

# Ingress.

## Mobilités et sociabilités dans un jeu de réalité augmentée

< Julien Morel >

*Telecom Paristech, Département SES  
46 rue Barrault 75013 Paris, France  
julien.morel@telecom-paristech.fr*

DOI:10.3166/RIN.3.447-472 © AFDI 2014

< RÉSUMÉ >

Cet article se présente comme une étude de cas de la pratique d'un jeu pervasif nommé Ingress. Il cherche à comprendre la façon dont ce jeu modifie l'organisation des déplacements quotidiens tout en générant différentes formes de collaboration et de communication en situation de coprésence ou à distance. L'ethnographie de ce jeu permet de mettre en évidence un écosystème original mêlant mobilité, actions ludiques, et différents formats d'interactions sociales aboutissant au développement d'une sociabilité électronique et plus particulièrement en situation de face à face. Ce type de jeu est de nature à modifier notablement les pratiques de déplacement et développer les relations sociales tout en rendant inévitablement publique la localisation des participants.

< ABSTRACT >

This paper is a case study of the practice of a pervasive game named Ingress. It seeks to understand how this game may change the organization of everyday travels and may generate various forms of collaboration and communication, mediated by technologies or in face-to-face situation. The ethnography of this game allows us to highlight an original ecosystem combining mobility, leisure activities, and various forms of social interactions leading to the development of an electronic sociability and especially in face-to-face situation. This kind of game may significantly change mobility habits and may develop social relationships but in the same time has to reveal the location of participants.

< MOTS-CLÉS >

Ingress, jeux pervasifs, jeux géolocalisés, ludification, mobilité, Smartphone, sociabilité, rencontres, collaboration.

**< KEYWORDS >**

Ingress, pervasive games, geolocalized games, gamification, mobility, Smartphone, sociability, encounters, collaboration.

---

**1. Introduction**

En accord avec Montola (2005), les jeux pervasifs modifient notablement les frontières traditionnelles du jeu. En combinant réseaux de communication, technologies mobiles, GPS, de nouvelles expériences de jeu émergent en mêlant environnement réel et virtuel. La conception classique développée par Huizinga (1938) à partir de la métaphore du cercle magique souligne l'importance du jeu en tant qu'activité sociale essentielle et consubstantielle à la culture, tout en lui prêtant plusieurs propriétés. Le cercle magique renvoie à une structure contractuelle volontaire du jeu, limitée dans le temps et l'espace. Les participants s'accordent pour que le jeu se déroule dans un endroit déterminé, avec des joueurs identifiables, et pour une activité ludique distincte de la vie quotidienne. Si les jeux pervasifs restent difficiles à qualifier tant ils peuvent être de nature différente (Eva Nieuwdorp, 2007), nous pouvons retenir cette définition de Montola (2012) : « Un jeu pervasif est un jeu qui propose une ou plusieurs caractéristiques prédominantes qui élargissent le cercle magique contractuel du jeu aux domaines spatialement, temporellement ou socialement » (p. 203). Si l'on prend l'exemple du jeu Geocaching (chasse au trésor), le terrain de jeu est mondial, il n'y a pas de limite de temps, et les pratiquants alternent entre des séquences d'activité et d'inactivité sans que cela en affecte son déroulement. Plusieurs millions d'adeptes arpentent le monde à la recherche des géocaches munis de leur Smartphones. Une gouttière, une fissure, un banc public, une statue, etc., n'importe quelle composante de l'environnement physique peut devenir une composante ludique.

Depuis les premières expérimentations de jeux de réalité augmentée sur terminaux mobiles<sup>1</sup>, et quelques applications ayant connu un relatif succès au début des années 2000<sup>2</sup>, il semble que le développement du réseau de communication (3G/4G), la progression du taux d'équipement

---

1. Notamment Active Campus et Can You See Me now.

2. Nous pensons en particulier à Mogi, lancé au Japon en 2004.

en Smartphones et la démocratisation des forfaits data préfigurent une nouvelle ère pour les jeux géolocalisés. Après les succès de Geocaching ou de Foursquare, les jeux géolocalisés se multiplient : City Domination, BattleParis, GPS Invader, Game in Town, Flagfriend pour n'en citer que quelques-uns. Si l'on en juge par le nombre de téléchargements<sup>3</sup>, ce mouvement est naissant, mais les évaluations faites par les utilisateurs, les concepteurs ou la presse<sup>4</sup> laissent supposer un développement important du nombre d'adeptes.

Cet article se présente comme une étude de cas de l'un de ces jeux, Ingress<sup>5</sup>, volontiers présenté comme étant le premier<sup>6</sup> jeu massivement multijoueur (MMO) géolocalisé. D'une certaine façon, Ingress reprend certains principes des jeux de rôle en ligne pour les étendre à l'environnement réel. Il s'agit de choisir son camp (Enlightened ou Resistance), puis de se déplacer avec son Smartphone pour collecter de l'énergie (XM) permettant de réaliser des actions sur des « portails » (points disséminés sur une carte à l'échelle mondiale) disputés par les deux camps. Si les joueurs nourrissent des objectifs personnels consistant à monter en niveau et gagner des médailles, ils sont aussi prompts à collaborer pour renforcer leur faction localement ou réaliser des projets d'envergure. Ingress reprend les principes des jeux de rôle en ligne en encourageant le développement de compétences individuelles et la collaboration, à cette différence que les participants doivent se déplacer physiquement pour réaliser des actions de jeu. Comment la pratique de ce jeu pervasif impacte-t-elle les déplacements quotidiens ? Est-elle de nature à renforcer la sociabilité dans la mesure où les joueurs se rencontrent régulièrement et/ou collaborent via des outils de communication et d'information à distance ? Si le nombre d'adeptes reste relativement modeste<sup>7</sup>, il est suffisant pour évaluer les contours d'un MMO géolocalisé modifiant à des degrés divers l'expérience ludique. Celle-ci s'ancre dans la vie quotidienne et génère

---

3. D'un à quelques dizaines de milliers.

4. Consulter cet article de Fabien Jannic-Cherbonnel, « Le futur du jeu vidéo sur Smartphone passe par la ville », Slate.fr, 2013.

5. Sorti en bêta en octobre 2013.

6. À l'exception peut-être de Shadow Cities dont les concepteurs d'Ingress (Niantic Labs – Google) se sont inspirés mais qui connut une existence courte.

7. Trois millions de joueurs environ.

de nouvelles mobilités ainsi que des formes d'interactions sociales originales basées sur la localisation des participants, leur aptitude à coopérer en coprésence et à distance, et finalement à développer un réseau de connaissances pouvant ouvrir sur de la sociabilité. Si de telles caractéristiques ne sont pas propres aux jeux géolocalisés, nous pensons qu'elles sont particulièrement renforcées avec Ingress.

