HAL
open science

# Jeux-vidéo et territoires : du tourisme virtuel à l'empathie territoriale

Jérémy Chauvet

## To cite this version:

Jérémy Chauvet. Jeux-vidéo et territoires : du tourisme virtuel à l'empathie territoriale. Architecture, aménagement de l'espace. 2017. dumas-01561816

**HAL Id: dumas-01561816**

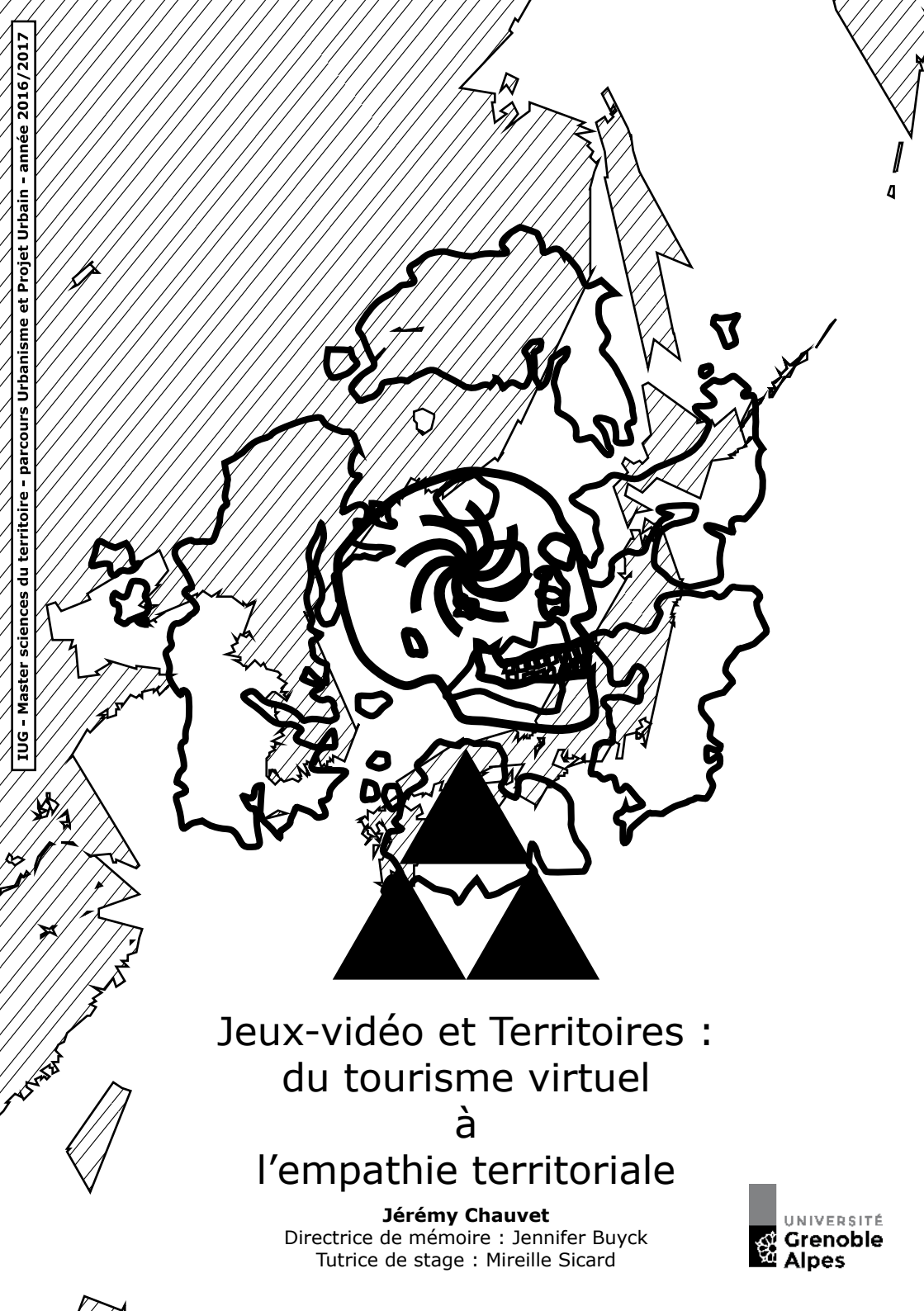
**https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01561816v1**

Submitted on 13 Jul 2017

**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.

IUG - Master sciences du territoire - parcours Urbanisme et Projet Urbain - année 2016/2017



# Jeux-vidéo et Territoires : du tourisme virtuel à l'empathie territoriale

**Jérémy Chauvet**
Directrice de mémoire : Jennifer Buyck
Tutrice de stage : Mireille Sicard

UNIVERSITÉ Grenoble Alpes

# Jeux-vidéo et Territoires :
# du tourisme virtuel à l’empathie territoriale

Chauvet Jérémy
Directrice d'étude : Jennifer Buyck
Tutrice de stage : Mireille Sicard
Lieu de stage : Maison de l'Architecture de l'Isère
Date de soutenance : 07/07/2017
254 pages ; 92 références bibliographiques

Jeu-vidéo ; Territoire ; Paysage ; Habiter ; empowerement

Isère ; Japon ; Tours ; Azeroth ; Hyrule ; New Esia ; Europe ; Grenoble ; France

D'Hyrule à Azeroth, de l'Isère à Tours, le but de ce texte est de croiser les disciplines de l'urbanisme, de l'architecture, des sciences territoriales et du jeu-vidéo afin de trouver un terrain commun d'expérimentations. Nous synthétiserons des définitions de territoire, paysage, habiter et jeu-vidéo pour ensuite analyser différents cas où ce média représente un territoire ou la vie de ses habitants. Entre dérive et hack, comment s'approprier et démocratiser le jeu-vidéo pour l'appliquer à l'échelle de la ville, du territoire.

From Hyrule to Azeroth, from Isère to the city of Tours, this text aims to cross different disciplines such as urbanism, architecture, geography and video-game to find common proving grounds. In this text we will develop and analyse definitions of the terms territory, landscape, inhabiting and video-game. Our goal is to analyse cases where video-game do represent a territory or the life of its inhabitants. Between dérive and hack, we will intent to know how to use and make video-game as a tool at the city or the territory scale accessible for the many.

# Table des matières

Introduction 7

## Rêver le monde ; Habiter la simulation 13

TERRITOIRE 17
PAYSAGE 25
HABITER 35
JEU VIDEO 47
Habiter la simulation, métajeu et *superplay.* 69
Synthèse de l'Etat de l'Art 79
Vers une problématique. 85

## Etude de cas 89

INTRODUCTION. 91
New Esia, la métropole *Minecraft.* 97
IsereCraft et le département de l'Isère. 107
*SaniKart* : le quartier Sanitas à toute vitesse. 115
*The Legend of Zelda*, aventures Hyliennes. 119
*World of Warcraft* : Azeroth le champ de bataille permanent. 125
*Yakuza et Pokemon* : deux visions de la représentation du Japon 133
*EuroTruck Simulator, Vive lta France !* 139
*City builder, 4X et smart city,* le piège du jeu de gestion. 143

*Le Park* de Bruce Bégout,
le jeu-vidéo au service de l'utopie. 149

*Chrono en Marche ! et Stop Disaster,*
l'intérêt du *serious game.* ***157***

Synthèse des études de cas. 167

Conclusion Etude de cas 181

**Entre expérience et représentation 185**

Conceptualisation des acquis
d'étude de cas. 189

Dérive et carte mentale
deux outils pour deux
psychogéographies 195

Recoupement avec l'étude de cas. 207

Les limites de la représentation ;
la société du spectacle. 217

Jeux-vidéo et Territoires : du tourisme
virtuel à l'empathie territoriale. 227

Bibliographie 231

Bibliographie complémentaire,
pour aller plus loin : 249

# Introduction

Lier jeu-vidéo et urbanisme n'est pas une démarche nouvelle. Dans mon esprit ces deux thématiques sont intriquées depuis longtemps.

Le but de ce mémoire est d'analyser et de problématiser ce dialogue que j'observe depuis mon enfance. Le processus que nous allons développer dans ce mémoire reprend donc plusieurs types d'interrogations ainsi que des réflexions anciennes. Celles-ci ont acquis une saveur particulière et gagnées en maturité grâce à des expériences professionnelles, plusieurs travaux et dossiers lors de mes études.

Mon objectif est de partir de ces questionnements issus de mon histoire personnelle pour ensuite monter en généralité sur une problématique pluridisciplinaire.

Ce qui m'intéressait dans le jeu-vidéo était le caractère très malléable de différents titres et ceci à plusieurs échelles. *Les Sims*[1] permettaient de créer un logement pour une famille – puis, au fur et à mesure des extensions, des magasins et autres hôtels pour vacanciers. *SimCity*[2] me proposait à une échelle plus grande de faire une ville, de tester des solutions

1 «Les Sims», *Maxis*, 04/02/2000
2 «SimCity», *Maxis,* 1989

d'urbanisme, de gérer l'équilibre d'un système en consultant des graphiques géoréférencés. *ZooTycoon*[1] et *RollercoasterTycoon*[2] m'ont permis de créer un zoo ou un parc d'attraction de bout en bout. Je me suis toujours posé la question de l'intersection entre ces licences. J'ai souvent imaginé les habitants virtuels de la maison que j'avais créé explorer les villes que je créais, leurs parcs et leurs zoos. J'aimais comment une multitude de jeux différents pouvait m'inciter à faire des allers-retours d'échelles réguliers. J'avais une connaissances fines de ces lieux virtuels dont j'étais le seul à connaître l'existence.

Je me rappelle aussi avoir parcouru des villes dans des jeux divers. Des balades urbaines chaotiques dans *GTA Vicecity*[3], l'exploration d'une ville *cyberpunk* dans *PerfectDark*[4] ou la recherche systématique de secrets et de *bug exploit* dans un zelda m'ont amené à une interrogation : Pourquoi n'aurais pas le droit de jouer à ces jeux dans un décor urbain qui m'est familier ?

Cette recherche de démocratisation de l'environnement du jeu à trouver une partie de sa réponse dans les éditeurs de niveau de *Counter-Strike*[5] et *Day of Defeat*[6]. Avant d'entrer en école d'architecture, cette pratique du jeu-vidéo m'avait fait aborder la démarche de projet avec création d'esquisse, création de maquette puis dessin d'un espace en 3D et dédié au jeu. Je suis donc progressivement passé du statut de

1 «ZooTycoon», *Microsoft Game Studios*, 2001
2 «RollercoasterTycoon», *Hasbro Interactive*, 05/1999
3 «Grand Theft Auto Vice city», *Take Two Interactive*, 11/2002
4 «PerfectDark», *Nintendo*, 30/06/2000
5 «Counter-Strike», *Sierras Studios*, 19/06/1999
6 «Day of Defeat», *Valve Software* 10/05/2003

simple joueur à celui de partie prenante au sein d'une communauté qui s'approprie un jeu et l'adapte à ses usages.

J'ai ensuite découvert les jeux massivement multijoueurs (MMORPG) et j'avais une manière de jouer assez particulière. Plutôt que jouer un personnage unique, j'aimais recommencer différents profils d'avatar et explorer autant les histoires et la géographie développées par les créateurs du jeu. J'étais étonné de connaître à terme de manière très fine les enjeux et les acteurs de ces différents territoires virtuels.

Enfin, depuis 2012, je me suis posé la question de la pertinence du jeu-vidéo comme outil de médiation de l'architecture. *Minecraft*[1] à concentré une grosse partie de mes efforts. Cette interrogation c'est posé au moment où nous travaillions avec la Maison de l'architecture de l'Isère (MA38), sur les questions de la ville intelligente, des nouveaux outils de conception, le prototypage rapide et les surcouches informationnelles qui maillent le territoire.

En travaillant avec Stéphane Sadoux, en tant qu'assistant de professeur lors de cours d'analyse spatiale urbaine, j'ai été sensibilisé à l'école situationniste américaine dont Kevin Lynch était la figure de proue. La lecture de: *La dimension cachée* de Edward T. Hall[2], associée à ces pratiques, m'a amené à considérer la culture comme une possible sur-couche existant sur un territoire et sa perception par ses habitants.

1 «Minecraft», *Mojang*, 10/05/2009
2 HALL E.T., PETITA A., CHOAY F., La dimension cachée. Paris: Points, 2014, 254p.

Ce mémoire de PFE représente l'occasion de prendre du recul sur l'ensemble de ces questions, d'harmoniser ces démarches et de les lier à ma dernière expérience professionnelle : IsereCraft. IsereCraft est une expérimentation et la création d'une structure d'ateliers pédagogiques se servant du jeu-vidéo comme média. Le projet repose sur la mise en récit du territoire par sa reproduction dans le jeu-vidéo *Minecraft*.

Là où le jeu *Minecraft* propose un terrain de jeu potentiellement infini et généré aléatoirement par un algorithme. Le but était de déstabiliser le joueur en lui proposant un espace fini et dont la géographie est déjà connue. Des questions de représentation se sont aussi posées avec des notions d'échelles, de *gameplay* et lisibilité, ergonomie.

Du point de vue de la production, le résultat a été la création de deux cartes : Une plutôt représentative de la réalité, qui est actuellement en attente d'amélioration concernant l'interactivité. Une deuxième carte qui est plus axée sur une Isère plus onirique basée à la fois sur le *gameplay* du jeu et les légendes isèroises afin de donner au joueur une aventure sur mesure.

Alors que le projet d'IsereCraft est pris dans sa dynamique de production, prendre de la distance par rapport à celui-ci tout en liant à mes interrogations et productions, cela se révélera pertinent à plusieurs niveaux.

Cela permettra de remettre en question et faire avancer ce projet, indépendamment de son système constitué de ses acteurs, ses outils et ses médias. Cela permettra de lier ce projet à des disciplines telles que le jeu-vidéo, l'urbanisme, le paysagisme et l'architecture.

Au delà du projet d'IsereCraft, l'objectif est de trouver une problématique et des concepts capables de lier ces différentes disciplines et les faire avancer de concert.

Ce que j'espère c'est de pouvoir ensuite remobiliser ces concepts afin de faire avancer ma pratique professionnelle et donner plus de sens à mon activité future.

Pour ce mémoire, nous ferrons dans un premier temps un état de l'art en définissant les concepts derrière le jeu-vidéo, les notions de territoire, de paysage et d'habiter. Pour chaque définition, existent des méthodes diverses de les aborder et nous essayerons d'en développer un maximum.

Une fois ces définitions données nous ferons émerger une problématique, basée sur les interrogations développées précédemment. Nous ferons appel à des concepts existants dans les disciplines étudiées et nous emprunterons aussi des interprétations au cinéma ainsi qu'à l'histoire de la représentation des villes et de leur territoire.Nous chercherons aussi à faire un lien entre pratiques vidéoludiques et pratiques de la ville.

A partir de la définition de notre problématique, nous établirons une méthodologie pour d'apporter des éléments de réponse supplémentaires, une base afin de raccorder cette problématique à des concepts déjà développés dans le champ de l'urbanisme.

En conclusion, nous ferons un retour sur cette démarche, ce qu'elle apporte aux objectifs que nous nous sommes fixés lors de cette introduction et enfin ses limites et optimisations possibles.

# PARTIE 1

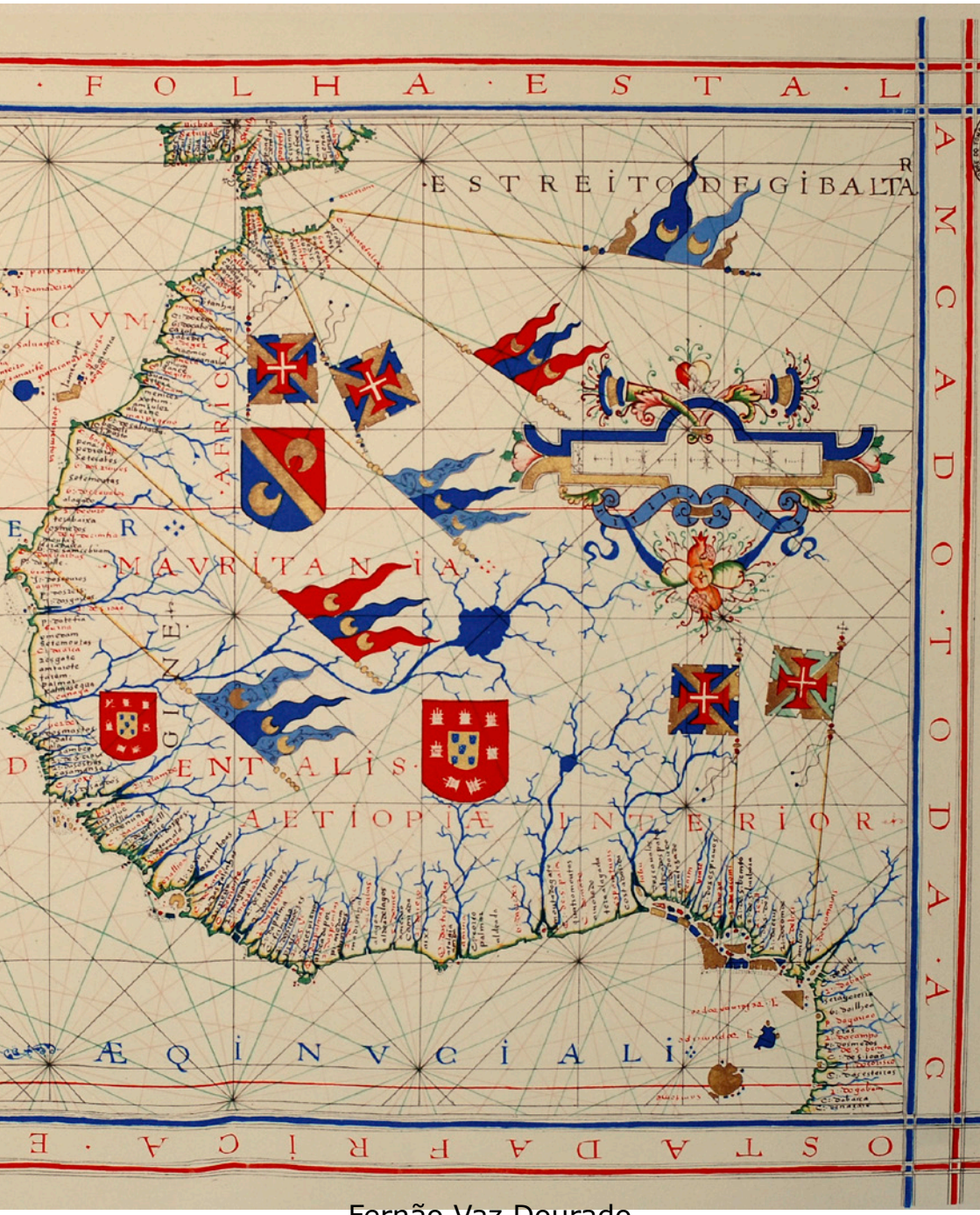
## Rêver le monde ; Habiter la simulation

Le pain

La surface du pain est merveilleuse d'abord à cause de cette impression quasi panoramique qu'elle donne : comme si l'on avait à sa disposition sous la main les Alpes, le Taurus ou la Cordillère des Andes...

Cette première partie a pour but de créer une base de connaissances théoriques. Elle va donc réunir et tenter de synthétiser de nombreux points de vue sur des sujets qui nous permettrons de définir une problématique la plus cohérente possible. Le jeu-vidéo est un média très jeune. La recherche qui lui est spécifiquement associée l'est tout autant. De nouveaux sujets et points de vue sont pensés chaque jours. De plus, le jeu-vidéo, tout comme peut l'être l'architecture ou l'urbanisme, est une discipline réunissant des modes de représentation multiples ; visuelle, auditive, le design des jeux, le design des supports, le *gameplay*, l'espace virtuel où l'avatar du joueur se meut. Le jeu-vidéo est orienté vers la pluridisciplinarité. Il s'en nourrit. Lors des recherches pour préparer ce mémoire, j'ai pu constater à quel point la recherche autour du jeu se référe à la recherche sociologique, psychologique, artistique, architecturale, anthropologique, etc. Pour ma part, inspiré par mes expériences personnelles, j'ai voulu orienter ce mémoire vers les sciences du territoire. Certaines références m'ont permis d'aller plus loin en faisant état d'un rapprochement entre territoires et mondes ludiques. Suivant mes interrogations autour d'outil comme le transect ou la carte mentale, je me suis demandé si le jeu-vidéo pouvait être utilisé comme un outil, ou le support d'un outil dédié à l'urbanisme et au territoire. Afin de développer ce parcours, qui nous mènera de cette interrogation originale vers notre problématique, nous allons faire appel à différentes références. Dans un premier temps, nous allons nous intéresser aux définitions de territoire et de paysage. Elles vont nous permettre de mettre en avant différentes manières d'appréhender le monde, de le travailler, de se l'approprier. En ce sens, nous développerons la notion d'habiter, afin d'avoir un aperçu plus fin des rapports que l'habitant tisse avec

son environnement. Dans un deuxième temps, nous développerons le deuxième thème qui nous intéresse : le jeu-vidéo. Nous tenterons de définir le jeu-vidéo et ses particularités vis à vis du jeu. Nous allons évoquer les grandes familles de recherche du jeu-vidéo que sont les *game studies*, *play studies* et *platform studies*. Ces domaines sont bâtis autour des principales caractéristiques du jeu-vidéo. Ils nous aiderons à mieux définir à la fois notre problématique ainsi que notre méthodologie lors de l'étude de cas. Enfin, nous développerons dans une dernière partie plus courte, les outils utilisés par les situationnistes pour mesurer un contexte urbain ou territorial de manière qualitative et kinesthésique. Cette dernière approche nous permettra de construire notre problématique en synthétisant les deux premières. Pour ce faire, nous ferons aussi appels à des références et des imaginaires, ainsi que des cas pratiques que j'ai rencontré lors de mes études et expériences professionnelles. Ces connaissances supplémentaires alimenterons la synthèse tout en préparant la réflexion nécessaire à l'étude de cas.




Fernão Vaz Dourado
Portulans

## Le territoire comme palimpseste André Corboz

André Corboz nous propose une première approche de la définition de territoire. Tout au long du livre, *Le Territoire comme palimpseste*[1], il nous décrit différentes études de cas. Chaque cas nous fait apparaître un lieu, un temps et le constat d'un projet porté par ses habitants. Ainsi, il va nous d'écrire l'impression du symbolisme religieux sur le paysage lors du Moyen-age. Le symbolisme devient à la fois une manière de lire le paysage et de lui imprimer un projet. Cette entreprise n'est pas anodine à l'époque car elle permettait d'élever spirituellement ces lieux et de leur donner un sens. De plus, il va décrire l'étage noble de la Renaissance comme la création d'un territoire urbain exclusif à la noblesse, superposé verticalement sur la ville. André Corboz va aussi nous décrire l'influence sur ces projets des nouvelles manières de représenter la ville et les pays. Ainsi la perspective et la cartographie vont respectivement influencer la ville et son projet à la Renaissance, et l'aménagement du territoire des Etats-Unis via la *Land Ordinance* de 1875. L'ensemble des études de cas nous montrent que les sociétés humaines

1 CORBOZ A., MAROT S., Le territoire comme palimpseste et autres essais. Besançon : Editions de l'Imprimeur, 2001, 281p.

s'approprient un lieu en lui imprimant un projet. Elles s'en servent alors comme d'un support pour leurs activités et leur symbolique religieuse, politique ou économique.

On peut donc trouver ici une première forme de définition du territoire. Celle-ci nous montre la création d'un système comprenant un lieu donné, un projet et une société en quête de sens. L'action de territorialiser, la territorialisation, est donc l'implantation de sens par une société humaine sur un lieu, un paysage existant, par le projet. André propose aussi plusieurs corollaires au territoire et à la territorialisation d'un lieu.

Le premier repose sur l'activité de description d'un lieu. Le descripteur, afin de décrire un lieu, va lui appliquer une forme de tri. La description n'est donc pas anodine et représente une forme de projet en soi. En sélectionnant des éléments pertinents afin de décrire un lieu, un paysage, nous produisons inconsciemment une forme de territorialisation. En décrivant un objet, on l'extrait de sa réalité première pour en faire une forme abstraite .[1] La carte est un exemple de publication de cette activité de description d'un territoire. Dans *La dimension cachée*, Edward T Hall essaie de faire apparaître un rapport entre la précision d'annotation d'une carte et le rapport qu'entretient le groupe socail qui la produit avec son territoire.

Le deuxième corollaire de la notion de territoire selon André Corboz repose dans le titre de l'ouvrage : le territoire comme palimpseste. Cette lecture est à comprendre selon plusieurs dimensions. La première est temporelle. Le territoire étant considéré comme

1 CORBOZ A., MAROT S.,«La description: entre leture et écriture» In: CORBOZ A., MAROT S., *op.cit.*

un projet, dès lors que des ressources sont engagées dans sa réalisation, il devient en cours d'achèvement. Pourtant, le projet précède toujours sa réalisation qui peut prendre un temps très long. Il peut aussi être possiblement abandonné en cours de réalisation. On voit donc que même dans le cas de la réalisation d'un projet de territoire, il y a superposition de plusieurs états. Le projet idéal, le projet en cours de réalisation et la portion de l'espace à modifier pour s'accorder au projet. De plus, alors même que la réalisation d'une vision d'un territoire a été déclenchée, une autre peut se superposer dessus, voir entrer en conflit avec elle. Ceci est particulièrement visible pour des projets établis à des époques différentes ou par des idéologies différentes. De plus, en fonction des points de vue des sociétés humaines qui conçoivent leur territoire, un chevauchement spatial peut advenir. Il y aura donc forcément un dialogue, une négociation, voir un conflit qui s'organise autour de ces lieux revendiqués par plusieurs projets. Les raisons d'évoquer le palimpseste sont donc multiples lorsqu'on observe un lieu et sa territorialisation. Pour illustrer ce propos vis à vis du territoire, Olivier Soubeyran évoque le lien entre espace substrat et espace projet. Si le deuxième relève de la définition de la territorialisation, le premier, en qualifiant le contexte de substrat, se rapproche de l'idée de palimpseste, de couches superposées et raturées de projet sur un même lieu.

## Le territoire vu par Maryvonne Le Berre, Guy Di Méo et Claude Raffestin

Afin d'aller plus loin dans la définition de territoire, nous allons prendre comme référence sur différents auteurs. Maryvonne Le Berre défini le mot territoire comme un morceau de terre appropriée. Il exprime la domination liée à un pouvoir , princier à l'origine, sur une aire. Cette domination se matérialise aussi par des limites, des frontières. Aujourd'hui, le mot territoire correspond à la domination par un groupe social d'une portion plus ou moins étendue afin de lui donner une certaine stabilité, en vue de répondre à ses besoins vitaux. Un territoire semble alors indissociable du groupe social qui se l'ai approprié. Cette définition semble plus stricte que celle de André Corboz au sens où sur une même étendue de la croûte terrestre, le territoire à valeur officielle et ne peut être contrôlé que par un seul groupe social. Les deux étant indissociables, étudier un territoire revient à étudier son groupe social et ses échanges avec celui-ci.

En faisant appel à Guy Di Méo, on peut apporter des nuances à cette définition. Dans son approche du territoire, il fait appel à deux notions : L'espace social et l'espace vécu. L'espace social qualifie des lieux de la biosphère tissés par des rapports sociaux et spatiaux. D'un autre côté, sans être contraire au premier, l'espace vécu va plus lier un individu avec le lieu qu'il habite. Cette simple nuance permet de faire émerger une vision individualisée et personnelle du territoire. Le territoire devient alors un socle de symboles culturels sur lequel les individus se basent, à la fois pour produire leur rapport au monde, ainsi que leur rapport aux autres individus. C'est un système de représentation sociale sous la forme

matérielle. Territoire et groupe social se retrouvent liés dans un système qui exclue potentiellement les acteurs extérieurs. Ceci laisse entendre qu'un projet de territoire est fait avant tout par et pour le groupe social qui se l'approprie. Enfin, la définition de Guy Di Méo renforce l'idée du palimpseste en multipliant les échelles de prise en compte du territoire. Le principe du palimpseste semble respecté car ces échelles de territoires se superposent. On retrouve donc des territoires de l'échelle locale/infra-locale aux limites de l'étendue terrestre, de l'individu à l'état-nation. Cette vision multiscalaire du territoire n'est pas pour autant contradictoire de celle du territoire unique et officiel donné par Maryvonne Le Berre. En effet, l'exemple de la décentralisation nous montre qu'un état-nation peut se subdiviser en plusieurs territoires de plus petites échelles, chacun ayant des compétences données, et donc un projet de territoire spécifique. On peut donc supposer d'un rapport possible de hiérarchie entre des échelles de territoire superposées.

Afin d'amener un ultime point de vue nous développons la définition de territoire telle que développée par Claude Raffestin. Pour lui, le territoire est le résultat à la fois du travail des forces de la nature (forces mécaniques, chimiques et organiques) et de son travail constant par l'homme dans ses activités. De ce travail humain résulte l'idée du territoire comme espace informé par la sémiosphère. Ce terme fait appel à l'ensemble des signes de la symbolique appliqués au territoire, y compris dans sa traduction et ses rapports avec l'extérieur. Claude Raffestin va aussi développer deux particularités importantes du territoire à ses yeux. La première nous développe des invariants des projets de territoire : Les mailles, nœuds et réseaux sont autant de manières de qualifier l'espace à l'intérieur

d'un territoire. Elles participent de donner fonctions et usages au lieu et structure l'espace en territoire. La deuxième considère le territoire comme un processus constant de territorialisation-déterritorialisation-reterritorialisation. Cela n'est pas sans rappeler la refondation de Genève en 1830, telle que décrite par André Corboz[1]. Au siècle dernier, ce processus avait une dynamique portée depuis le lieu, la terre et ses habitants, vers l'extérieur. De nos jours, à l'ère de la communication et des problématiques énergétiques, ce processus viens de l'extérieur vers l'intérieur du territoire et repose sur sa capacité à s'intégrer dans un réseau. C'est une dynamique héritée de la mondialisation. Ceci évoque fortement l'idée de marque territoriale, de marketing territorial, dans le but d'attirer investisseurs et habitants depuis l'extérieur, dans une compétition entre territoires.

La définition du terme territoire n'est pas un exercice simple. Toutefois, au travers de ces différents point de vue, on peut observer de manière récurrente que le territoire qualifie à la fois un système et un processus qui réunit un lieu, avec des limites définies, des points particuliers, et un groupe social, voire un ensemble d'individus, qui se l'approprient par un projet, une vision porteuse de sens. Le territoire apparaît comme une entité spatiale forte qui participe de l'identité de ses habitants. Enfin, c'est un découpage de l'espace qui n'accepte pas d'ambiguïté. Comme le signale Maryvonne de Berre, le territoire représente l'expression d'un pouvoir sur une portion de terre et n'est pas censé accepter de chevauchement.

1 CORBOZ A., MAROT S.,«La reformation de Genève en 1830» In: CORBOZ A., MAROT S., *op.cit.*

Afin d'avoir une autre approche de la manière dont l'homme se représente et habite le monde, nous allons chercher à définir la notion de paysage. La différence de prise en compte du lieu, de l'espace entre les deux notions pourra nous aider à développer ce que signifie habiter.

Henri Joseph Harpignies
Souvenir de Dauphiné

## Le paysage définit par Jean Pierre Boutinet

Jean Pierre Boutinet définit le paysage comme la vue d'ensemble d'un pays. Le pays, un espace habité, se donne à voir à un observateur, à ses sens. Le paysage revêt une dimension picturale, liée à l'activité de représentation du peintre[1]. Cette représentation se fait par talonnement, par itération. Pour Jean Pierre Boutinet, le mot paysage possède une évocation esthétique, liée à une vue d'ensemble et un recul qui permet d'apercevoir un horizon marquant. L'intérêt de cet horizon repose à la fois sur sa forme ainsi que sa manière de découper le vide du ciel. Il y a dans le paysage une recherche de la vue panoramique, de la tentative de captation d'un objet immense dans sa totalité. L'origine du mot paysage se confond avec le point d'où il est visible. Ces points particuliers portent des noms comme Beauxlieux, Grandslieux, Bellevue. Ainsi, le paysage visible devient une qualité intrinsèque d'un lieu. Toutes ces particularités semblent être basées sur l'observation des grandes étendues rurales et des activités qui s'y déroulent, façonnant lentement la terre. Jean Pierre Boutinet s'interroge donc sur le paysage

1 BOUTINET J.P, « A propos du projet de paysage, repères anthropologiques ». In : Autour du projet. Arles: Actes sud, Versailles : ENSP(co-edit.), 2001, 192p.

urbain. La perception depuis la ville remet en question la panoramique proposée initialement, les bâtiments venant créer un cadre. De plus, on peut évoquer les activités industrielles et l'aménagement du territoire qui tendent à modifier rapidement et durablement le paysage. Pour Jean Pierre Boutinet, depuis l'époque romantique et le siècle des Lumières, jusqu'aux Temps Modernes, le paysage a glissé dans sa perception. Le paysage, depuis la vue d'ensemble d'un pays, de sa géographie et ses activités, est devenu une vue sur un pays susceptible d'être aménagé. Le paysage semble donc basé sur une contradiction entre un espace visible dont l'esthétique est à conserver, à révéler, ou le support potentiel d'activités humaines capables de le transformer.

## Le paysage définit par John Brinckerhoff Jackson

John Brinckerhoff Jackson, au travers de sa longue carrière a beaucoup développé le thème du paysage. Deux de ses ouvrages traduits en français, *A la découverte du paysage*[1] et *De la nécessité des ruines et autres sujets*[2], nous permettent d'approcher une définition du paysage. Étant un locuteur anglophone, l'analyse de John Brinckerhoff Jackson s'appuie sur une analyse étymologique de sa langue. Paysage se traduit de différente manière en anglais : *landscape* ; *scenery* ; *scene*. Dans *scenery* et *scene*, on retrouve le rapport à un environnement considéré comme une scène de théâtre. JB Jackson nous décrit une des origines du paysage dans le théâtre. L'auteur fait référence à l'époque antérieure à la création du terme paysage.

1 BESSE J.M, TIBERGHIEN G., « Préface ». In : JACKSONJ.B., A la découverte du paysage vernaculaire. Paris : Acte Sud/ENSP, 1984 (2003), 278p.

2 JACKSON J.B., MAROT S., De la nécessité des ruines et autres sujets = The necessity for ruins and other topics. Paris: Linteau, 2005, 195p.

Cette époque à vu les termes théâtre de géographie, théâtre d'agriculture, ou de jardin. Cette manière de faire est intéressante car elle s'appuie sur une dimension de répresentation autre que picturale : la représentation théatrale, le jeu de scène. On peut aussi ouvrir une parenthèse en développant un croisement de ces deux univers de représentation : à la fois théâtrale et picturale. Les décors de théâtre en se complexifiant on commencé à jouer du trompe l'œil. On peut supposer, sans que cela soit vérifiable, que des paysages dans leur définition picturale aient pu servir de décor pour des pièces de théâtre. Cette possible situation est intéressante. Elle combine dans un même lieu ; le théâtre ; les deux représentations contemporaines du paysage. Pour terminer cette digression, on peut développer l'apparition des panoramas modernes au XIX$^{eme}$ siècle. Cette installation place le spectateur au centre d'une toile circulaire représentant un paysage. Ici, la mise en abîme est complète car l'observateur participe de la représentation picturale. En effet, le regard ne peut embrasser d'un seul tenant l'ensemble de la toile. L'observateur doit donc se déplacer, s'engager physiquement à l'intérieur du cadre de la toile. Pour JB Jackson, le paysage pose donc la question de la place de l'homme et de son activité dans son environnement. De plus, l'aborder par la représentation théâtrale ou picturale interroge ce système comme étant une œuvre d'art.

Comme pour le théâtre avant lui, le paysage, par sa capacité à lier activité humaine et environnement, sera repris pour qualifier de nombreuses situations. En anglais, le paysage devient un suffixe : *townscape* ; *cityscape* ; *roadscape*. En français, on retrouve la même évolution avec le paysage politique, le paysage audiovisuel, etc. Pour JB Jackson le paysage représente

l'intrication entre les activités humaines et les réalités naturelles. Il va aussi tendre vers le territoire en qualifiant le paysage d'espace organisé. A ses yeux, le paysage est le reflet des projets humains vis à vis d'eux même et du monde. Cela peut être relatif à un projet ; même inconscient ; l'organisation d'un projet d'existence.

Pour amener plus loin sa définition du paysage JB Jackson développe le mot *landscape*. Le mot *landscape* est un mot composé issu des mots *land* et *scape*. Le premier ; *land* ; fait appel à la terre comme un espace fermé, avec des limites, dans un espace ouvert. Le mot *scape* appartient au champ lexical des aspects collectifs de l'environnement. Il rapproche ce terme de ceux comme *sheaf*, *shape*, *ship* et enfin de l'allemand *schaffen*. Pour lui, ce champ lexical renvoie à une création partagée, un système.

Cela fait partie d'une volonté de trouver une autre manière que seulement l'esthétisme pour définir le paysage. Cela permet à JB Jackson d'aborder des sujets comme les paysages urbains, les friches. Il espère ainsi désolidariser le paysage d'une relation entre un observateur lointain et un lieu habité à observer. Il préfère se concentrer sur le lieu et ses habitants. Ce faisant, il rapproche paysage et habitat. Pour lui, la relation entre habitant et paysage est du même ordre qu'entre habitant et habitat. Une analyse du paysage est donc indissociable pour lui de l'analyse de la culture de l'habiter. Il va donc développer ce qu'est la culture de l'habiter à ses yeux. Il différencie donc habiter et demeurer. Il va opposer les deux termes, comme départ de sa réflexion. Pour lui habiter, en reprenant Heidegger, veut dire être au monde. D'un autre côté, demeurer représente un enracinement dans un lieu. On

retrouve donc ici une certaine mobilité dans sa vision de l'habiter. Pour lui, habiter n'est pas si différent de l'acte de se créer des habitudes dans un lieu. Il va donc développer l'habiter comme une manière d'être, possiblement changeante, en fonction des aléas de la vie et du lieu. JB Jackson définit alors le génie du lieu comme une qualité ou une valeur que revêt un lieu grâce à la somme des manières d'être et habitudes de ses habitants. A ses yeux, cela est d'autant plus intéressant que ce génie du lieu se perçoit par tous les sens. La représentation picturale, et donc visuelle, n'est plus la seule légitime pour parler de paysage. De ce fait, sa définition du paysage s'en retrouve enrichit par rapport à la définition originale de son point de départ.

## Vers un projet de paysage

Jean Pierre Boutinet nous décrit le processus de projet de paysage. Il peut être intéressant de comparer cette définition du projet avec celle de territoire. La définition de Jean Pierre Boutinet commence par une constatation. Dans notre société moderne, le projet s'est imposé comme le processus créatif légitime. Cette démarche l'interroge vis à vis du paysage. En effet, pour lui, le projet repose à la fois sur une partie opérative pure ainsi que sur une dimension aléatoire et spéculative. De plus, en contradiction avec sa définition du paysage, qui s’appuie sur une dimension à la fois esthétique et itérative sur le temps long, le projet induit deux étapes. La première étape, la conception, est suivi de la réalisation du projet. L'action créatrice du projet ne s'établit donc que de manière unilatérale, sans retour arrière.

Ici, l'activité opératrice et créatrice repose sur le professionnel du paysagisme. D'une autre manière, la partie aléatoire est issue de la nature et de ceux qui la travaillent au quotidien. Pour Jean Pierre Boutinet, le paysage ne doit pas être confondu avec un analogon de la nature. Le paysage est la vue d'ensemble d'un pays, de ses composantes naturelles, de l'activité de ses habitants. Pour lui, Le projet se rapporte à l'hubris de l'homme et ses tentations démiurgiques, décuplées par l'accès à la technique.

