



**HAL**  
open science

## Pokémon GO : étude et réflexion autour du jeu

Julian Alvarez

► **To cite this version:**

| Julian Alvarez. Pokémon GO : étude et réflexion autour du jeu. 2016. hal-04722716

**HAL Id: hal-04722716**

**<https://hal.science/hal-04722716v1>**

Submitted on 5 Oct 2024

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

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



Distributed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

# Pokémon GO : étude et réflexion autour du jeu

Julian Alvarez | 21-08-2016 | 20:39

Pour l'équipe Ludoscience, il est très important de jouer si l'on veut pratiquer la ludologie. Ayant lu quelques articles mentionnant l'idée que Pokémon GO pouvait favoriser la santé de ses utilisateurs par l'activité de marche à pied qu'elle suscite, nous avons voulu nous faire notre propre opinion en jouant à ce titre. Nous avons ainsi amené le jeu avec nous sur la route des vacances, à la campagne, à la montagne et à la ville.

Au passage, ce test qui s'est déroulé sur près d'un mois a été l'occasion de conduire quelques observations sur le terrain dont nous vous faisons part également.

Avant cela, commençons par décrire le jeu.

## Description de Pokémon GO

Ce 24 juillet 2016 est sorti Pokémon GO en France. Ce titre est proposé par Niantic et Pokemon Company. Nintendo et Google sont également impliqués dans ce projet. Pokémon GO se destine aux Smartphones et tablettes fonctionnant sous environnements Android ou IOS. L'objectif est de collecter un ensemble de Pokémon, soit en les attrapant, soit en les couvant, soit en les faisant évoluer. En parallèle, ces Pokemon peuvent être utilisés pour conquérir des arènes. Pour cela, il convient pour chaque joueur de choisir une équipe, bleue, rouge ou jaune et d'organiser des combats entre Pokémon. Pour aider les joueurs dans ces différentes quêtes, il faut acquérir des objets tels des Pokeballs pour capturer les créatures virtuelles, de l'encens ou des leurres pour les attirer, des rappels ou des potions pour les soigner.

Pour jouer, il est nécessaire de se déplacer physiquement. Le terrain de jeu est le monde entier ou presque : certains pays comme la Corée du Nord ou villages à l'instar de Bressolles ayant interdit le jeu sur leur territoire. Il convient de s'orienter avec une carte nourrie par Google Map. Là, le joueur peut identifier où collecter les différents objets dont il a besoin via des Pokéstop. Ces lieux sont symbolisés par des tourniquets bleus sur la carte du jeu. Ils sont situés sur des points d'intérêts (aire de jeux, parcs...) ou touristiques (fontaines, statues, monuments...). Les arènes de combat sont indiquées par des colonnes de couleurs jaunes, rouges ou bleues selon les équipes qui tiennent les lieux. Les spots à Pokémon ne sont pas indiqués sur la carte du jeu. Un radar prévient le joueur qu'il s'approche d'une créature virtuelle. Mais à lui de la débusquer en explorant le secteur. Lorsqu'un nouveau Pokémon est attrapé, il vient enrichir le Pokédex du joueur. C'est à dire le registre de tous les Pokémon existants. Le Pokédex rempli de ses 151 cases, le joueur peut considérer qu'il a terminé le jeu. A l'heure actuelle, seule une poignée de joueurs au monde ont réussi à remplir le Pokédex. Mais, cette situation est temporaire, car dans les mises à jour à venir, il est fort probable que de nouveaux Pokémon feront leur apparition...

## Nos terrains de jeu

A sa sortie, nous avons téléchargé le jeu et sommes parti le tester à la campagne, la montagne et à la ville.

Pour la campagne, nous avons choisi le village de Montrésor et la petite ville de Loches situés en Indre et Loire. Pour la montagne, nous sommes partis dans les Hautes-Alpes dans le Dévoluy et le Gapençais. Enfin, pour la ville, nous avons pris comme terrain de jeu Lille et Lyon.

## Nos appareils de jeu et versions utilisées

Pour jouer, nous avons utilisé deux smartphones : un Iphone 6 de la marque Apple fonctionnant sous IOS 9.3.2. et un Xperia Aqua M4 de la marque Sony fonctionnant sous Android 5.0.

