

Bénédicte tratnjek
Bénédicte Tratnjek
3 juin 2011

Des cyberespaces aux espaces réels

La ferme virtuelle devient réalité

Farmville : au départ, un jeu proposé par le réseau social « Facebook ». Les détenteurs d'un compte peuvent se récréer de leur vie citadine stressante en s'amusant sur ce jeu de simulation en temps réel qui leur propose de cultiver et développer leur « lopin de terre » virtuel en vendant des récoltes fictives pour pouvoir échanger des « Farms Coins » (la monnaie du jeu) contre des arbres, des animaux ou encore des bâtiments. Ce jeu, très populaire, nous donne à voir la représentation d'une vie agricole « récréative » pour citadins en mal d'une nature fantasmée. Qu'apporte donc cet imaginaire spatial aux joueurs qui cherchent quelques minutes d'évasion ?

Depuis le 1er mai 2011, un autre stade a été franchi : un autre jeu, inspiré de ce modèle, propose aux internautes de « *participer aux joies de l'agriculture. Mais avec une vraie ferme* » nous apprend *L'Express* [1]. « [My Farm](#) » amène les citadins à participer aux prises de décision de la ferme. Celle-ci, située dans le Sud-Est de l'Angleterre, ne sera gérée que par des personnes, derrière leurs écrans d'ordinateur et leurs connections Internet, qui n'auront jamais vu la ferme proprement dite, en échange de 30 £. Si les joueurs sont au rendez-vous, la réalité virtuelle de ces joueurs de jeux type « Farmville » deviendra un espace réel !



Quand l'architecture virtuelle se fait réelle

L'architecte-urbaniste Alain Renk et l'éditeur de jeux vidéo Ubisoft se sont associés pour proposer un logiciel comme une interface d'urbanisme collaboratif : « [Villes sans limites](#) » (accessible lors du festival « Futur en Seine 2011 » du 17 au 26 juin à Paris et en Ile de France), nous informe le site [urbalyon numérique](#), le 9 mai 2011. Argumentaire : « *ce que vous voyez est ce que vous pourriez obtenir* » [2]. Proposer aux internautes (tout

particulièrement ceux dotés de smartphones et tablettes connectées, pouvant interagir avec les parcours dans la ville et leurs attentes en termes d'aménagements urbains) la possibilité de créer, par le biais du cyberspace, de l'urbanisme, totalement en accord avec les attentes des habitants. « L'ensemble des données produites par les habitants est ensuite compilé par un serveur, qui les analyse pour les présenter en ligne, en temps réel. « Villes sans limites » donne à voir ce que sera l'urbanisme du futur, avec de nouvelles capacités attribuées aux habitants pour apporter des idées, réagir et surtout le faire de façon simple, et en situation réelle ». Créateur de jeux vidéo et urbanistes se donnent ainsi pour objectif de créer la ville « idéale » par une conception virtuelle des espaces de vie. Si le réel peut créer de la réalité, la réalité peut-elle être virtuelle ?



Bénédicte Tratnjek.

[1] Anne-Laure Pham, « [Jouer à Farmville... avec une véritable ferme](#) », *L'Express*, 9 mai 2011.

[2] « [Villes sans limites : Construire la Ville avec ses habitants](#) », *urbalyon numérique*, 9 mai 2011, signalé par [leblogdelaville](#) (animé par Nicole Guichard).

Pour aller plus loin : les géographes et les espaces virtuels :

- Le n°2 de la revue en ligne *Carnets de géographes* coordonné par Margot Beauchamps et Henri Desbois sur les « [Espaces virtuels](#) » (mai 2011).

- La revue [Netcom](#), revue de la commission « Société de l'information » de l'UGI et du CNFG.

- Le n°46 de la revue *Géographie et Cultures* sur les « Accès publics à Internet et nouvelles sociabilités », octobre 2003 ([sommaire](#)).

- Le site du laboratoire junior « [Jeux vidéo. Pratiques, contenus, discours](#) » de l'ENS-SHS de Lyon, qui propose notamment les [podcasts](#) de ces séminaires et colloques, ainsi qu'une [bibliographie/sitographie](#).

- L'incontournable blog du géographe Thierry Joliveau (sous forme d'un carnet de recherches) : [Monde géonumérique](#).
- Le blog [Géographie 2.0](#) animé par Jérémie Valentin (doctorant en géographie).
- Le billet de Thierry Joliveau sur *Globe* (le blog de l'émission *Planète Terre*, animée par Sylvain Kahn) : « [Internet, une nouvelle géographie ? Le making-off de Thierry Joliveau](#) », 7 avril 2010.

Pour aller plus loin avec les Cafés géographiques :

- Gilles Fumey, « [Le ouèb @ il l GO grafi ?](#) » (le Web a-t-il une géographie ? »), *Brèves de comptoir*, 25 novembre 2007.
- Boris Beaudé et Olivier Vilaça, « [Le réseau Internet abolit-il la géographie ?](#) », compte-rendu du café géo du 27 septembre 2005, par Alexandra Monot.
- Bruno Cassette et Gabriel Dupuy, « [Internet et les territoires](#) », compte-rendu du café géo du 25 mars 2003, par Laurent Choquereau.
- Thierry Joliveau, « [Du Cyberspace au GéoWeb. Internet est-il géographique ?](#) », compte-rendu du café géo du 7 décembre 2010, par Laura Péaud.
- Boris Beaudé, « [Wikipédia, une ville mondiale ?](#) », *Vox geographi*, 9 juillet 2009.
- Manouk Borzakian, « [The Social Network \(David Fincher\)](#) », *Des films*, 5 novembre 2010.
- Emmanuel Guardiola, Samuel Rufat et Hovig Ter Minassian, « [Quand les géographes se prennent au jeu : espaces et jeux vidéo](#) », compte-rendu du café géo du 14 octobre 2009, par Rémi Desmoulière.
- Gilles Fumey, « [Facebook au cimetière et autres petites histoires énergétiques](#) », *Brève de comptoir*, 27 octobre 2010.
- Pierre Gentelle, « [La mort.com ou mort au cul\(te\) dans la chine pop](#) », *Lettres de Cassandre*, n°124, 20 juin 2010.
- Marc Lohez, « [Internet, géographie d'un réseau \(Gabriel Dupuy\)](#) », *Des livres*, 29 février 2004.
- Manouk Borzakian, « [Les jeux vidéo comme objet de recherche \(S. Rufat et H. Ter Minassian\)](#) », *Des livres*, 18 mars 2011.