



HAL
open science

Pikmin Bloom : dérives vidéoludique urbaine

Lescouet Emmanuelle

► **To cite this version:**

Lescouet Emmanuelle. Pikmin Bloom : dérives vidéoludique urbaine. La ville, Faculté des Lettres, des Arts et des Humanités de Manouba, Mar 2022, Manouba (TN), Tunisie. hal-04789613

HAL Id: hal-04789613

<https://hal.science/hal-04789613v1>

Submitted on 18 Nov 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.

Pikmin Bloom : dérive vidéoludique urbaine

o

Par Emmanuelle Lescouët <

<https://imaginarium.hypotheses.org/author/imaginarium>>

📅 12/04/2022 < <https://imaginarium.hypotheses.org/286>>

texte écrit pour le colloque “La Ville” à Manouba, en mars 2022.

Ce texte fait suite à l'article à paraître dans la revue *Flamme* sur la
dérive.

Introduction

La géolocalisation est une des fonctions de base des téléphones intelligents. Elle permet d'y rendre accessible des applications de guidage, de carte et de *tracking* : il devient possible de générer un itinéraire facilement ou de se repérer juste en ouvrant une application (Plans ou Google Maps, pour les plus connues). D'autres applications font appel à des interfaces proches, notamment dans la représentation des cartes : les applications de livraison, par exemple.

Mais ce qui va nous intéresser ici, ce sont les jeux vidéo qui utilisent la géolocalisation comme moteur d'exploration et d'expression de leur univers.

À la suite de Hovig Ter Minassian, Samuel Rufat et Samuel Coavoux, dans leur ouvrage *Espaces et temps des jeux vidéo*, nous pouvons considérer que le médium vidéoludique est un médium de l'espace,

Tout jeu vidéo est une invitation au voyage. Les jeux vidéo sont des univers numériques dans lesquels les joueurs plongent, s'immergent, pour vivre des aventures hors du temps et hors de l'espace quotidien.

Ou, comme l'exprime Jesper Juul : « tout jeu est une exploration d'une abstraction proposée » (2007).

Les espaces créés, purement numériques, prennent leur indépendance, et parfois s'ouvrent au monde réel : ils viennent se superposer à des lieux réels. C'est cette rencontre qui va nous intéresser ici.

Si les idéaux situationnistes , et notamment les buts politiques qui ont pu habiter l'internationale situationniste, sont assez proches de l'idéal du numérique et de la culture Internet, plus précisément, la fragmentation des expérimentations, et leur mise en réseau sont, quant à elles, un embryon de la création du Web : et particulièrement des logiciels libres.

Ainsi, quand Guy Debord affirme vouloir « changer le monde » par la culture et des actions à la fois ciblées et subversives, il appelle à la réquisition des techniques existantes et à leur subversion, et c'est exactement le but de la production littéraire des réseaux sociaux : si la technique et l'environnement ne sont pas conçus pour elle, les textes s'infiltrent dans l'interface, répondant et détournant ses codes pour jouer avec les contraintes d'écriture qui en naissent.

Nous pouvons déjà noter l'omniprésence de la notion de jeu : celui-ci est situationniste dans la construction des situations. Ainsi, dans les mémoires de Guy Debord (p. 36), la dérive est « un jeu de la vie et du milieu », tout comme il l'évoque dans sa correspondance avec Gilles Ivain : il tente d'établir un « jeu universel sans règles ».

Dans notre culture numérique et nos pratiques ludiques, le jeu vidéo tient le haut du pavé. Il a pris, à son tour, une part fondamentale dans le divertissement quotidien.

La notion de règles, fondamentale dans les définitions du jeu de Caillois à Juul en passant par Crawford, Kelley, Salen et Zimmerman.

Nous étudierons ici comment un jeu particulier, *Pikmin Bloom* de Niantic Games, sortie à l'automne 2021, vient s'inscrire dans l'espace et notamment dans l'espace urbain.

Avant d'aller plus avant dans cette démonstration, permettez-moi de présenter cette série de jeux. *Pikmin* est une série de Nintendo qui repose sur de la stratégie et de l'exploration d'environnement. Le premier opus de la série est sorti en 2001 sur GameCube, tandis que le 3^{ème} et dernier paru à ce jour est sorti en 2013 sur WiiU, et en 2020 sur Switch dans une version améliorée.

