique du phénomène. Un certain nombre d'études américaines décrivent ainsi la formation d'une demande pour des phonographes portables dès le début du vingtième siècle et le travail continu des concepteurs pour y répondre. En outre, elles mettent en évidence le rôle du baladeur dans l'avènement de la cassette analogique comme support phonographique dominant au détriment du disque microsillon au milieu des années 1980 (Sanjek, 1991 ; Millard, 1996 ; Coleman, 2003 ; Morton, 2004) et insistent sur les stratégies mises en places par les associations de producteurs phonographiques afin de ralentir, à défaut d'empêcher, le développement des premiers baladeurs MP3 (Coleman, 2003, Morton, 2004).

Au terme de cette généalogie de la recherche, un point important nous est apparu : la grande majorité de ces études évacue la dimension technique, ou plus précisément la « relation

dialogique » (Proulx, 2005) entre l'utilisateur et l'outil. Seuls trois auteurs vont accorder à cette relation un intérêt. Le premier est J. P. Thibaud qui étudie minutieusement au cours de son travail de thèse les interactions entre l'auditeur et son appareil lors de l'écoute, qui passe principalement par une modification constante du réglage du volume en fonction de l'environnement (Thibaud, 1992). Les deux suivants proposent des interprétations nettement plus contestables en raison d'un déterminisme technique affirmé et d'un style qui confine à l'essai. Ils définissent ainsi le baladeur comme une extension du corps et de ses capacités sensoriels (Chambers, 1997) voire du « soi », l'auditeur et le baladeur constituant dans cette perspective une unité physique et psychique nommée « cyborg sonore » (Giesler, 2006).

Cette revue succincte des recherches menées sur le baladeur et ses usages nous a donc conduits à envisager notre objet d'étude dans une perspective qui se concentrerait sur le rapport technique de l'utilisateur à son appareil. Il s'agissait de considérer le baladeur MP3 moins comme un outil donnant lieu à une pratique esthétique (l'écoute de la musique) que comme un avatar numérique des TIC. Cette approche nous a semblé la plus à même de mettre en évidence la nouveauté des usages liés à l'appareil.

II. Etude ergonomique

Le baladeur mp3 nécessite pour fonctionner de s'insérer dans un dispositif compris comme un ensemble de fonctions réparties, interdépendantes et *sine qua non* à l'activité³. Cette mise en réseau et cette interconnexion fait du baladeur mp3 un simple périphérique non autonome d'un système technique. L'écoute de la musique nécessite alors un ensemble de fonctions connexes. Celles-ci sont réparties entre un ordinateur personnel pour le stockage des fichiers musicaux sous forme numérique, une connexion internet et un logiciel d'extraction audio (*rip*) pour l'acquisition de fichiers, un logiciel pour le transfert des fichiers de l'ordinateur au baladeur ainsi qu'un câble de connexion.

L'analyse des dispositifs a consisté en une étude ergonomique de baladeurs qui a porté sur leur interface, leurs fonctionnalités, leurs modes de gestion de contenu, ainsi que sur la manière dont ils s'insèrent dans le dispositif global : interopérabilité, connectivité et mode de transfert des fichiers. L'observation de plateformes de vente de musique en ligne : Music Store d'Apple, Sony Connect, Fnac Music, Virgin Mega est venue compléter cette étude.

Quatre baladeurs ont été étudiés, trois à disque dur et un à mémoire Flash, pour leur caractère courant et représentatif. Ils couvrent en effet la gamme des prix, des capacités de stockage et des fonctionnalités que l'on trouve sur le marché.

- iPod de 3ème génération, 40 Go de capacité. Ordre de prix : environ 400-350€
- Archos Gmini 400, 20 Go. Ce baladeur lit également la vidéo, 350€.
- Creative Zen Micro, 5 Go, 200€
- Lecteur mp3 de type clé USB, 1 Go, 50€.