Nous avons téléchargé sur ces deux appareils les mises à jours successives de Pokémon GO qui sont apparues sur ces deux plateformes entre le 24 Juillet et la 20 Août 2016. La dernière version du jeu étant durant cette période la 0.33.0.

Voyons à présent ce que nous avons observé sur le terrain.

### **A la campagne**

Pour Montrésor, petit village de 300 âmes, nous avons identifié cinq Pokéstops et une arène. C'est une exception dans le secteur, quand on recense en moyenne au mieux un Pokéstop dans les villages avoisinants et bien souvent aucune arène. Certains villages à l'instar de Beaumont-village situé à 4 km de Montrésor ne proposent rien du tout et la couverture Internet par mobile est inexistante. Très difficile dans ces conditions de jouer à Pokémon GO.

Sur Montrésor, la grande majorité des Pokémon identifiés sont de deux sortes : Rattata (un Pokémon inspiré du Rat) et Roucool (un Pokémon de type tourterelle). Rares sont les autres types de Pokémon à se manifester. Toutes les heures, il peut apparaître de manière aléatoire d'autres Pokémon différents mais le registre reste assez restreint. Au final, une dizaine d'espèces ont été identifiées durant la semaine où nous avons séjourné sur Montrésor. Le village de Montrésor étant assez petit, les spots où les Pokémon peuvent apparaître sont rapidement identifiés. Ces lieux identifiés, cela ne laisse plus de réelle place à une exploration hasardeuse des lieux pour débusquer les créatures virtuelles. La manière de jouer à Pokémon GO dans un village comme Montrésor consiste rapidement à faire toujours la même promenade plusieurs fois par jour pour activer les différents Pokéstops et à se positionner sur les différents spots pour récupérer différents Pokémon à certaines heures. Une fois le nombre de potions et de rappels suffisant, l'idée est de prendre l'arène du village qui se situe au niveau de la Mairie. Là, il est parfois possible de croiser un habitant ou un touriste qui tente d'intégrer l'arène. La discussion s'engage assez facilement car les membres du village se connaissent ou sont dans un climat de vacances.

Si nous marchons avec plaisir pour chasser les Pokémon et collecter des objets aux différents Pokéstops plusieurs fois par jour, chaque déplacement en voiture est une occasion de jouer à Pokémon GO. De nouveaux comportements apparaissent alors : celui de l'éloge de la lenteur. L'éclosion des oeufs Pokémon s'opère selon les cas au bout de 2, 5 ou 10 Km. Ces oeufs peuvent donner naissances à des Pokémon qui n'apparaissent jamais dans le village. Chaque déplacement motorisé est donc mis à profit pour progresser dans cette quête. Cependant le jeu détecte si la vitesse de déplacement est inférieur à 18 Km/h pour valider la couvée des oeufs. Dans ce contexte, dès que c'est possible, dans des ruelles désertes du village, nous roulons au pas et comprenons pourquoi la plupart des joueurs adoptent désormais le vélo pour jouer à Pokémon GO. Lorsqu'un véhicule apparaît dans nos rétroviseurs et qu'il convient d'accélérer, cela constitue un certain agacement. Autre comportement recensé, lorsque nous identifions un Pokéstop ou un Pokémon sur nos radars, nous tâchons lorsque c'est possible de nous garer pour saisir l'occasion de les récupérer. Nous avons constaté que d'autres automobilistes faisaient de même. Ainsi, Pokémon GO semble valoriser la lenteur, un aspect à méditer dans une société où tout s'accélère. Bien entendu, cela ne doit pas occulter l'aspect accidentogène que de tels comportements peuvent susciter. La version 0.33.0 du jeu détecte d'ailleurs des accélérations importantes et prévient le joueur de ne pas jouer en conduisant... Cette option est perfectible car elle se déclenche même en faisant du jogging voire en marchant normalement via des erreurs de localisation GPS. Mais, l'idée de prévenir de tels comportements à risques sont identifiés par les développeurs du jeu et c'est effectivement un avertissement pertinent.

