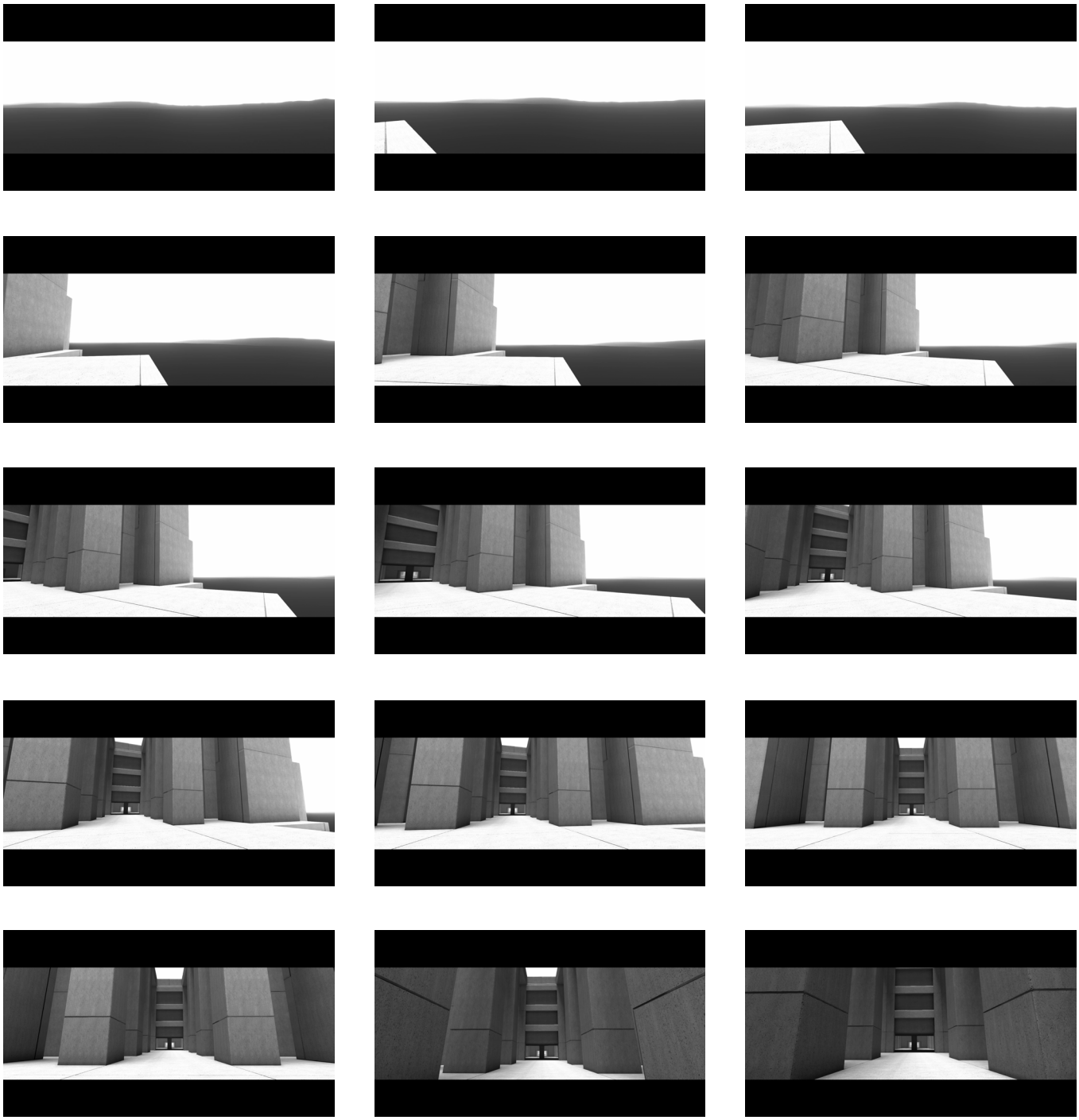


Penser l’expérience architecturale avec l’image vidéoludique

Jeu, agentivité, orientation

Rosane Lebreton | Thèse de doctorat en architecture | 2025
Sous la direction de Catherine Grout et Björn-Olav Dozo
Université de Lille, ENSAP-Lille, ED SHS
Université de Liège, Art de bâtir et urbanisme, Faculté d’architecture

École Nationale Supérieure d'Architecture et de Paysage de Lille, Laboratoire LACTH
École Doctorale Sciences Humaines et Sociales, Université de Lille
Art de bâtir et urbanisme, Faculté d'architecture de Liège, Université de Liège
Liège Game Lab

Penser l'expérience architecturale avec l'image vidéoludique

Jeu, agentivité, orientation

Rosane LEBRETON

Thèse présentée en vue de l'obtention du doctorat en architecture
Sous la direction de Catherine GROUT et Björn-Olav DOZO

Soutenue publiquement le 6 novembre 2025

Jury :

Présidente du jury et Rapporteuse	Céline BONICCO-DONATO, Professeure, HDR, ENSA Grenoble (France)
Rapporteuse	Fanny BARNABÉ, Chargée de cours, Université de Namur, Faculté EMCP (Belgique)
Examinateur	Eric LE COGUIEC, Professeur, Université de Liège, Faculté d'Architecture (Belgique), Membre comité d'accompagnement
Examinateur	Mathieu TRICLOT, Maître de conférences, Université de Technologie de Belfort-Montbéliard (France)
Examinateur	Gabriele PIERLUISI, Professeur, HDR, ENSA Versailles (France)
Directrice de thèse	Catherine GROUT, Professeure, HDR, ENSAP Lille (France)
Promoteur de thèse	Björn-Olav DOZO, Professeur Ordinaire, Université de Liège, Faculté de Philosophie et lettres (Belgique)

Notice

Cette thèse est constituée de plusieurs documents :

- Le manuscrit principal
- Un carnet d'annexes
- Un carnet d'images présentant le corpus étudié
- Une série de vidéos

Note sur les images

Dans ce document papier et le carnet d'images annexé, vous trouverez des images des jeux vidéo étudiés sous la forme de captures d'écran, prises lors de sessions de jeu. Ces captures d'écran ont été intégrées afin de donner un premier aperçu des images vidéoludiques qu'elles représentent, ou pour souligner ponctuellement un élément concernant les jeux discutés. Cependant, elles ne constituent qu'une représentation très partielle de ce dont nous discutons, puisque nous analysons une image mise en mouvement par une personne jouant. Il s'agit en ce sens de coupes de l'image vidéoludique, au même titre qu'une capture fixe d'une image filmique en est une coupe. Afin de permettre une meilleure compréhension des images vidéoludiques qui sont discutées, ont ainsi été jointes à ce manuscrit une série de vidéos représentant des extraits de moments de pratique de jeu. Elles sont numérotées et des indications de renvoi ont été intégrés dans le corps de texte sous la forme [vid n]. Constituant des traces d'instants de jeu, elles peuvent néanmoins de même être considérées comme des coupes, puisqu'elles sont dissociées des gestes qui ont été produits pour les réaliser. Pour saisir au mieux les images dont il est question, je ne peux que conseiller au·à la lecteur·rice de faire l'expérience par iel-même de ces jeux. Beaucoup sont d'ailleurs disponibles en ligne gratuitement.

Note sur la traduction et l'écriture inclusive

Les extraits originaux des textes et extraits d'entretiens en langue anglaise sont présentés dans le corps principal du texte. Leur traduction, réalisées par nous-même, sont intégrées en note de page. Ce choix a été effectué car nous analysons les discours, et donc les termes exacts mobilisés. Par ailleurs, cette thèse utilise la forme inclusive et nous avons appliqué cette même forme aux traductions des mots épicènes anglais. Lorsque les textes originaux utilisaient uniquement l'accord féminin, nous avons cependant respecté ce choix dans la traduction.

Remerciements

Cette thèse n'aurait pu être menée sans le soutien de nombreuses personnes, que je tiens ici à remercier.

Je remercie tout d'abord ma direction de thèse, pour leur suivi, leur soutien et leur bienveillance : Catherine Grout en France, pour son accompagnement attentif, ses retours précis et sa manière de travailler les concepts, et Björn-Olav Dozo en Belgique, pour ses conseils avisés.

Je remercie ensuite chaleureusement Eric Le Coguiec, pour avoir accepté de faire partie du comité d'accompagnement de cette thèse, ainsi que pour ses précieux conseils au fil des années. Merci également à Céline Bonicco-Donato, Mathieu Triclot, Gabriele Pierluisi et Fanny Barnabé d'avoir accepté de lire ce travail et de prendre part au jury de soutenance.

Pour leur apport précieux et leur confiance, je remercie vivement les personnes qui ont accepté un entretien dans le cadre de cette thèse. J'ai une pensée également pour toutes les personnes du jeu vidéo que j'ai croisée sur ma route et qui ont contribué aux réflexions.

Je remercie également très chaleureusement l'accueil que m'ont réservé mes deux laboratoires de recherche pour cette thèse :

- Le LACTH, en France. Je suis reconnaissante à Céline Barrère de sa confiance et son soutien. Pour les échanges, l'émulation, les journées des doctorant·e·s et Circa., je remercie les doctorant·e·s du LACTH, notamment Benjamin Delaunay, Marc-Allan Wery, Anne Gérard et Noémie Devaux, ainsi que particulièrement celles qui ont parcouru le chemin de thèse à mes côtés sous la direction de Catherine Grout : Katya Shamova et Roxane Wormser.

- Le Liège Game Lab, en Belgique. Cette thèse n'aurait pas été la même sans l'émulation collective du LGL, la bienveillance et le soutien mutuel de l'ensemble de ses membres. Je remercie particulièrement Fanny Barnabé, Bruno Dupont, Boris Krywicki (pour son accueil), Pierre-Yves Hurel, Pierre-Yves Houlmont, Damien Hansen, Fanny Rebillard, François-Xavier Surinx, Alexis Messina, Maxime Godfirnon, ainsi que Sophie Bemelmans, Sacha Bernard, Anna-Maria Trefois, Maxime Verbesselt, Olivier Gason et Kevin Rebecchi. Merci également pour tous les moments de rire. Je tiens aussi à remercier particulièrement mes compagnons de route dans le chemin de cette thèse, Hamza Bashandy tout d'abord, dont les discussions et les réflexions m'ont beaucoup nourries ; Lucas Friche ensuite, pour nos appels hebdomadaires et notre soutien mutuel.

Pour m'avoir introduit à la recherche en architecture et avoir permis que ce projet de thèse prenne forme, je remercie l'accueil du GERPHAU en 2018 dans le cadre du DPEA Recherches, et notamment Céline Bodart pour son accompagnement. Merci également à Sophie Jacquin et à Meryam Benabdeljelil, pour le bout de chemin de thèse parcouru ensemble. Pour les échanges et les encouragements, je tiens aussi à remercier Romain Mantout et Anaëlle Mahéo, l'autre promo du DPEA Recherches, ainsi qu'Oscar Barnay.

Je remercie également Manola Antonioli pour son accueil dans son séminaire annuel, qui a apporté aux réflexions, ainsi que celles et ceux qui y ont participé : Joffrey Paillard, Raphaël Bourdier, Nada Essid, Gilles Malzac, Victorine Dréau, Anna-Luna Py.

Aux autres chercheur·euse·s et doctorant·e·s croisé·e·s en chemin, pour leur écoute et les échanges, merci à Laura Goudet, Charles Meyer, Hélène Sellier, Guillaume Grandjean, Esteban Grine, Kim Lefebvre, Mathilde Gourrat, Martin Ringot, David Javet, Alexis Blanchet, Bettina Bodi, Sebastian Möring, et pour leur confiance, Michael Crevoisier, Christophe Duret et Marc Marti. Je tiens aussi tout particulièrement à remercier Thomas Morisset, pour ses encouragements et sa confiance.

Je remercie également chaleureusement l'équipe de la revue Immersion pour leur accueil et pour avoir accepté ce premier article il y a maintenant 8 ans, qui m'a fait entrevoir qu'une recherche sur le sujet était possible. Merci notamment à Angelo Carreri et Hélène Birlouez. Aux membres de læ Pang Pang Club, merci de m'avoir ouvert la porte de la création de jeux vidéo.

Par ailleurs, cette thèse n'aurait pas pu être menée à son terme sans la confiance de Camille Salomon, qui a accepté l'équilibre parfois difficile d'une thèse et d'un travail en agence au 3/5.

Merci à ma famille ainsi qu'à tou·te·s mes ami·e·s en dehors de ce monde de la recherche pour leur soutien sans faille. Cette thèse aurait probablement été différente si elle n'avait pas croisé sur la route Jean Jouberton, qui m'a introduite au milieu francophone du jeu vidéo indépendant.

Enfin, Max, merci d'être à mes côtés et de m'avoir accompagnée tout au long de ce chemin de thèse, merci pour ton aide, ton soutien, tes conseils et tes références pointues, et tous nos débats sans fin.

Un grand merci à toutes les personnes qui m'ont fait confiance et à toutes celles que j'oublie.

Table des matières

Notice 5
Remerciements 6
Avant-propos 11

Introduction 13

Jeu(x), jeu vidéo et architecture : un état de l'art 20
Corpus 28
Méthode 44
Une série de cadrages 53

Repositionner le jeu vidéo dans les discours et les pratiques en architecture 57

Chapitre 1 - Déconstruire les discours récurrents 59

1.1 Virtuel/virtualité 62
1.2 Simulation/simuler 76
1.3 Immersion 89
Conclusion 101

Chapitre 2 - Généalogie croisée de l'image vidéoludique et de la représentation en architecture 105

2.1 Reproductibilité, diffusion et réception 109
2.2 Interactivité 117
2.3 Perspective et image cinématographique 126
2.4 Numérique, image calculée et systèmes 137
2.5 Modélisation, représentation et visualisation 150
2.6 Architectures numériques et imaginaires associés 169
Conclusion 192

Les architectures vidéoludiques Ce que le jeu vidéo fait à la conception architecturale 195

Chapitre 3 - Le processus de conception des architectures de jeu vidéo 197

3.1 Le rapport aux références 206
3.2 Dimensions : « It's all weird, right? » 225
3.3 Lumière, matérialités et détails 239

3.4 Le level design ou l'importance accordée à la circulation 258
3.5 Contraintes et « contrôle » 289
3.6 Scénographie 301
Conclusion 319

Un jeu comme mouvement
Ce que le jeu vidéo fait à l'expérience de la spatialité 325

Chapitre 4 - Penser la relation à l'image vidéoludique par le mouvement 327

4.1 L'expérience de la navigation en questions 331
4.2 Topologie et espace du paysage 344
4.3 L'espace vidéoludique comme annexe corporelle 361
4.4 Geste vidéoludique et détour par la danse 370
4.5 Proximité, horizon, limites et seuils 393
4.6 Le jeu comme interprétation dansée par le geste 413
Conclusion 425

Chapitre 5 - Marche, agentivité et rapport à l'espace 431

5.1 Une représentation de la marche : Que reste-t-il de la marche ? 434
5.2 La recherche d'une expression ludique de la marche 453
5.3 Le walking simulator comme pratique esthétique de la marche 469
5.4 Une herméneutique de la marche 494
5.5 La représentation d'une agentivité spatiale 503
Conclusion 514

Un jeu interprétatif
Ce que le jeu vidéo fait aux récits architecturaux 517

Chapitre 6 - Les évocations et potentialités des récits vidéoludiques architecturaux 519

6.1 (Dés)orientation : mémoires intimes et collectives des lieux 525
6.2 (Dé)cloisonnement : limites, agentivité(s) et vulnérabilité(s) 547
6.3 Contrainte/Détournement : critique urbaine et réappropriation 567
6.4 Perspectives décoloniales 584
Conclusion 600

Conclusion 605

Références 621

Avant-propos

En 1988, la philosophe Donna Haraway mettait en avant le caractère *situé* de la production de connaissance, et la richesse que pouvait apporter la prise de conscience de celui-ci[1]. Aussi, cette thèse a été menée depuis un « lieu » précis, une approche *incarnée*, un point de perception et une expérience. Si le « nous » est employé, c'est parce qu'une recherche ne prend jamais forme seule, mais qu'elle est toujours réfléchie, réévaluée, déplacée, réorientée, bifurquée par des échanges, des lectures, des conseils et des discussions à plusieurs. Je pense avec les auteur·rice·s et tou·te·s ceux et celles qui m'ont accompagnée dans cette réflexion. Lorsque le « je » réapparaît dans la thèse, il permet alors de spécifier une expérience spécifique que j'ai vécue, ou pour parler éventuellement des actions menées directement. Cependant, ce « nous » est attaché à une situation et une perception, celle de l'autrice de ces lignes. J'ai été formée à l'architecture, et c'est avec un regard informé par ces études que nous avons mené cette recherche. De même, en parallèle de cette thèse, j'ai pratiqué la maîtrise d'œuvre en agence d'architecture durant environ cinq ans, travaillant principalement sur des projets de logements collectifs, sur des phases allant du concours à la constitution du DCE (Dossier de consultation des entreprises). Il s'agit d'une expérience qui a pu parfois nourrir l'analyse, apportant aussi une perspective différente vis-à-vis de certains discours étudiés. Enfin, afin d'approfondir ma compréhension des processus de conception de jeux vidéo, je me suis prêtée à l'exercice de la création. Entre 2020 et 2024, j'ai participé à quelques *game jams* organisées par le Liège Game Lab (2020) ainsi que par læ collective Pang Pang Club. Appelées « capsules vidéoludiques », les créations conçues dans ce cadre, réalisées à chaque fois en quelques jours, sont minimalistes et très modestes, ayant simplement pour but de mieux comprendre les logiques derrière la conception de jeux vidéo. Bien qu'elles s'inspirent des thèmes des *game jams* dans lesquelles elles s'inscrivent, elles tentent également de mettre en jeu et en images certaines réflexions déployées dans la thèse sur les rapprochements entre architecture et jeu vidéo. Ces expressions sont cependant contraintes par les logiciels et moteurs utilisés — Construct 3 et Bitsy — faciles à prendre en main mais aussi limités.

1. Haraway Donna J., « Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective », *Feminist Studies*, n° 3, vol. 14, 1988, p. 575-599.