Ces jeux permettent au joueur ou à la joueuse de guider une tribu de petits aliens – les pikmins – dans diverses missions leur permettant de s'installer et de survivre sur une nouvelle planète, généralement assez proche de la Terre. Ces petits êtres humanoïdes sont proches du végétal : une feuille pousse sur leur tête qui peut devenir un bouton ou une fleur lorsqu'ils consomment du nectar. Ils se multiplient en plantant des graines, et poussent dans la terre comme des tubercules. Certain.e.s ont un aspect proche du rocher ou de petits cailloux avec des membres, et une feuille sur la tête. Plusieurs sortes de pikmins existent, chacun d'une couleur différente et présentant des résistances et compétences différentes. Le cœur du jeu est dans l'exploration de l'espace, la découverte de nouveaux éléments comestibles et de leurs noms improbables, et dans les combats contre des monstres essayant de dévorer nos petits amis.

Pikmin Bloom est une application sur téléphone intelligent, par le studio ayant déjà réalisé *Pokémon Go* (sorti quant à lui en 2006). Le jeu consiste à parcourir la ville et y faire pousser un jardin

virtuel. Le joueur ou la joueuse fait pousser tout un groupe de Pikmin, collectant des graines et des fruits pour les nourrir. Des liens d'amitié peuvent se tisser et apporter des compétences supplémentaires à certain.e.s individu.e.s. Il y est possible de voir les fleurs plantées par d'autres joueur.euses. Comment alors une telle application permet-elle d'envisager l'environnement quotidien, et particulièrement, celui de la ville ?

Ouvrir l'hyperconnexion à une nouvelle couche de données, alors qu'elle est déjà bien saturée, pose question, tant sur les flux de données générées que pour le suivi effectué.

Le propos de la série est ouvertement écologique : les protagonistes quittent leur planète suite à une catastrophe naturelle les privant de nourriture et d'eau. Leur découverte de ces environnements préservés, dans les jeux sur console, est source d'un vrai émerveillement, d'autant plus lorsque les pikmins décident de les suivre et de se rendre utiles. Cet ancrage fort pose de nombreuses questions dans la réalité : l'espace urbain ne peut que difficilement être perçu comme un environnement écologiquement responsable. Si la communication du jeu n'insiste pas sur ce point, la continuité avec les précédentes applications du studio se concentrent sur l'espace et sur l'expérience qui peut être faite de cet espace.

Nous pouvons, à la suite de Marcello Vitali-Rosati (2018), penser le numérique comme une part de notre existence et de notre époque historique. L'omniprésence des outils numériques dans nos activités quotidiennes, ainsi que la connexion possible depuis tout endroit de la terre, surtout en ville ; l'irruption et

l'accompagnement de ces strates de données dans notre vie ; tout ceci nous pousse à considérer l'hyperconnexion, théorisée par Enrico Agostini-Marchese (2020), notamment. Nous y reviendrons en fin de présentation.

Après un bref tour d'horizon de l'interface proposée, je me concentrerai sur les impacts de la géolocalisation dans le gameplay. J'ouvrirai ensuite la réflexion à la ville et à l'imbrication de ces expériences vidéoludiques aux lieux publics et comment tout cela s'enracine dans la Dérive définie par les surréalistes, et la cohabitation qui peut y prendre place. Nous reviendrons finalement à la superposition du numérique et de l'espace réel, pour penser une co-présence permanente.

1. Une représentation de la ville

L'interface de *Pikmin Bloom* offre deux espaces principaux : l'un permet de suivre nos statistiques – nombre de pas réalisés, nombre de pikmins nous accompagnant – et une autre permet d'afficher la carte. Sur cette dernière, il est possible de voir les points d'intérêts où des récompenses peuvent être obtenues, ainsi que les lieux qui permettront de valider certains objectifs. L'avatar du joueur ou de la joueuse s'y affiche entouré.e de son équipe.