³ Cette notion de « dispositif » ou de « mise en système » des outils a déjà été largement décrite pour d'autres appareils et notamment le téléphone mobile : Cf. Bouquillion, Miège, Paquien-Séguy, Reynaud, 2004, puis Miège 2004 et Paquien-Séguy, 2005

Cette étude a révélé trois modèles de l'offre :

- le dispositif intégré (Apple et Sony) caractérisé par une prise en charge totale de l'utilisateur de la phase d'acquisition à celle de transfert puis d'écoute,
- le dispositif ouvert (Archos et clé USB/lecteur mp3 standard) caractérisé par une plus grande liberté d'utilisation et l'absence de plateforme propriétaire,
- le dispositif intermédiaire (Creative Labs) : baladeur et logiciel dédié.

Le modèle « intégré » se caractérise par de fortes contraintes techniques. Apple, constructeur de matériel informatique et éditeur de logiciel, s'est engagé dès la fin des années quatre-vingt dans une stratégie visant à proposer progressivement une solution totalement intégrée permettant d'acheter (Music Store), de stocker et d'organiser (iTunes) et de jouer (Macintosh et iPod) des plages musicales dématérialisées. Ce système, relativement fermé, induit de fortes contraintes d'usage. Par exemple les fichiers avec protection des droits d'auteur (*Digital Rights Management* ou DRM) pouvant être lus sur l'iPod, de format AAC (format propriétaire d'Apple incluant le DRM *Fair Play*) sont disponibles uniquement sur sa propre plateforme Music Store. D'autre part Apple impose un câble de connexion ordinateur – baladeur de format propriétaire : le *Dock Connector* là où les autres offres utilisent le format USB standard. Ces fortes contraintes d'usage ont pour effet de faciliter l'utilisation du dispositif qui ne requiert que des compétences minimales de la part de l'utilisateur. L'ensemble des fonctions connexes, acquisition, gestion et transfert du contenu sont assurées par le dispositif intégré. Ceci révèle de la part d'Apple une stratégie de prise en charge de l'utilisateur.

Sony avec sa plateforme de téléchargement Connect prend avec difficulté le virage de la dématérialisation en ouvrant récemment ses baladeurs NW au format mp3. Ceux-ci supportaient alors exclusivement le format ATRAC, format propriétaire de Sony, incluant un DRM, et disponible uniquement sur sa propre plateforme de vente en ligne *Connect*.

Le modèle « ouvert » concerne les baladeurs équipés d'une liaison USB avec un connecteur standard (USB ou mini USB). Répondant au protocole UMS (*Universal Mass Storage*) adopté pour la reconnaissance des unités de disques amovibles, ils sont par conséquent compatibles avec la quasi-totalité des équipements informatiques. Cette formule est adoptée par tous les constructeurs qui, par choix ou par nécessité, ne proposent pas de logiciel spécifique. Les fichiers qui y sont copiés sont, si leur format est reconnu par le lecteur, directement jouables. Certains appareils (ex. Archos) sont capables de lire les vidéos copiées sur leur disque dur et de mettre à disposition un flux vidéo compatible avec les installations vidéo domestique (téléviseur, magnétoscope, etc.) sur une prise RCA standard. En contrepartie de cette liberté, ce type de matériel impose à l'utilisateur des compétences spécifiques pour l'obtention, la gestion, et le transfert des fichiers musicaux vers son baladeur.

Le modèle « intermédiaire » se compose des baladeurs avec logiciels de gestion de contenu (ex. Creative). En contrepartie de la possibilité de « ripper » ses CD audio en nommant automatiquement les pistes extraites, de stocker, de présenter, d'organiser et de transférer vers le baladeur des contenus de diverses provenances et de multiples formats (MP3, WMA, AAC, etc.) ces appareils présentent d'importantes contraintes d'usage. Ils ne peuvent, par exemple, être chargés de fichiers musicaux qu'à partir d'un PC sur lequel le logiciel *ad hoc* est installé. Ces programmes sont généralement capables de gérer les DRM de Microsoft. Ils sont souvent

dotés d'une interface de communication standard (de type USB 1 ou 2). Leur interface offre de multiples fonctionnalités secondaires à la gestion des contenus musicaux (dictaphone, agenda, horloge, *etc.*)

