



**HAL**  
open science

# La ville en jeu : projections urbaines des concepteurs de jeu vidéo

Gilles Noeppel, Patrick Schmoll

► **To cite this version:**

Gilles Noeppel, Patrick Schmoll. La ville en jeu : projections urbaines des concepteurs de jeu vidéo. *Revue des Sciences sociales*, 2017, 57, pp.136-149. halshs-01999844

**HAL Id: halshs-01999844**

**<https://shs.hal.science/halshs-01999844>**

Submitted on 30 Jan 2019

**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.

## La ville en jeu

Projections urbaines des concepteurs de jeu vidéo

*The City at Stake: Urban Projections of Game Designers*

Gilles Noepfel et Patrick Schmoll

---



### Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/revss/361>

ISSN : 2107-0385

### Éditeur

Presses universitaires de Strasbourg

### Édition imprimée

Date de publication : 15 juillet 2017

Pagination : 136-149

ISBN : 978-2-86820-969-6

ISSN : 1623-6572

### Référence électronique

Gilles Noepfel et Patrick Schmoll, « La ville en jeu », *Revue des sciences sociales* [En ligne], 57 | 2017, mis en ligne le 15 juillet 2017, consulté le 12 juillet 2018. URL : <http://journals.openedition.org/revss/361>

---

Ce document a été généré automatiquement le 12 juillet 2018.

Revue des sciences sociales

---

# La ville en jeu

Projections urbaines des concepteurs de jeu vidéo

*The City at Stake: Urban Projections of Game Designers*

Gilles Noepel et Patrick Schmoll

---

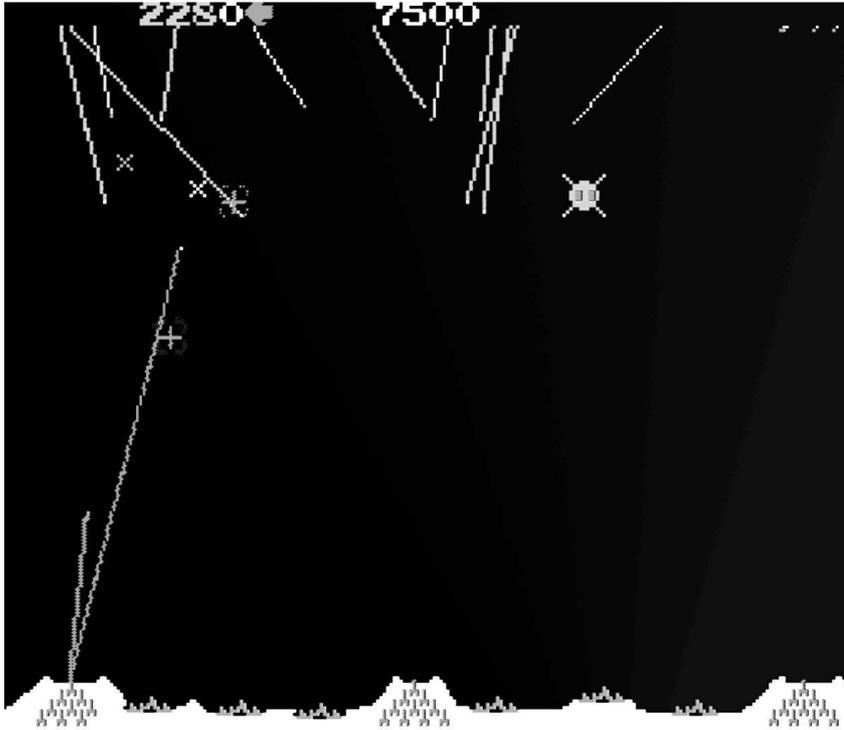
- 1 Les projets urbains et la conception de jeux vidéo sont deux domaines qui entretiennent des liens anciens, remontant pour le moins aux débuts de l'informatique graphique à la fin des années 1970. L'infographie, associée aux méthodes de simulation, permet en effet de représenter visuellement un bâtiment ou un ensemble complet de bâtiments, et de le manipuler ou d'y déplacer son point de vue. L'architecte et l'urbaniste peuvent ainsi simuler le bâti et les circulations à l'intérieur de ce dernier, pour corriger et affiner leurs approches avant de passer à la réalisation « en dur ». Les concepteurs de jeu vidéo ont très tôt récupéré cette possibilité pour concevoir, dans des univers virtuels en 3D, des bâtiments et des villes réalistes où se déroulent aventures et compétitions.
- 2 Le réalisme des représentations n'exclut cependant pas le rêve qui les sous-tend. Il existe peut-être, à cet égard, une tentation commune à l'architecte et à l'urbaniste, d'un côté, au concepteur de jeu, de l'autre, que l'on pourrait faire remonter aux jeux de maquette, mécano et autres *Lego* de notre enfance : celle du démiurge, faiseur de mondes, facilitateur de lien social, médiateur permettant à des êtres humains de vivre ensemble dans les dispositifs qu'il conçoit.
- 3 Les représentations de la ville dans les jeux vidéo, parce qu'elles expriment peut-être plus clairement, avec moins de retenue, cette tentation du démiurge, mettent ainsi en lumière ce qui est également en jeu dans un projet urbain : les représentations projectives qui y sont à l'œuvre, de la part des concepteurs, portant sur ce qu'est une ville, ce que sont les besoins de ses habitants, ce qu'il faut faire pour y répondre.
- 4 Les jeux vidéo proposent des villes de fiction, souvent fantaisistes, toujours simplifiées en raison des procédures en nombre fini qui les génèrent, et donc réductrices. *A contrario*, ces villes sont davantage investies, voire habitées, qu'une maquette d'urbaniste. Elles font interagir au sein d'un espace virtuel, non seulement des agents artificiels simulant des comportements plus ou moins intelligents, mais également les personnes réelles que sont les joueurs. Dans les jeux en ligne, en particulier, cette interaction peut impliquer des

milliers de participants coexistant dans la même partie, qui ne s'arrête jamais (Schmoll 2008, 2011). Le jeu vidéo fonctionne alors comme une microsociété que l'on peut considérer comme une simulation du social opérant au plus près de la réalité. Les architectes et urbanistes gagnent ainsi à apprendre de l'expérience des jeux vidéo, ne serait-ce que pour savoir ce qui motive des gens à venir visiter, habiter ces créations et y interagir avec d'autres.

- 5 Des échanges entre les deux domaines, de l'urbanisme et du jeu vidéo, se sont logiquement fait jour ces dernières années. En France, par exemple, Transit City, un *think tank* sur la ville et les mobilités, animé par François Bellanger, sociologue et consultant, tente de décloisonner la réflexion prospective en réunissant des acteurs de la ville d'horizons différents (immobilier, transport, architecture, design, disciplines artistiques, sociologie...)<sup>1</sup>. Pop-Up Urbain, un cabinet de prospective urbaine, a consacré plusieurs articles sur son site aux représentations de l'espace urbain dans les jeux vidéo et les mondes virtuels<sup>2</sup>.
- 6 Dans la perspective d'éclairer ce que la ville apporte au jeu en termes de gameplay, et ce qu'en retour le jeu peut apporter à la conception de projets urbains, le présent article se propose de décrire les différentes figures de la ville dans les jeux vidéo, en les organisant dans une typologie. On observera, dans une première partie, que les formes et les fonctions que prend la ville dans les jeux vidéo ont évolué par étapes, depuis les années 1970. Cette évolution des figures est certes fortement déterminée par les possibilités offertes par les techniques informatiques, mais elle accompagne également les transformations sociales, lesquelles impactent les représentations de la ville. Dans une seconde partie, nous essayerons de relire cette typologie en dégagant quelques grands axes de tension qui la structurent, pour tenter d'entrevoir les évolutions qui se dessinent, essentiellement dans le champ des jeux vidéo, mais aussi, et par contre-coup, dans celui des approches de l'urbain.

## 1. Les figures de la ville dans les jeux vidéo

- 7 Nous partirons de la typologie proposée en 2014 par Philippe Gargov<sup>3</sup>, qui s'inspire de la trame proposée en janvier 2012 par Erwan Cario lors d'un atelier d'urbanisme sur les manières de penser la ville suscitées par les jeux vidéo<sup>4</sup>.
- 8 Erwan Cario distingue quatre grandes catégories de représentations de la ville : 1. la ville-décor (1.2. ci-après), 2. la ville simulée (1.3.), 3. la ville-étape (1.4.), et 4. la ville-plateforme (1.5). Philippe Gargov y ajoute une catégorie supplémentaire, qui exprime une évolution récente, celle de la « ville jouable », où c'est l'environnement urbain réel qui est investi comme terrain de jeu (1.7.). Ces catégories nous paraissent couvrir la majeure partie des situations. Toutefois, nous leur en ajouterons deux autres. La première est en quelque sorte originelle, d'un point de vue logique et historique, puisqu'elle fait de la ville l'entité-enjeu de la partie, terme sous lequel nous la désignerons donc ici (1.1.). L'autre figure, à l'opposé, très récente, résulte de ce que l'on peut considérer comme la convergence de la ville simulée et de la ville-plateforme : il s'agit de la ville comme monde ouvert procédural (1.6.).



Ill. 1 : *Missile Command* (Atari, 1980 : capture d'écran).