Notre recherche exploite différentes ressources descriptives (vidéo, ethnographie, entretiens, observation participante) visant à comprendre la façon dont ce « déplacement » d'un MMORPG dans la vie quotidienne modifie les façons de jouer tout en étant configuré par elle. Dans un premier temps, nous nous intéressons à la modification de l'organisation des déplacements, en proposant une typologie de mobilités ludiques relevant de logiques individuelles ou collectives. Cette analyse nous permet de mettre progressivement en relief l'épaisseur sociale d'Ingress dont nous déterminons les ressorts dans un second temps. Nous mettons en évidence un écosystème technologique assez élaboré proche de celui des jeux en ligne, tout en étant marqué par la fréquence des rencontres en coprésence et de mobilités ludiques inscrites dans un environnement réel.

## 2. Méthodologie

Notre recherche est basée sur différentes méthodes d'observation et d'analyse. La première repose sur la constitution d'un corpus d'enregistrements vidéo combinant 1) des prises de vues par lunettes caméra, 2) caméscope, 3) captures logicielles d'écran de Smartphones, et 4) des enregistrements audio au moyen de micros HF. Parfois, plusieurs joueurs ont été équipés simultanément, en particulier lors d'opérations collaboratives (voir sections 4.4. & 5.2).

Ce protocole constitue une évolution<sup>8</sup> intéressante des méthodes de capture vidéo destinées à l'étude des usages des TIC en situation de mobilité<sup>9</sup>, en améliorant l'accès à l'écran des participants et leur environnement. Plusieurs dizaines d'heures de vidéo ont été collectées

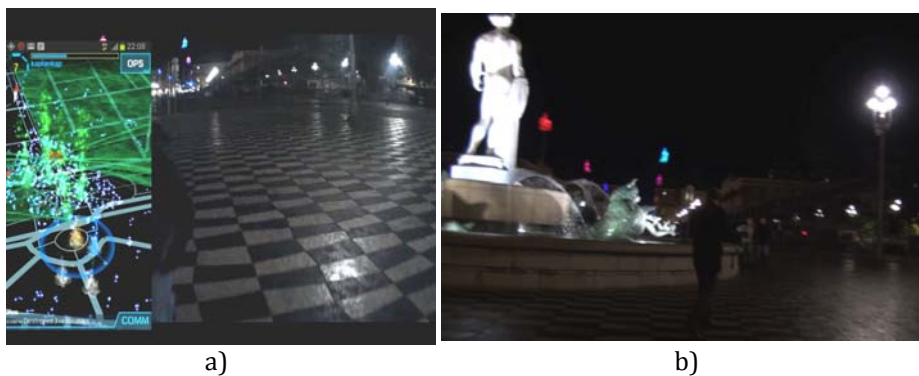
---

8. Protocole développé en collaboration avec Marc Relieu.

9. Consulter Morel et Licoppe (2011) ; Brown *et al.* (2013) ; Licoppe et Figeac (2014).

ainsi, et avec la participation d'une douzaine de joueurs. La seconde relève de l'observation participante au sens où nous avons cherché à devenir un joueur relativement expert pour acquérir une bonne connaissance du jeu et des façons dont interagissent les membres de la communauté. C'est aussi par cette méthode que nous avons pu réaliser une cinquantaine d'entretiens auprès des membres<sup>10</sup> des deux factions, et fait des milliers de captures d'écran (vidéo ou image).

*Figures 1-2. Illustration du système de capture vidéo : a) le joueur est équipé de lunettes caméra générant une sorte de vue subjective ; l'image incrustée est une capture vidéo de l'écran. b) un caméraman suit le joueur et le filme pour offrir un accès plus large à son environnement*



### 3. Ingress en bref

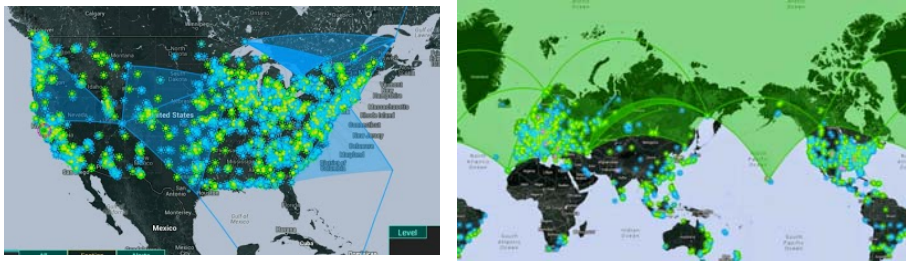
Ingress est un jeu de réalité augmentée sur Smartphone opposant deux factions. Le principal objectif est de capturer des « portails » (points distribués sur une carte au niveau mondial avec de fortes concentrations en ville et les sites historiques), d'en obtenir les « clés » (portal keys) en les « hackant », puis de créer des « liens » (links) entre trois portails afin de créer des triangles nommés « (control) fields ». Selon la densité de population se trouvant couverte par ces fields, des « unités d'esprit » (mind units, MU) sont attribuées à la faction les ayant créés. La somme de ces MU détermine le score des factions au niveau mondial. Si les joueurs y sont assez attentifs, la logique de jeu reste

---

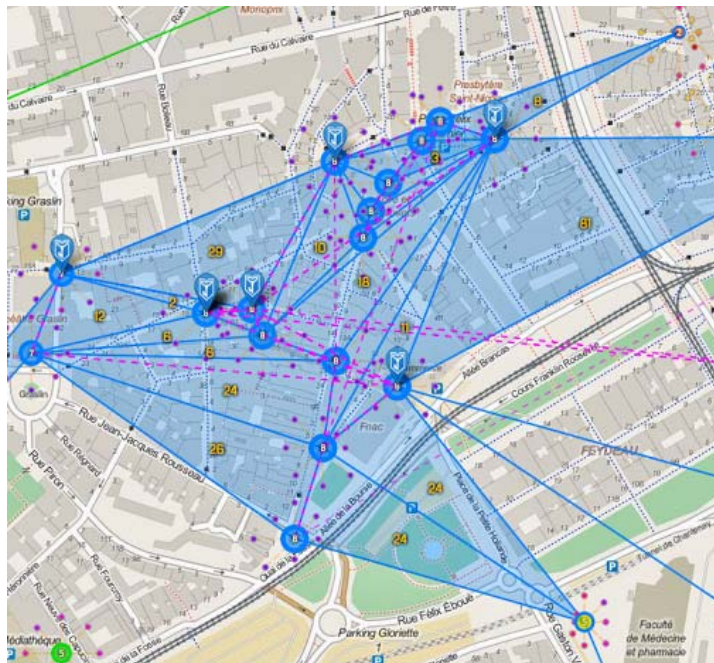
10. Que nous remercions vivement !

locale. D'une part, les joueurs tendent à concentrer dans les lieux qu'ils fréquentent le plus quotidiennement, et tout projet de fields à l'échelle nationale ou internationale, suppose la collaboration de plusieurs joueurs, une coordination complexe, des déplacements importants, etc.