Dans la situation de Montrésor, il faut se rendre à l'évidence que la pratique du jeu Pokemon GO se trouve rapidement assez limité. Deux options se dessinent alors pour espérer progresser dans le jeu : soit demander à Niantic de rajouter de nouveaux Pokéstop dans le village, soit de se rendre dans une ville un peu plus grande. Dans le premier cas, nous avons relevé les coordonnées GPS et photographié une trentaines de lieux pouvant faire l'objet de Pokéstop. Montrésor est en effet un village touristique qui présente de nombreux points historiques qui justifient de tels Pokéstop. Malheureusement, lorsque nous avons souhaité soumettre nos éléments à Niantic, leur site ne prenait plus aucune nouvelle proposition de Pokéstop. Nous espérons que cela n'est que temporaire,

car il semble évident que la jouabilité de Pokémon GO est intimement lié au nombre de Pokéstop disponibles. Ces derniers attirant sans doute un nombre plus important et varié de Pokémon. Dans ce contexte, pour poursuivre le jeu, nous décidons de nous rendre à Loches, petite ville de six mille habitants située à une vingtaine de kilomètres de Montrésor.

Là, nous recensons une demi-douzaine d'arènes et une bonne vingtaine de Pokéstop. Le jeu prend alors une autre dimension : si l'arène de Montrésor change d'équipe en moyenne une à deux fois par jour, sur Loches, certaines arènes changent de main toutes les heures en moyenne. Côté Pokémon, un nombre plus important et diversifié est recensé. Nous parvenons à récupérer une dizaine de créatures dans l'heure. Cela nous amène à progresser de manière significative dans le jeu en changeant plus rapidement de niveaux. La couvée des oeufs nous indique que nous avons parcouru environ 5 à 6 km en un peu plus d'une heure et demi de jeu dans la ville. Ce qui a mis un terme à notre partie, c'est l'autonomie de la batterie des smartphones qui nous a contraint à rentrer sur Montrésor.

Le lendemain, nous décidons de retourner sur Loches en nous équipant de batteries de secours. Afin d'optimiser cette autonomie, nous faisons également bien attention à charger à 100% nos appareils et chaque trajet en voiture donne l'occasion de connecter les appareils sur l'allume cigare pour les rechercher un temps soit peu. Outre éteindre le son des smartphones, des actions gourmandes en énergie, comme déclencher une évolution de Pokémon qui affiche une animation énergivore sont réservées pour la maison où il est possible de se brancher sur secteur. Le jeu sur le terrain est dédié à la seule chasse aux Pokémon et la collecte d'objet. Pour le combat en arène, qui réclame également beaucoup d'énergie, il est idéal de pouvoir l'effectuer depuis son véhicule avec les smartphones branchés sur secteur lorsque c'est possible. Enfin, lorsque l'énergie restante est très faible, les appareils sont mis en veille pour les activer aux seuls moments clés : arrivée à proximité d'un Pokéstop ou d'un spot présumé de Pokémon. Ainsi jouer à Pokémon GO réclame de réfléchir à la manière de gérer l'énergie et faire des choix sur ce qui semble essentiel pour progresser dans le jeu.