Jean Pierre Boutinet va donc définir deux types de projets liés au paysagisme : Le projet de paysage et le projet de paysagiste.Un projet de paysagiste considère le paysagiste comme maître d'œuvre d'un projet pensé de manière extérieur au pays. Le professionnel devient organisateur des moyens à mettre en œuvre et des temporalités du projet. La nature apparaît à la fois comme support et résistance au projet. Le but devient la proposition d'une valeur esthétique et émotionnelle au paysage existant. D'un autre côté, le projet de paysage ne peut être issu que des habitants, en référence à leurs activités. Le projet de paysage s'inscrit dans le temps long et met en valeur le pays, le terroir. Par terroir, on peut entendre un art de vivre et une production locale, de même qu'une suite d'aménagements involontaires liés aux caprices de l'histoire et de la géologie[1]. Pour la personne qui travaille la terre, la nature ne revêt pas une dimension esthétique. Au contraire, elle est rebelle et s'oppose continuellement au travail de l'habitant. L'habitant, pris dans l'action n'a pas le recul nécessaire pour produire un projet de paysagiste. De même, en dehors de la dynamique du projet, son activité de participation au paysage se fait pas à pas, par

1 BOUTINET J.P, *op. cit.* p69

tâtonnement, tandis que le professionnel se doit d'être sur de lui et de sa démarche. Enfin, le professionnel, en tant que mandataire, dispose d'une aire d'action et de compétences limités. Il agit à la fois dans un espace physique et politique. Le projet de paysage, de part la nature indépendante de ses acteurs, n'est pas limité et peut se jouer des limites arbitraires, tout comme celles-ci ne peuvent stopper le regard.

Conséquence de cette opposition entre itération du paysage et unilatéralité du projet, deux visions du paysages s'affrontent : une vocation défensive et une autre constructiviste.

Jean Pierre Boutinet continu de mettre en avant cette contradiction du paysage en développant le point de vue qu'entretiennent les acteurs de sa transformation sur celui-ci. Si l'habitant du paysage est immergé et le modifie par tâtonnement, il ne dispose que rarement de sa dimension esthétique. D'un autre côté, l'acteur extérieur au paysage sera plus facilement réceptif à son esthétique particulière. En résulte une vision prospective du paysage différente d'un acteur à l'autre. L'habitant sera plus attentif aux composantes utilitaires du projet de paysage, tandis que l'acteur extérieur, et potentiel concepteur, sera plus réceptif à une approche esthétique. L'intérêt de ces deux vision peut se retrouver dans la dualité première des deux acteurs principaux impliqués. Ainsi, commanditaires et opposants aux projets peuvent se retrouver dans les habitants du paysage. Ces partisans du projet de paysage sont donc à la fois à l'origine du projet de paysagiste et animeront sa continuité. Le professionnel mandataire du projet de paysagiste va donc produire une proposition esthétique en réponse à l'appel des premiers. Intervenant extérieur, par son regard, il

amène un point de vue neuf sur le paysage existant. On peut donc penser que le projet de paysage comprends celui de paysagiste, qu'il lui donne un sens et l'oriente.

Cette particularité du concepteur porté par l'esthétique permet de différencier le projet de paysage, comme de paysagiste, du projet de territoire.

Le projet de territoire vise à la réorganisation des pouvoirs en présence entre différentes superpositions d'échelles de territoire. Le projet de paysage cherche plutôt à révéler ou mettre en valeur le terroir et son histoire. Le projet de territoire va agir sur les limites, les nœuds et mailles du réseau. Le projet de paysage est désolidarisé de ces limites et travaille depuis des centrations, des points de perceptions. Le projet de territoire concerne un territoire dans son ensemble et s'accroche à ses points géographiques, s'intègre dans une hiérarchie d'échelles. Le paysage, en s'appréhendant depuis différents points de vue esthétiques et panoramiques, ainsi qu'une immersion dans le paysage et une perte de repères. Le projet de paysage propose donc une action dont les résultats peuvent paraître discontinus, au regard de l'omniprésence du contrôle territorial. De même, il permet d'alterner entre la vision de l'habitant et celle du paysagiste ou acteur extérieur et spectateur. Le projet de paysage valorise donc différents points de vue et les aspérités dans les usages du paysage. Le projet de territoire va proposer des découpages de valeurs homogènes et conduit à une uniformisation des fonctions. Enfin, le projet de territoire apparaît comme un investissement et un aménagement fonctionnaliste, à comparer avec la gratuité de la vocation esthétique du projet de paysage.

Jean Pierre Boutinet conclut que projet et paysage, malgré leurs contradictions, aboutissent à des changements au service de l'habitabilité d'un lieu. Ces changements basés sur une recherche esthétique diffèrent de ceux fonctionnalistes du projet territorial. De cette manière, nous pouvons mettre en lumière des différences entre territoire et paysage. Ces différences reposent à la fois sur une divergence de point de vue vis à vis du lieu, ainsi que sur la nature du projet à amener. Le projet de paysage est plus porté sur l'esthétique et veut révéler un art de vivre. Le projet territorial est plus de nature fonctionnaliste et vise à l'hégémonie d'un groupe social sur un espace bien délimité.

Interview : échanges avec Philippe Mouillon sur le paysage.

Une interview de Philippe Mouillon de Laboratoire sur le paysage. Laboratoire est un collectif d’artistes réalisant des interventions dans le monde entier. Le paysage est un des thèmes principaux de la pratique de Philippe Mouillon et celui-ci a accepté de nous en parler.

Henri Blanc-Fontaine
Souvenir de La Grave

## Edward T Hall La dimension cachée

*La dimension cachée*[1] de Edward T Hall nous donne une première compréhension de la manière dont l'homme habite dans son environnement. L'auteur nous décrit la culture comme un outil développé par l'homme afin de s'affranchir de ses contraintes biologiques dans ses échanges entre individus et ordonner les stimuli kaléidoscopiques issus de tous ses sens. Hall cite ainsi Heidegger en interprétant l'homme comme un animal qui s'est apprivoisé lui-même afin de pacifier les relations entre individus. Sur un autre thème, Hall défend la culture comme un ordonnancement des peuples de leurs sens et outils de perception afin de s'adapter à leurs pratiques de leur environnement. Pour lui, cette notion est d'autant plus à prendre en compte que la mondialisation et l'urbanisation amènent des peuples et donc des cultures à cohabiter dans un même environnement.

Pour Hall, la base de la cohabitation entre les peuples repose sur une compréhension mutuelle des cultures. Au travers de sa démonstration, Hall va décortiquer les arts et le langage pour étayer son propos. Il va citer

1 HALL E.T., PETITA A., CHOAY F., La dimension cachée. Paris: Points, 2014, 254p.

Boas afin de faire le rapport entre l'étude du champ lexical lié à un élément de l'environnement dans un langage et la finesse de sa perception. En citant Lee Whorf, il va faire un lien entre ces champs lexicaux et le monde perceptif partagé par une population dans son environnement.

Hall décrit les arts comme les manières qu'ont les artistes d'une population d'illustrer leurs perceptions à la fois en tant qu'individu et à la fois comme produit de leur culture. Pour lui, l'artiste est partagé entre une volonté d'universalité de son œuvre et créer une certaine connivence avec ses interlocuteurs dès qu'ils partagent une culture commune. Dans cette optique l'artiste peut alors mobiliser des symboles comme éléments commun d'une culture. D'un autre côté, afin de jouer sur l'universalité, le but est de faire appel aux sens et d'essayer de décrire la perception de la manière la plus fine possible. Cette démarche artistique fait appel aux traits biologiques partagés par les êtres humains. Il va utiliser plusieurs exemple pour étayer ces propos :

Le premier est basé la perception d'un lieu traversé, en fonction de l'outil de locomotion utilisé. En traversant un lieu en voiture, ou en train, on dispose d'une perception à l'échelle du grand paysage. La vitesse permet de parcourir et d'embrasser du regard une portion du regard d'autant plus grande, qu'on ne peut s'attarder sur les détails. La marche, ou le cheval permettent se rapport plus intime avec un lieu. Les possibilités d'arrêt sont plus nombreuses, la vitesse réduite permet de s'attarder sur des détails, de les observer avec finesse.

Pour illustrer la culture, il utilise comme exemple l'art et le langage du peuple Aïvilik, habitant les territoires du Grand Nord, qui nous révèle un système de perception plus olfactif et acoustique. En effet, leur perception est représenté comme une radiographie totale. Ce même peuple dispose d'un champ lexical décrivant la neige beaucoup plus important que le notre. Cette ressource culturelle permet à la fois un apprentissage des outils de perception et de repérage dans les étendues neigeuses du Nord.

Ceci voit se dessiner une dichotomie entre nature et culture. Pourtant, en suivant ce raisonnement, on pourrait penser la culture comme une nécessité de trier dans la nature et sa perception les éléments pertinents rendant la nature habitable. L'un sans l'autre, ils semblent perdre leur sens.

Hall tempère cette dichotomie en prônant la tolérance entre les cultures et le recours à une utilisation des sens de manières la plus ouverte possible et éviter des a priori culturels. Un exemple de la limite de cette dichotomie repose dans sa réflexion sur les quartiers « ethniques » dans les grandes villes. Pour lui, un habitant possède un langage culturel qu'il emmène avec lui dans son nouveau lieu de vie. Dès lors, en se regroupant par affinité culturelle dans un lieu qui leur est étranger, ces nouveaux habitants mobilisent des ressources rassurantes entre leur ancien et nouveau lieu de vie. Ils se forgent alors de manière plus sereine une nouvelle culture basée à la fois sur leur acquis et sur celle de leur nouveau lieu de vie. Hors ceci nous montre que le bagage culturel d'un individu n'est pas fixe, ni inné. Il se modifie tout au long de la vie et est infusé par les lieux ou habite l'individu. De même, on peut être amené à penser que la perception, colorée

par la culture, va avoir une influence sur la manière d'habiter d'un individu et donc comment il va, à son tour, imprégner son lieu de vie.

Pour trouver une autre manière de défendre cette symbiose entre nature et culture, il faut quitter la réflexion de Edward T Hall pour aborder celle de Tim Ingold.

## Tim Ingold et la dichotomie entre nature et culture.

Le livre *Marcher avec les dragons*[1] de Tim Ingold regroupe plusieurs publications datant de 1983 à nos jours. Au travers de ces trentes ans de réflexions, ce professeur d'anthropologie sociale compte réunir les deux concepts de nature et de culture. Ces deux concepts remontent aux bases de la philosophie des sciences modernes. Sa thèse l'amène à développer de nombreux concepts hérités de cette scission originale. Son travail nous intéresse particulièrement car une partie de sa démonstration repose sur la place de l'individu dans son environnement, ainsi que son appropriation de celui-ci. Il met en question la notion d'habiter et le projet de l'habitant sur son environnement.

De plus, il couvre des champs comme la perception, la signification, l'apprentissage, la réflexion et la fabrication d'un environnement. Sans toutefois nous aider à définir les notions de paysage ou de territoire, il nous renseigne sur ce qu'est l'habiter et ses conséquences à la fois pour l'environnement, comme pour l'habitant, l'individu.

1 INGOLD T., MADELIN P., Marcher avec les dragons. Bruxelles: Zones sensibles, 2013, 384p.

## Apprentissage, parcours et Kinesthésie.

Pour Tim Ingold, un indice qui traduirait la conséquence de l'absence de séparation entre nature et culture est l'absence d'indépendance entre un environnement et ses habitants. En façonnant son environnement, l'homme se façonne lui-même.

En effet, le travail et la modification de l'environnement nécessite des actions. En effectuant ces actions l'homme va exercer et spécialiser son corps. Il spécialise à la fois ses muscles pour effectuer ces actions, et il exerce son regard,ses sens, afin de contrôler de plus en plus précisément son travail. Ainsi, l'homme est capable de lire et d'adapter son action aux variations de l'environnement face à son travail. De même, il va adapter la vision, la perception qu'il aura de son environnement grâce à cet apprentissage. C'est donc par le travail que l'homme peut créer une représentation de son environnement dont la pertinence sera lié à l'action effectué sur celui-ci.[1] (297)

Tim Ingold décrit les actions des habitants d'un environnement (humains ou non), comme une manière de le partager avec d'autres habitants, et de le préparer pour l'arrivée de générations futures. De fait, la dichotomie entre naturel et artificiel lui semble d'autant plus floue car l'environnement et ses habitants sont le résultat d'une action continue et d'échanges ininterrompus. [2]

Pour Tim Ingold, le travail de projet et la réflexion sont des éléments optionnels et exceptionnels par rapport à l'acte d'habiter. Pour lui c'est en s'immergeant

1 INGOLD T., op. cit. p 297
2 Ibid. p219

et en parcourant un milieu, un environnement, qu'on sera plus à même de le comprendre, plutôt qu'en s'en extrayant et en analysant des bases de données regroupant des éléments rendus abstrait par une méthodologie de relevé.[1] Le transect est une pratique actuelle de parcours d'un contexte afin de relever principalement des impressions qualitative. En tant que pratiquant de cette manière d'aborder un site, un contexte, je sais qu'au delà du compte-rendu, je suis aussi capable de mobiliser des impressions glanées sur place par le parcours, le recours à la kinesthésie lors de la traversée du site. De même, répéter un processus de relevé permet de repérer certaines infimes variations entre deux itérations de la démarche.

Pour l'auteur, la démarche de réflexion sur l'action, une démarche de projet, est optionnelle et rare car elle implique une déconnexion entre l'habitant et son environnement. Par son travail de pensée, l'habitant sort de son action continue, de son échange avec l'environnement et tend alors à produire un projet *ex nihilo*.

Il se déconnecte temporairement de son activité d'échange avec l'environnement. Le projet est donc une activité déconnectée du contexte à la fois car il implique une interruption dans l'échange entre habitant et environnement et parce qu'il est pensé en dehors de cette échange.

## Interprétation de Heidegger.

Dans le chapitre *la fabrication, une manière de tisser*, Ingold réinterprète les propos de Martin Heidegger. Ce philosophe du XXieme siècle a largement disserté sur

1 Ibid. p145

le concept d'habiter, ce qu'il appelait être au monde. Le philosophe faisait une distinction entre habiter et bâtir. Dans sa réflexion, l'acte d'habiter, d'être au monde, précède celui de bâtir, de transformer son environnement sciemment. « *C'est seulement quand nous pouvons habiter que nous pouvons bâtir*[1] »

Dans la poursuite de cette réflexion, Ingold déclare « *Alors que la fabrication (comme le bâtir) s'achève une fois l'œuvre elle-même achevée, le tissage (comme l'habiter) se poursuit aussi longtemps que la vie elle-même ; c'est un processus ponctué mais non achevé*[2] »

Par habiter, l'auteur comprend l'ensemble des activités de tous les jours, les habitudes, les tâches quotidiennes et répétitives. Alors que ces activités modèlent à la fois notre corps, nos sens et notre environnement, l'activité de bâtir et sa réflexion sont données comme anecdotiques et exceptionnelles, une ponctuation.

« *Habiter le monde c'est donc entremêler continuellement nos vies les unes aux autres ainsi qu'avec la diversité des éléments qui constituent notre environnement*[3] ».

Tim Ingold nous amène donc plus loin que Edward T Hall. Du constat d'un échange symbiotique entre nature et culture, la culture permettant d'apprécier et de percevoir la nature pour servir à son habitabilité, il nous amène vers un échange continu entre l'habitant et son environnement. En s'arrêtant pour réfléchir, pour projeter sur son environnement, l'habitant sort

1 INGOLD T., op. cit. p219
2 INGOLD T., op. cit. p219
3 INGOLD T., op. cit. p 218.

ponctuellement de son échange avec le milieu. Il devient étranger à celui-ci. Ses pensées, pour se concrétiser, nécessitent de relancer l'échange avec l'environnement. C'est un propos que nous développent JM Besse et GA Tiberghien en analysant les réflexions de JB Jackson. Ils font la différence entre le paysage politique, qui se rapproche de la définition d'un territoire et celle de paysage habité. Le premier est porteur d'un projet, élaboré en dehors des contraintes de l'habité. Le deuxième est né des actes quotidiens des habitants sur un lieu.

## L'imaginaire et l'interprétation de Hallowell

Pour Tim Ingold, il existe une valeur médiane entre nature, culture, habiter et projet ; L'imaginaire et les légendes qui peuplent nos esprits autant qu'ils semblent peupler nos paysages. Ces éléments sont particulier aux yeux d'Ingold. En effet, si le projet, la réflexion, sortent l'individu de son échange avec le milieu, le rêve et l'imagination créent des réponses physiologiques chez l'individu qui les vit. Les légendes rendent poreuse la frontière entre le monde et l'esprit, entre nature et culture. Pour Ingold, en tentant d'expliquer le monde qui nous entoure, nous l'avons peu à peu transformé en une base de données potentielles, support de nos réflexions.[1] C'est ainsi que dans sa représentation moderne, le rapport au paysage est sorti de l'habiter, pour rejoindre l'observation lointaine et le projet. Cette transformation semble avoir été consommé dans la notion de territoire, de paysage politique.

1 INGOLD T., op. cit. p318-323 La vie sociale et l'ordre implicite.

*« L'une des choses qu'il appris au cours des conversations et particulièrement digne d'intérêt pour le propos qui nous occupe ; Elle concerne le rêve. Les guides d'Hallowell lui dirent que le monde onirique d'une personne est exactement le même que celui de sa vie réelle. Mais vous le percevez dans le rêve avec un regard différent, ou avec des sens différents -tout en faisant d'autres types de mouvements (peut être ceux d'un animal comme l'aigle ou l'ours)- et peut être même dans un milieu différent -dans l'air, dans l'eau, non sur la terre. Lorsque vous vous réveillez après avoir fait l'expérience d'une manière d'être différente, mais dans un même monde que celui où vous vous trouvez au moment du réveil, vous ètes plus sage que vous ne l'étiez auparavant [1]. Je m'aventure à dire que faire de l'anthropologie, c'est rêver comme un Ojibwa. Comme dans un rêve, il faut continuellement ouvrir le monde et non chercher à le refermer. Il s'agit d'une tentative comparative, mais dans laquelle on ne compare pas des objets ou des entités limitées mais des manières d'être. C'est la conscience qu'il existe d'autres manières d'être, et qu'il est toujours possible de passer de l'une à l'autre, qui définit l'attitude anthropologique. Elle repose sur ce que j'appellerais des « regards en biais ». Où que nous soyons et quoique nous fassions, nous avons toujours conscience que les choses peuvent être faites différemment* ». [2]

Tim Ingold nous propose donc de réintégrer la poésie, les légendes et les imaginaires à notre vision du paysage, comme du territoire. Ce faisant, nous développons à la fois une empathie et une ouverture d'esprit entre les acteurs (humains ou non) d'un territoire. De même,

1 HALLOWELL A.I., Culture and experience. Philadelphie: University of Pennsylvania Press, 1955, 464p.
2 INGOLD T., op. cit. p324

réintroduire l'habiter et moins le projet au cœur de la fabrique des territoires et des paysages remet l'accent sur le temps long, l'expérimentation ainsi que la parole citoyenne.

Shooke, Donkey Kong arcade at the QuakeCon 2005

## Le Jeu-vidéo selon Mathieu Triclot.

Afin d'aborder le mieux possible l'étude du jeu-vidéo, il nous est nécessaire d'en développer une définition. Pour ce faire, nous ferons appel à plusieurs références. La principale d'entre elles est *La philosophie des jeux-vidéo*[1] de Mathieu Triclot. Dans son ouvrage, il définit le jeu-vidéo par différentes approches. La première est la comparaison entre jeu-vidéo et le jeu au sens large. La deuxième repose sur une comparaison entre jeu-vidéo, théâtre et cinéma. Enfin, il intègre une approche historique de deux manières. Une première fois pour faire le parallèle entre le jeu-vidéo et le cinéma vis à vis de la société qui lui est contemporaine. Une deuxième fois afin d'étudier comment ce média s'est progressivement dissocier des ordinateurs universitaires et militaires qui l'ont vu naître, pour envahir jusqu'à la moindre parcelle de notre quotidien. L'étude du jeu-vidéo par Mathieu Triclot ouvre vers des sujets comme l'utilisation des *datas*, de l'internet des objets, ainsi que les conséquence de la gamification du quotidien.

1 TRICLOT M., Philosophie des jeux-vidéo. Paris : La Découverte, 2011, 252p.

## La théorie des jeux appliquée au jeu-vidéo.

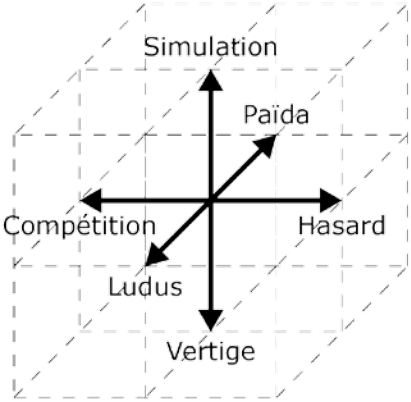
La première interrogation de Mathieu Triclot repose sur les caractéristiques qui permettent de différencier le jeu-vidéo du jeu classique. Dans un premier temps, en s'appuyant sur la nécessité du recours à un ordinateur, une machine pour jouer au jeu-vidéo, il compare le jeu au tennis, à la lecture, au cinéma, à lecture. Pour lui, leu jeu-vidéo est une expérience instrumentalisée. Il considère ceci comme une caractéristique essentielle à la définition du jeu-vidéo. Il va citer Jesper Juul, un ludologue, afin de faire ressortir les caractéristiques qui sont communes aux jeux traditionnels et aux jeux-vidéo.

« *le Jeu est 1) un système formel fondé sur des règles 2) dont les résultats sont variables mais quantifiables 3) pour lequel des valeurs différentes sont attachées à chacun des résultats possibles, 4) dans lequel le joueur fait effort en vue d'influencer le résultat 5) où il se sent émotionnellement attaché au résultat 6) et, enfin, où les conséquences de l'activité sont optionnelles et négociables* ».

On voit donc que lier la pratique du jeu à un instrument comme un plateau ou un ordinateur lui donne un début de spécificité. Quand il étudie ces deux types de jeux, il donne comme nécessité à cette expérience l'interaction avec des objets qui se retrouvent investis de subjectivité. Si dans un jeu traditionnel, des cartes ou des pions sur un plateau sont facilement manipulables et appropriables, l'interactivité dans un jeu-vidéo repose sur la transposition immédiate des intentions du joueur à l'écran. Hors, d'après Mathieu Triclot, l'histoire des jeux-vidéo est une histoire des ajustements des intermédiaires entre l'homme et la

machine, l'ordinateur. Pour lui, un des intérêts du jeu-vidéo repose sur cette relation, cette recherche à tâtons par le joueur de l'ensemble des possibilités données par la machine. Si cette particularité permet de faire émerger le jeu-vidéo de l'ensemble des jeux, elle ne permet pas de le différencier des jeux traditionnels de cartes ou de plateau.

Mathieu Triclot va donc faire appel à un deuxième auteur. En citant Roger Caillois, il désire s'inspirer de sa classification des jeux. Roger Caillois, en voulant créer une typologie des jeux, a créé un système de classification basé sur différentes dimensions d'amusement face à ceux-ci. Dans un premier temps, il va faire émerger 4 dimensions de cet amusement. La première est la compétition. Elle se base sur l'affrontement entre joueur, l'envie de prouver une supériorité par rapport à un adversaire. A la compétition, il oppose une deuxième dimension qui repose sur le hasard et son recours, l'aléa. Pour lui, la compétition, dans un certains souci d'impartialité, ne peut se baser sur une totale dépendance au hasard. La troisième dimension est la simulation, le « faire comme si ». Enfin, la dernière, qu'il oppose à la simulation est le vertige, la perte de repères, le dépassement de soi. Pour Caillois, un jeu de totale perte de repère empêche le joueur d'incarner un rôle, de s'approprier une situation. Pour compléter ce système de classification, Roger Caillois va apporter une profondeur basée sur deux nouvelles dimensions. Une nouvelle fois ces 2 dimensions sont comme opposées sur un axe. Il oppose donc le *ludus*, le jeu régie par des règles, à la païda, un jeu libre, sans règles, négociable et ouvert à l'improvisation. Pour Mathieu Triclot, la force de ce système de classification est de pouvoir intégrer tous les jeux, y compris les plus evanescents comme celui d'un enfant qui tourne sur




Jérémy Chauvet, Cassification des jeux selon Roger Callois

lui-même jusqu'au vertige ou le jeu de la marchande. Tout comme les échecs ou les jeux de carte, les jeux-vidéo trouvent leur place dans cette classification.

Pour Mathieu Triclot, cette manière de voir possède une force. Elle considère le jeu-vidéo par les subjectivités qu'il produit chez le joueur. Cela lui permet de définir le jeu-vidéo autant que le rapport à l'ordinateur, la machine, comme support. De cette manière, on peut commencer à définir le jeu-vidéo par son vocabulaire ludique, les situations de jeu particulière que lui seul peut produire. Cette manière de définir le jeu-vidéo essaie de s'affranchir des modes et lieu de production du média, pour se concentrer sur son propos.

Afin d'aller plus loin, il cite la définition du jeu comme activité liée à l'amusement telle que donnée par Roger Caillois. Le jeu est donné comme une activité libre. Cette activité se déroule dans un temps et un lieu qui lui est propre. De plus cette activité ne produit pas de richesse. Le jeu est incertain, on en peut prédire son issue à l'avance. Enfin, le jeu possède ses

propres règles et crée une réalité seconde par rapport à la vie ordinaire. L'ensemble de ces caractéristiques participent de ce que Johan Huizinga appelle le « *cercle magique* »[1]. Si une seule de ces caractéristiques vient à être contrarié, alors l'amusement disparaît. Cette définition du jeu est complémentaire de celle de Jesper Juul car elle aborde le jeu par l'amusement qu'il crée chez le joueur. D'un côté nous avons Jesper Juul qui dépeint le jeu comme un strict système entre le joueur et un ensemble de règles. D'un autre côté, Roger Caillois donne comme composante essentielle l'attitude du joueur et son amusement. Cette constatation est d'autant plus intéressante que pour un même jeu, il existe une mobilité des attitudes chez le joueur. Ainsi, un joueur dont le jeu représente un travail, comme le sport professionnel peut nous en donner un exemple, voit constamment le joueur passer d'un état d'amusement à celui de travail.

Si les jeux-vidéo arrivent à se démarquer c'est par les combinaisons particulières qu'ils proposent entre les différentes dimensions de classification du système de Roger Caillois. Mathieu Triclot va développer ce propos en montrant que le jeu-vidéo peut aborder des dimensions qui semblent opposées comme compétition et aléatoire ou simulation et vertige. De plus, dans ce que Roger Caillois appelle la syntaxe ludique, et qui relève de la combinatoire des précédentes dimensions, le jeu-vidéo arrive à créer des situations ludiques uniques. Plusieurs constatations intéressent particulièrement Mathieu Triclot. Selon Roger Caillois, la « syntaxe des jeux » interdit deux combinaisons, qu'il

1 DI FILIPPO L., « Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois».Questions de communication [en ligne]. 2014, vol. 25, pp. 281-308. Disponible sur: http://questionsdecommunication.revues.org/9044 (Consulté le 01/06/2017).

considère comme contre-nature. Ces combinaisons sont vertige et compétition, simulation et aléa. Hors, d'après Mathieu Triclot, les jeux participent de la création de situations regroupant vertige, compétition et *ludus* (des jeux à règles). Pour lui, cette situation particulière est créée par les jeux d'arcade. La compétition y est représentée par l'intermédiaire du highscore. Le jeu de borne d'arcade est entièrement réglé. Et ce qui crée justement le vertige repose sur un dérèglement volontaire et progressif. Ce dérèglement a pour but d'augmenter peu à peu la difficulté jusqu'à amener le joueur à un point de rupture. Le joueur se bat littéralement contre la machine, pour prolonger son expérience de jeu. Arrive alors le moment où il se retrouve obligé d'agir sans réfléchir. Il doit se dépasser. Il rentre alors dans ce qu'on appelle le *flow*, cette transe où le joueur à l'impression de prolonger directement sa gestuelle dans le jeu. Cette impression crée des moments d'adresse unique face à un jeu impitoyable.

Une autre particularité qui permet au jeu-vidéo de se démarquer dans la classification de Roger Caillois est hérité de la puissance de calcul des ordinateurs. En s'appuyant sur cette puissance, le jeu crée une forme de simulation. Ici, l'univers qui se déroule devant les yeux du joueurs ne lui demande aucun effort. Pour s'actionner, le jeu ne nécessite pas que le joueur lance des dés ou effectue une action le plateau de jeu. Dès lors, il est possible pour le joueur de se concentrer uniquement sur ses actions dans le jeu. D'après Roger Caillois, simulation et *ludus*, ne sont pas censés se combiner facilement. Il ne dispose comme exemple, qu'uniquement du théâtre, le jeu de scène et les jeux de construction, le modélisme. En simulant un univers pour le joueur, le jeu-vidéo lui permet d'automatiser l'installation d'un jeu de construction, de sauvegarder

des configuration. De même, le jeu est utilisé par des joueurs afin de créer ce qu'on appelle des *machinima*. L'univers proposé par le jeu devient une scène, les joueurs des acteurs. Par son interactivité, son ergonomie, la présence d'un univers cohérent qui s'offre au joueur sans effort de sa part, le jeu-vidéo bénéficie de la puissance de calcul de l'ordinateur.

Toutes ces constatations permettent à Mathieu Triclot d'affirmer que la principale particularité du jeu-vidéo est sa capacité à proposer du vertige dans des univers simulés. Il utilise le terme d'hallu-simulation. Si on prolonge la logique que le jeu-vidéo apparaît comme un jeu instrumentalisé, on peut dire que le jeu-vidéo est une hallu-simlation rendu possible grâce à l'ordinateur, la machine. Ce qui apparaît comme une vrai puissance, peut se révéler comme une limite aux yeux de Mathieu Triclot.

« *Cette situation permet de concevoir à la fois l'originalité des jeux-vidéo, leur dimension hallu-simlatoire et les limites du médium : la dépendance de fond des jeux à l'univers du ludus et du calcul, là même où les jeux se présentent comme une incitation à l'exploration libre* ».

Cette situation nous permet de remettre le jeu-vidéo dans son contexte. Il est avant tout un média, le produit d'un auteur. De ce fait, même de manière inconsciente, il véhicule une manière d’appréhender le monde, ou ses usages par l’univers qu'il dépeint et les règles qu'il impose au joueur.

## Jeu vidéo et cinéma.

Rapprocher le jeu vidéo des conditions de sa production et de sa consommation peut permettre de mieux le comprendre. En suivant cette logique, Mathieu Triclot va aussi comparer le jeu-vidéo au cinéma. En effet, ce média possède une valeur importante dans sa réflexion du fait de son histoire ainsi que de l'hybridation constante entre cinéma et jeu-vidéo. Tout comme le cinéma et le roman, le jeu-vidéo fait parti des médias discursifs. Il développe un discours, propose un ordre entre plusieurs images, plusieurs situations. De cet ordre naît le discours. Animation, plan séquence, vue à la première personne et altération de l'image sont autant de vocabulaires hybridés entre les deux médias. En tant que médias représentant des mondes, des histoires, jeux-vidéo et film posent aussi la question du réalisme. Chacun fait appel à plusieurs vocabulaires : images, sons, paroles, musiques, couleurs. On voit alors deux manières de se représenter le réalisme dans ses médias. La première repose sur l'accumulation de représentation ainsi que leur finesse. C'est le réalisme de la course aux hautes résolutions, le son et l'image en 3D, le tremblement du siège ou de la manette. Mathieu Triclot oppose cette idée du réalisme au théâtre. Pourquoi cette course à la représentation de la réalité, alors même qu'on peut mobiliser directement la réalité ? Pour Mathieu Triclot, la force du cinéma, comme du jeu-vidéo correspond dans sa capacité à offrir au regard un autre monde au-delà de l'écran. Ainsi le réalisme pour Mathieu Triclot tiens encore de la subjectivité du spectateur face au média, les émotions qu'il ressent, son attitude. En s'appuyant sur Christian Metz, il décrit le cinéma et son dispositif de la salle obscure comme une hallucination. Mathieu Triclot oppose jeu-vidéo et cinéma sur ce domaine. Le

cinéma va gommer la perception de la réalité par une salle obscure et des fauteuils rembourrés destinés à détendre le spectateur, le laisser aller à rêver le film. Le jeu-vidéo, au contraire, crée une incitation à l'action et mise sur un surinvestissement perceptif pour capter au maximum l'attention du joueur. De plus, le film va proposer des images issues de la photographie, là ou le jeu-vidéo diffuse des formes calculées et affichées par la machine sur l'écran. L'image filmique, héritée de la photographie, représente en toute objectivité l'ensemble du champs visible de l'objectif. L'image représente exactement ce qui a été filmé. L'image du jeu-vidéo est le résultat d'un calcul, lui-même précédemment écris sous la forme de code. De cette façon, le jeu-vidéo s'éloigne du film pour se rapprocher du roman ou du dessin. Il est subordonné au règle de la représentation. Le cinéma gagne l'objectivité de la photographie, là où le jeu-vidéo gagne la subjectivité du roman, ou du dessin. Mathieu Triclot va appliquer cette même réflexion vis à vis du théâtre. Ici, ce que gagne le théâtre en réalisme en proposant de voir de vraies personnes sur scène, il le perds dans la proposition d'univers complexe directement représentables sur scène. Pour l'auteur, la particularité du jeu-vidéo repose sur son retrait vis à vis de la réalité afin de ce concentrer sur les sentiments que ressent le joueur grâce à l'interactivité de l'univers qu'il propose.

## Jeu-vidéo, un média représentatif du XXI siècle.

Cette comparaison des subjectivités du cinéma et de jeu-vidéo peut être prolongée par une approche prenant en compte le rapport de chaque média avec l'organisation de sa production, de la société qui lui est contemporaine. Le cinéma d'après Mathieu Triclot,

cristallise les modes de production industriel du XIX et XX$^{eme}$ siècle. Il prends plusieurs exemples pour étayer sa réflexion. Le premier exemple est celui du négatif, produit en grande série, sous la forme de bobines. La production est industrielle. Elle utilise la machinerie, la division du travail et la planification des tâches. Le film en lui-même est tourné lui aussi selon un procédé de planification, quite à tourner les scènes dans le désordre pour les monter plus tard. Le cinéma est une industrie représentative du XIX et XX$^{ème}$ siècle et de ces grandes avancées industrielle. Toutefois, d'après Mathieu Triclot, la relation de dépendance entre le jeu-vidéo et notre société contemporaine sont plus étroits encore. Si on imagine supprimer l'industrie du cinéma du XIX et XX$^{ème}$ siècle, les bouleversements s'avéreraient mineurs face à ceux provoqué par la disparition de l'ordinateur, support du jeu-vidéo. Le jeu-vidéo est pleinement symbiotique de l'industrie et de l'économie actuelle. La bobine, le projecteur, la caméra en disparaissant auraient moins d'impact à ses yeux que la disparition de l'ordinateur, qui ramènerait le traitement de l'information à celui de l'administration papier. Le jeu-vidéo est à ce point adapté à cette économie qu'il la intégré dans les processus de son industrie. La première conséquence de cette intégration résulte de la dématérialisation des supports. Avec l'avènement d'internet, cartouches et supports optiques disparaissent face au téléchargement et aux boutiques en ligne. Plus loin que seulement proposer un nouveau service de distribution, on a constaté dans le processus de production la généralisation de processus directement hérité de l'informatique et son développement. Le versionnage des jeux-vidéo (alpha, beta d'un jeu) montre l'inspiration de l'industrie vidéo-ludique par celle du développement des logiciel. Le DLC comme mode d'ajout de contenu additionnel montre que cette

économie, en dématérialisant ses supports, a rendu sa production amendable et modifiable, en amont comme en aval. Enfin, le jeu-vidéo bénéficie directement des montages économiques contemporains reposant sur la gratuité (les *free-to-play*) et le financement participatif (*crowdsourcing*). L'utilisation de micro-transaction au sein de l'expérience de jeu contribue a cette symbiose entre ce média, son support, l'économie et sa société actuelle. Une dernière particularité du jeu-vidéo se retrouve dans sa capacité à retranscrire et produire de la *data*. *La data*, la donnée, représente l'élément unitaire de l'économie de l'information actuelle. Sans elle, sans l'internet des objets et sans l'ordinateur capable de la lire et de l'analyser, le rythme de cette économie serait largement ralenti.

## *Data* et jeu-vidéo : un univers de symbôle.

« *Imaginez un territoire inconnu, dessinez la carte, faîtes de la montagne une succession de courbes de niveau, marquez les inflexions de la côte, notez les villes et villages, dessinez soigneusement les voies de communication. Ramenez ensuite cette carte au centre, à la métropole, combinez la à d'autres, recoupez ces informations avec des récits des voyageurs dans de lourds volumes, fabriquez un atlas. Vous obtenez non seulement une connaissance du terrain qui excède celle de tous vos informateurs locaux pris un à un, mais aussi tout autre chose car s'ouvre alors la possibilité d'une action en retour*»[1].

Mathieu Triclot nous décrit la *data* comme une volonté politique de représentation d'un espace, d'un lieu. Pour lui, cette collecte d'information possède à la fois une

1 TRICLOT M., *op. cit.* p189.

démarche panoptique, omnisciente et une volonté de réduire une situation complexe à un référentiel simplifié par le calcul de l'ordinateur. On retrouve ce rapport à l'espace, à la géographie, dans les définitions de territoire que nous avons vu précédemment. En réduisant la géographie uniquement à des données, et en les choisissant par pertinence vis à vis d'une certaine volonté, on se l'approprie de la manière décrite par André Corboz. En compilant une somme de *datas* triées, on crée ainsi une forme de territorialisation. De même en ordonnant ces informations dans un jeu-vidéo en créant une représentation particulière de cette territorialisation. Outre cette valeur de représentation, le jeu-vidéo peut aussi être amené à décrire un propos politique sur un territoire d'une autre manière. Selon Mathieu Triclot, l'ensemble des règles sous-jacentes à l'univers décris par le jeu véhicule un message. En écrivant dans le code du jeu-vidéo, ce que le joueur peut ou ne peut faire, l'auteur développe une vision du territoire. Il n'existe aucune manière pour le joueur de se soustraire à cette vision du territoire et de ses usages. Les *datas* ne sont pas utilisées uniquement pour produire le jeu. Il peut lui-même en produire afin qu'elles soient utilisées par le joueur dans le jeu, ou bien envoyées à un tiers pour analyse. On retrouve ces deux exemples à la fois dans *Simcity*.[1] Le jeu se sert de son propre affichage de base de données thématiques et géographiques liées à la gestion de la ville. Il partage aussi régulièrement des informations sur les habitudes de jeu des joueurs.

1 RANCOEUR P., PAQUOT T., (dir) Urbanisme et Jeux vidéos: Analyse et déconstruction des city builders. Sciences de l'Homme et Société / Urbanisme, aménagement de l'espace. Paris : Institut d'Urbanisme de Paris, 2013, 69p.

On peut voir qu'au delà de l'expérience subjective du joueur, le jeu vidéo peut représenter un territoire, le rendre parcourable tout en créant un cadre pour les actions du joueur. La clé de cette représentation réside dans son rapport aux *datas* et leur transcription par l'ordinateur, support du jeu-vidéo. Cette intrication entre le jeu-vidéo et la société actuelle relève de l'histoire de l'interface entre l'ordinateur et ses usagers. Cette symbiose entre économie, société et industrie informatique est un acquis empirique, né de réussites et d'échecs. Connaître cette histoire permet d'aborder le jeu-vidéo par d'autres facettes et de prendre conscience de la diversité des problématiques qui lui sont liées.

## De l'outil militaire à l'interface mobile.

Mathieu Triclot nous décrit l'histoire du jeu-vidéo comme une histoire des supports du jeu-vidéo. Il nous développe une succession de supports. En effet, si jeu-vidéo et ordinateur sont indissociables, l'ordinateur et ses interfaces possèdent une histoire, des avancées technologiques. L'histoire du jeu-vidéo est influencée par les avancées de l'informatique. Ainsi, les premiers jeux-vidéo sont nés du *hack*, de l'appropriation, de l'ordinateur par des étudiants dans les années 60. A l'époque, l'ordinateur est un outil de recherche universitaire et militaire. Mathieu Triclot cite comme exemple le jeu *SpaceWar*[1], créé par un groupe de *hackers*, sur un ordinateur universitaire. Le jeu-vidéo investit alors du matériel très onéreux et inaccessible au public et se développe sur un modèle de partage entre étudiants, fondé sur le principe de la gratuité. En ce sens, il ressemble à d'autres inventions de la

1 «SpaceWar!», *RUSSELL S., Collectif TMRC*, 12/1961

même époque. Internet partage cette caractéristique. Il a été inventé par des universitaires, dans un milieu subventionné par de l'argent public et utilisant des technologies de pointe, possiblement pensées pour un usage militaire. Pourtant, il est pensé comme un outil de partage, une infrastructure dont la gratuité fait partie intégrante. L'histoire du jeu-vidéo va évoluer dès lors qu'il va être conçu comme faisant partie d'une économie.