*Figures 3-4. Illustration d'actions spectaculaires pouvant impliquer plusieurs centaines de participants et nécessiter des mois de préparation. Il s'agit en effet d'acheminer des clés sur des milliers de kilomètres qui permettent ensuite de lier les portails entre eux et créer des triangles (fields) dont la superficie détermine le score des factions*



*Figure 5. Exemple de portails (ronds bleus) liés entre eux et la création de fields prenant la couleur de la faction qui les a créés (bleu ou vert)*



D'autre part, les joueurs cherchent à faire progresser leur niveau (de 1 à 16). Pour ce faire, ils doivent détruire/capturer des portails, créer des fields sans qu'il soit possible de croiser les liens.

*Figure 6. Les mêmes portails vus depuis l'application. Pour réaliser des actions sur les portails, le joueur doit se positionner de sorte qu'ils soient compris dans le cercle d'action dont le diamètre est de 50 mètres. C'est en hackant ces portails qu'il peut récupérer les clés permettant de créer des liens puis des fields, ainsi que du matériel (bombes, boucliers, énergie, etc.)*



Plus le niveau d'un joueur est élevé, plus il dispose de bombes puissantes, et plus il peut créer des portails de niveau élevé. Le niveau du portail (de 1 à 8) détermine la distance des liens réalisables et la superficie des fields. Notons qu'un joueur de niveau maximum ne peut créer seul un portail de niveau 8. Il faut nécessairement que huit joueurs de niveau 8 (ou plus) interviennent sur un portail pour que ce dernier atteigne le niveau maximum.

#### **4. Modalités de ludification du déplacement : du crochet à des mobilités collaboratives**

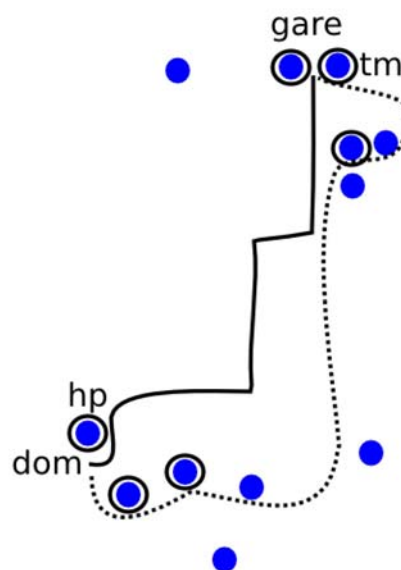
À partir de l'étude des habitudes d'une trentaine de joueurs, nous avons dressé une typologie de déplacements associés à différentes

temporalités et contextes d'activité. Selon leur disponibilité, leurs habitudes de déplacement et leur investissement dans le jeu, on identifie quatre mobilités ludiques.

#### 4.1. Crochet

La première peut être qualifiée de « crochet » lorsqu'un déplacement devient une occasion de jeu, mais de façon limitée. Trajet domicile/travail, ballade, shopping, etc., ces mobilités sont enrichies d'actions de jeu, sans que le déplacement en soit fortement modifié. En vertu de la distribution des portails sur la carte et de la destination finale, les joueurs agissent de façon opportuniste en multipliant les détours. Voici l'exemple d'un joueur se rendant à pied de chez lui à la gare pour aller au travail.

Figure 7. Domicile/gare



En semaine, la journée débute généralement par des hacks d'un portail accessible depuis son domicile (hp)<sup>11</sup>. S'il ne joue pas, il emprunte le trajet jugé le plus court (trait continu). Dans le cas contraire

---

11. Pour Home Portal.

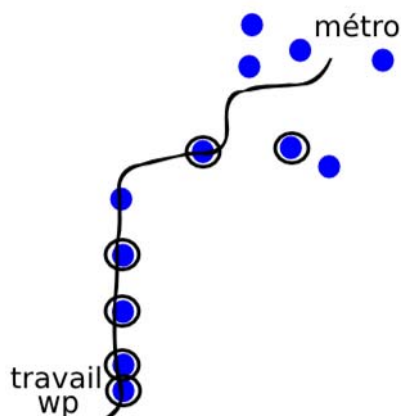


(pointillés), il adapte son déplacement pour réaliser des actions sur quelques portails, en limitant l'éloignement avec le parcours optimal (environ 200 mètres au maximum). Cette pratique est très courante, et réalise un compromis entre une mobilité pourvue d'objectifs de la vie courante et ludiques. À cela s'ajoute l'exploitation de temps morts (tm) : c'est le cas à la gare, où le temps d'attente est mis à profit pour hacker, recharger, etc. Ces principes peuvent être appliqués en gare d'arrivée, puis lors de déplacements piétonniers ou en métro.

#### 4.2. En passant

Cependant, la distribution des portails n'implique pas nécessairement de détours particuliers selon la destination finale. C'est le cas pour le trajet métro/travail du même joueur.

Figure 8. Métro/travail



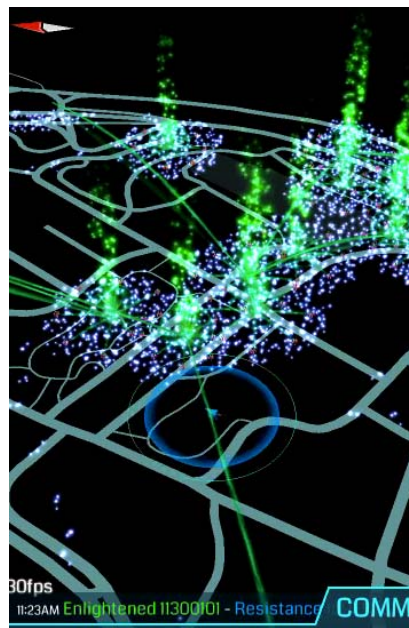
Il n'y a pas de distinction entre le déplacement optimal et ludique : la localisation des portails n'implique pas de détour, et tout au plus le joueur s'arrêtera quelques secondes dans le cas où il détruit/capture. On notera qu'il dispose également de deux portails accessibles depuis son lieu de travail (wp), et sur lesquels il effectue régulièrement des actions pendant les pauses.

Ces deux modalités de jeu sont les plus fréquentes. Qu'il faille ou non s'écarter du trajet le plus rapide, il s'agit d'incorporer des temps de jeu limités dans le cadre d'une journée structurée par d'autres activités. Mais la pratique d'Ingress peut également constituer une activité dédiée, prise sur le temps libre, et de durée variable.

### **4.3. Raid**

Pour l'illustrer nous pouvons prendre l'exemple de deux autres joueurs. Le premier réside en Provence et il décide de se rendre un week-end dans localité située à 20 kilomètres de chez lui. Pour ce faire il prend le train puis le bus, ses motivations étant de monter en niveau et de capturer la ville pour le prestige symbolique de sa faction.