Le DRM, actuellement perçu par la plupart des professionnels de la vente en ligne comme la garantie des offres payantes, est en voie de généralisation. Cela n'est pas sans conséquences sur les usages du baladeur MP3 et l'on constate que plus le dispositif est intégré, plus la gestion des DRM devient transparente (ex. Apple). Par contre, pour les utilisateurs de dispositifs ouverts, l'écoute de morceaux munis de DRM se révèle plus contraignante. Ainsi lors de notre étude la lecture d'une plage musicale achetée en ligne sur le site de la FNAC n'a été possible sur un équipement standard qu'en saisissant à partir du micro-ordinateur utilisé pour la lecture, du code et du mot de passe de l'acheteur sur le site du marchand, c'est-à-dire que cela a nécessité la présence physique de l'acheteur et l'établissement d'une connexion à Internet. En outre, cette lecture a requis une mise à niveau du logiciel de lecture Winamp avec un *plugin* DRM. Cette expérience montre l'indiscutable facilité d'utilisation du dispositif intégré par rapport au dispositif ouvert. De même, elle permet de comprendre les fortes réticences qui animent les utilisateurs de baladeurs mp3 quant à l'achat de contenus munis de DRM dont « l'utilisabilité » est très inférieure à celle que leur offrait auparavant des supports comme le disque, la cassette ou le CD audio. On observe donc de manière générale une complexification des actions pour l'écoute de musique sur baladeur mp3 par rapport au baladeur de type *walkman* qui nécessitait alors simplement d'y introduire une cassette audio et d'appuyer sur le bouton marche. Les contraintes du dispositif autour du baladeur mp3 impliquent une élévation des ressources et compétences nécessaires à l'écoute de la musique.

III. Enquête qualitative

La seconde partie de ce travail empirique a consisté en une enquête menée auprès de 19 personnes au cours du printemps 2006 dans la région Rhône-Alpes. L'échantillon fut constitué afin d'enquêter auprès des 3 populations qui constituent le cœur de cible des campagnes de marketing : les collégiens/lycéens, les étudiants et les jeunes actifs. Nous avons veillé à une répartition égale entre les individus de ces populations, entre les résidents de zones urbaines et ceux de zones rurales ainsi qu'entre les sexes. En outre, nous avons cherché à interroger des personnes aux « profils sociaux » (situation familiale, niveau d'étude, CSP, mode de vie, revenus) les plus variés. Cet échantillon ne visait pas à être représentatif quantitativement des populations mais a été constitué afin d'observer une gamme d'usages la plus large possible. Nous sommes entrés en contact avec les enquêtés suivant trois modalités : annonce sur un forum internet, annonces sur les panneaux d'informations de l'université Stendhal-Grenoble 3, réseau personnel. Les entretiens se déroulaient en tête à tête individuellement ou en groupe (généralement en couple) et duraient en moyenne une heure. Une première partie de ces entretiens portaient sur les pratiques liées au baladeur en tant que lecteur de musique, une seconde s'intéressait à la dimension technique spécifique de l'appareil.