## 1.1. La ville-enjeu

- 9 *Missile Command*, développé par Atari, sorti en avril 1980 sur borne d'arcade, est peut-être le premier jeu à mettre en scène des villes, à une époque où le regain de tension entre Est et Ouest fait resurgir le spectre d'une possible guerre mondiale. Il s'agit d'un *shoot 'em up* prenant pour cadre une guerre nucléaire. Le joueur doit défendre, à l'aide de batteries sol-air, des villes prises pour cibles par des missiles balistiques. Le rendu graphique avec les techniques de l'époque limite la représentation des villes à des formes approximatives, larges de quelques pixels.
- 10 Le jeu définit la ville comme une entité qu'il s'agit de protéger : elle en est l'enjeu. Le joueur est en posture surplombante de stratège, comme dans les jeux de soldats de plomb d'autrefois. Dans cette première version d'un jeu qui est de tactique plutôt que de stratégie, la ville est une unité minimaliste : elle est fixe, non évolutive, et passive (elle ne fait que recevoir des coups et n'en renvoie pas, elle ne produit rien). Cependant, à partir de cette fonction de simple pion d'emploi, la famille des jeux de stratégie va développer des versions plus élaborées de la ville.
- 11 Dans les wargames, le joueur doit conquérir des territoires, qui comprennent des villes, conçues au départ comme des cases à occuper ou à détruire. Assez vite, tout en restant une entité à protéger, la ville est conçue comme pouvant évoluer, s'étendre et prendre un rôle actif d'agent dans la partie. Elle se diversifie et produit d'autres unités : des habitants, des fournitures, des richesses, qui sont des ressources à utiliser par le joueur.
- 12 Emblématique de ce genre est la fameuse série des *Civilization* conçue au départ par Sid Meyer et développée à partir de 1991 par Micropose, et celle des *Age of Empires*, éditée à partir de 1997 par Microsoft Games Studios. Les villes sont l'élément déterminant du jeu :

elles produisent les troupes, les bâtiments, les véhicules nécessaires à alimenter les forces armées ; leur taille et leur âge déterminent le niveau culturel et scientifique de la société, qui permet de passer d'un niveau de jeu au suivant. La ville n'est donc pas seulement à défendre, elle produit des ressources pour la stratégie. Elle n'est plus un pion unique et interchangeable, mais un ensemble évolutif de composants (ill. 2).

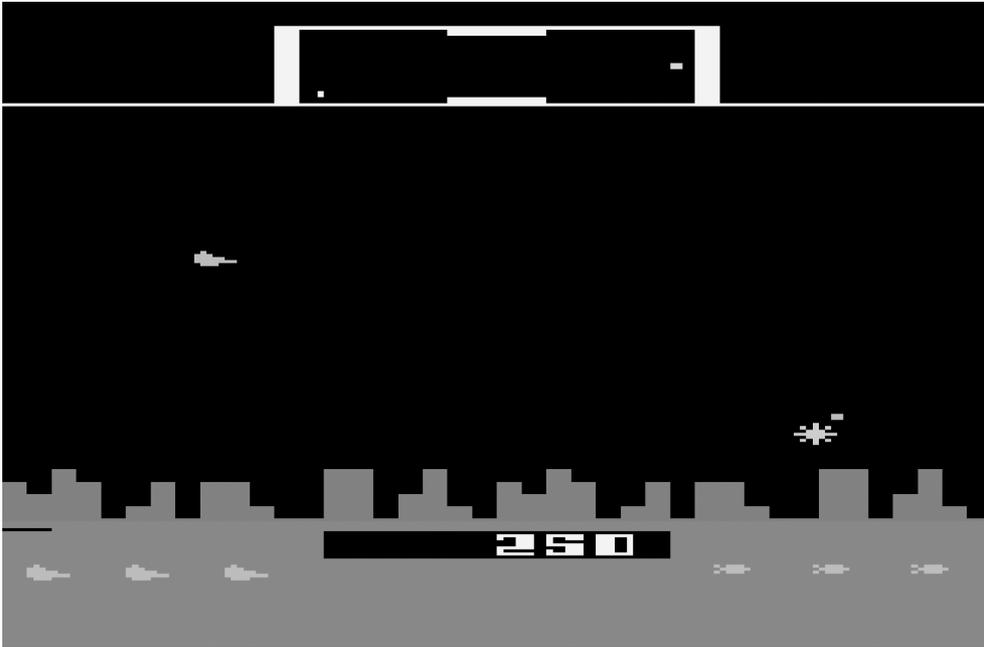


Ill. 2 : Sid Meyer's Civilization IV (2K Games & Aspyr, 2005 : capture d'écran).

- 13 Les jeux de stratégie en ligne renouvellent le genre sans modifier cette fonction de la ville, enjeu et pourvoyeuse de ressources pour sa propre défense, au service du joueur. *Mankind*, l'un des tout premiers MMORTS (Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy), édité en 1998 par le français Vibes, propose au joueur de coloniser des planètes au sein d'une galaxie, d'en exploiter les ressources, et d'y développer des villes pour les transformer.
- 14 Dans les jeux de cette catégorie, les habitants sont traités comme des unités d'action, « produites » par les villes, et servant généralement de troupes pour les batailles. Le joueur n'est pas représenté en tant que tel dans la partie. Il est un démiurge dans un jeu qui fait partie de la famille des « god games », où le joueur est une entité immanente dotée de tous les pouvoirs de décision. Il est à cet égard un urbaniste tout-puissant.

## 1.2. La ville-décor

- 15 Sorti la même année (1980) que *Missile Command*, le jeu *Defender*, développé par Williams Electronics, est pareillement un jeu de tir dans lequel il faut se défendre d'une attaque aérienne, extraterrestre en l'occurrence. Des blocs de pixels évoquent la skyline d'une ville au-dessus de laquelle s'affrontent les vaisseaux du joueur et ceux de l'envahisseur. Mais le combat se déroule entre unités aériennes, la ville en contrebas n'est pas impliquée, elle ne sert que de décor à l'action (Ill. 3).



Ill. 3 : *Defender* (Williams Electronics, 1980 : capture d'écran).

- 16 La ville-décor ne peut pas être manipulée par le joueur, elle n'a pour fonction que de plonger ce dernier dans un environnement qui contextualise l'action, crée l'ambiance. Au début des années 1980, les limites techniques réduisent la fidélité du rendu graphique. Quand la définition des écrans commence à autoriser des représentations de façades de bâtiments, ce sont alors les jeux de combats et les *beat'em up* des années 1980-1990 qui produisent pour l'époque les meilleurs représentants de ces villes-décor. Les façades sont communes à tous les quartiers populaires des grandes villes contemporaines. Quelques éléments stéréotypés en arrière-plan suffisent à situer les lieux : la statue de la Liberté pour New York, des toits en pagode pour une ville chinoise, la tour Eiffel pour Paris, etc. (Ill. 4).



Ill. 4 : *Double Dragon* (Technos, 1987 : capture d'écran).

- 17 L'environnement est celui d'une ville contemporaine. La grande vogue des jeux de combat en 2D, qui situent leur action dans les bas-fonds violents des métropoles, dure environ quatre ans, de la sortie de *Double Dragon* en 1987 à l'échec de *Street Fighter 2* en 1991 (Cassidy 2003 ; Spencer 2008), et se trouve correspondre à un pic de criminalité aux États-Unis dans la même période.
- 18 Dans les années 1990, la 3D permet de faire évoluer le décor, qui de simple arrière-plan devient un environnement englobant. Le joueur ne peut toujours pas manipuler le décor, mais il peut le parcourir. La définition s'améliore, les représentations urbaines s'approchent du photoréalisme qui fera le succès de la série des *GTA*. Ce sont les jeux de course, les simulateurs de conduite, qui sont les représentants les plus aboutis de villes-décor de cette période. Dans le même temps, la fin du monde bipolaire, le déclin américain voient émerger de nouvelles représentations de la ville. Ce ne sont plus seulement les bas quartiers qui sont l'espace sauvage du jeu, mais l'ensemble de la ville est devenu un terrain dangereux. La ville-décor, en autorisant l'immersion, évolue vers l'arène de jeu.
- 19 Dès les premiers *beat'em ups* aux graphismes encore fortement pixellisés, la ville-décor remplit déjà sa fonction qui est d'immerger le joueur à l'intérieur de l'espace urbain. À la différence de la catégorie précédente, le joueur n'est pas en surplomb de l'arène, il est représenté sur la scène par l'un des personnages, et la ville l'entoure. Les deux catégories de la ville-enjeu et de la ville-décor expriment ainsi deux positions de jeu très différentes, que l'on va voir évoluer, la première vers un approfondissement de la simulation, la seconde vers un approfondissement de l'immersion.

### 1.3. La ville-simulation

- 20 La position surplombante du joueur dans les jeux de stratégie, associée à l'évolution de la ville comme unité productrice et consommatrice, incite à approfondir la simulation, dans laquelle la ville n'est plus seulement un des agents du système, mais est le système en tant que tel que le joueur cherche à faire évoluer. L'économie de la ville est modélisée par des urbanistes dès la fin des années 1960, avec l'outil informatique (Forrester 1969, Degnan et Haar 1971, Feldt *et al.* 1972). Ces modèles permettent, en faisant varier les paramètres d'entrée, de voir ce que devient le système « ville » à la sortie. On peut ainsi jouer à produire des villes inactuelles, qui sont les meilleures possibles, les plus performantes, non pas dans le monde réel, mais dans le monde défini par les conditions de départ.
- 21 Le titre *SimCity*, dont la première version sort en 1989, propose au joueur de prendre en main le développement d'une ville, et s'impose comme l'emblème d'un genre à part entière, le « city builder » (Ill. 5). Les déclinaisons se succèdent jusqu'à maintenant (*SimCity 2013*) et inspirent des jeux apparentés comme les jeux de management des mobilités (*Cities in Motion*, édité par Paradox Interactive en 2011) et les jeux de simulation de vie comme les fameux *Sims*, développés à partir de 2000 par Maxis pour Electronic Arts, dans lesquels l'environnement habité est destiné à accueillir des habitants eux-mêmes simulés.



