

Ambivalence du tourisme vidéoludique

Quelles dynamiques pour les voyages au cœur des sociétés virtuelles ?

Guillaume Baychelier et José-Luis De Miras

Émulations - Revue de sciences sociales

2019, n° 30, « Comment les jeux font-ils société. Contenus, pratiques et médiations ludiques ».

Article disponible à l'adresse suivante

<https://ojs.uclouvain.be/index.php/emulations/article/view/baychelier>

Pour citer cet article

Guillaume Baychelier, José-Luis De Miras, « Ambivalence du tourisme vidéoludique. Quelles dynamiques pour les voyages au cœur des sociétés virtuelles ? », *Émulations*, n° 30, Mise en ligne le 3 septembre 2019.
DOI : 10.14428/emulations.030.04

Distribution électronique : Université catholique de Louvain (Belgique) : ojs.uclouvain.be

© Cet article est mis à disposition selon les termes de la Licence *Creative Commons Attribution, Pas d'Utilisation Commerciale 4.0 International*. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

Éditeur : Émulations – Revue de sciences sociales / Presses universitaires de Louvain
<https://ojs.uclouvain.be/index.php/emulations>

ISSN électronique : 1784-5734

Ambivalence du tourisme vidéoludique

Quelles dynamiques pour les voyages au cœur des sociétés virtuelles ?

Guillaume Baychelier et José-Luis De Miras¹

[Résumé] Voyager au cœur des sociétés virtuelles relève d'une activité touristique ambivalente conditionnée par les sous-genres vidéoludiques. Si le *level-design* des *GTA-like* (pour *Grand Theft Auto*) transforme la ville en monde ouvert où le joueur peut vivre par procuration et interagir avec ses habitants, celui de la série horrifique *Silent Hill* oblige à s'orienter dans des zones-mortes dénuées de tissu social. Avec cette ambivalence, le tourisme des *GTA-like* se transforme dans *Silent Hill* en *dark tourism* et modifie dès lors les usages qu'il est possible d'adopter dans ces mondes virtuels. Ces expériences vidéoludiques singulières liées aux pratiques touristiques mettent en lumière l'importance de la relation que joueurs et joueuses tissent au fil des parties avec l'espace de jeu. De manière plus globale, elles permettent de délimiter les contours des pratiques spatiales vidéoludiques articulées autour des notions d'immersion et/ou de parcours.

Mots clés : jeu vidéo, tourisme, *dark tourism*, sociétés virtuelles, horreur

[Abstract] Traveling into the heart of virtual societies is an ambivalent tourist activity conditioned by gaming subgenera. If *GTA-like* (for *Grand Theft Auto*) level-design transforms the city into an open world where the player can live and interact with inhabitants, the horror series *Silent Hill* forces players to move into dead zones deprived of any social life. With this ambivalence, *Silent Hill* transforms tourism in *GTA-like* into dark tourism and modifies the possible uses in these virtual worlds. These specific gaming experiences linked to a touristic approach shine a light on the relationship that gamers build with the playgrounds (and the game space) while they play. On a larger scale, these experiences give the opportunity to set the boundaries of videogame space practices related to the notions of immersion and/or journey.

Keywords: videogame, tourism, dark tourism, virtual societies, horror

Introduction

La console de jeu ou le PC apparaissent comme des moyens de transport permettant de franchir les frontières et de découvrir de nouveaux horizons, quelle qu'en soit la teneur. Elle permet de sortir de son quotidien, de s'accorder des micro-vacances et d'explorer un Ailleurs qui peut même « remplacer l'Ici dans sa fonction identitaire » (Bourdeau, 2011 : 214). Ainsi, les jeux en mondes ouverts proposent d'investir des univers virtuels en adoptant des postures ayant trait au tourisme – en tant que le tourisme peut se définir comme forme privilégiée de loisir, une activité d'échange de personnes dont le flux infléchit le rythme et l'espace des sociétés (Abel, 1988 : 3) et qui, à travers l'instauration d'un rapport au temps singulier (autorisant un « habiter » dont le caractère éphémère est primordial) induit « un imaginaire spécifique, celui de l'évasion ou du retour vers

¹ Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne ; Université Bordeaux Montaigne, CLARE/ARTES, France.

des paradis perdus, vers des enfances parfois perverses » (*Ibid.*). Dès lors, ces espaces de jeu se montrent à travers une urbanité pensée sur le modèle de la station touristique, constituée en un « système territorial de production et de distribution de biens et de services de loisirs » (Vles, 1996 : 26) et transforment le monde en décor (Brunel, 2006) dans lequel le joueur, par l'intermédiaire de son avatar et du dispositif vidéoludique, habite « touristiquement la ville » (Stock, 2007 : 25). Car, comme le relève Rémy Knafou, l'une des raisons qui poussent les touristes à visiter la ville est de « participer à la vie de société » (2007 : 10). Qu'ils soient contrariés ou habités touristiquement, les espaces urbains vidéoludiques nous permettent ici d'envisager la ville comme « espace du "jouer" ou comme espace du "découvrir" » (Stock, 2007 : 26). C'est que l'éthos touristique « traverse les champs sociaux et alimente l'imaginaire, attise les désirs [et] inspire les pratiques » (Christin, 2011 : 19), dont la pratique vidéoludique.

C'est par le prisme de cet éthos touristique que nous proposons de mettre en lumière, à travers une étude comparative, les différents types d'expérience touristique proposés par des jeux vidéo dont les représentations urbaines structurent à la fois l'univers diégétique, le *gameplay*² et le *level-design*. Afin d'adhérer au large spectre des pratiques touristiques, notre corpus est restreint à des genres vidéoludiques induisant des dynamiques de transit et de séjour répondant à des modalités distinctes, voire opposées, à savoir la série horrifique *Silent Hill* et les *GTA-like* (pour *Grand Theft Auto*) déployant des mondes à la géographie et au *gameplay* ouverts.