La philosophe Sara Ahmed indique à propos de son ancrage interdisciplinaire : « J'ai été "éduquée" entre plusieurs disciplines, et je ne me suis jamais sentie tout à fait à mon aise dans les chez-soi qu'elles procurent[2] ». Si j'ai été formée à la pratique de l'architecture en premier lieu, cette formation a aussi convoqué un ensemble de disciplines différentes qui n'ont cessé de me nourrir. De la même manière, le jeu vidéo est un objet sur lequel se portent des regards multiples et issus de disciplines tout aussi diverses. Cette thèse s'inscrit donc dans une démarche interdisciplinaire pouvant faire écho à la fois à une histoire de la transdisplinarité dans les recherches en architecture et à cette diversité disciplinaire dans les études vidéoludiques. Déployer une analyse au croisement de l'architecture et du jeu vidéo nécessitait en effet une souplesse et une agilité pour analyser et comprendre les théories qui s'y déploient selon le point de vue qu'elles adoptent, et d'où elles portent leur regard. Nous croisons donc au fil de la recherche plusieurs disciplines et plusieurs inspirations disciplinaires, qui ont plus ou moins d'importance selon les chapitres et les cadres d'analyses que nous prenons. Ainsi, nous mobilisons la philosophie et l'esthétique, les théories et l'histoire de l'architecture, l'histoire de l'art ainsi que les *visual studies*, la sociologie et l'anthropologie, l'étude des médias ou *media studies*, les études vidéoludiques ou *game studies* et les sciences du jeu plus traditionnelles. Nous pensons l'architecture à travers ce prisme transdisciplinaire et nous nous sentons, comme Sara Ahmed, plus à l'aise de naviguer entre ces approches que de nous inscrire dans un cadre disciplinaire spécifique. Le risque d'un écart trop important entre les approches ou d'une impossibilité de réconciliation est toujours présent mais il nous fait aussi travailler, nécessitant parfois un *bricolage*, ainsi que de préciser les concepts que nous utilisons vis-à-vis de notre objet d'étude. Cependant, notre point de vue reste celui d'une architecte. Si nous mobilisons la philosophie — et notamment la phénoménologie — nous ne prétendons pas *faire* de la philosophie ou nous mettre à la place du ou de la philosophe, mais travailler nos concepts *avec* la philosophie, ou encore cheminer avec elle pour parler d'architecture.

2. Ahmed Sara, *Queer phenomenology : orientations, objets et autres*, trad. Laurence Brottier, Éditions le Manuscrit, Paris, coll. « Genre(s) et création », 2022 (2006), p.48-49.

Introduction

Deux expériences

Des stèles, de différentes hauteurs, se confondent en un motif géométrique qui contraste nettement avec les bâtiments qui l'entourent. Chacune des faces de ces pierres, d'un gris pourtant uniforme, prend une teinte différente lorsqu'elle capte la lumière. Il faut pour le comprendre entrer dans l'image, pénétrer dans la perspective et changer de point de vue. À mesure que l'on s'enfonce, les pierres grandissent rapidement. Elles nous dépassent puis nous dissimulent bientôt la lumière du soleil. Alors le sol ondule et se dérobe sous les pas. Il oblige à fournir un effort et les lignes droites des allées semblent désormais labyrinthiques. On cherche le cœur, le centre mais tout n'est plus que trame homogène. Perte de repères. Hypnotisante trame faite de longues rangées de pavés gris dont le motif est seulement parfois troublé par un angle différent. Un malaise se crée, un sentiment d'oppression et de confusion. Et le silence se fait. Un silence qui envahit l'espace. Le silence des stèles muettes, qui ne contiennent aucun nom.

À l'origine de cette thèse se trouvent deux expériences. La première, en 2010, présentée ci-dessus, est celle du *Mémorial aux Juifs assassinés d'Europe* à Berlin, conçu en 2004 par l'architecture états-unien Peter Eisenman. Il s'agit d'une expérience qui m'a profondément marquée pour la puissance de son évocation. L'émotion profonde qui y était transmise était en effet évocatrice, elle témoignait d'une histoire, d'horreurs irreprésentables et inimaginables. Ce témoignage se passait également de mots et d'images et s'exprimait seulement dans le déséquilibre des corps, la perte de repères par l'organisation des volumes, la modification des sons et de la température induite par la matérialité. Il s'agit d'une expérience dont on ressort différent·e, et qui n'est jamais aussi forte que la première fois qu'elle est vécue.

La seconde expérience fut celle de la découverte au milieu des années 2010 de la production alternative et indépendante du jeu vidéo, et plus spécifiquement des jeux qualifiés de « *walking simulator* ». Dans cette scène spécifique de la création de jeux vidéo, des personnes concevaient des images qualifiées de jeu présentant des architectures et des paysages, autour desquels se tissaient parfois des récits. Ces images ne se passaient pas toujours de mots, mais elles semblaient aussi mettre au centre de leurs expériences le déplacement dans des espaces, des paysages et des architectures. Il

me semblait alors que les récits et émotions qui survenaient m'étaient transmises car je parcourais ces lieux représentés, que j'y marchais. Ce faisant, ces images m'ont ramenée au Mémorial, me rappelant son expérience. Plus tard, alors que je parcourais les couloirs du DOX, le Centre d'Art Contemporain de Prague (réhabilitation d'une ancienne usine par l'architecte tchèque Ivan Kroupa réalisée en 2005), ce sont ces images qui me sont revenues : l'expérience les remobilisait. L'énigme se posait alors ainsi : quelle était la relation entre ces images vidéoludiques et ces expériences architecturales, et comment l'interpréter ?

En 2019, nous avons esquissé des premières pistes de réponse à cette question dans un mémoire de Post-Master réalisé au sein du laboratoire GERPHAU. Cette thèse constitue l'approfondissement de ce questionnement. Pour le poursuivre, nous sommes allée à la rencontre des études vidéoludiques, ou *game studies*, en inscrivant cette recherche dans une démarche de cotutelle entre la France et la Belgique, entre un laboratoire en architecture et paysage d'une part, le LACTH et un laboratoire consacré à l'étude du jeu vidéo comme objet culturel d'autre part, le Liège Game Lab. Cette ouverture interdisciplinaire a poursuivi le pas de côté que nous avions déjà entamé en nous penchant sur les images vidéoludiques, posant la question de ce que provoque le déplacement. Autrement dit, nous avons développé cette recherche en suivant l'hypothèse que se décaler, aller voir la manière dont d'autres pratiques de conception traitent l'architecture et ses expériences, permettrait en retour de dire quelque chose de ces expériences et de la manière dont elles sont conçues par la pratique de l'architecture. Il s'agissait, en termes de problématique, d'analyser et de comprendre ce qui nous déplace, comment et pourquoi.

Penser le jeu vidéo comme image

Le jeu vidéo est un objet difficilement saisissable. Dispositif audiovisuel, ludique et technique profondément hybride, multisupport, mobilisant un ensemble plus ou moins complexe d'appareils mais aussi de gestes humains, il se satisfait peu d'une seule définition et nous en avons, comme nous le verrons, une compréhension assez large. Le jeu vidéo est aussi au premier abord une industrie, la première industrie culturelle dans le monde en termes de chiffre d'affaire, ce qui a fait dire à l'artiste allemand Harun Farocki en 2011 que celui-ci « est devenu [...] un médium dominant, celui qui marque de son empreinte la représentation collective[3] ». Toutefois, le jeu vidéo ne s'y réduit pas. Dans *The videogame industry does not exist*, le

3. Farocki Harun, « Jeux sérieux », *Trafic*, n° 78, 2011, p.56.

chercheur en études vidéoludiques australien Brendan Keogh montre que l'utilisation du terme « industrie du jeu vidéo » tend à mettre l'accent sur la partie la plus visible de la production de jeux vidéo — les grandes entreprises multinationales et les productions à grand budget — cachant de ce fait une multitude de pratiques de conception vidéoludique[4]. Plutôt que de nous focaliser sur l'industrie, nous nous sommes alors tournée vers ces pratiques alternatives, dans leur diversité, pour la richesse de leurs propositions. Dans la continuité de l'approche du Liège Game Lab, nous considérons le jeu vidéo comme un objet culturel, mais également, d'un point de vue esthétique, comme un médium. En ce sens, ce qui nous a intéressé dans cette thèse, ce sont les objets vidéoludiques qui travaillent et pensent le jeu vidéo comme médium, c'est-à-dire comme manière de mettre en forme le sensible.

Plus précisément, nous pensons le jeu vidéo à partir de sa qualité d'image, mettant en questions *l'image vidéoludique*, une image numérique avec laquelle il est possible de jouer. La première partie de cette thèse reviendra en détails sur sa définition et sa compréhension, ses caractéristiques et ses controverses. Cette focalisation sur l'image permet également d'insister sur la dimension représentative du jeu vidéo, dont nous précisons également les nuances et écueils dans la première partie. Ainsi, lorsque nous indiquons nous pencher sur les expériences vidéoludiques, il s'agit d'étudier les expériences portées par les images vidéoludiques, notamment d'un point de vue esthétique. La notion d'image est également invoquée au sens large et comprise elle-aussi à partir de son expérience et de sa perception. Pour suivre le philosophe Edmund Husserl, celui-ci définit notamment la « conscience d'image physique » en opposition à l'image qui nous apparaît en pensée, comme caractérisée par trois éléments : son *support physique et matériel* (la toile du tableau, le marbre de la statue, la photographie, etc.), l'*objet-image*, qui correspond à la représentation ou à la figuration, ce qui représente ou figure (par exemple, l'image d'un oiseau), et le *sujet-image*, c'est-à-dire ce qui est représenté ou figuré (l'oiseau)[5]. Ces trois éléments jouent un rôle dans la structure de la perception, et donc dans l'expérience. L'image est aussi comprise au sens large, intégrant également, dans le cas de l'image vidéoludique et sa condition audiovisuelle, les sons mais aussi les mouvements de l'image.

---

4. Keogh Brendan, *The videogame industry does not exist: why we should think beyond commercial game production*, The MIT Press, Cambridge, Massachusett, 2023.

5. Husserl Edmund, *Phantasia, conscience d'image, souvenir : de la phénoménologie des présentifications intuitives textes posthumes (1898-1925)*, trad. Jean-François Pestureau et trad. Raymond Kassis, J. Millon, Grenoble, coll. « Krisis », 2002.

Au sein de cette expérience de l'image vidéoludique, nous nous concentrons spécifiquement sur une expérience, que nous essayons de définir tout au long de la thèse : l'expérience architecturale vidéoludique. La notion d'expérience est particulièrement polysémique, et ses différentes compréhensions se mélangent parfois, comme nous le verrons à différentes reprises. En effet, celle-ci navigue entre la question de l'expérience architecturale et paysagère, l'expérience esthétique, l'expérience utilisateur, l'expérience comme produit et sa marchandisation ou fantasmagorie, l'expérience comme apprentissage ou *Erfahrung*, l'expérience comme *Erlebnis* ou expérience vécue et l'expérience phénoménologique comme être-au-monde. Le point de départ de notre recherche reste cependant l'expérience architecturale en elle-même, soit l'expérience de se tenir dans un lieu qui a été conçu et construit, et notamment la dimension vécue de cette expérience. Aborder cette question dans le cadre de l'étude de l'expérience d'une image nécessite cependant de s'attacher à comprendre les transformations effectuées par cette image. Concernant la définition de l'expérience, nous verrons ainsi régulièrement des glissements de sens dans les discours et les écrits mobilisés, donnant parfois lieu à des rencontres heureuses entre les approches et les définitions, parfois à des déformations de la compréhension. De manière générale, cette notion nécessite ainsi une certaine labilité et une adaptabilité. Il s'agira alors moins d'un détour par le jeu vidéo que d'une ouverture à la possibilité de penser expérience architecturale et expérience vidéoludique ensemble, comme deux concepts pouvant se répondre l'un l'autre, inspirée par la manière dont le philosophe français François Zourabichvili invite à penser jeu et art ensemble, dans une forme de littéralité qui dépasse le rapprochement métaphorique[6]. Autrement dit, il s'agit d'analyser ce que fait l'expérience vidéoludique à l'expérience architecturale — et réciproquement — en soulignant disparités et correspondances.

Nous nous sommes ainsi attachée à comprendre ce que les expériences architecturales vidéoludiques disent de la conception contemporaine de l'architecture, et notamment de son expérience. Il s'agissait également de suivre le philosophe français Patrice Maniglier, qui voit dans les images des moyens de déplacer et de renouveler la pensée : « Nos pensées abstraites ne se constituent qu'à la condition de mettre au point de nouvelles manières de produire des images. Tout se passe comme si la pensée ne pouvait se renouveler sans que le monde ne se fasse *voir* d'abord autrement[7] ». Ainsi, il s'agissait d'analyser la manière dont la pensée et la conception de l'expérience

6. Zourabichvili François, *L'art comme jeu*, Presses de Nanterre, coll. « Collège International de philosophie », 2018.

7. Maniglier Patrice, *La perspective du diable, Figurations de l'espace et philosophie de la Renaissance à Rosemary's Baby*, Actes Sud, Arles, coll. « Constructions », 2010, p.32. (italique de l'auteur)

architecturale pouvait être renouvelée par les images vidéoludiques. L'une des personnes avec lesquelles nous avons mené un entretien pour cette thèse décrit également les jeux vidéo comme de « weird reflection[8] » des constructions architecturales, impliquant l'ambiguïté de l'image et du double qui ne l'est pas entièrement. Si les images vidéoludiques se constituent en miroir déformant, la question se pose alors du reflet qu'elles donnent, et ce que cet étrange reflet, à la fois familier et modifié ou reconfiguré, donne à voir de l'expérience architecturale. Quelque part, il s'agit donc de relire les expériences à partir de leurs représentations.

Cependant, si cette étrange réverbération reflète les expériences, elle reflète aussi les pratiques de conception. Notre analyse s'est ainsi tournée vers les relations entre les images, les expériences et les pratiques de conception. En effet, pour accéder aux expériences vidéoludiques, nous sommes allées voir celleux qui la fabriquent, qui en parlent, qui l'analysent, afin de comprendre comment elles sont dites, conceptualisées et construites. Nous nous sommes ainsi intéressée à l'expérience de l'image du point de vue de sa conception. Autrement dit, nous avons tenté de comprendre l'expérience telle qu'elle était pensée par ses concepteur·rice·s, y compris telle qu'elle était présentée et exprimée dans les discours puisque ceux-ci façonnent, en retour, la manière dont les expériences sont perçues. Une idée principale qui a guidé le cheminement de cette thèse était en effet celle de la possibilité d'un apport à la pratique de conception de l'architecture par le biais d'une étude d'une autre pratique de conception de l'espace, dans la manière dont celle-ci conçoit l'architecture et son expérience. Il s'agissait de comprendre la manière dont l'architecture était vue, comprise, interprétée et mobilisée par une autre pratique, afin de venir interroger en retour les pratiques architecturales et paysagères. Nous suivions notamment l'hypothèse que le jeu et la narration pouvaient constituer des apports. Ainsi, nous nous sommes penchées sur ce qui sous-tend les pratiques, leurs approches de l'expérience et les imaginaires de la conception architecturale qu'elles déploient.

Nous n'avons pas posé cette question à l'ensemble de la production vidéoludique, mais à un corpus de jeux bien spécifique, que nous allons présenter. Avant cela cependant, il nous faut revenir rapidement sur l'état de l'art concernant les croisements entre architecture et jeu vidéo.

8. « étrange reflet » Entretien avec Gareth Damian Martin, 09/12/2021.

Jeu(x), jeu vidéo et architecture : un état de l'art

De manière générale, l'évolution du médium vidéoludique et l'évolution de l'architecture sont deux processus qui, s'il est possible d'en mettre à jour des similitudes, se sont effectués de manière parallèle sans se croiser. Ulrich Götz, enseignant en *game design* et architecte de formation, utilise l'expression « neighbors at a fence[9] » (« voisins de chaque côté d'une clôture ») pour qualifier les relations de l'architecture et du jeu vidéo, deux pratiques qui ne se comprennent pas et ne cherchent pas spécialement à se comprendre, ne communiquent pas et n'ont de l'autre qu'une image réduite ou déformée. Si cette thèse se veut mettre à jour des pratiques actuelles qui effectuent ce croisement, celles-ci restent rares en comparaison à d'autres médium ou images, y compris techniques comme par exemple la photographie. La récente thèse de l'architecte Oscar Barnay, soutenue en 2023, effectue une synthèse des relations étroites et à divers niveaux qu'entretiennent le projet d'architecture et les pratiques photographiques, décrivant en détails la place de la photographie dans la pratique ordinaire des architectes[10]. L'image vidéoludique, quant à elle, n'est pas directement impliquée dans la pratique quotidienne des architectes. Elle ne constitue pas une image de référence et n'intervient ni dans le processus de conception, ni directement dans la diffusion de l'architecture. Les raisons de cette absence sont multiples, tenant pour part à une méconnaissance du jeu vidéo en général — voire à une éventuelle déconsidération —, pour part à la complexité de sa réalisation, pour part au manque d'apport direct pour la pratique du projet. Les liens entre les pratiques ne se situent donc pas au niveau de l'étude de cette pratique quotidienne, mais à d'autres niveaux.

Dans un texte coécrit avec l'architecte et docteur en architecture Hamza Bashandy, et publié en 2023 dans sa thèse de doctorat en version anglaise, nous avons proposé un premier état de l'art des initiatives et des recherches traitant des croisements entre architecture et jeu vidéo. Nous y avons noté que ces croisements sont principalement liés à deux caractéristiques principales du jeu vidéo : le rapport au jeu d'une part, le rapport à la technologie et à l'écran d'autre part. Nous reviendrons plus en détails dans

9. Götz Ulrich, « From Asteroids to Architectoids. Close Encounters between Architecture and Game Design », in Andri Gerber et Ulrich Götz (dir.), *Architectonics of Game Spaces: The Spatial Logic of the Virtual and Its Meaning for the Real*, 1re éd., transcript, Bielefeld, coll. « Architekturen », 2019, p. 201-214, p.213.

10. Barnay Oscar, « La photographie & le projet architectural. Penser l'image dans le processus créatif des architectes », thèse de doctorat, Université Jean Monnet Saint-Etienne, 2023.

le chapitre 2 sur la dimension technologique et écranique du jeu vidéo dans ses liens avec l'architecture et nous prendrons également le temps de développer notre approche du jeu dans le chapitre 5 de cette thèse. Ici cependant, nous revenons sur quelques croisements identifiés entre architecture et jeu afin de resituer les questionnements que nous posons à l'étude de nos objets vidéoludiques. Si l'idée d'un rapprochement entre jeu et architecture n'est pas une affaire récente — David Malaud nous rapporte notamment les jeux de Leon Battista Alberti, qui « construit des bâtiments dans son esprit[11] » en 1442 ou d'Etienne-Louis Boullée dans ses gravures au XVIIIe siècle — la question du jeu n'a que peu été étudiée par la recherche en architecture et n'a été que récemment réinvestie. Ces écrits laissent entrevoir différentes compréhensions des liens du jeu avec l'architecture et peuvent se regrouper selon trois axes principaux.

Du jeu dans la recherche en architecture

Le premier axe concerne la question de la part de jeu dans le processus de conception de l'architecte, sur le principe de « l'artiste-joueur ». Dans les années 1920, Le Corbusier formule sa célèbre définition de l'architecture comme « jeu savant, correct et magnifique des volumes assemblés sous la lumière[12] », formule ancrée dans une approche kantienne de l'esthétique et l'idée du Beau. La beauté de l'architecture se trouve selon lui dans la manière dont les volumes sont agencés au sein d'une composition géométrique harmonieuse provoquant une émotion plastique : le jeu est « magnifique ». Le jeu est aussi « savant », c'est-à-dire que la beauté de l'édifice est corrélée à son efficacité technique, structurelle par exemple. Enfin, le jeu est « correct », ce que l'on peut comprendre comme cohérent vis-à-vis de règles préalablement définies. Même si le philosophe français Mickaël Labbé rappelle que le « correct » dont il est question prend en compte « la norme fondamentale de "l'échelle humaine"[13] », ce jeu est un jeu réglé dont les règles sont celles de la composition formelle et des rapports mathématiques, au sein duquel l'humain n'est pris en compte que dans sa sensibilité esthétique au Beau. Ainsi, le jeu architectural est décrit comme une forme de discipline auquel Le Corbusier se plie.