### **A la montage**

Après Montrésor, nous prenons la route pour la montagne. Nous arrivons dans la station de Super Dévoluy située à 1500 mètres où l'idée est de faire des randonnées pédestres. La station compte un seul Pokéstop et une arène. Trois spots à Pokémon sont identifiés. La connexion Internet et la localisation GPS par le jeu sont assez aléatoires. Malgré ces fortes contraintes qui réduisent les possibilités de progresser dans le jeu, l'idée est de voir s'il est possible de trouver des Pokémon dans la nature en pleine montagne. Peut-être est-il possible d'y découvrir des Pokémon rares ? A notre grand étonnement, les sentiers suivis en montagne sont vides de Pokémon dans la majorité des cas. Dans ce contexte, la stratégie adoptée consiste à faire éclore les oeufs Pokémon en capitalisant sur les heures de marche. Mais marcher des heures en montagne, ne signifie pas pour autant avaler des kilomètres. En outre, il arrive que l'application nécessite d'être redémarrée pour actualiser les données ou parce qu'elle dysfonctionne. Mais, en pleine montagne, lorsque la couverture Internet est capricieuse, un tel redémarrage peut s'avérer fatal. Dans l'impossibilité de redémarrer, il n'est même plus possible de prendre en considération les distances parcourues. Après quelques jours à la montagne, il faut se rendre à l'évidence : le meilleur moyen de trouver des Pokémon dans cette région des Hautes-Alpes est de se rendre dans les villes de la Région : Veynes ou Gap. Là, tout comme pour Loches, nous croisons bons nombres de Pokéstop, d'arènes et de Pokémon. Ce qui nous frappe, c'est qu'en dehors de ces villes, les lieux qui concentrent des spots à Pokémon sont les supermarchés. Là, il est possible de trouver en l'espace d'un quart d'heure, 3 à 4 Pokémon différents dans différents rayons ou sur le parking du centre commercial. Ainsi, notre impression est que l'idée de Pokémon GO qui invite à bouger, se heurte à des limites techniques d'un côté, celle des couvertures Internet d'une part, mais certainement économique d'autre part. Il est fort probable que les commerces et autres lieux économiques (hôtels, restaurants...) seront de plus en plus enclins à proposer des spots Pokémon aux joueurs, moyennant sans doute des transactions financières. Des transactions qui auraient déjà eu lieu entre Niantic et Mc Donalds par exemple. La chaîne de fast food pourrait ainsi disposer d'un type de Pokémon qui ne pourrait se trouver qu'à ses abords. Cela laisse penser que ce

phénomène devrait se développer avec d'autres acteurs. Cela nous questionne alors sur le fait que nous n'ayons pas pu proposer nos Pokéstop de Montrésor sur le site de Niantic. Est-ce un problème technique temporaire ou bien est-ce pour des raisons économiques ? Notons ainsi que le Japon a contacté Niantic pour favoriser le tourisme local dans des zones sinistrées du pays via Pokémon GO... Cela a du faire l'objet de transactions financières. Pourquoi serait-ce désormais gratuit pour le cas de Montrésor ?

Malgré le manque de Pokémon présents sur nos circuits de randonnées, nous avons réussi à trouver des sentiers qui proposent quelques Pokémon. Il se situent à proximité des stations du Dévoluy. En particulier un sentier partant de la Joue du Loup pour rejoindre Super Dévoluy propose une demi-douzaine de Pokémon variés sur les trois à quatre cent premiers mètres. C'est alors un vrai bonheur de jouer au jeu dans un paysage idyllique. Mais, se pose alors une question : n'est-il pas dommage de garder ses yeux rivés sur l'écran de son smartphone alors que la nature nous offre ses plus beaux atours ? Les détracteurs pourront répondre que le jeu propose une option de réalité augmentée qui mélange paysages et Pokémon. Mais, cela ne se déclenche que pour les phases de capture des créatures et les combats en arène. En outre, le mode réalité augmentée est très énergivore... Quoi qu'il en soit, après quelques minutes de marche en montagne, le radar à Pokémon redevient muet. Il devient alors préférable de privilégier la couvée des oeufs Pokémon. Cela peut se faire en rangeant l'appareil dans son sac à dos, ce qui permet de profiter des lieux et d'éviter de se tordre les chevilles en quittant le chemin des yeux. Il faut néanmoins penser à désactiver la mise en veille automatique du téléphone pour en profiter et penser à interagir avec le smartphone toutes les demi-heures pour vérifier qu'il est toujours actif et que les kilomètres sont bien pris en compte par le jeu. Bons nombres de fois, l'appareil n'avait pas réussi à nous géolocaliser et les trajets n'étaient pas pris en compte. Quelle déception dans ces cas-là !