L'interface proposée reprend de près les codes des autres cartes disponibles sur téléphone intelligent, bien que tous les espaces non aquatiques soient représentés en vert. Cette mimétique est un atout pour aider à la prise en main et à l'implication

immédiate dans l'œuvre. Si les interfaces numériques reposent, comme l'a démontré Anthony Masure, sur un nombre de gestes et d'habitudes en nombre limités, leurs usages et leur composition les uns par rapport aux autres permet la création de nouveaux regards sur eux.

Pour *Pikmin Bloom*, les déambulations du joueur ou de la joueuse lui permettent de planter des fleurs et de faire pousser certaines grandes plantes communes à tous.tes. C'est aussi par le nombre de pas qu'il est possible de faire pousser-éclore les graines de pikmins. Comme l'explique Boris Donné, la dérive est plus qu'une rêverie :

Si la dérive se démarque de la simple errance : « Pour distinguer la dérive de la simple errance surréaliste, où l'abandon au hasard objectif risque de ne déboucher que sur des promenades banales et décevantes, il fut décidé de lui assigner des règles et un objet précis. Ils ont été formulés un peu plus tard dans la *Théorie de la dérive* signée du seul Debord, publiée également dans le n°9 des *Lèvres nues* et reprise dans le n°2 d'*Internationale situationniste* en décembre 1958. » (Donné 2004, 122)

La dérive est comprise comme une conquête de l'espace urbain, supposé hostile, d'une exploration d'îlots à reconnecter entre eux. La question est de créer des liens autres que les liens des dominants existants, de créer des correspondances inattendues et significatives. Il s'agit de renoncer aux objectifs habituels de la sortie et de la promenade pour, en remplacement ou en superposition, répondre à des règles autres que celles qui nous régissent d'ordinaire. Le but de planter des fleurs virtuelles

s'éloigne naturellement de ces objectifs et préoccupations. Les détours induits par le bon fonctionnement de l'application s'intègrent dans une dynamique parallèle de suivis d'objectifs.

Les situationnistes soulèvent la question qui est d'instaurer et de transgresser un cercle magique, tel que décrit par Jorge Huizinga dans son essai iconique, *Homo Ludens* (1938). Or, ce principe même de règles nous projette dans le champ théorique des *game studies*.

Si les lieux deviennent espaces, l'espace numérique se fait jeu, comme préfiguré par Jorge Huizinga, d'ailleurs cité par Guy Debord dans ses mémoires :

La poésie en tant que jeu social, et dont on ne saurait dire qu'elle se veut consciemment productrice de beauté, se rencontre partout et sous des formes variées. L'élément d'émulation y fait rarement défaut, qui domine d'une part les chants alternés, la poésie guerrière, le tournoi poétique, d'autre part l'improvisation destinée à libérer d'un anathème quelconque. (Huizinga 1951, 177)

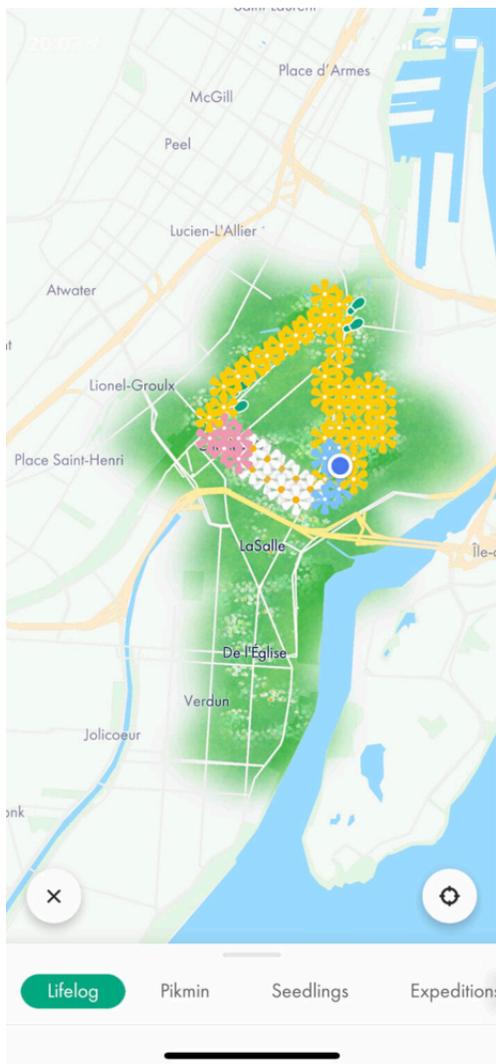
Or, dans ses théories du jeu, le cercle magique est la zone délimitée dans le temps et l'espace consacrés à l'activité ludique. Celle-ci est d'autant plus poreuse que la littérature envahit un espace d'exploration investi sur de très courtes périodes tout au long de la journée.