---

11. Malaud David, *Architectus Ludens : faire illusion*, thèse de doctorat, Université Paris-Saclay, ENSAV, 2018, p.9.

12. Le Corbusier, *Vers une architecture*, Nouv. éd. rev. et augm. d'une lettre inédite de l'auteur., Paris, Flammarion, coll. « Champs arts », 1995 (1923), p.16.

13. Labbé Mickaël, *Le Corbusier et le problème de la norme*, thèse de doctorat, Université de Strasbourg, 2015, p.449.

En s'ancrant dans une approche de l'architecture centrée sur la composition formelle, c'est un jeu qui se montre alors limité en ce qu'il ne fait ni œuvre de la richesse que peut recouvrer le mot jeu, ni de l'entièreté de ce que peut être une expérience architecturale. Toutefois, un lien peut être fait entre cette approche du « jeu architectural » et les affinités de la pensée Corbuséenne avec la photographie et le cinéma. En effet, ce jeu des volumes assemblés sous la lumière semble aussi référer à une composition cinématographique ou scénique, dans lesquelles la gestion de la lumière — artificielle — est essentielle. Les volumes lisses des silos sont présentés dans *Vers une architecture* par le biais de photographies dont le contraste des ombres et du noir et blanc renforce la netteté. Ce contraste est mis en valeur par l'appareil photographique, qui est aussi un appareil technique fonctionnant principalement avec la captation de la lumière. Aussi, lorsqu'il ajoute « Nos yeux sont faits pour voir les formes sous la lumière[14] », il serait possible d'y voir une interprétation issue de l'association œil-appareil photographique. Le cinéma, par l'ajout de la temporalité, révèle ensuite un « jeu » d'ombres et de lumière au fur et à mesure de l'évolution du temps et des ombres sur les volumes.

Par la suite, les jeux des architectes d'après-guerre dépoussièrent cette idée en en explorant différents aspects, comme le montre l'architecte et docteur en architecture David Malaud. La figure qu'il nomme *Architectus ludens* – en référence à l'*Homo ludens* d'Huizinga – est en effet surtout, selon lui, celle de l'architecte des années 1950 à 1980[15]. Constant associé au mouvement situationniste, Buckminster Fuller, Archizoom et Supertudio, mais aussi Aldo Rossi et Cedric Price font partie de cette période décrite comme « ludique » suite à l'effondrement du paradigme moderne, bien qu'ils ne mobilisent pas tous le jeu de la même manière. Nous verrons notamment dans le dernier chapitre que certains lui donnent une portée plus critique et politique. David Malaud décrit ainsi dans sa thèse cette « période ludique » à travers quatre projets d'architectes. En faisant l'hypothèse que jeu architectural et projet opérationnel sont de même nature, il propose une grille des « attitudes ludiques » de conception de l'architecte en réinterprétant les

14. La suite de la phrase est « Nos yeux sont faits pour voir les formes sous la lumière; les ombres et les clairs révèlent les formes […les cubes, les cônes, les sphères, les cylindres ou les pyramides sont les grandes formes primaires que la lumière révèle bien]; l'image en nous en est nette et tangible, sans ambiguïté. C'est pour cela que ce sont de belles formes, les plus belles formes. Tout le monde est d'accord en cela, l'enfant, le sauvage et le métaphysicien. C'est la condition même des arts plastiques. » Le Corbusier, *op. cit.*, p.16. Le lexique utilisé semble faire référence à la photographie, notamment « les ombres et les clairs » ainsi que l'utilisation du verbe révéler, comme dans le processus de développement d'un négatif en photographie. Enfin, l'image « nette et tangible » semble faire aussi écho à une photographie, au contraire par exemple de la compréhension de la peinture.

15. Malaud David, *op. cit.*

catégories définies par Roger Caillois en 1958 dans *Les jeux et les hommes*[16]. L'agôn, la compétition, est illustré par le projet du World Game de Buckminster Fuller : c'est la carte, la planification ou le jeu de stratégie. Pour l'aléa, le hasard, le projet du Fun Palace de Cédric Price représente l'idée d'un jeu de construction. La mimicry, l'imitation, fait quant à elle référence au jeu symbolique et au jouet à travers le projet du Teatro del Mondo d'Aldo Rossi. Enfin, l'ilinx ou le vertige, est représenté par le labyrinthe et la démarche des situationnistes, notamment celle de Constant Nieuwenhuys et de son projet fou intitulé *New Babylon*. Parmi ces choix d'architectes, trois d'entre eux peuvent être reliés avec le mouvement cybernétique dont nous discuterons au chapitre 2, ainsi qu'avec l'utopie que représentent à l'époque les technologies informatiques et leur potentiel libérateur. Le jeu envisagé est celui des habitant·e·s, à l'échelle d'un bâtiment (Cedric Price), d'une ville (Constant) ou planétaire (Buckminster Fuller), qui seraient déchargé·e·s d'une partie de leurs obligations par la technologie. Le rapport au jeu est donc radicalement différent de celui du Corbusier, et semble aussi formé par l'apparition des technologies numériques.

Le second axe des rapprochements jeu-architecture se comprend dans une perspective plus urbaine, dans laquelle la ville est envisagée comme « terrain de jeu ». Ces recherches analysent ainsi les enjeux urbains liés à la *gamification* ou étudient le jeu comme outil dans les processus de participation citoyenne ou encore comme levier de sensibilisation, tournant parfois autour de la question des *serious game*[17]. Ces mêmes approches sont ensuite projetées sur le jeu vidéo, avec notamment l'utilisation récurrente du jeu *Minecraft* (Mojang, 2011). Des initiatives telles que « Citycraft » ou « Block by Block » proposent alors des ateliers de re-création de villes existantes dans *Minecraft* ainsi que ponctuellement la possibilité de formuler des propositions d'aménagement public[18]. Hamza Bashandy a particulière-

16. Caillois Roger, *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1967. Voir Malaud David, *op. cit.*, p.17. David Malaud s'est par la suite éloigné de ces catégories, élargissant à d'autres acceptions du jeu dans une exposition en 2019 au CIVA à Bruxelles intitulée Architects at Play.

17. Prévot Maryvonne, Monin Éric, et Douay Nicolas (dir.), *L'urbanisme, l'architecture et le jeu*, Presses universitaires du Septentrion, Villeneuve d'Ascq, coll. « Architecture et urbanisme », 2020.

18. Voir notamment Lecordix François, Kriat Sofiane et Lekhnati Mouna, « Le concours Villes et territoires de demain avec Minecraft® à la carte », *Géographie et cultures*, nº 109, 2019, p. 11-30, [https//doi.org/10.4000/gc.9806] ; Chauvet Jérémy, « Iserecaft : le jeu vidéo comme outil de micro projet urbain et révélateur d'enjeux locaux », *Géographie et cultures*, nº 109, 2019, p. 31-54, [https//doi.org/10.4000/gc.9892] ; Hurel Pierre-Yves, Bashandy Hamza, Godfirnon Maxime et Messina Alexis, « Liègecraft : le vingt août est à nous ! : Retour sur un dispositif d'appropriation ludique de l'espace urbain. », *Agir dans la ville. Art et politique dans l'espace urbain 4 : de la destruction*, Université de Mons, Belgique, 2019 ; ou encore Triclot Mathieu et François Thomas, « Expérimenter la production de l'espace urbain par la médiation de Minecraft : l'expérience RennesCraft », *Le nouveau génie urbain*, FYP Editions, 2020, p.225-239 ; Delaney James, « Democracy, Video Games and Urban Design. Minecraft as a Public Participation Tool », in Andri Gerber et Ulrich Götz (dir.), *Architectonics of Game Spaces: The Spatial Logic of the Virtual and Its Meaning for the Real*, transcript, Bielefeld, coll. « Architekturen », 2019, p.277-292.

ment analysé et critiqué ces différentes initiatives[19], et nous renvoyons à son travail pour un développement plus important sur ces questions. Il indique notamment que leur caractère parfois faussement démocratique peut rejouer des processus centralisants auxquels elles se présentaient pourtant comme alternatives. Ces initiatives ne font cependant pas partie de ce que nous étudions dans l'image vidéoludique, et nous ne développerons pas plus spécifiquement ces approches.

Enfin, le dernier axe correspond à l'emphase mise par certaines recherches autour du jeu et de l'enfance : lorsque les uns font un inventaire des « jouets architecturaux[20] », d'autres glanent les expressions diverses des *playgrounds*[21] et d'autres encore voient dans le jeu de l'enfant une manière de repenser la ville[22]. L'association jeu et enfance (ou enfants) permet de réfléchir aux cadres d'analyses ou de préciser les définitions du jeu, mais elle ne doit pas être une association systématique, car le jeu dépasse le cadre de l'enfance. Dans cette recherche, nous ne traitons pas de cette question de l'enfance et parlons de jeu de manière plus générale. L'idée de jeu sur laquelle nous nous penchons cherche également à dépasser les archétypes du *playground*. Le *playground*, bien qu'il ait fait l'objet d'explorations formelles diverses, reste un espace très cadré et délimité dans le paysage urbain. Il se définit comme à part dans la ville, en étant à la fois identifié comme un lieu où l'on joue et destiné aux enfants. Il semble nécessaire d'aller au-delà de cette approche restrictive du jeu et de penser un « *il y a* du jeu », pour suivre Henriot[23], avec l'architecture. Steffen P. Walz, *game designer* et docteur en *Computer Aided Architectural Design* d'origine allemande, travaille dans *Towards a ludic architecture* (2010) d'abord dans cette direction. Cependant, il propose par la suite ce qu'il nomme une « archéologie des architectures ludiques[24] », soit un inventaire de *playgrounds* archétypaux. Ainsi pêle-mêle sont décrits les labyrinthes, les caves, les stades, les casinos, les aires de jeux pour enfants, les « folies » et les « trompe-l'œil ». Cet inventaire est bien celui d'espaces de *game*, explicitement délimités pour

19. Bashandy Hamza, *Mapping spaces of resistance in videogames*, thèse de doctorat, Université de Liège, 2023.

20. Simonnot Nathalie et Monin Eric, « Le jouet architectural en vitrine : des possibilités constructives du jeu à sa mise en scène », in Maryvonne Prévot, Éric Monin et Nicolas Douay (dir.), *L'urbanisme, l'architecture et le jeu*, Villeneuve d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, coll. « Architecture et urbanisme », 2020, p. 101-115 ; Zinguer Tamar, *Architecture in Play: Intimations of Modernism in Architectural Toys*, University of Virginia Press, Charlottesville, 2015.

21. Burkhalter Gabriela, Baumann Daniela, Salle Xavier, Romagny Vincent et Roy Sreejata, *The Playground Project*, 2nd Revised edition, JRP | Ringier, Zürich, 2018.

22. Breviglieri Marc, « L'enfant des villes. Considérations sur la place du jeu et la créativité de l'architecte face à l'émergence de la ville garantie », *Ambiances. Environnement sensible, architecture et espace urbain*, Varia, 2015, [https//doi.org/10.4000/ambiances.509].

23. Henriot Jacques, *Sous couleur de jouer, la métaphore ludique*, Paris, José Corti, 1989, p.94.

24. Walz Steffen P., *Towards a ludic architecture: The space of Play and Games*, ETC Press, 2010, p.133.

une pratique ludique, bien que quelques entrées, telle que « Nature », soient plus ouvertes. Au contraire, notre recherche s'oriente vers une définition du jouer comme composante de l'expérience architecturale, ainsi que comme potentiel levier pour une analyse critique de ces expériences.

De l'espace et de l'architecture dans les études vidéoludiques

C'est à partir du début des années 2000 que la recherche commence à s'intéresser plus spécifiquement aux liens entre architecture et jeux vidéo. L'ouvrage collectif conséquent *Space, Time, Play. Computer Games, architecture and urbanism: the next level,* publié en 2007 et dirigé par deux architectes ainsi que par Steffen P. Walz, est un indicateur précieux de la considération des architectes ainsi que du monde des *game studies* pour le jeu vidéo et ses qualités spatiales au début de ces années. Du côté des *game studies*, il permet de réaffirmer l'importance de la dimension spatiale du jeu vidéo, tentant de se positionner au-delà du débat entre ludologues et narratologues, identifié comme un moment spécifique du début des études vidéoludiques. Du côté des architectes, il s'agit de positionner le jeu vidéo dans la lignée des transformations du métier par l'utilisation de l'ordinateur et de se saisir de ses possibilités offertes pour repenser les manières de concevoir l'architecture et la ville. C'est cette dernière qui est par ailleurs plus mise en avant dans cet ouvrage, avec un nombre important d'articles concernant plus spécifiquement l'aménagement urbain ou les *location-based games*, *pervasive games* et autre *AR games* qui se jouent principalement dans la ville avec un dispositif technologique. Une autre partie importante des articles se penche sur la question des MMORPG[25] et des mondes virtuels, avec notamment les succès à l'époque de *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) et de *Second Life* (Linden Lab, 2003)[26], interrogeant la formation de communautés et leurs rapports à l'espace autant que la possibilité d'une création architecturale démocratique partagée avec les citoyen·ne·s. À l'époque se retrouvent déjà des questionnements similaires à ceux concernant l'utilisation de *Minecraft* dans des projets plus contemporains. L'engouement pour le numérique et ses possibilités est notamment palpable tout au long de l'ouvrage, empreint encore de l'utopie de la participation associée aux technologies numériques et au réseau Internet. La question du jeu y est également pensée de nombreuses manières différentes, mais bien souvent associée aux possibilités de calcul de la machine.

---

25. Jeux de rôle en ligne massivement multijoueur (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*), ces jeux permettent à un grand nombre de personnes de jouer simultanément dans le même monde vidéoludique.

26. Une thèse en sociologie s'est également penchée sur le rapport à l'habiter dans ce jeu : Lucas Jean-François, *De l'immersion à l'habiter dans les mondes virtuels : le cas des villes dans Second Life*, thèse de doctorat, Université Rennes 2, 2013.

Parallèlement se déploie une recherche autour de la question plus large de l'espace et du jeu vidéo, donnant lieu à un nombre important d'écrits ainsi que de catégorisations, déployant une multitude d'approches. Nous en avons présenté quelques unes dans l'article coécrit avec Hamza Bashandy en 2019 (publié dans sa thèse en 2023). De son côté, le docteur en sciences de l'information et de la communication Guillaume Grandjean a en également réalisé un état de l'art approfondi dans sa thèse soutenue en 2020[27]. Entre 2019 et 2021 a également été publiée une série d'ouvrages collectifs sur les questions spatiales posées par le jeu vidéo, mêlant des réflexions à différentes échelles, allant du territoire à une approche plus abstraite de l'espace, au sein desquels l'architecture n'a souvent qu'une place réduite[28]. Deux de ces ouvrages utilisent par ailleurs le terme « *architectonics* » témoignant d'une approche large de la spatialité, de l'ambiguïté des espaces vidéoludiques et de la difficulté de leur catégorisation. Nous y reviendrons dans le chapitre 3. Parmi les approches les plus ancrées dans l'architecture se situe le travail de Marc Bonner, chercheur en *game studies* provenant des *media studies* et études cinématographiques, qui considère l'architecture comme un « medium charnière », une médiation de l'environnement agglomérant différentes disciplines et médias en lui-même[29]. Cependant, malgré quelques références à des théoriciens et architectes connus de l'architecture (Pallasmaa, Le Corbusier, Sullivan, Zumthor, etc.), son approche de théoricien des médias ne s'adresse que peu aux architectes et à leur pratique. Par ailleurs, l'application de théories « classiques » de l'architecture au jeu vidéo se retrouve aussi dans les ouvrages de *level design*, notamment dans les travaux de Christopher W. Totten[30]. Ces ouvrages ont une visée d'application pratique à destination de la production vidéoludique, et n'ont donc pas une portée et un recul critique sur la manière dont ils appliquent ces théories

27. Grandjean Guillaume, *Le langage du level design*, thèse de doctorat, Université de Lorraine, 2020.

28. Aarseth Espen et Günzel Stephan (dir.), *Ludotopia: Spaces, Places and Territories in Computer Games*, 1re éd., Bielefeld, transcript Verlag, coll. « Edition Medienwissenschaft », 2019 ; Gerber Andri et Götz Ulrich (dir.), *Architectonics of Game Spaces: The Spatial Logic of the Virtual and Its Meaning for the Real*, Bielefeld, transcript, coll. « Architekturen », 2019 ; Bonner Marc (dir.), *Game | World | Architectonics. Transdisciplinary Approaches on Structures and Mechanics, Levels and Spaces, Aesthetics and Perception*, Heidelberg University Publishing, 2021.

29. Bonner Marc, « Analyzing the Correlation of Game Worlds and Built Reality: Depiction, Function and Mediality of Architecture and Urban Landscapes », DiGRA Conference 2014, Salt Lake City, 2014 ; Bonner Marc, « Im Rythmus der Raumbilder : Architektur und Art Direction in Film und Computerspiel », *Film and Games. Interactions*, Berlin, Bertz & Fischer, 2015, p. 140-147 ; Bonner Marc, « Piercing all Layers of the Anthroposphere. On Spatialization and Architectural Possibilism in Hitman », in Andri Gerber et Ulrich Götz (dir.), *Architectonics of Game Spaces*, *op. cit.* ; Bonner Marc (dir.), *Game | World | Architectonics, op. cit. ;* Bonner Marc, *Offene-Welt-Strukturen: Architektur, Stadt- und Naturlandschaft im Computerspiel*, Marburg, Büchner-Verlag eG, 2023, [https//doi.org/10.14631/978-3-96317-873-3].

30. Totten Christopher W., *An architectural Approach to Level Design: 2nd edition*, 2e éd., Boca Raton, A K Peters/CRC Press, 2019 (2014).

architecturales à la conception de jeux vidéo. C'est cette analyse critique et réflexive que nous proposons de mener dans cette thèse, en analysant également les discours et les pratiques des créateur·rice·s de jeux vidéo.

Pour clôturer ce court état de l'art, citons plus particulièrement le travail des architectes urbanistes Luke Caspar Pearson et Sandra Youkhana (Studio You+Pea), qui exercent plusieurs pratiques : recherches sur les liens entre urbanisme et jeux vidéo[31], enseignement, création d'objets vidéoludiques et d'expositions sur le sujet, etc. Ils explorent en effet l'intégration du jeu vidéo dans la conception architecturale et l'urbanisme à travers *Videogame Urbanism*, un programme de master appartenant au cursus Urban Design de la Bartlett School of Architecture, à l'UCL (University College London)[32]. Ils pensent notamment le jeu vidéo à partir et dans la continuité des architectures radicales telles que celles de Superstudio, Archigram ou encore la New Babylon de Constant. C'est à travers les possibilités spéculatives et narratives de l'image vidéoludique, ainsi que son potentiel en termes d'expérimentation, qu'ils réfléchissent au paysage urbain, dans ses dimensions sociales et politiques[33]. Nous dialoguerons avec leur approche critique du médium, que nous empruntons également, mais ceux-ci se concentrent plus spécifiquement sur l'échelle urbaine, et ne s'inscrivent pas dans le point de vue de l'expérience que nous privilégions.