Sur les sentiers, il nous est arrivé également de trouver un ou deux Pokéstop. Ils sont situés sur des points de vue panoramiques aménagés pour les touristes, toujours à proximité d'une station ou d'un village. Les trouver procure cependant une saveur particulière lorsque l'on a fait l'effort de marcher depuis un bon moment. Les objets procurés par ces tourniquets virtuels sont identiques à n'importe quel autre Pokéstop. Il serait selon nous bienvenu que la notion d'effort physique soit récompensée en donnant plus d'objets ou des objets plus rares. Il nous a semblé en revanche que ces Pokéstop offraient une probabilité importante de rencontrer des Pokémon moins communs comme Pikachu par exemple. Mais c'est à confirmer, car nous ne sommes pas retournés sur ces lieux à plusieurs reprises pour savoir si tel était ou non le cas. Cela nous pose ainsi une limite quant à la quantité d'effort à fournir pour atteindre de tels Pokéstop isolés au regard de la pléthore de tourniquets se trouvant dans les villes où marcher sur du plat est bien plus facile...

Enfin, notons une chose amusante : pour ceux qui cherchent à tenir des arènes le plus longtemps possible, nous avons constaté avec bonheur que trois jours après notre départ de la région du Dévoluy, nous tenions toujours nos positions sur l'arène du village de St Etienne en Dévoluy contre une à deux heures dans une petite ville comme Loches. Ainsi viser des lieux reculés peut s'avérer stratégique pour profiter plus longtemps des gains procurés par les arènes du jeu. Précisons que les gains évoqués ici sont des pièces d'or virtuelles et de la poussière d'étoiles qui permettent respectivement d'acheter des objets ou des améliorations dans la boutique virtuelle du jeu Pokémon GO et de faire évoluer les Pokémon.

### **A la ville**

Il est à présent temps de rejoindre Lyon où nous sommes attendus pour visiter la ville sur deux journées. Le trajet en automobile est mis à profit pour chasser le Pokémon. Ainsi, en tant que passagers, lorsque nous traversons des villages ou petites villes nous activons le jeu pour repérer des Pokémon éventuels. Cela ressemble à un véritable safari urbain où le radar affiche une succession de créatures virtuelles qui apparaissent et disparaissent au gré des pâtés de maisons. Parfois, un Pokémon se matérialise sur la carte de jeu. De même, il est possible d'activer des Pokéstop en passant à leur proximité. Quant aux arènes, il est amusant de noter qu'il est parfois possible de

positionner l'un de ses Pokémon lorsque des places sont disponibles. Dans tous les cas, il faut faire vite car selon sa vitesse de déplacement, la fenêtre de tir est relativement courte. Dans ce contexte, quel bonheur de se retrouver bloqué par un feu rouge ou coincé dans des embouteillages ! Ces ralentissements offrent plus de temps pour mener de telles actions de jeu. Et si la vitesse est inférieure à 18 km/h, alors il devient également possible d'accumuler des kilomètres pour faire éclore les oeufs. Ainsi, au lieu de vivre négativement les arrêts et ralentissements, cela devient une opportunité de progresser dans le jeu. C'est la première fois, que nous trouvons un aspect bénéfique à des embouteillages ! Il est amusant de noter qu'aux abords de certains péages grouillent bons nombres de Pokémon. En attendant de passer la barrière, il est possible de capturer quelques spécimens. Est-ce voulu pour faire patienter les enfants ? Dans ce contexte, peut-être qu'il n'est plus très opportun d'opter pour l'abonnement au télépéage ? L'éloge de la lenteur semblant alors plutôt de mise. De même, faire une pause sur une aire d'autoroute s'assimile désormais à la possibilité de chasser du Pokémon et de déclencher quelques Pokéstop. Les arrêts ne sont plus perçus comme de la perte de temps sur un trajet à parcourir, mais deviennent ainsi ludiques et donc appréciés. Surtout lorsque des Pokémon rares y sont trouvés comme ce fut le cas pour nous. A l'inverse, sortir de la zone de péage ou d'un embouteillage s'assimile à devoir mettre le jeu en veille. C'est donc avec un certain regret que cela s'opère parfois.

L'arrivée sur Lyon remet rapidement cela en perspective car le nombre d'arènes et de pokéstop est désormais plus nombreux que jamais. Une très grande ville, c'est le paradis du joueur de Pokémon GO. Comme il est décidé d'aller visiter le vieux Lyon, le nombre de Pokéstop au mètre carré atteint des sommets. Il nous arrive de croiser dans des chemins piétonniers jusqu'à quatre pokéstop par carrefour. Les Pokémon se manifestent à foison y compris des spécimens qui n'avaient jamais fait leur apparition en campagne ou à la montagne. A cela se rajoute une connexion Internet de qualité. Même si des erreurs GPS surviennent de temps en temps, la progression dans le jeu est alors accrue. Aucune inquiétude non plus s'il faut relancer l'application.