Ici, c'est le nombre de pas qui est au cœur de la proposition : il sert à faire progresser les différents aspects et est rappelé en différents endroits de l'interface, à commencer par la communication au lancement de l'application qui présente cela

comme un encouragement à marcher et à sortir.

Les points d'intérêts, quant à eux, sont activés sur la plupart des bâtiments ou lieux significatifs des différents quartiers. Ils peuvent être ancrés sur un bâtiment historique, un lieu public ou une œuvre d'art. Chacun permet de participer, en plantant des fleurs aux alentours, à faire éclore de plus grosses plantes offrant des bonus importants pour les pikmins.

Le cheminement est suivi en direct par l'application, permettant de créer des parcours fleuris sur la trace de l'individu. Ce suivi permet de mettre en évidence les chemins parcourus, mettant, en creux, en évidence les rues ou zone de la ville qui ne sont pas explorés et potentiellement à faire découvrir les éléments intéressants de l'environnement immédiat.



suivi des traces urbaine-numériques dans Pikmin Bloom

2. Rapport intime aux lieux

L'avantage d'une telle application est de pousser à l'exploration de l'environnement urbain. Elle suit les personnes dans tous leurs déplacements quotidiens. Ainsi, un parcours entre le domicile et le travail ou l'école va être très fleuri, permettant d'un jour sur l'autre de voir les fleurs précédentes et de créer des motifs en superposant d'autres couleurs de fleurs, par exemple. Les parcours usuels sont ainsi plus « festifs » et plaisants : voir fleurir des fleurs numériques sur la neige peut égayer un matin gris.

L'application permet également de visualiser les fleurs et pikmins en réalité augmentée : c'est-à-dire de les voir dans l'environnement réel à travers l'objectif du téléphone.

Nous entrons alors dans ce que Jesper Juul nommait l'abstraction ludique de l'espace (2007), une abstraction proposée devenue terrain de jeux dont chacun.e est co-auteur.ice en révélant sa propre exploration. Une autre sociabilité entre alors en jeu : la sociabilité des réseaux dits sociaux, justement.

Il devient possible, comme à travers une dérive situationniste, de se réapproprier l'espace en y inscrivant sa propre trace. Il devient question de le regarder autrement, par l'interface de la carte ou par la réalité augmentée pour le percevoir autrement et projeter sur lui autre chose que la finalité quotidienne du déplacement.

L'espace créé permet une cartographie intime de notre expérience de l'espace : notre connexion devient tangible. Il est alors possible d'inscrire notre trace dans les données et de la rendre visible pour le.a joueur.euse.

Il devient alors possible de se détourner pour explorer des lieux ou rues parallèles, donnant une nouvelle vie à des endroits non-explorés. La découverte des points d'intérêts peut à son tour motiver des détours, par exemple pour récupérer des récompenses dans le jeu, permettant d'un même geste de découvrir les particularités de notre environnement.

3. Cohabitation urbaine

Cela permet aussi de voir les traces d'autres personnes : il est toujours possible de voir les fleurs plantées par les autres joueur.euse.s. Certaines zones sont ainsi fortement fleuries tandis que d'autres sont complètement vierges.

Si la dérive était majoritairement une aventure de groupe – les surréalistes parcourant Paris ensemble –, *Pikmin Bloom* propose une asynchronicité : il devient possible de voir les traces des autres, mais pas les autres en eux-mêmes. Elles ne verront pas non plus notre avatar. Il est possible de deviner des présences à l'apparition de fleurs dans le décor urbain, créant une communauté fantomatique en mouvement perpétuel. Ce décalage permet de sentir la présence d'autres personnes faisant exactement les mêmes actions que le.a joueur.euse mais en parallèle, sans rencontre réelles. Or, c'est le propre de la ville de laisser des trajectoires se croiser sans forcer la rencontre.

