

Emmanuel Guardiola, Samuel Rufat et Hovig Ter Minassian, Rémi Desmoulière
14 octobre 2009

Café de la Cloche, 14 octobre 2009

Quand les géographes se prennent au jeu : espace et jeux vidéo

Café géo animé par :

- Emmanuel Guardiola, Seaside Agency
- Samuel Rufat (ENS LSH)
- Hovig Ter Minassian (LADYSS UMR 7533)

Le café géo de ce soir a mis dans le mille : alors que l'on s'apprête à interroger la relation entre espace et jeux vidéo, une étude publiée ce mercredi 14 octobre nous apprend que 25 millions de Français ont une pratique régulière de ces jeux vidéos, tous âges et tous sexes confondus. Le débat croisera le regard de deux géographes, Samuel Rufat et Hovig Ter Minassian, fondateurs du laboratoire junior « Jeux vidéos : pratiques, contenus, discours » (ENS LSH), et celui d'un professionnel du jeu vidéo, Emmanuel Guardiola, *game designer* créateur de la société *Seaside Agency*, responsable pédagogique de l'enseignement du *game design* à l'Ecole nationale du Jeu et des Médias interactifs numériques (ENJMIN) d'Angoulême, et auteur d'une thèse en cours de rédaction sur le profil psycho-sociologique du joueur dans le *gameplay*.

Samuel Rufat évoque d'abord ce qui dans le jeu est susceptible de retenir l'intérêt des géographes : pourquoi ces derniers jouent-ils aux jeux vidéos et pourquoi les étudient-ils ? D'abord pour des questions de plaisir et de facilité : l'espace des jeux vidéos est soumis, malléable à merci et permet au joueur de se laisser aller à des pratiques d'aménagement prométhéennes qui ne sont plus guère envisageables dans les bureaux d'urbanisme. Il y a aussi le plaisir d'explorer, de découvrir des terres vierges, opportunité qui ne nous est pas non plus offerte dans la vie de tous les jours. Dans les jeux de *survival horror*, on peut même parler d'un plaisir de se perdre en se laissant emporter par les structures spatiales, plaisir interdit au géographe qui par définition n'est pas censé se perdre. Intervient encore l'exaltation de relever les défis spatiaux que nous proposent les jeux vidéo. Ces défis spatiaux représentent une étape importante du travail des concepteurs. Si les géographes s'intéressent aux jeux vidéo, c'est enfin par curiosité, quand ils voient que des collègues évoquent ces jeux dans le cadre de leurs enseignements, à la manière de Yvan Hochet, membre du réseau LUDUS, professeur de l'académie de Caen qui utilise les jeux vidéo dès le collège comme support d'enseignement en histoire et surtout en géographie.

Pourquoi cet intérêt des géographes pour les jeux vidéo se révèle-t-il fécond ? Il n'existe pas de jeu sans espace. Cela s'applique à tout type de jeu, comme l'ont montré les travaux de Roger Caillois : l'activité de jeu est séparée du monde dans le temps et surtout dans l'espace. Elle implique donc des pratiques spatiales particulières. Dès les toutes premières productions des années 1970, de la création d'une route devant votre voiture à la constitution de la distance entre les deux raquettes dans *Pong*, en passant par la création de véritables mondes virtuels