Ill. 5 : *SimCity 2013* (Electronic Arts, 2013 : capture d'écran). Source : <http://www2.ea.com/sim-city/images>.

- 22 La ville est dans ces modèles un système complexe, mais simplifié, si on le compare aux villes réelles chargées d'histoire et contraintes par la géographie. Le modèle génère des avenues tracées au cordeau découpant et desservant des ensembles qui évoquent davantage les mégapoles contemporaines du nouveau monde que les vieilles cités européennes. Le principe de la « simplicité » (Berthoz 2009), qui consiste à ramener à une description simple un objet complexe, ne permet pas seulement de modéliser la ville réelle. Il influence la pensée urbanistique, qui tend à imposer à la ville réelle le modèle de la ville simulée. Les projets de « smart city », ville intelligente basée sur une gestion optimale des ressources et réseaux urbains, expriment l'aboutissement de cette logique, en envisageant la ville comme programmable, au risque de voir sa complexité réduite au

jeu de variables simples et en petit nombre. L'urbaniste traite l'humain comme des « Sims » dotés de besoins objectifs quantifiables.

#### 1.4. La ville-étape

- 23 Dès lors qu'il devient possible de s'immerger dans les villes-décor, celles-ci proposent des terrains propices aux jeux d'aventure. On voit alors se développer des jeux qui scénarisent la ville de deux manières différentes, déterminant des expériences urbaines également différentes, voire divergentes. Dans les uns, la ville est un des milieux possibles du parcours ludique, lequel comprend également des passages par la campagne, la forêt, le désert, etc. Le joueur démarre en ville ou y pénètre, il y accomplit un certain nombre d'actions, mais n'y reste pas. Il en sort, éventuellement pour y revenir : la ville a un extérieur, qui fait d'elle un lieu de passage. Dans d'autres jeux, au contraire, l'expérience est tout entière contenue dans la ville qui en est l'arène : on ne peut pas en sortir, elle est le cadre obligé, indépassable de l'aventure et lui confère donc son ambiance.
- 24 Dans les jeux de la première catégorie, il est rare que la ville soit le lieu privilégié de l'aventure : elle n'est qu'une étape, et bien souvent, l'aventure se passe hors les murs. L'expression « hors les murs » s'entend dans un sens souvent plus que métaphorique. La ville-étape exprime une figure urbaine ancienne, que l'on peut faire remonter au Moyen-Âge, voire aux premières cités humaines : c'est un lieu protégé des agressions, où le joueur peut faire une pause, se ravitailler, échanger avec les autres joueurs, sachant que les combats et l'aventure se situeront hors de son enceinte protectrice. La ville-étape des jeux vidéo hérite sa fonction et ses formes des univers fictionnels des jeux de rôles d'aventure sur support papier, et antérieurement, de la littérature médiévale-fantastique dont ils s'inspirent : l'aventure a le plus souvent lieu dans les milieux sauvages, elle commence quand on quitte les limites de la ville.
- 25 De cette fonction d'espace protégé et de ressourcement, découlent des lieux et bâtiments imposés par le genre, généralement donc le jeu de rôle d'aventures (RPG) : une auberge pour dormir, une armurerie pour acquérir de nouveaux équipements, des boutiques, une place de marché pour obtenir des informations utiles pour la suite. Selon le scénario et l'univers (médiéval, fantastique, futuriste...), d'autres lieux et bâtiments servent à la mise en place de l'aventure : palais, lieu de culte, mairie, arène de combat, casino, etc. L'opposition ville-campagne recoupe l'opposition repos-aventure et est souvent marquée par des modifications du thème musical au moment du passage d'un environnement dans l'autre, avec un rythme plus rapide pour les séquences d'action, des mélodies inquiétantes à l'approche d'un danger, tandis qu'un fond plus doux, plus allègre accompagne le retour à la civilisation. Dans la série des *Legend of Zelda* (Nintendo, à partir de 1986), l'opposition est également thématifiée par l'alternance des mondes : la ville que l'on a connue paisible devient inquiétante quand on en fait l'expérience dans un monde parallèle où le mal a triomphé. Ainsi, dans l'épisode *A Link to the Past* (1991), le bourg de Cocorico (Kakariko) devient sombre dans le monde parallèle, car les bandits s'en sont emparés (ill. 6).



Ill. 6 : The Legend of Zelda: Twilight Princess (Nintendo, 2006 : capture d'écran).

- 26 La ville-étape est généralement le point de départ du jeu, et offre une possibilité de s'y réfugier en cours de partie. Mais elle est également parfois une promesse de récompense après l'aventure, une destination de fin de niveau. Dans le premier épisode de *Baldur's Gate* (Black Isle Studios, 1998), le joueur n'atteint la ville de Baldur qu'au cinquième CD.
- 27 Ces villes paisibles occultent évidemment les caractéristiques négatives qui sont aussi celles des villes réelles : délinquance, frictions avec la foule, événements désagréables... La ville est construite pour les besoins du scénario, et se réduit à ces besoins : pas de bâti décoratif au-delà de l'utile, qui ne comprend que les quelques bâtiments, bien visibles, dédiés aux rencontres que va faire le joueur. Ce n'est pas une ville construite pour y résider à demeure. Elles sont toujours assez peu peuplées par rapport à leur taille annoncée, et plus proche du bourg, voire du simple village. Les interactions avec les « habitants » sont pauvres, la plupart des personnages rencontrés répètent au joueur une seule phrase, toujours la même, comme des somnambules. Le game design masque parfois cette pauvreté par une séquence vidéo déclenchée à l'arrivée du joueur en ville, avec des plans sur une place de marché, la cohue urbaine, etc. Après cette séquence de charme, souvent utilisée dans la bande-annonce du jeu lors des campagnes de communication, le joueur est rebasculé dans l'espace de jeu. Les performances accrues des matériels et logiciels permettent également d'accroître la taille des villes, de multiplier les personnages inconnus et inutiles, les décors et les bâtiments inaccessibles, approchant ainsi les caractéristiques d'une vraie ville. La taille accrue donne aussi la possibilité de se perdre un temps dans le labyrinthe des rues, mais sans pouvoir entièrement contourner le problème de la faiblesse des interactions.

### 1.5. La ville-plateforme, ou ville-arène

- 28 La possibilité de concevoir des villes-décor à l'intérieur desquelles le joueur peut se déplacer et interagir a logiquement conduit les concepteurs de jeu vidéo à aller au-delà d'une ville-étape que l'on ne fait qu'utiliser comme centre de ressources. En enrichissant l'expérience de jeu à l'intérieur de la ville, on est donc conduit à faire de la ville elle-

même l'espace où se déroule l'aventure, qui peut ne plus sortir du cadre urbain. La ville est alors, en tant que telle, toute l'arène du jeu, et l'on n'en sort pas.

- 29 Nous reprenons de Philippe Gargov la catégorie, qu'il désigne comme ville-plateforme, mais le terme de ville-arène nous semble plus approprié à tous les cas de figure que recouvre cette catégorie. Gargov insiste en effet, dans son exposé, surtout sur les usages de la ville comme labyrinthe à trois dimensions que le joueur parcourt avec différents véhicules. À la différence des jeux de course de la ville-décor, qui suivent toujours le même tracé circulaire dans un décor urbain linéaire, la ville-plateforme permet d'emprunter toutes les rues, de grimper en hauteur sur les immeubles et le mobilier urbain pour en faire un terrain de jeu. C'est ainsi qu'en 1999, *Tony Hawk's Pro Skater* (Activision) prend place dans des environnements urbains, pour la plupart directement inspirés de lieux réels (Marseille, Venice Beach, etc.), où le skater investit la ville : toits, recoins obscurs, mobiliers urbains, au-delà des skateparks auxquels les dispositifs urbanistiques réels le restreignent habituellement. *Jet Set Radio* (Sega, 2000) propose un an plus tard de parcourir, cette fois en rollers, deux mégapoles semi-fictives inspirées de Tokyo et New York.
- 30 La pratique du « parkour » est à l'époque popularisée par le film *Yamakasi* (2001). Elle inspire d'abord la série des *Prince of Persia* (*Les Sables du Temps*, Ubisoft, 2003), avant de devenir le cœur du gameplay de la série des *Assassin's Creed* (Ubisoft, à partir de 2007), où le joueur, partiellement affranchi des dures lois de la gravité, peut sauter de toits en terrasses avant de redescendre au niveau de la rue et entrer dans les bâtiments. Le « parkour » invite à l'exploration de la ville dans ses trois dimensions, une réappropriation que met en scène le jeu vidéo. Celui-ci dévoile un usage potentiel de la ville comme terrain de jeu, exprimant une aspiration de ses habitants à se réappropriier un espace dont le ludique s'est retiré, avec la disparition des terrains vagues et la dangerosité accrue de la rue.
- 31 La ville-plateforme est cependant bien davantage qu'un terrain de jeu pour skater. La catégorie implique à notre avis l'idée que la ville est le lieu même de l'aventure, et donc son arène. Emblématique à cet égard, la série des *Grand Theft Auto* (Rockstar North et ses successeurs, à partir de 1997) inaugure un gameplay mêlant missions d'action-aventure-infiltration, conduite de véhicules, et tir en vision objective, dont les parties se déroulent dans une ville fictive remodelée à partir de villes américaines réelles. La ville, devenue le lieu de l'action, n'est plus la paisible ville-étape, mais un espace de dangers, livré aux jeux d'influence des gangs (ill. 7).