---

31. Notamment menées par Luke Caspar Pearson : Pearson Luke Caspar, *Architecture of the 'Half-Real'. Exploring the Videogame as a New Medium for Architectural Expression*, thèse de doctorat, University College London, 2018 ; Pearson Luke Caspar, « From Superstudio to Super Mario », *e-flux architecture*, Becoming Digital, 2019 ; Pearson Luke Caspar, « A machine for playing in: Exploring the videogame as a medium for architectural design », *Design Studies*, vol. 66, 2020, p. 114-143, [https//doi.org/10.1016/j.destud.2019.11.005].

32. Voir notamment Pearson Luke Caspar, « Video Game Urbanism », in Andri Gerber et Ulrich Götz (dir.), *Architectonics of game spaces: the spatial logic of the virtual and its meaning for the real*, transcript, 2019, p. 293-312.

33. Pearson Luke et Youkhana Sandra, « Videogame Urbanism. A Visual Manifesto », *Volume*, 56 Playbor, 2019, p. 54-59.

Corpus

Nous traitons ainsi ces questions à partir d'un corpus réduit de jeux vidéo, ainsi que d'une expérience spécifique, que nous essayons également de définir au long de la thèse. La fixation du corpus a constitué un nœud de cette recherche, car il a été pris dans le processus itératif de réflexion ainsi que dans la précision des enjeux et de la problématique au fur et à mesure de l'avancée des recherches. Il s'est également construit en lien étroit avec la méthode. En effet, comme nous le développerons ci-après, nous avons souhaité effectuer une analyse croisée des discours et des productions vidéoludiques, étudiant à la fois l'expérience donnée à faire par les jeux vidéo, et ce que leurs créateur·rice·s en disent, la manière dont iels les ont conçues. Le corpus s'est donc resserré autour des productions vidéoludiques des personnes avec lesquelles nous avons mené un entretien — que nous appellerons dans la thèse « enquêté·e·s » ou « personnes enquêtées ». Plus précisément, il s'est petit à petit précisé pour se stabiliser sous la forme d'un corpus principal constitué par les jeux des enquêté·e·s et d'un corpus secondaire plus large, qui permet de travailler les idées, de contraster les œuvres du corpus principal ou d'apporter des pièces manquantes de la réflexion. Afin de clarifier cette différence, les jeux du corpus principal ainsi que les noms des créateur·rice·s avec lesquel·le·s nous avons mené un entretien sont marqués d'un astérisque (*) dans le corps du texte de la thèse. Une description plus détaillée ainsi que des images peuvent être trouvées dans le cahier annexe. Le corpus a donc été circonscrit en plusieurs temps et de plusieurs manières : par un critère formel, un critère temporel, un critère concernant le contexte de production et un critère concernant l'architecture.

Dans un premier temps, nous souhaitions en effet analyser plus spécifiquement l'expérience de l'architecture dans les jeux vidéo présentant un espace en trois dimensions en vue à la première ou à la troisième personne — ce qui a constitué notre critère formel. Si ce cadrage initial a pu un temps être réinterrogé au vu des productions diverses des personnes enquêtées, nous avons choisi ensuite de conserver cet angle d'approche, confortée dans cette idée par les analyses et les conclusions de certaines hypothèses, notamment celles développées dans le chapitre 4. Certaines productions de nos enquêté·e·s ne répondant pas à ce critère ont cependant été conservées dans le corpus principal car elles permettent par leurs différences de mieux préciser l'expérience que nous analysons. Cependant, de manière générale, nous n'étudions pas les jeux de construction ou de simulation de

ville semblables aux jeux du genre *Sim's City* ou *Les Sims*. Le second critère, temporel, est associé à notre volonté d'étudier la production vidéoludique contemporaine, telle que celle-ci est en train de se faire. La borne temporelle a ensuite été fixée au regard de l'histoire récente du jeu vidéo et en lien avec notre troisième critère, celui de considérer la production vidéoludique indépendante et alternative. Ainsi, notre corpus d'études débute avec les années 2010, et plus spécifiquement l'année 2012, année de publication de *Journey* (thatgamecompany) et *Dear Esther* (The Chinese Room), qui ont marqués la production vidéoludique. Sans présenter un historique complet du jeu vidéo de ces 25 dernières années, nous en proposons ici quelques éléments clés afin de resituer les productions qui constituent notre corpus.

Une courte histoire du jeu vidéo indépendant contemporain

À partir de la fin des années 2000, le jeu vidéo voit en effet un changement conséquent apparaître : le nombre de jeux publiés en ligne augmente de manière presque exponentielle, et ceux-ci sont pour la plupart produits « en indépendant ». Certains s'inquiètent même en 2015 d'une « indiepocalypse » — une apocalypse de jeux vidéo indépendants — qui pourrait causer une crise dans le secteur du jeu vidéo[34]. Cette « indiepocalypse » n'a pas véritablement eu lieu, mais le mot met l'emphase sur un changement important dans ce secteur. Avec la popularisation des plateformes en ligne telles que Steam, Itch.io ou encore GOG, les jeux vidéo sur ordinateur se passent de plus en plus de supports matériel (CD, cartouche) pour n'être accessibles que sous la forme de fichiers téléchargeables. Ce faisant, les plateformes favorisent également la multiplication des sorties de jeux — qui peuvent être disponibles à l'achat en ligne très vite — ainsi que la sortie de jeux plus courts, à l'envergure plus réduite. Cette vague de jeux indépendants n'a néanmoins pas surgi de nulle part, et des jeux expérimentaux peuvent être identifiés tout au long de l'histoire du jeu vidéo. Dans les années 2000, la technologie Flash est l'une des premières et des plus populaires à permettre une distribution numérique par internet. Il s'agissait à la fois d'un logiciel de création de petites animations d'images, de sites internet puis plus tard de jeux vidéo, ainsi qu'un *plug in* pour navigateur permettant l'affichage de flux vidéo ou la manipulation d'objets interactifs. Bien que peu d'études se soient penchées dessus, plusieurs créateur·rice·s de jeux vidéo mettent en avant l'importance que Flash a eu pour le jeu vidéo de manière générale, et le jeu indépendant de manière plus précise. L'artiste et *game designer* Nathalie

34. Audureau William, « La crise du jeu vidéo de 1983 va-t-elle se reproduire avec un "indiepocalypse" de 2016 ? », *Le Monde. Pixels*, 04/09/2015, [https://www.lemonde.fr/pixels/article/2015/09/04/la-crise-du-jeu-video-de-1983-va-t-elle-se-reproduire-avec-un-indiepocalypse-de-2016_4745640_4408996.html]

Lawhead témoigne en effet de la créativité et l'innovation dont faisaient preuve les utilisateur·rice·s de cette technologie, à la fois dans la création de sites internet puis dans la création de petits jeux vidéo, qui inspireront par la suite une génération de créateur·rice·s[35]. L'un de nos enquêté·e·s, Luke Whittaker* a d'ailleurs commencé sa pratique de création de jeux vidéo par le développement de jeux Flash. Cette technologie, très en lien avec le *net art*[36], était aussi synonyme d'une liberté créative et d'une liberté de partage des créations en ligne : peu de réglementations ou de contraintes de distribution des jeux, petits projets pouvant être multipliés, etc.

Au delà des Flash Games, la création de jeux vidéo provient aussi d'une culture de détournement du matériel et des outils informatiques. Qu'il s'agisse des premiers jeux créés par des universitaires au sein d'une culture *hacker* de détournement de la machine, comme le rapporte Mathieu Triclot[37], des hobbyistes des années 1970-1980, qui créaient leurs propres programmes à partir de l'approfondissement de leurs connaissances de la micro-informatique[38], de la *Demoscene*, constituée par un ensemble de créateur·rice·s expérimentant avec des images numériques animées parfois associées à des jeux vidéo, ou encore de la culture du *modding*, pratique développée dans les années 1990 consistant à la modification de jeux vidéo existants[39], l'image vidéoludique se forme en lien étroit avec la machine numérique, la compréhension de son fonctionnement et la création à partir de ses outils. La culture du *modding* a notamment permis le développement de projets vidéoludiques plus expérimentaux, comme le travail du collectif d'artistes JODI, qui opère une forme de décomposition et de transformation de l'image vidéoludique en remplaçant par exemple les textures et *sprites* figuratives du jeu de tir en vue à la première personne *Wolfenstein 3D* par des formes abstraites. Mais c'est aussi par le *modding* qu'ont pu voir le jour au début des années 2010 deux jeux vidéo indépendants qui ont eu une influence importante sur la production vidéoludique indépendante : *Dear Esther* (The Chinese Room, 2012), initialement publié en 2008 comme *mod*

35. Lawhead Nathalie, « The Flash game movement, my early Flash work, and how Flash games informed what we have in indie games today… », *The Candybox blog*, 2020, [https://www.nathalielawhead.com/candybox/the-flash-game-movement-my-early-flash-work-and-how-flash-games-informed-what-we-have-in-indie-games-today], retranscription d'une conférence donnée en ligne par l'artiste le 3 décembre 2020 pour la MacKenzie Art Gallery dans le cadre d'une série de conférences intitulée « Gone in a Flash ».

36. Voir à ce sujet : Fourmentraux Jean-Paul, *AntiDATA : la désobéissance numérique art et hacktivisme technocritique*, les presses du réel, Dijon, coll. « Perceptions », 2020.

37. Triclot Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, la Découverte, Paris, coll. « La Découverte-poche », 2017.

38. Voir par exemple Sidre Colin, « Le contexte d'émergence d'une industrie du jeu vidéo en France (1975-1988). Logiques de production et modèles éditoriaux », *Réseaux*, n° 6, vol. 224, 2020, p.31-58, [https//doi.org/10.3917/res.224.0031] et Blanchet Alexis et Montagnon Guillaume, *Une histoire du jeu vidéo en France : 1960-1991 des labos aux chambres d'ados*, Pix'n love éditions, Houdan, 2020.

39. Voir par exemple le travail de Pierre-Yves Hurel.

du moteur de jeu Source, et *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013), à l'origine *mod* du jeu vidéo *Half-Life 2* (Valve Corporation, 2004). *Dear Esther* constitue comme le verrons plus en détails dans le chapitre 5 un des jeux qui inspirent la naissance du genre *walking simulator*, auxquels appartiennent plusieurs jeux de notre corpus principal et étendu. Avec *Journey* (thatgamecompany, 2012) et *The Stanley Parable*, ils ouvrent la porte à d'autres manières de faire du jeu vidéo, notamment des jeux en 3D en vue à la première ou troisième personne, se focalisant entre autres sur la narration et l'attention aux espaces du jeu.

Ce contexte de créativité vidéoludique et de diffusion permet ainsi à ces jeux plus modestes d'acquérir une plus grande visibilité et/ou de trouver un public, y compris des jeux parfois plus éloignés des codes classiques des jeux vidéo grand public, procédant alors à reconfigurer ce qui est considéré comme appartenant au jeu vidéo. Ce faisant, une scène indépendante prend de plus en plus d'ampleur, de visibilité et de structuration à partir de ces années 2010. Les jeux composant le corpus font ainsi partie de la continuité de cette vague de jeux indépendants ayant émergée au début des années 2010 et qui se poursuit encore aujourd'hui, participant encore à renouveler les codes du médium. Cette multiplication des jeux et leur popularité croissante est également favorisée par la mise en avant de logiciels de conception de jeux vidéo (ou moteurs de jeux) accessibles et possédant des options de licence gratuite tels que Unity et Unreal Engine, moteurs utilisés également par les enquêté·e·s. Toutefois, avec les années et la reconfiguration du secteur du jeu vidéo pour accueillir ces productions indépendantes, le qualificatif « indépendant » lui-même est devenu une catégorie floue et régulièrement discutée, et il nous faut repréciser la manière dont nous le comprenons ici. En effet, en 2013, la question se pose dans les *games studies* : « Are we talking about a social movement, an art movement, a cultural scene, a fad, an ethics, a value orientation, a social identity, an assertion of authority, a cultural politics, an accident, a new form of capitalism…?[40] ». Comme le court historique que nous avons dressé ici peut le laisser entendre, le terme peut en effet faire référence à la fois à tous ces éléments et à une idée plus terre à terre, celle de la possibilité de distribution des jeux sans passer par le biais d'un éditeur.

40. « Sommes-nous en train de parler d'un mouvement social, d'un mouvement artistique, d'une scène culturelle, d'une mode, d'une orientation de valeur, d'une identité sociale, d'une assertion d'autorité, de politiques culturelles, d'un accident, d'une nouvelle forme de capitalisme…? » Simon Bart, « Indie Eh? Some Kind of Game Studies. », *Loading…*, 11 Special Issue: 'Indie, Eh?', vol. 7, 2013, [https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/129].

Dans un article de 2016 pour la revue *Game Studies*, les chercheur·euse·s Maria B. Garda et Paweł Grabarczyk tentent de mieux définir le terme en le différenciant du diminutif *indie games* qui a également fleuri au milieu des années 2000. Iels indiquent que l'indépendance peut être identifiée vis-à-vis de trois paramètres : l'indépendance financière, l'indépendance créative et l'indépendance de l'édition, qui sont également souvent en lien[41]. À l'inverse, le terme *indie games* désigne selon elleux une catégorie plus restreinte et plus souvent associée à une période spécifique (le milieu des années 2000), au sens où il ajoute à l'une des catégories pré-citées une distribution dématérialisée (sur des plateformes de distribution en ligne), une nature expérimentale, un budget et un prix réduit, un style « rétro », une taille et une équipe réduite, l'utilisation de certains logiciels tels que Unity, et l'appartenance à une « scène indé ». Les jeux de notre corpus datant plutôt du milieu des années 2010, ils s'inscrivent dans cette mouvance tout en s'en émancipant quelque peu. En effet, le style « rétro » ne semble plus un critère déterminant, bien que les jeux indépendants se caractérisent souvent par leurs choix de direction artistique différents des plus gros studios. Par ailleurs, aujourd'hui, des éditeurs se sont spécialisés dans la publication de jeux qui sont toujours considérés « indépendants ». C'est par exemple le cas de Raw Fury (éditeur de *Sable**), de Fellow Traveller, qui se définit comme un « indie games label » (a aidé au développement d'*In Other Waters**) ou encore de la chaîne franco-allemande ARTE, éditeur de jeux indépendants depuis 2017 (avec laquelle Vincent Levy* a notamment travaillé). Les critères définis par Garda et Grabarczyk restent donc pertinents pour décrire globalement la frange de la production vidéoludique que nous étudions, plus que la question stricte de l'indépendance.

Si la majeure partie des personnes enquêtées travaille donc en indépendant ou a créé son propre studio, la situation des créateur·rice·s de jeux vidéo est souvent précaire, et certain·e·s se voient obligé·e·s de travailler pour d'autres studios de jeux en parallèle du développement de leurs propres productions, dont ils ne peuvent pas vivre. C'est le cas notamment de Franck Morgand* et Rosa Carbo-Mascarell*, qui développent, au moment où je réalise un entretien avec elleux, des jeux vidéo pour smartphones en parallèle de leur activité de création. Cela témoigne également d'une diversité de pratiques reflétant particulièrement la complexité du domaine de la production de jeux vidéo, qui peut parfois paraître difficile à saisir dans sa diversité. Dans notre corpus se retrouvent alors des pratiques hybrides, complexes et

41. Garda Maria B. et Grabarczyk Paweł, « Is Every Indie Game Independent? Towards the Concept of Independent Game », *Game Studies*, n° 1, vol. 16, 2016, [https://gamestudies.org/1601/articles/gardagrabarczyk].

aux influences diverses. En effet, non seulement ces créateurs et créatrices expérimentent d'autres formes de jeux vidéo (comme les installations du collectif de Franck Morgand*), mais ce qui constitue leur pratique dépasse également le cadre des jeux publiés et vendus sur des plateformes telles que Steam. On trouve aussi des productions gratuites, des prototypes ou projets de jeux (Vincent Levy*), des jeux issus de *gamejam* (Gaël Bourhis*), des jeux étudiants (Rosa Carbo-Mascarell*), etc. Les objets que nous étudions naviguent parfois en ce sens entre plusieurs scènes de création, mais ils sont tous présentés comme étant des jeux vidéo.

Des jeux d'avant-garde ?

Le choix de se tourner vers une production indépendante et alternative a également été effectué afin de pouvoir avoir accès directement aux discours des créateur·rice·s. De par cette indépendance, iels peuvent avoir une marge de liberté créative plus importante et des possibilités de réfléchir au médium vidéoludique et à la manière dont iels souhaitent le travailler. Cette configuration pousse à une ambition auctoriale de la part des enquêté·e·s, qui développent également des discours plus personnels, parfois directement reliés à leurs histoires personnelles et leurs expériences, comme nous le verrons dans les chapitres 3 et 6. En recueillant leurs témoignages, j'ai ainsi accès à leurs choix, leur processus de conception et leur positionnement vis-à-vis du médium, que je peux comparer plus directement avec leurs productions vidéoludiques. Le choix du corpus a donc été réalisé en corrélation étroite avec la méthode. Enfin, de manière plus pragmatique, il s'agit de personnes auxquelles j'ai plus facilement pu avoir accès, d'une part car iels appartiennent au réseau de relations que j'ai pu tisser en lien avec cette thèse — à notre terrain, pour parler en termes socio-anthropologiques — d'autre part car, en tant qu'indépendant, ce sont des personnes qui vont également chercher à mettre en avant leurs démarches. Nous y reviendrons prochainement dans la description de la méthode. Au travers de cette focalisation, nous souhaitions ainsi penser l'image vidéoludique par ses franges, en analysant la manière dont celles-ci viennent questionner le medium de l'intérieur en produisant des formes qui le détournent. À différentes reprises, ces jeux seront comparés à l'approche de la production vidéoludique pratiquée par les studios AAA[42], montrant la manière dont les deux dialoguent ou se construisent en miroir l'un de l'autre. Afin de clore ces précisions sur

42. Majors de l'industrie du jeu vidéo. Les productions AAA sont équivalentes aux blockbusters cinématographiques, et leur sont octroyés les budgets publicitaires et de développement les plus élevés.

la dimension indépendante des productions vidéoludiques constituant le corpus, une dernière incursion peut cependant être faite, interrogeant leur caractère avant-gardiste.

