Des *Pokémon* dans mon parc?!

Maude Bonenfant, PhD

Professeure, Département de communication sociale et publique
Université du Québec à Montréal (UQAM)

Laboratoire de recherche en médias socionumériques et ludification
Groupe de recherche Homo Ludens sur les pratiques de jeu et la communication dans les mondes numériques
Groupe de recherche sur l'information et la surveillance au quotidien (GRISQ)

bonenfant.maude@uqam.ca

24 mai 2017

Partie I

Présentation générale

Pokémon Go

⇒ Jeu en réalité augmentée sur appareil de mobilité

⇒ Franchise Pokémon (1996, Nintendo)

- ⇒ « Pocket Monsters »
- ⇒ Objectif du jeu : collection
  - ⇒ Stratégie ludique forte
- ⇒ Combats

Pokémon Go : un jeu en réalité augmentée

⇒ Réalité augmentée : Utilisation d'un dispositif technique pour superposer des représentations fictionnelles numériques sur l'environnement physique

⇒ Hybridité : physique et numérique

⇒ Appareil de mobilité

⇒ Appareil photo

⇒ Application

Pokémon Go : un jeu en réalité augmentée

⇒ Catégories de jeux

- ⇒ Jeux vidéo
  - ⇒ Grande famille
- ⇒ Jeux pervasifs (*pervasive games*)
  - ⇒ Combinaison d'éléments numériques à des éléments réels
- ⇒ Jeux mobiles géolocalisés (*Location-Based Mobile Games*)
  - ⇒ Utilisation du GPS

⇒ Jeu gratuit

⇒ Jeu mobile en réalité augmentée géolocalisé et gratuit

- ⇒ *free-to-play location-based augmented reality mobile game*

Pokémon Go : un jeu en réalité augmentée

⇒ À ne pas confondre avec la réalité virtuelle

⇒ Reproduction de la réalité à l'aide de technologies informatiques pour stimuler les sens

Pokémon Go : un jeu en réalité augmentée

⇒ À ne pas confondre avec la réalité alternée

⇒ Inclure des éléments de la vie courante dans la fiction du jeu (campus assassination games)

Pokémon Go : un jeu en réalité augmentée

⇒ Implantation de la technologie

- ⇒ Réalité augmentée est la plus implantée
- ⇒ Réalité virtuelle demeure encore marginale
- ⇒ Réalité alternée est pour initiés seulement

Pokémon Go : précurseurs

Premiers jeux en réalité augmentée

⇒ *Can you see me now?* (2001, Blast Theory & The University of Nottingham's Mixed Reality Lab)

⇒ *Uncle Roy all around you* (2003)

⇒ *I like Frank* (2004)

⇒ *Pacmanhattan* (2004, NYU's Interactive Telecommunications graduate program)

Jeux commerciaux en réalité augmentée

⇒ *MOGI* (2003, NewtGames)

⇒ *Ingress* (2013, Niantic)

Pokémon Go **: éléments factuels**

⇒ Précurseur : *Ingress* (2013, Niantic)

⇒ Guerre entre deux équipes pour le contrôle de bases

⇒ Socio-approvisionnement du contenu (*crowdsourcing*)

⇒ Cartographie des emplacements publics

Pokémon Go : éléments factuels

⇒ Collaboration entre 3 entités:

- ⇒ Niantic (studio appartenant en partie à Google)
- ⇒ Nintendo
- ⇒ Pokémon Co. (qui appartient en partie à Nintendo)

⇒ Apport de

- ⇒ Google maps
- ⇒ *Ingress* (2013, Niantic)

Pokémon Go : éléments factuels

⇒ Dates de sortie

- ⇒ Poisson d'avril (2014)
- ⇒ Annonce en septembre 2015
- ⇒ Bêta au Japon (mars 2016), Australie et Nouvelle-Zélande (avril 2016) et États-Unis (mai 2016)
- ⇒ Lancement en juillet 2016

Pokémon Go : principes de base du jeu

⇒ Entraîneur/dresseur de Pokémon

⇒ collectionner les Pokémon dans le Pokédex

⇒ Déambuler dans l'espace physique afin de « trouver » des Pokémon

⇒ Corrélation entre le physique des lieux et les types de Pokémon trouvés

⇒ Rareté différente selon les types de Pokémon

⇒ Chasser grâce à des pokéballs

⇒ Pokéballs se trouve dans des pokéstops (points d'intérêt)