Tout comme le cinéma, la première hybridation économique du jeu-vidéo va se créer dans le milieu de la fête foraine. Le cas de la borne d'arcade est intéressante. Conçue à une époque où l'ordinateur était encore extrêmement onéreux, elle a nécessité le recours à des circuits électroniques dédiés au jeu. Le jeu-vidéo s'est réinventé au moment du passage à la borne d'arcade. D'un programme optimisé par des *hackers* dans une université, il est passé à un circuit électronique optimisé pour cette activité. Ce qui était écrit à l'origine sous forme de lignes de code a été créé en dur sous la forme de circuits et de pièces électroniques. Le vocabulaire ludique change aussi d'une forme à l'autre du jeu-vidéo. Dans le cas du jeu universitaire, la gratuité a donné un modèle orienté vers la simulation fine d'univers, la recherche de la sauvegarde d'une partie, la modification possible du jeu par un usager, avec l'accessibilité du code source. Les contraintes techniques liées à la borne empêchent la modification et la personnalisation du jeu-vidéo à la volée. La nécessaire rentabilité de l'équipement oblige à penser un modèle économique ainsi que des règles de jeu en cohérence. Ainsi, le jeu est volontairement déréglé afin d'augmenter progressivement la difficulté lors d'une partie. De ce fait, le joueur est obligé de perdre, pour ensuite mieux recommencer en

payant une nouvelle partie. Le succès, pas forcément immédiat, du modèle l'a amené à s'installer dans de nombreux endroits, centres commerciaux, salles d'attentes, salles dédiées à l'arcade, etc. La durée limitée des parties lui permet de s'approprier les temps morts dans les emplois du temps des joueurs, tout comme des après-midi entières. Ce sont ensuite les même entreprises qui vont essayer de s'approprier le marché domestique en proposant des consoles de salon. Mathieu Triclot aime à préciser que les consoles de jeux sont les premiers supports à ce brancher directement sur le téléviseur, ceci avant même l'arrivée des magnétoscopes. Les consoles sont pensées dans un premier temps sur le modèle du portage du succès économique de la borne d'arcade dans les foyers. Cette situation particulière a ensuite amené ce modèle à s'hybrider, à développer son propre vocabulaire et ses propres technologies. Ainsi, du modèle de l'arcade avec un jeu unique écrit par le biais d'un circuit électronique en dur dans la machine, la console s'est repensée en une interface de lecture de disques ou de cartouches interchangeables. Cette évolution s'est accompagné de la possibilité de sauvegarder une partie. De cette manière, il était possible d'intégrer une continuité entre deux sessions de jeu à domicile. De même, les règles des jeux ont changé. Les univers sont devenus plus grands, leur exploration pouvant s'étaler en plusieurs fois. La console revenait donc aux sources du jeu universitaire en permettant des sessions longues et l'appropriation d'un univers, plus que la démonstration d'adresse face à l'adversité croissante du jeu. Les consoles portables ont prolongé cette dynamique, rendant ces expériences de jeu accessibles à tout moment. Dans le même temps, le jeu a continué son hybridation, recolonisant les anciennes interfaces et se

désolidarisant progressivement de l'idée de support par la dématérialisation. Ce faisant, les développeurs ont commencés de mixer tous les supports, tous les usages et tous les genre. Le jeu-vidéo fait sans cesse référence à lui-même. Il s'inspire des avancées technologiques, des genres d'expériences proposés au joueur par les titres et licences précédentes. L'hybridation se fait aussi avec les autres médias et les arts. Le jeu-vidéo s'accapare les modes de représentation et les adapte à ses besoins. Enfin, pour accompagner les importantes communautés multijoueur, le jeu-vidéo s'est approprié internet comme support de ses données, puis de sa dématérialisation. Ainsi, de ses origines dans les années 60 à aujourd'hui, le jeu-vidéo a profité de l'ensemble des avancées liées à l'informatique. Par sa diffusion, il a accompagné l'essor des objets connectés, du recours à internet. Il a servi d'environnement de test pour les interfaces homme-machine et les échanges de *datas*. Le jeu-vidéo s'est démocratisé par itérations technologiques. Depuis sa niche universitaire, il a su se démocratiser pour devenir aujourd'hui la première industrie culturelle mondiale. Sa capacité à s'hybrider et s'adapter à tous les supports, toutes les interfaces, tous les lieux et toutes les temporalités lui permet de s'intégrer pleinement dans la société actuelle et d'accompagner ses évolutions.

Afin de définir de manière plus fine le jeu-vidéo, nous allons aborder trois thèmes récurrents dans la recherche vidéo-ludique. Nous aborderons donc les *platform studies*. Ce domaine d'étude se concentre sur les interfaces entre le joueur et la machine dans le jeu-vidéo. Nous verrons ensuite les *game studies* et *play studies* dont les noms sont basés sur la dualité *game*/

*play* du jeu-vidéo. En conclusion, nous comparerons les termes *gameplay* et *landscape* afin d'étudier des liens entre jeu-vidéo et paysage.

## *Platform studies.*

D'après Mathieu Triclot, le jeu-vidéo est une hallu-simulation qui hérite des capacités de calcul de son support. Les *platform studies* représentent un axe de recherche basé sur cette dépendance du jeu-vidéo vis à vis de l'ordinateur. Nous ferons donc appel à Nicolas Nova. Celui-ci présente les *platform studies* comme « *l'étude de l'écosystème formé par les consoles et leurs périphériques. Pour lui, cet axe d'étude s'attache à décrypter la relation entre le substrat matériel (le hardware) et le logiciel (le software) concernant la création numérique*[1] ».Cette relation est cruciale pour le jeu-vidéo. En effet, elle pose la question de la capacité de calcul de l'ordinateur face à l'expérience visée pour le jeu. Ces capacités de la machine apparaissent comme une ressource que le logiciel va ensuite mobiliser afin d'effectuer l'ensemble des calculs nécessaires à la simulation de l'univers que le joueur va parcourir. Aborder un point de vue historique sur cette axe de recherche permet d'avoir une idée beaucoup plus fine de l'influence de l'évolution des technologies informatiques sur la création vidéo-ludique. L'exemple du texte de Nicolas Nova repose sur une problématique similaire. Son but est d'étudier le lien entre évolution de l'interface de contrôle et actions du joueur au sein du jeu. Sa méthodologie étudie à la fois l'ergonomie de ces interfaces ainsi que la fidélité de la retranscription

1 NOVA N., « De l'espace dans les joypads : que nous racontent les interfaces de navigation dans les jeux-vidéo ? » In : ATALLAH M., INDERMÜHLE C., NOVA N., PELLET M., Collectif, Pouvoir des jeux-vidéos : des pratiques aux discours. Gollion (Suisse) : Infolio, 2013, 158p. pp119-137

des mouvements et actions de l'avatar du joueur dans le jeu. De même, il va faire la relation entre ces thèmes et la conception des univers et règles proposés par les concepteurs du jeu-vidéo. L'étude de cette axe de recherche permet de faire émerger un propos supplémentaire dans la conception du jeu-vidéo. Produit technique et technologique, le jeu-vidéo, dans l'hallu-simulation instrumentalisé qu'il propose, s'adapte aux forces et aux limites de son support afin de produire un univers cohérent.

***Game studies.***

Le *game* est la première expression de la dualité *game/play*. Le *game* fait référence au jeu à règle, le *ludus* de Caillois ? De même le « *système formel abstrait* » de Ralph Koster peut s'apparenter à cette notion. Le *game* traite donc de l'ensemble des dispositif mis en place par les créateurs du jeu-vidéo afin de proposer une expérience précise. Le scénario d'un jeu-vidéo est un élément du *game*. C'est un élément discursif que les auteurs du jeu-vidéo exposent au joueur. De même, la construction de l'univers et les conditions d'actions dans cet univers ludique donnés au joueur relèvent, comme Mathieu Triclot nous l'a précisé, d'un propos. L'étude du *game* repose donc sur la partie simulation du jeu-vidéo. Elle s'attache à l'étude du propos des créateurs véhiculée par le biais du jeu-vidéo. Ce domaine d'étude traite de l'expérience créée pour le joueur, tout en gommant la part de subjectivité de celle-ci. C'est une vision des auteurs du jeu-vidéo comme créateurs d'un contenu original. Le jeu-vidéo peut aussi être étudié en vue d'expliciter un propos. L'analyse de ce propos peut donc nous renseigner sur l'auteur et sur sa vision du monde. De manière plus poussée, les *game studies* peuvent s'attarder à

l'analyse des conditions de production du jeu-vidéo et indirectement à l'implantation de la production ludique sur un territoire.

### *Play studies.*

Le *play* est la deuxième expression de la dualité *game*/*play*. Lorsque nous définissons le jeu-vidéo en faisant appel aux subjectivités du joueur et son attitudes dans le jeu et vis à vis du jeu, c'est sur le *play* que nous nous appuyons le plus. Le *play* peut être associé à la païda de Roger Caillois. Comme nous l'avons vu grâce à Mathieu Triclot, cette dimension échappe au contrôle du créateur du jeu et n'arrive pas à rentrer dans la classification de Ralph Koster. En effet, le *play* considère le jeu comme un ensemble de possibles offerts au joueur. Par l'étude du *game* on essaie d'étudier le propos des créateurs, au travers du déroulement du scénario, des caractéristiques du monde proposé et les règles qui le régissent. Le *play* considère plutôt que le joueur peut refuser d'intégrer ce système. On peut comparer le *play* à une notion d'usage et de maîtrise d'usage. Le *play* permet aussi d'intégrer les créations de sous-jeu, à l'intérieur du jeu-vidéo. Ces sous-jeu peuvent se retrouver par la création de contenu par l'intermédiaire de modifications, de *plug-in*, de textures créés par la communauté qui s'approprie le jeu. Les sous-jeu relèvent de moments où le joueur s'échappe volontairement du système des règles ou du scénario pour se créer sa propre expérience. Ces approches se basent sur des défis qui accroissent la difficulté ou changent le rapport que le joueur entretien avec le jeu. Afin d'illustrer ceci, nous pouvons citer, sans être exhaustif, les défis comme finir le jeu le plus vite possible, appelé *speedrun*, ou qui limitent le nombre

de vie du joueur. Ces défis influencent et renouvellent réellement l'expérience du joueur dans un même jeu. Les *play studies* étudient donc des phénomènes qui dépossèdent les créateurs du jeu-vidéo de la seule création de l'expérience de jeu.

## Le *gameplay.*

Le *gameplay* d'un jeu est un terme difficile à définir. En effet, il repose sur l'association des deux notions de *game* et de *play*. Surtout, le *gameplay* repose sur des possibilités offertes au joueur, de manières volontaires ou non, par les créateurs du jeu-vidéo. Ainsi, si le *gameplay* peut être appropriable après coup par le joueur, il est avant tout le fait des créateurs du jeu-vidéo. Le *gameplay* est le résultat des règles écrites par les créateurs du jeu-vidéo, par la manière dont ils ont pensé et créé l'univers du jeu. Avec l'augmentation de la puissance de calcul des ordinateurs, les créateurs de jeux-vidéo peuvent créer des univers plus étendues, plus cohérents. Les années 2000 ont été marquées, par exemple, par l'apparition des moteurs physiques gérant la gravité des objets. Si les univers des années 60, codés entièrement « à la main » possédaient une vrai cohérence (comme le montre l'exemple de *SpaceWar*), les jeux contemporains s'appuient sur des moteurs de jeux créés en amont. Les studios de production du média étant dans des logiques de rentabilité, ils utilisent un même moteur de jeux pour plusieurs jeux-vidéo. Cette complexité croissante crée des bugs qui peuvent soit amener des situations imprévues, soit provoquer un arrêt prématuré du jeu. Ces aspects de la création du jeu non maîtrisés par les créateurs sont souvent investis par le joueur. Si le jeu-vidéo est une hallu-simulation, l'émergence de ces bugs lors d'une

session de jeu viens briser l'immersion du joueur, soit en interrompant la session de jeu, soit en brisant la suspension d'incrédulité, garante de la cohérence de l'univers aux yeux du joueur. Ces bugs sont souvent exploités par le joueur, comme une marge de manœuvre pour palier à une difficulté ou se déplacer plus facilement ou rapidement. Le *gameplay* apparaît comme l'ensemble des règles données par les créateurs du jeu-vidéo afin de servir le jeu et son univers. Dans le même temps, il représente l'espace de négociation que possède le joueur afin de s'aménager une expérience personnelle à l'intérieur de ce cadre.

Richie S, Cosplay at the 2014 New York Comic Con.

## Habiter la simulation, métajeu et *superplay*.

Le *superplay* fait référence à des joueurs qui s'approprient un jeu de manière profonde. Ces appropriations ont donné lieu à la création de disciplines codifiées. Le *speedrun*, par exemple, vise à la complétion du jeu-vidéo le plus rapidement possible. Cette discipline est séparée en catégories allant de la complétion totale du jeu, en prenant en compte les éléments secondaires proposés par celui-ci, à la complétion du scénario principal uniquement. Ces catégories comprennent aussi l'utilisation autorisée, soit d'outils extérieurs, soit d'exploitation de bugs du jeu. Le *superplay* va jouer sur différents aspects du jeu dont la complétion, la recherche du score le plus élevé, l'ajout d'une difficulté ou la création d'une œuvre artistique. Le *superplay* repose sur une compréhension fine du jeu et de son fonctionnement. Cette expérience s'appuie sur une pratique assidue du jeu choisi, la recherche constante d'une solution optimisée, de voies qui peuvent apparaître cachées à un joueur classique. Selon Tim Ingold, l'habiter repose sur cet apprentissage, par une courbe de progression, de l'environnement. Celui-ci est alimenté par une activité récurrente et itérative. L'habitant, selon Tim Ingold, acquiert une attention plus fine de son environnement en fonction de son activité. Il va entraîner ses sens et son corps afin d'optimiser et contrôler son action. Le joueur, par

son apprentissage, s'approprie l'environnement de jeu et apprivoise ses réactions face à son activité. La répétition lui permet de varier les configurations et faire ressortir des savoirs, travailler des mouvements.

« *Le jeu permet de se pencher sur des problèmes identiques de les renouveler. La logique de perfectionnement enchaîne deux séquences qui se répondent : « découvrir-prendre en main-maîtriser » et « apprendre-comprendre-faire ce qu'on veut et pas autre chose* [1]».

Chaque jeu possède une communauté plus ou moins grande qui échange autour des différentes options afin de tirer le meilleur parti d'un jeu-vidéo dans un but donné. Les performances des joueurs sont archivées et la représentation en direct, sur scène ou par le biais de la diffusion en live, possède une valeur d'authenticité. Ainsi, si dans le cas des jeux dits « solo », quand bien même les joueurs ne sont pas présent en même temps dans le même espace de jeu, ceux-ci partagent la pratique d'un même monde ludique et échangent autour de celle-ci. Cette pratique élaborée et renseignée du jeu-vidéo a trouvé une signification dans le métajeu. Vinciane Zabban nous décrit le métajeu comme un système incluant à la fois la pratique du jeu et l'ensemble des activités hors-jeu. Ces activités sont nécessaires à la communication ou à l'information liée à la pratique du jeu.

« *L'espace d'activités en jeu est plus souvent celui de l'expérience ludique et de la redéfinition locale des règles du jeu en situation. De son côté, ce hors-jeu-ou métajeu- médiatique est plus régulièrement l'espace*

1 ATALLAH M., INDERMÜHLE C., NOVA N., PELLET M., Collectif, Pouvoir des jeux-vidéos : des pratiques aux discours. Gollion (Suisse) : Infolio, 2013, p91

*des arrangements et des négociations pour la définition des règles du jeu entre des acteurs et des collectifs aux intérêts hétérogènes.*[1] »

Ainsi, il existe une réelle maîtrise d'usage de l'espace virtuel du jeu-vidéo par ses joueurs. Cette maîtrise dépasse souvent la seule pratique du *superplay*. Mathieu Triclot nous développe le cas de communautés de joueurs qui s'investissent et participent au développement d'un jeu[2]. Ainsi, l'apprentissage et les informations dont dispose un joueur lui donnent des compétences vis à vis d'un nouveau joueur. On peut supposer qu'un joueur expérimenté développe des habitudes dans un jeu. Il s'attache émotionnellement à des éléments du jeu, un élément du scénario, un lieu particulier de l'univers simulé par le jeu-vidéo. Cet attachement au jeu-vidéo peut aboutir à des événements particuliers comme des mariages ou des hommages posthume dans l'univers du jeu. L'organisation de ces événements nécessite une réelle connaissance du jeu pour mobiliser des éléments de *gameplay*, les détourner et leur donner une nouvelle symbolique[3]. En se basant sur la définition d'habiter de JB Jackson, on peut donc considérer ces joueurs qui s'informent, acquièrent des habitudes et développent des traditions en tant que communauté, comme des habitants de ces univers ludiques.

Selon Tim Ingold, l'habiter repose sur cet apprentissage, par une courbe d'appréhension de l'environnement alimentée par une activité récurrente et itérative. L'habitant, toujours selon Tim Ingold,

1 ATALLAH M., INDERMÜHLE C., NOVA N., PELLET M., Collectif, Pouvoir des jeux-vidéos : des pratiques aux discours. Gollion (Suisse) : Infolio, 2013, p16

2 TRICLOT M., *op. cit.* p204.

3 PHILIPEPETTE T., SERVAIS O., MAZZOCHETTI J., Anthropologie des mondes virtuels.[en ligne], 24/04/2014, Point Culture Louvain-la-Neuve, Rediffusion sur : https://www.youtube.com/watch?v=hRThbvcXYTc (Consulté le 31/05/2017).

acquiert une attention plus fine de son environnement en fonction de son activité. Il va entraîner ses sens et son corps afin d'optimiser et contrôler son action. Le joueur, par son apprentissage s'approprie l'environnement du jeu-vidéo et apprivoise ses réactions face à son activité. La répétition lui permet de varier les configurations et faire ressortir des savoirs, travailler des mouvements.

**Diégèse.**

Alain Boillat et Selim Krichane nous permettent d'aborder la notion de diégèse. Ceux-ci développent cette notion en se basant sur une hybridation entre le jeu-vidéo et le cinéma. La cinématique est la passerelle qui permet à ces deux auteurs de s'approprier une notion qui, à la base, appartient à la filmologie. La diégèse est un terme apparut dans les années 50 dans un article d'Etienne Souriau et traitant de filmologie. Si cette notion est née pour apporter un outil d'étude de film, elle peut s'apparenter à de nombreux arts comme le roman ou la peinture. D'après Etienne Souriau, la diégèse représente « *tout ce qui est censé se passer, selon la fiction que présente le film ; tout ce que cette fiction impliquerait si on la supposait vrai* [1]». Cette définition implique donc à la fois ce qui est visible et audible et tout ce qui se passe hors-champ, et ce qui pourrait se passer en parallèle de l'histoire dépeinte dans un film. Pour Alain Boillat et Selim Krichane, « *Cette notion s'avérera fort utile pour distinguer par exemple les espaces réels filmés au tournage de ceux qui apparaissent dans le monde filmique, ou la durée concrète du film de celle suggérée ou indiquée dans le récit qu'il raconte. On pourrait dire qu'elle postule l'idée*

1 Souriau E., « La structure de l'univers filmique et le vocabulaire de la filmologie ». *la Revue internationale de filmologie. 1951, S231-240,* n°7-8, p. 240

*d'une compréhension en renvoyant d'une part à la façon dont le spectateur comprend ce monde, d'autre part à ce que ce monde comprend* ».[1] La diégèse fait appel, à la fois à la compréhension ainsi qu'à l'imagination constante du spectateur concernant l'univers qu'il perçoit.

« *La formule « monde supposée » de Souriau signifie que l'univers filmique excède ce qui est montré à l'écran ; il n'existe dans sa complétude que dans l'esprit du spectateur, qui imagine constamment le hors-champ, intègre à ce monde la source supposée des sons perçus, effectue des inférences quant à des lieux évoqués, mais jamais montrés, etc.*[2] »

La problématique d'apposer cette notion au jeu-vidéo se retrouve dans la capacité que possède le joueur de pouvoir contrôler le rythme de déploiement du récit et d'explorer l'univers qui lui est proposé. Ainsi, une partie de l'engagement du joueur consiste à imaginer ce qui rend cette univers cohérent. On peut supposer que dans un système qui comprend la machine, le jeu-vidéo et le joueur, l'ordinateur n'est pas le seul à produire cet univers simulé. L'imaginaire du joueur, lié à l'univers par une suspension consentie d'incrédulité, participe sans cesse de sa compréhension et sa construction aux yeux du joueur. Il élabore des théories, suit des histoires, imagine la vie de personnages avant ou après le scénario dont il est témoin et acteur. Cette notion est importante dans notre réflexion. En effet, elle permet de faire un appel vers l'habiter de Tim Ingold. Elle propose, en particulier, de lier l'activité du joueur dans le jeu, son apprentissage de l'univers et

1 ATALLAH M., INDERMÜHLE C., NOVA N., PELLET M., Collectif, Pouvoir des jeux-vidéos : des pratiques aux discours. Gollion (Suisse) : Infolio, 2013, p57.

2 ATALLAH M., INDERMÜHLE C., NOVA N., PELLET M., op. cit. p57

de ses règles et cette notion de diégèse, de recherche constante de ce que l'univers du jeu-vidéo cherche à raconter, ce qu'il reste à découvrir. La pratique et l'usage des *Easter eggs* peut illustrer ce propos. Les *easter eggs*, littérallement Oeufs de Pâque, sont des objets présents dans le jeu, souvent cachés ou amenés de manière subtile, et faisant appel à plusieurs niveaux de lecture. En effet, ces objets sont situés dans le jeu et participent de celui-ci. Ils doivent donc trouver leur place dans la cohérence de l'univers du jeu. Le joueur qui ne possède pas la référence des créateurs ne reconnaît pas le clin-d'œil. Cet objet fait donc partie intégrante de l'univers à ses yeux et participe de sa construction. Le croisement entre la diégèse filmique et l'habiter de Tim Ingold dans les univers ludique possède aussi différents niveaux d'approche. En effet, nous avons vu plus tôt que le métajeu représentait des outils mobilisables par le joueur en dehors du jeu pour accompagner sa pratique, son apprentissage. Il existe donc pour le joueur curieux des moyens de prolonger son exploration de l'univers du jeu-vidéo en faisant appel à des outils créés par les joueurs qui eux aussi explorent cet univers. Ces communautés partagent leurs vécus, établissent des théories, font vivre ces univers au delà du propos des créateurs. De ce fait, on peut faire un parallèle entre l'espace social et l'espace vécu tel que développé par Guy Di Méo. Ainsi, l'espace vécu peut faire appel à cette expérience personnelle du joueur, sa propre compréhension de l'univers du jeu. D'un autre côté, l'espace social renvoie à l'idée de communauté et de ressources extérieures au seul vécu personnel.

Si Mathieu Triclot nous a défini le jeu-vidéo comme un territoire produit par les créateurs du jeu-vidéo pour les joueurs, par la nécessité d'écrire le code afin de

représenter un univers cohérent. Sa vision du territoire se rapproche beaucoup de celles développées par André Corboz, Guy Di Méo, Claude Raffestion et Maryvonne Le Berre. Alain Boillat et Selim Krichane, en faisant appel à la diégèse, nous permettraient de faire émerger un paysage des univers vidéo-ludiques en se rapprochant du sens que Tim Ingold développe. De même on peut rapprocher les pratiques des joueurs de l'espace social et de l'espace vécu, utilisés par Guy Di Méo pour définir le territoire. Cette cohabitation de visions différentes d'un même univers vidéo-ludique peut se retrouver dans la dualité *game*/*play* du jeu-vidéo.

**Le cas particulier des mods.**

D'après Jean Pierre Boutinet et Tim Ingold, le projet de territoire nécessite de sortir d'une relation entre l'habitant et le lieu qu'il habite. Il faut être extérieur à un paysage afin de lui appliquer un projet. De la même manière, le joueur classique de jeu-vidéo n'a d'influence sur l'univers ludique qu'au travers du *gameplay*. Le joueur n'a donc de prise, ni sur l'univers, ni sur les règles instituées par le *game*. On pourrait penser, en comparant les formes du *play* et l'habiter, que le joueur, en tant qu'habitant d'un univers ludique, ne peut s'extraire de l'activité du jeu. En suivant cette logique, seuls les créateurs peuvent produire un nouveau jeu-vidéo ou étendre celui existant. Hors, métajeu et *superplay* nous ont montré que les joueurs possèdent une réelle capacité d'apprentissage et peuvent mobiliser une vraie maîtrise d'usage pour échanger avec les créateurs autour d'un jeu-vidéo. Les *mods* représentent un cas particulier. En effet, le *mod* représente une modification d'un jeu-vidéo dans un ou plusieurs domaines qui le constituent. Un joueur peut

donc s'appropier un jeu-vidéo en modifiant des plus petits éléments du *gameplay* comme des textures à des règles du jeu-vidéo ou des morceaux de l'univers ludique. Ces projets particuliers peuvent être soit mis en valeur par les créateurs originaux du jeu-vidéo, et trouver une institutionnalisation sous la forme d'un nouveau jeu[1], ou être relégué au rang de production pirate, de contre-projet rejeté[2]. Cette manière de produire nous évoque celle du projet de paysage, issu des itérations successives des habitants d'un paysage et telle que développé par Jean Pierre Boutinet. Le cas particulier des *mods* nous montre que le *game* et le *play*, tout comme le territoire et le paysage, ne semblent pas être des catégories fermées. Des passerelles peuvent exister pour un même habitant, ou joueur, pour passer d'une manière à l'autre de considérer un espace, qu'il soit simulé ou non.

1 « Counter-Strike, l'histoire du Jeux-video ». CounterStrikeFrance. Disponible sur : http://www.counterstrikefrance.com/counter-strike.php (Consulté le 06/06/2017).

2 AuraBlade, « Pokémon Uranium et autres victimes de la propriété intellectuelle ». Pokémon Trash. 20/08/2016, Disponible sur : « http://www.pokemontrash.com/2931-pokemon-fangame-uranium-nintendo-proprietes-intellectuelle.html (Consulté le 06/06/2017).

## Synthèse de l’Etat de l’Art

Cette première partie nous a permis de faire des rapprochements entre des disciplines comme le jeu-vidéo, l'urbanisme, la géographie et les sciences humaines et sociales. Nous avons mis en avant différentes définitions des termes comme territoire, habiter et paysage. Nous avons vu que ces définitions renvoyaient à des manières de se représenter et appréhender l'espace dans une grande dimension ainsi que des notions construites autour de son appropriation.

Pour la définition du terme territoire, notre point de départ reposait sur André Corboz, qui nous décrivait autant le territoire que le processus de territorialisation. Nous avons ensuite fait appel à la pluralité de points de vue de Maryvonne Le Berre, Guy Di Méo et Claude Raffestion. Toutes ces définitions se sont révélées complémentaires. Grâce à elles, nous avons pu synthétiser le territoire comme un morceau de terre qu'un groupe social s'est approprié. La domination qui s'exerce sur lui ne s'arrête pas au regard et semble omnisciente. Le territoire sert de base au groupe social qui l'habite et participe de son identité. Le projet de territoire, la territorialisation, en organisant ses flux, en créant des nœuds, des points particuliers, renvoie à cette domination d'un groupe social sur un morceau de terre. Bien que des superpositions

d'échelles puissent intervenir, le territoire est unique et officiel et deux territoires, deux groupes sociaux ne partagent pas un même morceau de terre. Faire appel à Jean Pierre Boutinet et à JB Jackson nous a permis d'approcher plusieurs définitions du terme paysage. Nous avons vu que cette définition reposait à la fois sur une représentation picturale d'un point de vue sur un espace et un rapport subjectif entre des habitants et leur espace quotidien. Les définitions du paysage nous ramenaient vers celle de l'habiter, développées d'une certaine manière par Edward T Hall et Tim Ingold. Paysage et habiter nous ramènent à un échange réciproque entre habitant et environnement. Pour l'ensemble des auteurs, cet échange, s'il est interrompu, crée des actions et réflexions a-contextualisées. Ceci apparaît comme un point de différenciation entre paysage et territoire. En effet, le paysage se construit progressivement par itération et tâtonnement tandis que le projet de territoire, une territorialisation, s'imprime sur le paysage et se fait par un travail de conception qui, selon Tim Ingold, Jean Pierre Boutinet et JB Jackson, est décontextualisé par essence.

Nous avons aussi développé le jeu-vidéo comme une discipline en nous basant sur les écrits de Mathieu Triclot. Celui-ci, en s'appuyant sur Ralph Koster, Jesper Juul et Roger Caillois, a défini le jeu-vidéo comme étant une hallu-simulation dont l'expérience subjective du joueur repose sur l'interactivité et l'immersion données par la puissance de calcul de l'ordinateur. Au travers de la description par Mathieu Triclot de l'écriture des mondes ludiques par les créateurs d'un jeu-vidéo, nous avons vu que nous pourrions rapprocher le système qui lie le *game* et l'univers ludique et celui d'un territoire. Nous avons aussi supposé que la pratique constante et son apprentissage progressif des possibilités du *gameplay*

pouvait se rapprocher tout autant de l'échange entre un habitant et le paysage qu'il habite. Enfin, nous avons vu qu'il existait des porosités entre projet de paysage et projet de territoire grâce à Jean Pierre Boutinet. Si le projet de territoire peut avoir une raison extérieure au paysage, le projet de paysage provient avant tout d'une source habitante. Ces porosités font appel aux termes de maîtrise d'usage et de contre-projet. Ce type de porosités peut aussi se retrouver dans les univers ludiques grâce aux notions de *superplay* et de métajeu. Ainsi, le *superplay* correspond à une manière de jouer souvent différente que prévue par les concepteurs du jeu. Cela suppose une maîtrise du *gameplay* et de l'univers ludique proche de la perfection. Pour atteindre ce degré de maîtrise, le joueur doit faire appel au métajeu. Ce terme, développé par Vinciane Zabban, regroupe l'ensemble des outils mobilisables par le joueur afin de mieux connaître le fonctionnement du jeu-vidéo ou s'intégrer au sein d'une communauté de joueurs. Ces outils mobilisables hors du jeu-vidéo permettent au joueur d'acquérir une expérience et une culture supplémentaire vis à vis de celui-ci. Le métajeu représente une ressource pour tout joueur considérant que l'univers dans lequel il joue peut avoir plusieurs niveaux de compréhension. Cette dernière notion nous rapproches des mythes et légendes de Tim Ingold et de sa proposition de réunir nature et culture en nous réconciliant avec nos imaginaires. D'un autre côté, Métajeu et *superplay* évoquent aussi l'espace vécu et l'espace social, deux notions desquelles se sert Guy Di Méo pour définir le territoire. Ainsi, pour une même manière d'envisager le jeu-vidéo, nous pourrions nous rapprocher de deux visions du grand espace différentes.

Le cas particulier du *mod*, dans sa version la plus aboutie, vient questionner un parallèle avec la notion de contre-projet, de projet de paysage.

## Vers une problématique.

Le but de ce mémoire est d'apporter un questionnement supplémentaire, au-delà des rapprochements que nous avons tenté de faire précédemment. La source de notre problématique repose sur un point particulier. En effet, que deviennent les comparaisons entre jeu-vidéo, territoire, paysage et habiter lorsque toutes ces notions sont mobilisées pour aborder un même lieu, un même espace? Dans la continuité de ce questionnement, et dans la logique de l'habiter tel que développé par Tim Ingold et du jeu-vidéo tel que défini par Mathieu Triclot, qu'advient-il des subjectivités du joueur vis à vis du paysage, du territoire ? Comment un habitant réagirait-il confronté à son territoire ou paysage représenté dans un jeu-vidéo, et auquel on aurait appliqué un *gameplay* particulier ? Comment *gameplay* et représentation sous la forme d'un univers ludique peuvent participer du partage d'un territoire, d'un paysage ou d'une manière de vivre propre à ses lieux ? On peut aussi s'interroger, dans le cadre du métajeu et du *superplay* sur la maîtrise d'usage qu'apporte ces ressources vis à vis du territoire ou paysage représenté. Enfin, en nous référant à Hallowell, tout comme Tim Ingold a pu le faire précédemment, nous essaierons de développer le point de vue d'une empathie accrue entre les acteurs d'un territoire, d'un paysage, par l'usage de jeux-vidéo, comme hallucinations simulés, décrivant des

modes de vie différents dans leurs lieux de vie, leur environnement familier. Nous essaierons d'aborder, grâce à ses questionnements, des notions comme le tourisme virtuel, le marketing territorial ou les paniers de biens. Cet éventail de questionnements nous amène vers une problématique assez large. Dans un premier temps, nous supposons le jeu-vidéo, par son processus de création, comme étant une représentation d'un territoire. De plus, nous allons essayer de créer une hiérarchie entre les usages des joueurs/habitants en nous basant sur l'idée d'apprentissage que nous retrouvons à la fois dans l'habiter de Tim Ingold et la notion de *superplay*. En nous basant sur l'ensemble de cette réflexion, nous pouvons définir notre problématique : Jeux-vidéo et Territoires : du tourisme virtuel à l'empathie territoriale.

Afin de tenter de répondre à ses interrogations, nous allons mobiliser l'étude de plusieurs cas, dont deux principaux basés sur des expérimentations de longue date. Chacun de ces cas nous permettra d'aborder de différentes manières des paysages et territoires basés sur des lieux existants ou non. Nous utiliserons une méthodologie qui nous permettra de comparer l'ensemble de ces études de cas sur une base commune. Nous tenterons ensuite de monter en généralité et de conceptualiser autour de nos questionnements.

# PARTIE 2

## Etude de cas

... Ainsi donc une masse amorphe en train d'éructer fut glissée pour nous dans le four stellaire, où durcissant elle s'est façonnée en vallées, crêtes, ondulations, crevasses... Et tous ces plans dès lors si nettement articulés, ces dalles minces où la lumière avec application couche ses feux, - sans un regard pour la mollesse ignoble sous-jacente...

## INTRODUCTION.

Dans la première partie de ce mémoire, nous avons créé un socle solide de définition afin de créer une problématique cohérente. Notre but est de lier jeu-vidéo, urbanisme, paysage et sciences territoriales au sein d'un questionnement commun. Cette interrogation initiale est liée à différentes références qui me sont personnelles ainsi que la pratique du jeu-vidéo, de l'architecture et de l'urbanisme de manière régulière. Nous avons donc mobilisé plusieurs auteurs dans chaque discipline et ceci afin d'aborder des notions multiples. Nous avons fait appel à André Corboz afin de définir le terme de territoire. Nous avons ensuite complété cette définition grâce aux textes de Guy Di Méo, Maryvonne le Berre et Claude Raffestion. Puis, nous avons développé le paysage en abordant le propos de Jean Pierre Boutinet et JB jackson. Afin de monter en généralité, nous avons fait appel à Edward T Hall et Tim Ingold afin de définir ce qu'est l'habiter. L'ensemble de ces définitions nous ont permis de croiser différentes approches des termes de territoire, paysage et habiter. Afin de mieux développer le jeu-vidéo et le définir, nous avons fait appel à différents auteurs. Mathieu Triclot nous a permis d'aborder une définition assez fine de ce média. Il nous a décris en ce sens les apports de

Jesper Juul, Ralph Koster et Roger Caillois. Nous avons aussi développé les différentes axes que sont les *game studies*, *play studies* et *platform studies*. Enfin, Vinciane Zabban, Alain Boillat et Selim Krichane nous permettent de développer de manière plus fine le métajeu, le *superplay* et la diégèse appliquée aux jeux-vidéo. Créer des rapprochements entre toutes ces définitions nous a ensuite amené à formuler notre problématique. Celle-ci amène les rapprochements faits précédemment vers un point particulier. En effet, Nous avons rapproché les notions de *game* et de territoire, celle du *play* et de l'habiter. Enfin, nous avons développé les porosités qui pouvaient exister entre projet de territoire et projet de paysage. Nous avons pu proposer un équivalent vidéo-ludique sous la forme du *gameplay* et du métajeu. On peut retrouver dans le *mod* la forme la plus aboutie du métajeu comme contre-projet vidéo-ludique créé par le joueur. Le cas particulier qui nous intéresse est celui de la superposition entre un territoire ou un paysage et sa représentation dans la simulation du jeu-vidéo. Notre problématique s'appuie sur ce cas et essaie de lui appliquer l'idée d'une progression, d'un apprentissage dans les activités du joueur/habitant. Jeux-vidéo et Territoires : du tourisme virtuel à l'empathie territoriale pose donc la question de la représentation d'un espace, d'un lieu sous la forme d'un territoire par le média jeu-vidéo et des ses conséquences sur la vision subjective du joueur, les usages de l'habitant. En prolongeant cette réflexion, nous pouvons nous inspirer des propos tenus par Hallowell et rapportés par Tim Ingold. Selon lui, par l'entremise du rêve, il est possible d'expérimenter des manières d'être différentes, de se mettre à la place de l'autre pour mieux le comprendre. En admettant que le jeu-vidéo, comme hallucination simulée, puisse être comparable à l'état du rêve tel que décrit par Hallowell, alors un de nos objectif est

de tester sa capacité à provoquer de l'empathie entre les acteurs.Afin d'étudier la situation induite par cette problématique, notre but est de développer l'étude de plusieurs cas. Nous disposons de cas différents avec des contextes qui leur sont particuliers. Nous étudierons deux cas en particulier. Ces deux cas font appel à deux expériences personnelles. Le premier cas, New-Esia, va développer un territoire virtuel, sans équivalent réel, en utilisant plusieurs jeux-vidéo et plusieurs *gameplay* pour l'appréhender de plusieurs points de vue différents. Cette expérience se déroule depuis 2012, par expérimentations successives et est documenté par une chaîne Youtube et du micro-blogging sur les réseaux sociaux. Le deuxième cas principal concerne IsereCraft ainsi que l'étude des projets qu'il utilise comme référence. IsereCraft correspond à une expérience professionnelle de plus de 6 mois, dont les projets référencés les plus anciens trouvent leurs origines en 2013. L'intérêt de cette étude de cas repose sur la représentation d'un territoire dans le jeu-vidéo *Minecraft* pour chaque projet. De plus, ces projets proposent des activités mixtes et ateliers ludiques jouant sur le contraste entre cette représentation et le territoire représenté. Autour de ces deux cas principaux nous ferons appel à plusieurs situations, articles et ouvrages afin de développer des éléments qui nourriront notre réflexion face à la problématique. La principale difficulté de cette démarche tient dans la nécessité, par une méthodologie précise, de ramener l'ensemble de ces cas à une base commune qui permettra ensuite de les comparer. Le but restera de faire émerger des réponses à nos questionnements.

## Vers une méthodologie.

Avant même de développer nos différents cas à étudier, nous allons tenter de mettre en place une méthodologie. Cette méthodologie nous permettra de traiter l'ensemble des cas que nous étudierons de façon a répondre à notre problématique. Dans un premier temps, nous tenterons de décrire de manière assez fine le territoire dépeint dans le jeu-vidéo, s'il existe ou non, s'il est romancé ou si la représentation se veut réaliste. Nous développerons le jeu-vidéo en lui-même, s'il fait partie d'une licence ou représente un titre isolé. Enfin, nous développerons de manière qualitative la représentation faîte en cumulant à la fois les règles du *game* et l'univers ludique, les actions que le joueur est censé effectuer et leurs sens. Nous pointerons de manière contiguë comme l'interface entre le joueur et l'univers ludique est pensée et comment elle participe de ce sens. Enfin, nous essaierons de développer de manière la plus exhaustive possible les outils de métajeu accessibles au joueur. L'ensemble de ces observations sera ensuite versé dans un tableau afin de créer un contexte aisé de comparaison. La porte d'entrée première de ce tableau sera le territoire. Chaque territoire possédera son propre tableau. Les autres entrées seront donc les caractéristiques que nous avons cité plus haut : licence, jeu, représentation, *game*, interface, sens proposé, métajeu. Nous ajouterons aussi un relevé de la présence de *mods* ou non ainsi que leur sens de manière qualitative. Notre but sera ensuite de comparer ces tableaux produits pour chaque territoire. De cette comparaison, nous pourrons faire émerger des différences, des tendances. La troisième partie pourra nous donner un premier retour critique de cette approche en ayant comme objectif de monter en

généralités ses résultats et de les relier à des concepts existants de l'urbanisme, du paysage ou des sciences territoriales.

