

Introduction

Maryvonne Prévot et Jennifer Buyck



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/gc/9791>

DOI : [10.4000/gc.9791](https://doi.org/10.4000/gc.9791)

ISSN : 2267-6759

Éditeur

L'Harmattan

Édition imprimée

Date de publication : 1 mars 2019

Pagination : 5-10

ISSN : 1165-0354

Référence électronique

Maryvonne Prévot et Jennifer Buyck, « Introduction », *Géographie et cultures* [En ligne], 109 | 2019, mis en ligne le 19 mars 2020, consulté le 27 novembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/gc/9791> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/gc.9791>

Ce document a été généré automatiquement le 27 novembre 2020.

Introduction

Maryvonne Prévot et Jennifer Buyck

- 1 Jeux vidéo, *Minecraft*, cartes, données géographiques, service web, urbanisme, architecture, concours ; *open data*, *open source*, *serious games*, *persuasive games*, SIG (Système d'information géographique), modding, tactical urbanism, empowerment, métajeu ; ville intelligente, urbanisme algorithmique, *city-builder*, *SimCity*, génération procédurale, théorie des systèmes, smart citizens ; manifestations, littératie spatiale, espace du jeu, espace public, espace contesté, résistance ; *Monkey Island*, Disneyland, flânerie, marche à pied, marchandise, capitalisme. Cet inventaire « à la Prévert » peuplé d'anglicismes est constitué de la liste des mots-clés mis bout à bout des cinq contributions rassemblées dans ce numéro thématique consacré à *L'urbanisme, l'architecture et le jeu vidéo : que fabrique le Game design ?* Il révèle la richesse des réponses aux questions posées dans l'appel à textes et la manifestation scientifique à l'origine de ce numéro. Que nous disent ces interfaces vidéo-ludiques de la ville, des territoires et de leur fabrique ? Que disent les jeux vidéo de la représentation et de la mise en récit d'un territoire, de ses ressources, de son histoire et de son devenir ? Avec quelles conséquences en retour sur son image ? Peut-on mesurer l'impact de la culture vidéo-ludique chez les professionnel-le-s de la fabrique de la ville, leur imaginaire, tout en imaginant en retour la fabrique de la ville et ses enjeux comme source d'inspiration pour les professionnel-le-s du jeu vidéo ? Dans quelle mesure, enfin, peut-on vérifier l'émergence du jeu vidéo comme possible outil d'*empowerment* vis-à-vis du projet urbain ou du projet de territoire ?
- 2 Au cœur de publications et de manifestations scientifiques récentes¹, le jeu vidéo, devenu la principale industrie de divertissement et le premier média cybernétique de masse² – devant le cinéma, la télévision ou la musique – est un secteur à part entière de la sphère culturelle. À ce titre, interroger les relations et limites mouvantes entre urbanisme, architecture et jeu-vidéo est un chantier de grande ampleur. En rassemblant scientifiques et professionnel-le-s de l'urbain, de l'architecture comme du jeu-vidéo, la journée d'étude organisée le 30 mars 2018³ à Lille – qui entre-temps s'est vu décerner le titre de *Capitale mondiale du Design* pour l'année 2020 – y contribue. Le présent numéro de *Géographie et Culture* regroupant cinq contributions sur le thème prolonge les réflexions soulevées ce jour⁴. Autant de pistes de réflexion pour tenter de

restituer ou reformuler les interactions entre les pensées de l'espace et les phénomènes vidéo-ludiques et, ce faisant, répondre à la question centrale : que nous disent ces interfaces vidéo-ludiques de la ville, des territoires et de leur fabrique ?