En effet, centrés sur les idées de contrainte spatiale et de parcours conjectural, les jeux vidéo de la série horrifique *Silent Hill* font de l'appropriation de l'espace de jeu, *via* les activités d'exploration et de cartographie, un enjeu ludique majeur. Le ressort horrifique premier de la série est l'ambivalence du milieu urbain dans lequel joueurs et joueuses sont plongés. Si les joueurs sont invités à prendre la mesure de la ville, à tracer des chemins, c'est au prix d'une activité dont les modalités semblent, paradoxalement, rendre impossible l'adoption de tout regard touristique sur ces lieux. Cette logique équivoque, liée au caractère « horrible » des lieux d'immersion proposés par les jeux *Silent Hill*, ouvre la question d'une pratique spatiale médiatisée dont le ressort serait l'adoption par les joueurs d'une activité d'exploration contrariée, bien loin d'une flânerie se refusant à toute efficacité (Benjamin, 1979), ne laissant la place qu'à un plaisir négatif ne pouvant s'exprimer que par la médiation d'un déplaisir (Burke, 2009) – sur le modèle, exposé par Friedrich von Schiller, d'une « disconvenance » conduisant à une « convenance supérieure » (1998 [1792] : 137). *De facto*, *Silent Hill* propose une approche qui invite à se saisir d'espaces urbains contrariés, et qui se fonde sur le concept d'*expérience touristique* que Marc Laplante réserve « aux grands dépaysements physiques, psychologiques, religieux, politiques » (1999 : 18). Mais plus encore, la ville

² « [Le terme] *gameplay* est employé pour qualifier les modalités d'action laissées à disposition du joueur pour agir dans l'œuvre [...]. Lorsqu'il actualise un jeu vidéo, le joueur va prendre connaissance du fonctionnement du système, de ses mécanismes (*game*) et va en éprouver le potentiel de "jeu" (la jouabilité) en adoptant une attitude ludique (*play*), ce qui traduit le terme *gameplay* en regroupant ces deux aspects dans une même notion de forme nominale » (Genvo, 2009 : 143-144).

de *Silent Hill* fait des déplacements du joueur un art qui consiste à faire croire « au touriste qu'il est en réalité un aventurier, explorant un territoire proscrit ou secourant charitablement des populations oubliées » (Brunel, 2006 : 262)³.

Les jeux de sociétés virtuelles (*GTA*, *Mafia*, *Watch Dogs*, etc.) s'offrent, en miroir, comme un modèle de structuration spatiale et d'expérience ludique faisant abstraction d'un grand nombre de contraintes. Ils autorisent les joueurs à circuler librement dans des espaces (inspirés de sociétés passées, présentes et futures) au sein desquels il est possible de participer à d'innombrables activités (touristiques ou non). Le *level-design*⁴ de ces jeux de sociétés virtuelles (c'est-à-dire se présentant comme simulacres de sociétés organisées et autonomes, se déployant au-delà du champ des interactions du joueur et à partir desquels ce dernier « joue » le rôle d'un citoyen) se structure autour d'un espace urbain sociologiquement déterminé en ce qu'il vise à créer une nouvelle existence dans un monde virtuel où peuvent s'exprimer toutes les facettes de la vie sociale, culturelle, économique et politique. La ville du jeu dispose en effet « d'une existence propre, d'une réalité autonome » (Joliveau, 2012 : 161). Sa mise en scène repose très souvent sur une intrigue prenant place « dans un monde fictionnel empruntant aux réalités sociales ou aux univers fictionnels familiers du public » (Mauco, 2013 : 10). Le joueur devra lui-même vivre par procuration (c'est-à-dire via le biais de la médiation interactive) dans une ville où le personnage qu'il contrôle est sociologiquement déterminé. Qu'il s'agisse de *Mafia III*, de *Watch Dogs 2* ou de la série *GTA*, la force de ces sociétés virtuelles ne tient alors « pas qu'à la fidélité des représentations infographiques, mais aux ressemblances vécues entre ce qui se passe dans le jeu et l'expérience de la vie quotidienne [...] » (Schmoll, 2010 : 34). Dès lors, par le biais de nombreuses activités offertes en jeu, les *GTA-like* permettent « au visiteur d'être à la fois participant et voyeur, engagé et critique, donc extraordinairement réflexif » (Fainsten et Glastone, 1997 : 133).

L'hypothèse soulevée ici veut donc que les genres et les sous-genres vidéoludiques conditionnent des expériences spatiales qui, en raison de leurs enjeux ludiques bien distincts, induisent l'adoption d'un éthos touristique selon des modalités ambivalentes qu'il s'agit à présent d'éclairer.

1. Espaces urbains vidéoludiques contrariés : le cas de *Silent Hill*

Dans le cadre de nos interrogations, l'étude de la série vidéoludique *Silent Hill* s'avère particulièrement heuristique. La radicalité ludique propre au genre horrifique, qui impose une économie de jeu nécessairement contraignante, rend nettement perceptible, ici, tout un registre d'usages qu'il est possible d'adopter (par la résistance à cette contrainte) dans les espaces urbains virtuels. Bien que cela puisse sembler surprenant, ces jeux invitent, au-delà de leurs enjeux premiers, à se saisir de pratiques ayant trait à une dynamique touristique dont il s'agit d'envisager ici les modalités.

³ Pensons ici à toutes les possibilités offertes d'aider ou de sauver (en vain) des personnages non-joueurs croisés au fil des épisodes de la série.

⁴ Conception des niveaux d'un jeu vidéo, sur le plan géographique et architectural.

La série *Silent Hill*⁵, débutée en 1999 sous la direction de Keiichiro Toyama pour la société japonaise Konami, compte à ce jour huit jeux canoniques⁶ qui ont en commun leur terrain d'aventure : la ville de *Silent Hill*. Comme l'écrit Bernard Perron, la ville nous est présentée (*SH2*) comme « une ville touristique paisible en bord de lac, [constituée] [d]e vieilles maisons pittoresques à perte de vue, [dans] un paysage de montagne sublime⁷ » (2016 : 45). Pourtant, il paraît difficile de faire adhérer cette description de lieu de villégiature paisible aux espaces prenant forme dans le jeu. Si le récit d'une ville agréable dont la fréquentation serait propice à un séjour apaisant nous est livré, c'est pour mieux nous faire goûter son âpre réalité. De fait, la série appartient au registre des expériences vidéoludiques horribles et, plus précisément, des jeux de survie horrifique (*survival-horror*).