Les membres de la famille qui nous font visiter le vieux Lyon nous font découvrir des merveilles et des détails de la ville. En échange, il arrive parfois que certains Pokéstop mettent en lumière des détails que nos guides ne connaissent pas : comme une peinture murale, une petite fontaine ou un écusson. Si le jeu semble faire découvrir des détails cachés, il fait l'impasse sur d'autres éléments qui sont pourtant référencés comme éléments à voir selon nos guides. Ainsi, certaines figurines comme des têtes de lions sur des façades de vieilles maisons ne sont pas signalées alors qu'une banale pompe à eau de la ville est indiquée. Finalement, tout cela semble bien subjectif et nous renvoie à la question de savoir qui est finalement légitime pour décider de ce qui a le plus de valeur sur un plan culturel, historique et artistique... Quoi qu'il en soit, il semble alors évident que le jeu Pokémon GO peut servir à organiser des rallyes culturels et des sorties pédagogiques. L'idée semble déjà mise en pratique. Nous avons croisés sur Lille et Lyon plusieurs groupes d'enfants ou d'adultes encadrés par des animateurs qui leurs faisaient visiter des parcs tout en chassant des Pokémon. Les parcs donnent désormais lieu à des rassemblements de joueurs de Pokémon qui se reconnaissent facilement par le fait qu'ils tiennent leurs smartphones de manière à repérer des créatures virtuelles. Certains se connaissent et discutent, d'autres, venus seuls attendent. Les joueurs sont de tout âges. Ce qui confirme que le jeu vidéo n'est pas une question de générations. Ces regroupements sont sans doute l'occasion pour certains de lier connaissance, même si les appareils peuvent faire écran.

Durant la visite du vieux Lyon, un problème éthique s'est également posé. Doit-on poursuivre le jeu dans tous les lieux ? Ainsi en entrant dans la cathédrale de Lyon, il nous semblait indécent d'entrer avec le smartphone allumé pour jouer à Pokémon GO, et ce, même si des Pokémon se trouvaient autour du bâtiment. Cela pose ainsi la question de savoir où se situent les frontières du terrain de jeu. Notons que le Japon a demandé à ce que des spots à Pokémon soient retirés de certains lieux de commémoration comme celui dédié à Hiroshima. Le flot de joueurs venant jouer devenant incompatible avec un tel lieu de recueillement. Mais enlever des Pokémon est-ce suffisant ? Ne faudrait-il pas également qu'un message dédié s'affiche pour informer les joueurs ? En effet, lorsque

l'on est pris dans le challenge de ce jeu, s'en détacher est parfois bien compliqué... Nous en avons fait l'expérience à Lille où se trouve un zoo gratuit. Sachant que des Pokémon pouvaient s'y trouver nous sommes entrés dans les lieux en prêtant très peu d'attention aux animaux réels. Les yeux rivés sur nos smartphones, seuls comptaient la capture des créatures virtuelles. Prenant conscience de cela, nous avons levé le nez et vu qu'il en était de même pour d'autres joueurs qui arpentaient les lieux. Cela donnait alors une étrange sensation où animaux réels avaient finalement moins d'importances que des créatures fictives.

De même, pour les personnes qui accompagnent des joueurs de Pokémon GO, ils peuvent être rapidement agacés par les joueurs qui s'enferment dans leurs quêtes. Marchant, s'arrêtant, demandant à faire des détours pour aller déclencher des pokéstop ou débusquer un spécimen. Cela peut en effet s'avérer contraignant pour les non joueurs qui aspirent à faire une simple promenade. Ainsi, mieux vaut peut-être organiser de telles parties entre joueurs afin que tout le monde soit dans la même dynamique. On voit ainsi des couples ou des groupes jouer côte à côte et proposer de manière collective des directions à prendre, soumettre des idées de lieux à atteindre ou des actions à conduire. Certaines associations ou sociétés proposent de guider de tels groupes de touristes dans des villes pour les amener vers des lieux stratégiques. Récemment le musée de Londres active régulièrement des leurres sur leurs pokéstop pour attirer les visiteurs dans le bâtiment. Tout un modèle économique semble se créer ainsi autour du jeu.