Ill. 7 : *Grand Theft Auto IV* (Rockstar Games, 2004 : capture d'écran).

- 32 En devenant le lieu de l'aventure, la ville doit se prêter aux exigences du dispositif : alors que, environnant la ville-étape, c'est la campagne qui est un espace dangereux, dans la ville-arène, c'est l'environnement urbain qui est l'espace du danger. Les villes qui servent de modèle sont alors plus volontiers des villes contemporaines que des images nostalgiques du passé. Plus précisément, ce sont des quartiers et faubourgs mal famés de ces villes, comme dans *GTA*. Ou bien ce sont des visions dystopiques de villes telle qu'elles existeraient à la suite d'un cataclysme (genre post-apocalyptique, avec vampires, mutants ou zombies selon le type du désastre) ou du fait de l'effondrement des structures sociales sous l'effet d'un techno-capitalisme débridé (visions technofuturistes de Paris dans *Remember Me* de DontNod, édité par Capcom en 2013).
- 33 Alors que la ville-étape, volontiers utilisée dans les RPG, s'étaye sur l'imaginaire des villes médiévales et antiques, la ville-arène se nourrit des peurs contemporaines concernant le présent et le futur. Elle est donc réaliste, renvoie aux villes réelles dont elle s'inspire. Utopie ou dystopie, elle exprime le rapport que les joueurs, devenus en majorité des urbains sur une planète qui s'urbanise, entretiennent à la ville, mais aussi à la société.
- 34 Le réalisme de la ville-arène se prête en effet à des passages de frontière entre réalité et fiction, et ce dans les deux sens. La réalité investit la ville fictionnelle : les panneaux publicitaires font l'article de vrais produits, par souci de réalisme, mais aussi parce que, comme au cinéma, les grandes enseignes paient pour être présentes dans le spectacle. Et, d'une façon générale, les décors sont construits à partir de captures d'images de villes réelles. En sens inverse, les applications transmédia permettent d'investir la ville réelle comme terrain de jeu et espace de fiction (voir *infra* 1.7.). Un double mouvement se dessine ainsi, manifestant un rapport ambigu des citoyens à l'urbanité : tantôt s'exprime la tentation d'échapper à la réalité pour la reconstruire ailleurs, dans la fiction ; tantôt s'exprime au contraire la volonté de se réappropriier la réalité en la ré-enchantant, également par la fiction.

## 1.6. La ville-monde

- 35 Ce que nous appelons ici, pour faire bref, ville-monde, devrait plus rigoureusement être qualifié de ville comme « monde virtuel ouvert procédural ». La ville-monde résulte de la convergence des procédés de simulation et d'immersion, en réponse aux attentes laissées en suspens par les approches de la ville, respectivement, en vision objective et en vision subjective. La ville-enjeu, pion d'emploi vu en surplomb, et sa déclinaison en ville simulée, laisse en effet le joueur sur l'envie d'entrer dans la ville qu'il crée et la visiter, comme il le ferait dans une ville-décor. La ville-décor, a contrario, autorise cette immersion mais le joueur ne peut manipuler le décor, ajouter ou enrichir l'environnement, comme dans la ville simulée. Faire de la ville un monde complet, que l'on peut à la fois construire et habiter : tel est le concept d'un monde ouvert procédural.
- 36 Le monde ouvert, dans le domaine du jeu vidéo, est un concept de level-design dans lequel le joueur a la possibilité de parcourir l'espace virtuel du jeu en disposant des moyens d'agir sur plusieurs facteurs. Dans les mondes ouverts dits « statiques », les concepteurs du jeu gardent la main sur la génération du monde, qui est créé manuellement. À la différence d'un gameplay linéaire, le joueur peut choisir de partir dans n'importe quelle direction, c'est l'univers de jeu qui s'adapte à ses choix et en calcule les conséquences : ainsi en est-il de la série des *GTA*, par exemple, dans lesquels on peut choisir de ne pas effectuer les missions proposées, et de plutôt voler un véhicule au hasard, parcourir les rues en écrasant des passants ou en leur tirant dessus, avant d'être arrêté par la police. Le jeu n'a pas de parcours, ni de fin, préétablie. Dans les mondes ouverts dits « procéduraux », des algorithmes de génération procédurale permettent la création aléatoire d'un monde nouveau à chaque début de partie, qui s'enrichit au fur et à mesure de la progression du joueur.
- 37 Le principe du monde ouvert et les algorithmes de génération procédurale ont été utilisés très tôt dans la conception de jeux vidéo, en particulier dans les univers persistants en ligne : dès les débuts de la série des *Ultima* (Origin Systems, à partir de 1981, puis Electronic Arts). La série des *Elder Scrolls* (Bethesda Softworks, à partir de 1994) recourt régulièrement aux mondes ouverts qui permettent de proposer un espace de jeu équivalent à la superficie des îles Britanniques. Le jeu de stratégie et de commerce spatial *Mankind* (Vibes, 1998) se déroule dans une galaxie générée par ordinateur dont il est matériellement impossible à un joueur de visiter l'ensemble des centaines de milliers de planètes qui le composent.
- 38 Les villes de ces mondes ouverts demeurent cependant, soit des simulations, soit des décors, tant que les algorithmes de génération procédurale restent entre les mains des concepteurs. Les décors sont imposés, et procèdent d'une vision classique, partagée par nombre d'architectes et d'urbanistes, dans laquelle le concepteur définit la ville, et l'habitant se contente d'y vivre, sans avoir de prise sur elle.
- 39 Le pas vers un monde complet est franchi quand ces algorithmes permettent aux joueurs d'agir sur les éléments constitutifs du monde. C'est le cas du jeu *Minecraft*, créé au départ, en 2009, par le Suédois Markus Persson, puis développé à partir de 2011 par le studio Mojang. Le système de jeu plonge le joueur dans un monde créé dynamiquement, composé de blocs, de différents matériaux représentant de la terre, du sable, de la pierre, de l'eau, des arbres, des animaux, etc. Le joueur peut modifier ce monde à volonté en y ajoutant ou supprimant des cubes, bâtissant des constructions avec une liberté qui n'est

restreinte que par quelques règles qui en assurent la cohérence, et il doit tenter de survivre le plus longtemps possible compte tenu de l'existence d'entités hostiles (Ill. 8).



Ill. 8 : La cathédrale de Strasbourg reconstituée dans *Minecraft* (Mojang, 2011 : réalisation de Clément Raimbault, 2016).

- 40 Le concept est celui d'un « bac-à-sable » comparable aux jeux de cubes d'autrefois et aux *Lego*, se prêtant à des interactions à l'intérieur des constructions ainsi réalisées. Des villes s'élèvent dans *Minecraft*, qui sont des simulations comme dans un city-builder, mais à l'intérieur desquelles le joueur interagit avec d'autres et avec des personnages non-joueurs générés par les règles procédurales.
- 41 *Minecraft* est sans doute emblématique en ce que le concept fait apparaître la catégorie de la ville-monde dans le jeu vidéo. Mais il faudrait inclure dans cette catégorie le cas d'univers persistants qui, sans être proposés comme des jeux, ont très tôt anticipé cette envie des participants d'agir sur l'environnement de leurs échanges.
- 42 Dès 1986, *Habitat* permet à des participants en ligne de créer leur maison dans un espace en 2D, tableau par tableau. Par la suite, avec l'arrivée de la 3D, *Le Deuxième Monde*, créé par Canal+ Multimédia, propose entre 1996 et 2001 une reconstitution de quelques quartiers de Paris, dans lesquels il est possible aux internautes de se rencontrer par le biais d'un avatar. Ce monde virtuel, qui est pensé comme un espace de rencontres plutôt que comme un jeu, commercialise pour la première fois des boutiques créées sur mesure pour des marques. Cryonetworks, qui a assuré le développement du projet, lance en 1999 *Cryopolis*, site vitrine de sa technologie Scol, un langage de programmation de sites Internet en 3D. *Cryopolis* est une cité virtuelle en 3D qui se résume à une place publique et quelques bâtiments, mais qui bénéficie d'une animation par l'équipe de la société (Ill. 9).



Ill. 9 : *Habitat* (Quantum Link, 1986 : capture d'écran).

- 43 Aujourd'hui, la figure la plus connue de ces mondes virtuels habités est *Second Life*, de Linden Lab, dont le succès tient à ce que le développeur y permet aux participants de pouvoir interagir avec d'autres dans l'univers et de co-construire celui-ci avec eux. Les utilisateurs peuvent créer le contenu du jeu : vêtements, bâtiments, objets, animations et sons, etc., ainsi qu'acquérir des parcelles de terrain dont ils obtiennent la jouissance en utilisant une monnaie virtuelle vendue par Linden Lab. Après avoir connu une grande médiatisation en 2003-2007, divers acteurs commerciaux et institutionnels s'y étant inscrit pour y être présents, l'univers fait moins parler de lui depuis, mais reste pérenne (Ill. 10).