1) Le baladeur MP3 et les pratiques culturelles

Nombre de points identifiés lors des recherches sur le « Walkman » furent vérifiés, confirmant ainsi une nouvelle fois que la temporalité des pratiques culturelles ne correspond que très partiellement au temps de la technique. En effet, nous avons constaté la prévalence de la fonction première de ces appareils, soit l'écoute de musique, tant dans la décision d'achat que dans l'usage. S'ils possèdent généralement plusieurs fonctions secondaires (stockage de données, mémo vocal, agenda, lecteur de fichiers images, réveil, etc.), celles-ci sont peu ou pas du tout utilisées et n'interviennent pas ou faiblement dans la décision d'achat. A l'inverse, l'image du produit (liée principalement à sa marque) et l'attrait esthétique sont des critères déterminants, notamment pour les lycéens et étudiants interrogés. Parmi les motivations d'achat se distingue très nettement le fait d'avoir des temps de transports en commun longs, le baladeur étant rarement écouté chez soi, l'écoute à domicile se faisant sur un autre appareil, exception faite pour les plus jeunes des interrogés. Le temps d'écoute quotidien est en moyenne d'une heure et la lecture se réalise plutôt de façon linéaire, c'est-à-dire que les morceaux musicaux sont écoutés suivant l'ordre d'archivage (par albums, par artistes, par genres) dans l'appareil, et le « zapping » semble relativement rare. Le baladeur est généralement un objet personnel qui contient un maximum de musique. Celle-ci provient essentiellement pour les personnes que nous avons interrogées des réseaux pair-à-pair, puis dans une moindre mesure de « rippage » de CD achetés, prêtés ou empruntés dans une médiathèque ; le téléchargement sur des sites légaux étant une pratique très minoritaire. La dimension communicationnelle de l'écoute de baladeur est affirmée, nombre d'interrogés considérant l'écoute dans un lieu public comme à la fois un divertissement et un message de volonté d'isolement envoyé aux personnes environnantes. En outre, la dimension « identitaire » est revendiquée par les plus jeunes, pour qui l'objet est perçu, à l'instar du téléphone portable, comme un marqueur du statut social de son possesseur. Cette caractéristique symbolique que confèrent les moins de 20 ans à l'appareil s'estompe avec l'âge.

2) Les usages du baladeur MP3 comme TIC numérique

L'étude ergonomique nous a permis d'une part d'établir un certain nombre de points qui a guidé notre recherche :

- Le baladeur MP3 s'intègre à un dispositif technique plus ou moins complexe et plus ou moins contraignant en fonction des stratégies de l'offre ;
- Cette intégration implique une élévation des ressources et des compétences, techniques (rapport dialogique homme-machine) et cognitives (connaissances de l'environnement : *e.g.* connaître les sites de téléchargement), nécessaires au fonctionnement du dispositif.

Dès lors, il s'agissait d'apprécier l'incidence de ces faits quant aux usages. Pour cela, nous avons initialement cherché à évaluer d'une part le niveau des ressources matérielles dont disposaient les enquêtés et d'autre part leur niveau de compétences quant au fonctionnement de ces objets techniques.

Notre enquête qualitative révèle un phénomène de distribution des compétences et ressources nécessaires entre l'utilisateur et son entourage. La notion de distribution utilisée notamment dans le cadre des études sur les interfaces hommes-machines (Conein, Dodier, Thévenot, 1993) permet d'articuler les aspects du social et de la technique. Nous avons abordé l'usage à un premier niveau en tant que processus cognitif de négociation entre un utilisateur et un objet inséré dans un dispositif qui en contraint l'usage. Mais à un second niveau, cette interaction s'insère dans un « environnement cognitif » défini comme un ensemble de ressources qui rendent possible des actions mais aussi de contraintes qui définissent ce qu'il est possible ou non de faire. Il est composé d'agents non humains et humains qui fournissent un ensemble de ressources matérielles (ordinateur, connexion internet, etc.) et de compétences techniques et cognitives dans lesquelles l'utilisateur puise pour accomplir ses actions. Ainsi l'environnement structure en partie l'action.

En croisant les données obtenues avec les profils sociologiques des enquêtés, nous avons distingué une première catégorie d'usagers, composée principalement d'actifs et d'étudiants vivant en milieu urbain et représentant un peu moins de la moitié de notre échantillon, qui disposent de ressources et de compétences importantes ou tout du moins suffisantes à l'activité considérée. Si tous sont équipés des éléments permettant une mise en dispositif performante, tous n'ont pas le même niveau de maîtrise des appareils considérés. Celui-ci se déplace sur un continuum allant de l'appropriation⁴, mesurée à l'aune de la capacité de l'usager à configurer le dispositif suivant sa volonté, à un niveau que l'on peut qualifier « d'efficace par procédure » : l'usager ne dispose pas de compétences lui permettant une interaction maîtrisée voire inventive avec son dispositif technique mais parvient tout de même à ses fins en appliquant une unique procédure apprise et répétée.