« réalistes » ou fantastiques, l'espace est omniprésent dans les jeux vidéo. Des chercheurs ont essayé de développer des jeux vidéo sans espace, où le mouvement ne s'inscrirait que dans une seule dimension ; c'est le cas de *Tetris 1D* où le mouvement ne consiste qu'en la chute de barres le long d'une ligne. Pour les concepteurs de ce programme expérimental, ce n'est plus du jeu, car il n'y a plus d'interactivité possible, et donc plus d'amusement. Si l'on pousse l'analyse plus loin, on constate que les jeux vidéo reproduisent la polysémie de l'espace : on manipule des espaces à explorer, à contrôler - dans ce cas, on se rapproche d'une géographie qui sert à faire la guerre - ou bien des espaces qui s'apparentent à un territoire à aménager. Notons que dans certains titres comme *Starcraft*, *Rise of nations* ou la série des *Warcraft*, ces deux dernières dimensions de l'espace sont présentes : on observe une tension entre un espace conçu comme une arène de conflit et un espace à mettre en valeur. Le chercheur norvégien Espen Aarseth va encore plus loin en expliquant que le jeu vidéo est une allégorie de l'espace. D'une part, les concepteurs de jeux vidéo cherchent à simuler l'espace en se rapprochant le plus possible de la réalité. Mais d'autre part, ils sont obligés de le simplifier ou de s'en éloigner pour le rendre ludique et compréhensible par le joueur. C'est d'ailleurs de ce dernier impératif que découle le « tournant spatial », c'est-à-dire la prise de conscience de l'importance primordiale de l'espace dans le jeu vidéo. Ce nouvel horizon de recherche invite les géographes à s'intéresser d'encre plus près aux mondes virtuels.

Mais tenir un discours géographique sur les jeux vidéo n'est pas chose simple. Le géographe se trouve confronté à deux problèmes : d'une part, la définition du jeu vidéo et, d'autre part, la polysémie de l'espace. Définir le jeu vidéo, c'est d'abord définir le jeu, exercice extrêmement délicat : quels critères retenir pour délimiter le jeu en tant qu'objet d'étude ? **Samuel Rufat** rappelle que les jeux vidéo combinent trois dimensions :

- une dimension audiovisuelle : les jeux vidéo sont une simulation sur support informatique
- une dimension ludique : ces simulations ne font pas forcément référence à un système réel
- une dimension interactive : ces simulations font appel au joueur pour fonctionner

La définition de l'espace soulève également de nombreuses difficultés, notamment parce que

Les géographes n'ont pas participé à cet effort de définition. On peut identifier trois types d'approches de l'espace dans les jeux vidéo :

- Une approche narratologique. Ceux qui se font appeler « narratologues » ont importé dans le domaine du jeu vidéo des concepts et des méthodes d'analyse qu'ils avaient appliqué à d'autres médias tels que le roman, l'hypertexte ou le cinéma. Ils font appel à Michel de Certeau et à Henri Lefebvre pour expliquer que c'est le parcours qui crée de l'espace dans le jeu vidéo. Le scénario du jeu repose sur un parcours que le joueur est obligé de réaliser. Au fil de ce parcours, il se construit un espace que l'on peut qualifier d'espace vécu, en reprenant assez librement les travaux d'Henri Lefebvre. Cette définition n'est pas satisfaisante, car ce n'est pas un espace qui apparaît à l'écran, mais la projection d'une série de polygones, c'est-à-dire une représentation de l'espace. Cette représentation est le fruit de la conception de l'espace par le *level design*. On peut donc parler de représentation *au carré* : le joueur parcourt sa propre représentation d'un espace qui n'est lui-même qu'une représentation, proposée par le concepteur du jeu. On peut donc appliquer au jeu vidéo ce que Lévy et Lussault ont dit des modélisations.

- Une approche prenant en compte le « niveau d'abstraction » et d'interaction. L'espace est

alors le produit d'une réponse de l'environnement du jeu aux actions du joueur. C'est cette réponse qui définit le niveau d'interaction du jeu et qui distingue un jeu de rôle d'un jeu de tir. Dans le premier cas, l'interaction peut être très poussée : dans les titres de la série *Elder Scrolls* (*Morrowind*, *Oblivion*), le joueur peut aller jusqu'à disposer des couverts sur une table selon sa fantaisie. Dans les jeux de tir, l'interaction avec l'environnement est limitée à la création d'une ambiance. **Hovig Ter Minassian** précise que cette distinction ne peut s'opérer qu'en jouant au jeu. D'après de simples copies d'écran, on pourrait par exemple confondre *Oblivion* et *Crisis*, deux jeux qui n'offrent pourtant pas les mêmes possibilités d'interaction spatiale : dans *Crisis*, on ne peut que tirer sur les meubles, tandis que dans *Oblivion* il est possible de les ouvrir et d'y ranger ses affaires.