4. Superposition des espaces

On peut considérer le numérique comme un ensemble de couches de textes qui se superposent, du binaire-machine aux interfaces utilisateur. Ce sont ces superpositions de couches qui permettent le bon fonctionnement de ces environnements.

Il en va de même pour la perception humaine de ce qui nous entoure : on perçoit le sol, notre environnement, le but et les motivations de notre déplacement, les autres autour et les divers dangers qui peuvent nous environner.

Or, le numérique vient se superposer sur ces réalités : il ajoute

une couche de données qui vient se placer par-dessus la réalité matérielle.

Nous y sommes connectés même lorsque nous ne regardons ou n'agissons pas activement sur les différentes applications. Ainsi, il est tout à fait possible qu'une publication sur un réseau social reçoive une réponse en notre absence, que des personnes consultent du contenu que nous avons mis en ligne précédemment ou nous envoient des messages – débutant ou poursuivant des conversations.

De même, *Pikmin Bloom* peut tourner « en fond » et poursuivre ses plantations et son comptage même lorsque le joueur ou la joueuse n'est pas activement connecté.e sur l'application, participant indirectement à la population de fantômes qui viennent peupler la ville du jeu.

Les règles sont altérées, et la dérive s'éloigne, ne devenant qu'un des aspects du déplacement urbain, qu'une couche culturelle supplémentaire de l'action. Elle peut alors être vue comme un piratage de l'action ; elle n'est pas le but premier, notamment par la complexité de trouver le temps de planifier une telle parenthèse ; mais devient un but conscient supplémentaire pouvant accompagner les parcours humains.

Dès lors, il faut considérer l'espace et le, temps du jeu vidéo non en tant que tels, mais dans leur articulation avec l'espace et le temps hors du jeu. Les premiers ne sont pas moins « réels » que les seconds. Le géographe Henri Desbois souligne ainsi que « les représentations et les imaginations géographiques sont constitutives, au même titre que les réalités matérielles, de nos

façons d'habiter les lieux, l'imaginaire du cyberspace, comme élément de nos imaginaires urbains, doit donc intégrer notre champ d'étude. (Desbois, 2011)

L'espace décrit ici est un espace déployé à la fois asynchrone et superposé à l'espace réel. Il s'agit d'une cyberville : une ville en soi, mais ailleurs. Chacun.e l'habite avec la même intensité que la ville habituelle, mais en y inscrivant d'autres traces de son passage. Ici, le balisage des noms de rues et de villes indique et fait traces du parcours suivi.

Conclusion

Si des applications comme *Pikmin* permettent d'explorer l'espace urbain d'une façon différente de ce qui peut faire le quotidien, elles permettent ce regard particulier, entre appropriation de l'espace urbain et ludification de l'environnement. Mais elles ne peuvent qu'être une étape dans la perception de ces lieux. Elles ne sont qu'une étape, un mécanisme mettant en avant le détournement possible, notamment pour tendre vers une prise de conscience que les jeux vidéo peuvent permettre de penser le quotidien et notre environnement. L'application des théories et jeux situationnistes à la vie quotidienne contemporaine, les déplacer en les appliquant ici, à Montréal, permet aussi ce décalage.

Ce décalage permet de montrer les possibles ouverts par le numérique en plus de faire ressortir les interfaces et leurs mécanismes, à des niveaux plus ou moins explicites et conscientisés. Elles ouvrent cependant la porte à d'autres

détournements pouvant mener à de nouvelles formes de créations numériques, qu'elles soient vidéoludiques, littéraires ou autres. En entrant dans les usages, la pensée de l'espace numérique comme une couche pouvant supporter et interagir avec l'espace réel met en lumière l'hyperconnexion qui a mené tout cet exposé.

Aussi, pour conclure, je suis extrêmement curieuse des prochaines œuvres qui se saisiront de ces problématiques et de ce qu'elles en feront !

captation en action de Pikmin Bloom (en vitesse x2)

Bibliographie

Agostini-Marchese, E. (2020) 'How to do cities with words', in moore, jake and Proulx, C. (eds) *L'agir en condition hyperconnectée*. Montréal: Presses Universitaires de Montréal.

Augé, M. (1992) *Non-lieux: introduction à une anthropologie de la surmodernité*. Paris: Seuil (La Librairie du XXe siècle).