Edenight, Canal Principal

## New Esia, la métropole *Minecraft*.

New Esia est une ville, une métropole. Elle est née d'un processus narratif long, au fur et à mesure de la construction de ses bâtiments. Cette ville ne possède pas d'équivalent existant et résulte de l'agrégat spontané de plusieurs bâtiments. Sa création remonte à 2012 et au lancement de la chaîne *AVEC l'architecture ludique*[1]. L'expansion et la croissance de la ville est liée à plusieurs étapes successives. Le démarrage du projet n'avait pas une dimension territoriale à son commencement. Ce sont ses extensions successives qui l'ont de plus en plus dirigé vers un projet de territoire. Dans un premier temps, la ville est née de la création a-contextualisée de plusieurs bâtiments, construits les uns après les autres. Ce projet partait d'une volonté de médiation autour de l'architecture et de la démarche de projet, tout en utilisant le jeu-vidéo *Minecraft* comme média. Cette médiation se déroulait sur une chaîne *Youtube* et se faisait sous la forme de plusieurs séries. Ceci fait de New Esia un cas très documenté et exploitable. Le jeu-vidéo *Minecraft* était utilisé pour la grande liberté qu'il offre au joueur. Celui-ci est libre de construire et de créer des architectures, des circuits logiques ou des mondes singuliers à l'intérieur de l'univers proposé par les créateurs du jeu-

1 *«AVEC L'Architecture ludique», YouTube, Disponible sur:* https://www.youtube.com/user/ArchitectureVideosEC

vidéo. *Minecaft* est un jeu bac-à-sable. Quand bien même il existe des règles qui limitent l'action du joueur et régissent la constitution de l'univers proposé, l'intérêt du jeu-vidéo repose dans l'infinité relative de cet univers et le grand nombre d'actions possibles pour le joueur. Le propos des créateurs du jeu-vidéo semble minoritaire face à l'injonction de création donnée au joueur et le recours au hasard pour calculer l'univers ludique. Pourtant, l'influence des créateurs est prégnante dans la création des monstres, l'écriture de l'algorithme chargé de la génération aléatoire de l'univers ludique, l'intégration de nouveaux blocs et de nouvelles manières de les agencer. Le propos des créateurs n'est pas évident à faire ressortir vis à vis de l'univers dépeint. Toutefois, il paraît plus évident dans son orientation vers la communauté formée autour du jeu et de l'apprentissage de ses usages. Ici, le métajeu fait partie intégrante de l'expérience du joueur. En l'absence de tutoriel, de mode d'emploi, le joueur doit faire appel à ses pairs ou tester toutes les possibilités afin d'aller plus loin dans le jeu. Le jeu-vidéo trouve donc son intérêt dans la démarche du joueur, qu'elle soit voué à la construction ou à la performance dans le *superplay*. La construction de New Esia trouve donc son origine dans une volonté de partager une démarche de projet, de construction. Le premier temps de construction de la métropole s'appuie donc sur la construction des premiers bâtiments. La ville a ensuite connu deux extensions successives et, pour la première fois, pensée et prévue. La première comporte deux objectifs : la contextualisation dans un monde spécifique dont la génération est stable et la participation de la communauté dans la construction via un concours. La deuxième extensions, forte de cette expérience collaborative a eu comme objectif de doubler la taille de la ville tout en l'étendant sur un

marais. Le succès de cette extension reposait sur le portage de la ville depuis un environnement solo vers un serveur. La communauté, grâce au serveur, peut se réunir pour construire la ville à plusieurs de manière simultanée. La création du serveur a nécessité la création d'infrastructures, d'outils d'aide à la construction ainsi que de règles et moyens de modération. Enfin, des outils de communication comme le recours à la diffusion de *livestream*, l'information par les réseaux sociaux et enfin la création d'un serveur *discord*, véritable forum de la communauté. Tous ces outils relèvent d'un métajeu dédié à la pratique de *Minecraft* dans l'objectif de construire la ville de New Esia. La ville possède ses propres outils dédiés. Toutes ces évolutions ont préparé le troisième temps de la croissance de la ville. Afin d'orienter la participation de la communauté, des concours et des grands projets de ville sont mis en place. Pour faciliter la gestion de la construction et les formes urbaines des quartiers, des gabarits auxquels s'adapter sont mis en place. Cette troisième période voit la taille de la ville triplée. Au vu de la croissance rapide, une quatrième phase d'extension vient questionner l'échelle du territoire. Considérer les espaces disponibles à la construction, choisir ceux qui seront préservés, ceux qui seront urbanisés, pointer l'emplacement de grands projets, toutes ces tâches relèvent d'un projet de territoire. Ce changement de point de vue a été encouragé par l'utilisation de jeux différents, capables d'aborder la grande échelle plus facilement que *Minecraft*. Dans chaque cas, le territoire était converti depuis *Minecraft* afin de jouer sur une correspondance d'un jeu à l'autre. Le premier jeu utilisé est *Open Transport Tycoon Deluxe*[1], ou *Open TTD*. Tout comme *Minecraft*, c'est un

1 *«Open Transport Tycoon», Ludvig Striegus & All.* 14/03/2004

jeu bac-à-sable. Le propos véhiculé par le jeu-vidéo se retrouve dans le *gameplay* proposé au joueur et dans sa manière de résumer l'univers qu'il représente en des éléments simples. *Open TTD* est un jeu de gestion de compagnie de transport. Le but est de créer des infrastructures et les moyens de transport liés afin de créer des bénéfices grâce au transport de biens, de courriers, de matériaux, de marchandises et de personnes. Des chaînes de productions existent et permettent de produire des biens transformés. Plus les marchandises transportées sont transformées, plus les bénéfices engendrés sont importants. Ces chaînes s'échelonnent de la matière première vers les biens domestique. L'emplacement des localités et l'emplacement des lieux de production ou de transformation acquièrent donc une importance. Enfin, contrairement aux jeux qui s'attellent directement à la construction d'une ville, comme *Sim City*, *Open TTD* simule les retombés économiques des échanges que le joueur crée sur la croissance des villes du territoire représenté. *Open TTD* est un produit d'une communauté, un *mod* libre autorisé du jeu original *Transport Tycoon Deluxe*[1]. Le jeu-vidéo possède donc des ressources destinées au joueur comme des intelligences artificielles, des forums, des transports personnalisés et des serveurs de jeu à plusieurs. Ici, l'intérêt de transférer New Esia depuis *Minecraft* vers *Open TTD* était double. Le transfert en lui-même a demandé des compétences particulières et une réflexion vis à vis de New Esia et de son territoire. Il a donc fallu importer le relief de la ville et de son territoire et faire le choix de l'emplacement des localités, quartiers, villes et villages du périurbain ainsi que celui des usines, centrales et matières premières sur le territoire et enfin leur

1 *«Transport Tycoon Deluxe», MicroPose* 1994

répartition par localité. Cette réflexion a directement participé de la création de New Esia comme territoire en nous obligeant à aborder des questionnements originaux et aucunement abordés avec le jeu-vidéo *Minecraft*. Le deuxième intérêt de ce transfert résultait de l'appropriation par les joueurs d'un point de vue inédit sur la ville et ses environs. *Open TTD* permet d'embrasser du regard une plus large portion de territoire et centre l'activité du joueur sur une contribution indirecte au territoire par l'économie et le transport. L'utilisation du titre *Open TTD* a encouragé le prolongement de cette démarche vers d'autres jeux. Au même moment, grâce à la représentation plus étendue proposée par *Open TTD*, le projet de territoire s'est étoffé jusqu'à engager la création d'un plan d'urbanisme. Ce moment correspond au questionnement vis à vis des limites et des orientations de villes de première couronne, et la création d'un éventuel parc naturel montagneux. Le deuxième jeu sur lequel a été opéré le transfert du territoire de la métropole de New Esia est *Cities Skylines*[1]. *Cities Skylines* fait partie du genre des *city-builder*. *Cities Skylines* est un titre récent qui intègre l'ensemble des acquis contemporains de *gameplay* du genre *city-builder*. Aux indices de besoin résidentiels, commerciaux et industriels on ajoute des densités limites, des largeurs de voiries diverses, la possibilités de tracés courbes et un moteur de gestion des eaux de ruissellement. De plus, la vision des villes dans ces titres repose à la fois sur une certaine compréhension de la concurrence entre les métropoles à l'heure de la mondialisation et une vision fonctionnaliste de la ville, sans possible réemploi des différents bâtiments comme les usines, casernes et hôpitaux. Un système d'interface permet d'avoir accès

1 *«Cities Skylines», Paradox Interactive,* 10/03/2015

à des couches d'informations dont l'affichage est interactif et s'imprime sur le territoire représenté en trois dimensions. En effet, pour servir la simplicité de la simulation, le changement d'usage d'un même bâtiment n'est pas possible. La réécriture de la ville sur la ville, bien qu'elle soit plus simple par rapport aux titres précédents du genre, reste compliquée à mettre en œuvre. Un dernier exemple de cette vision de la ville et du territoire est l'obligation, lors de la création d'un territoire, de l'intégrer à l'intérieur d'un réseau de transports et d'infrastructures. Une fois de plus, *Cities Skylines* est un jeu bac-à-sable et le propos et la vision de la ville héritée des créateurs du jeu se retrouve représenté dans le *gameplay* proposé au joueur. Les créateurs du jeu-vidéo l'ont ouvert aux modifications par les joueurs. Ceux-ci peuvent alors proposer, sur une interface de partage, des bâtiments, des modifications d'interface ou de *gameplay*. Un des ajouts récents du jeu consiste en le partage de cartes et de scénarios comprenant des bâtiments déjà construits. Tout comme le transfert de New Esia depuis *Minecraft* vers *Open TTD* avait mobilisé différents niveaux d'intérêts, cette opération vers *Cities Skylines* a nourri de plusieurs manière le projet de territoire de New Esia. D'un point de vue technique, le transfert vers *Cities Skylines* a nécessité une organisation lourde. Dans un premier temps, il a fallu générer le territoire dans *Minecraft* sur un carré de 18 km de côté. Ceci était nécessaire afin de s'adapter aux exigences de superficie des mondes-type utilisés par *Cities Skylines*. Le passage du territoire représenté dans *Minecraft* à celui dans *Cities Skylines* a donné accès à de nouveaux outils. En effet, *Cities Skyline* possède des outils intéressants de modification du relief. Il a donc été possible de créer et

de tester, en réponse à la problématique du parc naturel, des montagnes et d'y faire s'écouler des rivières et fleuves.

Une fois le transfert effectué dans *Cities Skylines*, nous étions confrontés à une situation particulière où le relief du territoire était plus cohérent dans sa représentation à l'intérieur d'un jeu-vidéo différent de *Minecraft*, le jeu original où la ville avait été créée. La publication de la ville et de son territoire a été l'occasion de créer une nouvelle manière de s'approprier le territoire et de projeter son extension. Des version alternatives de la ville ont été ensuite partagées sur le forum dédiée et ont été l'objet de vidéos de présentation. Ces publications ont donné un nouveau souffle à la ville en la pensant non pas comme le résultat d'un agrégat toujours plus grand de bâtiments, mais comme un territoire sur lequel s'applique un projet. L'étape actuelle de la construction de la ville résulte de la situation précédente induite par le transfert de la ville et de son territoire dans *Cities Skylines*. Ce transfert a permis de créer un relief intéressant et cohérent. L'importer en retour dans Minecraft est devenu un enjeu principal. Dans la continuité de cette action, le plan d'urbanisme a profité des différentes avancées liées à la fois au transfert dans *Cities Skylines*, à la publication des villes et territoires alternatifs issus des pratiques de la communauté. Le plan d'urbanisme est un outil participant du métajeu. Il permet aux joueurs de s'intégrer et de participer au projet de territoire autour de la métropole de New Esia. Le plan se veut assez complet et intègre l'ensemble des problématiques abordées par les joueurs : Villes de première couronne, grands projets de ville, le parc naturel, les fleuves et rivières avec leurs sources dans montagnes. Depuis sa création sous la forme de quelques bâtiments regroupés, la ville de New Esia a

vu ses problématiques se déplacer depuis l'architecture vers l'urbanisme, jusqu'à atteindre des considérations territoriales. A chaque nouveau transfert vers un jeu supplémentaire, la ville et son territoire ont vu leurs problématiques s'élargir et se renouveler. Ces transferts ont aussi créé des situations intéressantes et rafraîchissantes pour la communauté qui s'est amusé à passer d'un jeu et d'un *gameplay* à l'autre. S'il n'a pas été possible de recueillir des témoignages vis à vis des expériences subjectives des joueurs, leurs participations et leurs publications traduisent de leurs implications.

Cette étude de cas nous illustre la création d'une ville puis d'un territoire de toute piècee par une démarche de projet. Cette démarche se retrouve alimentée par le transfert du territroire d'un jeu, d'un *gameplay*, à un autre. La participation de la communauté au territoire s'est accentuée au fur et à mesure que des outils étaient peu à peu mis à sa disposition.

# ISERECRAFT

## VENEZ REINVENTER L'ISERE

I LES GROTTES DE LA BALME

II LA TOUR SANS VENIN

III LES CUVES DE SASSENAGE

V LA FONTAINE ARDENTE

IV LE PONT LESDIGUIERES

VI LA PIERRE PERCEE

VII LE MONT AIGUILLE

©MAISON DE L'ARCHITECTURE DE L'ISERE

## IsereCraft et le département de l'Isère.

IsereCraft est notre deuxième étude de cas principale. Ce projet professionnel utilise lui aussi le jeu bac-à-sable *Minecraft*. Ce projet vise l'utilisation de logiciels tiers, des outils créés par la communauté, du métajeu, pour représenter le département de l'Isère. IsereCraft trouve son origine dans un appel à projet du département de l'Isère vis à vis de l'événement culturel Paysage>Paysages. Ce projet s'est donc retrouvé inscrit dès son commencement au centre d'un événement regroupant des activités artistiques autour du paysage isérois. Si l'on se réfère aux synthèses des notions faîtes précédemment, les termes «paysage» et «isérois» relèvent d'une ambiguïté du fait de l'association des notions de paysage et de territoire, tout comme l'activité de réflexion artistique sur un paysage. En réponse à l'appel à projet, les acteurs de IsereCraft se sont engagés à produire la reproduction du département de l'Isère dans le jeu-vidéo *Minecraft* ainsi que des actions complémentaires. Ces actions visent la création d'une communauté et d'une culture commune autour du projet. Les objectifs comprenaient donc l'animation d'événements, le test d'atelier pédagogiques, le tournage et la diffusion de vidéos traitant des matériaux de construction utilisés en Isère. Il était aussi prévu d'utiliser les légendes iséroises afin de proposer une aventure dans un territoire fantasmé.

La complétion de ce projet a nécessité plusieurs temps de réalisation, ainsi que plusieurs événements à animer. Bien que les compétences nécessaires à la réalisation de IsereCraft, comme New Esia, soient similaires, le mode de production du projet était sensiblement différent. Si pour New Esia le projet s'est déroulé petit à petit à partir d'une construction dans le jeu, IsereCraft a demandé de reproduire d'un seul coup et en utilisant des données extérieures au jeu-vidéo un pan de territoire entier.

Ainsi, la source de IsereCraft repose sur la traduction de donnée de Système d'Information Géographique depuis une suite de logiciels spécialisés vers un format lisible par le jeu-vidéo. Cela fait de IsereCraft une représentation du département créée à partir d'informations sélectionnées et triées à la fois lors du relevé sur site et afin de correspondre aux limitations techniques du jeu-vidéo *Minecraft*. Cette représentation d'un territoire s'est retrouvée dans la production de la version romancée du département. Ainsi, il a été nécessaire d'adapter la première représentation au *gameplay* original du jeu-vidéo, ceci afin de donner l'occasion à un potentiel joueur d'effectuer une partie normale. Afin d'aller plus loin dans cette hybridation, les légendes de l'Isère et les merveilles du Dauphiné ont été réinterprétée dans le jeu-vidéo. Enfin, un *mod* permettant d'ajouter des monstres inspirés des légendes iséroises a complété le projet. Le projet IsereCraft a donc dépassé le cadre du jeu-vidéo initial de *Minecraft* en proposant des univers ludiques inédits, produits à l'aide de logiciels-tiers puis détaillés à partir du jeu, en modifiant les règles du jeu-vidéo pour en personnaliser l'expérience de jeu et, enfin, en publiant le résultat de manière libre. Une fois les cartes réalisées, le but était d'animer leur publication. Pour ce faire,

des outils d'appropriation ont été mis en place afin de créer une culture commune autour de IsereCraft. Des vidéos présentant les matériaux de construction utilisés en Isère ont été tournée sous la forme d'interview de professionnels. Enfin, des événements ont été créés afin d'amener des joueurs à s'interroger sur le contraste entre la réalité et sa représentation dans le jeu-vidéo.

Dans cette optique, deux événements ont été d'une importance particulière. Le premier est la clotûre de Paysage>Paysages qui s'est déroulée sous un dôme installé pour l'occasion place Saint-André à Grenoble[1]. Pour les besoins de l'événement, l'ensemble de la place a été reproduit dans le jeu-vidéo. Enfin, des mini-jeux ont ensuite été créé afin d'amener les joueurs à en escalader les façades dans le jeu-vidéo, à faire des concours de construction. L'ensemble des joueurs pouvaient alors jouer sous le dôme, sur le même serveur de jeu et s'affronter ou découvrir des représentations virtuelles, soit de la place, soit du département. La présence d'un terminal de réalité virtuelle complétait l'installation et permettait une plus grande immersion dans le dispositif. L'événement a été bien accueilli et a ouvert la voie vers l'organisation d'une autre expérimentation. Ce deuxième événement s'inspirait du modèle du Battle d'architecture organisé par l'association TRETO à l'École Nationale Supérieure d'Architecture de Grenoble. Le but de ce type d'événement est de proposer un élément perturbateur qui va créer une situation originale. Il appartient ensuite aux équipes de participants de proposer une démarche de projet capable de s'adapter à cette

1 New Esia La métropole Minecraft, « IsereCraft – Retour sur Event IRL Minecraft du 14 décembre à Grenoble ». YouTube. 04/02/2017, 5 minutes, Disponible sur : https://www.youtube.com/watch?v=DLNB3jWSGlg (Consulté le 30/05/2017).

situation particulière. Ce nouvel événement a donc vu deux équipes s'affronter, lors de manches d'une heure, autour de thèmes proposés par l'Agence d'Urbanisme de la Région Grenobloise. Le premier thème auquel se sont confrontées les équipes simulait l'inondation de Seyssinet-Pariset, suite à une rupture de barrage. Le deuxième thème imposait aux équipes d'aménager les coteaux de la Bastille à Grenoble. L'installation s'est révélée intéressante pour proposer un prototypage rapide autour d'un sujet même farfelu et ceci-même sur un temps limité.

IsereCraft possède deux références plus anciennes. Chacun est comparable d'un point de vue purement technique. Les méthodes de transfert depuis des données issues de SIG vers *Minecraft* sont sensiblement les mêmes. Les projets différents surtout de par leur organisation et la portée de leurs interventions et animations. RennesCraft est la référence la plus ancienne. Elle avait pour but la représenation de la métropole de Rennes. Cette représentation a été utilisée de différentes manières et dans différents événements. L'inauguration au public s'est déroulé de manière similaire à la clôture de Paysage>Paysages pour IsereCraft. RennesCraft propose des ateliers réguliers de construction/reproduction de la ville de Rennes. Ces ateliers sont aussi couplés à des visites de chantier de ZAC et aident le public à préfigurer des changements dus à ces projets d'urbanisme autant qu'à échanger avec les acteurs de ces projets. La ville de Rennes dans sa représentation *Minecraft* est accessible via un serveur en ligne et permet à chacun de s'approprier la ville en fonction du *gameplay* du jeu-vidéo. RennesCraft a aussi proposé des ateliers particuliers comme une intervention en prison, dans des conditions de sécurité et d'isolement spéciales. Cette expérience a semblé

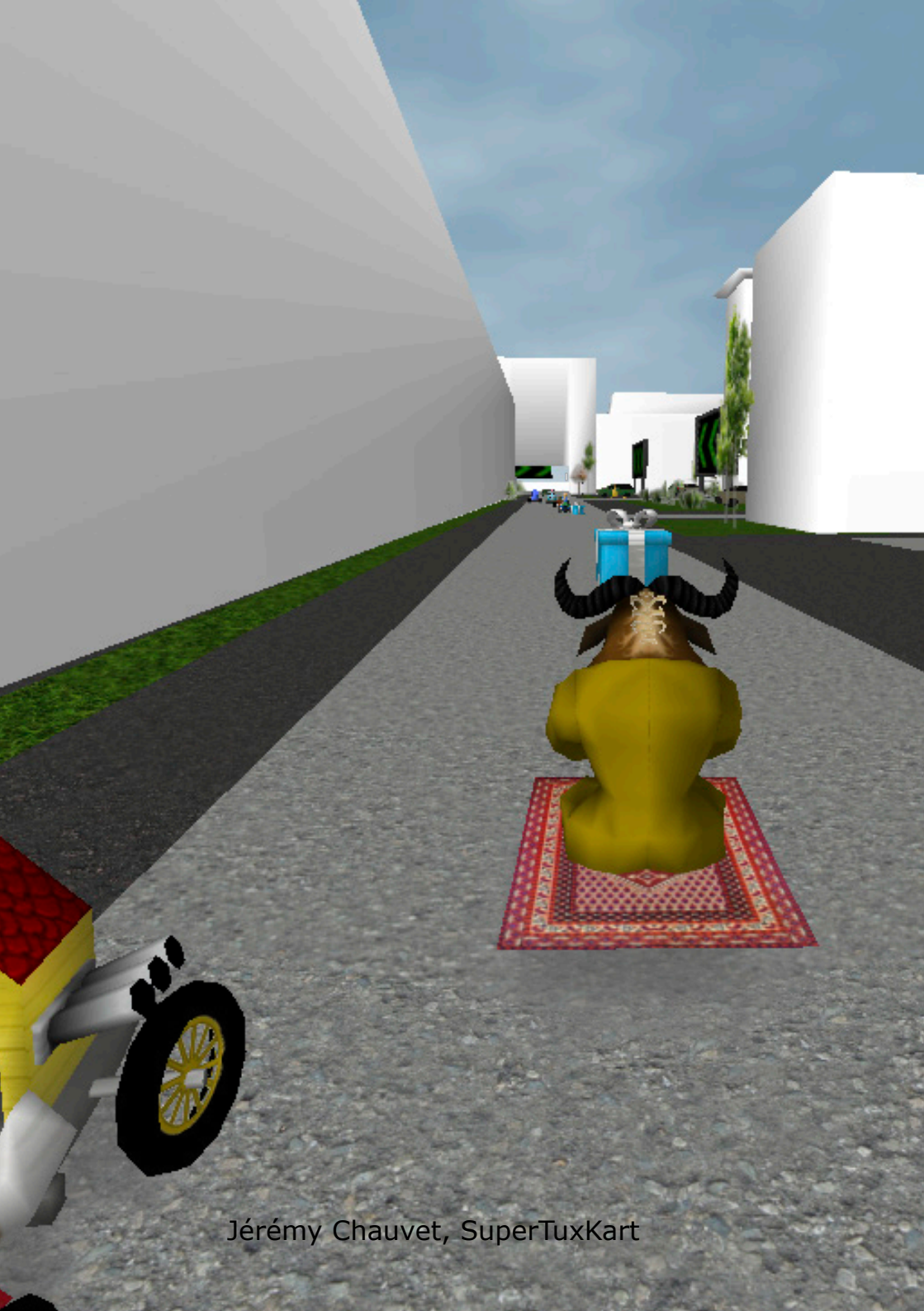
concluante et a proposé aux prisonniers des moyens d'expression différents. PilatCraft est une référence liée au parc régional du Pilat. Ce projet propose lui aussi des ateliers réguliers à un jeune public. Le parc du Pilat étant étendu, l'organisation repose sur la publication et l'utilisation de plusieurs petites cartes jouables. Le groupe de participants réguliers a acquis des compétences sérieuses de reproduction et en a fait la démonstration lors du récent événement de SuperDemain.

IsereCraft possède aussi une orientation pédagogique et éducative. Un des buts du projet est d'en faire un outil intéressant d'atelier pédagogique autour de thèmes variés comme les sciences territoriales, l'architecture, l'urbanisme, la co-construction. En conséquence, des moments de formation des professionnels et de communication ont été organisés. Si la première étape de IsereCraft consistait principalement en la production de la représentation de l'Isère dans *Minecraft*, les étapes suivantes visent l'animation de cet outil et la création de partenariat avec des professionnels. Au festival SuperDemain, au côté de PilatCraft et MetaverseCities (alias LyonCraft), IsereCraft intègre des événements dédiés à l'éducation et l'usage du numérique. IsereCraft représente donc un projet particulier de représentation d'un territoire dans un unique jeu. Cette représentation vise la production d'un outil, publié de manière libre. C'est aussi une réinterprétation du jeu original avec une production basée sur l'association de logiciels professionnels de cartographie, et de logiciels produits par la communauté des joueurs. La création d'un *mod* pour les besoins de cette représentation a fini d'une faire un projet à part entière, dissocié en partie du jeu-vidéo initial. IsereCraft s'est voulu accessible à un large public et avec différents niveaux d'appropriation.

Le joueur peut expérimenter une partie classique, là ou le professionnel ou le joueur expérimenté peut s'approprier cette représentation comme un outil.

L'intérêt principal d'IsereCraft, pour un joueur curieux, consiste dans la possibilité de pratiquer du tourisme lors d'une partie classique. Là ou un joueur n'explorera que les lieux qui lui sont nécessaires à sa progression dans un monde généré aléatoirement, la représentation de l'Isère dans *Minecraft* lui propose la visite et l'appropriation de multiples lieux et reliefs clés.

Enfin, IsereCraft propose aussi aux professionnels des démarches d'appropriation d'un outil mis en place à l'échelle nationale par l'IGN : *Minecraft* à la carte. Cet outil de génération d'une portion de 2 km de côté du territoire français se révèle intéressant dans le cadre de la production rapide d'un atelier ludique et pédagogique.



Jérémy Chauvet, SuperTuxKart

## *SaniKart* : le quartier Sanitas à toute vitesse.

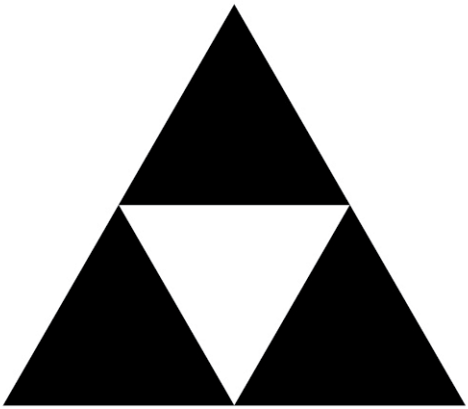
*SaniKart* est la contraction des termes *Sanitas* et *Super Tux Kart*. Le Sanitas est un quartier prioritaire de la ville de Toulouse. *Super Tux Kart*[1] est un jeu-vidéo libre de course de Karting. L'idée originale du concept revient à Cyrille Giquello et Sebastien Debeil. Ceux-ci font partie de structures localces : CoopAxis, l'accueil de loisir Pasteur, FunLab, Artefacts, le centre social Pluriel(le)s et enfin le PolAU à Tours. L'origine du projet est la volonté de proposer aux jeunes du quartier d'une approche créative autour du jeu-vidéo et non consumériste. En a découlé l'utilisation de *Super Tux Kart*. En tant que jeu libre, *Super Tux Kart* n'est pas censé être une représentation de territoire au sens classique induit par la définition de jeu-vidéo donnée par Mathieu Triclot. En effet, le code source du jeu est accessible et réinterprétable par tous. De la même manière, il est possible de changer chaque aspect du jeu  indépendamment de son fonctionnement. Le développement du jeu-vidéo repose donc intégralement sur la participation de sa communauté de joueurs. Les parcours proposés sont génériques et le *gameplay* reste très classique. Le jeu est donc entièrement appropriable. La communauté partage beaucoup d'outils de métajeu afin de créer son propre Kart ou circuit de karting. Pour

1 *«Super Tux Kart», HENRICHS J., GAGNON M.,* 17/10/2015

ajouter à la personnalisation, l'ensemble des outils conseillés pour effectuer ces modifications sont eux aussi libres. *Super Tux Kart* a donc été utilisé par les acteurs du projet comme un outil de représentation du quartier Sanitas. La représentation du quartier a donc été influencée par le *gameplay* du jeu-vidéo, dans le but d'en faire une course palpitante. L'un des objectifs était de créer un projet fédérateur. Ce projet apparaît comme un prétexte afin de créer de la médiation autour du numérique et du vivre ensemble. La représentation a donc résulté d'un équilibre entre la réalité du quartier ; le *gameplay* du jeu-vidéo et enfin les outils disponibles afin de relever et représenter le quartier. Le relevé est basé sur des données géomatiques issues de *Open Street Map*, des photos et prises de sons effectuées par des professionnels et des enfants. Tout comme pour IsereCraft, le projet de représentation d'un quartier de tours dans un jeu-vidéo avec un *gampelay* pré-existant a impliqué une négociation entre la réalité représentée et son équivalent réel. De même, cette négociation apparaît comme un moyen de nouer le dialogue avec le public en le faisant réfléchir sur le contraste entre le quartier et son double virtuel. Le projet a rencontré un certain succès de par sa démarche et l'accueil du public.

Les relevés effectués dans le quartier constituaient des prétextes pour sensibiliser le jeune public aux outils numériques d'acquisition comme d'appropriation d'informations. Des ateliers ludiques étaient mis en place autour de sculptures sonores et de supports de jeux originaux, rendus possibles par l'usage d'outils numérique simples. Le projet arrive après des ateliers de construction de caisses-à-savon et semble profiter de cette continuité. Une fois la représentation terminée, la pratique du quartier par le *gameplay*

de *Super Tux Kart* et l'attention sur des détails ont mobilisé le public et ont contribué à des échanges avec les intervenants et ceux qui avaient participé aux relevés et à la production du circuit. Cela amène des situations intéressantes où le joueur s'attarde sur des détails alors même qu'il participe à un jeu de course. De même, les habitants du quartier peuvent mobiliser leurs connaissances de celui-ci pour tester des chemins et des accès particuliers qui peuvent servir de raccourci. Hors, ces chemins existent car ils ont été modélisés par les acteurs de la représentation du quartier dans le jeu-vidéo. En retour, les joueurs peuvent acquérir différents savoirs en jouant à *SaniKart*. Pour le jeune public, le jeu-vidéo est l'occasion de se mettre dans une situation particulière, celle d'un pilote de bolide lancé dans une quête de vitesse au sein du quartier. Ainsi, on peut supposer que *SaniKart* mobilise des compétences afin de comparer le quartier et sa représentation, de même que l'imaginaire afin de se mettre à la place d'un pilote de course et d'observer le quartier en conséquence. Le succès et le prolongement du projet en firent un exemple d'action des acteurs de Tours. *SaniKart* apparaît maintenant comme une carte de visite de la ville, facilement utilisable pour la communication car libre de droits. Il est donc aisé pour toute personne extérieure à la ville ou au projet de visiter le quartier en utilisant cet outil. Enfin, *SaniKart* possède cette propriété d'avoir été produit par des acteurs du quartier et reflète une négociation entre la vision du Sanitas par ses habitants, leurs moyens et le *gameplay* pourtant modifiable du jeu-vidéo.



Jérémy Chauvet, Triforce

## *The Legend of Zelda*, aventures Hyliennes.

*The Legend of Zelda* est une des plus vieille licence de l'histoire du jeu-vidéo. Le premier titre, éponyme, de la licence, *The legend of Zelda*[1] date de 1986. En dehors de quelques cas particuliers, chaque opus de la licence traite d'un royaume particulier, le royaume d'Hyrule. A chaque fois, le scénario traite de la lutte de deux entités bénéfiques contre un avatar du mal. Parmi les deux entités bénéfiques, l'une est la princesse Zelda, héritière du trône du royaume d'Hyrule et l'autre est l'avatar du joueur. De manière récurrente, l'aventure amène le joueur et son avatar à acquérir un équipement de plus en plus étendu, qui lui ouvre des parties de plus en plus étendues du royaume. L'aventure est émaillée de donjons qui rythment le scénario et dont l'acquisition d'une nouvelle pièce d'équipement est à chaque fois l'élément central. Pour chaque titre du jeu, la représentation du royaume d'Hyrule varie. En effet les titres de la licence sont souvent liés à l'utilisation d'une nouvelle génération de console, qu'elle soit portable ou de salon. Le *gameplay* prévu pour chaque titre est donc souvent lié aux nouvelles possibilités de la plate-forme. Ainsi, *The Legend of Zelda – Ocarina of Time*[2] bénéficie à la fois du joystick de la manette de la *Nintendo 64*, tout comme de la puissance de la machine afin de

1 *«The Legend of Zelda», Nintendo* 21/02/1986
2 *«The Legend of Zelda - Ocarina of Time», Nintendo* 21/11/1998

proposer une représentation du royaume d'Hyrule pour la première fois en trois dimensions. Plus tard, *The Legend of Zelda – Twilight Princess*[1] proposera des contrôles utilisant la nouvelle interface de la *Wii*. Cette interface, en reconnaissant les mouvements du joueur propose un *gameplay* plus ergonomique et une aventure plus accessible à tous. Le système particulier qui lie *gameplay* et univers proposé au joueur influe donc continuellement sur la représentation et la perception du royaume d'Hyrule. Malgré ces différences, des invariants se retrouvent d'un épisode de la série à l'autre. Ainsi, le château d'Hyrule, le temple du temps, l'arbre Mojo, la forêt Kokiri/Korogu, le domaine Zora, la montagne de la mort, le village Cocorico, le désert Gerudo, le ranch Lonlon et enfin le lac Hylia sont autant d'éléments à la fois récurrents et changeants de la licence. Malgré leurs différences d'apparence d'un opus à l'autre, la récurrence de ces éléments amène un élément rassurant et propose une continuité entre les titres de la licence. De cette manière, le joueur peut retrouver un semblant de repère entre les titres. De ce fait, à chaque titre, il parcourt un territoire qui lui est à la fois étranger et peut lui apparaître familier dès lors qu'il a déjà jouer à un autre titre de la série. Cette exploration familière est d'autant plus intrigante pour le joueur qu'il va tenter de deviner les différents parcours possibles avec un hypothétique équipement futur. En découle une attention particulière à l'univers simulé du jeu-vidéo, une recherche constante par le joueur d'indices laissés par les créateurs. Le joueur expérimenté s'imagine à la place d'un créateur de jeu-vidéo afin d'essayer d'anticiper les énigmes ou événements complexes auxquels il est confronté. Si l'on se réfère à l'imaginaire tel qu'évoqué par Tim

1 *«The Legend of Zelda - Twilight Princess», Nintendo,* 19/11/2006

Ingold, on peut voir que pour le joueur, le jeu-vidéo, en tant que représentation, en tant que propos, possède un univers à déconstruire, à comprendre, afin de mieux en cerner le fonctionnement. Le *superplay* nous illustre ces cas où des joueurs experts peuvent acquérir une maîtrise du jeu au-delà de celle des créateurs. Ils atteignent ce niveau de compétence par itération et retour d'expérience sur leurs pratiques, ainsi que par des échanges au sein de la communauté de joueurs et avec les créateurs du jeu-vidéo. On retrouve cette dimension de métajeu dans les documentations et théories en ligne. Celles-ci sont particulièrement fournies et cherchent, pour beaucoup, à tisser des liens entre les titres de la licence. Cette acharnement de la communauté des joueurs de chercher des explications et des liens derrière chaque titre a obligé la firme *Nintendo* de produire une chronologie complète et officielle. Ainsi, afin de garder le contrôle de leur création, les créateurs du la licence vidéo-ludique, ont dut répondre à une problématique que les joueurs s'étaient appropriés. *Nintendo* est connu pour la défense de son image de marque.La firme a une réputation, fondée sur des précédents, de faire fermer tout projet non issu de sa création. Ainsi des projets comme *Pokemon Uranium* ou *Another Metroïd 2 Remake* ont purement été arrêtés par la firme[1]. Hors, la licence *The Legend of Zelda* relève d'une exception. En effet, le projet *Solarus* est un projet de création libre d'aventure de *The Legend of Zelda*[2]. Ce projet n'a pas été stoppé et est même soutenu par la firme *Nintendo*. Si aucune des versions

1 AuraBlade, « Pokémon Uranium et autres victimes de la propriété intellectuelle ». Pokémon Trash. 20/08/2016, Disponible sur : « http://www.pokemontrash.com/2931-pokemon-fangame-uranium-nintendo-proprietes-intellectuelle.html (Consulté le 06/06/2017).

2 Solarus | An open-source Zelda-like game engine, Disponible sur: http://www.solarus-games.org/ (Consulté le 31/05/2017).

du jeu-vidéo produites en utilisant cet outil ne peut être considérées comme officiel, la firme *Nintendo* a approuvé et mis a disposition des outils qui permettent aux joueurs de créer leurs propres aventures. Ainsi, les créateurs de la licence vidéo-ludique *The Legend of Zelda* tiennent à garder le contrôle de la production des titres et du scénario officiel de leur licence. Ceux-ci laissent l'opportunité au joueur de s'aménager leurs propres espaces de libertés dans la pratique des jeux et la production d'aventures parallèles.

Jérémy Chauvet, Carte d’Azeroth

## *World of Warcraft* : Azeroth le champ de bataille permanent.

Azeroth est le monde principal dépeint par *Blizzard* entertainment depuis le premier titre de la licence *Warcraft* en 1994. Le premier jeu-vidéo décrivait succintement un scénario opposant des orcs et des humains pour le contrôle de ce territoire. Au fur et à mesure de l'avancement de la série, ce monde s'est étoffé. Azeroth est devenu une terre, formée de plusieurs continents, ayant sa propre cosmogonie, ses races habitantes, de plus en plus nombreuses et de mieux en mieux décrites. Une organisation politique s'est vue appliquée à ce monde, plusieurs factions cosmopolites s'allient ou se battent pour le contrôle d'étendues de ces terres. Si les premiers opus de la licence disposaient tous d'un *gameplay* particulier appartenant au jeux de stratégie en temps réel, ou STR. La série a ensuite propose de nouvelles manières de s'approprier le monde d'Azeroth. *World of Warcraft*[1] a décrit le monde d'Azeroth dans un autre genre vidéo-ludique, le jeu de rôle massivement multijoueur, ou MMORPG. Ce faisant, les créateurs de jeu ont du modéliser ce monde d'un seul tenant en proposant aux joueurs, plutôt que de jouer seul, de se réunir sur des serveurs capables de les héberger par centaines

1 *«World of Warcraft», Blizzard Entertainment,* 02/09/2001

en même temps. Plutôt que le contrôle d'une armée, il est proposé aux joueurs d'incarner un personnage, un avatar. Cet avatar va ensuite voir son équipement et ses caratéristiques évoluer en fonction de ses pérégrinations en Azeroth. Le fait que des centaines de joueurs parcourent en même temps le même univers ludique demande aux créateurs de traiter leur monde de manière beaucoup plus étendue et complète. Le scénario devient beaucoup plus organique et multiple car les points d'entrée des joueurs et les passerelles scénaristiques sont nombreux. Le passage du genre STR à MMORPG a donc obligé les créateurs de produire une base scénaristique et spatiale sans précédent pour la licence afin de rendre crédible l'expérience potentielle du joueur. Deux derniers jeux, *HearthStone*[1] et *Heroes Of The Storm*[2] évoquent cet univers sans amener des apports spatiaux ou scénaristiques majeurs. Le premier est un jeu de cartes à collectionner, qui évoquent systématiquement l'univers des licences *Warcraft* et de *World of Warcraft*. Les situations du jeu et caractéristiques des cartes font appel à cet univers de manière constante. Par l'intermédiaire de mises à jour, le jeu s'adapte aux apports contemporains à l'univers donnés par le jeu *World of Warcraft*. La direction artistique s'appuie sur l'évocation des expériences des jeux précédents. Cela amène un plaisir de jeu différent qui ne repose pas uniquement sur l'idée de compétition. Le deuxième est un *cross-over* entre l'ensemble des licences de la firme *Blizzard entertainments* sous la forme d'une arène multijoueur en ligne, ou MOBA. Les protagonistes et les arènes empruntent à l'ensemble des héros, univers et scénarios de toutes les licences de la firme. L'apport à l'univers *Warcraft* est relatif. Le

1 *«HearthStone», Blizzard Entertainment,* 11/03/2014
2 *«Heroes Of The Storm», Blizzard Entertainment,* 02/06/2015

jeu propose des lieux inédits et un *gameplay* différent. Toutefois cette ensemble de situations n'a pas de valeur officielle, ni d'influence sur le scénario ou l'univers de la licence *Warcraft* ou *World of Warcraft*.