Le soir venu, nous constatons que depuis la maison de nos hôtes, il est possible d'atteindre un Pokéstop. Ainsi, toutes les 5 mn, sans bouger de chez soi, il peut être déclenché à distance. Mieux, nous constatons que depuis les WC de la maison, le jeu semble jongler entre deux satellites pour calculer notre position GPS. Du coup, cela a pour effet de déplacer à intervalles réguliers notre avatar entre deux Pokéstop que nous pouvons activer à distance. Il arrive parfois que des Pokémon soient détectés au passage et puissent ainsi être capturés. A cela se rajoute l'idée que cela incrémente aussi le nombre de kilomètres parcourus pour faire éclore les oeufs. Du coup, se pose la question de savoir, s'il est pas plus simple de laisser le smartphone branché dans les toilettes et le laisser tourner tout seul ? Mais, en dehors de cette situation cocasse, un tel glitch (défaillance du jeu) n'est pas sans conséquence. Cela remet notamment en cause l'intérêt du jeu quant au fait de marcher. Dans la même veine, des joueurs utiliseraient leurs robots aspirateur pour y déposer leurs smartphones et ainsi profiter de leurs déplacements pour faire éclore plus rapidement leurs oeufs Pokémon... Cela n'est pas sans rappeler l'époque de la Wii où rapidement certains joueurs se sont aperçus qu'il n'était pas nécessaire de bouger devant l'écran et que rester assis en donnant quelques mouvements du poignet était suffisant pour gagner.

De retour à Lille, nous découvrons que comme à Lyon, le nombre de Pokéstop et de Pokémon à débusquer est important. Y jouer est donc bien plus facile qu'à la campagne ou à la montagne. Si les lieux pour jouer peuvent s'avérer discriminants, nous avons également constaté que tous les joueurs ne sont pas égaux en fonction du type d'appareil et du système d'exploitation utilisé : le jeu sur version Android que nous utilisons présente plusieurs problèmes d'affichage. Les Pokéstop deviennent normalement violets lorsqu'ils ne sont pas utilisables. Ils deviennent bleus quand on peut les activer. Sur Android, ils restent toujours bleus en toutes circonstances. Mais le plus gênant, c'est que la version Android du jeu ne semble pas identifier les Pokémon attirés par les leurres ou l'encens contrairement à la version IOS. Cela crée alors une certaine frustration lorsque des Pokémon rares apparaissent pour certain et pas pour d'autres. Malgré cette différence, qui fera sans doute l'objet d'une correction logicielle, nous avons éprouvé du plaisir à jouer à Pokémon GO.

## **Bilan**

Après quasiment un mois d'utilisation de Pokémon GO, nous pouvons à présent en déduire que ce jeu procure un attrait certain pour aller marcher. Cependant, il convient de pouvoir récolter suffisamment de Pokéstop et de Pokémon pour que le plaisir de jouer soit supérieur à l'effort consenti. En effet, en montagne, nous n'avons jamais fourni l'effort de faire un kilomètre de marche

en côte pour venir activer spécifiquement un Pokéstop. Cela paraissait démesuré, même si de tels parcours peuvent être mis à profit pour faire éclore des oeufs. Par contre, faire le tour du village de Montrésor qui offre un terrain plat pour activer quelques Pokéstop et chasser un ou deux Pokémon faisait l'objet d'une activité plus régulière. Mais, le risque de lassitude est sans doute plus important que dans une grande ville où le jeu offre plus de possibilités en terme de Pokéstop à activer et de Pokémon à capturer. D'ailleurs, bons nombres de commentaires postés sur le site du jeu témoignent d'un ras le bol de la plupart des utilisateurs vivant en campagne qui ne rencontrent que peu de Pokémon.