La seconde catégorie est composée de personnes qui ne possèdent pas les ressources matérielles nécessaires au dispositif technique et/ou ne maîtrisent pas les compétences requises pour son utilisation. Afin de suppléer ces défauts, les usagers de cette seconde catégorie font appel à leur cercle de sociabilité proche (familles, conjoints et amis). Ainsi, à la répartition des fonctions impliquée par une mise en dispositif du baladeur répond une distribution inter-individuelle des ressources et des compétences. Si l'usage du baladeur MP3 est archétypal de l'individualisation des pratiques culturelles, sa mise en œuvre prend quant à elle la direction inverse et est donc collective pour la majorité des personnes interrogées. Ainsi, pour les usagers de cette seconde catégorie, les fonctions d'acquisition et de transfert de fichiers sur le baladeur, fonctions connexes et indispensables à l'usage du baladeur (que nous qualifions d'usage principal), sont-elles réalisées pour les plus jeunes généralement par des amis mieux équipés ou plus compétents ou dans une moindre mesure par un frère ou une sœur, et pour les plus âgés, ce sont généralement les conjoints qui suppléent souvent moins un manque de ressources que de compétences.

Cependant, il serait réducteur d'envisager uniquement ce phénomène de collectivisation comme un palliatif, ou, en paraphrasant M. de Certeau (2002), une « tactique » sociale face à une « stratégie » technico-économique. En effet, l'enquête révèle une troisième catégorie d'usagers disposant de ressources et compétences importantes mais ayant tout de même recours à d'autres individus pour ce qui est notamment des tâches d'acquisition et de gestion

⁴ Dans l'acception définie par J. Jouët (2000) ou S. Proulx (2005) qui insistent notamment sur « l'intégration créatrice » de la technologie dans les pratiques quotidiennes.

des fichiers musicaux sur l'ordinateur. Ces cas sont susceptibles d'apparaître pour les usagers vivant dans le même foyer. On observe ainsi une distribution qui ne s'impose pas en vertu d'une différence notable de compétences, mais qui s'inscrit plutôt dans une répartition implicite des tâches domestiques, qui devient routinière et prend la forme d'une convention tacite.

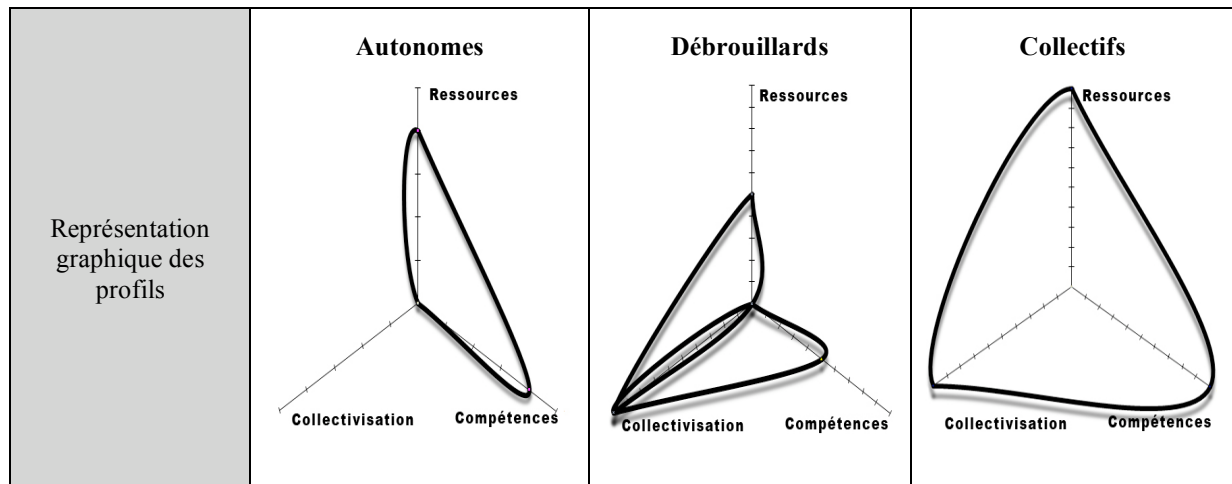
La collectivisation des tâches connexes à l'usage du baladeur MP3 qui concerne les trois-quarts des personnes interrogées, regroupe donc trois types de comportements :