Chaque étape de cette ramification de *gameplay* a eu lieu lors d'une nouvelle décennie. Les premiers titres en STR s'illustrèrent lors des années 90. *World of Warcraft* s'impose comme un titre incontournable lors des années 2000. Le début des années 2010 a vu les jeux de cartes en ligne et les MOBA se multiplier. *Heroes Of The Storm* et *HearthStone* sont deux jeux-vidéo qui ont surfé sur cette mode.

Les jeux *Blizzard entertainment* se caractérisent par un scénario efficace et une direction artistique tirant le maximum des supports et plate-formes utilisées. Ces caractéristiques supposent une maîtrise complète des outils de production et des créateurs de jeux-vidéo disposant de moyens importants. Hors, cela n'a pas empêché les joueurs de s'approprier les titres. Le succès des jeux de la firme a créé des communautés de nombreux joueurs et ayant des besoins et attentes diverses. Les communautés les plus prolifiques et inventives ont produit des *mods* et outils qui modifient l'interface d'un jeu ou permettent de mieux communiquer entre joueurs pour les plus légers. Les *mods* et outils les plus avancés modifient l'expérience de jeu de manière sensible. Certains aboutissent à la création de nouvelles manières de jouer, des jeux-vidéo à part entière. Ce métajeu contribue à l'expérience des joueurs les plus expérimentés et leur permet de développer des compétences particulières. L'optimisation de l'équipement et la coordination de groupes de joueurs allant jusqu'à 40 interlocuteurs sont rendus possibles par ces outils. Ces compétences

acquises par le joueur par la pratique et grâce à ses outils peuvent amener à une professionnalisation, transformant ainsi un loisir en source de revenu[1].

Le métajeu et son développement amène d'autres situations. La suivante est une participation et une contre-expertise des communautés de joueurs face aux créateurs des jeux-vidéo traitant d'Azeroth. Dans ce but, une communauté importante de joueurs dispose de compétences diverses ainsi que d'une multitude de moyens de relevés. Lors de l'arrivée d'un nouveau contenu, comme les extensions du MMORPG *World of Warcraft* ont put l'illustrer (*Burning Crusade*[2], *Wrath Of The Lich King*[3], *Cataclysm*[4], *Myst of Pandaria*[5], *Warlord of Draenor*[6], *Legion*[7]). La participation constante des joueurs et leur retour ont participé directement de l'équilibrage du *gameplay* entre les classes et races d'avatars. Les apports se sont crystalisés autour de deux types de notions : le *nerf* et et le *up*. Chacune représente une facette d'un retour sur un changement de l'équilibre en présence des *gameplay* par l'équipe des créateurs. Le *nerf* représente un changement diminuant des caractéristiques ou éléments de *gameplay*. Le *up*, au contraire, vise une augmentation de ceux-ci. Le scénario et l'évolution de l'univers apparaissent plus comme des invitations aux théories prospectives sur les changement futurs, l'avenir de personnages phares de la série. Ainsi, si le *gameplay* et la jouabilité au quotidien apparaissent comme des sujets de négociation et de participation, scénario et

1 TRICLOT M., Philosophie des jeux-vidéo. Paris : La Découverte, 2011, p48
2 *«Burning Crusade»,Blizzard Entertainment,* 16/01/2007
3 *«Wrath Of The Lich King»,Blizzard Entertainment,* 13/11/2008
4 *«Cataclysm»,Blizzard Entertainment,* 7/12/2010
5 *«Myst of Pandaria»,Blizzard Entertainment,* 25/09/2012
6 *«Warlord of Draenor», Blizzard Entertainment,* 13/11/2014
7 *«Legion», Blizzard Entertainment,* 30/08/2016

évolution de l'univers restent l'apanage des créateurs des jeux-vidéo traitant de l'univers d'Azeroth. Toutefois, certains joueurs sont intégrés dans les jeux-vidéo sous la forme d'un *easter egg* par leur implication dans la communauté de joueurs ou leurs actions. Le cas de Leeroy Jenkins et de ses actions stupides médiatisées lors d'une partie de jeu revient comme une référence récurrente dans la culture des titres traitants d'Azeroth, et plus particulièrement du Pic de Rochenoire, lieu de ses aventures et échecs.

L'optimisation de l'expérience de jeu et la participation ne sont pas les seules conséquences d'une communication importante et donc d'un métajeu inventif et prolifique. Comme dit précédemment, au-delà des changements d'expérience de jeu, des joueurs ont produit de nouvelles manières de jouer, qui sont devenues des jeux-vidéo à part entière, voire ont contribué à la naissance de genres vidéo-ludiques. Le premier *Defense Of The Ancients*, ou DOTA, est un *mod* de *Warcraft 3* tellement populaire qu'il a créé le genre MOBA. Ce même genre auquel s'intégrera *Heroes Of The Storm*, un jeu-vidéo de la firme *Blizzard Entertainment*. Cette anecdote est particulièrement intéressante étant donné qu'un *mod* d'un premier jeu de la firme sera ensuite repris par la même firme afin de créer un nouveau titre. Le deuxième *mod* à succès a largement contribué à la démocratisation du genre *Tower Defense*. Ce genre est basé sur la défense d'un objectif face à une horde d'ennemis. Le joueur dispose alors de tours afin de créer et/ou aménager un labyrinthe tout en éliminant cette menace. L'ensemble de ces évolutions ont été rendues possibles à la fois par l'entremise du métajeu et la bienveillance de la firme qui a mis des outils ergonomiques de modification à la disposition de leur communauté de joueurs. Outre

l'intérêt du métajeu, les outils et situations qu'il aide à construire attirent l'attention de sociologues et d'anthropologues. En permettant de maintenir ensemble des commuanutés de tailles variables, le métajeu de *World of Warcraft* accompagne des études diverses comme l'analyse de comportements en cas d'épidémie/pandémie[1] et les mariages ou enterrements[2] dans ces univers simulés. Dans ces derniers cas, l'apparition d'entreprises spécialisées, utilisant des serveurs privés et modifiants le *game* et l'univers du jeu pour remplir ces offices, représente une source d'étude de cas pour des chercheurs. Ces serveurs particuliers, modifiés pour remplir une fonction précise en dehors du jeu classique nous développent un nouvel exemple de modification à la fois des règles du jeu-vidéo et de son univers, ainsi que son appropriation symbolique. On assiste ici à des groupes de personnes qui se sortent de l'acte de jouer, d'habiter un monde ludique pour réfléchir et planifier une activité et remet en question les créateurs de jeux-vidéo comme seuls porteurs d'un projet d'univers ludique tel que nous pouvions le supposer. L'univers d'Azeroth, par les nombreuses modifications et appropriations qu'il a connu depuis plus de 20 ans d'existence, a acquis une complexité particulière, accentuée par des publications *cross-média* comme de nombreux livres et un film. Ce cas nous illustre comment une communauté importante et des expérimentations de *gameplay* constantes, qu'elles soient issues des créateurs ou des joueurs contribuent à la richesse et à l'appropriation d'un univers ludique.

1 DirtyBiology, « La pandémie de World of Warcraft – DBY #4 ». YouTube. 03/08/2014, 6 minutes, Disponible sur : https://www.youtube.com/watch?v=2Yq-I4JRH7s (Consulté le 30/05/2017).

2 PHILIPPETTE T., SERVAIS O., MAZZOCHETTI J., Anthropologie des mondes virtuels.[en ligne], 24/04/2014, Point Culture Louvain-la-Neuve, Rediffusion sur : https://www.youtube.com/watch?v=hRThbvcXYTc (Consulté le 31/05/2017).

Jérémy Chauvet, Carte du Japon

## *Yakuza* et *Pokemon* : deux visions de la représentation du Japon

Au travers de son article envahissement urbain et transformation identitaire : *Le Japon au prisme des licences Pokemon, Monster Hunter et Yakuza*, David Javet[1] nous décris deux manières d'établir un propos sur le Japon par le jeu-vidéo. Selon lui, le jeu-vidéo japonais représente le Japon de deux manières. La première est économique. La croissance du secteur et les emplois qu'il génère participe du rayonnement économique et industriel du Japon. La deuxième manière de représenter le Japon par le jeu-vidéo s'opère via le propos tenus par celui-ci. Scénario, *gameplay* et univers ludique des licences participent du rayonnement culturel japonais, d'une sensibilité particulière dans l'appréhension et la représentation de mondes ludiques. En nous intéressant aux subjectivités provoquées chez le joueur par le jeu-vidéo, nous nous concentrons sur la deuxième problématique de représentation d'un territoire décrite par David Javet. Celui-ci nous décrit la licence *Pokemon* des firmes *Nintendo* et *The Pokemon Company* comme un modèle mis en avant par le gouvernement japonais afin de

1 JAVET D., « Envahissement urbain et transformation identitaire : Le Japon au prisme des licences Pokémon, Monster Hunter et Yakuza ». In : ATALLAH M., INDERMÜHLE C., NOVA N., PELLET M., Collectif, Pouvoir des jeux-vidéos : des pratiques aux discours. Gollion (Suisse) : Infolio, 2013, p33-53

représenter le Japon à l'étranger. Ici, l'accent est mis sur le modèle économique, un *gameplay* accessible à tous et une ouverture vers un propos supporté par plusieurs médias : jeu-vidéo, *anime*, jeux de cartes et figurines. Hors, si nous nous référons à la subjectivité de l'expérience vécue par le joueur, les représentations du territoire japonais par la licence Pokemon sont particulières. Si dans un premier temps les premières générations faisaient subtilement référence à des portions du territoire japonais [1]. La licence s'est ensuite prêtée au jeu de la représentation de territoires à forte réputation touristique. Parmi ceux-ci on retrouve New-York, la France et Hawaï[2]. Les premier opus de la série proposaient donc effectivement une vision, par des créateurs japonais, de jeux prenant place au Japon. La distribution internationale de ces jeux a donc contribué de véhiculer cette vision, par des habitants, de leur territoire. Hors, en adaptant leur *gameplay* en voulant représenter des lieux éloignés du Japon, les créateurs ont fait glisser le propos depuis une position intérieure vers une position extérieure au territoire représenté. Ainsi, ces titres plus tardifs trahissent une certaine vision du monde, depuis le Japon. Si les premiers titres de la licence *Pokemon* apparaissent comme une représentation du Japon, les suivant divergent de cette situation première. On peut même noter une certaine influence de la mondialisation avec la mise en concurrence des métropoles et territoires face à une possible représentation. Ainsi, ce n'est pas anodin si les métropoles et territoires développés en

1 O'FARRELL B., « How Pokemon's world was shaped by real-world locations ». Polygon. 10/04/2015,Disponible sur: https://www.polygon.com/2015/4/10/8339935/pokemon-new-york-tokyo-paris (Consulté le 30/05/2017).

2 VADKERTI T., « Kalos, ou l'exotisme des autres ». Merlanfrit 15/09/2014 , Disponible sur: http://www.merlanfrit.net/Kalos-ou-l-exotisme-des-autres (Consulté le 30/05/2017).

dehors du Japon ont en commun une communication internationale basée sur le tourisme, qu'il soit culturel, patrimonial ou paysager. En représentant ces territoires, le jeu propose autant du tourisme au joueur, qu'il bénéficie de la réputation de ces territoires pour vendre en dehors du territoire japonais. Le métajeu dédié à *Pokemon* correspond à des outils de partage de stratégie et d'optimisation d'équipe de monstres et de communication entre joueurs. Des projets isolés de jeux faits par des joueurs émergent. Ceux-ci reposent souvent sur l'appropriation et la modification d'autres jeux. Ces projets sont souvent stoppés par *Nintendo* ou *The Pokemon Company* dès leur publication. Les *mods* et contre-projets de jeux ne sont pas acceptés par les créateurs de la licence.

Les jeux de la licence *Yakuza*, tels que développés par David Javet, se rapprochent plus de la définition d'un jeu-vidéo comme représentation d'un territoire par son propos, telle que donnée par Mathieu Triclot. Ainsi, la narration, l'univers dépeint par le jeu et les actions proposées au joueur s'intègrent dans un propos sur la culture japonaise contemporaine. Dans les derniers épisodes publiés de la licence, on parcourt des copies de quartiers appartenant à différentes villes japonaises comme Tokyo, Yokohama ou Osaka. Les jeux-vidéo de la licence proposent une vision à la fois pittoresque et ordinaire de ces quartiers et du Japon. Dans le même temps, chaque opus aborde un problème de société contemporain à sa publication. Chaque épisode de cette série s'apparente à un instantané de la vision des créateurs de leur pays et de sa société. La licence *Yakuza* aime cultiver une confusion entre le territoire qu'elle représente et l'univers qu'elle propose au joueur. Ainsi, des habitants des quartiers représentés sont modélisés dans le jeu. Cette particularité est devenu un prétexte

pour organiser une communication autour de la licence dans ces mêmes quartiers, et à travers tous le Japon[1]. Une dernière particularité que relève David Javet est la liaison particulière entre la publicité telle que diffusée dans le jeu et dans les quartiers représentés. En effet, l'affichage de publicité apporte à la fois des opportunités de financements supplémentaires aux jeux-vidéo de la licence force l'immersion, en jouant une fois de plus sur le rapprochement entre le territoire et l'univers ludique qui le représente. Vu de l'étranger, tous ces détails rajoutent à l'impression d'authenticité de la licence et participent de son succès en tant que représentation du Japon et de ses particularités culturelles et sociales. Outre cette confusion entretenu par les créateurs, le métajeu de ces titres ne semble pas être très développé. Des communautés de joueurs existent et échangent autour de ces jeux. Toutefois, au jour d'aujourd'hui, il ne semble pas exister ni outils ni *mods* d'un des jeux-vidéo de la licence *Yakuza*. Cette absence de résultat peut venir d'un défaut de recherche, faute de connaître ces ressources.

La conclusion de l'article de David Javet évoque la licence *Pokemon* comme une proposition d'exemple à suivre donné par le gouvernement japonais afin de participer de la marque nationale *Cool Japan*. Cette marque territoriale à portée nationale a pour but de mobiliser les produits culturels japonais à la mode (jeux-vidéo, anime et manga) et capables de percer sur un marché globalisé afin de relancer l'économie japonaise et augmenter le rayonnement du pays. Le *gameplay* accessible et le propos lissé de la licence *Pokemon* évitent le plus possible une récupération politique ou polémique. Les représentations du Japon

1 JAVET D., op. cit. p33-53

et de différents territoires touristiques et attractifs au travers de cette licence reposent sur l'évocation d'une similarité géographique simplifiée sous forme de carte. Hors *Yakuza* semble aller à l'encontre de cette idée de promotion du savoir-faire japonais vis à vis des produits culturels. Avec une approche différente, cette licence va proposer une expérience immersive dans une représentation orientée et territorialisée du Japon, de quartiers particuliers de ses villes. Au travers du *gameplay*, les créateurs du jeu-vidéo vont proposer aux joueurs des expériences de vie ordinaires pour les japonais, typiques et pittoresques vues depuis l'étranger. A défaut de s'intégrer dans une marque territoriale, cette licence décrit la manière de vivre de certains japonais en des lieux très particuliers. Ces jeux-vidéo reproduisent une ambiance particulière et participent de la vie de ces lieux, de leur mise en valeur. Ces jeux-vidéo semblent alors intégrer un système qui comprends les habitudes des habitants, la publicité, l'architecture et les modes de production et de consommation locaux. Cette supposition nous rapproche du modèle du panier de biens tel que décrit par Bernard Pecqueur et d'autres chercheurs. En apportant cet élément de comparaison supplémentaire au texte de David Javet, nous pouvons donc supposer qu'un jeu-vidéo, en tant que représentation d'un territoire, peut tout à la fois s'intégrer dans une marque territoriale ou participer d'une offre territorialisée de biens et de services, ceux-ci représentant une manière idéalisée de vivre dans un territoire particulier.

Alf Van Beem, Renault Moerdijk Koeriers

## *EuroTruck Simulator, Vive lta France !*

*Euro Truck Simulator* et *American Truck Simulator* sont deux licences créées par *SCS Software* en 2008. Le *gameplay* des jeux-vidéo repose sur un simulation de fret par poids lourd. La première licence a pour but la représentation du territoire européen. La deuxième en propose une de l'Amérique du Nord. Pour cette étude de cas, nous allons nous baser sur un article de Laurent Braud. Cet article traite en particulier de l'extension de contenu *Vive la France !*, sortie en Décembre 2016 pour le deuxième titre de la licence *Euro Truck Simulator*. Cette extension va avoir pour objectif de décrire plus finement le territoire français et ses particularités. Ce faisant, les créateurs du titre proposent plus de rond-points dans le système viaire français et des points de livraison représentatifs des particularités économiques françaises comme des centrales nucléaires. Enfin, des villages « pittoresques » calqués sur des villages existants émaillent le réseau de nationales. Selon Laurent Braud, ceci évoque la représentation de la France et de son style de vie que se font les créateurs tchèques du jeu-vidéo. Toutefois, cette représentation est plus qu'on pourrait le penser au premier abord et renvoie à la dualité émetteur/récepteur d'un propos. Ainsi, cette représentation du territoire français renvoie autant à l'image que les créateurs se font de la France que de celle qu'ils veulent donner au joueur.

De ce fait, *Vive la France !* N'est pas destiné qu'aux français qui ne manquent pas, soit de reconnaître des lieux et symboles particuliers, soit d'abroder le contraste entre la France et sa représentation en pointant les éléments manquant à leurs yeux. Ainsi, la distribution internationale de la licence ramène à des attendus qui dépassent la France. Ainsi, dans une version routière d'un tourisme international, la France est aussi représentée de la manière dont elle est attendue et dans ses stéréotypes et clichés les plus courants. Un des intérêts d'*Euro Truck Simulator* est d'aborder le tourisme virtuel par un paysage inédit et urbain, celui des zones industrielles, le périurbain, cette France moche décrite par *Télérama*[1]. Ici, le modèle est renversé, faute d'alternative. Le prétexte de la livraison dans le périurbain pousse à son exploration. Le propos du jeu, en décrivant ce que les créateurs s'imaginent et espèrent représenter de la France par le *gameplay* et l'univers ludique, nous évoque un style de vie à la française par les activités de ses banlieues, au travers du prisme du périurbain. Outre ses extensions de contenu particulières qui donnent l'occasion à l'équipe de créateurs de représenter plus finement un territoire en particulier, *Euro Truck Simulator* possède un métajeu étoffé. Celui-ci se concrétise dans le cadre d'une production et une installation aisée de *mods* créés par la communauté. Ces modifications du jeu vont de l'ajout cosmétique à celui de modèles de camions ou de territoires entiers. Ainsi, bien qu'ils composent avec certaines limites liées au propos initial des créateurs de la licence, les joueurs peuvent s'approprier le jeu comme un outil afin de représenter un territoire de leur choix. On peut donc constater la représentation de lieux

1 DE JARCY X., REMY V., « Comment la France est devenue moche ». Télérama.fr. 25/08/2010,Disponible sur: http://www.telerama.fr/monde/comment-la-france-est-devenue-moche,52457.php (Consulté le 30/05/2017).

différents de l'Amérique du Nord ou de l'Europe. Ainsi, une carte du Bangladesh a été proposée et publiée par un des utilisateurs du jeu.

Le cas d'*Euro Truck Simulator* vis à vis de la France permet de prolonger l'exemple de *Yakuza* vis à vis de quartiers spécifiques de villes japonaises. Ainsi, le jeu semble proposer un style de vie à la française et s'ouvre vers à la fois une forme de tourisme et un jeu de comparaison entre la représentation du jeu-vidéo et la France. Ici, le discours semble se décliner sur deux niveaux, sans le recours au scénario comme le fait la série *Yakuza* de *Sega*. Ainsi, le propos initial du jeu propose par son *gameplay* de découvrir un style de vie pratiqué par les routiers et chauffeurs de poids lourds. A ceci nous pouvons ajouter la représentation de territoires et la tentatives par les créateurs du jeu-vidéo d'en faire ressortir des aspects pittoresques, typiques. D'après *Euro Truck Simulator*, la France est la nation des ronds points, des centrales nucléaires et des bourgs périphériques. Le jeu laisse entendre que vivre en France implique donc ces aspects particuliers, ajoutés aux points de repère locaux, dont la reconnaissance fait penser à la pratique du géocache.

Jérémy Chauvet, Cities Skylines

## *City builder, 4X et smart city*, le piège du jeu de gestion.

*Et si les jeux-vidéo servaient à comprendre la géographie ?*[1] Cette problématique est le titre d'un article de Hovig Ter Minassian et Samuel Rufat. Ceux-ci nous permettent de développer deux genres vidéo-ludiques d'un point de vue plus général. Le genre *City-builder* dont la licence historique est *SimCity* donne au joueur la possibilité de créer et développer une ville. Le genre *4X*, dont la licence type est *Civilization*[2], met le joueur à la tête d'un État-nation dans une course à la suprématie mondiale. Les 4X font référence aux activités pratiquées par le joueur lors d'une partie : *eXplore*, *eXpand*, *eXploit* et *eXterminate*. Pour les deux auteurs, ces deux genres vidéo-ludiques traitent de deux conceptions de l'espace : l'étendue et le territoire. Ici, la géographie apparaît comme une somme d'informations à traiter et analyser pour ensuite aménager l'espace. *City-builder* et *4X* proposent cette vision à deux échelles différentes. Le *City-builder* s'applique à l'échelle de la ville, là ou le *4X* essaie d'embrasser le monde entier dans sa volonté de développer le destin de plusieurs nations. Pierrick Rancoeur vient ajouter son analyse à celle Hovig Ter Minassian et Samuel Rufat avec son mémoire

1 TER MINASSIAN H., RUFAT S., « Et si les jeux vidéo servaient à comprendre la géographie ? », Cybergeo : European Journal of Geography [en ligne] 2008, vol. Science et Toile, n°418, Disponible sur : http://cybergeo.revues.org/17502 (Consulté le 01/06/2017).

2 *«Civilization», MicroProse,* 1991

sur *SimCity* et *Tropico*, deux licences de *City-builder*[1]. La synthèse de leur point de vue permet d'évoquer les limites de ces genres vidéo-ludiques face à la représentation fine de la réalité et de ses enjeux. Ainsi, si l'intérêt des jeux-vidéo apparaît dans leur capacité à confronter le joueur à une situation simulée et de lui indiquer un retour sur ses actions. La simplification de la réalité rendue nécessaire par la représentation du monde dans une simulation apparaît comme source de possible biais.En effet, pour l'ensemble des auteurs, la simplification vidéo-ludique d'un territoire se heurte à l'aspect social de sa représentation en la remplaçant par l'action d'un joueur souvent démiurge.

« *Dans « Civilization », il est difficile de parler de représentation du monde par un groupe social, dans la mesure où il n'a pas le droit à la parole et que la « civilisation », qui est à la fois État et Nation, n'est qu'un seul individu, le joueur.*» Hovig Ter Minassian et Samuel Rufat[2]

Entre utopie et carte, le jeu-vidéo apparaît comme un outil de représentation des rapports au monde de ses créateurs et de confrontation avec celle du joueur. Cette analyse nous permet d'aborder un exemple datant de la guerre du Vietnam, développé par Mathieu Triclot. Le dispositif de commande unifié des opérations de l'armée de l'air américaine en Asie du Sud-Est, *Igloo White*[3], bien qu'étant un outil au service de la guerre, peut s'apparenter à un jeu-vidéo dans sa représentation simplifiée du Vietnam et des informations le décrivant

1 RANCOEUR P., PAQUOT T., (dir) Urbanisme et Jeux vidéos: Analyse et déconstruction des city builders. Sciences de l'Homme et Société / Urbanisme, aménagement de l'espace. Paris : Institut d'Urbanisme de Paris, 2013, 69p.

2 TER MINASSIAN H., RUFAT S., op. cit. §23

3 *TRICLOT M., op. cit. p186*

en direct. Destiné à guider les chasseurs américains, ce dispositif traduisait les signaux d'une flotte de capteurs sur le terrain afin que les utilisateurs puissent donner l'alerte et envoyer une patrouille sur place. Tout comme les auteurs précédents, Mathieu Triclot soulignera les tactiques trouvées par la guérilla vietnamienne afin de leurrer les capteurs et donc le dispositif tout entier. Cette interface, qui pourrait apparaître familière pour un joueur de jeux-vidéo contemporain, représente les prémisses d'une cartographie interactive dans une optique de gestion. Afin de développer cette ressemblance entre *Igloo White* et un jeu-vidéo, Mathieu Triclot nous évoque le jeu-vidéo *Defcon*[1] qui simule une guerre nucléaire. Cette représentation volontairement aseptisée du monde se concentre sur la visibilité à l'écran des points de lancements et des cibles de missiles, tout en indiquant le nombre de morts.

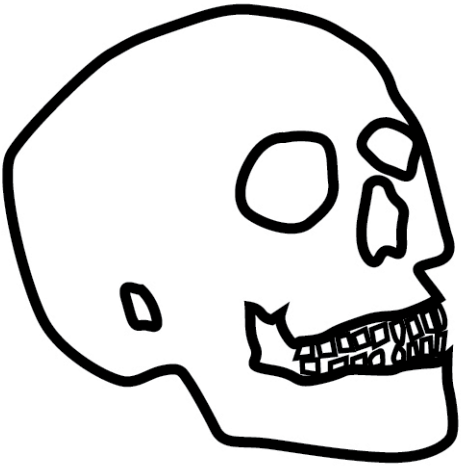
« *Inscrire, capter, substituer au réel un univers de signes, opérer sur ces signes et, par leur intermédiaire, faire retour sur le grand monde.*» Mathieu Triclot[2]

Si *Igloo White* et *Defcon* peuvent avoir une familiarité dans leur représentation de la guerre sur un territoire, les *City-builders* peuvent avoir une ressemblance avec des outils de gestion de la ville informatisée. On peut supposer une comparaison entre la visualisation des données issues de Système d'Information Géographique et les outils d'analyse de données proposés en jeu par les *City-builders*. Hors, la dynamique en temps réel de lecture de ces données et l'interactivité proposée au joueur afin d'effectuer des actions vis à vis de ces évolutions évoquent aussi des concepts comme la

1 *«Defcon: Everyobdy Dies», Introversion Software,* 29/09/2006
2 TRICLOT M., op. cit. p188

*Smart City*. Comparer un *City-builder* ou un *4X* dans sa manière de représenter un territoire à des outils professionnels dédiés à ce rôle permet de rapprocher le jeu-vidéo de représentations classiques d'un territoire comme la carte, et de comparer leurs limites. Hors tout comme Hovig Ter Minassian, Samuel Rufat et Pierrick Rancoeur le mettent en avant, les informations de natures qualitatives, liées aux échanges sociaux ou sortant du modèle de représentation de la simulation, ne sont alors pas pris en compte par le jeu-vidéo, et donc par le joueur. Celui-ci ne visualise et donc ne peut pas prendre en compte ces facettes du territoire représenté.

Cela implique la nécessité de varier les approches et outils. Si un jeu-vidéo développe un aspect d'un territoire, un deuxième pourra en proposer une autre approche. De même, arpenter ce même territoire en amène une perception différente. La comparaison avec le SIG et le concept de *Smart City* peut nous permettre d'évoquer les limites de tels outils. Afin de conclure, *Defcon* dans sa représentation stylisée de apocalypse nucléaire possède un métajeu développé avec des *mods* prolongeant le monde décrit jusque Mars ou s'adaptant à des univers de science-fiction.



Jérémy Chauvet, Le Park

## *Le Park* de Bruce Bégout, le jeu-vidéo au service de l'utopie.

« *Peut-être est-il temps de le dire, à ceux qui ne l'auraient pas déjà compris, en quoi consiste exactement le Park. Le principe en est très simple. Son concepteur a voulu rassembler en un seul parc toutes ses formes possibles. Le ParK associe ainsi, en une totalité neuve , une réserve animale à un parc d'attractions, un camp de concentration à une technopôle, une foire aux plaisirs à un cantonnement de réfugiés, un cimetière à un Kindergarten, un jardin zoologique à une maison de retraire, un arboretum à une prison. Mais il ne les associe pas de manière à ce que chacun de ces éléments maintienne son autonomie et continue de fonctionner à part. Il les combine entièrement, joint tel caractère à tel autre, jette des ponts, mélange les genres, confond les bâtiments, agrège les populations, intervertit les rôles.* » Bruce Bégout[1]

Le Park est une utopie proposée par Bruce Bégout. La particularité de cette proposition repose sur la superposition de l'ensemble des variations du thème du parc en un même lieu, une île. Pour ajouter au côté saugrenu de l'entreprise, le prix du billet d'entrée est d'une valeur très élevée et réservée à une élite. Les

1 BEGOUT B., Le park. Paris: Allia, 2010, p31

autres habitants du ParK sont des prisonniers, des réfugiés, des employés ou des figurants. En dehors des employés, tout est fait pour qu'ils soient impossible de les distinguer les uns des autres. Enfin, tout est géré et modifié en direct par une équipe dont le chef est un architecte omnipotent, situé sur une tour d'ivoire. Cette tour est isolée du reste du ParK et permet à l'architecte de se concentrer sur sa vision artistique de l'île. L'ensemble de ces caractéristiques décrites par Bruce Bégout ne sont pas incompatibles avec une transcription en jeu-vidéo. Si le ParK tiens de l'utopie, un jeu-vidéo qui lui serait dédié n'apparaît pas comme une entreprise impossible. Imaginer le fonctionnement de ce jeu-vidéo hypothétique peut nous aider à formuler une étude de cas originale.

Un des aspects intéressants du Park est sa situation îlienne. Cela représente un territoire clos, limité, plus évident à représenter dans un jeu-vidéo qu'une étendue infinie. Une deuxième particularité est le croisement de plusieurs expériences et de plusieurs acteurs au sein du ParK. Ainsi, on trouve des gestionnaires qui s'occupent du ParK, le reconstruisent et l'optimisent sur lui-même. Ils sont tous au service d'un architecte démiurge. Les acteurs et prisonniers créent le spectacle et l'émerveillement chez le visiteur, minoritaire et temporaire. La première expérience correspond à celle d'un jeu de gestion, de multiples jeux de gestion confondu en un même lieu et un même temps. Hors, le jeu-vidéo est une industrie suffisamment prolifique pour que des jeux existant évoquent des fonctions du ParK : *Thème Hospital*[1], *Roller Coaster Tycoon*, *Zoo Tycoon*, *Another Brick In The Mall*[2], *Prison Architect*[3],

1 «*Thème Hospital», Electronic Arts,* 1997
2 «*Another Brick In The Mall», The Quadsphere,* 03/11/2016
3 «*Prison Architect», Introversion Software,* 06/10/2015

*Farming Simulator*[1] et enfin, sans être exhaustif, *Factorio*[2]. Les deuxième et troisième expériences sont plus subtiles. En effet, les possibilités sont plus ouvertes et s'entremêlent. L'essor de la culture vidéo-ludique, sa diffusion par des parties enregistrées et diffusées en direct sur des plate-formes de streaming ainsi que l'institutionnalisation de l'e-sport montrent que le jeu-vidéo peut être pourvoyeur de spectacle. Mathieu Triclot, en citant Roger Caillois, va faire ce parallèle entre jeu-vidéo et spectacle[3]. Regarder un autre que soi jouer peut se révéler être distrayant. On peut imaginer que des jeux-vidéo, où l'entraînement et l'apprentissage permettent des actions inaccessibles pour un joueur débutant, puissent être pratiqués par des joueurs professionnels pour les besoins de la version vidéo-ludique du ParK. Le *superplay* et sa manière de transformer un jeu-vidéo en une performance peut se révéler pertinent. De ce fait, leurs performances relèveraient du spectacle destiné aux visiteurs. Les jeux concernés par ce type de *gameplay* et pratiques sont les jeux qui participent de l'e-sport, comme les MOBA, des simulations de sports, de courses ou des FPS compétitifs. On peut citer comme exemple *PokerStar*[4], *Rocket League*[5], *Counter Strike*, *DOTA* ou *LOL*[6], *Hearthstone*, *Fifa*[7], *TrackMania*[8], etc, sans pouvoir tous les citer. D'un autre côté, pour s'imprégner de toute cette effervescence, des jeux qui ont pour vocation l'immersion et l'incarnation d'un avatar peut se révéler être une approche intéressante. Une autre approche

1 «*Farming Simulator», GIANTS Software,* 2008
2 «*Factorio», Wube Software LTD,* 25/02/2016
3 TRICLOT M., op. cit. p58
4 «*PokerStar», PokerStar,* 2001
5 *«Rocket League», Psyonix, Inc.* 07/07/2015
6 *«League of Legends», Riot games,* 27/10/2009
7 «*FiFa» Electronic Arts,* 1993
8 *«TrackMania», Focus Home Interactive,* 21/11/2003

peut être, au contraire, celle du visiteur désincarné, observateur, capable de traverser les murs et d'adopter ponctuellement le regard d'un autre acteur du ParK. Les jeux-vidéo permettant d'incarner un avatar sont représentés par le genre RPG, certains jeux d'horreur ou de survie. Une liste non exhaustive d'exemples peut comprendre *Minecraft*, *Dark Souls*[1], *les Sims*, la licence *Resident Evil*[2] ou *Silent Hill*[3]. Le jeu-vidéo *Second Life*[4], dont le but principal était de proposer un avatar au joueur, peut se révéler être aussi un exemple intéressant. L'expérience en réalité virtuelle peut aussi proposer une sensation d'immersion unique.

Tous ces jeux-vidéo nous permettent d'aborder chacun une facette de l'utopie de Bruce Bégout. L'expérience apparaît pourtant encore incomplète car partielle dans certains cas. Mathieu Triclot nous propose une première observation vis à vis de ce projet. Il existe un moyen supplémentaire de « peupler » l'île du ParK dans sa représentation vidéo-ludique . Le recours à des Personnages Non Joueurs peut solutionner plusieurs problèmes[5]. Un PNJ est une entité d'un jeu-vidéo qui est à la fois calculer par l'ordinateur et peut interagir avec le joueur. Ces PNJ permettent de servir le *gameplay* de jeux de gestion. Ils fournissent un public pour les jeux spectaculaire. Ils peuvent guider les visiteurs, leur rendant la visite plus aisée, ou plus difficile. Cet outil permet de pallier au manque ponctuel de joueur et, pour autant que joueurs ou PNJ soient indissociables, apporte une sensation de foule constante.

1 *«Dark Souls», From Software,* 22/09/2011
2 *«Resident Evil», Capcom,* 1996
3 *«Silent Hill», Konami,* 1999
4 *«Second Life», Linden Lab,* 2003
5 TRICLOT M., op. cit. p225

L'étude de cas de la licence *Warcraft* et du titre *World of Warcraft* vis à vis du monde d'Azeroth nous a montré que passer d'un *gameplay*, voire d'un genre vidéo-ludique à l'autre, oblige la représentation du territoire à gagner en cohérence. Ainsi, plutôt que des jeux séparés, il serait intéressant de tous les combiner afin de parler du même territoire. En prolongeant cette logique, on peut rechercher un moyen de conforter cette cohérence en s'appuyant sur un monde commun pour tous les jeux-vidéo précédemment cités. Ainsi, chaque manière de jouer transformerait le territoire chacune à sa manière, avec des résultats visibles en temps réel pour tous les autres acteurs. Cette intersection de différents *gameplays* dans un même jeu le rendent d'autant plus modulable et propose une expérience asymétrique aux joueurs. L'égalité des joueurs face à la simulation du jeu-vidéo est remise en question, mais les manières différentes de tirer parti de celle-ci contrebalance cette différence. Amener tous les joueurs dans le même univers ludique implique donc l'utilisation d'un serveur et la création d'un jeu appartenant à la catégorie des jeux massivement multijoueur, ou MMO.

La question de la présence de prisonniers remet en cause le respect de la référence. Pourtant, en considérant qu'un joueur de jeu-vidéo entretient un rapport subjectif avec l'univers représenté par l'intermédiaire du *gameplay*, qu'en est-il de ce même joueur dans un univers ludique prévu pour d'autres *gameplays* que le sien ? Étant donné que ce joueur n'a pas de conscience, par l'interface de son jeu-vidéo de la possibilité d'un autre *gameplay*, des facettes entières de l'univers ludique lui échappent. On peut alors le considérer comme prisonnier dans une certaine mesure. Celui-ci est prisonnier d'une représentation particulière de l'univers ludique donnée par le jeu-vidéo

qu'il pratique. Ceci nous rappelle la description de l'habiter donnée par Tim Ingold. L'habitant doit sortir de son action d'habiter pour établir une réflexion sur son environnement. De même, dans le jeu-vidéo que nous imaginons, le joueur devra donc aborder l'univers grâce au métajeu afin de se le représenter de manière plus large.

Le dernier objectif est de trouver un modèle économique qui rappelle celui donné par Bruce Bégout pour le ParK. Ainsi, une organisation pyramidale en fonction de l'expérience de jeu et de ses conséquences sur l'univers ludique permettra de distribuer correctement leur rôle aux joueurs. Il faut donc limiter et rendre plus onéreux le *gameplay* de gestion. D'un autre côté, il serait possible de payer des joueurs professionnels afin d'assurer le spectacle attendu. Enfin, le rôle des visiteurs élitistes et capables de s'offrir un prix d'entré exorbitant pourrait se retrouver dans un abonnement payant, plus ou moins onéreux. Le principe de l'abonnement viens formaliser les conditions d'un billet d'entrée dans un parc et rends modulable le temps de séjour et son coût.

Cette expérience propose de prolonger une utopie et d'essayer de la formaliser d'une manière vidéo-ludique. Le but n'était pas de juger l'utopie proposée par Bruce Bégout, mais de faire un inventaire des outils vidéo-ludiques utilisables afin d'en faire un jeu-vidéo cohérent. Si le résultat tiens autant de l'utopie que la référence, cela nous permet de prolonger notre réflexion en nous donnant un exemple possible, bien que non réalisé, d'un jeu-vidéo aux *gameplays* multiples et traitant d'un territoire unique.

Hokusai, La Grande Vague de Kanagawa

## *Chrono en Marche ! et Stop Disaster,* l'intérêt du *serious game.*

Le *serious-game*, en se référant à la thèse de Julian Alvarez, est une catégorie particulière de jeu-vidéo. Ici, le propos d'un jeu-vidéo, sa représentation et son *gameplay* ont pour but de diffuser un message ou d'établir un caractère pédagogique. Des applications diverses existent comme l'enseignement, l'apprentissage, la communication ou encore l'information. A cette liste, donnée par Julian Alvarez, nous pouvons ajouter la médiation ou la publicité. L'intérêt d'un *serious-game* repose dans l'équilibre entre son propos, son « scénario pédagogique » et l'ensemble des mécanismes du jeu-vidéo qu'il utilise afin de proposer une expérience à la fois ludique et sérieuse, utilitaire. Ceci est d'autant plus difficile à concevoir quand le « scénario pédagogique » du jeu-vidéo est intégré dans ses mécanismes ludiques, l'univers qu'il représente. Nous allons développer le cas particulier des *serious-game* en faisant appel à deux exemples. Le premier est *Unlimited Cities*[1], une application utilisée dans le cadre d'une concertation à Grenoble. Le deuxième exemple abordé est Stop *Disasters* ![2] (*Hâlte aux catastrophes !* Dans sa

1 *«Unlimited Cities», UFO, 2011*
2 *«Stop Disasters !», ONU,* 03/2007

traduction française) un *serious-game* sensibilisant à l'aménagement du territoire dans le cadre de la gestion de risques naturels.