- Une approche par les règles. La configuration des différentes règles du jeu crée un espace des possibles. Ce sont les règles qui définissent la façon dont l'espace est simulé dans le jeu.

La parole va ensuite à **Emmanuel Guardiola**, qui s'interroge sur la démarche du *game designer* : que cherche-t-on à créer à travers le jeu vidéo ? Il s'agit avant tout de mettre le joueur dans un état particulier, pour susciter chez lui certaines émotions ou lui transmettre des savoirs. Cette opération repose sur un support, le *gameplay*. On peut définir ce *gameplay* comme la relation qu'entretient le joueur avec le monde du jeu, c'est-à-dire, plus précisément, l'ensemble des actions physiques et mentales que le joueur met en œuvre dans une certaine situation de défi à relever. L'issue de la partie étant inconnue, ce sont véritablement ces actes qui vont conditionner la victoire ou la défaite. Il ne s'agit pas d'une narration, car le cours de la partie peut en permanence être infléchi par les actions du joueur. Pour constituer ce *gameplay*, il faut d'abord réfléchir à la situation dans laquelle le joueur va être plongé, que cette situation implique ou non la création d'un espace. De *Tetris* à *Oblivion*, l'espace se complexifie, intégrant une palette toujours plus importante de variables. Cette simulation n'a pas vocation à être fidèle à la réalité ; l'important est de générer une bonne représentation mentale de la situation pour que le joueur puisse prendre des décisions au sein de cette simulation. Pour représenter un nuage, trois traits ou des lignes courbes peuvent suffire dès lors que l'on admet par convention qu'il s'agit d'un nuage. On dispose ensuite dans cet espace un ensemble d'éléments qui s'imposent au joueur soit comme des obstacles, soit comme des appuis, renfermant un potentiel à mettre en œuvre pour réussir. L'espace peut revêtir de nombreuses formes dans le jeu. On a déjà évoqué le monde simulé, avec un degré de complexité variable. Mais l'espace réside aussi dans ce qu'on appelle l'interface, c'est-à-dire l'ensemble des dispositifs informant le joueur sur l'état d'avancement de sa quête. Encore une fois, il ne s'agit pas de rendre crédible la simulation, mais simplement d'aider le joueur à prendre ses décisions, par exemple en affichant le nombre de balles présentes dans le chargeur de son arme ou en l'avertissant de la présence d'ennemis en dehors de son écran de jeu.

Ce n'est qu'une fois ce *gameplay* établi qu'intervient la fabrication concrète de l'espace. Ce n'est plus le travail du *game designer*, mais celui du *level designer*. *Tetris* n'a pas fait l'objet d'un travail de *level design* : l'espace n'est constitué que par les blocs qui tombent successivement. A l'opposé, dans des jeux d'actions comme *Counter Strike*, on construit un espace se voulant beaucoup plus proche de la réalité, comme un aéroport, une gare ou un village. Toute la gageure du *level design* est de concilier la virtualité inhérente au jeu avec une exigence de vraisemblance. Pour ce faire, on a recours à des méthodes très proches de celles utilisées au cinéma, telles que le *matte painting*. *Half-Life 2*, qui utilise cette technique, a été le premier jeu vidéo à obtenir le prix de l'Académie des Effets spéciaux qui ne consacre habituellement que des films. Les espaces créés sont donc toujours faux, et de surcroît

toujours métaphoriques. On peut casser un mur d'un coup de poing, s'il est important pour le déroulement du jeu que l'on franchisse ce mur.

Le rapport entre espace et jeu vidéo peut aussi être pensé de l'autre côté de l'écran, en considérant les expériences multi-utilisateurs en réseau : des milliers de personnes se retrouvent à cette occasion dans un même espace virtuel.