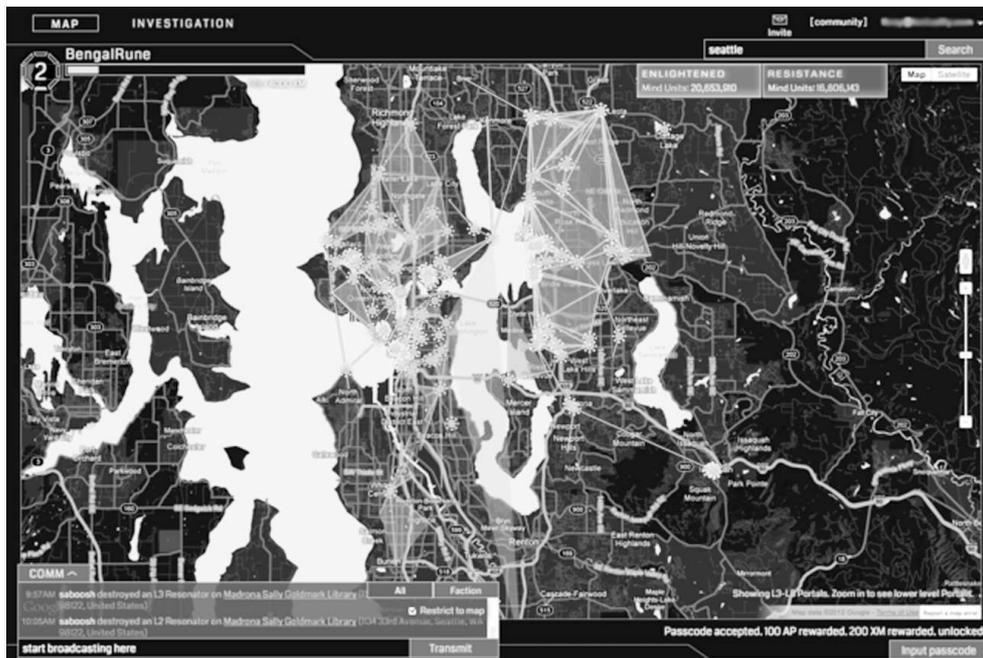
Ill. 10 : *Une ville dans Second Life* (LindenLab, 2003 : capture d'écran).

- 44 Ces univers ne sont pas des jeux par destination, l'espace étant investi par des entreprises qui l'utilisent comme vitrine ou site commercial. Mais l'irréalité, le fait que ce n'est pas « pour de vrai », est une des caractéristiques majeures d'un jeu et *Second Life* est de fait pratiqué comme tel par nombre de participants. Ces univers sont des héritiers de la ville-étape, et au-delà, de la ville-décor, à laquelle ils ajoutent cette possibilité d'agir sur le décor.

## 1.7. La ville transmedia

- 45 La ville-arène, en usant des représentations utopiques ou dystopiques de villes réelles et contemporaines pour en faire le terrain de l'aventure, annonce le stade suivant, qui est d'importer davantage encore de réalisme dans l'univers fictionnel, ou en sens inverse, de subvertir la frontière entre fiction et réalité, pour investir la ville réelle.
- 46 Philippe Gargov conclut la présentation de sa typologie en annonçant l'une des orientations qui se dessinent, et qui est en fait un type en soi : la convergence de l'immersion fictionnelle avec des formes de réappropriation de la ville réelle. L'arrivée de supports mobiles (téléphones, tablettes), permettant de se connecter *in situ* avec des repères dans la ville ou avec d'autres joueurs, soit par QR-code, soit par géolocalisation, permet d'envisager des formes de jeu transmedia ou en réalité alternée.
- 47 Cette figure a des précurseurs dans les jeux qui se déroulent en terrain urbain : les jeux de rôles « grandeur nature », et le « jeu des assassins ». Dans ce dernier, chaque joueur a pour mission d'en assassiner un autre à l'aide d'armes factices et sait qu'il est la cible d'un autre qu'il ne connaît pas. Le terrain de jeu s'étend sur l'ensemble de la ville, à l'exclusion de certains bâtiments publics, lieux de culte, etc. Pervasif, le jeu envahit l'espace physique de la vie quotidienne, est intégré aux activités journalières de chacun, et peut durer plusieurs jours, voire des semaines, jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un survivant. L'association StreetWars organise chaque année dans certaines villes, dont Lyon et Paris, des parties qui réunissent 300 à 500 participants et durent un mois. La gestion du jeu se fait via un site Internet.
- 48 Dès lors que les techniques de communication par supports mobiles ont commencé à faire partie des outils utilisés dans ces jeux en présence, ils ont fait basculer ces derniers dans l'univers des jeux vidéo. Les premiers jeux par géolocalisation appliquent les codes traditionnels du jeu vidéo (conquête de nouveaux territoires, affrontement contre une équipe ennemie) à la ville réelle. Le tout premier jeu géolocalisé par téléphone, *Mogi*, développé par le français Newt Games en 2003 pour l'opérateur de téléphonie mobile japonais KDDI, s'est joué à Tokyo (Borries *et al.* 2007). Il s'agissait de collecter des objets virtuels et il était possible de communiquer en réseau. Plus récemment *Meatspace Invasion* (C4M et Mekensleep, 2012) invite le joueur à repousser une invasion alien en traquant des monstres dans la ville, monstres dont la proximité est signalée par le téléphone portable géolocalisé.
- 49 *Ingress* est un jeu en réalité alternée massivement multijoueurs développé en 2013 par Niantic, une filiale de Google, pour les appareils Android et qui fonctionne depuis 2014 sur iOS. Les joueurs, répartis en deux factions opposées sur la planète, s'affrontent pour contrôler les portails d'accès à une matière exotique. S'appuyant sur les cartes du monde réel de Google Maps, où sont figurés les objectifs et les progressions des factions, le jeu

implique de se déplacer physiquement sur le terrain pour agir sur le monde du jeu (Ill. 11).



Ill. 11 : La carte de Seattle, Washington, dans le jeu *Ingress* (Google & Niantic Labs, 2012 : capture d'écran). Les portails virtuels (polygones), les liens (lignes reliant les polygones) et les territoires contrôlés se superposent sur une carte géographique réelle via Google Maps.

- 50 D'autres projets, comme la Google Glass, annoncent le potentiel de la réalité augmentée, superposant à la réalité une image de fiction, permettant de voir dans la rue des personnages visibles uniquement par lunette ou écran de tablette ou de téléphone. Le jeu sur téléphone mobile *Pokémon Go* est lancé au cours de l'été 2016 par The Pokemon Company et Nintendo, conjointement avec Niantic, qui apporte son savoir-faire issu d'*Ingress*. Le joueur, géolocalisé par son téléphone, se déplace avec ce dernier et observe les environs sur son écran jusqu'à une certaine distance. Les éléments du jeu (Pokémons, Pokéstops et arènes) qui sont à sa portée s'affichent en surimpression de l'environnement réel. Il peut ainsi parcourir la ville, capturer des Pokémons ou combattre sur des places ou dans des jardins publics investis comme arènes (Ill. 12).



Ill. 12 : *Pokémon Go* (The Pokemon Company & Niantic, 2016 : capture d'écran de smartphone). Le joueur utilise son smartphone pour visualiser les Pokémon en surimpression dans l'espace urbain réel.

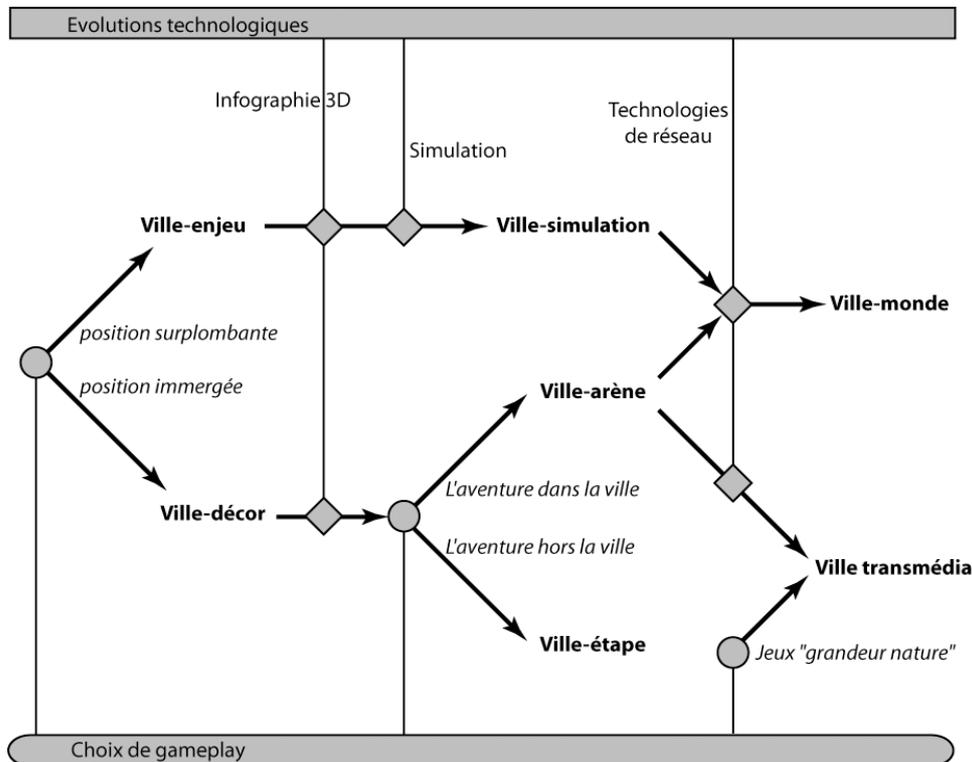
- 51 *Pokémon Go* est un jeu manifestement conçu pour un environnement urbain. Il y a peu d'arènes et peu de Pokémon à attraper à la campagne. Le principe du jeu reste dans ses grandes lignes celui d'*Ingress*, mais la sollicitation de l'univers largement connu des Pokémon l'ouvre au grand public : au cours de la conférence Apple du 7 septembre 2016, Niantic annonce que le jeu a été téléchargé 500 millions de fois dans cent pays différents<sup>5</sup>. Le jeu, comme *Ingress*, incite le joueur à explorer du regard les structures environnantes, car elles recèlent des items qu'il lui faut trouver, et l'amènent ainsi à découvrir des quartiers, ou des détails du bâti qui lui échappaient jusque-là dans ses déplacements quotidiens.
- 52 La transmédialité en tant que telle n'implique pas nécessairement le parcours dans la ville réelle. Elle consiste dans le recours combiné à plusieurs médias sur lesquels se décline un même univers narratif. Mais le déplacement physique, impliqué par le recours à la géolocalisation, aux QR-codes et à la réalité augmentée, confère au jeu un réalisme supplémentaire. En retour, la réalité est investie de propriétés fictionnelles qui permettent de voir la ville autrement, et de la réinvestir différemment.
- 53 La force du transmédia est de révéler que l'espace du jeu n'est pas dans le support utilisé, que celui-ci soit un terrain de jeu physique ou un média numérique : quand le support est distribué entre plusieurs médias, il apparaît que c'est la narration qui crée l'univers, et que celui-ci réside dans l'imaginaire partagé des joueurs. Ainsi la ville des jeux vidéo n'est pas contenue dans les algorithmes du jeu, mais dans la représentation que les joueurs en ont et qui émerge de leurs échanges. On peut en déduire que la ville réelle également, qui devient ici l'un des lieux du jeu, présente cette même consistance qui, au-delà de la solidité de son bâti, est celle d'une représentation partagée<sup>6</sup>.