- 3 L'articulation entre jeux vidéo et outils de la « Ville intelligente » (*Smart City*) est une des trois hypothèses structurant ce dossier. Cette articulation invite précisément à un retour critique sur la contribution des jeux vidéo à la construction des discours et des outils de la *Smart City*⁵. Et de s'interroger : que disent les jeux vidéo de la représentation et de la mise en récit d'un territoire, de ses ressources, de son histoire et de son devenir ? Avec quelles conséquences en retour sur son image ? Les deux premières contributions (François Lecordix *et al.* ; Jérémy Chauvet) s'attachent à cette série de questions en s'appuyant toutes deux sur le jeu vidéo le plus vendu dans le monde⁶, *Minecraft*[®], et ses déclinaisons gratuites et locales – véritables succès d'exploitation dont certains Youtubers se sont fait amplement les relais. Créé par l'Institut national de l'information géographique et forestière (IGN), *Minecraft*[®] à la carte permet tout à la fois de construire des mondes imaginaires ou de reproduire des lieux existants. Que ce soit avec le développement de ce service web et la manière dont certains enseignant-e-s ou collectivités s'en sont emparés, ou au travers des 27 réponses au concours *Villes et territoires de demain* lancé en octobre 2018 par le ministère de la Cohésion des territoires et des Relations avec les collectivités territoriales, ou encore via *IserCraft*, créé dans le cadre de Paysage > Paysages⁷, ce sont nombre de questions urbaines en lien avec les infrastructures, les usages, l'environnement à diverses échelles, ou encore le patrimoine, auxquels des jeunes joueurs/euses ont apporté des propositions de réponse. Toutes ces initiatives ont en commun d'être issues de données et d'outils créés par des institutions françaises et d'avoir été appropriées essentiellement par des associations appartenant à la sphère de l'éducation aux médias, de l'éducation dans son ensemble ou de la médiation architecturale et urbaine. Dans chacune de ces deux expériences, le jeu vidéo reste un outil de micro-projet, encadré et animé par les institutions qui les subventionnent.
- 4 Des emprunts à *Minecraft*[®] il est encore question, certes de manière plus succincte, dans la troisième contribution (Léo Martial) centrée, elle, précisément, sur les articulations entre les jeux vidéo et les outils de la « Ville intelligente » (*Smart City*). En effet, le programme *Block by Block* d'ONU-Habitat, un exemple type du potentiel de rencontre entre l'urbanisme et le jeu vidéo, est aussi fondé sur l'accès gratuit donné au jeu *Minecraft*[®]. L'objectif est ici de donner à des habitant-e-s de pays en voie de développement – au Mexique, en Indonésie, en passant par le Kosovo ou le Liban – la possibilité de penser le réaménagement concerté et collaboratif des espaces publics. Pour autant, cet exemple heureux, *a priori*, ne constitue pas le cœur de son propos. Ce dernier revient en définitive sur les origines intellectuelles et théoriques d'une catégorie de jeux vidéo à succès dénommés *City-Builders* (désignant les jeux de construction et de gestion d'une ville). Il expose aussi les critiques émises à leur rencontre et les parallèles observables avec la *Smart City* en train de se faire autour d'opérateurs le plus souvent privés. Plus globalement encore, c'est au gouvernement algorithmique des villes et à leur caractère dystopique devenu réalité que l'auteur attire notre attention. C'est sur ce nouveau gouvernement numérique de l'urbain que s'interrogent aussi les contributeurs de l'ouvrage très récemment dirigé par Antoine Courmont et Patrick Le Galès : *Gouverner la ville numérique* (2019)⁸.

- 5 Ces trois premières contributions abordent aussi, à leur manière et de façon croisée, une seconde hypothèse : celle d'une hybridation des métiers et des compétences liées à la production de la ville et du *game design*. Peut-on mesurer l'impact de la culture vidéoludique chez les professionnel-le-s de la fabrique de la ville, leur imaginaire, tout en imaginant en retour la fabrique de la ville et ses enjeux comme source d'inspiration pour les professionnel-le-s du jeu-vidéo ? Si Jérémy Chauvet utilise les notions de *capital ludique*, qu'il définit comme l'accumulation d'expériences ludiques et leur réemploi dans des parties ultérieures, et celle de *culture ludique* qui entend décrire les conditions et négociations qui amènent à l'activité de jouer, Douglas Hoare (2019) va plus loin dans son essai intitulé *Le jeu vidéo ou l'aliénation heureuse*. Sur la quatrième de couverture, il affirme que :