- le recours nécessaire pour les possesseurs de baladeur ne disposant pas de ressources et/ ou de compétences relatives aux usages connexes *sine qua non* à son utilisation ;
- la mise à disposition de ressources et compétences par certains individus les possédant et réalisant les tâches connexes pour d'autres ;
- la répartition des tâches, non nécessaire mais conventionnelle, au sein du foyer.

On peut subséquemment établir une typologie synthétique de profils idéaux-typiques construits en fonction des trois caractéristiques que nous avons évaluées :

<i>Profils</i>	Autonomes	Débrouillards	Collectifs
	Etudiants ou actifs Masculins Urbains Vivant seuls Revenus justes à confortables ⁵	Plutôt lycéens ou étudiants Pas de répartition remarquable en fonction du genre, ni du lieu de vie Vivants généralement au domicile parental ou seul Revenus insuffisants ou justes	(mise à disposition de ses ressources et compétences ou répartition routinière des tâches domestiques) Lycéens ou actifs Pas de répartition remarquable en fonction du genre, ni du lieu de localité Vivant au domicile parental ou en famille Revenus justes à confortables
<i>Caractéristiques</i>			
Ressources	+	+ ou -	+
Compétences	+	-	+
Collectivisation	-	+	+

⁵ Nous avons demandé que les enquêtés nous donnent une appréciation de leur revenu en fonction de leurs besoins sous forme d'une question fermée proposant : revenus insuffisants, revenus justes, revenus confortables.



Conclusion

L'enquête que nous avons menée a permis de révéler certaines pistes de recherches plus que de réels résultats. En l'absence d'une étude quantitative, il est en effet impossible de généraliser les données recueillies. Il nous semble tout de même qu'à titre d'hypothèses, un certain nombre de points mérite d'être vérifiés et/ou approfondis :

- la dualité entre individualisation de l'usage principal (l'écoute mobile de la musique) et la collectivisation des tâches connexes ;
- la validité du modèle explicatif de la collectivisation par défaut de ressources et/ou compétences ;
- les modalités de la répartition des tâches par convention tacite.

Ainsi, outre une étude quantitative destinée à valider ou infirmer les hypothèses que nous avançons, le croisement de cette enquête avec des études portant sur d'autres types de TIC numériques pourrait-elle se révéler particulièrement fructueuse dans la perspective d'une meilleure compréhension de l'insertion sociale de ces outils.