*Figure 9. Situation initiale*



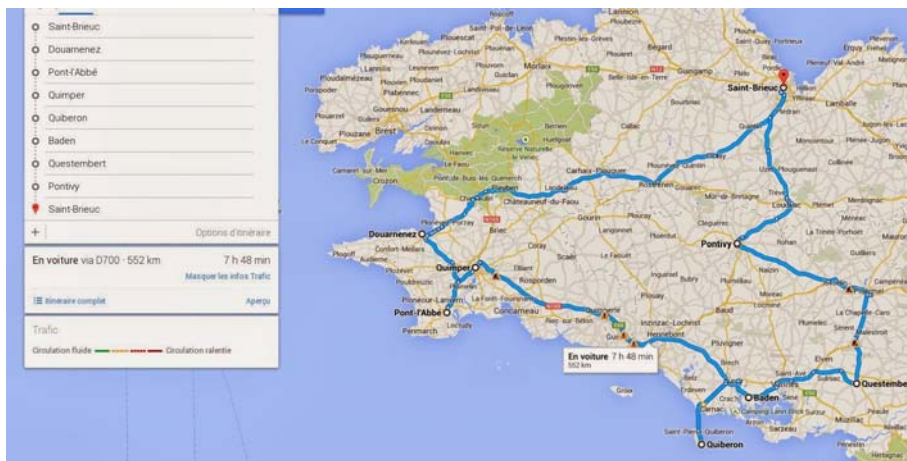
Le portail le plus proche de son point d'arrivée constitue sa première cible, puis il entreprend la capture systématique des portails en organisant son déplacement en vertu de leur distribution spatiale.

Figure 10. Vue partielle du déplacement lors de la phase de destruction/capture

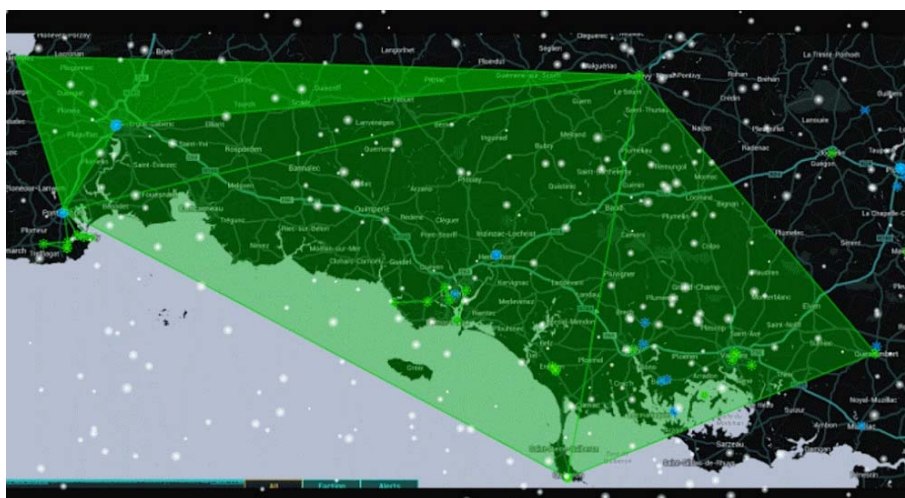


Il s'ensuit un déplacement caractéristique, ponctué de nombreux arrêts (carrés sur le schéma), et dont la forme globale n'a de sens que pour le jeu. Pendant près de deux heures il arpentera ainsi la ville avec pour principale finalité le jeu. Cette opération montre une mobilité entièrement dédiée au jeu : déplacement d'une ville à une autre, et micromobilité spécifique une fois sur place. Elle peut se développer à des échelles géographiques plus importantes.

Figure 11. Un tour en Bretagne



La carte ci-dessous restitue le déplacement d'un joueur sur la base d'une analyse des logs réalisée par un agent de la faction opposée. Certaines actions (destructions, captures, links, fields, etc.) sont en effet visibles sur le canal public et il est aisé de reproduire les parcours. Dans le cas présent, ce joueur a parcouru plus de 500 km dans la même journée avec un temps de conduite de près de 8h pour ce résultat :

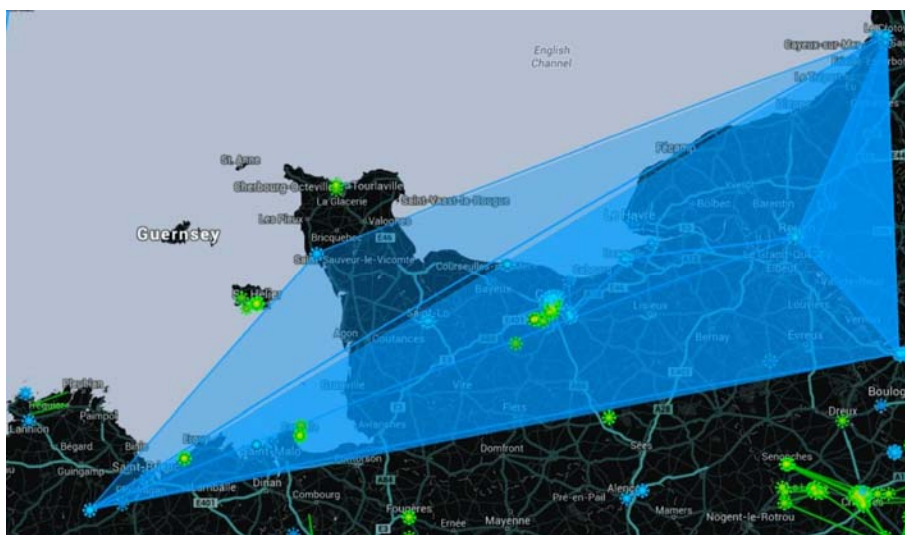


De tels raids dédiés au jeu sont généralement le fait des joueurs les plus investis, susceptibles de prendre le train, l'avion, le bateau, etc. pour remplir certains objectifs. Ils produisent parfois quotidiennement l'ensemble de ces mobilités ludiques, en vertu de l'évolution du rapport de force et/ou d'opérations pouvant impliquer plusieurs centaines de joueurs. Se dessinent des mobilités spatiales plus organisées, diversifiées, et orientées vers des projets conjoints.

#### **4.4. Mobilités collaboratives**

Nous pouvons illustrer ces mobilités collaboratives avec une opération menée à une échelle interrégionale. En milieu de semaine, un projet de fields est initié par deux joueurs parisiens. Ils sont collègues de travail et l'un doit partir en week-end en Baie de Somme et l'autre dans le Cotentin. Afin de faire des « big fields » ils contactent un premier agent afin d'obtenir des clés de différents portails de l'ouest de la

France. Une rencontre est organisée à Paris le jeudi afin de s'échanger des clés. D'autres personnes sont progressivement contactées via le chat de la faction, une communauté privée ou via un *hangout*<sup>12</sup> dédié. La plupart des participants se connaissent et sont prêts à se déplacer spécifiquement dans un rayon de 100 km. Le vendredi soir la dispersion des agents est annoncée sur le *hangout* qui devient le principal support de coordination. Trois personnes se déplacent simultanément sur des centaines de kilomètres (Paris/province), et se tiennent constamment informées de leur progression. L'heure est à la destruction des liens bloquants dans différentes régions. Le soir un premier field est créé depuis la baie de Somme, et d'autres suivent tout au long du week-end.