Popularisé par *Resident Evil* (Capcom, 1996), ce sous-genre vidéoludique propose une expérience ludique dont les ressorts affectifs sont la peur et le dégoût, comme en témoignent d'autres exemples du genre : *Forbidden Siren* (SCE Japan Studio, 2003), *Dead Space* (Visceral Games, 2008) ou encore *Outlast* (Red Barrel, 2013). Ces jeux de survie horrifique visent à provoquer suspense, choc et horreur (Kirkland, 2011 : 24). Leur programmation implique d'établir des cadres diégétiques relevant d'un « gothique ludique » (Taylor, 2009 : 48). Par ailleurs, ils développent des procédés de mise en scène faisant la part belle aux hors-champs (Roux-Girard, 2009 : 151) : en jouant sur l'hypothèse de présences menaçantes rôdant hors du cadre de l'image s'opère une mise en tension constante. Enfin, ces jeux développent une iconographie monstrueuse dont l'efficacité repose sur leur capacité à générer des affects négatifs (Baychelier, 2015). Au-delà de leur caractère horrifique, adhérant à la définition de l'horreur en art donnée par Noël Carroll (1990 : 35), ces jeux ont également traité à l'idée de survie, qui se manifeste via leurs modalités ludiques. Leur *gameplay* instaure un rapport de force qui mobilise pleinement l'instinct de conservation et ainsi, fait éprouver un sentiment de mise en danger relatif. Leur système de jeu est fondé sur les idées de carence et de privation (de ressources, de force vitale, de force offensive et défensive). Le dispositif ludique est pensé pour induire l'adoption de postures de résistance. Dès lors, la structuration spatiale des espaces de jeu est organisée pour proposer une expérience ludique de la contrainte. Elle se manifeste à travers un *level-design* labyrinthique, propice à la désorientation, et qui prend corps à travers des volumes manifestant cette volonté de contraindre – afin de procurer une expérience motrice intense dans la pratique ludique (Perron, 2018 : 94). Cela se traduit sur le plan iconographique par des représentations relevant de la ruine dont la puissance affective est surdéterminée par leur aspect « gothique ludique ». Par leur (dé)structuration, leur réduction à l'état de scories ayant pour fonction d'entraver et de convoquer un imaginaire de la catastrophe (Le Brun, 2011 :

⁵ Nous utiliserons l'acronyme *SH* pour désigner la série de jeux.

⁶ À savoir : *Silent Hill* (1999), *Silent Hill 2* (2001), *Silent Hill 3* (2003), *Silent Hill 4: The Room* (2004), *Silent Hill: Origins* (2007), *Silent Hill: Homecoming* (2008), *Silent Hill: Shattered Memories* (2009), *Silent Hill: Downpour* (2009).

⁷ Extrait de la brochure touristique disponible dans la chambre 104 de l'immeuble Wood Side dans *SH2*.

25-26), ces dernières contrarient toute tentative de cheminement en leur sein. Les jeux *Silent Hill* mettent ainsi en scène un espace urbain en déréliction, un *locus horribilis* non orienté compliquant toute tentative d'« investissement topographique » (Calleja, 2006 : 181) – d'autant plus que la ville peut basculer à tout instant dans sa forme cauchemardesque (*The Otherworld*⁸). Ce réseau urbain dédaléen (Degler, 2007 : 82) implique une navigation conjecturale, c'est-à-dire se faisant à tâtons, relevant de l'épreuve. La ville de *Silent Hill* est constituée d'appartements, de commerces, d'un sanatorium, qui semblent flotter dans une étendue inondée d'un brouillard⁹ insondable et dévorant (Perron, 2016 : 82). Tous les axes de la ville sont fracturés et finissent par déboucher sur de terrifiantes béances. Les espaces intérieurs, obscurs et encombrés, comme les appartements Wood Side (*SH2*) ou le *Artaud Theater (SH: Origins)*, font écho à la structure effondrée de la ville et imposent une même exploration relevant de l'errance. La ville n'autorise pas la flânerie, cet état d'oisiveté se refusant à toute efficacité (Benjamin, 1979). Pour jouer à ces jeux et en actualiser le récit, il n'est pas envisageable de s'en tenir au constat de l'inhospitalité de ces environnements. L'avènement du jeu dépend directement de la motivation du ou des pratiquants (Grodal, 2000 : 203).

La déambulation comme expérience se vit ici selon les modalités extrêmes de la survie ludique, dans le tracé actif d'un parcours dont la visée est d'échapper à la population monstrueuse qui hante ces lieux et, *in fine*, d'échapper à l'espace lui-même. Il s'agit d'adopter une posture ludique à même de permettre la traversée de ces espaces pensés pour être inhospitaliers qui paraissent non-navigables. La ville horrifique, dont *Silent Hill* constitue le modèle paradigmatique, induit des enjeux ludiques qui en font un lieu de parcours sous contrainte plus que de séjour et de découverte émerveillée. Dès lors, qu'en est-il de la posture ludique qu'il s'agit d'adopter face à de tels jeux ? Afin d'envisager sur quoi peut reposer le caractère ludique de pareilles activités sous contrainte, il apparaît que le *dark tourism* s'offre comme un modèle heuristique particulièrement pertinent.

2. Le goût du danger sans le péril : tourisme « dark » à *Silent Hill*

De fait, les jeux *Silent Hill* font une proposition singulière, celle d'adopter une posture qui, si elle ne relève pas de la flânerie, a trait au *dark tourism*¹⁰. Comme l'écrit Philip R. Stone, le *dark tourism* peut prendre de multiples formes dans des lieux très variés : lieux historiques, « *dark fun factories* », « *donjons* », sites de catastrophes (2006). Indépendamment de la spécificité des sites concernés, ces activités ont en commun d'inviter à envisager des événements ou des phénomènes morbides d'un point de vue récréatif, si ce n'est ludique (*Ibid.*). Stone propose une classification de ces sites et des activités que l'on peut y mener allant du plus sombre (« *Darkest* ») au plus léger (« *Lightest* ») (Stone, 2006 : 151). Ce qui traverse ces sites et les pratiques qui leur sont

⁸ *The Otherworld, (l'Autre monde) : l'univers parallèle cauchemardesque de Silent Hill.*

⁹ Ou de blizzard dans *SH: Shattered Memories*.

