



Jouez dans le téléphone !

Ondes. Un service d'accès au Net via un portable qui permet de s'adonner à un quizz ou de consulter son horoscope.

"Combien la pieuvre a-t-elle de tentacules ?" La phrase s'inscrit sur l'écran du téléphone portable, avec quelques réponses possibles. Deux ? Raté. C'est l'une des 2 000 questions du quizz auxquelles ont répondu 400 testeurs depuis novembre dernier. L'expérience, menée conjointement par SFR, Schlumberger et la jeune société In-Fusio, va désormais devenir accessible à tous. Transformant le téléphone portable en un nouveau compagnon de jeu et des loisirs. De plus en plus interactif, nous promet-on. A partir du 26 mars, un service d'accès à l'Internet via le téléphone portable, baptisé e.medi@, donnera en effet accès à un bouquet de services top modernes. Une rubrique horoscope, des renseignements sur les films, les restaurants et autres programmes télé. Et ce fameux quizz, présenté comme un premier pas décisif dans le ludisme à portée de main. "Over the air", comme le voudrait une néoterminologie tendance, par-delà les ondes, quoi ! Gilles Raymond, directeur de la jeune société, parle en effet du téléphone comme du "premier médium unipersonnel, interactif et en temps réel". Bigre. Avance des chiffres : "En 1996, une étude prévoyait, hypothèse haute, 6 millions de téléphones portables en France. Mauvais calcul : il y en a aujourd'hui 10 millions". En décembre 1998, pour les fêtes, on en a vendu 1,5 million, et, chaque jour, 5 000 abonnements sont enregistrés. Le terrain est propice, il faut agir. Avec sa jeune société In-Fusio (en latin : éparpillement, diffusion), Gilles Raymond, issu du monde du jeu, a donc d'abord développé un quizz. Simple et peu coûteux : on accède à un serveur Internet via une carte à puce développée par Schlumberger. "Deux francs l'accès, le temps de communication étant ensuite décompté du forfait", précise-t-on chez SFR. Ensuite, (à condition de disposer du téléphone "One Touch



d'Alcatel) il suffit de répondre aux questions en appuyant sur une touche, de capitaliser des pièces d'or pour gagner quelques récompenses (semaine au ski, ordinateur offert par In-Fusio...). Intérêt : cela va très vite et n'empêche pas de recevoir des appels en même temps. Mais, somme toute, l'ensemble n'est pas très très interactif. Alors, Gilles Raymond et son associé cherchent actuellement un opérateur, français ou européen, qui accepterait d'accueillir parmi ses services le jeu Spirit. Une conception plus évoluée que le quizz. Entre jeu de combat et jeu de rôles, il sera alors possible de s'affronter avec un adversaire londonien ou hongkongais. L'homme y croit dur comme fer. "Même si les gens lisent Proust, vont au cinéma ou au théâtre mais disent ne jamais jouer", Gilles Raymond espère bien, en développant ses jeux via le portable, boulotter des parts de marché : "L'industrie du jeu, c'est 17 milliards de dollars annuels". Soit quelque 102 milliards de francs. Quand même. Lui espère même proposer bientôt des jeux intégrés au téléphone au moment de la fabrication. Pour que le portable devienne une sorte de Gameboy. "En France, la console de poche de Nintendo s'est déjà vendue à 6 millions d'exemplaires.