Les interactions sont constantes sur le chat, le hangout, les communautés où sont publiés les fields en temps réel ; un serveur est créé pour stocker les captures d'écran, les photos, etc., afin de rédiger un rapport. La faction adverse réagit en détruisant certains portails, qui sont repris, de nouveau liés, et ainsi de suite. Au final, près d'une vingtaine de personnes aura participé pendant tout le week-end, en endossant différents rôles : « fieldeurs », « nettoyeurs », « opérateurs »,

---

12. Système de messagerie instantanée proposé par les communautés Google+, voir *infra*.

d'autres étant « spectateurs » en suivant et commentant l'activité des agents sur le *hangout*.

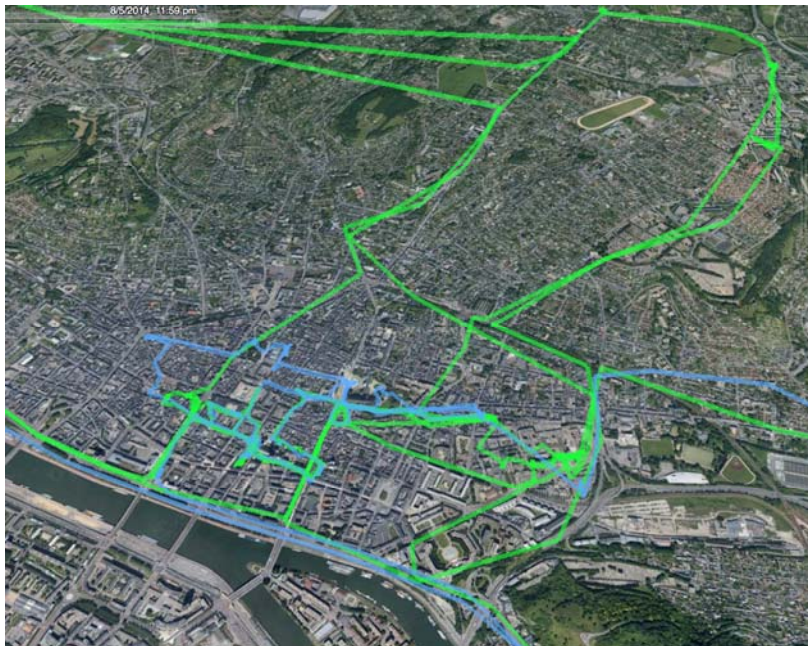
De ce type d'opération, nous retenons ici la capacité des joueurs à convertir des mobilités ordinaires (partir en week-end) en opportunité d'action ludique et collaborative. Dès que le projet est initié, d'autres participants sont mobilisés et invités à réaliser des actions de type raid ou concéder quelques crochets pour le projet. Différentes mobilités ludiques s'entrelacent sur des périodes temporelles étendues. En vertu d'un réseau de connaissances, elles sont réitérées dès qu'un ou plusieurs membres de la faction est amené à réaliser des déplacements géographiques importants, dédiés au jeu ou liés à d'autres motifs. Les modalités de ludification du déplacement décrites dans cette section se rapprochent de celles décrites par Licoppe et Inada (2005) à propos du jeu géolocalisé Mogi (chasse au trésor). Les auteurs distinguent trois modalités : le « détour », « l'expédition » et la « mobilité hybride » qui tend à brouiller la frontière entre déplacements quotidiens et ludiques. Dès lors que les joueurs se connectent fréquemment en effet, ils tendent à lier constamment « les deux activités (par exemple se rendre au travail et jouer) pour produire de manière routinière une forme de déplacement composite » (p.146). Ces catégories s'appliquent également aux joueurs d'Ingress, bien que les objectifs des deux jeux soient différents : quelles que soient les mobilités induites par la pratique de ces jeux géolocalisés, elles restent conditionnées par les mobilités non ludiques des participants, et c'est pourquoi on peut identifier certaines ressemblances. La mobilité des joueurs d'Ingress apparaît cependant plus diversifiée, en vertu de la distribution des portails sur la carte, de l'évolution constante du rapport de force, et d'objectifs variés nourris par les joueurs (capturer, hacker, fielder, etc.). Par ailleurs, ils sont prompts à jouer de façon collaborative pour aider les nouveaux, échanger du matériel, certaines règles encourageant par ailleurs fortement la coopération.

Dès lors les joueurs tendent à développer un écosystème sociotechnique assez original et élaboré, mêlant actions depuis l'application, mobilité spatiale, usage de moyens diversifiés de communication et d'information, et rencontres en face à face. De telles caractéristiques ne sont pas propres à Ingress. Des études sur les MMO



soulignent l'utilisation de moyens de communication et d'information hors de l'interface de jeu (communautés, blogs, forums, etc.) et l'organisation de rencontres entre joueurs<sup>13</sup>. On parle de métajeu<sup>14</sup>, d'un univers communicationnel et collaboratif parallèle mais essentiel au jeu. Les joueurs d'Ingress coproduisent constamment cet écosystème parallèle avec une double caractéristique. D'une part, ils peuvent constamment interagir et s'informer depuis leurs terminaux mobiles (chat, communautés, etc.) et d'autre part, ils ne se déplacent pas dans un environnement virtuel mais bien réel. Ceci modifie notablement les formes d'échange et de coopération entre les joueurs.

*Figure 12. Exemple de deux joueurs se déplaçant partiellement ensemble : l'un est au niveau maximum et il aide l'autre à progresser*



---

13. Consulter par exemple V. Zabban (2012) avec une analyse fine des dispositifs collaboratifs dans *World of Warcraft* et *Age of Utopia* (en particulier p. 239-255).

14. Terme attribué à Richard Garfield (créateur de *Magic*) pour qualifier tout ce qui est fait en dehors du jeu (communication, expertise, analyse, collaboration, etc.) et qui confère une « valeur inestimable pour le jeu » (T. L. Taylor, p. 135, cité par V. Zabban, p. 308).

## 5. L'écosystème sociotechnique d'Ingress : mobilités, technologies, sociabilités

Si certains participants peuvent développer une logique de jeu individuelle, nos observations dans différentes villes et régions révèlent que la majorité tend à coopérer et communiquer en exploitant de nombreux outils d'échange et d'information : chat (public/privé) de l'application, communautés, messagerie instantanée, cartographie, etc. Dans cette section nous souhaitons déplier cet écosystème tout en mettant en relief l'épaisseur sociale d'Ingress. Sur l'interface de jeu et d'autres supports, les interactions sont constantes, marquées par la mobilité des joueurs, l'entraide, l'interconnaissance et la collaboration.