> « De ce point de vue, toutes les créations d'image utilisant les nouvelles technologies comme simple outil, et qui n'ont pas su percevoir cette radicalité, ont été des échecs artistiques. Il n'y a pas de moyen terme : ou bien l'art se pose globalement la question de l'image numérique, ou bien l'image numérique est une simple technique de fabrication destinée à l'industrie culturelle, c'est-à-dire un sous-produit de l'art visant son exploitation marchande. »[43]

Cette citation de Balpe tentant de caractériser l'art numérique dans les années 2000 peut résonner avec l'image vidéoludique aujourd'hui, qui a souvent été assimilée à ce « sous-produit de l'art » et désignée comme un art populaire. Or, non seulement de plus en plus d'objets sont situés à la frontière de ces catégories, devenant de ce fait floues — le travail de fleuryfontaine* circule notamment entre ces catégories sans se fixer — mais les images vidéoludiques se placent aussi dans un flou au sens où elles sont majoritairement des produits de l'industrie culturelle, alors qu'elles sont encore la source d'expérimentations *avec* cette image même. La radicalité dont parle ici Balpe est celle de la compréhension de l'image numérique comme une image qui rendait lisible sa propre technicité, sa production au moyen d'un ordinateur. Si l'image vidéoludique a intégré son caractère numérique et calculé, qui n'est plus en question, elle est toujours par ailleurs à même de questionner son caractère vidéoludique, c'est-à-dire la manière dont elle assemble des éléments de jeu, de narration autant que des éléments audiovisuels. Il semble aussi que ce que soulève Balpe avec la radicalité de l'image numérique comme rendant lisible sa propre technicité pourrait invisibiliser le caractère technique d'autres images. Comme nous le développerons dans le chapitre 2, la technicité des images n'est pas récente, ni radicalement nouvelle avec l'image numérique. L'habituation à certaines techniques en peinture, ou encore avec la technicité de l'appareil photographique peut avoir tendance à reléguer cette technicité en arrière-plan. L'image vidéoludique a ainsi intégré cette technicité, qui n'est plus forcément son sujet, déplaçant l'expérimentation ailleurs.

En lien avec cela, la question de l'« avant-garde » peut être posée considérant les productions que nous étudions, question qui regroupe en elle-même une série de considérations différentes. Poser cette question interroge d'abord sur la formation d'un mouvement spécifique identifié au sein de la production vidéoludique. La configuration de la production vidéoludique,

43. Balpe Jean-Pierre, « Les concepts du numérique », *Cahiers du numérique*, 4. L'art et le numérique, vol. 1, 2000, p.13-37.

telle que nous l'avons décrite, peut être comprise comme un ensemble de différentes strates, entretenant plus ou moins de liens entre elles. Toutefois, il est très complexe d'identifier au sein de ces strates des dynamiques plus structurantes qui permettraient de désigner des rassemblements de créateur·rice·s. Si la notion de « scène indé » est importante dans le sens où il y a effectivement des réseaux de connaissances et de connexions qui s'opèrent via le souhait de produire une autre forme de jeu vidéo, elle est aussi très flottante. En effet, bien que des collectifs de créateur·rice·s se regroupant pour créer ensemble des pièces communes peuvent être identifiés ponctuellement, comme par exemple le collectif Le chant du cygne (auquel a appartenu Gaël Bourhis*), ou encore le Cookie collective ; ou bien des collectifs se réunissant pour créer individuellement de petites productions sur un thème commun lors de *game jams* comme le Domino Club ou le Pang Pang Club, il est plus difficile de parler de mouvements artistiques cohérents. La production vidéoludique est plutôt faite par des individus ou des petits collectifs, sans chercher à mettre en avant un manifeste ou bien à s'inscrire dans une réflexion commune.

Ce sont ensuite les évènements tels que festivals, conventions, etc., qui vont rassembler ces créateur·rice·s indépendant·e·s et donner la sensation d'une communauté créative. En Europe, c'était notamment le cas de l'Indiecade Europe, dont la dernière édition a eu lieu en 2019. Créé depuis 2008, le festival A MAZE. de Berlin se décrit comme « an international festival, a platform for independent and arthouse games and [who] explores the world and culture of playful media[44] ». L'utilisation du terme *arthouse* fait référence à la fois au cinéma d'art et d'essai et au cinéma d'auteur, une perspective que le festival souhaite associer au jeu vidéo, prônant donc une forme de « jeu vidéo d'auteur » et indépendant. En 2020, Thorsten S. Wiedemann, fondateur du festival, s'exclamait : « We are the punks of the digital age ![45] ». Il y a donc une volonté de mettre en avant une forme de créativité artistique anticonformiste utilisant le médium du jeu vidéo et l'image numérique. Ce faisant, ils peuvent aussi être considérés dans la continuité de la contre-

44. « un festival international, une plateforme pour les jeux indépendants d'art et d'essai et qui explore le monde et la culture des média ludiques » Page de présentation du festival A MAZE. / Berlin, [https://2024.amaze-berlin.de/about/], consulté le 15 juillet 2025.

45. « Nous sommes les punks de l'ère numérique ! » Voir par exemple la page web du projet de financement participatif du festival en 2019 : *A MAZE. Not Dead*, 2019 [https://www.kickstarter.com/projects/amazeberlin/a-maze-not-dead?lang=fr]

culture américaine des années 1960 découvrant les outils numériques, et dont le chercheur états-unien en sciences de la communication Fred Turner décrit le destin contrarié[46].

Néanmoins, il ne s'agit pas exactement d'une avant-garde au sens où le terme a été utilisé pour décrire certains mouvements artistiques. En 2014, Brian Schrank publie *Avant-garde videogames : playing with technoculture,* un ouvrage tentant d'identifier une présence avant-gardiste au sein de la production vidéoludique[47]. Il en propose une cartographie, identifiant divers axes d'approche choisis par les artistes concepteur·rice·s et témoignant d'une pluralité d'avant-gardes plutôt qu'une approche unilatérale. Ainsi, il intègre dans sa cartographie les deux grandes définitions de l'avant-garde, qui peuvent se comprendre comme deux stratégies ou approches : d'une part l'avant-garde développant une approche formelle, selon les théories de Clément Greenberg, d'autre part l'avant-garde développant une approche politique, selon les écrits de Peter Bürger. L'avant-garde vidéoludique est alors constituée selon Schrank d'une multitude d'approches allant du complice formel au radical politique. En ce qui concerne notre corpus, celui-ci reflète également une diversité d'approches, dont certaines, s'inscrivant directement dans les codes du jeu vidéo sans chercher à les interroger, ne peuvent être considérés comme relevant d'une avant-garde. C'est le cas du travail de Fabien Duchene*, dont le jeu de sport ne se veut pas interroger le jeu vidéo mais au contraire créer un objet s'y intégrant parfaitement, ou encore de *Sable**, qui, s'il propose une direction artistique singulière et peu représentée au sein de la production vidéoludique, ne cherche pas à repousser les limites de son objet. D'autres jeux du corpus, néanmoins, peuvent être considérés comme se rapprochant d'une démarche avant-gardiste. *Kristallijn** constitue notamment par exemple une proposition avant-gardiste formelle, plus radicale que complice, expérimentant avec le *cut* et poussant la réflexion sur ce qui constitue une image vidéoludique. Le travail d'Oleomingus* peut quant à lui être identifié comme relevant d'une démarche politique, avec néanmoins une dimension complice car ne perturbant pas de manière importante la façon dont il est possible de s'engager avec l'image vidéoludique. Cette dernière incursion nous permet ainsi d'apporter des précisions sur les jeux vidéo constituant le corpus.

---

46. Turner Fred, *Aux sources de l'utopie numérique : de la contre-culture à la cyberculture, Stewart Brand, un homme d'influence*, trad. Laurent Vannini, 2e éd. revue et corrigée, C&F éditions, Caen, 2021.

47. Schrank Brian, *Avant-garde videogames : playing with technoculture*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2014.

Des « jeux vidéo pour architectes »

Enfin, le dernier critère — le plus restrictif — concerne la question de l'architecture. C'est celui qui fut le plus complexe à définir, et qui a abouti au recentrement sur les productions des enquêté·e·s. En effet, il fut difficile d'établir des critères objectifs permettant d'identifier précisément les jeux « traitant d'architecture ». Pour ce faire, nous avons modifié notre approche pour analyser les productions de concepteur·rice·s de jeux vidéo ayant reçu une formation en architecture avant de se tourner vers le jeu vidéo, ou de concepteur·rice·s montrant un intérêt pour l'architecture. L'intérêt est identifié notamment dans la manière dont iels se présentent (un enquêté s'attribue par exemple le qualificatif « architecte ») et/ou présentent leurs jeux (le terme « architecture » est utilisé dans la description du studio ou d'un jeu). Il peut s'agir également d'une démarche de création mobilisant l'architecture ou bien des thématiques abordées (par exemple, l'idée du *genius loci*). Les entretiens permettent ensuite d'infirmer ou de confirmer cette affinité avec l'architecture, ainsi que de préciser les démarches de création de jeu. Au cours des entretiens, nous avons également demandé aux enquêté·e·s d'indiquer des jeux pour lesquels iels feraient le rapprochement entre jeu vidéo et architecture. Les réponses ont été très diverses mais peuvent être regroupées en plusieurs catégories :

La première concerne les grandes franchises du jeu vidéo et AAA, avec en particulier les jeux *Dishonored* (Arkane Studios, 2012-2017) et *Half-Life* (Valve Corporation, 1998-2020) cités respectivement par quatre personnes chacun, ainsi que *Portal* (Valve Corporation, 2007-2011) [trois occurrences], *Assassin's Creed* (Ubisoft, depuis 2007), *Mass Effect* (BioWare, depuis 2007) et *Deus Ex* (Primary, 2000-2016) [deux occurrences chacun]. Ayant décidé de recentrer le corpus sur les jeux appartenant à la sphère indépendante ou alternative, nous n'avons pas intégré ces jeux dans le corpus d'analyse. *Control* (Remedy Entertainment, 2019) [trois occurrences], avec un budget moindre, peut également être rangé dans cette catégorie. De la même manière, même s'ils ont été peu cités, nous avons également mis de côté les jeux de simulation ou de construction [une occurrence] ainsi que les jeux mobiles [une occurrence]. Ensuite, plusieurs jeux cités faisaient déjà partie du corpus principal ou secondaire, des personnes enquêtées ou des personnes avec lesquelles nous avions prévu de mener un entretien. *Sable** et le créateur Julian Palacios* sont mentionnés par exemple deux fois chacun, *The Witness**, Moshe Linke* et *Citizen Sleeper* (un jeu de Gareth Damian

Martin*) respectivement une fois. Ces citations mutuelles permettent de mettre en avant les liens entre les personnes enquêtées, qui se connaissent parfois personnellement, et de renforcer la cohérence du corpus.

Plusieurs des jeux cités appartiennent également au genre du *walking simulator*, qui constitue une part importante de notre corpus secondaire et dont nous présenterons la genèse et les caractéristiques dans le chapitre 5. La mention de ces jeux témoigne ainsi de leur place importance dans les réflexions concernant les rapprochements entre architecture et jeu vidéo. Enfin, une dernière catégorie de jeux régulièrement citée regroupent les jeux qui pourraient être qualifiés de « puzzle spatiaux » au sens où ils font jouer avec la représentation de géométries impossibles inspirées des travaux d'Escher et qu'il faut traverser. C'est le cas de *Manifold Garden* (William Chyr, 2019) et d'*Antichamber* (Alexander Bruce, 2013) [trois occurrences chacun] ainsi que de *Fragments of Euclid* (NuSan, 2017) et *Superliminal* (Pillow Castle Games, 2019) [une occurrence chacun]. Si ces jeux occupaient une place plus importante au départ dans le corpus, nous avons finalement choisi de les mettre de côté pour nous concentrer sur des jeux plus proches du genre du *walking simulator*. Nous les mentionnons cependant à quelques reprises afin de les situer vis-à-vis de nos recherches et conclusions. Le corpus identifié ne se veut pas exhaustif et constituer plutôt un panel de démarches et d'approches permettant de circonscrire ce que nous essayons de définir et d'analyser. Celui-ci a également été formalisé par des rapprochements entre des démarches, des formes ou des discours qui ont été analysés au fur et à mesure de l'avancée du travail de recherche. Enfin, un enquêté mentionne également au cours de l'entretien l'idée de « jeux vidéo pour architectes[48] » – sous-entendue l'idée de jeux traitant spécifiquement de l'espace – ce qui constitue également un indice de rapprochement entre les jeux du corpus identifié.

Pratiques et formations des enquêté·e·s

Pour résumer, les enquêté·e·s appartiennent à trois groupes distincts :

- Des concepteur·rice·s de jeux vidéo ayant reçu une formation en architecture (quelle que soit la durée de cette formation)
- Des architectes ou paysagistes ayant travaillé pour des studios de jeu vidéo

48. Entretien avec fleuryfontaine, 07/04/2022.

- Des concepteur·rice·s dont la démarche semblent témoigner d'un intérêt pour l'architecture

Parmi les seize personnes interrogées, onze ont reçu une formation à l'architecture et trois exercent actuellement le métier d'architecte ou paysagiste. Treize conçoivent activement des jeux vidéo et au moins quatre se déclarent artistes. Le statut d'artiste est parfois compliqué à s'approprier pour les créateur·rice·s, du fait notamment de la dissociation entre la scène indépendante du jeu vidéo et la scène de l'art contemporain (nous y reviendrons brièvement dans le chapitre 2). De la même manière, celui de *game designer* — qui correspond à des compétences spécifiques — n'est pas toujours adopté par les enquêté·e·s, préférant le terme plus large de *game developer*[49] ou de directeur créatif, qui impliquent un ensemble de compétences plus général. Enfin, sept enquêté·e·s ont ou ont eu une pratique d'enseignement en parallèle de leurs pratiques de conception, quatre en écoles d'architecture ou pour des universités d'art et de design et trois dans des formations au *game design*. Ces pratiques d'enseignement ont souvent une influence sur la manière dont iels conceptualisent le jeu vidéo ainsi que le lien entre architecture et jeu vidéo. Iels ont en effet parfois eu l'occasion de travailler sur ces idées dans le cadre d'un cours et en témoignent durant l'entretien. Plusieurs d'entre elleux ont également théorisé leurs approches, que ce soit dans une thèse (Fabien Duchene*, Gareth Damian Martin*), dans un mémoire de Master ou un diplôme de fin d'études (Rosa Carbo-Mascarell*, Oscar Pfeiffer*, Julian Palacios*) ou dans des articles de revue non scientifique. Gareth Damian Martin* a notamment publié divers articles dans des revues en ligne et a fondé en 2017 la revue *Heterotopias* (disponible en pdf et au format papier), consacrée aux rapprochements entre jeux vidéo et architecture. Bien que ses productions vidéoludiques soient en dehors des critères définis pour le corpus, nous avons ainsi souhaité recueillir son témoignage vis-à-vis du regard plus analytique qu'iel a pu porter sur les architectures vidéoludiques. Nous analysons ainsi également certaines productions textuelles (articles) des enquêté·e·s, les faisant dialoguer avec l'analyse de leurs entretiens.

Malgré des chemins personnels divers, le parcours de « bifurcation » depuis l'architecture vers le jeu vidéo montre des points communs d'un·e enquêté·e à l'autre : rejet, désintérêt ou désillusions vis-à-vis de l'architec-

49. Le terme *developer*/développeur·euse est parfois ambigu, surtout en français, car il peut aussi désigner les personnes en charge de la programmation, du développement technique du jeu. Cependant, le terme est aussi employé comme terme général parapluie pour englober les différents métiers de la création de jeux vidéo. Cette ambiguïté est également liée à l'histoire du jeu vidéo, puisque les premiers créateurs de jeux vidéo maîtrisaient avant tout le langage informatique et la programmation.

ture comme profession et de la maîtrise d'œuvre d'une part[50] ; intérêt d'autre part pour les logiciels de conception, notamment de modélisation 3D et de création de jeux, ou pour une pratique différente de l'architecture et de la conception de l'espace (installation, scénographie). Pour certain·e·s enquêté·e·s, c'est en effet au sein de l'école d'architecture ou de l'école d'art qu'iels côtoient une pratique numérique ou vidéoludique, via un studio de projet ou un enseignant, ce qui renforce leur projet de se tourner vers la production numérique et le jeu vidéo. Cependant, cette appétence se développe aussi à part. Si l'école permet une sensibilisation au numérique — et notamment l'utilisation de logiciels complexes comme les logiciels de modélisation, de retouche d'image ou logiciels CAO — plusieurs enquêté·e·s poursuivent volontairement cette exploration au travers de l'expérimentation sur les logiciels de création de jeux vidéo, plus spécifiquement les moteurs Unity et Unreal. Les réorientations vers une formation spécialisée dans la création de jeux vidéo ne sont ensuite parmi les enquêté·e·s pas systématiques mais courantes, que ce soit après seulement quelques années en école d'architecture (Vincent Levy*), après un cursus d'assistant d'architecte (Franck Morgand*), ou après une licence d'architecture (Rosa Carbo-Mascarell*, Jai Bunnag*). Si les parcours ne sont donc pas toujours semblables, ils suivent une direction similaire. Par ailleurs, cette bifurcation ne s'effectue pas toujours vers la création en indépendant, et des profils de personnes formées à l'architecture se retrouvent également dans les grands studios de développement de jeux. En France, l'architecte Olivier Azémar, diplômé de l'ENSA Paris Val-de-Seine, a notamment travaillé pendant près de 6 ans pour Ubisoft, entre 2004 et 2010. Aux États-Unis, les architectes Dave Dunn et Sean Turbitt participent dans les années 2000 au développement du jeu vidéo *ONI* (Bungie, 2001)[51], et l'architecte Nick Leavy dans les années 2010 au développement de *Mirror's Edge Catalyst* (DICE, Electronic Arts, 2016). En choisissant de nous concentrer sur les parcours d'indépendants, nous n'avons pas mené d'entretiens avec ces personnes, cependant nous croisons certains de leurs discours avec ceux de nos enquêté·e·s dans le chapitre 3.

L'autre voie pour les architectes et paysagistes d'arriver dans la conception de jeux vidéo correspond à la participation ponctuelle à un projet spécifique. Iels sont alors associé·e·s à l'équipe et au processus de conception de jeu pour leurs compétences d'architectes ou de paysagistes. Ces initiatives sont très rares, et généralement dues à l'impulsion des concepteur·rice·s de jeux vidéo. C'est le cas de *The Witness** (Thekla Inc., 2016), pour lequel

50. De ce point de vue, les paysagistes que nous avons interrogés et qui ont participé ponctuellement à un projet de jeu vidéo restent attachés à leur pratique de paysagistes. Le jeu vidéo a constitué pour eux une parenthèse.

51. Cet exemple m'a été donné par Nicolaus Wright*.

le *game designer* principal, Jonathan Blow souhaitait spécifiquement faire appel à des architectes. C'est ainsi que l'architecte Deanna Van Buren a été associée au projet, auquel elle a ensuite intégré une équipe de paysagistes, de l'agence David Fletcher*. C'est le cas également, dans un autre registre, de *Lumino City** (State of Play Games, 2014), pour lequel l'association concepteur de jeux vidéo et architecte est le fruit d'un heureux hasard. Luke Whittaker*, directeur créatif du studio, découvre en effet par hasard les dessins de l'architecte Catrina Stewart pour son projet de fin d'études à la Bartlett School of Architecture de Londres. Il y voit une ressemblance avec ce qu'il est en train d'imaginer pour le jeu et décide de travailler avec elle pour en concevoir les environnements, fabriqués en papier et carton sous la forme de maquettes — médium assez rare dans le jeu vidéo pour être souligné[52]. Catrina Steward, architecte associée au processus de développement, a été un moteur à la fois sur la conception et la réalisation des espaces du jeu. Cependant, ces associations restent donc très peu communes et souvent fortuites, la sollicitation des compétences d'un·e architecte ou paysagiste étant loin d'aller de soi dans la conception de jeux vidéo.