¹⁰ Terme forgé par Malcolm Foley et John Lennon (1996).

afférentes, c'est le désir des touristes de fréquenter des lieux dont la charge affective est négative, qu'elle soit provoquée artificiellement dans le jeu d'une exagération gothique ou par le poids d'une présence historique. Ce désir est alimenté par la capacité des sites visités à procurer une expérience émotionnelle puissante en exposant à un danger relatif, c'est-à-dire sans péril. En cela, l'expérience touristique « *dark* » tend à se rapprocher du cadre expérientiel horrifique vidéoludique. Sans limiter l'expérience ludique horrifique à cet élan, ce désir est tout de même comparable à celui animant pour partie les amateurs d'horreur vidéoludique qui acceptent de s'engager sur un terrain dont ils savent qu'il est pensé pour les mener à leur perte, tout en ayant conscience du caractère relatif de cette menace. Ce recul est rendu possible tant par l'activité de jeu elle-même que par une pratique vidéoludique impliquant des manipulations et des consultations de cartes, d'interfaces et de menus fonctionnant comme autant de rappels au jeu. Ces deux activités invitent à l'adoption de postures induisant la recherche ludique¹¹ d'une mise en danger relative par la confrontation à des espaces (réels ou virtuels) dont la force est de se laisser visiter tout en signifiant (par leur structuration, leur apparence, leur portée symbolique, etc.) qu'ils ne devraient pas l'être – imposant le caractère subversif de ces expériences (Robinson, 2015).

De toute évidence, *Silent Hill* s'offre comme une destination « *dark* » convoquant l'idée d'un « habiter temporaire de lieux autres » (Stock, 2010 : 21), c'est-à-dire invitant à la conduite d'une expérience touristique. Son urbanisme contrarié sert parfaitement le propos horrifique du jeu. Outre son caractère « *dark* », *Silent Hill* se présente comme un espace d'exploration urbaine (urbex), c'est-à-dire impliquant « une pratique récréative qui consiste à infiltrer et à explorer des sites à l'abandon ou difficiles d'accès » (Baillargeon, Lefevre, 2016 : non pag.). Les jeux *SH* sont, comme nombre de jeux vidéo horrifiques, des jeux de ruines proposant des espaces (dés)architecturés propices à l'exploration – moteur ludique essentiel dans les espaces vidéoludiques pensés pour la navigation. Cette ville est pensée comme un dispositif multiscalair : espace urbain organisé, mais déconstruit, cadre de jeu et, par-là, terrain permettant de faire l'expérience d'un tourisme hors des sentiers battus¹² (Gravari-Barbas, Delaplace, 2015). Ainsi, elle est propice au développement de pratiques des lieux (Stock, 2011) à même de s'accorder à un imaginaire singulier.

En ce sens, *SH* fait converger, à travers son *gameplay*, ses prérogatives ludiques et son cadre narratif. Comme en témoigne *SH2*, la survie du personnage joueur y est relative à une activité pouvant être décrite comme pratique touristique en tant qu'elle participe de l'appropriation de l'espace par le regard (Urry, 1992) à travers une collecte d'information – centrale dans l'expérience touristique en tant que « régime d'engagement » (Stock, 2010 : 22). Le cadre diégétique proposé par ces jeux permet d'y découvrir des cartes et des plans qui sont complétés automatiquement à mesure de la progression

¹¹ Rappelons le lien qui unit la sphère du jeu et celle de l'expérience touristique à travers leur capacité commune à convoquer un espace-temps propre, hors de l'ordinaire (Laplante, 2003 : 39).

¹² Bien que le jeu regorge de cartes, la ville est un non-site, hors de toutes cartes permettant de la situer et de s'y rendre volontairement.

dans le monde du jeu, imposant au joueur une actualisation salutaire faisant de lui un voyageur attentif et studieux annotant son guide en raison de la prise de risque (relative) induite par le caractère *dark* du terrain qu'il semble défricher. Le parcours de jeu se transforme en activité de *mapping*¹³ qui permet de prendre le contrôle de l'espace urbain, en ce que la carte « fait advenir un monde imaginaire, permet sa découverte progressive [...] et atteste d'une souveraineté, donc d'une maîtrise des territoires imaginés » (Béziat, 2014 : 80).

Joueurs et joueuses de *SH* adoptent donc des usages leur permettant de s'approprier la ville, c'est-à-dire d'en développer une connaissance qui s'avère être vitale : seule la maîtrise de l'espace permet la survie du personnage qui est conditionnée par le choix des chemins les plus sûrs, des raccourcis les plus efficaces, etc. Dès lors, l'acte cartographique permet de moduler le flux de circulation au sein de l'univers de jeu. La déambulation y est frayage, marquage (littéral) d'un tracé. La (dé)structuration de l'espace invite à la découverte de restes architecturaux à même de faire émerger un récit à travers une narration qui est environnementale (Carson, 2000). C'est par la confrontation aux habitations et non aux habitants que la relation à la ville s'établit. Ville morte, *Silent Hill* est exempte de tissu social. L'ouverture de l'espace urbain invite à la saisie du dispositif spatial en dehors de toute dynamique sociale. Cependant, l'effacement de la population révèle l'importance de la ville en tant que personnage principal des jeux (Perron, 2016). À travers les différents épisodes, elle conserve un statut de créature dévorante et reste, à ce titre, dépositaire d'une fonction actantielle singulière dont le ressort est l'âpreté bien plus que l'aménité – induisant un rapport contrarié à l'exploration urbaine. À travers leurs modalités ludiques, ces jeux indiquent des stratégies destinées à se saisir d'espaces urbains virtuels qui ne sont pas voués à faire société. Mais qu'en est-il lorsque les villes virtuelles ne sont plus des villes fantômes ? Quelles pratiques spatiales peuvent-elles impliquer ?