Au niveau du déplacement en voiture, il est clair que l'éloge de la lenteur s'est faite fortement ressentir afin de pouvoir progresser dans le jeu. Si le débat sur la dangerosité de mêler conduite et jeu vidéo ne fait pas de doute, il convient sans doute de réfléchir à la manière de développer l'envie pour des automobilistes de faire des pauses sur autoroutes et tourner de manière positives le stress suscité par les embouteillages.

Sur le plan technique, Pokémon GO fait réfléchir à la manière de gérer au mieux l'énergie de son smartphone et de se focaliser sur certaines parties du gameplay en conséquence. C'est peut-être quelque chose à retenir pour le développement d'autres jeux qui s'inscriront dans cette lignée. Pokémon GO nous a également fait prendre conscience de la rupture du numérique qui existe sur notre territoire et de la notion de zones blanches. Comment jouer à ce jeu dans un village comme Beaumont-Village ou bien dans un village de haute montagne ? Les citadins sont clairement privilégiés ce qui met en relief aussi la dimension du modèle économique de ce jeu : connecter Pokémon GO à des zones commerciales. Le mythe du Pokémon à dénicher en pleine nature n'a pas vraiment survécu à notre test. Au mieux, peut-on aller les chercher dans les espaces verts des grandes villes.

Sur le plan pédagogique et culturel, il est certain que Pokémon GO peut servir de médiation ludique. Cela rappelle d'ailleurs les travaux du Professeur Michitaka Hirose qui en 2004 proposait déjà aux enfants de collecter des créatures virtuelles dans le musée des sciences de Tokyo. Les enfants se voyaient attribuer un appareil à tenir dans la main ressemblant à un tamagotchi. Appelé "wallstone", ce dernier guidait les enfants vers différentes expositions du musée. Lorsqu'elles étaient consultées, le wallstone réagissait et débloquait une créature virtuelle. Telles des *Pokémon*, elles se collectionnaient. La partie était gagnée lorsqu'elles étaient toutes collectées. L'approche, mise au point par le professeur Michitaka Hirose, s'inscrit pleinement dans une expérience de type serious game puisque ici les objectifs pédagogiques et ludiques se combinent très clairement. Pokémon GO, offre à présent un potentiel similaire. Reste à faire en sorte que le jeu ne prenne pas le dessus sur l'intérêt pédagogique. En effet dans le cas du musée de Londres, activer des leurres sur des Pokéstop pour attirer les visiteurs n'est sans doute pas suffisant. Une fois les Pokémon trouvés, quel intérêt pour ce public de rester sur place ? Tout comme pour le zoo de Lille, il n'est pas certain non plus que ce public soit attentif aux lieux... Il y a là, une réflexion à conduire sur la manière d'associer au jeu une dimension pédagogique.

Sur le plan sociologique, Pokémon GO, nous questionne également sur notre rapport aux autres dans une société où les écrans semblent s'immiscer de plus en plus entre les individus. Ces écrans peuvent-ils favoriser la rencontre entre les gens ? Le jeu permet-il ici de faciliter les échanges entre des personnes qui ne se connaissent pas ? Ou bien cela les cloisonnent-ils dans une bulle vidéoludique ? Il est fort probable que la réponse à cette question soit plurielle et complexe. Il paraît évident qu'il faudrait conduire des travaux de recherche pour obtenir des éléments de réponse à de telles questions.

En attendant, il nous semble intéressant de savoir si Pokémon GO sera un phénomène temporaire ou durable. En effet, la plupart des jeux finissent par lasser un jour ou l'autre. Mais un jeu peut aussi être



redynamisé en injectant des nouveautés à intervalles réguliers pour pallier à cette lassitude. Il convient donc de voir ce qu'il va se passer dans les prochains mois pour Pokémon GO. L'enjeu étant notamment de voir si ce jeu peut continuer à stimuler des utilisateurs à se dépenser physiquement sur du long terme. Ce serait d'intérêt public dans une société où la sédentarité est fortement de mise. Quoi qu'il en soit, nous pouvons d'ores et déjà l'affirmer, Pokémon GO est un jeu qui fera date dans l'histoire vidéoludique par son succès populaire et l'originalité de son gameplay.