Chrono en marche ! est un projet mené par différents acteurs dont Grenoble-Alpes-Métropoles, la TAG et TRANSDEV. Le laboratoire Lemon, propulsé par TRANSDEV, encadre différentes initiatives dont la consultation Ville sans limite. Prenant place dans le quartier Bouchayer-Viallet à Grenoble, cette consultation fait appel à un *serious game*, *Unlimited Cities*, produit par la start-up UFO. Son but est d'imaginer le futur de la ligne de bus C5 et de ses abords. Jean-Baptiste Cacheux a accepté de répondre à nos questions concernant l'utilisation d'*Unlimited Cities* dans le cadre de Chrono en marche !

**CHAUVET Jérémy** : Bonjour Jean-Baptiste Cacheux, pouvez-vous nous présenter le protocole méthodologique de la consultation Chrono en marche ! et du rôle du *serious game Unlimited Cities* d'UFO dans cette démarche ?

**CACHEUX Jean-Baptiste :** Cela dépend de la définition de protocole. D'ailleurs la notion de *serious game* ne correspond pas au projet. Pour résumer, UFO utilise un outil numérique, la tablette, pour faciliter la projection du répondant dans les possibles de son univers (ici on entend l'espace physique dans lequel il évolue). Le principe est simple, le répondant, est enquêté in situ,la tablette présente une photographie de ce qui est en face de ce répondant. Il y a donc une position précise pour chaque lieu d'enquête. Le répondant, dispose alors de 6 critères qu'il peut faire évoluer, chaque modulation faisant varier de façon très réaliste la photographie. Le répondant, peut alors

comparer la réalité, à la réalité numérique projetée sur la tablette. C'est en cela que l'on parle de réalité augmentée. Cela permet alors de se projeter facilement dans tous les possibles.

Chaque modification de modulation fait donc jouer des calques, qui apparaissent et disparaissent au fil de la composition du répondant. Ces calques sont construits par les infographistes d'UFO.

Dans l'expérience Chrono En Marche !, cette méthode initialement réservée à l'urbanisme a été appliqué à la mobilité, notion qui mixe urbanisme, transport, et leurs interactions. Une fois les lieux choisis, les calques ont été imaginés lors d'ateliers collaboratifs. C'est à dire que les univers possibles, qui seront issus du mixages de l'ensemble des calques, ne sont pas définis par la maîtrise d'ouvrage, mais que le champ s'ouvre selon les propositions et l'imagination des participants.

La méthodologie :

- définition des lieux : lieux où urbanisme et transport interagissent selon différentes problématiques, dans le but d'associer plus naturellement l'offre de transport à l'espace urbain et notamment le bus qui ne dispose pas d'emprise physique constante à la différence du tramway ;

- création des calques : 6 critères de modulations, 5 niveaux

- sondage in situ, projection des habitants, des employés et de tous ceux passant pour quelques raison que ce soit dans le quartier.

Le sondage se déroule en deux temps : premièrement, le répondant créé son mix, il est guidé par un enquêteur (2 heures de formation), qui le fait réagir sur les détails et le pousse à réfléchir à la notion de mobilité. Deuxièmement, le répondant est invité à expliquer son mix, pourquoi tel ou tel élément, quels sont les manques, toutes les remarques sont acceptées. L'enquêteur, veillant à toujours s'assurer que le répondant puisse commenter la mobilité, même si le commentaire va plus loin que ce seul domaine.

- récolte des données : le profil du répondant est inconnu, seul les mix sont analysés par des sociologues et urbanistes d'UFO, les verbatimes permettent de compléter l'analyse. Le mix, l'image, permettant de nourrir ce commentaire. La projection, via l'application, permet aux sondés d'avoir des éléments qui les interpellent, leur commentaire devant nourrir l'analyse.

- restitution des attentes

**CJ** : Combien de site ont été identifiés et expérimentés ? Chaque site disposait-il d'un traitement particulier ?

**CJB :** 3 sites ont été sélectionnés

Ceux-ci répondaient à différentes problématiques:

«Un P+R en entrée de quartier, qui peut permettre de se stationner, mais avec une offre de transports difficile en accès à cause d'un carrefour important»

«Une rue coulisse, qui permet d'accéder à l'offre de transport, mais qui aujourd'hui ne possède aucun élément urbain qui révèle l'offre, ni même qui n'invite au cheminement»

«Un arrêt de bus, qui ne rend pas compte de l'offre Chrono, qui n'est pas assez visible, qui ne semble pas intégré au quartier, et donc qui ne facilite ni la convergence vers lui, ni la diffusion vers le quartier»

**CJ :** Avez-vous assisté à la consultation ? Comment les consultés étaient-ils confrontés au jeu-vidéo ?

**CJB :** Oui, j'ai formé et accompagné les enquêteurs sur le terrain afin d'être attentif à leur discours. Ils devaient guider sans contraindre, ce qui n'est pas toujours évident. Nous avons travaillé avec la junior entreprise de Grenoble Ecole de Management (GEM), école qui se situe non loin de la ligne C5, dans une logique de proximité.

De manière générale, la consultation via réalité augmentée s'est très bien passée. Contrairement à un jeu vidéo, les règles étaient simples, puisque la modulation de chaque critère pouvait se faire en augmentation ou en diminution sans contrainte. Les répondants, pouvaient donc jouer avec la tablette jusqu'à l'obtention de la vue idéale, ou du moins de celle qu'ils trouvaient la plus pertinente. Avec un effet intéressant, la réalité augmentée agissant sur l'espace qu'il voyait devant eux, ils ont été pour la plupart raisonnables dans l'aménagement, n'accumulant pas tout, et restant dans une vision réaliste du projet.

Le commentaire était plus difficile à obtenir, car il fallait mettre des mots sur ce que l'on proposait. Néanmoins, le mix permettait à l'enquêteur d'avoir une assise solide pour pousser les sondés à s'exprimer sur leur «travail» avec des mots.

Enfin l'accueil a été très bon sur le côté innovant, utilisation de la tablette, et participatif, le fait de leur demander leur avis.

**CJ :** Dans l'usage d'*Unlimited Cities*, qu'était-il attendu du joueur/consulté ? Quel moment était dédié à l'amusement, l'expérimentation ? Un utilisateur du jeu pouvait-il valider une proposition qui lui paraissait plus amusante que souhaitable ?

**CJB :** L'attendu était donc «qu'est ce qui vous paraît le plus souhaitable dans l'évolution de l'espace» dans une optique d'évolution des mobilités.

L'amusement a parfois été là, mais la plupart des répondants sont restés sérieux. Le support étant plus ludique et attractif qu'une enquête, mais n'invitant pas à l'amusement en soit.

**CJ :** Avez-vous été victime de «trolls», des utilisateurs faisant volontairement des réponses saugrenues afin de déstabiliser la consultation ?

**CJB :** Très peu. La démarche étant encadrée par des enquêteurs, les trolls se manifestent moins facilement que derrière un écran. Les consultés ont tous joué le jeu, notamment dans un quartier qui les concernent directement, puisque toutes les enquêtes ont été réalisées in situ.

**CJ :** Comment étaient analysées les propositions faîtes par les joueurs/consultés ? Une interface de transfert de *datas* semble exister, ces données sont-elles ouvertes ?

**CJB :** Les données sont ouvertes oui à tous ceux qui en font la demande. L'analyse se fait du côté d'UFO.

**CJ :** L'utilisation du jeu *Unlimited Cities* d'UFO a t'il répondu aux exigences du protocoles méthodologique ? Vos retours ont ils été partagés comme ressource pour des consultations suivantes et d'autres acteurs ?

**CJB :** La consultation a été une vraie réussite. C'est à partir du diagnostic présenté par UFO que l'ensemble des acteurs, Métro, SMTC, SEMITAG, Transdev et les partenaires locaux ont lancé la mise en place d'actions. Actions qui s'inspirent directement des réponses récoltées.

**CJ :** Le jeu est-il encore accessible au public ? Si oui, les réponses actuelles sont elles encore transférées et/ou prise en compte ?

**CJB :** Je ne sais pas, mais cela n'aurait plus d'intérêt. Le quartier évoluant grandement en septembre.

**CJ :** Comment les résultats de cette consultation ont ils influencé le projet Chrono en marche ! ? Quels en ont été les apports ?

**CJB :** Les résultats ont défini les thématiques de travail, les grands axes structurants la poursuite du projet.

L'exemple d'Unlimited Cities utilisé dans le cadre de la concertation Chrono en marche ! nous montre l'ambiguïté existante entre jeu-vidéo, *serious-game*, application et outil dédié à une concertation. Jean-Baptiste Cacheux nous le précise, la précision de la méthodologie de cette concertation laisse peu de place à l'amusement. L'encadrement de la personne consultée prévenait toute attitude subversive et réduisait l'exploration ludique à une interface inhabituelle mais attrayante pour ce genre de démarche et très finement localisée. Si cette interface peut s'avérer trompeuse et faire croire à un jeu-vidéo par son interactivité et sa qualité, c'est la méthodologie particulière qui est associée à cet outil qui le rapproche plus d'une application que d'un jeu-vidéo, voire d'un *serious-game*.

*Stop disasters*, publié par les Nations Unies et l'International Strategy for Disaster Reduction (ISDR), est un *serious-game* présentant différents territoires soumis à des risques naturels. Le rôle du joueur, dans une simulation comparable à un *City-builder*, repose sur la gestion de l'aménagement du territoire présenté en réponse à un risque. Différentes représentations de territoires sont proposées. Un village côtier dans le Sud-Est Asiatique en proie à un tsunami, des îles des Caraïbes en Amérique centrale qui font face à un cyclone, des plaines arides en Australie, soumises à un feu de forêt, des collines et plaines en méditerranée orientale en zone sismique et, enfin, des plaines inondables en Europe. Chaque territoire amène un propos et un *gameplay* qui diffèrent sensiblement des autres. Toutefois, l'ensemble du jeu reprend des vocabulaires semblables au type *City-builder*, en commençant par une caméra isométrique, que nous pouvons retrouver dans un classique du genre

comme *Sim City*. Le jeu ne se prête qu'assez peu à la modification et possède une communauté particulière, composée principalement d'acteurs pédagogiques et d'apprenants. Un système de score, sous la forme de dégâts matériels et humains évités, invite le joueur à s'améliorer, à maîtriser le jeu, et donc son propos pédagogique. Le propos, ou « scénario pédagogique » s'appuie sur des préconisations d'actions préventives en terme d'aménagement du territoire face à des risques naturels. Le *gameplay* incite le joueur à comprendre que des aménagements d'envergure et onéreux ne sont pas une solution économiquement viable comparée à l'entretien de la résilience du territoire. Le métajeu, dans ce cas, et de manière générale pour les *serious-game*, est très dépendant des conditions et du contexte de jeu. Ainsi, un atelier ludique se fait en groupe d'apprenants et nécessite un intervenant qui accompagne la pratique et incite les participants à échanger autour du jeu-vidéo et de son propos afin de synthétiser les acquis.

Que ce soit *Unlimited Cities* ou *Stop disasters !* ces deux exemples qui jouent avec la limite entre jeu-vidéo et application nous développent des manières d'amener un propos, d'accompagner une méthodologie dans le cadre d'un atelier ludique. Les *serious-games* peuvent aborder par leur représentation différentes échelles de territoires et donc différents propos.

## Synthèse des études de cas.

Afin de mettre l'ensemble des cas que nous avons étudié sur un même niveau de lecture analytique, nous allons les résumer et synthétiser sous la forme de tableaux. Ceux-ci reprendront les caractéristiques que nous avons voulu faire ressortir au cours de chaque étude de cas. Le point d'entrée principal est le territoire représenté. A ce territoire est appliqué un propos soit par sa représentation, soit par les actions qui sont proposées au joueur. Nous avons aussi vu que le métajeu représentait des outils permettant au joueur de s'approprier cette représentation, voire de la transformer. Dans certains cas, nous avons pu constater que plusieurs jeux-vidéo pouvait représenter un même territoire. En accord avec ce constat ; notre synthèse ne s'appuie pas sur une comparaison jeu à jeu, mais sur une comparaison entre des territoires et leurs représentations.

| Territoire | Jeu/Licence | Genre | Représentation Propos | Multijoueur | Métajeu | Play/Superplay |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Grenoble : quartier Bouchayer-Viallet. | *Unlimited Cities* (Application) | Réalité augmenté «*serious game*» | Variations du taux d'équipement d'arrêts de bus Inscrit dans une concertation | Aucun | Communication Information | Comparaison entre la réalité et l'image produite par la simulation |

| Territoire | Jeu/licence | Genre | Représentation Propos | Multijoueur | Métajeu | Play/Superplay |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Terre | Licence *Civilization* | 4X | Ressources et géographie simplifiées sous forme d'informations | Oui en ligne ou local | Communication *Moding* complet Information | Altérités historiques et géographiques *let's play* scénarisé |
| | *Defcon : everybody dies* | STR | Simplification du monde aux seules informations utiles : Radars, bunkers, silos de missiles | Oui en ligne ou local | Communication *Moding* complet Information | jeu compétitif |

| Territoire | Jeu/Licence | Genre | Représentation Propos | Multijoueur | Métajeu | Play/Superplay |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Europe/France | *EuroTruck Simulator* DLC : *Vive la France !* | Jeu de gestion simulation de conduite de poids lourds | Représentation à l'échelle 1:25 | Aucun | Communication *Moding* complet (*mod* multijoueur) Information logiciels tiers | Balade Exploration *Géocaching* |

| Territoire | Jeu/licence | Genre | Représentation Propos | Multijoueur | Métajeu | Play/Superplay |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Japon | Licence *Yakuza* | Aventure | Univers de la mafia japonaise Représente des quartiers existants de villes japonaises | Oui (mini-jeux) en ligne ou local | Communication *Moding* cosmétique Information | Balade jeux dans le jeu speedrun |
| | Licence *Pokemon* | *Japanese-RPG* | Évocation de régions du Japon et d'autres lieux touristiques Internationaux Mondialisation | Oui (combats uniquement) en ligne ou local | Communication *Moding* non toléré Information | challenges divers *Nuzlocke* *speedrun* |

*Synthèse des études de cas.*

| Territoire | Jeu/licence | Genre | Représentation Propos | Multijoueur | Métajeu | Play/Superplay |
|---|---|---|---|---|---|---|
| New Esia | *Minecraft* (approprié) | Survie<br>Bac-à-sable<br>Construction | Univers généré procéduralement.<br>Le joueur se débrouille. | Oui<br>en ligne ou local | Communication<br>*Moding* complet<br>Information<br>logiciels tiers | Une seule vie<br>Renfort de difficulté<br>«Redstone»<br>*timelapse*<br>jeu compétitif |
| | *Open TTD* (approprié) | Jeu de gestion<br>Bac-à-sable | Gestion de compagnie de transport<br>Croissance indirecte des villes. | Oui<br>en ligne ou local | Jeu Libre<br>Tous les outils sont créés par les joueurs<br>logiciels tiers | Challenge un seul type de transport<br>*timelapse*<br>jeu compétitif |
| | *Cities Skylines* (approprié) | *City-builder*<br>Bac-à-sable | Outils analyse urbaine interactifs.<br>Mondialisation et ville fonctionaliste. | Non | Communication<br>*Moding* complet<br>Information | Records de population de ville<br>«diorama»<br>*timelapse* |

| Territoire | Jeu/licence | Genre | Représentation Propos | Multijoueur | Métajeu | Play/Superplay |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Isère | *Minecraft* (approprié) | Survie<br>Bac-à-sable<br>Construction | Univers généré procéduralement.<br>Le joueur se débrouille. | Oui<br>en ligne ou local | Communication<br>*Moding* complet<br>Information<br>logiciels tiers | Une seule vie<br>Renfort de difficulté<br>«Redstone»<br>*timelapse*<br>jeu compétitif |

| Territoire | Jeu/licence | Genre | Représentation Propos | Multijoueur | Métajeu | Play/Superplay |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Azeroth | Licence *Warcraft* | STR<br>bac-à-sable | Contrôle d'une armée<br>Scénario épique | Oui<br>en ligne ou local | Communication<br>*Moding* complet<br>(jeux *stand-alone*)<br>Information | *Speedrun*<br>stratégie<br>jeu compétitif |
| | *World of Warcraft* | MMORPG | Incarnation d'un héros<br>Un scénario épique qui transforme l'univers du jeu | Obligatoire<br>en ligne uniquement | Communication<br>*Moding* d'interface toléré<br>Information | Mariage, enterrement, pandémie<br>*Challenge Mode*<br>jeu compétitif |
| | *Hearthstone* | Jeu de cartes à collectionner en ligne | Constante évocation de l'univers Warcraft en surimpression de l'expérience de jeu | Oui<br>en ligne uniquement | Communication<br>*Moding* d'interface toléré<br>Information | Jeu compétitif<br>*deck building* et collectionnite de cartes |
| | *Heroes Of The Storm* | MOBA | *Cross-over* de l'ensemble des jeux de la firme Blizzard entertainment | Oui<br>en ligne uniquement | Communication<br>*Moding* non trouvé<br>Information | Jeu compétitif<br>collectionnite de héros/avatars |

| Territoire | Jeu/licence | Genre | Représentation Propos | Multijoueur | Métajeu | Play/Superplay |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Hyrule | Licence *The Legend of Zelda* | Aventure RPG 2D<br>Aventure RPG 3D<br>RPG en Monde ouvert | Chaque titre de la licence propose une représentation différente du royaume d'Hyrule.<br>Familiarité par des lieux récurrents, mais représentés différement.<br>L'équipement du joueur lui permet d'explorer | Aucun | Communication<br>*Moding* non toléré sauf exception : *Solarus ARPG game engine*<br>Information | *Speedrun*<br>challenge 3 coeurs<br>Jeux dans le jeu (tir à l'arc, course de cheval)<br>complétion du jeu à 100% |
| | *Hyrule Warriors* | *Dynasty Warriors like* | *Cross-over* de l'ensemble des jeux de la licence The Legend of Zelda | Oui<br>en local uniquement | Communication<br>*Moding* non toléré<br>Information | *Speedrun*<br>collectionnite de héros/avatars |

| Territoire | Jeu/Licence | Genre | Représentation Propos | Multijoueur | Métajeu | Play/Superplay |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Multiples<br>(à risques) | *Stop Disaster* | Jeu de gestion<br>«*City-builder like*» | Publié par l'UNESCO pour sensibiliser à l'aménagement du territoire face aux risques | Non | Un serious-game utilisé en groupe d'apprenants avec un intervenant.<br>Échanges prévus. | Système de *Scoring*<br>différents niveaux de difficultés |

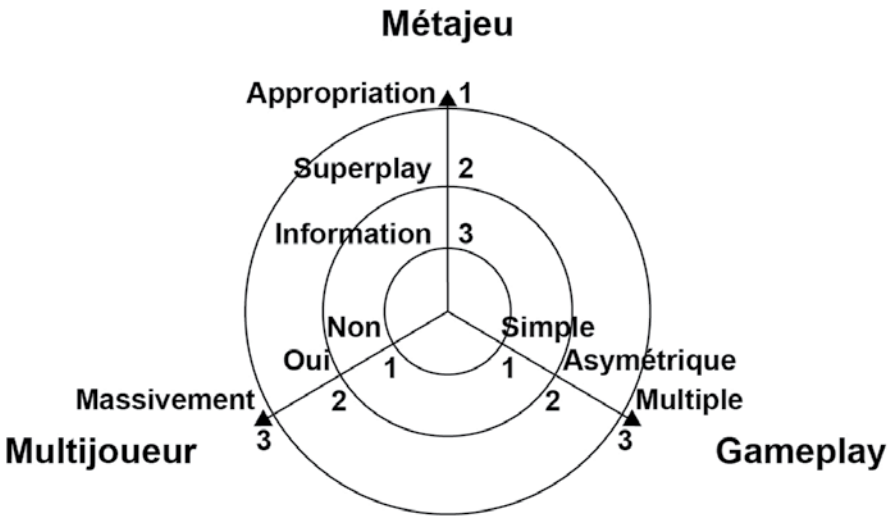
| Territoire | Jeu/Licence | Genre | Représentation Propos | Multijoueur | Métajeu | Play/Superplay |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Tours<br>quartier Sanitas | *Super Tux Kart*<br>(approprié) | Jeu de *karting* | Le quartier Sanitas devient un circuit de course<br>S'intègre dans des ateliers existants | Oui, uniquement local en écran partagé | Jeu Libre<br>Tous les outils sont créés par les joueurs logiciels tiers | Comparaison entre la réalité et l'image produite par la simulation |

| Territoire | Expérience voulue | Genre | Représentation Propos | Multijoueur | Métajeu |
|---|---|---|---|---|---|
| Le ParK | Simulation (Callois) | Jeux de gestion | Construction, reconstruction, optimisation du ParK | Oui<br>en ligne obligatoire | Communication<br>*Moding* possible<br>Information |
| | Spectacle (Callois) | MMORPG<br>MOBA<br>Simulation de sport<br>FPS compétitif | Assurer un spectacle pour les visiteurs par le play et superplay | | |
| | Incarnation et vertige (Callois) | Jeux de survie<br>Jeux d'horreur<br>RPG<br>Réalité virtuelle | Visiter le ParK par différents moyens d'immersion | | |

Dans un premier temps, nous pouvons constater que plusieurs manières de décrire et représenter un territoire par un jeu-vidéo existent. Nous pouvons faire émerger plusieurs caractéristiques vis à vis de cette représentation. La première caractéristique est le fait que le jeu-vidéo soit jouable à plusieurs ou non. Les créateurs de jeux-vidéo doivent apporter une attention particulière à l'univers qu'il représente afin de proposer une expérience cohérente à plusieurs joueurs. L'activité de création à plusieurs, dans le cas de New Esia par exemple, nous illustre la force d'une communauté lorsqu'elle bénéficie d'un support où se réunir et construire.

La deuxième caractéristique repose sur le nombre de jeux-vidéo et de *gameplays* différents appliqués à un même territoire. Les territoires fictifs de Azeroth et Hyrule, avec leurs représentations nombreuses bénéficient d'une cohérence et d'une complexité auxquelles les joueurs se raccrochent pour fonder des théories, s'approprier le monde et son histoire.

La troisième caractéristique est liée à l'appropriation possible du jeu par sa communauté afin de dépasser le cadre initial du jeu. *Play* et *superplay* sont dépendants de cette caractéristique. Celle-ci se concrétise par le métajeu, la capacité que la communauté possède de pouvoir se réunir et échanger autour du jeu-vidéo et de son univers. Les jeux bac-à-sable possèdent une réelle richesse de ce point de vue. En se concentrant sur les règles qui régissent l'univers ludique plutôt que sa forme, les créateurs ouvrent des opportunités à la communauté de joueurs. Ainsi, les libertés dont bénéficient des joueurs dans un jeu peuvent être mobilisées sous la forme d'outil afin de s'approprier d'autres jeux-vidéo plus fermés. Ainsi, des



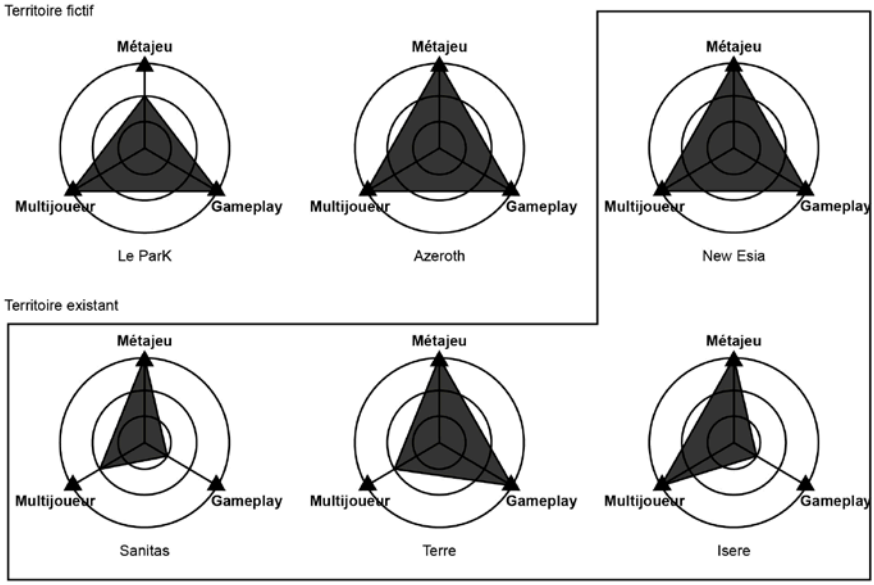

représentations de Hyrule ou Azeroth ont été produites dans *Minecraft* par des pratiquants en commun de ces titres. En effet, les communautés autour des jeux ne sont pas fermées les unes des autres. Elles sont poreuses et certaines appropriations d'un jeu-vidéo suivent une même logique d'un titre, voire d'une licence à l'autre.

Si ces trois caractéristiques existent, nous disposons de plusieurs exemples de représentations de territoire qui en nient une ou plusieurs. Ainsi, tout comme existent plusieurs manière d'aborder le projet de paysage, comme celui de territoire, la représentation d'un territoire par un jeu-vidéo peut donc revêtir différentes formes et organisations.

Dans le cas de territoires existants représentés par un jeu-vidéo, nous avons pu développer plusieurs exemples, plusieurs configurations. Dans un premier type de cas, la représentation semble intégrer un dispositif ludique, artistique et pédagogique. La

représentation se construit autour du *hack* d'un jeu existant et d'une communauté d'acteurs pré-existante. Cette représentation est très influencée par le métajeu et l'ouverture vers le multi-joueur. Si le jeu de base utilisé n'a pas vocation à représenter un territoire précis, les acteurs de la communauté peuvent s'en emparer et le détourner dans cette optique. Les univers des jeux de type bac-à-sable semblent utiles dans cette optique car prédisposés à être remodelés. Dans un deuxième type de cas, qui fait appel à d'autres moyens humains et économiques, la représentation d'un territoire réel a comme départ une vision qu'une équipe de créateurs veut partager. Ici métajeu et multijoueur apparaissent comme minoritaire face à un ou des *gameplays* travaillés, un scénario original, voire un propos politique.

Dans les types de cas relevant d'univers fictifs, l'ensemble des caractéristiques que nous avons mises en avant semblent importantes. Celle qui apparaît prioritaire est le *gameplay*. C'est le prétexte de la création de complexité dans les univers ludiques proposés. En fonction de la volonté des créateurs du jeu-vidéo, le multijoueur et le métajeu se retrouvent toléré, acceptés ou institutionalisés dans la production du jeu et de son univers. En fonction de ces ouvertures, les communautés peuvent soit se représenter leur propre univers, soit théoriser et s'impliquer dans l'évolution de l'univers ludique, son scénario. Le succès de la licence d'un univers fictif original va ensuite influer sur la prolongation de celui-ci au travers d'une série de titre. Cette série va proposer la prolongation du *gameplay* original ou l'utilisation d'un ou plusieurs autres, proposant par la même occasion un point de vue différent sur un même univers ludique.

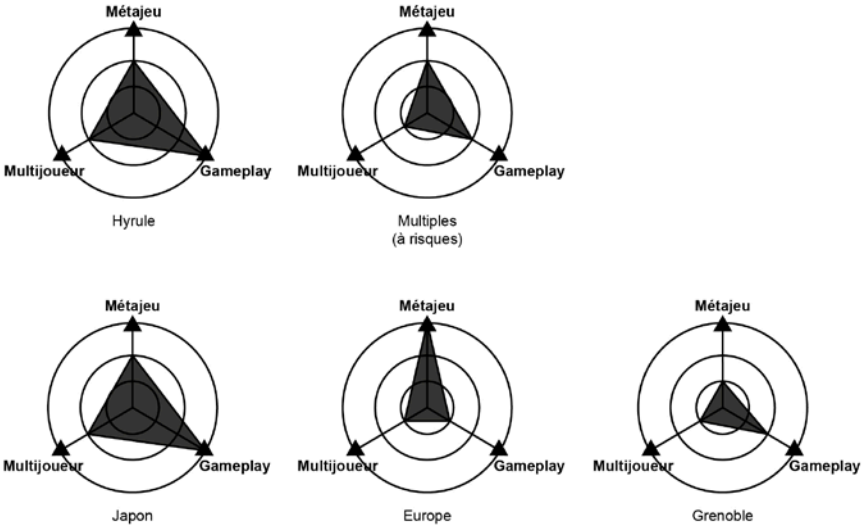



Une particularité des univers ludiques provenant de l'appropriation de jeux-vidéo existant reposent sur une forte utilisation et ouverture vers le métajeu. Au contraire, les jeux originaux s'appuient plus sur une interaction fine entre leur *gameplay* et les territoires qu'ils représentent.

Au travers des différents cas que nous avons développés entre les caractéristiques multijoueur, métajeu et *gameplay*, le propos donné sur le territoire représenté paraît important. Si le *gameplay*, une caractéristique que nous avons développé précédemment, participe de ce propos, les modalités de représentation d'un territoire ont une forte incidence. En fonction du propos développé et de la démarche utilisée, la représentation en résultant peut s'avérer de nature différente. La production par des habitants

*Synthèse des études de cas.*

**Jérémy Chauvet, Diagrame d'analyse des études de cas**




d'un jeu-vidéo concernant leur territoire amène des situations originales. Que ce soit par l'appropriation d'un jeu-vidéo existant ou par la création d'un titre original, le point de vue donné sur un territoire se démarque jusqu'à aborder des problèmes sociaux, économiques, ou politiques. Par la description d'actes ordinaires de la vie des habitants, ces propos font moins état d'un projet que d'une envie de révéler des habitudes, des manières de vivre locales. Ce faisant, cela rapproche le propos de la notion de paysage telle que développée par JB Jackson. Si des représentations classiques confortent le rapprochement proposé par Mathieu Triclot entre le système *gameplay*/univers ludique et une représentation d'un territoire, ces cas particuliers appellent à nuancer cette association. En effet, Hovig Ter Minassian et Samuel Rufat évoquent les limites de la représentation territoriale, y compris

par le biais d'un jeu-vidéo, dans la prise en compte des aspects sociaux ou tout autre donnée qualitative. Hors, c'est précisément cette expérience que proposent des licences comme *Yakuza* ou *Euro Truck Simulator*. Outre ce rapprochement vis à vis de la représentation des activités des habitants, l'intégration au sein d'une économie locale comme produit représentatif d'une manière de vivre des habitants. Si nous nous référons à JP Boutinet, le jeu-vidéo semble alors autant capable de représenter la vision d'un territoire que celle d'un contre-projet habitant, l'expression d'une maîtrise d'usage.

Toutefois, cette représentation des activités des habitants possède certaines limites. En effet, si le jeu-vidéo peut proposer une représentation fine, tout comme une aseptisée et quantitative d'un territoire, afin de garder un *gameplay* et propos cohérent, celui-ci se retrouve limité à un point de vue, un type de représentation. Ainsi, le joueur se retrouve comme prisonnier d'un point de vue, d'un rôle dans le territoire représenté. Sauf à croiser les approches en se servant d'outils d'appropriation hors du jeu-vidéo, il ne retirera de son expérience vidéo-ludique qu'un point de vue partiel sur le territoire ou la manière de vivre représentée. Certaines équipes de créateurs proposent au joueur des *gameplays* différents dans une même représentation de territoire. C'est le cas de *Endless Legends*, un *4X* proposant un *gameplay* dit asymétrique. Si l'ensemble des nations que peut représenter le joueur peuvent partager un même territoire, leur *gameplay* et donc leur manière de l'aborder diffère. Ainsi, chaque nation va inciter un joueur à produire un projet de territoire différent en sélectionnant des ressources territoriales et stratégiques différentes. Pourtant, bien que cette ressource de design vidéo-

ludique propose une altération ponctuelle de point de vue sur un territoire, cela ne remet pas en question la représentation commune sur laquelle chaque *gameplay* a ensuite été créé.

Enfin, le jeu-vidéo apparaît comme une représentation, un propos sur un territoire. Il peut être perçu comme un média porteur d'un message. Cela implique donc un émetteur, les créateurs du jeu-vidéo et un récepteur, le joueur. Cette situation est bien perçue par le joueur qui s'interroge sur les mécanismes ludiques, l'évolution de la représentation du territoire ou le scénario des jeux-vidéo auxquels il joue. Les premiers éléments d'appropriation du métajeu sont l'information, de source officielle ou non, et la communication au sein d'une communauté de joueurs. Ainsi, nous avons vu qu'il est assumé que le jeu-vidéo véhicule un message, possède des mécanismes de *gameplay* à comprendre, analyser et s'approprier. Pour les jeux proposant une énigme, le joueur essaie de développer une empathie vis à vis des créateurs du jeu-vidéo pour surmonter la difficulté. Le jeu-vidéo s'aborde comme un univers lisible dont il est nécessaire de comprendre le fonctionnement. Cette compréhension s'approche par la pratique et l'information via les outils du métajeu. On retrouve donc ici deux manières d'acquérir une compréhension du jeu-vidéo et du fonctionnement de son univers. Une manière interne, par la pratique et l'essai-erreur. Une autre externe par le recours à des outils en dehors de l'expérience de jeu. A ces deux options, nous pouvons proposer une troisième qui repose sur l'imaginaire tel que Tim Ingold l'entend[1]. Le joueur va en permanence tester le jeu-vidéo, chercher quels éléments sont interactifs, une énigme cachée ou un *easter egg*. Le

1 INGOLD T., op. cit. p357

joueur sait qu'un jeu-vidéo est fait pour être joué et suppose que l'expérience qu'il pratique a été pensé par des créateurs. De ce fait, chaque élément de l'univers est potentiellement porteur de sens. Fort de cette certitude, le regard du joueur est habitué à appliquer différents niveaux de lecture sur ses actions et cherche autant à créer sa propre expérience qu'à effectuer les actions qui sont attendues de lui. A l'inverse, l'activité de représentation d'un territoire par le détournement d'un jeu-vidéo implique la maîtrise complète de son *gameplay*. De cette façon, la représentation obtenue gagne en sens en s'intégrant dans le système des règles du jeu-vidéo détourné.

## Conclusion Etude de cas

A travers l'ensemble de ces études de cas, nous avons pu mettre en avant différentes caractéristiques qui participent de la représentation d'un territoire par un ou des jeux-vidéo. Les ressources du métajeu accessibles aux joueurs et la prévision de la pratique simultanée du jeu-vidéo par plusieurs joueurs ou non , voire hébergé par des serveurs en ligne ou en réseau local, sont des éléments permettant de décrire une possible typologie de représentation. Le *gameplay* est la troisième caractéristique à observer dans ce but. Celui-ci participe du propos appliqué à cette représentation d'un territoire. Ce propos, en fonction de sa portée, va contribuer à faire de cette représentation un projet de territoire, ou tendre vers une révélation d'une manière idéalisée de vivre, d'une maîtrise d'usage des habitants. En fonction du nombre de jeux-vidéo et donc de *gameplay* appliqués à un territoire, la représentation obtenue de celui-ci peut être multiple et s'enrichir de points de vue supplémentaires. Enfin, nous avons pu développer le jeu-vidéo en tant que média porteur d'un propos. L'omniprésence de ce propos semble alimenter l'imaginaire du joueur qui cultive son empathie vis à vis des créateurs du jeu-vidéo. Cette attitude permet de pratiquer le jeu-vidéo de manière cohérente, ou de se l'approprier comme outil de représentation, de simulation d'un projet de territoire. L'étape suivante de

notre réflexion vise la conceptualisation des résultats de ces études de cas et leur confrontation à d'autres outils de représentation d'un territoire. Dans ce but, nous essayerons d'établir des similitudes et des différences au regard des outils existants. Sans pouvoir être exhaustif, nous tenterons de faire émerger des avantages ainsi que des limites à utiliser le jeu-vidéo comme outil de représentation d'un territoire ou d'un propos sur ce territoire, les manières de vivre de ses habitants.

# PARTIE 3

# Entre expérience et représentation

...Ce lâche et froid sous-sol que l'on nomme la mie a son tissu pareil à celui des éponges : feuilles ou fleurs y sont comme des sœurs siamoises soudées par tous les coudes à la fois. Lorsque le pain rassit ces fleurs fanent et se rétrécissent : elles se détachent alors les unes des autres, et la masse en devient friable...

Mais brisons-la : car le pain doit être dans notre bouche moins objet de respect que de consommation.

Francis Ponge - Le parti pris des choses (1942)

Dans cette dernière partie nous nous appuierons sur le travail de définition des termes territoire, paysage, habiter et jeu-vidéo ainsi que sur des études de cas afin de conceptualiser l'utilisation du jeu-vidéo comme outil de représentation d'un projet de territoire ou d'un propos sur des matières de vivre idéalisées, la mise en avant d'une maîtrise d'usage des habitants. Pour ce faire, sans pouvoir être exhaustif, nous comparerons le jeu-vidéo et ses modes de représentations à des outils paraissant proches. Nous développerons donc une comparaison avec deux principaux outils, chacun issu d'une école situationniste différente. Guy Ernest Debord et Kevin Lynch, le premier de l'Internationale Lettriste et le deuxième de l'école de Boston, ont proposé chacun en parallèle de considérer le corps de l'homme et sa pratique de l'espace comme un outil de mesure des dynamiques et ambiances urbaines. Les relevés de Kevin Lynch, incluent carte mentale, esquisse et prise d'informations qualitative. Les dérives pratiquées par Guy Ernest Debord et ses camarades consistent en des relevés faits sur la base d'errances, de moments de perdition volontaires au sein de la ville et de sa banlieue. Le but est ensuite de produire un atlas psychogéographique rendant compte de ses expériences. Nous comparerons ensuite ces outils vis à vis des cas que nous avons étudiés précédemment et des caractéristiques que nous avons fait ressortir par la synthèse de cet ensemble. Nous développerons alors les particularités des jeux-vidéo comme outil de représentation, les forces et les limites de leur utilisation vis-à-vis de la dérive ou du relevé destiné à une carte mentale. Enfin, nous développerons les limites de notre réflexion ainsi que des pistes d'approfondissement de la démarche employée vis-à-vis du questionnement initial.

## Conceptualisation des acquis d'étude de cas.

La méthodologie qui nous a permis d'aborder les différentes études de cas reposaient sur les notions que nous avons développées dans l'état de l'art. Ces définitions synthétisées à partir de textes pluridisciplinaires nous ont donnés un cadre qui a précisé le point de vue adopté sur notre problématique, sa construction entre étude de la subjectivité du joueur d'un jeu-vidéo et le propos offert par les créateurs de cet univers vidéo-ludique. Notre méthodologie nous a ouvert sur un échange existant entre ces deux manières d'aborder le jeu-vidéo.

Les trois caractéristiques utilisées traduisent, par leur absence ou présence, de la nature de cet échange entre le joueur et les créateurs d'un propos sur un territoire par l'intermédiaire du jeu-vidéo. *Gameplay*, nombre de joueurs simultanés et métajeu sont autant de manières d'influencer et de créer cet échange. Ainsi, en considérant le jeu-vidéo comme le support d'un échange, d'un propos, on dépossède les créateurs du seul rôle d'auteur d'un média pour les recentrer dans la dualité d'un dialogue. *Gameplay* et métajeu permettent de développer le caractère particulier de ce dialogue. Un métajeu traduit et fait apparaître la pratique d'une communauté de joueurs et le *gameplay* permet d'aborder une expérience itérative entre le joueur et

le jeu-vidéo comme création d'auteur. Plus le joueur pratique le jeu-vidéo, comprend son fonctionnement ses réactions face à ses actions plus il s'engage dans le dialogue et dépossède les créateurs de leur statut d'auteur.

Le *gameplay* traduit les échanges prévus et écrits par avance par les créateurs autour de leur propos tout comme il décrit les limites de cette activité prédictive par les espaces de liberté que le joueur peut trouver dans cet échange pour se former son propre propos, puis le partager par l'intermédiaire du métajeu.

Le métajeu va ensuite permettre de sortir de ce dialogue du contexte du jeu et d'engager de nouveaux niveaux d'échanges et de partages. Le multijoueur, qu'il soit local ou en ligne vient provoquer des éléments de *gameplay* et de scénario différents tout en créant de nouvelles modalités de partage. Cette dernière caractéristique apparaît comme un élément perturbateur, créateur de situations uniques, au-delà du dialogue entre un joueur seul et les créateurs du jeu-vidéo.