3. Invitation au voyage dans les jeux 3D en « mondes ouverts » du type *GTA-like*

Si *Silent Hill* impose une exploration touristique particulière, c'est en raison du sous-genre auquel la série appartient. Depuis les années 1990, l'utilisation de la 3D a permis d'étendre considérablement les univers virtuels et d'accroître la « liberté spatiale du joueur » (Beaude, 2012 : 41). Ce dernier voyage dorénavant au cœur de sociétés virtuelles toujours plus grandes et riches en contenus. Mais si tout jeu est « une invitation au voyage » (Ter Minassian, Rufat, 2012 : 5), tout voyage est unique. Si *Silent Hill* est une destination à privilégier lorsqu'on est adepte du *dark tourism*, les *open worlds* nous invitent quant à eux à explorer des espaces urbains vivants, d'immenses sociétés virtuelles peuplées d'individus. Ces jeux au *gameplay* permissif sont communément appelés *GTA-like*

¹³ Au sens du processus même de l'activité de cartographie (Tiberghien, 2007).

en raison de leurs liens avec le maître du genre, *Grand Theft Auto*¹⁴. Depuis sa sortie en 2013, le chiffre d'affaires du cinquième opus de la série développée par Rockstar depuis 1997, *Grand Theft Auto V*, n'a cessé d'augmenter. Rien qu'en France, pour la seule année 2017, le jeu a généré 15 millions d'euros de chiffre d'affaires¹⁵. L'attrait de la série des *GTA* est lié à son caractère permissif et satirique : société de consommation et produits culturels américains y sont tournés en dérision. Cela peut se traduire par le détournement de publicités sur la chirurgie esthétique, l'alimentation et l'économie américaine. À ce sujet, Thierry Joliveau explique que ces jeux semblent « combiner de manière inattendue un plaisir de l'action violente et la violation des interdits avec un sentiment très fort des lieux et des paysages, intensément ressenti par les joueurs » (2012 : 148). La pratique du tourisme dans les *open worlds* n'est certes plus contrariée ; elle témoigne de la possibilité offerte de laisser place au plaisir ludique de l'interdit.

Le principe du *GTA-like* est donc de manipuler librement un avatar dans un monde virtuel dont la géographie se déploie à l'échelle d'une ville. Plus que l'architecture, ce sont « l'aspect des façades, l'ambiance des rues et ses dangers qui sont travaillés par les *level-designers* » (Brion, 2013 : 47). Organisme vivant doté d'une histoire et d'une culture, la ville est ici un quasi-personnage : on interagit avec les entités virtuelles qui la peuplent et on se confronte aux lois qui la régissent ; on la traverse, on habite les lieux qui la composent. En somme, on apprivoise sa spatialité à l'aide d'outils, dont il semble pertinent d'interroger ici les ressorts.

4. Entre carte postale et carte routière : présentation réaliste de la ville

Si la disparition des notices et autres documentations papier au sein des boîtiers de jeu est aujourd'hui généralisée, les *GTA-like* en sont l'exception. En achetant l'un d'entre eux, le joueur épouse la posture du touriste en agence de voyages : une fois la destination choisie, il obtient un coffret où se trouve un guide présentant les sites touristiques incontournables ainsi qu'une carte routière permettant de les localiser dans la ville. Avec ces éléments paratextuels, il peut organiser son voyage virtuel en choisissant les destinations et les activités à privilégier en début de parcours. Ces derniers agissent ainsi comme le mode d'emploi d'un guide de voyage qui, d'après André Rauch, « est fondé sur toutes sortes de recommandations présentées comme "utiles" » (2007 : 31). Dans *GTA V*, la carte de Los Santos, ville fictive inspirée de Los Angeles, induit des usages distincts de celle de *SH*. Elle s'accompagne d'une légende dévoilant les services proposés par la ville (commissariats, hôpitaux, stations de lavage), les commerces (coiffeurs, garages, armureries, etc.), les activités sportives et touristiques (parachutisme, tennis, yoga, visite de monuments, etc.), les divertissements (cinémas, clubs de strip-tease) ainsi que

¹⁴ Ces jeux peuvent également comporter des modes en ligne, mais c'est dans le mode hors-ligne que les joueurs découvrent l'histoire du jeu.

¹⁵ Selon les chiffres de Sell, *L'Essentiel du jeu vidéo. Chiffres 2017 du marché français du jeu vidéo*, 2018. En ligne, consulté le 10 juillet 2018. URL : http://www.sell.fr/sites/default/files/lessentiel_du_jeu_video_fevrier_2018_0.pdf

les sites incontournables à visiter (*Vinewood Walk of Fame*, *Los Santos Forum*, *Cathay Theatre*, etc.). On y retrouve aussi le nom des rues, avenues et boulevards de la ville et on y distingue les routes des autoroutes, les tunnels des chemins de fer, les zones urbaines des zones rurales, etc. Chaque plage, lac, parc naturel, canyon, mont et vallée porte son propre nom. Comme le relève Gilles Brougère, la lecture d'information fait partie de la performance touristique : elle « n'a pas pour but d'apprendre, mais de se comporter en touriste, c'est-à-dire d'accepter des guidages dans l'exploration du touriste » (2015 : 183).

Afin d'appuyer leur propos, les *GTA-like* commencent souvent par une cinématique présentant la ville sous la forme d'une carte postale : on y découvre les habitants, les quartiers, les lieux prisés, ainsi qu'un avant-goût des activités à réaliser. Dans *GTA V*, Los Santos est présentée comme un immense terrain de jeu où il est possible d'ouvrir un compte en banque, d'acheter une résidence secondaire, de se promener en jet-ski aux abords de la plage Del Perro ou bien de descendre à vélo le Mont Chiliad. Une telle approche invite le joueur à se retrouver dans une forme de « familiarité avec les lieux visités » (Joliveau, 2012 : 149). Bien que fictives, les villes de la série *GTA* sont fortement inspirées de villes réelles : dans *GTA : Vice City* (2002), Vice City a pour modèle Miami, tandis que dans *GTA IV* (2008), Liberty City est à l'image de New York. Si le nom change¹⁶, la topographie des villes est quant à elle reconnaissable : les quartiers et monuments les plus célèbres y sont imités et parfois détournés afin que l'on puisse faire le lien entre fiction et réalité. Mais plus qu'une simple copie, la ville fictionnelle du jeu « respire la vie en mouvement », elle est « dotée d'une âme », elle est « authentique », elle a une « atmosphère » (Joliveau, 2012 : 161). Contrairement à *Silent Hill*, les limites de l'exploration dans les *GTA-like* sont avant tout des frontières naturelles. Pour que ces barrières naturelles restent crédibles, Mathilde Brion estime qu'il est nécessaire « de les modéliser en se rapprochant le plus fidèlement possible de leur apparence physique » (2013 : 45). Ciel, terre et eau s'imposent comme les trois éléments naturels utilisés pour délimiter les zones jouables des univers virtuels, l'eau offrant selon Brion « un champ de vision inégalable sur la ligne d'horizon contrairement aux chaînes montagneuses qui la coupent » (*Ibid.* : 46). Ces jeux nous amènent ainsi à parcourir de nombreux kilomètres, dans le ciel comme sur la terre et en mer, avec des véhicules achetés pour l'occasion ou volés lors d'une mission. Les touristes des sociétés virtuelles sont des corps en mouvement (Brougère, 2015 : 181) Pour explorer ces immenses espaces géographiques, les *open worlds* nécessitent la participation active du joueur (Ter Minassian, Rufat, 2011 : 80) et se construisent principalement sur la conduite de véhicules. Voitures, moto, avion et hélicoptère en sont quelques exemples, mais c'est avec le « mode histoire » que l'on découvre et débloque des zones de la ville et les activités qui y sont rattachées. Afin d'orienter le joueur dans ces géographies, les *GTA-like* ont depuis longtemps intégré des outils de géolocalisation comme le GPS ; l'application *Nudle Maps* dans *Watch_Dogs 2*, par exemple, n'est autre qu'une copie de *Google Maps*. Tous ces outils, qu'ils soient