Quelques réflexions démographiques

Parmi les personnes enquêtées, quatorze utilisent des pronoms de genre masculin. Nous regrettons que le corpus ne représente pas une diversité de genre plus importante. Cette absence de diversité est liée selon nous à un ensemble de paramètres. Tout d'abord, trois autres femmes avaient été identifiées à l'origine pour intégrer le corpus d'entretien (une paysagiste et deux architectes, ayant participé au développement de jeux vidéo), mais nos tentatives d'entrer en contact avec elles n'ont pas abouti. Ensuite, le caractère restrictif de nos critères de sélection (formation à l'architecture ou intérêt pour l'architecture) corrélé à la plus faible représentation des femmes et minorités de genre parmi les créateur·rice·s indépendant·e·s a restreint notre corpus. Selon l'enquête réalisée par le STJV (Syndicat des Travailleur·euse·s du Jeu Vidéo) en France en 2022, les femmes représentent 22% des salarié·e·s du jeu vidéo, et les personnes non-binaires 5%[53]. Parmi les personnes ayant un statut *freelance*, 28% sont des femmes, 7% des personnes non-binaires. Cependant, le statut *freelance* n'est pas toujours assimilable à la création de jeux en indépendant, ce qui rend difficile l'identification d'un chiffre précis concernant cette dernière (l'enquête indique également que le statut *freelance* est une contrainte ou suggestion dans 40% des cas).

52. Un autre jeu réalisé en papier, intitulé *Papetura* (Petums, 2021), est également le fruit du travail d'un développeur polonais formé à l'architecture, Tomasz Ostafin.

53. STJV, « Baromètre 2022 – Les travailleur·ses du jeu vidéo en chiffres », 2023, [https://www.stjv.fr/2023/09/barometre-2022-les-travailleurses-du-jeu-video-en-chiffres/].

La production de jeux en indépendant n'est en effet, comme le soulignent Vincianne Zaban, Hovig Ter Minassian et Camille Noûs en 2020, pas accessible à tout le monde :

> « Il nous semble important de souligner en particulier que l'engagement dans une démarche de ce type est très probablement une option plus accessible à certains types de profils de professionnels particuliers en termes de curriculum comme de caractéristiques sociales.[54] »

Dans l'étude qu'iels réalisent sur la place du statut d'indépendant dans les trajectoires des professionnels français du jeu vidéo, seulement quatre travailleuses du jeu vidéo sur 27 ont été interrogées, ce qui peut également témoigner d'une difficulté pour les femmes et minorités de genre d'accéder à la production de jeux en indépendant. En 2018, Johanna Weststar et Marie-Josée Legault concluait leur enquête sur les carrières de femmes dans le jeu vidéo par la mise en avant d'une filière dominante au désavantage des femmes, marginalisant d'autres portes d'entrée vers la création de jeux[55]. Enfin, de manière générale, le milieu de la production de jeu vidéo est sujet à des discriminations, des problèmes répétés de sexisme — déjà présents parmi les joueurs — et de harcèlement sexuel[56]. Le *#GamerGate*, qui débute en août 2015, désigne par exemple une campagne particulièrement violente de harcèlement en ligne visant des conceptrices de jeux vidéo, des critiques et des journalistes identifiées comme femmes et traitant du sujet. Il témoigne de l'hostilité de certains joueurs envers la présence des femmes dans le milieu, qui se poursuit encore aujourd'hui. Rosa Carbo-Mascarell* a notamment réalisé en 2019 un jeu intitulé *A woman goes to a private games industry party* pour dénoncer ce climat. Dans la description du jeu, elle indique également : « Being a woman in this industry is hard.[57] », signifiant les difficultés qu'elle rencontre au quotidien en tant que conceptrice de jeux vidéo. S'il s'agit d'éléments qui peuvent expliquer la faible représentation

54. Zabban Vinciane, Ter Minassian Hovig et Noûs Camille, « Le bonheur est dans l'indé ? Trajectoires professionnelles des créatrices et créateurs de jeux vidéo », *Réseaux*, n° 6, vol. 224, 2020, p.111-141, [https//doi.org/10.3917/res.224.0111].

55. Weststar Johanna et Legault Marie-Josée, « Women's Experiences on the Path to a Career in Game Development », *Feminism in Play*, Palgrave Macmillan, Cham, 2018, p.105-123, [https//doi.org/10.1007/978-3-319-90539-6_7].

56. Le récent procès pour harcèlement moral et sexuel chez Ubisoft (s. a., « Harcèlement chez Ubisoft : trois anciens cadres condamnés à des peines allant jusqu'à trois ans de prison avec sursis», *Le Monde. Pixels*, 02/07/2025, [https://www.lemonde.fr/pixels/article/2025/07/02/harcelement-chez-ubisoft-trois-anciens-cadres-condamnes-a-des-peines-allant-jusqu-a-trois-ans-de-prison-avec-sursis_6617387_4408996.html]) ne représentent que la partie immergée de l'iceberg. Voir aussi Foust Joshua, « The habitus of misogyny: Bourdieu and the institutionalization of sexist abuse in the video games industry », *Media, Culture & Society*, n° 4, vol. 46, 2024, p.762-776, [https//doi.org/10.1177/01634437231219383].

57. « Être une femme dans cette industrie est difficile. » Carbo-Mascarell Rosa, « A woman goes to a private games industry party by Rosa Carbo-Mascarell », *itch.io*, 2019, [https://moreelen.itch.io/a-woman-goes-to-a-private-games-industry-party], consulté le 16 juillet 2025.

des femmes et minorités de genre dans le corpus, ils impactent cependant aussi les productions vidéoludiques et les discours des personnes que nous avons interrogées, et nous les avons pris en compte dans l'analyse.

Concernant le critère géographique, celui-ci n'a pas été déterminant *a priori* : nous avons souhaité ne pas nous limiter à la France et cherché à obtenir une diversité en termes de représentation de pays d'origine. Malgré cela, la représentation du panel reste géocentrée autour de l'Europe et des États-Unis, témoignant potentiellement de certains biais. Cela s'explique par la géographie de la production de jeu vidéo, plus développée dans les pays du Nord, mais surtout par la visibilité plus importante accordée à celle-ci. La surreprésentation de jeux européens est également liée aux cercles de production vidéoludique auxquels j'ai pu avoir directement accès – notamment au travers des évènements rassemblant les concepteur·rice·s qui se déroulent principalement dans ces zones géographiques. La faible représentation de jeux japonais pourrait également être analysée, alors que celui-ci représente une part importante de la production contemporaine actuelle. Elle s'explique notamment par ma focalisation sur le jeu vidéo indépendant, qui, dans sa définition, reste très associé à une production occidentale. Au Japon, si une scène de production indépendante peut être identifiée sous la forme des « *doujin games* », celle-ci porte une dynamique différente de la création indépendante en Europe et Amérique du Nord et ces jeux sont peu traduits. Les productions japonaises sont en effet peu représentées dans les sphères de création indépendante auxquelles j'ai pu avoir accès. Par ailleurs, comme le montre la docteure en arts, artiste et curatrice Isabelle Arvers, la scène indépendante japonaise – au sens occidental – est « timide, presque uniquement animée par des expatriés[58] ». Les jeux et expériences que nous étudions sont donc majoritairement ancrés dans une pensée occidentale. L'ajout du travail d'Oleomingus, studio indien, nous a alors permise en ce sens d'ouvrir les possibilités et de montrer des réflexions diverses.

58. Arvers Isabelle, « Tour du monde du jeu vidéo : le Japon », *Immersion*, 2020 [http://immersion-revue.fr/isabellearvers-japon/]

Méthode

La méthodologie employée pour les entretiens est une méthodologie qualitative qui analyse en profondeur les paroles recueillies, inspirée par un ensemble de méthodologie d'entretiens désormais classique en sciences sociales. Les objectifs de ces entretiens étaient multiples : ils ont été réalisés non seulement afin d'avoir accès aux paroles des concepteur·rice·s mais aussi afin de mieux comprendre les processus de création des œuvres vidéoludiques que nous étudions. Ils permettaient également d'identifier les parcours des personnes formées à l'architecture et la manière dont celles-ci réutilisent ou non leurs compétences dans la pratique de création de jeux vidéo. Enfin, ces entretiens permettaient d'identifier parmi les créateur·rice·s du jeu vidéo contemporain indépendant les discours et les cadres de pensée qui formalisent l'expérience de l'architecture vidéoludique lors de sa conception. Les questions ont été orientées sur leurs pratiques, leurs méthodes et leurs processus, et focalisées le cas échéant sur une ou plusieurs productions vidéoludiques de la personne interrogée, afin d'y identifier la place accordée à l'expérience et à l'architecture.

Prise de connaissance du travail des enquêté·e·s

Le milieu de la scène indépendante du jeu vidéo a donc constitué pour nous une forme de terrain de recherche, au sens socio-anthropologique du terme. Nous n'utilisons pas complètement ce terme car il est associé à des méthodologies spécifiques (immersion de longue durée avec les acteur·rice·s du terrain, observation participante, présentation explicite du chercheur ou de la chercheuse comme anthropologue, etc.) que nous n'avons pas entièrement déployées. Cependant, certains éléments peuvent s'y rapporter. Je suis en effet allée à la rencontre de ce milieu, comprenant au fur et à mesure son organisation — les acteur·rice·s se connaissent souvent entre eux — et me formant petit à petit des réseaux de relations et de connaissances. Je me suis notamment rendue à plusieurs évènements européens organisés autour du jeu vidéo indépendant (Indiecade Europe, A MAZE. Berlin) et c'est au cours de ces évènements que j'ai rencontré plusieurs professionnels du jeu vidéo. Parallèlement, je me tiens au courant régulièrement de l'actualité du jeu vidéo indépendant, via la presse, les plateformes d'hébergement vidéo (Youtube, Twitch) et de podcasts, ou les réseaux sociaux. C'est par ces différents biais que je prends connaissance du travail de différentes personnes en lien avec ma recherche. Dans le cas des indépendants, celleux-ci ont en effet

besoin de mettre en avant leur travail pour pouvoir toucher un public, et ainsi de se rendre visibles auprès de la scène de création vidéoludique. Des enquêté·e·s mettent alors parfois spontanément en avant leur formation en architecture.

À la fin de la plupart des entretiens, ou bien au cours de celui-ci si le sujet est évoqué plus tôt, je demande également aux enquêté·e·s s'iels peuvent me suggérer une personne à interroger par la suite. Dans plusieurs cas, les enquêté·e·s me conseillent des personnes que j'ai déjà identifiées ou interrogées, comme nous l'indiquions également dans la présentation du corpus. J'ai ainsi pu repérer des groupes de connaissances ou petites communautés qui avaient pu se former au sein du milieu des concepteur·rice·s de jeux vidéo indépendant. À Paris, je fais notamment la connaissance de personnes ayant fait leurs études et/ou enseignant actuellement à l'ICAN, école formant à la conception de jeu vidéo, parmi lesquelles plusieurs ont eu une formation en architecture avant de se tourner vers la conception de jeux vidéo. À Londres, les personnes interrogées se connaissent entre elles, travaillant parfois au sein du même bâtiment, ou bien connaissent au moins leurs travaux respectifs, du fait de leur pratique commune et de leur parcours similaire. C'est probablement la raison pour laquelle l'un des enquêté·e·s, Jai Bunnag*, dira qu'il a l'impression que beaucoup de créateur·rice·s dans le jeu vidéo ont une formation en architecture. Les relations entre les enquêté·e·s – que j'ai parfois découvertes au fur et à mesure de la recherche – vont ainsi de liens forts (liens d'amitié, lien professeur-étudiant) à de liens faibles (connaissance mutuelle de leur travail et de leur production).

Nous avons donc réalisé seize entretiens, répartis entre 2021 et 2023. Quatre premiers entretiens ont été réalisés au printemps 2021. Pour la plupart, il s'agissait de connaissances personnelles. Ces entretiens ont permis de tester les premières hypothèses, et notamment de vérifier le protocole d'entretien et la pertinence de la méthode vis-à-vis du sujet de thèse. Ceux-ci se sont révélés très riches d'apports divers concernant différents points de la recherche. Ils ont permis également de reconsidérer certaines hypothèses, de confirmer certaines thématiques ou points d'entrée tout en faisant émerger de nouveaux questionnements. Par exemple, la question de la scénographie évoquée par Julian Palacios* (entretien n°2) a ensuite été intégrée à la fois à nos réflexions théoriques et à la grille d'entretien. Quatre autres entretiens ont ensuite été réalisés en décembre 2021 à Londres, scène où nous avions identifié plusieurs acteur·rice·s important·e·s pour notre recherche. Ceux-ci ont permis de mettre en perspective les entretiens réalisés avec les acteurs français mais aussi de souligner les proximités dans les discours. Au prin-

temps 2022, nous avons poursuivi la démarche avec quatre nouveaux entretiens en France et à distance, ainsi que deux entretiens aux États-Unis, où nous avons pu rencontrer en personne deux paysagistes ayant travaillé pour *The Witness**. À ce stade de la recherche, le corpus d'entretien commençait à prendre une forme importante et de nombreux liens commençaient à être établis entre les discours. Cependant, nous souhaitions encore le compléter, ce que nous avons fait au printemps 2023 avec deux derniers entretiens. Ces entretiens ont permis de confirmer les hypothèses de recherche qui avaient été déployées dans les premières analyses du reste des entretiens en témoignant d'une forme de saturation. Cependant, ils représentaient aussi des approches venant dialoguer et se placer en contrepoint avec celles des autres enquêté·e·s. Le corpus d'entretiens et de productions vidéoludiques nous semblait alors former un panorama à la fois divers et contrasté mais également cohérent, représentant un ensemble d'approches sur le sujet étudié, ce qui nous a permis de finaliser les analyses et de structurer plus précisément le manuscrit final en faisant aboutir les réflexions.

Déroulement des entretiens

La majeure partie des prises de contact pour les entretiens a été réalisée par mail, et très ponctuellement par messagerie instantanée sur les réseaux sociaux lorsque la prise de contact par mail restait infructueuse. Néanmoins, dans la plupart des cas, les réponses ont été rapides et positives, et plusieurs personnes semblaient intéressées et soucieuses de pouvoir contribuer à la recherche. Certaines étaient inquiètes de pouvoir apporter le matériau nécessaire à la thèse, du fait de leur absence de formation en architecture. Dans ce cas, je les rassurais en leur indiquant que j'étais d'abord intéressée par leur manière d'aborder les choses. Les personnes les plus difficiles à contacter furent les architectes et paysagistes ayant ponctuellement participé à la création d'un jeu vidéo, et plusieurs tentatives n'aboutirent pas[59]. Dans tous les cas, lors des prises de contact, l'entretien est présenté comme faisant partie d'un cadre de recherche doctorale sur les liens entre architecture et jeux vidéo. Je précise également que je suis surtout intéressée par

59. Pour avancer quelques raisons à ce fait, nous dirions :
- Que les architectes dirigeant leur propre agence ont peu de temps à accorder à des entretiens ou bien qu'iels sont déjà très sollicité·e·s par ailleurs
- Que le retour d'expérience que je leur demande concerne un projet ancien (approchant des 10 ans) qui ne concerne plus leur pratique actuelle. Il est probable qu'iels ne se sentent ainsi plus concerné·e·s par le sujet pour lequel je les sollicite
- Que l'enjeu de discuter de leur démarche ou de communiquer autour de celle-ci est moindre du fait de cette ancienneté et de la déconnexion avec leur pratique actuelle.
- Que, de manière pragmatique, les adresses mail de contact des agences ne sont pas individuelles mais atterrissent dans une boîte mail général, ce qui limite la possibilité d'établir un contact direct et personnel

leur démarche, leur parcours et la manière dont ils conçoivent ou ont conçu certains de leurs jeux, les citant le cas échéant. Compte tenu de la focalisation sur les processus de conception des personnes enquêtées et leurs productions, nous avons décidé de ne pas anonymiser les entretiens.

Deux modalités d'entretien ont ensuite été mis en place. Nous avons privilégié la réalisation d'entretiens « en présence » dès que cela était possible, organisant parfois des voyages afin de rencontrer directement les personnes interrogées sur place. Ce fut notamment le cas du voyage de recherche à Londres en décembre 2021. 10 entretiens ont été menés de cette manière, dans un lieu public (brasserie, jardin public) ou directement sur le lieu de travail de l'enquêté·e. Dans le cas contraire, nous avons organisé des rendez-vous en visioconférence (six entretiens), avec les caméras allumées, via les logiciels Zoom ou Discord (ce dernier étant particulièrement populaire auprès du milieu du jeu vidéo). Du fait de la pandémie de Covid-19, deux entretiens réalisés en 2021 avec des acteurs français ont ainsi du être réalisés à distance. Cependant, les concepteur·rice·s de jeux vidéo étant familier·ère·s avec les outils numériques, ces échanges se sont déroulés sans problèmes informatiques majeurs, ni rejet de la part des enquêté·e·s, qui étaient parfois prompt·e·s à proposer cette solution et à partager leurs travaux via le partage d'écran ou la discussion instantanée.

Les entretiens sont semi-directifs, durant au minimum une heure et basés sur une grille de questions établie au préalable mais librement interprétée durant l'entretien, la conversation étant d'abord guidée par le développement de la pensée des personnes enquêtées. Dans la plupart des cas, la discussion est très fluide et l'enquêté·e évoque des éléments ou des jeux que je connais déjà, ce qui me permet de rebondir aisément. Néanmoins, dans un cas particulier, l'enquêté transforme l'entretien en présentation de ses travaux et de sa démarche, sans laisser place à la relance : s'appuyant sur des images projetées sur un écran, il est entièrement pris dans le récit du processus de projet et le rôle de présentateur qu'il s'est attribué. Cependant, le matériau récolté a pu être analysé, car celui-ci reprenait tout de même de nombreux éléments de la grille d'entretien. Dans un autre cas, l'enquêté semble agité et visiblement en désaccord avec les questions que je lui pose. Les échanges cependant s'apaisent lorsque je précise de nouveau être d'abord intéressée par son approche personnelle.