Emmanuel Guardiola commente ensuite la distinction établie par **Samuel Rufat** entre jeux de rôle (RPG : Role-Playing Game) et jeux de tir (FPS : First Person Shooter), la première catégorie permettant davantage d'interactions avec l'espace. Il cite un phénomène que l'on peut observer dans les jeux de tir : les joueurs cherchent toujours à éprouver la crédibilité de leur environnement en interagissant avec : ils tirent par exemple sur une ampoule pour voir si elle éclate « comme une vraie ». La richesse de l'espace dans les FPS peut donc reposer sur ces interactions imprévues avec l'environnement du jeu. On peut aussi tirer vers le sol avec son lance-roquette pour sauter plus haut grâce au souffle de l'explosion. Par rapport aux jeux de rôle, la richesse est donc ailleurs : on combine un nombre réduit d'éléments pour exécuter des actions d'une grande diversité. C'est pour cette raison que beaucoup de FPS ont accédé au statut de sports virtuels. Mais là encore, l'espace et ses lois sont modifiés pour rendre le *gameplay* plus divertissant. L'outil principal d'action sur l'environnement est un curseur permettant de viser avec son arme. La vitesse de ce curseur diminue lorsqu'il est pointé sur un adversaire, afin d'augmenter les chances du joueur d'atteindre cet adversaire. Les règles du jeu vidéo et les espaces qu'elles construisent ne sont donc pas constants : ils changent en permanence afin de créer une expérience de jeu plus agréable.

Samuel Rufat demande quelle différence on peut établir entre d'une part la conception d'un niveau fixe intégrant toutes les interactions possibles entre le joueur et l'environnement du jeu, et d'autre part la mise en place d'un générateur de niveaux.

Emmanuel Guardiola précise que l'une comme l'autre de ces techniques peut aboutir à d'excellents résultats. L'important est de proposer au joueur un *gameplay* riche, offrant une grande variété de choix. Si la conception d'un générateur de niveaux au moyen d'algorithmes se révèle trop complexe, on peut tout aussi bien écrire le script de chaque niveau « à l'ancienne », en programmant précisément l'apparition de chaque obstacle, de chaque défi dans le cours du niveau.

Hovig Ter Minassian prend la parole pour souligner la polysémie de l'espace dans le jeu vidéo. Des deux côtés de l'écran, on conçoit différemment l'espace et on n'y prête pas le même intérêt. Pour un concepteur, le plus important est de générer des représentations et des pratiques chez le joueur. Pour terminer la réflexion en géographe, on peut proposer classiquement une typologie. L'idée d'*espace du jeu vidéo* appelle une clarification, il comprend trois champs :

- l'espace *dans* le jeu vidéo : cet espace est fabriqué par le concepteur et perçu par le joueur. On peut encore distinguer le terrain de jeu proprement dit du plan de jeu, composé d'un ensemble d'interfaces qui fournissent au joueur des informations supplémentaires. **Emmanuel Guardiola** précise que la quantité d'informations contenue dans l'un ou dans l'autre est pensée pour optimiser la jouabilité. C'est un choix artistique, et certains concepteurs considèrent le recours aux interfaces comme un échec : toutes les informations nécessaires au joueur devraient être lisibles dans l'espace. Selon **Hovig Ter Minassian**, c'est précisément pour cette raison que la distinction entre terrain de jeu et interfaces doit être conservée : le choix de

privilégier l'un ou l'autre est porteur de sens. Pour **Samuel Rufat**, il ne s'agit pas que d'un choix artistique : la généralisation de la 3D a rendu les interfaces, notamment les cartes, nécessaires pour éviter que le joueur ne se perde trop facilement. **Emmanuel Guardiola** note qu'en effet, le problème de l'orientation ne se posait pas à l'époque de la 2D : dans *Super Mario*, la caméra avance avec le joueur et lui interdit tout retour en arrière. Dans les FPS en 3D, il faut trouver de nouveaux moyens d'orienter le joueur, qu'il s'agisse de mouvements de la caméra ou d'interfaces supplémentaires.