⇒ Déambuler dans l'espace physique afin de « faire éclore » des Pokémon

⇒ Œufs : éclosion dépend des kilomètres parcourus

⇒ Gain de Pokécoins

⇒ Pokécoins servent aux achats

Pokémon Go : principes de base du jeu

⇒ Jeu « social »

- ⇒ Joueurs peuvent se réunir en équipe (rouge, bleu ou jaune)
  - ⇒ Entraînement et combat dans des Pokégyms (arènes)
  - ⇒ Défendre des Pokégyms
- ⇒ Regroupements informels
- ⇒ Partage en ligne

Pokémon Go **: joueurs**

⇒ Popularité immédiate et soudaine

⇒ Pas d'achat d'équipement

⇒ Application gratuite

⇒ 100 millions d'utilisateurs une semaine après la sortie

⇒ En juillet 2016, 21 millions utilisateurs actifs (États-Unis)

⇒ Plus que *Candy Crush* (King, 2012)

⇒ Selon SurveyMonkey (1 million de répondants) :

⇒ 63% femmes

⇒ 46% entre 18 et 29 ans

Pokémon Go : succès commercial

⇒ Succès commercial et bat plusieurs records de vente

- ⇒ Application la plus téléchargée en une semaine sur le AppStore (Forbes, 2016)
- ⇒ 130 millions de téléchargement en 1 mois (Guinness Records)
- ⇒ Jeu mobile ayant généré le plus de revenus en 1 mois

⇒ Janvier 2017 : 1 milliard de revenu (Forbes, 2017)

Pokémon Go : modèle d'affaire

⇒ Moyens de rentabilisation

- ⇒ Micro-achats (micro-transactions)
  - ⇒ Pokécoins => $
- ⇒ Localisations précises commanditées
  - ⇒ McDonald's du Japon (2016) : pokégyms
  - ⇒ Cinéma Toho du Japon (2016) : pokéstops
- ⇒ Vente du bracelet *Pokémon Go Plus*
- ⇒ Vente de données personnelles?

Pokémon Go : baisse rapide de popularité

⇒ Buzz

⇒ Événement

⇒ Tricherie

⇒ « falsifier son emplacement, utiliser des émulateurs, utiliser des applications modifiées ou non-officielles, utiliser des logiciels tiers sur l'application officielle. » (Pokémon Go)

⇒ « Bots »

⇒ Hacker le GPS

Pokémon Go : baisse rapide de popularité

⇒ Différentes formes de tricherie

Pokémon Go : organisation des communautés de joueurs

⇒ Caractéristiques des communautés de joueurs

Pokémon Go : organisation des communautés de joueurs

⇒ Organisation de la communautés de joueurs de *Pokémon Go*

Pokémon Go : conserver l'intérêt

⇒ Noyau de fans

⇒ Autour de 5 millions

Pokémon Go : conserver l'intérêt

⇒ Logiciel pour détecter la tricherie, le bannissement, etc.

⇒ Certain nombre de mises à jour, de patches et de modification des fonctionnalités

⇒ Ajout de contenu

- ⇒ Nouveaux Pokémon : Pichu et Togepi (décembre 2016)
- ⇒ *Generation 2* (février 2017) : 80 nouveaux Pokémon

⇒ D'autres dispositifs techniques

- ⇒ Casque de réalité virtuelle
- ⇒ Lunettes Google

Pokémon Go : nouvelles technologies facilitant la réalité augmentée

Partie II

Enjeux pour les villes

Pokémon Go : contexte technosocial

⇒ Transformations des espaces publics en espaces ludiques (De Souza E Silva & Hjorth, 2009)

- ⇒ Espaces des villes comme cartes de jeu

⇒ Trois caractéristiques du design (De Souza e Silva, 2017)

- ⇒ Spatialité
- ⇒ Mobilité
- ⇒ Socialisation *
  - ⇒ Selon une étude, 70% des joueurs affirment ne jamais jouer seuls

Pokémon Go : villes comme des cartes de jeu

⇒ Manifestations de l'urbanité ludique

- ⇒ « Dérive » (Debord, 1956) : laisser ses « buts » habituels pour se laisser surprendre par la ville
- ⇒ « Geocaching » : chasse-aux-trésors du XXIe siècle
- ⇒ « Guerilla gardening » : jardinage sans demander la permission
- ⇒ « Phoneur » (Luke, 2006) : version actuelle du flâneur du XIXe siècle
- ⇒ « Parkour » (Thomson, 2008) : avancer le plus rapidement possible avec des sauts spectaculaires
- ⇒ « Joueur » : par exemple de Pokémon Go
- ⇒ Etc.