Nous avons pu constater que le jeu-vidéo pouvait être utilisé comme un outil de représentation d'un territoire. Les modalités d'utilisation de cet outil dépendent de nombreux éléments de contexte. Ces contextes peuvent trouver une lecture dans les caractéristiques *gameplay*, métajeu et multijoueur que nous avons déjà mis en avant. Ainsi, un premier type de représentation et de propos sur un territoire peut se retrouver dans le scénario et le *gameplay* d'un jeu-vidéo original. Cette activité de création demande beaucoup de temps et de moyens et nécessite donc la mobilisation d'une équipe de créateurs. D'un autre côté, en dépassant

le simple métajeu, des communautés de joueurs et habitants dans un même temps, peuvent se réunir autour d'un projet de représentation en utilisant un jeu-vidéo existant. Pour ce faire, nous avons pu faire ressortir deux cas. Le premier repose sur l'utilisation d'un jeu ayant un *gameplay* bac-à-sable. Ce type de jeu permet de modeler son univers ludique et autorise la représentation d'un territoire. Une autre démarche repose sur l'utilisation de logiciel tiers afin de modifier l'univers propose dans un jeu. Dans les deux cas, nous avons pu constater que ces représentations et leurs qualités reposaient grandement sur la volonté partagée par une communauté de joueur et leur capacité à échanger autour des résultats de leur activité. Les joueurs peuvent choisir de s'affranchir du *gameplay* du jeu détourné ou d'adapter leur vision d'un territoire aux règles du jeu-vidéo et à son propos. L'ensemble de ces observations nous amènent à remettre en question le jeu-vidéo comme unique représentation d'un territoire. Certains cas que nous avons étudiés faisaient autant état d'une représentation d'un territoire que la représentation d'une manière d'y vivre idéalisée. Ce faisant, la représentation du jeu semble proposer des actions plus fines et essaie de jouer sur des figurés plus qualitatifs que quantitatifs. Ces interrogations se font dans le prolongement de celles soulevées à la fois par Pierrick Rancoeur[1], Hovig Ter Minassian et Samuel Rufat[2]. Ce postulat de base proposé par Mathieu Triclot peut se voir accorder des nuances. En effet, la représentation par un jeu-vidéo peut s'attacher au territoire tout comme à des modes d'habiter. En faisant cette proposition, nous essayons de ramener le jeu-

1 RANCOEUR P., PAQUOT T., (dir) Urbanisme et Jeux vidéos: Analyse et déconstruction des city builders. Sciences de l'Homme et Société / Urbanisme, aménagement de l'espace. Paris : Institut d'Urbanisme de Paris, 2013, 69p.

2 TER MINASSIAN H., RUFAT S., op. cit.

vidéo autant vers une représentation de territoire, au sens tel que nous l'avons synthétisé à partir des propos de Maryvonne Le Berre, Guy Di Méo et Claude Raffestin que du paysage , tel que développé par Jean-Pierre Boutinet ou John Brinckerhoff Jackson, ou de l'habiter de Tim Ingold. Nous avons aussi, en référence à l'article de David Javet voulu proposer un parallèle entre certaines représentations fines du Japon ou de l'Europe et les paniers de produits teritorialisés étudiés par Bernard Pecqueur[1] et son équipe.

Nous avons pu étudier deux cas ambiguë entre jeu-vidéo et outil au service d'applications et d'ateliers ayant pour fonction l'enseignement, l'apprentissage, l'information ou la communication. Le *serious-game* fait partie de ces exemples ambigus et propose une représentation d'un territoire ou d'un mode d'habiter tout en incitant le joueur à réfléchir sur le propos représenté. Ces derniers exemples possèdent une importance dans notre démarche. En effet, dans le but de répondre à notre problématique, que le jeu-vidéo puisse déjà être utilisé comme un outil dans un but précis, nous permet de prolonger notre réflexion vers l'appréhension d'un territoire ou de modes d'habiter d'une manière ludique.

Enfin, en orientant notre méthodologie autour de territoires représentés et non de jeux-vidéo, nous avons pu mettre en évidence qu'en variant les modes de représentations, que ce soit par des *gameplays* différents ou le métajeu, nous pouvions varier les

1 HIRCZAK M., MOALLA M., MOLLARD B., PECQUEUR B., RAMBONILAZA M., et al.. « Du panier de biens à un modèle plus général des biens complexes territorialisés: concepts, grille d'analyse et questions ». In: Au nom de la qualité, 2005, Clermont-Ferrand, Clermont-Ferrand: ENITA, 2005, pp.143-151. Disponible sur : https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00278651 (Consulté le 01/06/2017).

manières d'appréhender et de s'approprier un territoire. Ces différences d'approches forment une base de comparaison entre des jeux-vidéo représentant un territoire et d'autres représentant des modes d'habiter, des manières de vivre. À l'opposé, un seul et unique *gameplay* aura tendance à enfermer le joueur dans un point de vue qui peut apparaître comme rigide. Cette analyse nous rapproche d'un auteur cité par Tim Ingold : Alfred Irving Hallowell. Notre propos repose sur le rapprochement entre la définition du jeu-vidéo comme hallu-simulation par Mathieu Triclot[1] et le rêve comme manière d'apréhender de nouvelles manières d'être au monde développé par Alfred Irving Hallowell. Ainsi, varier les *gameplays* en rapport avec un même territoire serait autant de manières de l'apréhender ou l'habiter différentes proposées à un joueur ou à un habitant.

Nous allons nous rapprocher d'une typologie d'outils qui font références à la ville à la fois par la représentation et comme produit de la subjectivité de ses habitants. Pour ce faire, nous allons autant nous intéresser aux situationnistes de l'Internationale Lettriste qu'à ceux de l'université de Clark à Boston.

1 TRICLOT M., *op. cit.*

## Dérive et carte mentale deux outils pour deux psychogéographies

Afin de comparer le jeu-vidéo comme outil de représentation d'un territoire, d'une ville ou comme l'occasion d'élargir sa compréhension des différentes manières d'habiter, le point de vue d'autres habitants, nous allons développer plusieurs outils d'analyse urbaine semblant jouer sur le même registre en liant à la fois représentation et subjectivité. Nous étudierons donc les outils dédiés aux relevés psychogéographiques. Ceux-ci ont été construits par différents courants, avec différents enjeux. Afin de décrire ces outils nous ferons appel à différents ouvrages qui développeront le contexte de leur création. Pour compléter notre démarche, nous nous appuierons sur un entretien avec Stephane Sadoux, maître de conférence à l'ENSAG. Dans un premier temps, nous étudierons les situationnistes de l'Internationale Lettriste des années 50. Puis, dans un deuxième temps, nous analyserons les outils créés par les situationnistes de l'université de Clark à Boston. Nous synthétiserons ensuite les deux approches et tenterons de mettre en avant leurs points communs et leurs différences.

## Guy Ernest Debord et l'Internationale Lettriste

Guy Ernest Debord était la figure principale de l'Internationale lettriste. Cette société de penseurs, créer dans la deuxième moitié des années 50 a eu une production nombreuse et diverse, ne laissant aucun sujet de côté, dans une volonté artistique totale. Ceux-ci développent leurs réflexions dans des ouvrages, périodiques, films et installations. Nous analyserons en particulier la dérive et dans une moindre mesure le détournement parmi leurs créations. Ces outils particuliers nourrissent une analyse psychogéographique de la ville que nous développerons tout autant. Afin de décrire ces outils, nous nous appuierons sur les *Oeuvres* de Guy Ernest Debord[1], une monographie qui se veut la plus complète possible de cet auteur. Cette monographie comprend des périodiques publiés par l'Internationale Lettriste comme *Potlatch* ou l'*Internationale Lettriste*. Afin d'aborder la dérive ou le détournement, il apparaît important de développer la psychogéographie d'une ville que ces outils sont destinés à développer.

« *La psychogéographie se proposerait l'étude des lois exactes et des effets précis du milieu géographique, consciemment aménagé ou non, agissant directement sur le comportement affectifi des individus* »[2].

La psychogéographie semble être une étude fine des ambiances de la ville, et de manière plus détaillée, de ses quartiers. Les situationnistes veulent s'appuyer sur des informations de natures qualitatives et subjectives. Ce faisant Guy Ernest Debord entend utiliser les

1 DEBORD G., Oeuvres. Paris : Gallimard, 2006, 1904p.

2 DEBORD G., « Position du continent contrescarpe ». *Les lèvres nues*. 11/1956, n°9. In : *Oeuvres*. Paris : Gallimard, 2006, pp263-266.

résultats de l'analyse de la psychogéographie afin de faire ressortir des aménités et des usages. Pour les situationnistes de l'Internationale Lettriste, la psychogéographie apparaît comme une ressource à révéler et à mobiliser afin ensuite de modifier la ville, de lui imprimer un nouveau projet. La dérive et le détournement sont deux outils au service de la psychogéographie, inventés par les situationnistes.

## La dérive

La dérive apparaît comme un outil de relevé dédié entièrement à une restitution psychogéographique de quartiers de villes. Ainsi, afin de pratiquer la dérive, il est conseillé par Guy Ernest Debord et ses camarades de connaître les modes de représentation liés à la restitution de l'utilisation de cet outil avant d'en faire usage. Cette restitution prend le vocabulaire lié au relief et au flux, elle entend proposer un dynamisme dans la lecture des villes, de leur constitution. Guy Ernest Debord cite des éléments à relever comme des pentes, des courants, des points fixes ou des tourbillons[1]. Ce vocabulaire illustre des lieux et leurs caractéristiques. Il qualifie des ambiances au-delà du simple relevé physique. Pour ce faire, le corps humain et l'esprit humain sont utilisés à la fois comme instruments de mesure et de synthèse. Deux conditions paraissent nécessaires afin de mettre en place une dérive. La première condition demande d'effectuer ce relevé en petit groupes de personnes familières avec la notion de psychogéographie. La deuxième condition repose sur la désolidarisation des participants vis-à-vis de leurs raisons de déplacement habituelles dans

1 DEBORD G., « Théorie de la dérive ». *Les lèvres nues*. 11/1956, n°9. In : *Oeuvres*. Paris : Gallimard, 2006, p251

l'espace public. Une personne effectuant une dérive doit être libérée de toute sollicitation mentale, comme le travail ou le tourisme, l'obligeant à aller d'un point à un autre. Le but est de pouvoir se laisser aller aux sollicitations du terrain et être ouvert aux rencontres fortuites. L'ensemble de ces dispositions sont décrites dans théorie de la dérive[1] et des exemples de relevés liés à des dérives ont été développés par les membres de l'Internationale Lettriste. Certains points communs et certaines constatations semblent émerger de ces descriptions. Ainsi, les événements climatiques ponctuels comme la neige, les averses ou orages modifient ou accentuent l'ambiance de certains quartiers. Bien que celle-ci puisse largement être prolongée, la durée optimale d'une telle expérience apparaît comme liée à une journée. Des astuces ont aussi été trouvées par les situationnistes pour provoquer des situations propices à la dérive. Ainsi, le rendez-vous possible[2] en un lieu va amener une personne à se déplacer dans ce lieu puis ensuite s'y retrouver sans but mais dans une position attentive, dans l'espoir de trouver son interlocuteur. Enfin il semble aussi avoir été utilisé dans le cadre de la dérive afin de provoquer un élément, tout comme la pluie ou l'orage peut le faire. Le but est alors de tester les ambiances, de faire réagir le public. Les relevés ont eu pour résultat la production et la publication de plans psychogéographiques. On peut citer des exemples tels que *The Naked City* ou discours sur les passions de l'amour[3]. Ces plans, issus du découpage de plans guides ou à vol d'oiseau de Paris, développent une analyse psychogéographique de

1 DEBORD G., op. cit. pp251-257

2 DEBORD G., op. cit. p255

3 DEBORD G., « Quatrième expérience du M.I.B.I (plan psychogéographiques de Guy Debord) ». *The Naked City, Illustration de l'hypothèse des plaques tournantes en psychogeographique*. 05/1957 pp289-290. Oeuvres. Paris : Gallimard, 2006, 1904p.

Paris issue des apports des dérives dans la ville. Des articulations psychogéographiques sont représentées sous la forme de flèches rouges et relient des unités ambiances, découpées dans des plans existants. Le tout est collé sur un fond blanc uniforme, le vide séparant les différentes unités d'ambiances uniquement reliées par les flèches rouges des articulations.

## Le détournement

Ces relevés s'articulent à l'intérieur d'une démarche artistique et révolutionnaire qui vise à contrer la société de consommation, le bonheur acquis par un produit. Le détournement apparaît autant comme un outil qu'une méthodologie au service de ce travail de sape. A mi-chemin entre l'activisme (*hacktivisme*) et l'œuvre artistique, le détournement a pour but de provoquer des moments de vécu et de distraction uniques par le télescopage de situations existantes, de symbolismes opposés. Le but du détournement est donc de provoquer et de jouer sur un contraste entre deux propositions ou deux situations afin de leur donner une signification nouvelle. Cette démarche s'accompagne de la négation de la propriété intellectuelle et considère toute forme de production comme une ressource à détourner.

« *L'interférence de deux mondes sentimentaux, la mise en présence de deux expressions indépendantes, dépassent leurs éléments primitifs pour donner une organisation synthétique d'une efficacité supérieure. Tout peut servir* »[1].

1 DEBORD G., op. cit. p222

Par la pratique régulière du détournement, les membres de l'Internationale Lettriste ont pu faire des retours sur cette démarche. Ainsi, ils vont développer une typologie du détournement en fonction des objets et références initiaux détournés. Ceux-ci font notamment une différence entre un détournement dit mineur, qui va donner un sens à ses références et un autre dit abusif dont les références possèdent déjà un sens qui se voit ensuite transformé. Le retournement, qui consiste en l'inversion du sens initial ou de la fonction d'une référence est décrit comme une démarche simple à mettre en œuvre, mais dont le propos peut manquer d'efficacité. Parmi ces retours on peut citer des formes plus intéressantes aux yeux des situationnistes comme le recours au second degré sur une référence directe et inversement le retour au premier degré concernant les symboles et évocations. En produisant de cette manière, ceux-ci aiment proposer différents niveaux de lecture en fonction de la culture qu'ils partagent avec le récepteur. Le situationnistes apprécient les détournements apportés par le collage ou le jeu, le déguisement, le « faire comme si ».

« *En étendant le détournement jusqu'aux réalisations de l'urbanisme, il ne serait sans doute indifférent à personne que l'on reconstituât minutieusement dans une ville tout un quartier d'une autre*[1] ».

En ce sens, les expérimentations de l'Internationale Lettriste ne sont pas sans rappeller les propositions de Yona Friedman. Celui-ci proposait dans son essai sur l'architecture mobile de superposer les villes existantes et des superstructures, créant ainsi un contraste intéressant entre les deux formes urbaines. Dérives et détournements apparaissent comme deux

1 DEBORD G., op. cit. p228

outils au service de relevé et de la transformation de la psychogéographie d'une ville, d'un quartier. Les outils développés par les situationnistes de Boston sont sensiblement différents, de même pour leur vision et compréhension de la psychogéographie.

## Kevin Lynch et la carte mentale

Parallèlement à la psychogéographie de l'Internationale Lettriste, une autre vision de cette notion était construite par des professionnels puis théorisée au sein de l'université de Clark à Boston, avant d'essaimer dans le reste des Etats-Unis. Afin de développer cette école situationniste, nous ferons appel à un texte de Denis Wood[1], représentant et chercheur de cette école. Pour approfondir cette source d'information, nous nous appuierons sur une interview de Stephane Sadoux, maître de conférence à l'ENSAG. L'enseignement qu'il propose à ses étudiants est une introduction à la psychogéographie de Kevin Lynch et les méthodes de relevé qui lui sont associées. La problématique de base de Kevin Lynch semblait être l'évaluation de la qualité des espaces d'une ville par l'utilisation de nouveaux moyens de mesure et de nouveaux outils méthodologiques. Sa réflexion l'a mené vers l'étude des habitants , de leur ressenti et de leur subjectivité. Il a développé une approche reposant sur une lecture sensible et psychologique de la ville. Pour ce faire, il va mélanger des méthodes de relevés classiques à l'aide d'outils de mesure et impliquer des habitants ou des volontaires. Par l'intermédiaire d'un tracé pré-défini ou

1 WOOD D., « Lynch Debord: About Two Psychogeographies ». *Cartographica: The International Journal for Geographic Information and Geovisualization* [en ligne]. 2010, vol. 45, no 3, pp. 185-199. Disponible sur : https://www.researchgate.net/publication/220144146_Lynch_Debord_About_Two_Psychogeographies_1 (Consulté le 01/06/2017).

non, la méthode consiste en le parcours d'une ville ou d'un quartier. Il est ensuite demandé aux participants de représenter de manière fine mais avec des outils simples leur expérience. Ces outils comprennent le dessin de croquis simple pouvant décrire l'enchaînement d'une séquence d'espace marquant, leur association avec des mots-clés ou des verbes d'action. L'un des outils principaux utilisé par Kevin Lynch et ses collègues est la synthèse par une carte mentale. À l'aide de figurés simples, il est demandé aux pratiquants d'une ville , habitants ou non, de représenter leur perception de la ville. L'intérêt de cet outil réside dans la mobilisation et la représentation de la subjectivité d'une personne sur une ville ou un quartier. Ainsi, les traits peuvent représenter autant une maille viaire qu'un tissu ou un quartier. Des figurés ponctuels peuvent représenter des points de repère ou des nœuds importants dans le réseau de déplacements. Enfin, des limites peuvent être représentées sous la forme de traits, voire de surfaces si on parle de quartiers à éviter ou impraticables. Outre le terme de psychogéographie, deux notions mobilisent les chercheurs et professionnels de l'université de Clark. Lisibilité et imageabilité d'une ville sont deux composantes de la psychogéographie que Kevin Lynch espère illustrer d'une ville par ses relevés et l'utilisation de cartes mentales. Si la lisibilité s'attache à tenter de décrire les aménités et la facilité de se repérer dans une ville ou un quartier. L'imageabilité semble renvoyer à l'imaginaire, la symbolique que la ville ou ses quartiers renvoient. La lisibilité fait appel à la dimension pratique d'une ville, la facilité avec laquelle une personne va s'y sentir à l'aise ou non. C'est aussi cette notion qui va être mobilisée pour évoquer la ville vis-à-vis de personnes qui lui sont extérieures. Un des buts de Kevin Lynch en développant cet outil est de proposer à tout un chacun une démarche simple et accessible d'analyse urbaine.

Le texte de Denis Wood[1] nous développe la versatilité de cet outil qui peut s'inclure dans une démarche plus complexe avec des modes de représentation qui traitent du contraste entre une carte mentale et un plan d'une ville. De même, ce mode de relevé s'adapte à l'enseignement comme le montre l'expérience de Stephane Sadoux avec ses élèves.

## Recoupements et différences

Situationnistes de l'Internationale Lettriste et universitaires de Boston ont chacun en parallèle pensé et mis en œuvre leur version de la psychogéographie. Si ces deux écoles de pensée diffèrent par les outils qu'elles proposent, c'est parce que leur manière d'aborder leur sujet d'étude, la ville, n'est pas la même. Dans un premier temps, les membres de l'Internationale Lettriste sont des révolutionnaires dans tous les sens du terme. Insatisfaits de l'ordre du monde, la psychogéographie et les outils que sont la dérive et le détournement sont pour eux des moyens de sapes. Les universitaires de Boston sont des professionnels dédiés au projet urbain. Leur approche est donc différente. La démarche de Kevin Lynch a pour but la recherche de nouveaux outils de relevé à ajouter à ceux déjà usités pour la fabrique de la ville. Pour des vocations différentes, d'un côté rationnelles, de l'autre révolutionnaires et rêveuses, chaque école va produire des outils cohérents avec leur approche. Si le résultat final escompté diffère, révolutionnaires comme universitaires sont réunis par leur idée que le corps humain et l'esprit humain peuvent être utilisés comme outils de mesure.

1 WOOD D., op. cit.

Réunis autour de l'expérience subjective de la ville, ces deux écoles, par deux approches différentes, ont produit des outils dédiés à la mesure de cette expérience personnelle. Chacun des outils produits apportent un comparatif avec le jeu-vidéo et sa manière de représenter la ville avant de proposer une expérience subjective au joueur. Nous allons tenter de comparer dérive et carte mentale au jeu-vidéo comme dispositif ludique. Le but est de confronter les caractéristiques que nous avons mis en avant précédemment avec celle de ces outils existants.

## Recoupement avec l'étude de cas.

Après avoir décrit des outils de relevé, puis de représentation de la ville par la subjectivité de ses usagers et habitants, notre but est de les comparer avec le jeu-vidéo afin d'expérimenter sa pertinence, comme ses limites dans une démarche identique. Ces outils dont nous nous servirons comme base de comparaison ont été choisis pour leur proximité avec les caractéristiques proposée par le jeu-vidéo. Cette comparaison sera menée en plusieurs temps, en fonction des caractéristiques du jeu-vidéo comme possibles outils lors de notre étude de cas. Nous allons donc comparer les outils de la dérive, du détournement et de la carte mentale au jeu-vidéo compris comme représentation comprenant l'utilisation du *gameplay*, du métajeu et du multijoueur.

### Dérive contrôlée et carte mentale ; *serious-gameplay*

La dérive inventée par les situationnistes repose sur l'exploration libéré des motivations normales de circulation d'une ville et de ses quartiers. La carte mentale nécessite aussi de parcourir une portion de ville dans une attitude de relevé, attentive, différenciée elle aussi des considérations classiques de circulation. Le jeu-vidéo, à la condition que la ville bénéficie d'une

représentation, propose une expérience comparable. En effet, si le *gameplay* représente une manière différente de se déplacer dans une ville, le joueur peut alors se retrouver dans des conditions propices à une dérive, ou un relevé particulier de carte mentale. Ici, le *gameplay* se retrouve au service de la méthodologie et rapproche l'expérience du modèle du *serious-game*. Cette expérience subjective et ludique du joueur est intégrée dans une démarche qui comprend une partie de jeu-vidéo puis un retour sur expérience pouvant amener à une représentation. L'intérêt du jeu-vidéo apparaît ici dans sa capacité à proposer des expériences de jeu très différentes des habitudes des habitants et usagers, sans nécessiter un effort important d'imagination de leur part. On peut donc parler de dérive possible. On peut tout aussi bien se servir de cette expérience originale pour produire des cartes mentales en cohérence. Cette comparaison peut aussi être réversible. En effet, les dispositifs de la dérive ou de la carte mentale peuvent être utilisés pour décrire l'espace représenté dans un jeu-vidéo et l'incidence du *gameplay* sur cette représentation. Cette inversion de la problématique, la carte mentale ou la dérive comme analyse du jeu-vidéo nous permet d'en mettre en avant la principale limite du jeu-vidéo comme outil au service du relevé ou projet, qu'il soit urbain ou de territoire. En effet, le jeu-vidéo est une représentation et implique donc une distanciation vis-à-vis du matériau initial à relever. Créer une démarche de dérive ou de relevé de carte mentale dans un jeu-vidéo peut amener des avantages liés aux capacités de simulation du média, mais doit l'assumer comme représentation, le fruit du travail d'un intermédiaire. Cette représentation peut donc intégrer des biais dans la démarche et implique des échanges

autour du contraste entre le jeu-vidéo et ce qu'il représente, son propos. La référence de la dérive se retrouve alors transformée en un outil différent .

La représentation implique un cadre, un contrôle que la dérive originale ne prévoyait pas dans sa méthodologie originale. On peut alors parler de dérive contrôlée, de même que de *serious-game*. Ainsi utiliser le jeu-vidéo pour qu'il s'intègre au sein d'une démarche comparable à la dérive ou à l'édification d'une carte mentale résulterait en une altération du média comme de la référence. Pourtant, si on assume le jeu-vidéo comme représentation d'un territoire ou d'une manière de vivre, la capacité du média à simuler des situations particulières peut se révéler utiles dans une démarche. Dans cette configuration, la valeur ajoutée principale du jeu-vidéo à une méthodologie semble se retrouver dans le *gameplay* original qu'il peut proposer. Le principe du jeu-vidéo comme représentation le rend difficile à utiliser sans modification comme un outil comparable à la dérive ou le relevé de carte mentale. En effet, la représentation impose une distance vis-à-vis du matériau d'étude, la ville, le quartier. Une piste pourrait être de l'utiliser comme la représentation liée à ces outils. Le *gameplay* obligeant le joueur à adopter le point de vue sur la ville que l'auteur du relevé a repéré. Une autre manière d'envisager l'utilisation des jeux-vidéo dans une démarche dédiée au relevé ou à la représentation peut se retrouver dans la comparaison avec le détournement des situationnistes de l'Internationale Lettriste.

## Détournement imprévu

Comparer le jeu-vidéo à la dérive ou au relevé de carte mentale nous a permis de faire émerger à la fois les avantages et les limites du média dans l'idée de son utilisation lors d'une démarche de relevé comparable. Le détournement, plus qu'une méthodologie de relevé, ressemble à une installation visant la diffusion d'un discours en s'appuyant sur des références assemblées de manières fortuites. Parmi ces installations, on retrouvera le collage urbain[1] ou un labyrinthe didactique, une représentation d'un quartier où s'essayer à la dérive[2].

Le jeu-vidéo est une représentation et un média qui s'approprie de la musique, des images et vocabulaires ludiques. C'est donc un outil propice à la création de détournements multiples. Vis-à-vis du détournement, le jeu-vidéo est pleinement assumé comme un outil de représentation potentiellement utilisable, soit pour donner un nouveau sens à d'autres médias, soit pour lui-même être détourné. Le jeu-vidéo , par la définition d'hallu-simulation donnée par Mahtieu Triclot, se rapproche des fondements du détournement pour les situationnistes de l'Internationale Lettriste. Ceux-ci décrivent le détournement comme une démarche à mi-chemin entre le sérieux et le parodique[3]. On retrouve aussi les références à la simulation en prônant des jeux-vidéo entre le déguisement et le langage secret. Enfin, que ce soit Mathieu Triclot[4] ou Guy Ernest

1 DEBORD G., « Mode d'emploi du détournement ». *Les lèvres nues*. 05/1956, n°8. In : *Oeuvres*. Paris : Gallimard, 2006, p228

2 DEBORD G., «Projet pour un labyrinthe éducatif». *Galerie Taptoe*. 02/1957, In: *Oeuvres*. Paris: Gallimard, 2006 p284

3 DEBORD G., « Mode d'emploi du détournement ». *Les lèvres nues*. 05/1956, n°8. In : *Oeuvres*. Paris : Gallimard, 2006, p223

4 TRICLOT M., op. cit. p47

Debord[1], chacun fait appel à Huizinga pour étayer leurs pratiques et définitions. Ainsi, on peut imaginer que si Guy Ernest Debord et les autres membres de l'Internationale Lettriste on pu créer un jeu de plateau[2] à mi-chemin entre les échecs et le poker, ceux-ic étaient tout à fait capables de s'approprier un média comme le jeu-vidéo. Hors la pratique du détournement vis-à-vis d'un média et tel que prôné par Debord et ses camarades peut avoir différents niveaux de lecture vis-à-vis du jeu-vidéo. En effet, le détournement peut se retrouver à la fois dans la production, la modification et la pratique du jeu-vidéo. Comme nous l'avons développé précédemment la production d'un jeu-vidéo vise à l'appropriation d'autres média et références pour leur donner un nouveau sens. La modification d'un jeu-vidéo existant par une communauté pour répondre à un but donne aussi naissance à un détournement. Enfin, le joueur, en faisant sciemment des actions non prévues par les créateurs du jeu-vidéo, va s'approprier le discours et le transformer dans une forme d'échange. Toutes ces pratiques sont mobilisables dans une démarche de détournement et font du jeu-vidéo un outil potentiel au service d'un propos, d'un discours ou d'une intention artistique. Contrairement à la comparaison précédente, ici le jeu-vidéo est assumé comme un média de représentation, une forme d'expression. Ainsi, il est possible de s'approprier une représentation d'un quartier et un *gameplay* afin de fournir un propos nouveau, de faire réagir ensemble chaque composante de ce détournement de manière différente que prise chacune séparément. Si le *gameplay* semble plus

1 DEBORD G., « L'Architecture et le Jeu ». *Potlatch*. 05/1955, n°20-30, pp189-191. In : Oeuvres. Paris : Gallimard, 2006, 1904p.

2 DEBORD G., *Oeuvres*. Paris : Gallimard, 2006, pp1317-1325

secondaire dans cette approche, il apparaît tout de même comme une aménité possible au service du discours du joueur.

De cette manière, nous avons pu mettre en avant le jeu-vidéo comme un média partagé entre un *gameplay* comme expérience et une représentation, un propos appropriable et « détournable » en vue de lui donner un sens nouveau, y compris à une représentation urbaine ou territoriale. Le jeu-vidéo et l'expérience subjective qu'il propose ne semble pas si facilement mobilisable comme outil de relevé urbain. En effet, la nécessité de représenter crée une distance entre l'expérience proposée et le contexte représenté. D'un autre côté, la représentation assumé par le média peut nourrir une démarche de détournement comme un outil utilisable au service d'un projet.

## Confronter les représentations

Comparer les représentations peut permettre d'approfondir les observations faîtes vis-à-vis de la dérive ou de la carte mentale. En effet, nous avons constaté que bien que ces outils tendent à traduire la particularité d'un point de vue sur la ville ou un quartier lors d'un relevé, la comparaison avec le jeu-vidéo comme proposition d'expérience subjective se heurtait à la nécessité d'en représenter le contexte. Confronter les représentations visent donc à comparer deux éléments de même nature : le jeu-vidéo et des représentations issues de cartes mentales et de relevés psychogéographiques venant de dérives. Ce qui apparaît comme étant le plus frappant réside dans une dichotomie entre ce qui appartient à la représentation et ce qui est sciemment non représenté. En effet, si on compare l'analyse en plan d'un donjon de *The Legend*

*of Zelda : Ocarina of Time* et le plan modifié par Guy Ernest Debord de la ville de Paris pour produire Naked City ou discours sur les passions de l'amour[1], on peut repérer certaines similitudes. Chaque pièce du donjon, représenté développe une ambiance particulière et une attente particulière vis-à-vis du *gameplay*. Ces pièces, uniquement modélisées et texturées de l'intérieur ressemblent à des pôches de représentations, d'aménités au milieu d'un vide non défini. Hors, ce vocabulaire se rapproche de celui utilisé par Guy Ernest Debord avec les unités d'ambiances. De même chaque unité d'ambiances comme chaque salle est reliée à une autre par un lien, une pente psychogéographique. Afin d'aller plus loin dans la comparaison avec la dérive, observer le menu de sélection de niveau du titre *Tonic Trouble*[2]. Ici, chaque niveau est représenté comme une unité d'ambiances à part entière avec son propre vocabulaire musical, architectural et ses propres mécaniques de *gameplay*. Cette carte possède un double intérêt car elle représente le moyen de passer d'un niveau de jeu à l'autre, pour apporter un élément de comparaison, cela revient à choisir quelle unité d'ambiances de Paris explorer directement à partir du plan de Guy Ernest Debord. D'autres jeux utilisent d'autres vocabulaires. Ainsi *Mini-métro*[3] va proposer une représentation de la ville minimaliste tout à fait comparable à une carte mentale. On retrouve comme figuré en commun l'utilisation de points de différentes nature et le maillage d'un réseau viaire autour de ces points. Cette représentation se rapproche beaucoup

1 DEBORD G., « Quatrième expérience du M.I.B.I (plan psychogéographiques de Guy Debord) ». *The Naked City, Illustration de l'hypothèse des plaques tournantes en psychogeographique*. 05/1957 pp289-290. Oeuvres. Paris : Gallimard, 2006, 1904p

2 «Tonic Trouble», *Ubisoft,* 31/08/1999

3 «Mini-Métro», *Dinosaur Polo Club*, 06/11/2015

des cartes issues de la démarche artistique de Jeremy Wood. Cet artiste rend compte de ses explorations territoriales et urbaines sous la forme de cartes. Cette méthodologie se rapproche à la fois d'un compte-rendu de dérive et d'une carte mentale. Certains jeux-vidéo comme *Dragon Age Inquisition*[1] ou *Door Kickers* [2] proposent ce même vocabulaire. De plus, certains jeux-vidéo proposant un « brouillard de guerre » là où le joueur n'a pas encore exploré donnent à voir une représentation à mi-chemin entre la carte mentale et le plan psychogéographique des situationnistes de l'Internationale Lettriste. L'ensemble de ces exemples fournis des éléments qui permettent de rapprocher le jeu-vidéo, la dérive et la carte mentale par l'approche de la représentation. Si la représentation semble être un motif de différenciation vis-à-vis de la comparaison entre des études d'expériences subjectives, elle apparaît pourtant comme un élément de rapprochement par un changement d'approche en l'assumant comme caractéristique indissociable du média.

1 «Dragon Age Inquisition», *BioWare,* 20/11/2014
2 «Door Kickers», *KillHouse Games,* 20/10/2014

## Les limites de la représentation ; la société du spectacle.

Dans l'ouvrage *La Société du Spectacle*[1], Guy Ernest Debord établi une critique à l'encontre de la société qui lui est contemporaine, de son organisation et de son fonctionnement. Il va aussi produire un film homonyme, un détournement sous la forme de collage de films existant sur lequel une voix va réciter le propos de l'ouvrage d'un ton monocorde. Les images collées sont dépossédées de leur sens premier pour illustrer les propos du narrateur. Ce qui transparaît au travers de ce cet ouvrage et qui apporte des éléments à notre réflexion est une critique constante de la représentation face à la réalité du vécu et des expériences subjectives.

« *1. Toute la vie des sociétés dans lesquelles règnent les conditions modernes de production s'annonce comme une immense accumulation de spectacles. Tout ce qui était directement vécu s'est éloigné dans une représentation*[2]. »

La lecture de cette ouvrage se teinte d'un niveau de lecture supplémentaire vis-à-vis du jeu-vidéo. En effet, ce média défini comme hallu-simulation par

1 DEBORD G., *La Société du Spectacle*. Paris : Gallimard, 1992, 208p.
2 DEBORD G., op. cit. p15

mathieu Triclot[1] joue sur cette limite entre simulation, incarnation et vertige que Guy Ernest Debord dénonce dans son ouvrage.

« *2. Les images qui se sont détachées de chaque aspect de la vie fusionnent dans u cours commun, où l'unité de cette vie ne peut plus être rétablie. La réalité considérée partiellement se déploie dans sa propre unité générale en tant que pseudo-monde à part, objet de la seule contemplation, la spécialisation des images du monde se retrouve, accomplie, dans un monde de l'image autonomisée où le mensonger s'est menti à lui-même. Le spectacle en général, comme inversion concrète de la vie, est le mouvement autonome du non-vivant.* [2]»

Ainsi, selon Guy Ernest Debord, le jeu-vidéo, en tant que représentation, semble incarner une coupure entre des actions dans une représentation et des actions et un vécu réel. Les images du jeu-vidéo se substituant à la réalité, elles coupent le joueur du vécu réel. Cette critique est importante car elle met en avant les limites que nous avions repéré précédemment en comparant jeu-vidéo, dérive et carte mentale. Une autre facette de cette critique se développe dans l'isolation des receveurs et émetteurs les uns des autres. En effet, dans le cas du jeu-vidéo, le multijoueur en ligne ou le jeu seul peuvent contribuer à isoler physiquement les joueurs les uns des autres, bien que ceux-ci puissent jouer sur un même serveur. Jouer à plusieurs en un même endroit ou le recours au métajeu ont montré

1 TRICLOT M., op. cit.
2 DEBORD G., op. cit. p15

des réponses existantes qui confirment et tentent de solutionner cette limite mise en avant par Guy Ernest Debord.

« *18. Là où le monde réel se change en simples images, les simples images deviennent des êtres réels, et les motivations efficientes d'un comportement hypnotique. Le spectacle, comme tendance à faire voir par différentes médiations spécialisées le monde qui n'est plus directement saisissable, trouve normalement dans la vue le sens humain privilégié qui fut à d'autres époques le toucher ; le sens le plus abstrait et le plus mystifiable, correspond à l'abstraction généralisée actuelle. Mais le spectacle n'est pas identifiable au simple regard, même combiné à l'écoute. Il est ce qui échappe à l'activité des hommes, à la reconsidération et à la correction de leur œuvre. Il est le contraire du dialogue. Partout où il y a représentation indépendante, le spectacle se reconstitue.*[1] »

L'échange entre les joueurs ainsi que l'appropriation du *gameplay* comme un échange avec les créateurs du jeu-vidéo ouvrent une opportunité de réponse aux critiques de Guy Ernest Debord. Le jeu-vidéo apparaît à la fois comme un outil d'expression comme les appropriations et modifications ont pu nous le montrer ou comme l'occasion de proposer du vécu au-delà de la simulation et en complément de son *gameplay*. L'étude de ce texte nous propose donc une autre approche où le joueur doit être conscient des limites de la représentation et s'en approprie les règles pour ensuite s'en servir comme d'une ressource. Cette dimension, qui dépasse la représentation, peut nous permettre

1 Ibid. p23

d'approcher une manière d'utiliser la subjectivité de l'expérience vidéo-ludique comme un outil utilisable vis-à-vis de problématiques urbaines ou territoriales.

## Cercle magique et pièce de puzzle chez Jesper Juul

Afin d'approfondir l'appropriation d'un jeu-vidéo et l'incidence de sa pratique sur le métajeu tout comme celle du métajeu sur la pratique du jeu-vidéo, il apparaît intéressant de faire appel aux théories de Jesper Juul. Dans *The magic circle and the puzzle piece*[1] celui-ci dessine une continuité entre les théories du jeu de Johan Huizinga[2] ainsi que Katie Salen et Eric Zimmermann[3] afin de développer les échanges entre la pratique d'un jeu et le contexte extérieur qui l'entoure. Le point de départ de sa réflexion repose sur les écrits de Johan Huizinga qui établi l'espace du jeu comme séparé à la fois physiquement et psychologiquement du contexte qui l'entoure. Celui-ci cite cet espace particulier comme comparable à celui d'un rituel comme un espace dédié à la réalisation d'un acte particulier, hors des activités classiques d'un individu. On peut s'inspirer tout aussi bien du cinéma pour parler d'une suspension consentie d'incrédulité. Dans cette réflexion, autant le plateau de jeu que l'attitude des joueurs revêt une importance. Katie Salen et Eric Zimmermann vont ensuite proposer une représentation pour cet espace particulier sous la forme d'un cercle dont le périmètre est poreux en fonction des attentes de chaque joueur vis-à-vis de

1 JUUL J., « New paper: The Magic Circle and the Puzzle Piece ». *The Ludologist*. 16/03/2009, Disponible sur: https://www.jesperjuul.net/ludologist/2009/03/16/new-paper-the-magic-circle-and-the-puzzle-piece/ (Consulté le 30/05/2017)

2 HUIZINGA J., « Homo ludens ». In : *Essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris : Gallimard, 1951, 350p.

3 SALEN K., ZIMMERMANN E., *Rules of Play – Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts (USA) : MIT Press, 2003, 650p.

l'activité de jouer. Afin d'illustrer cette porosité et cette asymétrie entre les attitudes des joueurs face au contexte du jeu, Jesper Juul va résumer cette porosité en trois niveaux de questions :

À quel point est-il important de gagner ?

À quel point est-il important de faire du jeu une expérience intéressante ?

À quel point est-il important de faire du jeu une simulation sociale ?

Une négociation entre ces trois questions va aboutir à l'attitude du joueur. Cela peut amener des situations où un adulte fait exprès de perdre face à un enfant ou un joueur dont le but est de pourrir la partie des autres joueurs. En ce sens, Jesper Juul préfère une métaphore sous la forme d'une pièce de puzzle pour illustrer cette négociation constante entre le jeu, les joueurs et son contexte. Cette théorie de la porosité entre l'espace physique et psychologique dédié au jeu, le contexte et les attitudes des joueurs nous permet d'étayer notre compréhension du métajeu. Cela donne à comprendre que chaque expérience de jeu est différente, indépendamment des caractéristiques propres au jeu-lui-même.