¹⁶ Certains jeux comme *Driver* (GT Interactive, Reflexion, 1999) et *Watch_Dogs 2* (Ubisoft, 2016) se déroulent dans des villes réelles : Miami, San Francisco, Los Angeles et New York pour *Driver*, San Francisco pour *Watch_Dogs 2*.

paratextuels, extra- ou intra-diégétiques, permettent de dessiner les contours des modalités d'appropriation de l'espace de jeu qui s'assimilent nettement à des composantes primordiales de l'activité touristique.

5. Le joueur et son avatar : explorateurs, touristes et citoyens

En effet, la pratique touristique est une pratique « *in situ*, avec présence du corps du touriste auprès d'autres corps » (Équipe MIT, 2011 : 275). Elle relève d'une « expérience originale sans rapport avec la découverte du Monde par le truchement des médias : d'une confrontation à la réalité, non dénuée de représentation bien sûr, mais moins médiatisée » (Ceriani *et al.*, 2008). Pour Jacqueline Barus-Michel au contraire, le virtuel permet « de voir et d'explorer des espaces inexistantes, de voyager dans le passé et le futur, de parcourir des monuments disparus rendus à la fois visibles et transparents, réels, mais imaginaires » (2011 : 27). Mieux, les *open worlds* permettent d'y vivre et offrent la possibilité « d'une vie sociale » (Quéau, 1993 : 44), en arpentant les rues d'une ville, ses jardins et ses monuments, en interagissant avec les entités virtuelles qui la peuplent tout en faisant le choix de respecter ou non les lois. Pour Maxime Coulombe, il est possible de concrétiser « ce que l'on veut : se défouler, vivre des aventures par procuration, se placer dans le sentiment d'englobement de l'univers virtuel, expérimenter de nouvelles identités, socialiser, etc. » (2010 : 79) En plus des applications GPS, d'autres outils viennent enrichir l'expérience du joueur : avec l'ordinateur de son avatar, il peut dans *GTA V* découvrir le réseau social *Bleeter*, acheter des maisons et des véhicules, jouer en bourse, et consulter un ensemble de sites publicitaires promouvant les spécialités locales. Il peut aussi prendre son personnage en *selfie*, aller dans une salle de cinéma, allumer la radio dans les véhicules ou bien se rendre chez le coiffeur ou dans une boutique de vêtement. *Watch_Dogs 2* offre également de s'approprier la ville à travers un certain nombre d'usages, ce qui inclut également un large éventail d'actions, parfois questionnables. Comme nous l'avons évoqué, les développeurs offrent aux joueurs la possibilité de réaliser un certain nombre d'actions à même de questionner leurs valeurs éthiques : qu'il s'agisse de *GTA*, de *Watch_Dogs* ou de *Mafia III*, ces *open worlds* reposent très souvent sur la « mise en scène d'un anti-héros confronté à un territoire régi par des clans » (Mauco, 2013 : 10), et laisse le joueur libre de tuer qui bon lui semble, qu'il s'agisse des ennemis annoncés comme tels dans le jeu, ou bien des civils sur le trottoir ou sur une plage. L'époque choisie tout comme le contexte socioculturel influent dès lors sur le *level-design* et, *in fine*, sur l'exploration touristique des espaces géographiques. Contrairement à *GTA* et *Watch_Dogs*, la période historique mobilisée dans *Mafia III* rend l'activité touristique bien plus difficile. Les habitants de New Bordeaux contacteront la police si le joueur entre dans un restaurant réservé « aux blancs », tandis que les forces de l'ordre le suspecteront d'être un criminel en raison de sa couleur de peau.

Il apparaît donc qu'à l'instar de ce qu'écrit Stock, habiter touristiquement la ville signifie aller au-delà « des pratiques résidentielles et que la ville peut être décrite comme

un espace habité par un ensemble d'habitants » (2007 : 25). En manipulant l'avatar et à l'aide du dispositif vidéoludique qu'il doit constamment réactiver pour poursuivre l'expérience, le joueur devient un citoyen par procuration, dans un « lieu de récréation pour habitants temporaires » (*Ibid.* : 26), un monde fictif empruntant « aux réalités sociales ou aux univers fictionnels [qui lui sont] familiers » (Mauco, 2013 : 10). Le joueur, par l'intermédiaire de son avatar virtuel, habite et capte ainsi un lieu qui s'appuie « autant sur l'image de ce lieu dans l'univers culturel que sur les caractéristiques du lieu lui-même » (Joliveau, 2012 : 174).

À l'inverse de la série des *Silent Hill* qui invite à fréquenter une ville selon les modalités du *dark tourism*, et qui, de fait, n'invite qu'à entretenir avec elle une relation liée aux traces de son passé, c'est par la confrontation aux habitants que la relation à la ville s'établit dans les *GTA-like*. Peuplée de citoyens virtuels avec qui il est possible d'interagir, la ville est ici un espace urbain virtuel vivant destiné à faire société. Ainsi, le joueur/touriste, ou touriste vidéoludique, peut devenir un citadin à part entière et pratiquer un espace virtuel urbain ambivalent dont certains éléments « peuvent lui paraître familier – mais dont la qualité essentielle est d'être chargée d'altérité » (Stock, 2007 : 26), pour son plus grand plaisir.