Bibliographie

- BOUQUILLION Philippe, MIEGE Bernard, PAQUIEN-SEGUY Françoise, REYNAUD Florence, *Les usages des outils mobiles de communication. Etude non publiée dans le cadre d'un contrat de recherche avec le groupe Bouygues Telecom*, Présentation de Bernard Miège dans le cadre d'un séminaire du GRESEC, Echirrolles, 2004
- BRETON Philippe et PROULX Serge, *L'Explosion de la communication à l'aube du XXIe siècle*, La Découverte, Paris, 2002.
- BULL Michael, *Sounding out the City: Personal Stereos and the Management of Everyday Life*, Berg, Oxford, 2000
- CAVE Françoise, COTTEN Christian, *Investigation préliminaire d'une modification volontaire de l'environnement sonore et social. L'exemple du « walkman »*, rapport de recherche, Ministère de l'environnement, Paris, 1984
- CERTEAU Michel (de), *L'invention du quotidien, T1. Arts de faire*, Gallimard, Paris, 2002
- CHAMBERS Ian, *Urban Rythms*, Macmillan, Basingstoke, 1985
- CHAMBERS Ian, "A miniature history of the walkman", in DU GAY Paul, HALL Stuart, JANES Linda, MACKAY Hugh, NEGUS Keith (eds), *Doing Cultural Studies. The Story of the Sony Walkman*, Sage, Londres, 1997
- CHOW Rey, "Listening otherwise music miniaturized: a different type of question about revolution", in DU GAY Paul, HALL Stuart, JANES Linda, MACKAY Hugh, NEGUS Keith (eds), *Doing Cultural Studies. The Story of the Sony Walkman*, Sage, Londres, 1997
- COLEMAN Mark, *Playback: From the Victrola to MP3, 100 Years of Music, Machines, and Money*, Da Capo Press, Cambridge, 2003
- CONEIN Bernard, DODIER Nicolas et THEVENOT Laurent (dir.), *Les objets dans l'action. De la maison au laboratoire*, Raisons Pratiques n° 4, Éditions de l'École Pratique des Hautes Études en sciences sociales, Paris, 1993.
- DONNAT Olivier, *Les français face à la culture*, La découverte, Paris, 1994
- DONNAT Olivier, *Les pratiques culturelles des français*, La documentation française, Paris, 1998
- DU GAY Paul, HALL Stuart, JANES Linda, MACKAY Hugh, NEGUS Keith (eds), *Doing Cultural Studies. The Story of the Sony Walkman*, Sage, Londres, 1997
- KOULOUMDJIAN Marie-France, *Le walkman et ses pratiques, rapport de recherche*, IRCEAPS/CNRS, Ecully, 1985
- FLICHY Patrice, *Une histoire de la communication moderne. Espace public et vie privée*, La Découverte, Paris, 1997
- GREEN Anne-Marie, *Des jeunes et des musiques*, L'Harmattan, Paris, 1998

- GREEN Anne-Marie, « Les usages sociaux du walkman dans le quotidien urbain », *Sociétés*, n° 85, 2004
- GIESLER Markus, “Music as Prophecy: Listening to the Sonic Cyborgs,” *European Advances in Consumer Research*, vol. 7, 2006.
- HOSOKAWA Shuhei, « l’effet walkman », *Sociétés, Revue des sciences humaines et sociales*, n°22, 1989
- JOUET Josiane « Retour critique sur la sociologie des usages », *Réseaux* n°100, 2000.
- MIEGE Bernard, *L’information-Communication, objet de connaissance*, INA-De Boeck, Bruxelles, 2004
- MILLARD André, *America on Record: A History of Recorded Sound*, Cambridge University Press, Cambridge, 1996
- MORTON David L. Jr., *Sound Recording. The Life Story of a Technology*, Greenwood Press, Westport, 2004
- PAQUIEN-SEGUY Françoise, « La formation des usages à l’heure des TIC numériques », Actes du colloque de la SFIC 'Usages', 2005.
- PROULX Serge, « Penser les usages des technologies de l’information et de la communication aujourd’hui : enjeux – modèles – tendances », Texte de la conférence inaugurale, Colloque *Enjeux et usages des TIC. Aspects sociaux et culturels*, Université de Bordeaux III, 22-24 septembre 2005.
- SANJEK David & Russell, *American Popular Music Business in the 20th Century*, Oxford University Press, New York, 1991
- THIBAUD Jean-Pierre, *Le baladeur dans l’espace public urbain. Essai sur l’instrumentation sensorielle de l’interaction sociale*, Thèse de doctorat, Université Pierre Mendès-France Grenoble II, 1992
- THIBAUD Jean-Pierre, « Les mobilisations de l’auditeur-baladeur : une sociabilité publicative », *Réseaux*, n°65, 1994
- VISCARDI Rosa, *Popular Music. Dinamiche della musica leggera dalle comunicazioni di massa alla rivoluzione digitale*, Ellissi, Naples, 2004