### 5.1. La panoplie d'outils de communication et de coordination

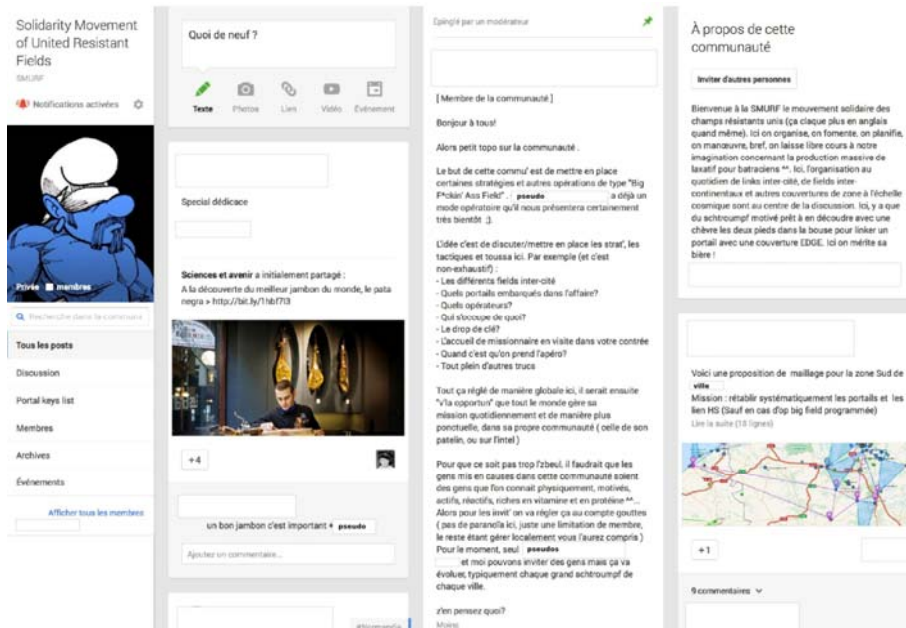
Le chat de l'application (incorporant des messages générés automatiquement lors d'actions de joueurs) se présente comme l'espace d'information et de communication primitif.

1. 11:34	<Naj>	Naj captured their first Portal.
2. 11:38	<C>	@Naj Salut, bienvenu au sein d'Ingress et de la résistance parisienne
3. 11:40	<Naj>	Naj created their first Link.
4. 11:50	<C>	@Naj Vient rejoindre la communauté G+ sur <i>adresse site</i>
5. 11:51	<Naj>	@C OK je vais regarder.
6. 11:53	<C>	@Naj en tout cas, tu pourras progresser rapidement dans ta zone... ce ne sont pas les portails qui manquent. N'hésite pas à demander si tu veux apprendre et évoluer rapidement
7. 11:54	<Naj>	@C merci !

Dans cet extrait, on constate que la détection d'un nouvel arrivant (l.1) conduit un joueur (C) à initier une interaction textuelle marquée par la convivialité (l.2), l'invitation à s'inscrire sur une communauté (l.4), et une évaluation de sa zone de jeu (l.6). Si le chat constitue un



support pratique pour la communication et l'information, l'essentiel passe par les communautés Google+.



Ci-dessus l'une de ces communautés fédérant les joueurs à différentes échelles géographiques. De grands principes sont exposés dans la présentation de la communauté, et des billets se succèdent pour proposer des projets, échanger du matériel, annoncer des déplacements, etc. Si l'essentiel du contenu est lié au jeu, certains billets montrent que les membres développent des relations amicales. Les communautés intègrent également un système de messagerie instantanée nommé *hangout*, qui est le principal support de communication et de coopération entre les membres.

Certains peuvent compter plusieurs dizaines de *hangouts*, organisés par secteur géographique (quartier, arrondissement, ville, région, etc.), opérations ou affinités (correspondant unique, cercle restreint, etc.). L'activité y est souvent intense, et se développent des conversations continues entre personnes disposant d'un niveau variable d'interconnaissance – qu'ils se soient déjà rencontrés ou non. Si le jeu tend à occuper une place centrale, les participants y discutent de sujets variés, classiquement marqués par des séquences humoristiques ou de

charriage<sup>15</sup>. Si ces espaces de communication sont privés en vertu d'un jeu antagoniste, ils n'en sont pas moins des espaces de sociabilité dont les échanges débordent du cadre du jeu.

Figure 13. Aperçu de quelques hangouts d'un joueur



Les ressources du métajeu sont multiples : logiciels de bureautique, bases de données, outils de cartographie, partage de localisation, analyse des logs, etc. Ces outils visent à renforcer le partage de l'information, l'organisation, l'entraide, etc., les associations de participants et leurs activités *pour le jeu* aboutissant souvent à

15. Sur ce « style » caractéristique des jeux en ligne, voir Schmoll (2003), Berry (2011).

développer leur sociabilité *dans* et *hors* jeu. L'appartenance à une faction, l'organisation locale et l'élaboration de projets tendent à générer un premier niveau d'interconnaissance susceptible de développer le lien social<sup>16</sup>. Dans cette dynamique il apparaît toutefois que la rencontre en face-à-face est essentielle, et c'est précisément ce qu'encourage la pratique d'Ingress.

## **5.2. Chroniques rencontres**

Si l'on peut identifier une similitude des ressources du métajeu avec un MMORPG tel que World of Warcraft, et une orientation commune vers l'organisation de rencontres rassemblant parfois de nombreux membres, la nature et la fréquence de celles-ci sont sensiblement différentes :

1) les joueurs évoluent dans l'espace réel et peuvent fortuitement se retrouver en situation de co-proximité ;

2) dans la mesure où les actions (et les lieux) sont publiquement visibles via les logs, il est possible de se rendre spécifiquement à un endroit pour rencontrer un joueur ;

3) certaines règles impliquent les interactions en coprésence pour la création de portails de haut niveau ou l'échange de matériel ; et

4) si les participants ont tendance à se rassembler en vertu d'un principe d'efficacité, c'est aussi souvent pour partager un moment de sociabilité.

On peut distinguer deux modalités de rencontre, « planifiée » ou « occasionnée », que nous pouvons documenter avec une opération en Provence.

À partir d'échanges sur une communauté régionale, une dizaine de joueurs décident de capturer une ville tout en favorisant la progression de débutants. Un billet est créé sur la communauté locale puis ils élaborent progressivement une stratégie.

---

16. Consulter notamment l'étude statistique de Cole et Griffiths (2007) sur les MMORPGs ou l'étude de cas faite par Couture (2012) sur le lien social dans World of Warcraft.

Figure 14. Le billet d'initiation du projet générant trente commentaires

bonjour a tous !

Bon, j'ai une petite proposition pour notre opération de Jeudi soir. ;)

Et si nous conquérions le monde ? Muahahahaha... ... Hum hum \*  
prend ses cachets\*

Donc, un peu comme l'opération précédente, nous envoyons quelqu'un sur Garibaldi afin qu'il casse les fields et les links dans un premier temps. Pendant ce temps, des personnes casses tout les liens depuis le bord de mer ( Palais méditerranée, Jazz trumpeter ), et une dernière équipe prend Masséna. A la place de faire une opération un a un, on fait un push soudain. Nous leurs laisserions le moins de temps possible pour agir.