« Le jeu vidéo est une transformation du jeu dans le sens du travail. L'unité du processus et des liens vivants qui soutenaient l'activité ludique est dissoute au profit d'une atomisation et d'une rationalisation profonde fondée sur le calcul, sur la séparation des tâches et la spécialisation des sujets préposés à ces tâches. Le joueur est devenu l'opérateur d'un programme. Mais contrairement à ce qui prévaut dans le monde du travail, la soumission est ici non seulement vécue mais désirée : alors que l'ouvrier éprouve la contrainte de la machine, le joueur de jeu vidéo s'imagine aussi libre qu'un musicien virtuose. Cela résulte de ce que le jeu vidéo réalise une synthèse inédite du spectacle et du travail automatisé »⁹.

- 6 Quelque temps auparavant, les 6-7 décembre 2018 à Paris, le colloque du Centre de recherches sur les liens sociaux (CERLIS)¹⁰ s'était penché de son côté sur le « *Game* » entendu comme structure de jeu pouvant être modélisée et découpée en activités multiples et pouvant être transposée, de ce fait, dans quantité d'autres sphères par une sorte de mouvement d'accaparement et de banalisation de la part des acteurs/trices institutionnels, associatifs et/ou économiques qui, désormais, enserreraient et mettraient en scène des activités tout autres que le jeu (le monde du travail et/ou de la conception/production urbaine et architecturale par exemple) au sein d'une structure de jeu. En posant à son tour comme principe que la résolution d'un jeu provoque du plaisir, Léo Martial pointe le fait que le/la joueur-euse de *City Builders* ne décide pas des règles mais les applique de manière plus ou moins judicieuses ou performantes afin d'atteindre les objectifs et gagner la partie. Les décisions prises par lui/elle le sont toujours sous l'autorité des règles établies et des algorithmes qui les sous-tendent. Dès lors, ajoute-t-il :

« La neutralité de la simulation et la liberté du joueur ne semblent être qu'illusions, les alternatives politiques et urbaines étant circonscrites par des règles. (...) certains percevant le jeu comme un ersatz de dictature avec une autorité centralisée, d'autres pointant du doigt les politiques fiscales et la rationalisation encouragées comme pure conception libérale de la ville ».

- 7 C'est cette même conception néo-libérale qui présiderait à l'éclosion de nombre de plateformes privées de services urbains conçues et popularisées par les concepteurs/trices de grands groupes privés mais aussi à une segmentation et une dégradation/prolétarianisation renouvelées du marché du travail précaire. Et pourtant, Jérémy Chauvet développe dans le même temps l'idée de création/publication voire de détournements ludiques, que ce soit au travers de pratiques comme le *modding* (évoqué aussi par Léo Martial), les games jams, battles, hack ou autres workshops accessibles même aux non-initiés à la programmation informatique ou au développement et autorisant une montée en compétences, citoyennes et professionnelles. Il esquisse même un parallèle intéressant – même s'il resterait à confirmer ou infirmer par des observations

ultérieures – entre les caractères itératif, rétroactif et temporaire du modding, du piratage, du détournement ou de la triche dans la consommation ou la production vidéo-ludique, et le tactical urbanism envisagé comme mode de conception et de production bottom-up et open source de la ville¹¹.

