

FUTURA

Jouer à Pokémon Go, c'est former des drones militaires à son insu ?

Podcast écrit et lu par Adèle Ndjaki

[Générique d'intro, une musique énergique et vitaminée.]

Les chasseurs de Pokémon procurent-ils des données sensibles à leur insu ? C'est le décryptage de la semaine dans *Vitamine Tech*.

[Fin du générique.]

Cachés derrière un buisson, au milieu d'un rond-point ou juste en bas de chez vous, des Pokémon virtuels peuplent les rues de nos villes depuis maintenant près de dix ans. Lancé par l'entreprise de jeux vidéo Niantic en 2016, Pokémon Go est devenu l'un des plus grands succès de l'histoire du jeu mobile. Mais derrière cette chasse aux créatures virtuelles se cacherait peut-être une histoire beaucoup plus sombre. Une récente enquête du journal néerlandais Trouw soulève des éléments aussi troublants qu'inattendus : et si les chasseurs de Pokémon fournissaient en réalité des informations à des fins militaires ? Bonjour à toutes et à tous, cette semaine dans *Vitamine Tech* on parle de Pokémon GO et des informations sensibles que l'appli récolte.

[Une musique électronique calme.]

À l'été 2016, une application envahit les rues du monde entier. Dans les parcs, les centres-villes ou autour des monuments, des groupes de personnes s'affrontent en duel ou s'amusent à capturer de minuscules créatures virtuelles. Les gamers sortent de chez eux pour jouer à Pokémon Go ! L'ambiance est bon enfant, mais dix ans plus tard, plusieurs révélations viennent aujourd'hui bouleverser l'image du jeu. Pour comprendre ce coup de tonnerre, revenons d'abord aux bases. Pokémon Go, comment ça fonctionne ? Grâce au GPS et à l'appareil photo de nos téléphones, le jeu fait apparaître des Pokémon dans le monde réel. Pour progresser, les joueurs doivent marcher, explorer leur quartier et visiter des lieux publics afin de capturer des créatures virtuelles. Derrière cette chasse aux Pokémon se trouve Niantic, une entreprise fondée par John Hanke, ancien responsable de projets cartographiques chez Google. Pokémon Go n'est d'ailleurs pas le premier jeu géolocalisé développé par Niantic. Avant lui, l'entreprise avait créé Ingress, dont la base de données servira ensuite à construire l'univers de Pokémon Go. Mais les années passent et, en 2021, Niantic va encore plus loin. Pokémon Go propose alors une fonctionnalité appelée « Scan de lieu ». Les joueurs peuvent filmer certains monuments ou points d'intérêt avec leur smartphone en échange de récompenses dans le jeu. Pour les utilisateurs, il s'agit simplement d'améliorer les expériences de réalité augmentée, mais à grande échelle, ces

millions de vidéos permettent à Niantic de construire une gigantesque carte tridimensionnelle du monde réel. Et c'est là que certaines questions commencent à se poser car, selon plusieurs enquêtes publiées ces dernières semaines, ces données pourraient servir à bien plus qu'à faire apparaître un Dracaufeu au coin d'une rue.

[Virgule sonore, une cassette que l'on accélère puis rembobine.]

[Une musique de hip-hop expérimental calme.]

Et si les joueurs de Pokémon Go avaient contribué, sans le savoir, au développement d'une technologie susceptible d'être utilisée par des drones militaires ? C'est la question soulevée par une enquête publiée par Throw, un média néerlandais, à la suite de l'annonce d'un partenariat entre Niantic Spatial et Vantor, une entreprise qui travaille avec des agences gouvernementales américaines ainsi qu'avec des acteurs du secteur de la défense. L'enquête s'intéresse à l'origine des technologies développées par Niantic et à la manière dont les données collectées auprès des joueurs ont pu contribuer à leur évolution. Grâce à des milliards d'images collectées à travers le monde, Niantic a développé une intelligence artificielle capable de comprendre l'espace physique. L'entreprise évoque un modèle géospatial : une sorte d'équivalent des grands modèles de langage, mais appliqué au monde réel. Au lieu d'apprendre à comprendre des mots, ce système apprend à reconnaître des bâtiments, des rues, des monuments ou encore des paysages. Cette technologie alimente notamment ce que l'on appelle un système de positionnement visuel (VPS), capable de déterminer sa position en analysant directement ce qu'une caméra observe autour d'elle. Contrairement au GPS, qui dépend de satellites, ce système permet à une machine de se repérer en comparant ce qu'elle voit à une immense carte 3D du monde. L'intérêt est considérable. Dans certaines situations, le GPS peut être brouillé, perturbé ou totalement indisponible. Grâce à la navigation visuelle, des robots, des véhicules autonomes ou des drones peuvent continuer à se déplacer en utilisant leur environnement comme point de référence. C'est précisément ce potentiel qui a alimenté les inquiétudes. Lorsque Niantic Spatial a annoncé son partenariat avec Vantor, de nombreux observateurs ont établi un lien entre la technologie développée grâce aux scans de Pokémon Go et d'éventuelles applications militaires. Face à la polémique, Niantic Spatial s'est défendue en affirmant que les données brutes des joueurs n'étaient pas directement transmises à son partenaire. Les vidéos enregistrées par les utilisateurs ne seraient donc pas partagées. Mais c'est justement là que réside toute la nuance. Même si les images originales ne sont pas transférées, l'intelligence artificielle utilisée aujourd'hui a été entraînée grâce à ces milliards de scans collectés pendant des années. Autrement dit, les données ne sont pas fournies directement, mais elles ont contribué à construire la technologie désormais proposée à d'autres acteurs. Niantic souligne également que la fonctionnalité de scan était facultative et qu'elle a disparu après la vente de Pokémon Go à Scopely en 2025. Alors, est-ce que les joueurs de Pokémon Go ont participé au développement d'une technologie militaire ? Eh bien la réponse à cette question est assez délicate, parce que les vidéos enregistrées par les joueurs n'ont pas été directement transmises à des entreprises de défense, selon Niantic, mais ces millions de scans ont permis d'entraîner et d'améliorer une technologie capable de comprendre et de cartographier le monde réel avec une grande précision. Et on parle là d'une technologie qui peut aujourd'hui trouver des applications bien au-delà du simple jeu vidéo, notamment dans la robotique, les véhicules autonomes ou, potentiellement, la défense. Pokémon Go n'était donc peut-être pas un outil militaire déguisé. Comme le

souligne l'enquête de Trouw, cette affaire illustre surtout une réalité devenue centrale dans le monde numérique : les données que nous produisons pour un usage anodin peuvent parfois servir, des années plus tard, au développement de technologies dont nous n'aurions jamais imaginé les applications.

[Virgule sonore, un grésillement électronique.]

C'est tout pour cet épisode de *Vitamine Tech*. Pour ne pas manquer nos futurs épisodes, abonnez-vous dès à présent à ce podcast, et si vous le pouvez, laissez-nous une note et un commentaire. Cette semaine, je vous recommande le tout nouvel épisode de *Bêtes de science* dans lequel Agatha Liévin bazin vous amène à la découverte de la mone de Campbell, un primate très bavard ! Pour le reste, je vous souhaite tout le meilleur, et, comme d'habitude, une excellente journée ou une très bonne soirée et rester branché !

[Un glitch électronique ferme l'épisode.]