Il nous faut un système pour ce défendre : Pourquoi pas un bon Field depuis Statue of Queen Victoria de Cimiez <=> Negresco <=> Monument au mort du port de Nice.

Ce field nous permettra d'empêcher les verts de faire de nouveau liens entre Monaco est Nice ( pratique pour l'opération suivante prévue sur Monaco ). Et de protéger aussi l'intérieur de Nice ( certes temporairement, un portail ce tombe toujours. )

J'ai remarqué que le portail vers Cimiez est constamment bleu. Celui du port semble être bien protéger. Le plus tendu à garder sera sans doute celui du Negresco.

Après, tout les verts que nous verrons, nous les assommons puis les mettons dans le coffre de ma voiture et je me débrouillerais pour faire disparaître les traces !! MUAHAHAHAHAH !!! J'apporterais les massues ;) ... ..

\*reprend ses cachets \* - " Ils marchent de moins en moins longtemps ... "

voili voilou, si cela vous va, on peut suivre ainsi... ou pas ^^

...

Le jour J, l'équipe se réunit dans un café pour faire connaissance, organiser les équipes et leurs déplacements. Le projet prévoit qu'un joueur seul (A) se rende en périphérie afin d'y attirer des membres de la faction adverse. Son activité est rapidement détectée puisque deux agents de la faction opposée (H et B) le rejoignent une dizaine de minutes après son arrivée :

1. A : salut
2. H : ça va ?
3. A : ça va et toi
4. H : bien je te dérange pas, j'pensais pas y passer en fait. Tu viens d'arriver
5. en fait ?
6. A : ouais
7. H : j'ai juste eu le temps de fracasser le, heu heu heu
8. *A\_message\_faction : je suis avec H et B*
9. (...)
10. A : d'ailleurs la première fois que j'y suis allé y a un gars en fait qui partait
11. avec une de leur fourgon là tu vois et en fait il m'a arrêté et en fait
12. c'était parce qu'il/
13. B : tatatatata
14. A : il m'disait fais attention quand vous prenez la route tu vois de/
15. B : il s'passe un truc là c'est Z à masséna ha ha ha. Okay allez
16. j'y vais. A bientôt messieurs
17. A : uhuhuh
18. H : à bientôt
19. *A\_message\_faction : B vient de partir, il a vu*

L'ouverture de la conversation montre que les participants se connaissent, et que l'arrivée de H et B est « occasionnée » (l.4) par la détection de l'activité d'A par des notifications. Ils s'engagent dans différents développements thématiques (non transcrits), jusqu'à ce que B introduise un problème : à partir de la ligne 13, il interrompt A (l.15) pour faire mention de la détection de l'activité du joueur Z en centre ville et signifier son départ immédiat. Au préalable, A avait averti sa faction de la présence de B et H (l.8) et il fait de même pour signifier le départ de B (l.19). Une dizaine de minutes après, B rejoint Z en centre ville.

1. Z : ça va (surnom)
2. B : comment i va bien ah ah ah
3. Z : pose pas des résos de ce que je casse
4. B : ah ah ah
5. Z : ça va ?
6. A : salut
7. (...)
8. B : et à un moment donné je reçois des notifs j'fais non non non non non
9. ça va pas se passer comme ça, y a (pseudo) dans les parages ah ah ah

*Figure 15. La rencontre*

L'ouverture de la conversation rend compte de l'interconnaissance des participants qui discutent de la situation actuelle de jeu. B justifie sa présence par la réception de notifications (l.8-9). Ces deux joueurs s'apprécient et se voient assez régulièrement. Progressivement, les autres les rejoignent (l.6), et un collectif de dix joueurs se forme sur la place. Ils prendront la décision de cesser toute action de jeu pour se rendre dans un café.

L'analyse de cette opération montre l'entrelacement de différents supports de communication et d'information à distance (communautés, chat, logs), de mobilités spatiales coordonnées ou opportunistes, et l'aptitude des joueurs à se rencontrer. Dans toutes les villes étudiées, les participants tendent à s'organiser de la sorte, à utiliser les mêmes moyens d'échange, et à multiplier les interactions en face-à-face sur la base de projets conjoints ou en vertu de la découverte de co-proximité. Cette séquence montre aussi la capacité des participants à développer un réseau de connaissances pouvant aboutir à différentes formes de relations sociales. Il en est de même avec les jeux en ligne sauf que les rencontres sont moins fréquentes : le fait d'évoluer dans le monde réel et d'y être localisable démultiplie les occasions de rencontres lorsque celles-ci ne sont pas planifiées. La pratique d'Ingress et les interactions qui s'y développent s'ancrent dans la vie quotidienne : chaque moment

et/ou déplacement peut devenir une occasion de jeu et de communication à distance et/ou coprésence. Dans la mesure où l'essentiel de cette activité se fait sur des terminaux mobiles, c'est aussi parfois *anytime* et *everywhere*, et notamment en ce qui concerne les échanges interpersonnels sur les messageries instantanées, le chat, et les communautés.

## 6. Discussion

Nos analyses révèlent plusieurs caractéristiques intéressantes de l'expérience ludique d'Ingress, un univers sociotechnique original mêlant présence/distance/mobilités, et une tendance à la multiplication d'interactions aboutissant à de l'interconnaissance. Nous souhaitons discuter ici de certaines de ces propriétés tout en introduisant quelques remarques plus générales sur la pratique de ce MMO géolocalisé.

*Mobilités & Sociabilités.* Les premières qualités prêtées à Ingress sont d'obliger le *gamer* à sortir de chez lui, à communiquer/collaborer, à s'exposer aux rencontres (organisées ou fortuites), et finalement de développer les relations sociales. Nos analyses montrent que cette épaisseur sociale est prononcée avec Ingress bien qu'elle puisse s'appliquer aux jeux en ligne. La fréquence des rencontres est beaucoup plus importante, quotidiennes pour certains, et le jeu développe à l'évidence la sociabilité. Si la rencontre en face à face paraît décisive, elle n'est pas exclusive : de nombreux joueurs ne s'étant jamais rencontrés discutent volontiers via messagerie instantanée.

*Attention civile.* La façon dont évoluent parfois les adeptes de jeux géolocalisés peut susciter la curiosité du public. C'est le cas lorsque des chercheurs de géocaches inspectent des recoins de l'espace urbain, et ça l'est encore plus pour les joueurs d'Ingress : ils tendent quotidiennement à réaliser les mêmes parcours en scrutant leur mobile, à faire des allers-retours, à suivre des trajectoires singulières, à stationner de façon prolongée au même endroit, seul ou en groupes composés parfois de nombreuses personnes ; ils peuvent être amenés à courir si la situation l'exige. À différents égards, leur conduite peut faire qu'ils deviennent des objets de curiosité.