## 2. Taxinomie

54 De la tentative qui précède de décrire des types, nous tirerons deux séries d'enseignements. D'une part, l'évolution de ces types dans le temps résulte de déclinaisons et recombinaisons entre eux, que l'on peut représenter schématiquement sous forme d'un arbre génératif. D'autre part, dans une perspective taxinomique, on peut voir dans cette évolution les effets dans le temps d'un certain nombre de facteurs permanents dont les interactions définissent un champ. L'évolution des matériels et des logiciels vers toujours plus de puissance de calcul, de réalisme des représentations, de convivialité de l'ergonomie, joue à cet égard un rôle essentiel. Mais ce sont aussi certaines représentations de la ville que ces évolutions techniques permettent d'exprimer.

### 2.1. Schéma génératif

55 Si l'on reprend les différentes figures de la ville que nous venons de proposer, on constate qu'elles ont évolué dans le temps, et ont divergé à certaines étapes pour converger à d'autres. Premières à typifier la ville dans un jeu vidéo, au milieu des années 1980, la ville-enjeu et la ville-décor expriment deux positions mutuellement exclusives du joueur dans son rapport à l'urbain, l'une surplombante, l'autre immergée. L'introduction de la simulation et de l'infographie fait évoluer ces deux figures. La ville-simulation hérite de la ville-enjeu, dont elle conserve le principe de la position surplombante du joueur. La ville-décor évolue de son côté en divergeant entre ville-étape et ville-arène, qui expriment essentiellement des choix différents dans le gameplay : dans un cas, la ville est un refuge, dans l'autre, elle est au contraire le terrain de l'aventure. La ville-arène évolue à son tour à partir du moment où la puissance des matériels et leur nomadisme font émerger des applications qui brouillent les frontières entre réel et virtuel, autorisant de choisir entre un espace virtuel de plus en plus réaliste (mondes ouverts) ou au contraire un espace réel « fictionnalisé » (grâce au transmédia). Les types ne sont pas statiques, des déclinaisons et des recombinaisons, avec des apports de domaines extérieurs au jeu vidéo (les univers virtuels non ludiques, les jeux en mode traditionnels en milieu urbain) font émerger de nouvelles catégories. Déclinaisons et recombinaisons peuvent être représentées dans le schéma ci-après (Ill. 13).



Ill. 13 : Schéma génératif.

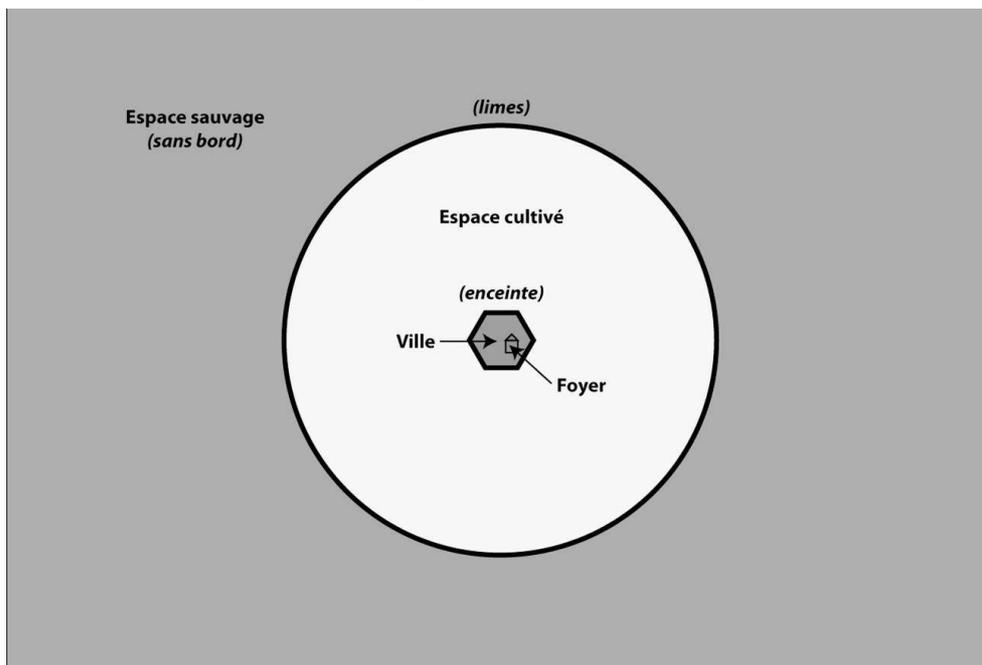
- 56 Les types de ville apparaissent et évoluent sous le coup des innovations technologiques : simulation, infographie, interaction en ligne, nomadisme des supports. Mais ils résultent également de choix dans le gameplay. Le schéma fait en effet ressortir un antagonisme fondateur entre visions objective et subjective de la ville, selon que l'observateur-joueur est dehors ou dedans, en position surplombante et de contrôle, ou immergée et expérientielle. Et ce sont également deux visions de la ville qui s'expriment dans l'antagonisme entre ville-étape et ville-arène. On peut alors se demander si ces antagonismes dans le gameplay n'expriment pas, de manière répétée, une opposition de fond, constante, entre deux figures de la ville.

## 2.2. Des visions antagoniques de la ville

- 57 Pour pouvoir identifier dans un jeu que l'on est dans une ville, il faut essayer de reconnaître ce qui caractérise un ensemble habité comme étant une ville. Certaines « villes » de jeux vidéo, comme Clock Town et Kakariko dans la série des *Legend of Zelda*, sont désignées comme telles par les joueurs ou les commentateurs, alors que la rareté et la dispersion de l'habitat invitent davantage à y voir un village, voire un hameau. Le qualificatif de « ville » leur est attribué par référence à des représentations communes, également typiques, de ce qu'est une ville. À cet égard, deux figures très antithétiques sont principalement sollicitées : la ville ancienne, voire médiévale, et la ville contemporaine, voire la mégalopole futuriste.
- 58 1. La ville ancienne, dont le bourg serait la forme minimale, se distingue du village moins par sa taille (qui n'est pas nécessairement plus grande) que par des fonctionnalités supplémentaires, exprimée dans le paysage : des commerces indiquant des catégories sociales, marchands et artisans, dénotant une activité économique urbaine ; une place

servant aux villages alentour de lieu de marché ; et (souvent repris en raison de l'évocation médiévale) un mur d'enceinte (définissant au Moyen Âge la ville par son droit à se défendre elle-même, alors que le village est sous la protection d'un seigneur).

- 59 La ville est sous cet aspect une forme clairement définie. L'agglomération, enceinte dans ses fortifications, présente un dedans et un dehors clair. Il n'y a pas de faubourg, ni de banlieue : dès que l'on sort, on est dans la campagne. C'est une forme qui imprègne les représentations à toutes les époques qui la voient évoluer vers la cité-État dirigée par un roi, vers la république urbaine grecque, ou vers la ville médiévale née de franchises et évoluant vers les républiques urbaines de la Renaissance comme Venise ou Gênes. Que la ville étende son territoire jusqu'aux dimensions d'un empire (comme dans le cas de Rome) ne remet pas en cause le modèle, fondé sur quelques caractéristiques.
- 60 C'est en effet une agglomération dont les habitants ont un fort sentiment d'appartenance à une communauté, impliquant entraide et défense commune. Elle est vécue comme un endroit protégé, qui renforce la vision du monde héritée du village : un espace centré sur le foyer, autour duquel se déploient des cercles concentriques allant du connu à l'inconnu, du sécurisé au dangereux, du civilisé au sauvage (Letellier 1996). Quand on sort de la maison, on est dans l'espace habité, puis dans l'espace cultivé, puis dans les friches où paissent les animaux, et enfin dans la forêt, espace du sauvage. Au centre, les choses sont humaines, connues de tous, ordonnées, clairement distinguées entre le permis et l'interdit, le possible et l'impossible. À la périphérie, rôdent au contraire les êtres incertains, la terreur de l'indistinction, la magie qui rend l'impossible possible. La ville renforce cet antagonisme en se protégeant derrière ses murailles (Ill. 14).