Berreby, G. and Vaneigem, R. (2014) *Rien n'est fini, tout commence*. Paris: Allia.

Bolter, J.D. (1991) *Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History of Writing*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Coavoux, S., Rufat, S. and Ter Minassian, H. (2012) *Espace et temps du jeu vidéo*. Paris: Questions théoriques.

Collectif (2019) '#dérive(s)', *Quartier Général*. Available at: <https://derivesxyz.wordpress.com>.

Darshana Jayemanne (ed.) (2018) *Gaming and the Arts of Storytelling*. Basel: MDPI. Available at: <https://openresearchlibrary.org/viewer/b67f6e22-5acb-4df3-b801-c34d07d384e0/1> (Accessed: 2 January 2022).

Debord, G. (2000) *Rapport sur la construction des situations ... ; (suivi de) Les situationnistes et les nouvelles formes d'action dans la politique et dans l'art*. Paris: Editions Mille et une nuits.

Debord, G. (ed.) (2004) *Mémoires: structures portantes d'Asger Jorn; suivi de origine des détournements*. Paris: Ed. Allia.

Desbois, H. (2011) 'Le cyberspace. Retour sur un imaginaire géographique', *Carnets de géographies et de recherches*. [Preprint], (2).

Donné, B. (2004) *Pour mémoires: un essai d'élucidation des Mémoires*

de Guy Debord. Paris: Allia.

Frushtick, R. (2020) 'Pikmin 3 on Switch is incredibly relaxing .. until it isn't', *Polygon*, 30 October. Available at: <https://www.polygon.com/reviews/2020/10/30/21538522/pikmin-3-deluxe-switch-impressions-review-timer-clock-stressful-nintendo-olimars-comeback-epilogue> (Accessed: 2 January 2022).

HeffTV (2020) *The Best Pikmin: Complete Franchise Analysis*. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=emyfkB-NwEs> (Accessed: 2 January 2022).

Huizinga, J. (1938) *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*. Translated by C. Sérésia. Paris: Gallimard (Les Essais).

Juul, J. (2005) 'Fiction', in *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press, pp. 121-162.

Lescouet, E. (2022) '#dérive : lire Montréal', *Flamme* (1).

Marie-Laure, R. (2014) 'L'Expérience de l'espace dans les jeux vidéo et les récits numériques', *Cahiers de Narratologie. Analyse et théorie narratives*, 27. Available at: <https://journals.openedition.org/narratologie/6997>.

Nintendo lance un jeu mobile de Pikmin en réalité augmentée | *Radio-Canada.ca* (no date). Available at: <https://ici.radio-canada.ca/nouvelle/1834910/nintendo-jeu-mobile-pikmin-realite-augmentee-pokemon-go-niantic> (Accessed: 2 January 2022).

Pikipedia (2021). Available at: <https://www.pikminwiki.com/>

(Accessed: 2 January 2022).

'Pikmin Bloom,' an AR step counter improves your daily walk – Los Angeles Times (no date). Available at:

<https://www.latimes.com/entertainment-arts/story/2021-11-16/pikmin-bloom-ar-game-augmented-reality-for-daily-walks>

(Accessed: 2 January 2022).

Solution complète: Cheminement – Astuces et guides Pikmin 3 (no date) *Jeuxvideo.com*. Available at: <https://www.jeuxvideo.com/wikis-soluce-astuces/solution-complete-cheminement/197417>

(Accessed: 2 January 2022).

Trespeuch-Berthelot, A. (2015) *L'Internationale situationniste: de l'histoire au mythe, 1948-2013*. Paris: PUF.

Vitali-Rosati, M. (2018) *On Editorialization: Structuring Space and Authority in the Digital Age*. Amsterdam: Institute of Network Cultures (Collection Theory on Demand).

Vitali-Rosati, M. (2020a) 'Pour une théorie de l'éditorialisation', *Humanités numériques* [Preprint], (1). doi:10.4000/revuehn.371.

Vitali-Rosati, M. (2020b) 'Qu'est-ce que l'écriture numérique?', *Corela* [Preprint], (HS-33). Available at: <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/bitstream/handle/1866/24059/corela-11759.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.