Les entretiens sont ensuite généralement structurés en trois grandes parties. La première partie est consacrée au détail du parcours de l'enquêté·e et la présentation de son activité actuelle, permettant également d'identifier la manière dont iel se définit et décrit son travail. En se présentant,

les enquêté·e·s vont souvent avoir tendance à choisir les éléments de leur parcours en lien avec le sujet, et ainsi expliciter leur posture ou leur point de vue, en profitant parfois pour dérouler quelques idées qui semblent avoir été réfléchies à l'avance. Cette première partie me permet alors de repérer certains points sur lesquels je demanderai des approfondissements par la suite ou de faire rebondir directement la personne sur l'un des thèmes évoqués. La seconde partie approfondit la démarche de l'enquêté·e concernant certains de ses travaux ou pratiques (jeux, créations, recherche, publications, activités d'enseignement), sur lesquels je me suis renseignée préalablement. J'ai également au préalable joué aux jeux identifiés pour le corpus, afin de pouvoir poser des questions plus précises, concernant un détail qui aura attiré mon attention, ou bien les choix généraux en termes de direction artistique, de *gameplay* ou encore de narration. Chaque grille d'entretien, si elle conserve une trame générale identique, est en ce sens unique car elle s'adapte à ces productions. Partir des propositions vidéoludiques de chaque enquêté·e et laisser l'entretien se développer par rapport à cela s'est ainsi révélé très fécond. Enfin, la dernière partie — beaucoup plus modulable — rassemble des questions ouvertes sur les liens entre architecture et jeu vidéo. Si cette partie était plus importante dans les premiers entretiens, elle m'a permis par la suite de resserrer et de préciser les questions et s'est ainsi retrouvée plus réduite dans les derniers entretiens. Au fur et à mesure de ceux-ci, notre compréhension de plus en plus fine des pratiques de conception de jeux vidéo nous a ainsi permis d'adapter plus précisément les questions aux enquêté·e·s et de systématiser certaines questions. Par exemple, nous avons petit à petit donné plus d'importance aux questions concernant la place accordée aux matériaux et détails, à la structure et à la lumière.

Une analyse croisée des entretiens et des productions vidéoludiques

Nous avons retranscrit l'intégralité de ces entretiens, qui sont joints en annexe de cette thèse. Seuls quelques rares passages que nous avons considérés comme trop hors sujet vis-à-vis du cœur de cette thèse n'ont pas été intégrés (digressions trop importantes, l'enquêté s'adresse à une personne tierce). Nous avons choisi cependant de rester au plus proche de la parole recueillie dans les retranscriptions, intégrant également les silences, les hésitations et les mots non terminés, qui peuvent apporter à l'analyse que nous en faisons. Dans les extraits repris dans le corps de la thèse, ces éléments ont été corrigés afin de faciliter la lecture, les répétitions supprimées et les hésitations indiquées par la mention [*hésitations*].

Pour l'analyse des entretiens, nous avons déployé une méthode qui s'inscrit en partie dans l'analyse de contenu — telle que décrit par exemple par Laurence Bardin[60] — mais plus spécifiquement dans l'analyse du discours, issue d'une tradition française — et appliquée ici à des démarches de création. Il s'agit ainsi d'analyser, en s'appuyant également sur la sociologie et la philosophie, les façons dont les enquêté·e·s énoncent et décrivent leurs pratiques de conception, dans les concepts déployés et leurs formulations. Nous prêtons attention au vocabulaire utilisé et aux récurrences. Prenant également en compte le contexte d'énonciation, notamment socio-historique, cette analyse vise ainsi à mettre à jour les cadres de pensées derrière ces processus de création. Cela nécessite notamment de repositionner l'entretien dans un contexte plus général — histoire du médium et ses interrelations avec l'architecture — et le parcours plus personnel de la personne enquêtée. Le déroulement de l'entretien et la posture de l'enquêté·e·s sont également pris en compte dans l'analyse. Chaque entretien est analysé en ce sens en profondeur, selon une approche compréhensive qui peut se retrouver dans d'autres méthodes utilisées par des membres du Liège Game Lab[61], avant d'être mis en comparaison avec les autres discours analysés. Ils sont ensuite comparés aux théories développées sur l'espace des jeux vidéo dans les productions scientifiques ainsi qu'aux rhétoriques déployées par les manuels de *game design* et de *level design*. Nous tâchons enfin de mettre en perspectives ces discours avec les approches de la pratique de l'architecture, telles qu'exprimées dans les théories de l'architecture et l'histoire de l'architecture.

Si les entretiens constituent le matériau le plus important de ce travail de recherche, permettant d'apporter des éléments à chaque point d'entrée de la réflexion sur notre problématique générale, ils ne constituent cependant pas le seul élément d'apport. Afin de mieux comprendre et définir les expériences, nous avons également réalisé les analyses des jeux conçus par les personnes enquêtées. Pour cela, nous avons joué personnellement aux différents jeux de notre corpus. Comme le rappelle Julie Delbouille dans sa thèse réalisée au sein du Liège Game Lab, « la pratique du jeu [par le·a chercheur·euse] comme fondement de l'analyse fait l'objet d'un certain

60. Bardin Laurence, *L'analyse de contenu*, Presses Universitaires de France, 2013, [https//doi.org/10.3917/puf.bard.2013.01].

61. Notamment par Hurel Pierre-Yves, *L'expérience de création de jeux vidéo en amateur - Travailler son goût pour l'incertitude*, thèse de doctorat, Université de Liège, 2020 et Krywicki Boris, *En quête d'enquête - Généalogie et analyse des techniques d'investigation pratiquées par les journalistes spécialisés en jeu vidéo*, thèse de doctorat, Université de Liège, 2022. Cette méthode se base sur les ouvrages méthodologiques de Jean-Claude Kaufmann et Christophe Lejeune.

consensus aujourd'hui en sciences du jeu[62] », bien qu'elle ne doive pas s'y limiter. Nous ajoutons à cela que, notre recherche étant focalisée sur la question des expériences, elle nécessite un engagement de ma part avec le jeu afin d'accéder à son expérience. Je joue donc à chaque jeu tout d'abord une première fois, en tâchant d'y jouer dans son entièreté, sans m'interrompre par une prise de note afin d'avoir une approche d'ensemble de l'expérience proposée par chaque jeu. Dans un second temps, nous produisons une analyse réflexive, revenant dans le jeu si cela nous semble nécessaire, ou complétant éventuellement notre expérience du jeu avec le visionnage de vidéos *walkthroughs* ou *let's play*, soit des vidéos de sessions de jeu produites par des personnes se filmant en train de jouer.

Cette analyse se porte sur plusieurs points. Tout d'abord, elle constitue une analyse esthétique générale, établissant les choix principaux encadrant l'expérience de jeu : choix du point de vue, du système de jeu, de la forme du récit, de la direction artistique et de l'organisation générale de l'espace. Elle identifie ainsi la structure générale du jeu, son étendue et les différentes séquences qui le composent. Le contexte de production du jeu est également pris en compte dans l'analyse. Ensuite, l'analyse se concentre sur la représentation de l'architecture, tâchant d'identifier les inspirations et les éventuelles références architecturales mobilisées, faisant appel à l'histoire de l'architecture. Quelques éléments compositionnels peuvent être notés puis il s'agit d'identifier les choix effectués concernant la représentation des matériaux, des détails et de la lumière. Les proportions et dimensions sont ensuite évaluées principalement au regard de l'expérience et en termes de réception, des éléments qui sont comparés avec ceux récoltés dans les analyses des discours. Cette analyse est plus spécifiquement développée dans le chapitre 3. Enfin, l'analyse se focalise sur le rapport à l'espace, identifiant les organisations spatiales et y associant éventuellement une thématique générale, définissant l'angle d'approche choisi par le jeu. Cette focalisation se fait en lien avec une analyse sensible des espaces et architectures vidéoludiques.

Une traduction des pratiques sensibles

Au cours de ces analyses de jeu, je me concentre donc sur la manière dont le jeu me demande de jouer et les sensations associées, et notamment sur la relation à l'espace et l'architecture. Je suis donc attentive aux actions qui sont demandées de faire, et plus encore aux déplacements et au mouvement. Comment ces déplacements sont contextualisés dans le lieu au sein

62. Delbouille Julie, *Négocier avec une entité jouable. Les processus d'appropriation et de distanciation entre joueur, avatars et personnages vidéoludiques*, thèse de doctorat, Université de Liège, 2019, p.54.

duquel ils prennent place ? Quelle est la qualité de ce mouvement ? Est-il en lien avec l'architecture ou le paysage, ou bien y a-t-il une décorrélation qui s'opère ? Je cherche également à mettre en relation ces sensations avec l'analyse des systèmes de règles et la narration en lien avec l'espace : qu'est-ce qui motive ce déplacement, ce mouvement, qu'est-ce qui pousse à le poursuivre ? Quels sont ses enjeux, autant du point de vue de la jouabilité que du récit ? Nous nous plaçons en ce sens dans une approche traitant de la dimension sensible du jeu vidéo, prenant en compte à la fois son caractère d'image et sa qualité kinesthésique. Ces analyses sont produites en lien avec ma propre expérience de l'architecture, et s'appuient sur la comparaison avec d'autres pratiques d'expérience spatiale, notamment la pratique de la marche, de la danse et les pratiques artistiques. De ce fait, nous nous inscrivons dans une méthodologie d'analyse qui peut être comparée aux méthodologies pratiquées dans les recherches en danse :

> « Il me semble que l'analyse est tenue d'articuler aux enjeux artistiques au moins deux autres aspects de l'expérience qui tiennent davantage d'une analyse des pratiques que d'une analyse artistique ou esthétique. Il s'agit premièrement de rendre compte de l'expérience du sujet, et ceci à trois niveaux : au niveau sensori-moteur (une expérience motrice, sensorielle et kinesthésique, perceptive et proprioceptive) ; au niveau imaginaire (les effets de cette expérience sur l'imagination) ; au niveau du sens (la signification que le sujet peut tirer d'une telle expérience et l'expressivité qui la sous-tend). Deuxièmement, il s'agit aussi d'analyser les soubassements de cette expérience, selon deux axes. Le premier concerne l'examen de la structuration de l'expérience : les étapes par lesquelles elle fait passer, la progression qui la caractérise [...]. Le second axe concerne la façon dont l'expérience est conduite [...], du point de vue éthique et politique, on s'interrogera sur la relation instaurée avec le sujet par l'artiste. »[63]

Ainsi, les analyses font dialoguer des éléments d'analyse de l'image et de la représentation avec des éléments d'analyse de l'expérience. Nous adoptons en ce sens le point de vue des pratiques de danse et de marche depuis une approche méthodologique afin de mettre à jour des spécificités de l'expérience vidéoludique. Dans notre mémoire de Master, nous avions abordé la question de la marche comme approche méthodologique pour l'analyse de la ville, notamment d'un point de vue anthropologique[64]. La marche, en tant que participation intense avec le monde, permet d'accéder à une multitude d'éléments qui informent l'analyse des lieux. En reprenant cette

63. Perrin Julie, *Questions pour une étude de la chorégraphie située*, Habilitation à diriger des recherches, Université de Lille, Centre d'Etude des Arts Contemporains (CEAC) - EA 3587, 2019, p.167. Cette méthode est aussi déployée par Ekaterina Shamova dans sa thèse de doctorat *Les projets artistiques de marche collective : au croisement entre expérience vécue, paysage et territoire*, thèse de doctorat, Lacth, Université de Lille, 2023.

64. Lebreton Rosane, *Paris / Berlin, marcher la ville : esquisse d'une anthropologie de la limite urbaine*, Mémoire de Master, Architecture, ENSAV, 2017, [https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01788924].

approche méthodologique pour la confronter à la question de l'image vidéoludique, des choses résistent, d'autres surgissent et permettent de préciser l'expérience de l'espace du jeu vidéo. Nous revenons plus spécifiquement sur ces approches dans les chapitres 4 et 5.

Enfin, nous emprunterons également les chemins méthodologiques tracés par la théoricienne de la culture Mieke Bal dans son ouvrage *Concepts itinérants – Comment se déplacer dans les sciences humaines* : « en sciences humaines, l'interdisciplinarité, indispensable, passionnante, sérieuse, doit arrimer son fondement heuristique et méthodologique aux concepts, plus qu'aux méthodes[65] ». L'étude du jeu vidéo depuis le point de vue de l'architecture, en nécessitant une navigation entre différentes disciplines, implique en effet de croiser sur la route des concepts qui se retrouve réappropriés, déplacés, traduits, jusqu'à signifier parfois des choses très différentes. Notre chemin dans cette thèse aura été de comprendre ces déplacements de concepts et de termes dans les discours autant que dans les images, afin d'établir un pont entre ces différentes interprétations. Plus encore, il s'agit d'observer des déplacements et réinterprétations de pratiques. Cette thèse se veut quelque part établir une langue commune entre deux pratiques de conception de l'espace — en étant consciente que ce langage commun restera malgré tout difficilement atteignable — ou encore se placer en traductrice des termes qui émergent du rapprochement. Si le jeu vidéo et l'architecture restent ces voisins de chaque côté d'une clôture qui ne se comprennent pas, il faut ainsi peut-être se faire l'interprète de ces pratiques. Il s'agit donc de mettre en lien les analyses des œuvres et leurs expériences avec les discours des concepteur·rice·s et les écrits théoriques, afin de parcourir les interprétations de la spatialité d'une image, l'image vidéoludique, et les déplacements auxquels elle nous invite.

65. Bal Mieke, *Concepts itinérants : comment se déplacer dans les sciences humaines*, trad. Cécile Dutheil De La Rochère, les Presses du réel, Dijon, coll. « Esthétique : critique », 2023, p.20.

Une série de cadrages

Ainsi, en partant de l'idée d'une corrélation entre manières de penser les expériences architecturales et manières de concevoir l'architecture, une problématique principale a guidé ce travail, constituant un horizon pour cette recherche : il s'agissait principalement d'étudier en quoi la conceptualisation et la représentation des expériences de l'architecture et du paysage par les concepteur·rice·s de jeux vidéo indépendants peuvent donner à repenser les expériences et les pratiques de l'architecture. Afin de travailler cette problématique, il était cependant nécessaire, dans un premier temps, de définir précisément l'expérience de l'architecture et du paysage dans l'image vidéoludique, avant de mettre en lumière son potentiel pour renouveler les réflexions sur l'expérience architecturale. Pour cela, il s'agissait également de s'interroger sur les rapports à l'architecture et au paysage véhiculés par l'image vidéoludique, ainsi que sur le potentiel réflexif de celle-ci vis-à-vis des expériences et des pratiques. La question pourrait aussi être formulée de cette façon : y a-t-il une manière vidéoludique de penser l'architecture et son expérience ?

Les deux hypothèses principales qui ont initialement dirigé cette recherche constituaient d'une part le jeu, d'autre part les récits comme les deux points à partir desquels l'image vidéoludique peut réinterroger les expériences. À ces premières hypothèses s'est ajoutée une série d'autres plus secondaires, en fonction des angles d'analyses pris sur l'objet, puis une troisième hypothèse principale. Cette dernière, qui conceptualise les images vidéoludiques comme portant un potentiel critique des expériences de l'architecture et du paysage, tient l'ensemble de la réflexion. La thèse est alors structurée selon une série de points d'entrée thématiques et méthodologiques, qui constituent autant de cadrages successifs ou de formes d'attention permettant de faire ces croisements entre les entretiens, les démarches et les jeux analysés. Selon une pratique de recherche proche des pratiques abductives, ces cadrages ont été posés sous la forme d'hypothèses au début de la recherche, puis petit à petit affinés et précisés au contact des matériaux de la thèse, des itérations et des aller-retours avec les analyses et les lectures théoriques. Chaque partie ajoute ainsi une strate de compréhension différente aux démarches et expériences étudiées.

La première partie traite tout d'abord de la question de l'image vidéoludique, de sa définition ainsi que des différentes approches qui la théorisent et ce qu'elles impliquent pour l'expérience des espaces vidéoludiques. Elle met également en avant les différents imaginaires techniques qui ont donné lieu à sa perception actuelle, et donne les raisons pour lesquels nous nous en détachons en partie. Le premier chapitre opère en ce sens une déconstruction de termes souvent mobilisés pour décrire les expériences spatiales et architecturales des images numériques et vidéoludiques. Ceux-ci forment un triptyque au sein duquel les termes se répondent l'un l'autre : virtuel, simulation et immersion. Nous montrons en quoi ils sont attachés à une certaine compréhension du jeu vidéo et en quoi ils ne nous semblent pas opérants dans le cadre de notre recherche. Le second chapitre permet quant à lui de recontextualiser et de repositionner les images vidéoludiques que nous étudions au sein d'une série de pratiques, d'images et de réflexions issues de l'art et de l'architecture. Il s'attache à décrire l'image vidéoludique comme image numérique et comme représentation, et replace le travail des enquêté·e·s dans un contexte historique et théorique (changements de paradigmes, nouveauté, modèles de pensée), ainsi que vis-à-vis des imaginaires numériques associés à l'architecture. Plutôt que de la penser comme une rupture, il s'agit au contraire de faire surgir les points de différenciation au sein des continuités, qui permettent de faire émerger des réflexions alternatives.

La seconde partie est dédiée à la place de l'expérience dans les processus de conception des espaces et architectures vidéoludiques. Le troisième chapitre décrit et analyse ainsi la manière dont est conçue et conceptualisée l'architecture dans le jeu vidéo, en comparant l'approche prise par les enquêté·e·s et l'approche représentée par les manuels de *game design* et *level design*. Ce chapitre traite d'une série de thématiques qui sont fondamentales dans la conception de l'architecture, en mettant à jour la manière dont elles sont réappropriées par la conception vidéoludique (références architecturales, contraintes, contexte, dimensions, lumière, matérialité et détails). Il analyse enfin plus spécifiquement les liens entre la pratique du *level design* et de l'architecture, révélant également une proximité avec la pratique de la scénographie. Ce chapitre permet ainsi de préciser les théories et approches qui sous-tendent les pratiques de conception spatiales et architecturales vidéoludiques.

La troisième partie explore quant à elle plus en profondeur l'expérience de la spatialité vidéoludique et les liens que l'image vidéoludique entretient entre spatialité et jeu. Le quatrième chapitre théorise tout d'abord

l'expérience de la spatialité vidéoludique comme relation à un mouvement et à un déplacement dans une image. Il analyse notamment les termes utilisés pour décrire ces expériences (navigation, topologie) et les resitue vis-à-vis d'une approche phénoménologique de l'expérience de l'espace et l'architecture. Pour cela, il entre plus en détails dans la compréhension du rôle de l'entité jouable et du geste dans le rapport à l'espace vidéoludique. Enfin, au travers d'un détour par l'expérience spatiale de la danse, il propose une approche de l'expérience de la spatialité vidéoludique comme jeu. Par la suite, le cinquième chapitre focalise l'analyse de l'expérience du déplacement dans l'espace vidéoludique sur l'expérience de la marche. Il parcourt les différentes théorisations de la marche vidéoludique et ses réappropriations par les concepteur·rice·s de jeu vidéo, étudiant notamment la controverse autour du genre du *walking simulator*. Cette focalisation permet d'aborder l'expérience définie au chapitre précédent sous un nouvel angle, en l'ancrant dans l'architecture et le paysage et lui donnant une dimension interprétative pouvant ouvrir sur une portée critique, qui s'appuie notamment sur une définition de l'agentivité spatiale comme orientation.

Enfin, la quatrième et dernière partie se penche sur la dimension narrative des expériences architecturales vidéoludiques. Le sixième chapitre propose alors dans la continuité des chapitres précédents une exploration de cette portée critique à travers l'analyse des récits associés principalement aux expériences architecturales et paysagères vidéoludiques au sein de notre corpus. Il montre comment l'approche définie dans les précédents chapitres permet d'apporter à la compréhension de la narration vidéoludique par l'espace. Quatre grandes thématiques sont explorées, ayant émergé de notre corpus et de nos analyses : le rapport à la mémoire et la représentation d'architectures autobiographiques ; le rapport au logement et la réappropriation féministe ; la critique des utopies urbaines ; les perspectives décoloniales. Elles constituent également un panorama des potentiels de l'image vidéoludique pour repenser les expériences et les pratiques de l'architecture.