Conclusion

Dans cette analyse comparative, nous avons cherché à montrer que, pensés comme sociétés virtuelles, les espaces urbains virtuels proposés par ces jeux sont irréductibles à de simples terrains de jeu. En raison de leur caractère sociétal, la pratique ludique de ces espaces urbains tend à induire l'adoption de pratiques touristiques (selon diverses modalités). De là, nous avons souhaité montrer que l'expérience touristique, faisant du flux, du transit ou de l'« habiter » des modalités relationnelles premières, permet, précisément, d'en éprouver la vitalité (qu'elle soit pleine ou absente). De fait, le *gameplay* des jeux de notre corpus (malgré de grandes différences de visée et de teneur) induit de se mettre « en état de loisir » (Abel, 1988 : 3) afin de prendre le pouls de ces villes virtuelles et d'en goûter l'altérité tout en s'inscrivant dans une temporalité adaptée à ce que la pratique de ces espaces induit.

Mais à l'aune de cette analyse, il apparaît que ces propositions ludiques ouvrent à un au-delà de la traversée des terrains virtuels de jeu – en tant qu'elle n'est, dès lors, plus réductible à la simple translation. En creux, ces expériences vidéoludiques singulières mettent en lumière l'importance de la relation que joueurs et joueuses tissent au fil des parties avec l'espace de jeu. Plus encore, elles invitent à comprendre que l'expérience duale de flux et de séjour induite par les postures touristiques permet, de manière plus globale, de délimiter les contours des pratiques spatiales vidéoludiques articulées autour des notions d'immersion et/ou de parcours.

Dès lors, il serait possible de se demander si tout rapport médiatisé à des mondes virtuels n'implique pas, à divers degrés, l'adoption de postures touristiques, en tant

que celles-ci sont des invitations au cheminement et à l'appréciation de l'espace pensé comme lieu de loisir et de plaisir.

Bibliographie

- ABEL O. (1988), « Le Tourisme », *Autres Temps. Les cahiers du christianisme social*, n° 18, p. 3-6.
- BAILLARGEON T., LEFEVRE S. (2016), « L'Explorateur urbain à la recherche d'un temps perdu : visiter l'entre-deux ou la quête d'une expérience radicale », *Frontières*, vol. 28, n° 1, non pag.
- BARUS-MICHEL J. (2011), « Une société sur écrans », in N. AUBERT, C. HAROCHE (dir.), *Les Tyrannies de la visibilité. Être visible pour exister ?*, Toulouse, Érès, p. 23-37.
- BAYCHELIER G. (2015), « Jeux vidéo horribles et artialisations des émotions extrêmes », *Nouvelle revue d'esthétique*, vol. 2, n° 14, p. 81-92.
- BEAUDE B. (2012), « Les jeux vidéo comme espace de médiation ludique », in H. TER MINASSIAN, S. RUFAT, S. COAVOUX (dir.), *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, Questions théoriques, (« Lecture > Play »), p. 28-53.
- BENJAMIN W. (1979), *Charles Baudelaire*, Paris, Éditions Payot.
- BÉZIAT J. (2014), *La Carte à l'œuvre. Cartographie, imaginaire, création*, Bordeaux, Presses universitaires de Bordeaux.
- BOURDEAU P. (2011), « Rendez-vous dans l'après-tourisme », in G. CHALIAND, P. BOURDEAU, R. CHRISTIN (dir.), *Le Tourisme : émancipation ou contrôle social ?*, Bellecombe, Éditions du Croquant, p. 209-257.
- BRION M. (2013), « Au-delà de l'espace jouable : enjeux techniques et perceptifs du level-design », in A. RODIONOFF (dir.), *Les Territoires du virtuel. Mondes de synthèse (MMORPG), univers virtuels (Second Life), serious games, sites de rencontre...*, Paris, L'Harmattan (« Médiation et Information »), p. 41-50.
- BROUGÈRE G. (2015), « Le corps, vecteur de l'apprentissage touristique », in J. M. DECROLY (dir.), *Le Tourisme comme expérience. Regards interdisciplinaires sur le vécu touristique*, Québec, Presses de l'Université de Québec, p. 175-186.
- BRUNEL S. (2006), *La Planète disneylandisée. Chroniques d'un tour du monde*, Auxerre, Sciences Humaines Éditions.
- BURKE E. (2009 [1757]), *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*, Paris, Librairie philosophique Vrin.
- CALLEJA G. (2006), « (Re)incorporation : Game Immersion and Involvement Revised », in M. SANTORINEOS (dir.), *Gaming Realities. A Challenge for Digital Culture*, Athens, FOURNOS Centre for the Digital Culture, p. 174-184.
- CARROLL N. (1990), *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*, London, Routledge.