- 8 Ce qui nous amène à une troisième et dernière hypothèse reposant précisément sur l'idée du développement des compétences et savoirs de la société civile, entendue comme l'arène dans et par laquelle des groupes indépendants de l'État tentent d'investir le champ politique au sens large dans la production de la ville par le jeu, le partage et la production d'outils vidéo-ludiques en lien avec des problématiques urbaines ou territoriales. *A priori* loin de ces « citoyens » appelés *Sims*, dénués de toute personnalité et dont le rôle ne serait que de produire des données, les auteurs du quatrième texte (Hamza Bashandy, Pierre Hallot et Björn-Olav Dozo) lient de manière originale jeux vidéo et protestations civiques et politiques en Turquie, Iran, Italie, Grèce, Espagne, Tunisie, Égypte ou encore Hong-kong, au cœur de l'actualité. Originale parce qu'ils abordent ces interactions par le prisme du concept de *littératie spatiale*, faisant écho aux propos plus anciens d'Alain Medam puis Michel de Certeau. Dominant la complexité de la ville de New York depuis le 110^e étage du World Trade Center, Michel de Certeau écrivait en effet :

« (...) C'est en "bas" au contraire (*down*), à partir des seuils où cesse la visibilité, que vivent les pratiquants ordinaires de la ville. Forme élémentaire de cette expérience, ils sont des marcheurs, *Wandersmänner*, dont le corps obéit aux pleins et aux déliés d'un "texte" urbain qu'ils écrivent sans pouvoir le lire »¹².

- 9 De fait, c'est autour des thèmes de la « prise de conscience spatiale », de la spatialité en lien avec la contestation politique et la possibilité d'utiliser des jeux vidéo pour développer cette forme d'activisme urbain que tourne leur texte. Rappelant que le concept vient à l'origine des domaines de l'enseignement et de l'alphabétisation, les auteurs en retracent les domaines d'usage principaux : ainsi les systèmes d'information géographiques (SIG) s'en servent-ils pour décrire les outils nécessaires à la compréhension de l'espace, mais aussi les jeux vidéo pour lesquels ce concept désigne l'ensemble des conventions et des compétences nécessaires à la lecture de l'espace de jeu. Appuyant leurs propos sur un certain nombre de faits tendant à montrer que la méconnaissance des lieux a eu des conséquences sur la traque et l'emprisonnement de manifestant-e-s, en Égypte notamment, les auteurs dressent ensuite un état de l'art de la gestion de l'espace urbain par les manifestant-e-s avant d'analyser trois jeux vidéo thématiques la protestation urbaine et l'occupation virtuelle de lieux : *1979 Revolution* ; *Black Friday* ; *OccupyGezi* et *Riot : Civil Unrest*. Leur analyse respective les amène à dresser une typologie et à conclure de manière nuancée. Ces jeux vidéo recèleraient le potentiel de donner aux manifestant-e-s les outils nécessaires pour développer leurs propres stratégies politico-spatiales tout en laissant, selon le jeu, le choix aux protagonistes de prendre, par exemple, le rôle de la police ou des manifestant-e-s, d'être pacifique ou violent. Pour les auteurs, un jeu qui inciterait à la provocation serait contre-productif. Toutefois, ils les opposent clairement à d'autres jeux, plus diffusés – tels que *Sim City*, *Tropico* ou *Assassin's Creed Unity* – pour lesquels la protestation dépolitisée, voire même envisagée comme un désastre ne serait qu'un décor/ prétexte à l'accroissement de l'expérience ludique.
- 10 Quittons la littératie spatiale pour la littérature en tant que telle – celle de Walter Benjamin en particulier – mais aussi les *theme parks studies* avec la cinquième et dernière contribution de Charlotte Courtois qui conclut ce numéro thématique de