- l'espace du joueur : dès les années 1970, des études ont commencé à réfléchir sur les pratiques de jeu liées aux bornes d'arcade. Cet espace du joueur se compose de l'écran et de l'espace matériel du joueur, c'est-à-dire le lieu où il se trouve au moment où il joue. Des socio-anthropologues comme Sylvie Craipeau ont montré que l'on ne joue pas de la même manière quand on est seul, ou avec des amis dans un cybercafé. Dans ce dernier cas, on peut s'interpeller, rire ou encore s'insulter à cause d'événements se déroulant dans le jeu. Le rapport au jeu est tout autre si l'on joue seul, dans sa chambre, à un jeu multijoueur en ligne du type *World of Warcraft*. Sylvie Craipeau en conclut que la capacité de distanciation du joueur par rapport au jeu est moindre quand il joue seul. Avec des amis, on reste astreint à certaines contraintes horaires, comme les horaires d'ouverture du cybercafé, l'emploi du temps des uns et des autres, et l'on n'hésite pas à s'arrêter de jouer pour aller manger un kebab. Pour **Emmanuel Guardiola**, on peut parler d'un cercle magique, ou d'une bulle ludique. A l'intérieur de cette bulle se trouvent toutes les personnes et tous les éléments qui participent à l'expérience ludique. Dans le cas du jeu en solo, la bulle est circonscrite au joueur lui-même et à son jeu. Il extériorise très peu les nombreuses émotions qu'il ressent. Dès que la partie se joue à plusieurs, ses enjeux sont partagés par plusieurs personnes, ce qui permet une extension de la bulle ludique par la communication et l'extériorisation des émotions. **Hovig Ter Minassian** ajoute que la console Wii de Nintendo, dont la manette équipée de capteurs enregistre les mouvements du joueur, ou le système Natal de Microsoft, qui permet de se passer de manette de jeu, pourraient transformer l'espace matériel du joueur. Mais à ce jour, le peu d'études sur le sujet ne permettent pas encore de vérifier cette hypothèse. L'autre composante de l'espace du joueur est l'écran, qui peut prendre plusieurs formes : moniteur d'ordinateur, télévision, téléphone portable, mur sur lequel l'image est projetée. D'un support à l'autre, le ressenti n'est pas le même. Le téléphone portable est un support qui se prête mieux à l'adaptation d'anciens jeux de plate-forme de type *Super Mario* qu'au portage de FPS du fait de la taille de l'écran et de la difficulté à compenser l'absence de dispositifs de contrôles de type manette ou clavier/souris.

- l'espace *autour* du jeu vidéo est constitué par l'ensemble des forums, des sites internet où l'on parle des jeux, échange des idées. Dans le jeu *Civilization*, par exemple, les discussions entre les joueurs ont une forte influence sur les stratégies qu'ils adoptent pour développer leur empire. A une autre échelle, les festivals de jeux vidéo, où se retrouvent concepteurs, joueurs et industriels du jeu, sont des espaces réels suscités par le jeu vidéo.

Pour **Hovig Ter Minassian**, il convient de croiser cette typologie avec une analyse multiscalaire. On pratique et conçoit les jeux vidéo différemment selon la partie du monde dans laquelle on se trouve. Les conditions d'émergence d'une industrie du jeu vidéo varient donc considérablement d'un lieu à l'autre, avec des contrastes tangibles entre des centres et des périphéries. La pluralité des échelles se retrouve dans chacun des trois champs évoqués plus haut. L'espace du joueur comprend ainsi plusieurs échelles selon que ce joueur joue seul, hors ligne, ou en ligne avec d'autres joueurs situés dans une autre ville, un autre pays ou même un autre continent. En ce qui concerne l'espace dans le jeu vidéo, le jeu d'échelles

pourrait reposer sur le décalage entre la manière dont le jeu est conçu et la manière dont le joueur y joue. Ce décalage renvoie à la question de la liberté du joueur. Les représentations et les idéologies sous-jacentes à la conception d'un jeu influent sur la façon dont le joueur va le pratiquer. Par exemple, la conception de *SimCity*, où le but du jeu est de construire et de gérer sa propre ville, incite le joueur à créer une ville conforme au modèle urbain nord-américain. Quand on conçoit un jeu vidéo, on est inévitablement conduit à borner l'expérience du joueur.