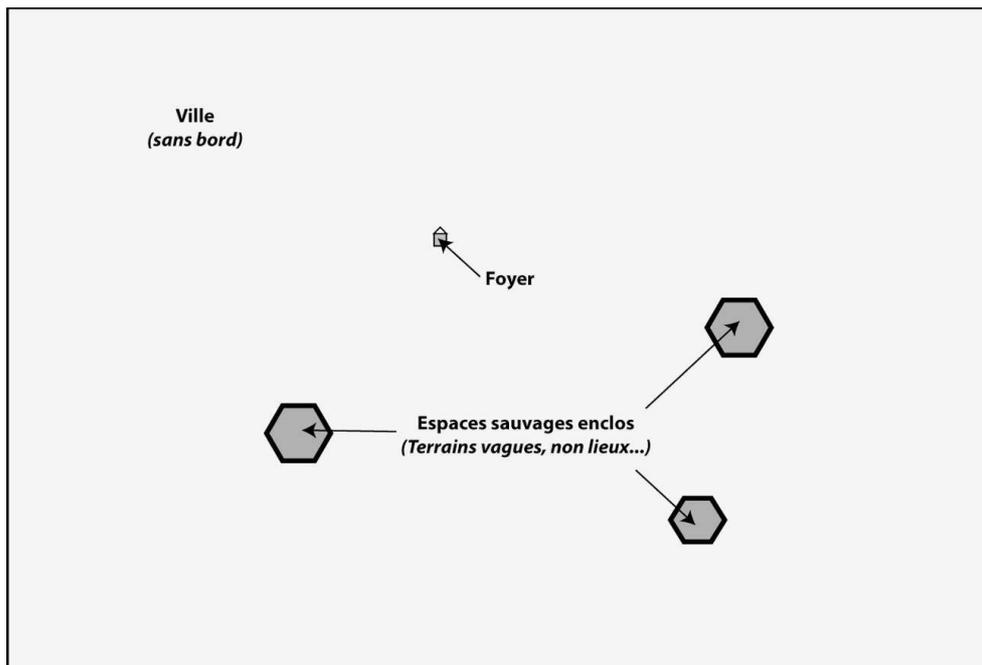


Ill. 14 : La ville ancienne.

- 61 2. La ville contemporaine naît avec la Grossstadt si bien analysée dans ses effets sur la formation du sentiment urbain, avant qu'il ne devienne chez nous une seconde nature, par Georg Simmel (1903). À l'époque, entre 1871 et 1910, Berlin passe de 800 000 habitants à plus de deux millions pour atteindre quatre millions d'habitants en 1914. Le sociologue observe *in vivo* les transformations sur l'esprit de la multiplication des rencontres et des

sensations, de l'accélération des rythmes, de l'anonymat, provoquant chez le citoyen le sentiment renforcé de son individualité, l'abstraction de la pensée, l'anesthésie préventive des sentiments et des émotions face à la multiplication des rencontres, à la mobilité de masse, à l'accélération et l'intensification des circulations.

- 62 Ce sont les aspects subjectifs du vécu qui signalent le passage à la grande ville contemporaine, davantage que des paramètres objectifs (population, densité, diversité des objets de société dans l'espace). Et ce vécu est lié aux proportions, dans tous les sens du terme, incommensurables, qui caractérisent la ville contemporaine. Alors que la ville ancienne est une forme définie, bordée (même si sa taille peut atteindre, comme dans le cas de la Rome antique, le million d'habitants), la ville contemporaine émerge quand on ne peut plus en faire le tour, à la fois parce qu'elle est très grande et surtout parce que ses limites sont floues : banlieues, zones industrielles, zones commerciales en périphérie. Elle est informe, ne peut plus être comprise de l'extérieur, on ne peut la vivre que de l'intérieur : on s'y immerge, on y dérive, on peut s'y perdre, on peut ne jamais y croiser les gens que l'on connaît, tout cela à la différence du village où tout le monde est sous le regard de tout le monde. Il n'y a pas de dehors de la ville d'où l'on pourrait l'appréhender. C'est une représentation qui, parce que non fermée, est insupportable, mais qui soutient la société moderne parce qu'elle a pour contrepartie la possibilité d'y être anonyme et multiple, et donc libre.
- 63 La ville contemporaine, à la différence de la ville ancienne, se construit dans la tension avec la campagne. Elle sature certains antagonismes : l'individu seul contre la société, l'artificiel contre le naturel, l'humain contre le non humain... L'opposition entre le dedans protégé et le dehors sauvage disparaît car le sauvage est réintroduit dans la ville, à partir de certains espaces comme les zones de « non-droit » ou les « non-lieux » de Marc Augé (1992), qui ont tendance à diffuser leur sauvagerie à l'ensemble de la ville (Ill. 15).



Ill. 15 : La ville contemporaine.

### 2.3. Deux axes de polarisation

- 64 Ces deux figures de la ville trouvent leur écho dans la conception des jeux vidéo qui les sollicitent, car le choix de l'une ou l'autre implique des référentiels s'opposant sur deux plans au moins :
- 65 – *La ville vue du dehors et vue du dedans*. La ville traditionnelle, délimitée dans sa forme, se prête à une représentation cognitive qui en fait un objet : on peut se la représenter de l'extérieur, avec l'idée qu'elle est maîtrisable. Tandis que la ville contemporaine, sans bord, informe, ne peut être expérimentée que de l'intérieur, comme un environnement dans lequel on est immergé, avec l'idée que cet environnement est largement immaîtrisable. Ces deux figures déterminent deux familles de jeux, ceux où le joueur a une position extérieure, de démiurge (comparable à l'urbaniste ou au concepteur du jeu), et ceux où il est immergé dans la ville (comme un usager, en opposition donc à l'urbaniste et au concepteur de jeu).
- 66 – *La ville refuge et la ville danger*. En cohérence avec cette différence dans l'appréhension cognitive, mais également résultant des fonctions historiques de la ville traditionnelle, dont la ville contemporaine a la nostalgie, la première se prête à une thématization comme havre de sécurité, enceint dans ses murailles, tandis que la seconde est au contraire un espace devenu dangereux (accidents, agressions, menaces). Cette différence est déterminante dans les jeux d'aventure, si l'on considère l'époque ou l'univers de référence où celle-ci est censée se dérouler : l'aventure se cherche là où est le danger, et par conséquent à l'extérieur des murs de la ville si l'univers est médiéval ou fantastique, ou au contraire dans la ville si l'univers, technopunk ou apocalyptique, fait de celle-ci l'espace de la sauvagerie. La ville contemporaine se signale ainsi par son ambiguïté : espace devenu dangereux, incontrôlé dans la réalité, elle se prête à sa thématization dans le jeu comme lieu de l'aventure.
- 67 Ce dernier point indique bien que les formes du jeu dans nos sociétés évoluent avec les formes de la société elle-même, ce qui fait des représentations urbaines dans les jeux vidéo une expression de ces évolutions.

### Conclusion : ce que les jeux disent de la ville et de la société

- 68 Les jeux vidéo marquent une époque de l'histoire des jeux, non seulement parce que la technologie modifie les formes des dispositifs et du jouer, mais aussi parce que les jeux vidéo thématisent dans des domaines (médiéval, fantastique, SF, etc.) qui ne faisaient pas l'objet de jeux autrefois. Et cela parce qu'ils évoluent avec une société qui s'urbanise. L'urbanisation fait partie des facteurs qui impactent les modes de jouer et jusqu'à la définition de ce qu'est un jeu.
- 69 Il est possible de rapprocher le passage de la ville ancienne à la ville contemporaine du passage des formes traditionnelles du jeu aux formes ludiques qui émergent actuellement.
- 70 La représentation d'une société étagée en cercles concentriques allant de l'intérieur, le foyer, vers le danger extérieur assigne à l'urbain un statut « d'espace transitionnel » (Winnicott 1971). Le jeu y trouve une fonction traditionnelle, celle d'un processus qui

permet à l'enfant de quitter le giron maternel pour affronter la société, en passant par un espace de transition qui présente des ressemblances avec le monde réel mais qui, par différence d'avec lui, préserve des dangers celui qui s'y aventure. C'est un lieu où il est possible d'expérimenter parce que l'échec des tentatives n'est pas sanctionné par une perte irrémédiable, par une atteinte grave de l'intégrité physique, voire par la mort. Le jeu et la ville, dans cette représentation, présentent une parenté en tant qu'espaces transitionnels : ce sont des espaces protégés. L'aventure commence quand on quitte la ville. De même que le développement de l'enfant requiert, selon la formule de Winnicott, une « mère suffisamment bonne » qui lui permet de jouer avec ses illusions de maîtrise pour les domestiquer, l'individu trouve dans l'espace urbain protecteur une « société suffisamment bonne » qui l'autorise à explorer ses potentialités, à en jouer, avant d'affronter l'environnement extérieur, hors société, où l'erreur n'est pas permise.