*Visibilités & Infractions.* Cette visibilité publique est également écranique. Les joueurs analysent les logs, indiquant les lieux d'activité et l'identité des participants via leur pseudonyme. Avec le temps, on en vient rapidement à savoir où les individus résident, travaillent, combien de temps ils consacrent au jeu, avec qui, à quelle heure, etc. Soit vous ne jouez pas, soit vous installez l'application en ne sachant pas forcément jusqu'à quel point vous pourrez être surveillé. Si les logs d'activité en disent beaucoup, des rumeurs circulent sur l'utilisation de scripts traçant l'activité de certains joueurs ou la création de bases de données plus ou moins anonymes profilant les participants. Certains jouent en conduisant, pénètrent dans des propriétés privées, etc., les règles d'un jeu pervasif ne s'accordent pas toujours à celles de la société.

*(Inter)actions ludiques permanentes ?* Dans la mesure où les portails sont constamment disputés, que les ressources du métajeu sont accessibles depuis les Smartphones, que ces derniers tendent à être toujours transportés et allumés, la tentation peut être grande de jouer et/ou de communiquer constamment. D'une part, les ressources du métajeu sont plus prégnantes avec Ingress car disponibles depuis mobile et unifiées via les communautés Google+. D'autre part, le fait de pouvoir jouer à la moindre occasion de mobilité renforce ce sentiment d'un univers ludique à la fois persistant et prégnant, ce qui n'est pas toujours du goût des proches et parfois non joueurs.

## **7. Conclusion**

Nos analyses montrent une modification plus ou moins importante des déplacements quotidiens liée à la pratique d'Ingress : d'une ludification opportuniste (crochet, en passant) à des mobilités totalement dédiées au jeu (raid, opérations collaboratives), les participants cherchent à multiplier les temps de jeu en fonction de différentes contraintes structurant leur vie quotidienne. Le jeu ne se réduit pas à des actions sur les portails et une mobilité ludique individuelle, il conduit à multiplier les interactions en coprésence et/ou à distance en vertu de principes d'efficacité, de visibilité de l'activité via les logs, et d'une orientation vers la rencontre en face à face. Ce dernier point est fondamental, et constitue pour beaucoup une motivation essentielle associée à un intérêt renouvelé pour l'espace public et son



patrimoine. Ces ludifications du déplacement et la sociabilité qui s'ensuit sont bien sûr variables selon le degré d'investissement des joueurs, mais tous s'accordent généralement pour souligner l'épaisseur sociale d'Ingress. La façon dont celle-ci s'élabore n'est pas dissociable de l'usage des nouvelles technologies. Nous avons montré certaines ressources du métajeu qui constituent un support fondamental pour la coopération et le développement d'un réseau de connaissances. Se dessine un écosystème original mêlant mobilité, ludicité et sociabilité, ancré de façon plus ou moins persistante dans la vie quotidienne. Dans cette perspective, ce jeu géolocalisé s'apparente résolument à une pratique sociale susceptible de modifier plus ou moins profondément l'organisation de la vie quotidienne, que ce soit en termes de déplacements et de communication interpersonnelle médiée ou non. Si les rencontres paraissent fondamentales pour le développement du lien social, celui-ci a aussi un prix : qu'on le veuille ou non, les actions de jeu révèlent la position des participants et on ignore généralement l'usage qui est fait de cette information, tant de la part de la faction adverse que des concepteurs. La pratique d'Ingress révèle bien plus que des habitudes de jeu.

## Bibliographie

- Berry Vincent (2011). Sociologies des MMORPG et profils de joueurs : pour une théorie sociale de l'activité (vidéo)ludique. *Revue des Sciences Sociales*, n°45.
- Brown B., Mc Gregor M., Laurier E. (2013). iPhone in vivo: vidéo analysis of mobile device use. *CHI'13 Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, pp. 1031-1040.
- Champeau Guillaume (2012) Ingress (Niantic) : Google lance son MMORPG de réalité augmentée, Numerama. <http://www.numerama.com/magazine/24283-ingress-niantic-google-lance-son-mmorpg-de-realite-augmentee.html>
- Couture Patrick (2012). *Le lien social dans les jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs : une étude de cas de World of Warcraft*. Mémoire présenté à la Faculté des études supérieures et postdoctorales de l'Université Laval dans le cadre du programme de maîtrise en sociologie pour l'obtention du grade de Maître es arts (M.A.).
- Cole Helena, Griffiths Mark D. (2007). Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers. *CyberPsychology & Behavior*. 10(4), 575-583.

- Huizinga Johan. *Homo Ludens : A Study of the Play Element of Culture*. Boston, Beacon Press. 1938.
- Jannic-Cherbonnel Fabien (2013). Le futur du jeu vidéo sur Smartphone passe par la ville. Slate.fr. <http://www.slate.fr/story/66139/urban-gaming-jeu-video-smartphone-ville>
- Licoppe Christian, Inada Yoriko (2005). Les usages émergents d'un jeu multijoueur sur terminaux mobiles géolocalisés. *Réseaux* 5, n° 133, pp. 135-164.
- Licoppe Christian, Morel Julien (2011). La référence aux lieux et à la proximité mutuelle et l'émergence de projets de rencontre dans les conversations mobiles. *Revue d'anthropologie des connaissances*, vol. 5, n° 2, pp. 364-389.
- Licoppe Christian, Figeac Julien (2014). L'organisation temporelle des engagements visuels dans des situations de multi-activité équipée en milieu urbain. *Activités*, vol. 11, n° 1, pp. 65-85.
- Lui (2013). The demographics of Ingress, Simulacrum. Technology, economics, and anthropology. <http://simulacrum.cc/2013/01/23/the-demographics-of-ingress/>
- Montola Markus (2012). *On the Edge of the Magic Circle. Understanding Role-Playing and Pervasive Games*. Doctoral Dissertation, University of Tampere. Tampere University Press.
- Montola Markus (2005). Exploring the Edge of the Magic Circle. Defining Pervasive Games. DAC 2005 conference, December 1.-3. IT University of Copenhagen.
- Morel Julien, Licoppe Christian (2011). Studying mobile video telephony. In M. Büscher, J. Urry & K. Witchger (éds.), *Mobile methods*, pp. 164-181, London/New York: Routledge.
- Pionneau Fabien (2012). Ingress, le MMO géolocalisé de Google – Jouez dans le monde réel, Les Numériques. <http://www.lesnumeriques.com/jeux-video/ingress-p14861/ingress-mmo-geolocalise-google-n27008.html>
- Schmoll Patrick (2003). Les jeux vidéo violents : un espace de médiation, *Cultures en mouvement*, n° 60, pp. 46-49.
- Taylor T.L. 2006. *Play between worlds: exploring online game culture*. Cambridge Mass, MIT Press.