DEBAT

1) Quelle est la place actuelle de Lyon dans l'industrie du jeu vidéo ?

Emmanuel Guardiola : Lyon a longtemps été un pôle important de développement, avec des firmes comme *Eden Games*, *Phoenix Interactive*. Aujourd'hui, certains développeurs y travaillent sur de nouveaux supports tels que l'iPhone. Mais beaucoup d'entreprises ferment, la dernière en date étant *Widescreen*. Lyon n'occupe plus désormais une position dominante. Les grands pôles qui se dessinent aujourd'hui sont plutôt Vancouver, Montréal, la Californie et Singapour, avec une nette tendance à la sous-traitance.

Hovig Ter Minassian : En France, l'industrie du jeu vidéo se structure de plus en plus autour de Paris, où se situe le Syndicat National des Jeux Vidéo.

2) Comment abordez-vous la porosité entre espace virtuel et espace réel ?

Samuel Rufat : Qu'entendez-vous par « espace virtuel » ?

Peut-on dire que l'espace qui n'existe que lorsqu'on utilise la console trouble la perception de l'espace réel ou vice-versa ?

E.G. : Il est vrai que les jeux vidéo actuels, qui gèrent des règles de plus en plus compliqués, annoncent une modification dans notre rapport au réel. Du fait de la facilité de se représenter un monde à son goût dans le jeu vidéo, le joueur peut être conduit à construire un filtre entre lui-même et la réalité. C'est tout le problème de la limitation de la bulle ludique, car le jeu continue au-delà du jeu. Quand on s'échange des cartes *Pokémon* dans la cour de l'école, on prolonge le jeu vidéo.

S.R. : Pour répondre à cette question, il faudrait analyser les pratiques spatiales des joueurs en fonction des jeux auxquels ils jouent. Mais il faut garder à l'esprit que le jeu est véritablement dans le réel, parce que le fait de jouer est quelque chose de réel. La bulle ludique n'est pas une spécificité du jeu vidéo ; elle est commune à toutes les formes de jeu : on se situe à chaque fois dans un monde et dans une temporalité différente. La notion d' « espace virtuel » est très floue. Elle ne peut pas vraiment s'appliquer à l'espace du jeu en ligne, car cet espace-là ne s'oppose pas à l'espace réel. Il faut plutôt voir un seul et même espace qui s'exprime différemment selon les situations.

H.T.M. : On pourrait reprendre la distinction qu'établit Pierre Lévy, lui-même s'inspirant de Gilles Deleuze, entre le virtuel, qui est potentiellement réalisable, et l'actuel, qui est effectivement réalisé. Le terme d' « espace virtuel » reste en tout cas très délicat à manier.

Dans l'espace numérique règne un dessein intelligent : on veut nous divertir. Ne s'oppose-t-il pas en cela à l'espace réel - ou actuel ?

H.T.M. : Dans l'espace réel règnent également des desseins intelligents que nous ne maîtrisons pas : vous ne participez pas directement à l'élaboration des plans d'aménagement du territoire.

Mais dans le jeu vidéo, une adhésion individuelle est demandée au joueur.

E.G. : La bulle ludique peut parfois compenser une réalité contraignante ou douloureuse. On remarque que les jeux vidéo en ligne connaissent un grand succès dans les pays qui ont subi des traumatismes dans leur histoire, ou qui sont encore soumis à de fortes contraintes collectives.

3) Le jeu *Fable*, sorti sur Xbox, a posé un problème moral. Un joueur a en effet décidé de décapiter tous les enfants d'une des villes du jeu. Doit-on soumettre la production de jeux vidéo à des règles morales ?