## Les trois dimensions de l'incarnation chez Richard Bartle

Si Jesper Juul nous développe une négociation entre la pratique du jeu et les attentes du joueur, Richard Bartle, par l'étude des Multi-User Donjon (les ancêtres des MMORPG) nous aide à approcher l'évolution de cette attitude pour le joueur au fil de sa pratique du jeu-

vidéo massivement multijoueur[1]. Pour Richard Bartle, un des intérêts des MUD et MMORPG repose sur leur capacité de proposer au joueur une forme d'exploration identitaire entre son avatar en jeu et lui-même. Pour lui, chaque joueur possède des manières de s'amuser et des attentes vis-à-vis du jeu-vidéo avant même de le pratiquer. Cette proposition rejoint l'idée de pièce de puzzle donnée par Jesper Juul. Richard Bartle a ensuite proposé successivement deux modèles afin de pouvoir décrire les attentes d'un joueur face à un jeu-vidéo ainsi que leur possibles évolutions en fonction de sa pratique. Le premier modèle propose une lecture des aménités attendues par le joueur. On retrouve deux dimensions représentées par deux dualités. Action/interaction et joueurs/univers sont ces deux dichotomies. En fonction des aspirations de chacun, on peut alors trouver 4 profils de joueurs :

Les 1 *Killers* qui tuent les autres joueurs

Les 2 *Achievers* qui veulent compléter l'histoire

Les 3 *Socialisers* qui trouvent un intérêt dans les échanges sociaux

les 4 *Explorers* qui aiment explorer et découvrir le monde

À ces deux dimensions, Richard Bartle va en ajouter une troisième traitant d'une volonté implicite ou explicite, d'une action active ou passive du joueur. Cette troisième dimension fait émerger 8 profils de joueurs, plus précis que les premiers :

1 BARTLE R.,« A Self of Sense ». *Richard A. Bartle: Formal Texts*. 20/06/2003 Disponible sur: http://mud.co.uk/richard/selfware.htm (Consulté le 01/06/2017).

Les 1 *Opportunists* venus pour expérimenter le *gameplay* et l'univers proposé

Les 2 *Griefers* qui s'amusent malgré les autres joueurs, sans vouloir les embêter

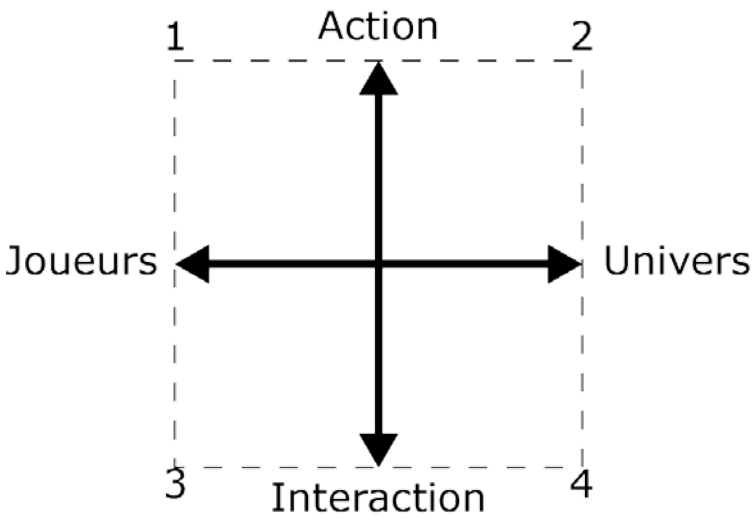
Les 3 *Hackers* qui arrivent à un niveau de compréhension supérieur du jeu-vidéo et de ses règles

Les 4 *Friends* qui restent en jeu pour être entre amis

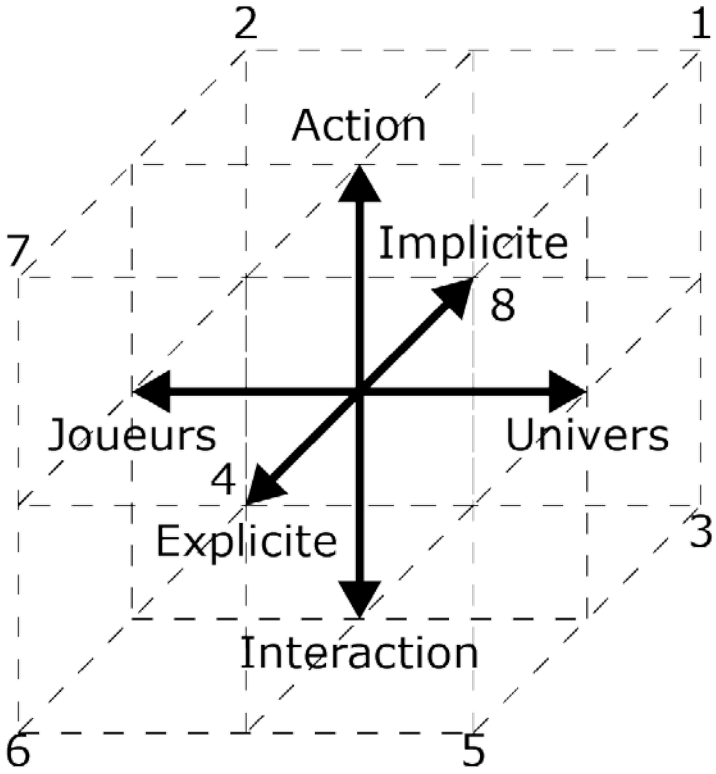
Les 5 *Scientists* qui cherchent et documentent le fonctionnement du jeu et sa culture

Les 6 *Networkers* et 7 *Politicians* qui tissent des liens entre les joueurs ou agissent sur eux

Les 8 *Planners* qui organisent des événements ou des projets




Jérémy Chauvet, Première typologie de profil de joueur selon Richard Bartle




Jérémy Chauvet, Deuxième typologie de profil de joueur selon Richard Bartle

Cette typologie assez étoffée lui permet ensuite de proposer un passage depuis une attitude vers une autre. Ainsi, en fonction des attentes implicites des joueurs lors de leur première pratique d'un MMORPG, ceux-ci ont soit un profil d'*Opportunist*, soit un de *Griefer*. Suite à leur pratique et suivant leur appropriation du jeu-vidéo, les joueurs vont se familiariser avec les différentes dimensions données précédemment, de manière plus ou moins explicite. Selon Richard Bartle, l'appropriation du jeu-vidéo passe par un cycle de découverte avec

des profils implicites puis d'appropriation par une démarche d'apprentissage explicite. Une fois le jeu-vidéo maîtrisé, le joueur va revenir sur une attitude implicite à la recherche d'autres expériences, au delà de celles prévues par le jeu-vidéo. Richard Bartle va donc nous décrire la progression de l'attitude du joueur depuis un point de départ *Opportunist* ou *Griefer* vers un profil de *friend* ou *hacker*. La prolongation de la présence du joueur dans le jeu-vidéo une fois celui-ci maîtrisé repose sur l'ajout de nouveau contenu ou la pression des pairs qui restent en jeu.

Cette dernière référence viens nous développer le fait qu'une expérience vidéo-ludique dépend de l'attitude du joueur et que dans le cas de jeux-vidéo multijoueur, les actions et interactions avec l'univers ludique ou les autres joueurs possèdent une importance dans la construction de cette attitude. Ceci représente une ouverture intéressante afin de s'approprier ou créer un jeu-vidéo dans le but d'en faire un outil mobilisable à l'échelle urbaine ou territoriale. Dans ce cas précis, ce qui apparaît le plus mobilisable, en dehors de la représentation développé plus tôt, est l'évolution des rapports humains et leur coopération ou non lors d'une action. Simuler ce type de situation lors d'un projet urbain ou territorial peut s'avérer utile pour développer une compréhension entre acteurs ou créer des groupes capables de s'approprier un aspect du projet.

**Jeux-vidéo et Territoires : du tourisme virtuel à l'empathie territoriale.**

À travers le développement et l'analyse de plusieurs études de cas, et leurs comparaisons avec des outils existants utilisés à l'échelle urbaine ou territoriale, nous avons pu mettre en avant deux caractéristiques particulières du jeu-vidéo. La première est le propos qui réunis le *gameplay* et la représentation d'un territoire ou d'une manière de vivre. La deuxième, plus complexe, repose sur le métajeu, le *superplay* et l'attitude du joueur et son évolution vis-à-vis du média et du jeu-vidéo, des liens qu'il tisse avec d'autres joueurs. Nous avons pu comparer la représentation issue du jeu-vidéo avec celles d'outils comme la dérive ou la carte mentale. Lors de l'étude de cas, nous avons pu décrire le jeu-vidéo comme un outil de représentation d'un territoire ou d'un projet de territoire. De même, nous avons pu comparer certaines représentations dans le but d'une démarche visant à expérimenter le jeu-vidéo comme une expérience subjective d'un territoire. Si le jeu-vidéo peut être le théâtre d'une dérive ou si l'expérience qu'il propose peut être représentée sous la forme d'une carte mentale, le fait que ce soit une représentation d'un contexte crée une distance entre l'expérience qu'il propose et celle qu'il représente. Cette distanciation est une possible source de biais concernant l'utilisation

du jeu-vidéo. Si du tourisme virtuel peut être possible par l'interface du jeu-vidéo, proposer une expérience subjective réaliste possède des limites

Nous avons donc développé l'expérience subjective du jeu-vidéo en essayant de la désolidariser de la représentation. De cette façon, nous avons mis en avant le métajeu et l'apprentissage de la pratique d'un jeu-vidéo comme des éléments liés à l'attitude du joueur face à l'univers représenté et aux autres joueurs. Il serait possible d'étudier ainsi certains cas que nous avons développé avec un regard neuf. En effet, indépendamment des *gameplays* et du territoire représenté, ce qui apparaît le plus pertinent de ce point de vue est de proposer une expérience capable d'aider le joueur à paser d'une attitude neutre à celle d'un acteur impliqué et informé. En travaillant sur cette ouverture et une représentation vraisemblable plus que réaliste, le jeu-vidéo apparaît comme un outil ludique capable de sensibiliser des acteurs à un projet, son organisation et le point de vue d'autres parties prenantes. Toutefois, la distanciation mise en place par la représentation entre l'expérience subjective du joueur et celle représentée ne permet pas d'aborder le terme d'empathie. Pour autant, les théories de Tim Ingold concernant l'utilisation de l'imaginaire pour mettre fin à la séparation entre nature et culture peuvent nous aider à trouver un intérêt à la représentation malgré ses limites. En effet, le joueur développe une empathie vis-à-vis des créateurs d'un jeu-vidéo pour essayer d'en comprendre le fonctionnement. En s'appuyant sur l'évolution des profils de joueurs donnée par Richard Bartle tout comme la métaphore de la pièce de puzzle de Jesper Juul, on peut supposer qu'un joueur qui s'approprie une représentation d'un territoire va indirectement analyser ce même territoire comme une

ressource de son métajeu. Ici, le jeu-vidéo semble assumer le rôle de l'imaginaire cher à Tim Ingold. Cette hallu-simulation propose un support sur lequel l'imagination du joueur peut s'appuyer pour développer une curiosité et une implication vis-à-vis d'un territoire et de ses acteurs. Cette implication n'est pas immédiate et résulte d'un attachement progressif par la pratique.

Bien que cette réflexion repose sur des études de cas, celle-ci manque de retour concernant des apports supplémentaires de la dérive, du détournement, de la carte mentale ainsi que de la métaphore de la pièce de puzzle ou de la progression de l'attitude du joueur face au jeu-vidéo. Etablir une nouvelle méthodologie d'étude de cas plus précise avec un exemple choisi pour sa pertinence et son contexte pourra amener des éléments intéressants à cette réflexion. De même, pratiquer des modes de représentation hybrides entre le jeu-vidéo et les outils des situationnistes peut donner des projets d'approfondissements et d'analyses vidéo-ludique originales. Enfin, du point de vue de l'état de l'art, de nombreuses références ont été données par les auteurs que nous avons développés. Il serait intéressant d'étudier ces références originelles afin de mieux cerner leur propos et leur contexte d'écriture. Le croisement des disciplines du jeu-vidéo, de l'urbanisme, de l'architecture et des sciences territoriales permet d'aborder des sujets divers et passionnants dont certains n'ont été qu'à peine abordés lors de notre réflexion. Nous pouvons citer l'échange entre jeu-vidéo et *data* ou le jeu vidéo comme partie et représentation d'un système de biens territorialisés.

## Bibliographie

### Livres :

ATALLAH M., INDERMÜHLE C., NOVA N., PELLET M., Collectif, *Pouvoir des jeux-vidéos : des pratiques aux discours*. Gollion (Suisse) : Infolio, 2013, 158p.

BEGOUT B., *Le park*. Paris: Allia, 2010, 160p.

BESSE J.M, TIBERGHIEN G., « Préface ». In : JACKSON J.B., *A la découverte du paysage vernaculaire*. Paris : Acte Sud/ENSP, 1984 (2003), 278p.

BOUTINET J.P, « A propos du projet de paysage, repères anthropologiques ». In : *Autour du projet*. Arles: Actes sud, Versailles : ENSP(co-edit.), 2001, 192p.

CORBOZ A., MAROT S., *Le territoire comme palimpseste et autres essais*. Besançon : Editions de l'Imprimeur, 2001, 281p.

DEBORD G., *La Société du Spectacle*. Paris : Gallimard, 1992, 208p.

DEBORD G., *Oeuvres*. Paris : Gallimard, 2006, 1904p.

DI MEO G. *Géographie sociale et territoire*. Paris : Nathan Université, 2001, 317p.

FRIEDMAN Y., *L'Architecture mobile vers une cité conçue par ses habitants*. Paris-Tournai: Casterman, 1970, 170p.

HALL E.T., PETITA A., CHOAY F., *La dimension cachée*. Paris: Points, 2014, 254p.

RAFFESTIN C. « Ecogénèse territoriale et territorialité ». In : AURIAC F., BRUNET R. (dir) *Espaces, jeux et enjeux*. Paris : Fayard, 1986, 343p.

INGOLD T., MADELIN P., *Marcher avec les dragons*. Bruxelles: Zones sensibles, 2013, 384p.

JACKSON J.B., MAROT S., *De la nécessité des ruines et autres sujets = The necessity for ruins and other topics*. Paris: Linteau, 2005, 195p.

LE BERRE M., « Territoires ». In : BAILLY A., FERRAS R., PUMAIN D. (dir), *Encyclopédie de Géographie*. Paris : Economica, 1992, 1168p.

MIRC S., *Légendes urbaines*. Châtillon (Hauts-de-Seine) : Pix'n Love, 2010, 226p.

RUFAT S., TRE MINASSIAN H., *Les jeux vidéos comme objet de recherche*. Paris : Questions théoriques, 2011, 197p.

TRICLOT M., *Philosophie des jeux-vidéo*. Paris : La Découverte, 2011, 252p.

## Thèses / Mémoires :

BINARD J., HALGAND M.P., (dir) *ArchCraft : une immersion dans le monde de Minecraft vu à travers le prisme de l'architecture* [en ligne]. Sciences de l'Homme et Société / Architecture, aménagement de l'espace. Nantes : Ecole Nationale Supérieure d'Architecture de Nantes, 2015, 62p. Disponible sur : https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01284410/document (Consulté le 01/06/2017).

LADERRIERE A., EBERSOLT G., (dir) DUCHÊNE F., (dir) *L'apport de l'Architecte dans l'Espace du Jeu Vidéo*[en ligne]. Sciences de l'Homme et Société / Architecture, aménagement de l'espace. Grenoble : ENSAV, 2013/2014, 48p. Disponible sur: http://alpha-gamma.fr/publications/M%C3%A9moire-AlexisLaderriere.pdf (consulté le 01/06/2017).

LOWRY E., EBERSOLT G., (dir) DUCHÊNE F., (dir) *L'apport du Jeu Vidéo à l'Architecture et à l'Architecte* [en ligne]. Sciences de l'Homme et Société / Architecture, aménagement de l'espace. Grenoble : ENSAV, 2013/2014, 44p. Disponible sur: http://alpha-gamma.fr/publications/M%C3%A9moire-AlexisLaderriere.pdf (Consulté le 01/06/2017).

RANCOEUR P., PAQUOT T., (dir) *Urbanisme et Jeux vidéos: Analyse et déconstruction des city builders*. Sciences de l'Homme et Société / Urbanisme, aménagement de l'espace. Paris : Institut d'Urbanisme de Paris, 2013, 69p.

## Articles de revue :

Collectif, « Data-Driven Cities, Zoom sur les Chief Data Officers - Comment optimiser les villes par la data ? ». *La Fabrique de la Cité* [en ligne]. 2015, 52pp, Disponible sur : https://www.lafabriquedelacite.com/fabrique-de-la-cite/data.nsf/951F68AEB0B75B1CC1257E0F003225D2/$file/etude_def_urbandata2.pdf (Consulté le 01/06/2017).

DEBORD G., « L'Architecture et le Jeu ». *Potlatch*. 05/1955, n°20-30, pp189-191. In : Oeuvres. Paris : Gallimard, 2006, 1904p.

DEBORD G., « Introduction à une critique de la géographie urbaine ». *Les lèvres nues*. 09/1955, n°6, pp204-209. In : Oeuvres. Paris : Gallimard, 2006, 1904p.

DEBORD G., « Position du continent contrescarpe ». *Les lèvres nues*. 11/1956, n°9. In : *Oeuvres*. Paris : Gallimard, 2006, pp263-266

DEBORD G., « Quatrième expérience du M.I.B.I (plan psychogéographiques de Guy Debord) ». *The Naked City, Illustration de l'hypothèse des plaques tournantes en psychogeographique*. 05/1957 pp289-290. Oeuvres. Paris : Gallimard, 2006, 1904p.

DEBORD G., « Théorie de la dérive ». *Les lèvres nues*. 11/1956, n°9. In : *Oeuvres*. Paris : Gallimard, 2006, pp251-256

DI FILIPPO L., « Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois».*Questions de communication* [en ligne]. 2014, vol. 25, pp. 281-308. Disponible sur: http://questionsdecommunication.revues.org/9044 (Consulté le 01/06/2017).

SAVOY A., BUCKTON B., TESSMAN O., « 20,000 Blocks ». *ACADIA* [en ligne] 2016, 10p, Disponible sur : http://papers.cumincad.org/data/works/att/acadia16_24.pdf (Consulté le 01/06/2017).

SOUBEYRAN O., « Les occasions manquées ». *Espaces Temps* [en ligne]. 1998, vol.68, no 1, pp. 171-186. Disponible sur : http://www.persee.fr/doc/espat_0339-3267_1998_num_68_1_4332 (Consulté le 01/06/2017).

TER MINASSIAN H., RUFAT S., COAVOUX S., BERRY V., « Comment trouver son chemin dans les jeux vidéo ? Pratiques et représentations spatiales des joueurs ». *L'Espace géographique* [en ligne]. 2011, vol. 40, pp. 245-262. Disponible sur : http://www.cairn.info/revue-espace-geographique-2011-3-page-245.htm (Consulté le 01/06/2017).

TER MINASSIAN H., RUFAT S., « Et si les jeux vidéo servaient à comprendre lagéographie ? », *Cybergeo : European Journal of Geography* [en ligne] 2008, vol. Science et Toile, n°418, Disponible sur : http://cybergeo.revues.org/17502 (Consulté le 01/06/2017).

WOOD D., « Lynch Debord: About Two Psychogeographies ». *Cartographica: The International Journal for Geographic Information and Geovisualization* [en ligne]. 2010, vol. 45, no 3, pp.

185-199. Disponible sur : https://www.researchgate.net/publication/220144146_Lynch_Debord_About_Two_Psychogeographies_1 (Consulté le 01/06/2017).

ZABBAN V., « Retour sur les game studies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo ». *Réseaux* [en ligne]. 2012, vol. 3, n°173-174, pp. 137-176. Disponible sur : https://www.cairn.info/resume.php?ID_ARTICLE=RES_173_0137 (Consulté le 01/06/2017).

**Rapport de recherche :**

VON HELAND F., WESTERBERG P., NYBERG M., *Using Minecraft as a citizen participation tool in urban design and decision making*. [en ligne]. Rapport UN-Habitat, n°HS/088/15E UN-Habitat, 2015, 24p. Disponible sur: https://unhabitat.org/books/using-minecraft-for-youth-participation-in-urban-design-and-governance/ (Consulté le 01/06/2017).

**Conférences, Congrès, Communications :**

BEGOUT B., *Parcs/Camps, étude sur la forme urbaine de l'enclave dans l'imaginaire architectural et urbain à l'ère moderne*. [en ligne], 19/02/2013, ENSAG, Rediffusion sur: http://videos.grenoble.archi.fr/spip.php?article96 (Consulté le 30/05/2017).

COLON DE CARVAJAL I., *« Choix méthodologiques pour une analyse de conversation en situation de jeux vidéo ». COLDOC 2012, Traitement de corpus : outils et méthodes*. Paris, Université Paris Ouest Nanterre la Défense, 2013 pp.20-35. Disponible sur :https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00840773 (Consulté le 01/06/2017).

DEBORD G., «Projet pour un labyrinthe éducatif». *Galerie Taptoe*. 02/1957, In: *Oeuvres*. Paris: Gallimard, 2006 pp280-284

GUY E., *Dérive et psychogéographie* .[en ligne], 27/04/2013, BnF, Rediffusion sur: http://www.bnf.fr/fr/evenements_et_culture/anx_conferences_2013/a.c_130427_samedis_savoir.html (Consulté le 30/05/2017).

HIRCZAK M., MOALLA M., MOLLARD B., PECQUEUR B., RAMBONILAZA M., et al.. « Du panier de biens à un modèle plus général des biens complexes territorialisés: concepts, grille d'analyse et questions ». In: *Au nom de la qualité*, 2005, Clermont-Ferrand, Clermont-Ferrand: ENITA, 2005, pp.143-151. Disponible sur : https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00278651 (Consulté le 01/06/2017).

PHILIPPETTE T., SERVAIS O., MAZZOCHETTI J., *Anthropologie des mondes virtuels*.[en ligne], 24/04/2014, Point Culture Louvain-la-Neuve, Rediffusion sur : https://www.youtube.com/watch?v=hRThbvcXYTc (Consulté le 31/05/2017).

TRICLOT M., PARMENTIER M., *Philosophie du jeu vidéo* [en ligne]. 29/11/2016, Durée 01:54:46, Université de Lille 1, Disponible sur : http://lille1tv.univ-lille1.fr/collections/video.aspx?id=e885ad3d-2232-4b3f-9370-592dc8992705 (Consulté le 30/05/2017).

**Blog :**

AuraBlade, « Pokémon Uranium et autres victimes de la propriété intellectuelle ». *Pokémon Trash*. 20/08/2016, Disponible sur : « http://www.pokemontrash.com/2931-pokemon-fangame-uranium-nintendo-propriete-intellectuelle.html (Consulté le 06/06/2017).

BARTLE R.,« A Self of Sense ». *Richard A. Bartle: Formal Texts*. 20/06/2003 Disponible sur: http://mud.co.uk/richard/selfware.htm (Consulté le 01/06/2017).

BRAUD L., « Euro Truck Simulator 2 La France miniature ». *Merlanfrit* 10/02/2017, Disponible sur: http://www.merlanfrit.net/La-France-miniature (Consulté le 30/05/2017).

Collectif City Metric, « In 2002, Warsaw's mayoral candidates all competed in a game of SimCity – and the future president won ». *CityMetric | Home*. 11/02/2015 , Disponible sur: http://www.citymetric.com/horizons/2002-warsaws-mayoral-candidates-all-competed-game-simcity-and-future-president-won-733 (Consulté le 30/05/2017).

Collectif Les situationnistes, « Les situationnistes contre l'urbanisme ». *Zones subversives – Chroniques critiques*. 02/01/2016, Disponible sur http://www.zones-subversives.com/2016/01/les-situationnistes-contre-l-urbanisme.html (Consulté le 30/05/2017).

Collectif RLSN, « La ville, ce jeu 'massivement multijoueurs' ». *RLNS | Regards sur le numérique*. 14/06/2012, Disponible sur: https://rslnmag.fr/cite/la-ville-ce-jeu-massivement-multijoueurs/ (Consulté le 30/05/2017).

Collectif TRANSIC-CITY, « ET SI ÊTRE UN TUEUR AIDAIT A MIEUX NAVIGUER DANS LA VILLE ? ». *Transic City*. 10/06/2009,Disponible sur: http://transit-city.blogspot.fr/2009/06/et-si-etre-un-tueur-aidait-mieux.html (Consulté le 30/05/2017).

« Counter-Strike, l'histoire du Jeux-video ». *CounterStrikeFrance*. Disponible sur : http://www.counterstrikefrance.com/counter-strike.php (Consulté le 06/06/2017).

CURNIER S., « Programmer le jeu dans l'espace public ? ». *Métropolitiques*. 10/11/2014 , Disponible sur: http://www.metropolitiques.eu/Programmer-le-jeu-dans-l-espace.html (Consulté le 30/05/2017).

DEVILLARD A., « Walden ou la vie dans un jeu vidéo ». *Sciences et Avenir, l'actualité des sciences*. 01/03/2017, Disponible sur: https://www.sciencesetavenir.fr/high-tech/walden-ou-la-vie-dans-un-jeu-video_110968 (Consulté le 30/05/2017).

DE JARCY X., REMY V., « Comment la France est devenue moche ». *Télérama.fr.* 25/08/2010,Disponible sur: http://www.telerama.fr/monde/comment-la-france-est-devenue-moche,52457.php (Consulté le 30/05/2017).

DUPERREX M., « Miroirs de la ville #3 Psychogéographie ! Poétique de l'exploration urbaine ». *Actualités Archives – Urbain, trop Urbain*. 24/01/2012

Disponible sur: http://www.urbain-trop-urbain.fr/miroirs-de-la-ville-3-psychogeographie-poetique-de-l%E2%80%99exploration-urbaine/ (Consulté le 30/05/2017).

DUPERREX M., « Pratiquer la ville, pour une technologie de la dérive ». *OWNI, News, Augmented*. 20/06/2011, Disponible sur: http://owni.fr/2011/06/20/pratiquer-la-ville-pour-une-technologie-de-la-derive/ (Consulté le 30/05/2017).

FLORES VIDAL A., « Halluciner le passé multiple, et voyager dans le présent de Tokyo ». *pop-up urbain, cabinet de conseil en prospective urbaine*. 28/01/2014, Disponible sur: http://www.pop-up-urbain.com/halluciner-le-passe-multiple-et-voyager-dans-le-present-de-tokyo/ (Consulté le 30/05/2017).

GARGOV P., « Ville & jeux vidéo #6 : Villes jouables, à la croisée du monde de demain (Gaîté Lyrique) ». *pop-up urbain, cabinet de conseil en prospective urbaine*. 07/08/2012 , Disponible sur: http://www.pop-up-urbain.com/contributions/ville-jeux-video-6-villes-jouables-a-la-croisee-du-monde-de-demain-gaite-lyrique-magazine/ (Consulté le 30/05/2017).

GARGOV P., «[rebonds] Ville & jeux vidéo : le game design est un urbanisme comme les autres». *pop-up urbain, cabinet de conseil en prospective urbaine*. 17/12/2012, Disponible sur: (http://www.pop-up-urbain.com/rebonds-ville-jeux-video-le-game-design-est-un-urbanisme-comme-les-autres/) (Consulté le 10/02/2017).

GRINE E.,(Pseudo.) « Majora's Mask une douce mélancolie ». *Les Chroniques vidéoludiques – Le carnet de recherche sur le jeu vidéo d'Esteban Grine*. 10/04/2017 (réédition), Disponible sur: https://www.chroniquesvideoludiques.com/la-melancolie-de-majoras-mask/ (Consulté le 30/05/2017).

HEUTTE J., « Le FLOW : l'expérience optimale ou autotélique (Csikszentmihalyi, 1990, 2004, 2005) ». *Bloc notes de Jean Heutte*. 04/2006 (Mis à jour 19/03/2011), Disponible sur: http://jean.heutte.free.fr/spip.php?article54 (Consulté le 30/05/2017).

JUUL J., « New paper: The Magic Circle and the Puzzle Piece ». *The Ludologist*. 16/03/2009, Disponible sur: https://www.jesperjuul.net/ludologist/2009/03/16/new-paper-the-magic-circle-and-the-puzzle-piece/ (Consulté le 30/05/2017).

O'FARRELL B., « How Pokemon's world was shaped by real-world locations ». *Polygon*. 10/04/2015,Disponible sur: https://www.polygon.com/2015/4/10/8339935/pokemon-new-york-tokyo-paris (Consulté le 30/05/2017).

LAZZAROTTI O., « Habiter ». *Hypergéo*. 21/11/2015, Disponible sur: http://www.hypergeo.eu/spip.php?article652 (Consulté le 01/06/2017).

MOISAN V., « Comment la «super vision» a pris ses quartiers ». *Gamekult – Jeux vidéo PC et consoles: tout l'univers des joueurs*. 03/04/2017 , Disponible sur: https://www.gamekult.com/actualite/comment-la-super-vision-a-pris-ses-quartiers-3050794107.html (Consulté le 30/05/2017).

MOSS R., « From SimCity to, well, SimCity: The history of city-building games ». *Ars Technica* 10/11/2015, Disponible sur: https://arstechnica.com/gaming/2015/10/from-simcity-to-well-simcity-the-history-of-city-building-games/ (Consulté le 30/05/2017).

SAMSAM (Pseudo.), « Rejouer l'Histoire avec Paradox ». *Pixels – Association de culture vidéoludique*. 23/05/2017, Disponible sur: http://www.pixels-association.ch/2017/05/23/rejouer-lhistoire-avec-paradox/ (Consulté le 30/05/2017).

VAN BUREN D., « Architecture in Video Games: Designing for Impact ». *Gamasutra – The Art & Business of Making Games*. 10/12/15 , Disponible sur: http://www.gamasutra.com/blogs/DeannaVanBuren/20151012/254238/Architecture_in_Video_Games_Designing_for_Impact.php (Consulté le 30/05/2017).

VADKERTI T., « Kalos, ou l'exotisme des autres ». *Merlanfrit* 15/09/2014 , Disponible sur: http://www.merlanfrit.net/Kalos-ou-l-exotisme-des-autres (Consulté le 30/05/2017).

VAN IERSEL M., « Game Over For Architects ? ». *Failed Architecture – Researching Urban Failure*. 19/03/2013, Disponible sur: https://www.failedarchitecture.com/game-over-for-architects/ (Consulté le 30/05/2017).

**Site internet :**

Solarus | An open-source Zelda-like game engine, Disponible sur: http://www.solarus-games.org/ (Consulté le 31/05/2017).

SuperTuxKart, Disponible sur: https://supertuxkart.net/Main_Page (Consulté le 31/05/2017).

The Video Game Atlas – N64 Maps, Disponible sur : http://www.vgmaps.com/Atlas/N64/ (Consulté le 31/05/2017).

**Vidéographie & Podcast :**

Arcade, « SCRIPT – Portal 1 & 2 (1 / 2) ». *YouTube*, 17/12/2016, 27 minutes, Disponible sur :https://www.youtube.com/watch?v=Kf88Dsw5Cvg (Consulté le 31/05/2017).

BELHO, « CODEX - L'élégante profondeur déterministe du Gwent ». *YouTube*, 18/03/2017, 16 minutes, Disponible sur : https://www.youtube.com/watch?v=hSfJkoil_wQ (Consulté le 31/05/2017).

CONGY A., DE PONCHEVILLE V., « L'imaginaire historique dans les jeux vidéo ». *RCF*, 25/02/2017, 25 minutes, Disponible sur : https://rcf.fr/culture/limaginaire-historique-dans-les-jeux-video-antonin-congy (Consulté le 31/05/2017).

Damastès, « Quelques mots – Final Fantaisy XV ». *YouTube*, 31/01/2017, 5 minutes, Disponible sur : https://www.youtube.com/watch?v=_kLEUZLGVGY (Consulté le 31/05/2017).

Diptyque le podcast, « Jeu vidéo et architecture ». *YouTube*, 08/02/2017, 69 minutes, Disponible sur : https://www.youtube.com/watch?v=8lGigYqzKwU (Consulté le 31/05/2017).

DirtyBiology, « La pandémie de World of Warcraft – DBY #4 ». *YouTube*. 03/08/2014, 6 minutes, Disponible sur : https://www.youtube.com/watch?v=2Yq-I4JRH7s (Consulté le 30/05/2017).

DJOUMI R. (Rédaction), VASCONI J. (Réalisation), LA GENERALE DE PRODUCTION (Production), «BiTS - Minecraft ». *Arte*, 2016, 5 minutes, Disponible sur : http://www.arte.tv/fr/videos/067125-001-A/bits-minecraft (Consulté le 31/05/2017).

DJOUMI R. (Rédaction), VASCONI J. (Réalisation), LA GENERALE DE PRODUCTION (Production), « BiTS - Wargames ». *Arte*, 2015, 10 minutes, Disponible sur : http://www.arte.tv/fr/videos/060513-013-A/bits-wargames (Consulté le 31/05/2017).

DJOUMI R. (Rédaction), VASCONI J. (Réalisation), LA GENERALE DE PRODUCTION (Production), « BiTS - RPG level 2 ». *Arte*, 2017, 13 minutes, Disponible sur : http://www.arte.tv/fr/videos/072467-013-A/bits-rpg-level-2 (Consulté le 31/05/2017).

Ludologies, « #23 - Et s'il y avait un pont entre jeu et architecture ? ». *SoundCloud*, 10/01/2016, 87 minutes, Disponible sur: http://ludologies.tumblr.com/post/137010700603/23-et-sil-y-avait-un-pont-entre-jeu-et (Consulté le 30/05/2017).

Ludologies, « #35 - Espace ludique, espace de mixité ? ». *SoundCloud*, 16/10/2016, 59 minutes, Disponible sur: http://ludologies.tumblr.com/post/151886988043/35-espace-ludique-espace-de-mixit%C3%A9 (Consulté le 30/05/2017).

Ludologies, « #44-Quand les jeux débordent sur le réel ». *SoundCloud*, 19/03/2017, 59 minutes, Disponible sur: http://ludologies.tumblr.com/post/158588720183/44-quand-les-jeux-d%C3%A9bordent-sur-le-r%C3%A9el (Consulté le 30/05/2017).

New Esia La métropole Minecraft, « IsereCraft – Retour sur Event IRL Minecraft du 14 décembre à Grenoble ». *YouTube*. 04/02/2017, 5 minutes, Disponible sur : https://www.youtube.com/watch?v=DLNB3jWSGIg (Consulté le 30/05/2017).

Pier -re , « Recherche Universitaire et Jeu vidéo (VLOG) ». *YouTube*, 16/02/2017, 18 minutes, Disponible sur :https://www.youtube.com/watch?v=BTwwPZPf8wE (Consulté le 31/05/2017).

Plein Les Pixels, « L'Ecran En Tremble Encore - Direction artistique: des mots, des modes et des modés démodées ». *YouTube*, 21/01/2017, 27 minutes, Disponible sur : https://www.youtube.com/watch?v=ChWoKywyUTc&feature=youtu.be (Consulté le 31/05/2017).

Shesez, « Off Camera Secrets | Pokemon Snap - Boundary Break ft. The Real Professor Oak (Stuart Zagnit) ». *YouTube*. 17/06/2017, 15 minutes, Disponible sur : https://www.youtube.com/watch?v=mQLYWeQjAIw (Consulté le 17/06/2017).

Tifor, « Regard détourné sur...» The Legend of Zelda: Majora's Mask - Episode 2 (L'identité et le masque) ». *YouTube*, 30/01/2017, 8 minutes, Disponible sur : https://www.youtube.com/watch?v=ZUF6VL5si5I (Consulté le 31/05/2017).

ultralight34, « La Société Du Spectacle (1973) de Guy Debord ». *YouTube*. 10/05/2012, 97 minutes, Disponible sur : https://www.youtube.com/watch?v=eE_nu1n7-jI (Consulté le 17/06/2017).

Usul Master, « 3615 Usul - Merci Dorian - Open World ». *YouTube*, 24/06/2013, 6 minutes, Disponible sur : https://www.youtube.com/watch?v=pMKJ02nyD5A (Consulté le 31/05/2017).

vinesauce, « [Vinesauce] Vinny - Active Worlds Exploration (Are You Lost?) ». *YouTube*, 27/03/2016, 14 minutes, Disponible sur : https://www.youtube.com/watch?v=PRgATG6PUA0 (Consulté le 31/05/2017).

## Bibliographie complémentaire, pour aller plus loin :

### Livres :

CAMPBELL J., *The hero with a thousand Faces*. Princeton, New Jersey (USA) : Princeton University Press, 1972, 416p.

HALLOWELL A.I., *Culture and experience*. Philadelphie: University of Pennsylvania Press, 1955, 464p.

HEIDEGGER M., « Bâtir Habiter Penser ». In : *Essais et Conférences*. Paris : Gallimard, 1958, 352p.

HUIZINGA J., « Homo ludens ». In : *Essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris : Gallimard, 1951, 350p.

LYNCH K., *The Image of the City*. Cambridge, Massachusetts (USA) : MIT Press, 1960, 194p.

ROGER A., *Court traité du paysage*. Paris : Gallimard, 1997, 199 p.

SALEN K., ZIMMERMANN E., *Rules of Play – Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts (USA) : MIT Press, 2003, 650p.

VON BORRIES F., *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The next Level*. Boston (USA): Birkhäuser Boston, 2007, 495p.

**Thèses / Mémoires :**

ALVAREZ J., JESSEL., JP (dir) METHEL G., (dir) *Du jeu vidéo au serious game : une approche culturelle pragmatique et formelle* [en ligne]. Science de la Communication et de l'Information, Toulouse le Mirail : Université de Toulouse, 2007, 445p, Disponible sur : http://ja.games.free.fr/These_SeriousGames/TheseSeriousGames.pdf (Consulté le 30/05/2017).

GENVO S., WALTER J., (dir) *Le game design de jeux vidéos : une approche communicationnelle et interculturelle* [en ligne]. Sciences de l'information et de la communication. Metz : Université de Metz, 2009, 406p. Disponible sur : http://www.sudoc.fr/14731030X (Consulté le 01/06/2017).

GENVO S., WALTER J., (dir) *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*[en ligne]. Mémoire d'habilitation à diriger les recherches Sciences de l'Information et de la Communication. Nancy: Université de Lorraine, 2013, 232p. Disponible sur : http://www.ludologique.com/publis/HDR_SG_t1.pdf (Consulté le 01/06/2017).

OLLEVIERS M., EVENO E., (dir) *La ville et les jeux vidéo: quels liants entre réalité et virtualité?* [en ligne]. Sciences de l'Homme et Société / Urbanisme, aménagement de l'espace. Toulouse: Université Toulouse Le Mirail, 2007, 79p Disponible sur: http://

www.memoireonline.com/02/08/888/m_ville-jeux-video-liants-realite-virtualite11.html (Consulté le 30/05/2017).

**Articles de revue :**

DEBARBIEUX B., « Le lieu, le territoire et trois figures de rhétorique ». *Espace géographique* [en ligne] 1995 vol. 24, no 2, pp. 97-112. Disponible sur : http://www.persee.fr/doc/spgeo_0046-2497_1995_num_24_2_3363 (Consulté le 01/06/2017).

INGOLD T., « Culture, nature et environnement ». *Tracés. Revue de Sciences humaines* [en ligne]. 2012, vol. 22, pp. 169-187. Disponible sur: http://traces.revues.org/5470 (Consulté le 01/06/2017).

KARHULAHTI V.M, « Hermeneutics and ludocriticism ». *Journal of Games Criticism* [en ligne]. 2015, vol. 2, n° 1, pp 1-17. Disponible sur : http://library.med.utah.edu/e-channel/wp-content/uploads/2016/04/digra2014_submission_51.pdf (01/06/2017)

TREMEL L., « Les «jeux vidéo» : un ensemble à déconstruire, des pratiques à analyser ». *Revue française de pédagogie* [en ligne]. 2001, vol. 136, n°1, pp. 147-157. Disponible sur : http://www.persee.fr/doc/rfp_0556-7807_2001_num_136_1_2834 (Consulté le 01/06/2017)..

**Blog :**

NACHEZ M., « Anthropologie des Mondes Virtuels ». *Bienvenue sur Nachez.Info*. 2015-2016, Disponible sur: http://www.nachez.info/anthropologie-des-mondes-virtuels.html (Consulté le 30/05/2017).

VAN RIJMENAM M., « The Gaming Industry Turns To Big Data To Improve The Gaming Experience ». *Datafloq: Driving Innovation through Data*. 29/10/2016, Disponible sur: https://datafloq.com/read/gaming-industry-turns-big-data-improve-gaming-expe/137 (Consulté le 30/05/2017).