- CARSON D. (2000), « Environmental Storytelling: Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned from the Theme Park Industry », *Gamasutra*. En ligne, consulté le 27 juin 2017. URL : www.gamasutra.com/view/feature/131594/environmental_storytelling_.php.
- CERIANI G., COEFFÉ V., GAY J.-C., KNAFOU R., STOCK M., VIOLIER P. (2008), « Conditions géographiques de l'individu contemporain », *EspaceTemps.net*. En ligne, consulté le 16 novembre 2018. URL : <https://www.espacestems.net/articles/conditions-geographiques-individu-contemporain/>.
- CHRISTIN R. (2011), « Le tourisme enfermé », in R. CHRISTIN, P. BOURDEAU (dir.), *Le Tourisme : émancipation ou contrôle social ?*, Bellecombe-en-Bauges, Éditions du Croquant, p. 11-45.
- COULOMBE M. (2010), *Le Monde sans fin des jeux vidéo*, Paris, PUF (« Sociologie d'aujourd'hui »).
- DEGLER F. (2007), « Silent Hill 2. Space as Maze », in F. von BORRIES, S. P. WALZ, M. BÖTTGER (dir.), *Space Time Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*, Berlin, Birkhäuser Verlag AG, p. 82-83.
- ÉQUIPE MIT (2011), *Tourismes 3. La révolution durable*, Paris, Belin.
- FAINSTEIN S. S., GLASTONE D. (1997), « Évaluation du tourisme urbain », *Les Annales de la recherche urbaine*, n° 97, p. 127-132.
- FOLEY M., LENNON J. (1996), « JFK and Dark Tourism: Heart of Darkness », *Journal of International Heritage Studies*, vol. 2, n° 4, p. 198-211.
- GENVO S. (2009), *Le Jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser les jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan.
- GRAVARI-BARBAS M., DELAPLACE M. (2015), « Le tourisme urbain "hors des sentiers battus" : coulisses, Interstices et nouveaux territoires touristiques urbains », *Teoros*, vol. 34, n° 1-2. En ligne, consulté le 1 juillet 2019. URL : <https://journals.openedition.org/teoros/2790>.
- GRODAL T. (2000), « Video Games and the Pleasure of Control », in D. ZILLMAN, P. VORDERER (dir.), *Media Entertainment: The Psychology of Its Appeal*, Mahwah, New Jersey, Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publishers, p. 197-213.
- JOLIVEAU T. (2012), « Les lieux réels dans le jeu vidéo. Contribution à une approche géographique des espaces vidéoludiques », in H. TER MINASSIAN, S. RUFAT, S. COAVOUX (dir.), *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, Éditions Questions théoriques (« Lecture>Play »), p. 148-181.
- KIRKLAND E. (2011), « Survival Horrality: Analysis of a Videogame Genre », *The Irish Journal of Gothic and Horror Studies*, vol. 10, p. 22-32.
- KNAFOU R. (2007), « L'urbain et le tourisme : une construction laborieuse », in P. DUHAMEL, R. KNAFOU (dir.), *Mondes urbains du tourisme*, Paris, Belin, p. 9-21.

- LAPLANTE M. (1999), « L'expérience touristique dans une société nomade : quel avenir ? », *Téoros*, vol. 18, n° 3, p. 17-20.
- LAPLANTE M. (2003), *L'Expérience touristique contemporaine. Fondements sociaux et culturels*, Québec, Presses de l'Université du Québec.
- LE BRUN A. (2011), *Perspective dépravée. Entre catastrophe réelle et catastrophe imaginaire*, Paris, Éditions du Sandre.
- MAUCO O. (2013), *GTA IV. L'envers du rêve américain : jeux vidéo et critique sociale*, Paris, Éditions Questions théoriques (« Lectures > Play »).
- PERRON B. (2016), *Silent Hill. Le moteur de la terreur*, Paris, Questions Théoriques.
- PERRON B. (2018), *The World of Scary Videogames. A study in Videoludic Horror*, New-York, Bloomsbury Academic, (« Approches to videoludic game studies »).
- QUÉAU P. (1993), *Le Virtuel. Vertus et vertiges*, Seyssel, Éditions Champ Vallon (« collection milieux »).
- RAUCH A. (2007), « Les guides, une manière d'être dans la ville touristique : visiter Florence avec le *Baedeker*, le *Guide Autrement* et le *Routard* », in P. DUHAMEL, R. KNAFOU (dir.), *Mondes urbains du tourisme*, Paris, Belin, p. 30-54.
- ROBINSON P. (2015), « Conceptualizing Urban Exploration as Beyond Tourism and as Anti-tourism », *Advances in Hospitality and Tourism Research. An International Journal of Akdeniz University Tourism Faculty*, vol. 3, n° 2, p. 141-164.
- ROUX-GIRARD G. (2009), « Plunged Alone into Darkness: Evolution in the Staging of Fear in the Alone in the Dark Series », in B. PERRON (dir.), *Horror Video Games, Essays on the Fusion of Fear and Play*, London, Mc Farland & Company, Inc., Publishers, p. 145-167.
- SCHILLER F. von (1998 [1792]), « De l'Art tragique », in F. von Schiller, *De la Grâce et de la Dignité. De la cause du plaisir que nous prenons aux objets tragiques*, Cabris, Sulliver, p. 125-160.
- SCHMOLL P. (2010), « Jeux sans fin et société ludique », in S. CRAIPEAU, S. GENVO, B. SIMMONOT (dir.), *Les Jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, Nancy, Presses universitaires de Nancy (« Questions de communication »), p. 27-42.
- STOCK M. (2007), « Habiter touristiquement la ville », in P. DUHAMEL, R. KNAFOU (dir.), *Mondes urbains du tourisme*, Paris, Belin, p. 25-29.
- STOCK M. (2010), « Vers une théorisation de l'approche géographique du tourisme », in *Mondes du Tourisme*. En ligne, consulté le 14 novembre 2018. URL : <http://journals.openedition.org/tourisme/271>.
- STOCK M. (2011), « Le problème du tourisme dans le modèle des lieux centraux. Réflexions critiques », in *hal.archives-ouvertes.fr*. En ligne, consulté le 14 novembre 2018. URL : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00716836/document>.

- STONE P. R. (2006), « A Dark Tourism Spectrum: Toward a Typology of Death and Macabre related Tourist Sites, Attractions and Exhibitions », *TOURISM: An Interdisciplinary International Journal*, vol. 54, n° 2, p. 145-160.
- TAYLOR L. N. (2009), « Gothic Bloodlines in Survival Horror Games », in B. PERRON (dir.), *Horror Video Games, Essays on the Fusion of Fear and Play*, London, Mc Farland & Company, Inc., Publishers, p. 46-61.
- TER MINASSIAN H., RUFAT S. (2011), « Espace et jeu vidéo », in H. TER MINASSIAN, S. RUFAT, (dir.), *Les Jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris, Questions théoriques, (« Lecture>Play »), p. 77-103.
- TER MINASSIAN H., RUFAT S. (2012), « Espaces et temps des jeux vidéo », in H. TER MINASSIAN, S. RUFAT, S. COAVOUX (dir.), *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, Questions théoriques, (« Lecture>Play »), p. 5-27.
- TIBERGHEN G. A. (2007), *Finis Terrae. Imaginaires et imaginations cartographiques*, Paris, Bayard.
- URRY J. (1992), « The Tourist Gaze 'Revisited' », *American Behavioral Scientist*, vol. 36, n° 2, p. 172-186.
- VLES V. (1996), *Le projet de station touristique*, Bordeaux, Presses Universitaires de Bordeaux.