manière foisonnante. En effet, l'article décortique le contenu formel et idéologique des deux premiers titres de la série de jeux vidéo *The Secret of Monkey Island* créés par LucasArt au début des années 1990. La fin du *Monkey Island 2* continue de susciter controverses et débats puisqu'au terme des aventures, le « gain » suprême contenu dans un coffre est un « E-Ticket » portant impression d'un château rappelant celui de Disneyland. Le propos de l'autrice n'est pas exactement de dénoncer, à l'instar de Sylvie Brunel (2012)¹³, la « disneylandisation » postmoderne du monde et le tourisme de masse mais d'emprunter aussi aux travaux qui dépassent le débat sur l'authenticité pour analyser, dans le détail, la logique du dispositif, les principes de la simulation, le fonctionnement de l'immersion¹⁴, en mettant en parallèle captures d'écran du jeu et l'analyse des certaines attractions des parcs telles que *Pirates des Caraïbes*, *Space Moutain*, *Autopia*, ou encore *Big Thunder Moutain*. La plongée qu'elle nous propose dans la diégèse du jeu et ses *rooms* successives est le point de départ d'une réflexion polymorphe et passionnante sur les déplacements machiniques *versus* la flânerie dans la grande ville moderne depuis le XIX^e siècle, la culture visuelle des différentes époques, la répartition des richesses dans la société capitaliste ou encore la problématique du rapport marchand à l'espace et aux objets. Bref, puissent ces quelques pages de présentation donner envie aux lecteurs/trices de se plonger dans ce numéro thématique et de prolonger par la suite ce chantier réflexif de l'urbain vidéo-ludique.

NOTES

1. Par exemple, Sarah Meunier, 2017, « Les recherches sur le jeu vidéo en France : émergence et enjeux » *Revue d'anthropologie des connaissances*, vol. 11, 3(3), p. 379-396.
2. Étienne-Armand Amato, 2014, « Le jeu vidéo, premier média cybernétique de masse », *Hermès, La Revue*, n° 3, p. 163-165.
3. « L'urbanisme, l'architecture et le jeu vidéo : que fabrique le Game design ? » <https://calenda.org/425169>
4. <https://calenda.org/486315>
5. *Quaderni*, 2018/2, n° 96 : *Smart city : « fiction » et innovation stratégique*, sous la dir. de Cynthia Gorrha-Gobin, Éditions de la Maison des sciences de l'Homme, 128 p.
6. 176 millions de licences vendues dans le monde en mai 2019.
7. Avec l'appui de la Maison de l'Architecture, de la Maison de l'Image, du Département de l'Isère et de l'Institut de l'Urbanisme et de Géographie alpine de Grenoble (IUGA).
8. Antoine Le Courmont et Patrick Le Galès (dir.), 2019, *Gouverner la ville numérique*, Paris, PUF, coll. « La vie des idées », 108 p. Cf. aussi, Nicolas Douay, 2018, *L'urbanisme à l'heure du numérique*, vol. 6, ISTE éditions.
9. Douglas Hoare, 2019, *Le jeu vidéo ou l'aliénation heureuse*, Post-Editions, 96 p.
10. <https://www.ludocorpus.org/fr/tag/gamification/>
11. Anthony Garcia et Mike Lydon, 2015, *Tactical urbanism: short-time action for long-term change*, Washington/Covelo/London, Island Press, 256 p. ; Nicolas Douay et Maryvonne Prévot, 2016, « Circulation d'un modèle urbain "alternatif" ? Le cas de l'urbanisme tactique et de sa réception à Paris », *EchoGéo*, n° 36. <https://journals.openedition.org/echogeo/14617>
12. Michel de Certeau, *L'invention du quotidien, tome 1, Arts de faire*, Éditions Folio, 1990, p. 141.

13. Sylvie Brunel, 2012, *La planète dysneylandisée. Pour un tourisme responsable*, Paris, Sciences Humaines.

14. Cf. supra, rubrique lecture.

AUTEURS

MARYVONNE PRÉVOT

Laboratoire TVES (EA4477)

Polytech Lille - Université de Lille

maryvonne.prevot@univ-lille.fr

JENNIFER BUYCK

UMR PACTE, Institut d'Urbanisme et de Géographie Alpine, Université Grenoble Alpes

jennifer.buyck@univ-grenoble-alpes.fr