E.G. : C'est un autre débat, éloigné du champ de la géographie : le jeu est-il un moyen de création libre ? Un petit groupe d'amateurs a créé sans financements un jeu nommé *Super Colombine Massacre*, permettant au joueur de se glisser dans la peau des tueurs du lycée Colombine. La manière dont ce jeu est conçu apporte un nouvel éclairage sur la tragédie, en montrant que ces jeunes peuvent aussi être vus comme des victimes. D'autres jeux s'amuse à caricaturer l'information relayée par les médias.

H.T.M. : On peut donc dire que le jeu vidéo est un artefact culturel. Il reflète les représentations culturelles et spatiales d'une société ou d'un groupe spatial à un moment donné.

S.R. : Dans les jeux vidéo, il y a bien des mécanismes incitatifs, mais le joueur a toujours la possibilité d'effectuer d'autres choix. Il faut distinguer trois niveaux normatifs : les règles, ce que l'environnement encourage à faire, et ce que le joueur décide finalement de faire.

4) Dans l'espace du joueur, les réseaux de jeux en ligne jouent un rôle clé. A-t-on établi une géographie du jeu vidéo en ligne : qui joue à quoi, et où ?

S.R. : Heureusement que non. De telles données ne sont pas accessibles, ni même stockées. Etablir une géographie des jeux vidéo poserait au moins deux problèmes méthodologiques. D'une part, l'obtention de données assez représentatives. Or, les capacités d'enquêtes sont soumises à une certaine limite d'âge : il est difficile d'interroger les enfants et les adolescents mineurs qui pourtant représentent une part importante des joueurs. D'autre part, si l'on décide de lancer une enquête en ligne, tous les joueurs n'y participeront pas.

Intervention de Samuel Borzakian, dans le public : on a déjà établi quelques grands traits de la géographie des jeux plus anciens : on joue beaucoup aux échecs en Alsace, au tarot en Franche-Comté.

5) Le jeu vidéo propose une autre expérience de visite et d'action dans les lieux. Quelqu'un qui a visité un certain lieu de la planète dans un jeu vidéo a une certaine

expérience de ce lieu. Le jeu vidéo, même virtuel, confère donc à l'espace visité une certaine apparence de vérité.

E.G. : Certains jeux vidéo sont effectivement très axés sur l'expérience. On peut apprendre dans un jeu vidéo la géographie d'un lieu par l'expérimentation de l'espace.

Dans GTA 4 (Grand Theft Auto 4), le réalisme n'est pas tant lié à une simulation fidèle de l'espace qu'à une certaine atmosphère créée notamment par la musique du jeu. Le vrai réalisme n'est donc pas seulement physique, il est aussi culturel.

E.G. : Le New-York de GTA 4 est une caricature, mais une caricature crédible.

Il convient donc de parler de vraisemblance plutôt que de réalisme. On fait *comme si* on était à New-York. Cette vraisemblance est complexe : elle comporte une multitude de composantes.

S.R. : On retrouve cette expérience culturelle au cinéma. Mais dans le cas du jeu vidéo, c'est surtout quand il y a peu d'interactions possibles avec l'environnement que la simulation semble froide.

6) La façon dont le monde du jeu est conçu et proposé au joueur dépend-elle entièrement de l'éditeur ou le concepteur a-t-il une certaine latitude ?

E.G. : Cela dépend des cas. Les licences importées du cinéma ou de la BD imposent des contraintes qu'il faut prendre en compte. D'autres jeux laissent davantage de liberté au concepteur. Mais le plus souvent, la source de financement est unique, ce qui soumet le concepteur aux exigences de la structure qui finance le projet.

Les productions soumises à ce type d'exigence présentent-elles plus de stéréotypes ?

E.G. : Pas forcément. Et dans le jeu vidéo, le stéréotype n'est pas forcément une mauvaise chose car il peut guider le joueur, l'aider à reconnaître un ennemi.

Aurélie Delage conclut le débat sur l'idée de la richesse de l'espace dans le jeu vidéo, qui regroupe à la fois l'espace du jeu et de nombreuses interfaces.

Compte rendu : Rémi Desmoulière (relu et amendé par les intervenants)