- 71 Que devient cette représentation dans nos sociétés, en particulier depuis que les moyens de transport et de communication mettent le monde à notre portée ? L'un des problèmes d'un monde devenu planétaire, où nul lieu désormais n'échappe aux effets de la modernité, c'est qu'il n'a plus d'extérieur sauvage, au sens d'une forêt ou d'un désert, peuplé de barbares, qui entourerait la société de ses menaces et justifierait sa fonction protectrice : les espaces sauvages ont été domestiqués et sont réduits à l'état de poches que la civilisation, à l'inverse, encercle, et doit même patrimonialiser et sanctuariser pour les protéger. Le monde, la société deviennent urbains. On pourrait parler d'un devenir-monde de la ville, préfiguré dans certaines œuvres de fiction où la ville couvre la planète toute entière. Cette nouveauté, inédite dans l'histoire de l'Homme, explique déjà en partie que, pour explorer de nouvelles contrées et s'exposer au danger, il faille le faire dans des espaces imaginaires : il n'y a plus qu'eux qui offrent des échappatoires. Le jeu d'aventure n'est pas seulement un moyen de se préparer à l'aventure réelle : il est parfois la seule forme d'aventure possible, conduisant à attendre du jeu qu'il simule le mieux possible, jusqu'à la transgression de ce qui le définit, les dangers de la réalité.
- 72 Mais surtout, c'est désormais la société (et donc la ville en tant qu'elle est le lieu devenu prédominant de la société) qui est devenue un espace sauvage, dans lequel on pénètre aussitôt sorti de chez soi : on peut s'y faire agresser, dans la rue ou au travail, on peut y perdre les moyens de sa subsistance, on peut y mourir de faim, de froid, de maladie. À l'heure où la rue semble être devenue le territoire des prédateurs de toutes sortes (du dealer au racketteur, en passant par le pédophile), les parents ne laissent plus les enfants s'y aventurer seuls, pour se rendre dans le terrain vague qui était le terrain de jeu de leur enfance. Il n'existe plus d'espace où l'enfant puisse se socialiser entre pairs hors du contrôle de ses parents ou de ses éducateurs. Les jeunes grandissent dans une « société du risque » (Beck 1986) qui leur dit clairement que la réalité extérieure, leur avenir, présentent un danger léthal. L'erreur, au travail, est sanctionnée par l'exclusion, et la réduction progressive de la couverture sociale du chômage, de la retraite et des dépenses de santé depuis quelques décennies tend à faire peser sur les victimes de cette exclusion l'ombre de la mort. En résumé, non seulement la société est désenchantée au sens où le formulait Max Weber, mais il n'est plus possible de l'explorer, de s'y aventurer, de tenter des expériences, car l'erreur n'est pas permise : on ne peut donc plus l'investir comme jeu.
- 73 La société réelle, la ville réelle prennent ainsi, thématiquement, la place qui était celle dévolue aux espaces sauvages de la société traditionnelle, celle d'un univers dangereux, mais que l'on peut explorer dans un jeu, auquel on peut se former par le jeu. A contrario,

la ville a cessé d'être praticable en tant que terrain de jeu dans la réalité, sauf à entrevoir comme une évolution possible sa reconquête, par les applications transmédia visant à la rendre à nouveau « jouable ».

---

## BIBLIOGRAPHIE

- Augé M. (1992), *Non-Lieux, introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Paris, Seuil.
- Berthoz A. (2009), *La simplicité*, Paris, Odile Jacob.
- Borries (von) F., Walz S.P., Böttger M. (eds) (2007), *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*, Birkhäuser Boston.
- Cassidy W. (2003), « Hall of Fame: Double Dragon », *Gamespy*, 5 janvier 2003.
- Degnan D. & Haar C. (1971), « Computer simulation in urban legal studies », *Journal of Legal Education*, 23, p. 353-365.
- Feldt A. G., Dotson A. B., Monroe M. W. & Sawick D. S. (1972), *Community Land Use Game: Player's Manual with selected readings*, New York, Free Press.
- Forrester J. W. (1969), *Urban Dynamics*, Waltham MA, Pegasus Communications.
- Füzessery S. & Simay Ph. (éd.) (2015), *Le choc des métropoles. Simmel, Kracauer, Benjamin et la « Großstadt »*, Paris, L'Éclat.
- Grimal P. (1954), *Les villes romaines*, Paris, PUF.
- Letellier C. (1996), « Le Merveilleux. La tripartition de l'espace dans l'anthropologie indo-européenne », *Cahiers du CERMEIL*, n° 11.
- Marquet A.-G. (2015), « Ville et jeu vidéo », *Infusion, revue artistique et culturelle*, série de cinq articles en ligne, 9 mars-28 avril 2015. <https://infusionrevue.wordpress.com/>
- Montola M., Stenros J. & Waern A. (eds.) (2009), *Pervasive Games: Theory and Design*, Burlington MA, Morgan Kaufmann.
- Nachez M. & Schmoll P. (2006), « "L'apprêt-guerre". Dresde, ou la beauté au prix de l'oubli », *Revue des Sciences Sociales, Strasbourg*, Université Marc Bloch, 35, p. 132-135.
- Schmoll P. (2008), « Communautés de joueurs et "mondes persistants" », *Médiamorphoses*, 22, revue de l'INA, Paris, Armand Colin, p. 69-75.
- Schmoll P. et al. (2011), *La Société Terminale 1 : Communautés virtuelles*, Strasbourg, Néothèque.
- Simmel G. ([1903], 2013), *Die Großstädte und das Geistesleben*. Trad. fr. Les grandes villes et la vie de l'esprit, Paris, Payot.
- Spencer S. (2008), The Tao of Beat-'em-ups (part 2), *EuroGamer*, 12 février 2008.
- Ter Minassian H., Rufat S., Coavoux S. & Berry V. (2011), Comment trouver son chemin dans les jeux vidéo ? Pratiques et représentations spatiales des joueurs, *L'Espace Géographique*, 40/3, p. 245-262.

Winnicott D. W. (1971), *Playing and Reality*. Tr. fr. (1975), *Jeu et réalité. L'espace potentiel*, Paris, Gallimard.

## NOTES

1. <http://www.transit-city.com/>
2. <http://www.pop-up-urbain.com/>
3. <http://www.pop-up-urbain.com/glossaire/ludotopies/>. Philippe Gargov est géographe de formation, fondateur du cabinet de prospective urbaine Pop-up Urbain.
4. <http://www.transit-city.com/ateliers/precedentes/jeuxvideo/>. Erwan Cario est journaliste à *Libération*, spécialisé dans les actualités sur les écrans. Il a été fondateur et animateur du site d'information *Ecran.fr*.
5. <http://www.gameblog.fr/news/61989-pokemon-go-500-millions-de-telechargement>.
6. Une application de cette idée nous est fournie par le cas emblématique de la ville de Dresde, la « Florence de l'Elbe », entièrement détruite par un bombardement en 1945. Après la guerre, les Dresdois, par un déni remarquable de la réalité, ont continué à considérer leur ville comme la plus belle du pays, alors même qu'objectivement, les dégâts étaient irrémédiables. Les habitants prenaient leur bicyclette, parcouraient les avenues alignant les façades meurtries et aveugles, auxquelles, avec les années, le lierre conférait un romantisme grandiose, et montaient sur la côte qui surplombe la ville pour contempler le champ de ruines en se disant : « Comme c'est beau ! ». Le refus que Dresde pût cesser d'être la « Schöne Stadt » qui était son être même, a déterminé jusqu'à nos jours la reconstruction et la restauration strictement à l'identique du bâti ancien. La reconstitution récente de la Frauenkirche, pierre à pierre, a par exemple été un véritable puzzle : comme dans un *Lego* virtuel, l'édifice a d'abord été reconstruit en images de synthèse pour s'assurer que chaque pierre ou copie de pierre reprenne sa place d'origine, et on peut dire, d'une certaine façon, qu'il est la projection en grès et dans la réalité d'un construit dont la texture est d'abord, et peut-être fondamentalement, immatérielle et onirique. Dresde offre peut-être la meilleure démonstration qu'une communauté est essentiellement une représentation partagée à laquelle adhèrent ses participants. Atteinte violemment dans l'expression matérielle de cette représentation, la communauté a réagi en niant que les murs soient autre chose que cela, une expression, une signalétique, et en affirmant le primat de la représentation qu'elle avait d'elle-même, en dépit de la réalité. La reconstruction de Dresde n'a pas visé à retrouver cette représentation, mais à affirmer qu'elle n'avait jamais été perdue (Nachez & Schmoll 2006).

---

## RÉSUMÉS

Dans la perspective d'éclairer ce que la ville apporte au jeu en termes de gameplay, et ce qu'en retour le jeu peut apporter à la conception de projets urbains, l'article décrit les différentes figures de la ville dans les jeux vidéo, en les organisant dans une typologie. Les formes et les fonctions que prend la ville dans les jeux vidéo ont évolué par étapes, depuis les années 1970. Cette évolution des figures est certes fortement déterminée par les possibilités offertes par les techniques informatiques, mais elle accompagne également les transformations sociales, lesquelles impactent les représentations de la ville.

The aim of the paper is to propose a typology of the various figures of the city in videogames. Forms and functions of the city in these games have evolved through stages, since the beginning of computer graphics and simulation methods. The evolution of the figures is, of course, tightly dependent on the potential provided by computer techniques, but it is also linked to social changes, which impact the representations of the city. Thus, it is possible to deduce from this typology some tension axes that give it its structure, and allow foreseeing future tendencies, mainly in the field of videogame design, but also, as a consequence, in urbanistic approaches.

## AUTEURS

### **GILLES NOEPPEL**

Game Designer, Almedia, Strasbourg

### **PATRICK SCHMOLL**

Ingénieur de recherches au CNRS, anthropologue  
Université de Strasbourg, UMR 7367 Dynamiques Européennes  
schmoll@misha.fr