⇒ Ludification des villes

Pokémon Go : questions éthiques

⇒ Partage des espaces physiques publics

⇒ Jeux pervasifs

⇒ Cimetières, lieux de commémoration

Pokémon Go : questions éthiques

⇒ Partage des espaces physiques publics

⇒ Co-habitation d'activités incompatibles

⇒ Conduire et jouer

Pokémon Go : questions éthiques

⇒ Partage des espaces physiques publics

⇒ À qui appartient les lieux publics?

Pokémon Go : questions éthiques

⇒ Empiètement sur des lieux privés

Pokémon Go : questions éthiques

⇒ Rassemblement spontanés et imprévisibles pour les autorités

⇒ Risque de débordements et de bris

⇒ Aux frais des villes

Pokémon Go : questions éthiques

⇒ Surveillance

⇒ Collecte puis vente de données personnelles

⇒ Niantic : plein accès au compte Google (lié aux produits Google)
puis rétractation

⇒ Données de géolocalisation (liens avec Google Map)

Pokémon Go : questions éthiques

⇒ Contrôle social

⇒ Réutilisation du profilage pour « guider » l'utilisateurs à certains endroits

Pokémon Go : questions éthiques

⇒ Reproduction des inégalités

Pokémon Go **: questions éthiques**

⇒ *Playbor* : playing + labor

⇒ *Ingress* : socio-approvisionnement (*crowdsourcing*)

Pokémon Go : balance entre contrôle et permissivité

⇒ Encadrement de la technologie

- ⇒ Législatif
- ⇒ Éducation
- ⇒ Contrôle des « lieux »

Pokémon Go : balance entre contrôle et permissivité

⇒ Utilisation de la technologie

- ⇒ Inefficacité de l'interdiction
- ⇒ Profiter de la « vague »…
- ⇒ … avant le marketing!

Pokémon Go : effets bénéfiques

⇒ Croissance activité physique et temps passé à l'extérieur (Graells-Garrido, Ferres & Bravo, 2016; Zach & Tussyadiah, 2017)

⇒ Motiver des utilisateurs peu actifs (Althoff, White & Horvitz, 2016)

Pokémon Go : effets bénéfiques

⇒ Création d'un sentiment de communauté (Zach & Tussyadiah, 2017)

- ⇒ Encourager l'engagement civique
- ⇒ Plus grande mixité sociale
- ⇒ Baisse de la criminalité

Pokémon Go : applications possibles de la réalité augmentée pour les villes

⇒ (Re)découverte de la ville

- ⇒ Découvrir de nouveaux lieux
- ⇒ Lieux avec de nouveaux sens
- ⇒ Lieux peu visités
- ⇒ Commerces
- ⇒ Etc.

Pokémon Go : applications possibles de la réalité augmentée pour les villes

⇒ Publicité pour la ville

Pokémon Go : applications possibles de la réalité augmentée pour les villes

⇒ Découverte de l'histoire

- ⇒ Informations sur les lieux existants
- ⇒ Présentation des lieux disparus
- ⇒ Etc.

Pokémon Go : applications possibles de la réalité augmentée pour les villes

⇒ Participer au sentiment de communauté

- ⇒ Organisation d'activités de groupes
- ⇒ Jeux en famille
- ⇒ Etc.

Pokémon Go : applications possibles de la réalité augmentée pour les villes

⇒ Réenchanter nos villes

- ⇒ Ludification
- ⇒ Utilisation de la technologie
- ⇒ Etc.

Playable City

Playable City

Kaboom!

SOURCE : https://kaboom.org/about_kaboom

Pokémon Go : équilibre

Des *Pokémon* dans mon parc?!

Maude Bonenfant, PhD

Professeure, Département de communication sociale et publique
Université du Québec à Montréal (UQAM)

Laboratoire de recherche en médias socionumériques et ludification
Groupe de recherche Homo Ludens sur les pratiques de jeu et la communication dans les mondes numériques
Groupe de recherche sur l'information et la surveillance au quotidien (GRISQ)

bonenfant.maude@uqam.ca

24 mai 2017