I. Repositionner le jeu vidéo dans les discours et les pratiques en architecture

Chapitre 1
Déconstruire les discours récurrents

Le travail sur l'image vidéoludique et sa mobilisation dans le domaine de l'architecture évoquent différents discours récurrents mobilisant un ensemble de termes dont la pertinence actuelle, vis-à-vis de notre approche et de notre corpus, semble à mettre en questions. Il s'agit de termes qui ne décrivent pas seulement les images et les expériences mais sont également à l'origine de la formation d'imaginaires associés au jeu vidéo et à l'image numérique de manière générale. Dans ce chapitre, nous souhaitons discuter de ces termes, de leurs liens avec l'objet « image vidéoludique », des raisons de leur récurrence et de celles pour lesquelles nous avons choisi de nous en détacher. Cela nous permettra de préciser l'idée d'« image vidéoludique », sur laquelle nous travaillons, ainsi que l'expérience qui lui est associée. Ces termes et ces imaginaires ne nous semblent en effet pas correspondre à l'image vidéoludique telle que nous l'étudions, ni à la manière dont elle est pensée par les créateur·rice·s qui travaillent avec cette image et que nous avons interrogé·e·s.

Dès la fin des années 1990 émergent en effet dans les discours un triptyque de termes utilisés pour définir les dispositifs numériques – notamment les images VR – et par extension les images vidéoludiques : le virtuel, la simulation, l'immersion. Ce tryptique se retrouve notamment chez le théoricien des médias Lev Manovich en 2001, alors qu'il cherche à caractériser la simulation par rapport à la représentation :

> « 1. *Représentation-simulation* (section "Écran"). Ici, *représentation* renvoie à diverses technologies de l'écran : la peinture postérieure à la Renais-

> sance, le cinéma, le radar et la télévision. Je définis l'*écran* comme une surface rectangulaire cadrant un monde virtuel et existant à l'intérieur du monde physique d'un spectateur dont il n'occulte pas totalement le champ visuel. Simulation fait référence à des technologies visant à l'immersion complète du spectateur dans un univers virtuel : les églises baroques des jésuites, les panoramas du XIXe siècle, les salles de cinéma du XXe siècle. »[66]

Bien que les technologies et l'univers virtuel dépassent pour Manovich le cadre des technologies numériques, les termes sont pensés à partir de celles-ci pour requalifier des dispositifs antérieurs. Ce faisant, il semble également y avoir une circularité des termes dans les définitions, ce qui rend parfois difficile une pensée en dehors de ce triptyque : ils viennent se compléter voire se remplacer les uns les autres, perdant parfois quelque peu de leur sens. Ainsi, une simulation est une simulation parce qu'elle est immersive, et l'immersion est rendue possible par la simulation. Le monde virtuel est simulé et vise l'immersion par la simulation, tandis que l'immersion est qualifiée par la virtualité de l'univers dans lequel elle a lieu, etc. Ce sont des termes qui sont encore couramment utilisés aujourd'hui, à la fois dans les textes académiques et dans les discours promotionnels de l'industrie vidéoludique.

À l'inverse, dans nos entretiens – mis à part Oswald Pfeiffer* qui représente une posture à part, se faisant miroir de ces discours – les enquêté·e·s y ont moins recours ou de manière différente. Par exemple, cinq enquêté·e·s mobilisent le terme « immersion », et celui-ci n'est pas utilisé exactement de la même manière dans chaque cas. « Simulation » ou « simuler » ne sont mentionnés que de manière ponctuelle par six enquêtés – en dehors du cas particulier du *walking simulator* – et dans un cas seulement mobilisé à de nombreuses reprises. « Virtuel », quant à lui, se retrouve dans la majorité des entretiens, mais il semble souvent être utilisé par défaut, pour décrire les espaces ou architectures vidéoludiques faute de terme plus adéquat. Dans l'entretien de Vincent Levy*, par exemple, celui-ci laisse par deux fois un temps de silence entre « architecture » et l'adjectif « virtuelle », qu'il finit par utiliser pour décrire les architectures vidéoludiques. Espace de jeu et espace virtuel sont alors utilisés de manière interchangeable et équivalente ; une association récurrente et une interchangeabilité qui nous semble

66. Manovich Lev, *Le langage des nouveaux médias*, trad. Richard Crevier, les Presses du réel, Dijon, coll. « Perceptions », 2010 (2001), p.77. La phrase originale mentionne les mêmes termes : « 1. *Representation-simulation* ("Screen" section). Here, *representation* refers to various screen technologies such as post-Renaissance painting, film, radar, and television. I define *screen* as a rectangular surface that frames a virtual world and that exists within the physical world of a viewer without completely blocking her visual field. *Simulation* refers to technologies that aim to immerse the viewer completely within a virtual universe – Baroque Jesuit churches, nineteenth-century panorama, twentieth-century movie theaters. » Manovich Lev, The Language of New Media, MIT Press, Cambridge, 2001, p.16.

à mettre en questions. Dans ces entretiens, cette interchangeabilité confère au virtuel une neutralité : il s'agit d'un adjectif qui n'est pas précisément défini, semblant aller de soi et pourtant flottant et flou dans ce qu'il désigne. Il s'agit d'une manière de qualifier et de décrire les espaces qui sont représentés au travers de l'image vidéoludique. Néanmoins, son utilisation dans les théorisations de l'image numérique ou les postures de l'industrie vidéoludique n'est pas neutre, et polarise l'image vidéoludique afin de la replacer dans un certain discours dirigé soit vers un discrédit, soit vers un enthousiasme pour le virtuel et le numérique. Il nous semble alors important de replacer la compréhension et la définition de ces termes dans un contexte spécifique, et ainsi de clarifier notre approche de l'objet vidéoludique. Nous commencerons par traiter du concept de virtuel, avant de nous pencher sur celui de simulation et enfin sur la question de l'immersion.

1.1 Virtuel/virtualité : Fantasmes de la technologie, illusions et appauvrissement de l'expérience

Questionner l'opposition du réel et du virtuel

La question d'une expérience de l'architecture dans l'image vidéoludique peut en effet être mise en lien avec une réception de l'idée du « virtuel » et les expressions de rejet auxquelles elle a donné lieu. Il s'agit d'un rejet qui est dirigé vers un certain imaginaire du « virtuel », ou plutôt de ce qui est appelé « virtuel » sans être clairement défini. Le terme de virtuel fonctionne aujourd'hui dans le langage courant comme un terme parapluie, englobant des objets divers appartenant à l'imagerie numérique et aux appareils de télécommunication allant des tablettes tactiles aux casques de réalité virtuelle. Il a pris le relais du « cyberespace » – terme sur lequel nous revenons dans le chapitre 2 – pour désigner de manière générale un ensemble de phénomènes passant par le biais d'un appareil de technologie numérique. Ainsi, il a été déchargé de son sens philosophique originel, qui désigne ce qui n'est pas de l'ordre de l'actuel mais existe « en puissance ».

Le rejet du virtuel s'organise alors d'abord autour du rejet de la surface de l'écran et des représentations numériques. Notamment lorsque la pensée de l'architecture s'inscrit dans une perspective phénoménologique, c'est un rejet qui est pensé et formulé clairement pour remettre en avant la multitude des sens convoqués par l'expérience architecturale, notamment l'odorat et le toucher, mais aussi la proprioception – des sens dont la perte est déplorée dans le « virtuel ». Ce qui est particulièrement critiqué est la perte du corps, contraint dans une position souvent assise, vu comme diminué, incapacité, ne pouvant accéder à l'ensemble de ses fonctions motrices et sensorielles, comme par exemple chez l'architecte et professeur d'architecture Xavier Bonnaud, dans son Habilitation à diriger des recherches en architecture : « Dans ces perceptions médiatisées, le corps, mis partiellement en retrait, participe moins au sentiment de réalité dont on compense l'appauvrissement par plus de son, de couleur, de mouvement et plus récemment par la suavité d'interfaces haptiques toujours plus précises[67] ». Avec le retrait du corps intervient un appauvrissement généralisé de l'expérience sensible, participant à un retrait du monde par des images séduisantes et des technologies toujours plus complexes :

67. Bonnaud Xavier, *L'expérience architecturale : Réflexion sur une notion, points de vue sur une discipline*, Habilitation à diriger des recherches, Université Paris 8 Vincennes – Saint-Denis, 2013, p.139.

> « L'expérience des corps face aux nouveaux mondes virtuels prend l'allure d'un capitonnage sensoriel. Une reconfiguration quasi holographique redistribue de manière non négligeable les conditions de notre appréciation sensible du monde, nous instituant à l'écart des grands équilibres organiques dans lesquels notre pensée trouvait encore précédemment à se nourrir comme nos corps parvenaient à se reconnecter à un sentiment de confiance dans l'hospitalité du monde. »[68]

La sensorialité appauvrie par le virtuel se retrouverait au contraire pleinement dans l'expérience de l'architecture, décrite elle-aussi par Xavier Bonnaud comme une « réalité augmentée[69] » car permettant d'accéder à « une myriade d'expériences [...] ouvertes à tous, libres de droit, [...] et qui de plus mettent en jeu culturellement et anthropologiquement notre rapport à la nature, aux éléments, au monde, au corps, aux autres[70] ». Ainsi, il y a une opposition forte qui est faite, presque caricaturale, entre d'un côté le monde de l'écran et des machines qui serait anesthésiant et diminuerait notre rapport au monde, de l'autre le monde « réel », « extérieur » qui permettrait d'accéder à une sensorialité accrue. Aussi, par glissement, le jeu vidéo et l'image vidéoludique, appartenant au domaine du virtuel et du numérique, sont considérés comme participant à cet appauvrissement généralisé.

Cette opposition caricaturale doit selon nous être nuancée, sans pour autant tomber dans l'extrême inverse qui constituerait en une défense aveugle de ce qui est appelé « virtuel », et qui doit être analysé avec un certain recul. La perte du corps annoncée est une compréhension trop simple de l'expérience des images virtuelles et vidéoludiques, que de nombreux chercheurs et chercheuses ont déconstruit. L'ouvrage *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?* dirigé par la docteure en ethnologie et sociologie Mélanie Roustan en 2003[71], mais également l'article « Corps et motricité dans la pratique du jeu vidéo » de Nicolas Besombes, Antoine Lech et Luc Collard dans la revue Corps (2016)[72], l'ouvrage *La fin du Game ? : Les jeux vidéo au quotidien*[73], regroupant les résultats d'une grande enquête sociologique des pratiques vidéoludiques en France, ou encore les travaux de Mathieu

68. *Ibid*., p.163.
69. *Ibid*., p.139.
70. Bonnaud Xavier, « L'expérience architecturale », *Les Cahiers de la recherche architecturale et urbaine*, nº 26/27, 2012, p.158-164, [https//doi.org/10.4000/crau.569], p.162.
71. Roustan Mélanie, *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, l'Harmattan, Paris Budapest Torino, coll. « Dossiers sciences humaines et sociales », 2003.
72. Besombes Nicolas, Lech Antoine et Collard Luc, « Corps et motricité dans la pratique du jeu vidéo », *Corps*, nº 1, vol. 14, 2016, p.49-57, [https//doi.org/10.3917/corp1.014.0049].
73. Berry Vincent, Boutet Manuel, Colón de Carvajal Isabel, Coavoux Samuel, Gerber David, Rufat Samuel, Ter Minassian Hovig, Triclot Mathieu et Zabban Vinciane, *La fin du Game ? : Les jeux vidéo au quotidien*, Presses universitaires François-Rabelais, Tours, coll. « Hors Collection », 2021.

Triclot[74] en présentent ainsi différentes analyses nuancées. Nous aurons par ailleurs l'occasion de revenir sur cette dimension corporelle dans le chapitre 4 de cette thèse. Cette question mise à part, la thèse de l'appauvrissement sensoriel par les mondes virtuels est ancrée dans une compréhension et un imaginaire de l'objet numérique dont nous pouvons identifier trois étapes. Tout d'abord, celle-ci est formée par une compréhension du « réel » et du « virtuel » comme deux éléments nettement dissociés – comme par exemple dans le numéro 7 des Cahiers de la recherche architecturale et urbaine : « Virtuel/Réel. Quelle place pour les nouvelles technologies ? » (2001)[75], dont le signe « / » marque la distinction. Ensuite, elle prend corps dans la mise en concurrence entre les expériences, réelles d'une part, virtuelles de l'autre. Enfin, elle se consolide dans l'idée d'un virtuel tendant à mimer puis à remplacer ce qui est désigné comme « réel ». Or, lire les images vidéoludiques selon leur degré de reproduction d'un « réel » est une approche assez pauvre de celles-ci, nous y reviendrons plus en détails dans le chapitre 2. Quant à la mise en concurrence, il semble plus riche de s'intéresser à la multitude des expériences possibles et aux liens qu'elles entretiennent entre elles plutôt qu'à leur potentielle hiérarchie. Cependant, cette idée est ancrée de manière plus profonde sur la compréhension du virtuel comme séparé du réel, que le signe « / » représente.

Nous suivons ainsi le philosophe Stéphane Vial dans sa critique du terme « virtuel ». Produisant une généalogie du terme, il montre en 2014 la manière dont sa compréhension actuelle correspond à la tentative, à la fin des années 1980, d'un rapprochement de plusieurs idées difficilement compatibles entre elles :

> « En tentant de fusionner l'acception informatique du terme (simulationnel) avec son acception philosophique ancienne (potentiel), ils ont cherché à lui donner une seconde vie philosophique, sous la forme d'une métaphysique de l'image pleine de confusion et de malentendus. »[76]

Il associe notamment l'origine de cette confusion à l'essayiste Philippe Quéau et à son ontologie du virtuel, qui en fait un monde propre et séparé du monde réel. Celui-ci sépare plus spécifiquement, selon l'analyse de Stéphane Vial, « les phénomènes *virtuels* des phénomènes *réels* pour les constituer

74. Voir notamment Triclot Mathieu, « Les corps du jeu vidéo », in Serge Tisseron (dir.), *Subjectivation et empathie dans les mondes numériques*, Dunod, coll. « Inconscient et culture », 2013 ; Triclot Mathieu, « Les jeux vidéo en aveugle : essai de rythmanalyses », *L'enquête et ses graphies en sciences sociales : figurations iconographiques d'après société*, Amalion, 2019, p.175-194.

75. Sautereau Jacques (dir.), *Virtuel/Réel. Quelle place pour les nouvelles technologies ?*, Editions du patrimoine, Paris, coll. « Les Cahiers de la recherche architecturale et urbaine », 2001.

76. Vial Stéphane, « Contre le virtuel : une déconstruction », MEI - Médiation et information, n° 37, Les territoires du virtuel, 2014, p.177-188, p.182.

en deux substances ontologiquement distinctes[77] ». C'est cette proposition, située philosophiquement, qui aboutit par la suite à une pensée des mondes virtuels comme existant séparément et de manière indépendante (idée à laquelle la science-fiction a également largement contribué). Le numérique et le virtuel deviennent deux termes interchangeables, ou plutôt le virtuel vient remplacer dans les discours la question du numérique, chargeant ainsi les images de ce caractère indépendant, séparé de ce que l'on désigne comme « monde réel ». Cette posture est aussi infusée des fantasmes de la technologie, qui prennent forme dans les années 1990 au contact de ces techniques d'imagerie numérique et notamment ceux associés à l'imagerie VR. Ainsi, de la même manière que le « cyberespace » a disparu des discours au fur et à mesure de sa tombée en désuétude associée à l'accoutumance aux technologies et aux images numériques, il nous semble pertinent de mettre de côté aujourd'hui la question du « virtuel », terme chargé d'imaginaires vieillis et encombrant les réflexions sur les objets vidéoludiques.

Virtualité de la réalité

Se délester de ce terme peut sembler une chose difficile, tant il est omniprésent dans les discours autour de la spatialité numérique. Il s'agit surtout de l'écarter pour ne pas charrier la compréhension d'une dissociation entre un « réel » et un « virtuel », afin de penser plutôt en termes d'images. Plus spécifiquement, il s'agit de mettre donc de côté la pensée d'une dissociation et de penser en dehors de ce couple de termes. Ce faisant, la mise de côté de ce « / » pourrait sembler ouvrir différentes voies, dont il faut discuter. Il y aurait d'une part l'ouverture d'un tout-virtuel, un monde fait de faux-semblant ou d'illusions, qui pourrait se rapprocher d'une analyse Baudrillardienne d'une ère du « *désert du réel*[78] » au sein de laquelle le réel est une production et un simulacre. Cette ouverture qui a charrié de nombreux discours constituant le pendant des discours enthousiastes du virtuel ne nous semble cependant pas avoir cours si l'on pense en termes d'images, qui est l'approche que nous avons choisie.

La mise de côté d'une dissociation réel/virtuel pourrait également appeler une compréhension illusionniste de l'image vidéoludique, selon laquelle les jeux vidéo constitueraient des illusions qui tromperaient les sens. Le retrait du « / » ouvrirait en ce sens une indistinction entre images et réalité, idée qui a donné lieu à de nombreux discours critiques des images. Cependant, l'idée d'une image virtuelle qui porterait des phénomènes illu-

77. *Ibid*., p.183.
78. Baudrillard Jean, *Simulacres et simulation*, Éditions Galilée, Paris, coll. « Débats », 1981, p.10.

soires a été déconstruite en 2015 par la philosophe Elsa Boyer dans *Le conflit des perceptions*[79]. S'appuyant sur la phénoménologie d'Edmund Husserl, elle y décrit l'illusion comme une interruption du flux de conscience, au sein duquel une image illusoire remplace ce qui est vu et imaginé. Elle montre ensuite que, dans l'expérience du jeu vidéo, il n'y a pas d'interruption de ce flux de conscience ni de dissimulation du champ visuel, mais quelque chose de l'ordre d'un agencement spatial. Le « problème temporel » de l'illusion devient ainsi une question spatiale. Puisque le monde « réel » ne disparaît pas dans l'expérience vidéoludique, ni la spatialité du lieu de pratique du jeu vidéo, il y aurait ainsi une expérience double, simultanée, de deux lieux distincts. Cependant, la simultanéité de deux lieux dans l'expérience pose problème en termes de temporalité, puisque l'espace de l'image vidéoludique possède sa propre temporalité et « puisqu'il est impossible que deux maintenants coexistent[80] ». Ce problème a trouvé dans un premier temps une réponse dans l'idée de « synchronisation » : la présence dans deux espaces distincts se résout par la simultanéité d'un « en même temps ». Selon cette idée, la simultanéité spatiale implique alors une synchronisation temporelle, soit une synchronisation du flux de conscience sur la temporalité de l'image virtuelle. C'est précisément ce que critique Elsa Boyer dans *Le conflit des perceptions*. En effet, la synchronisation du flux de conscience sur les images virtuelles et vidéoludiques est abreuvée par les imaginaires déployées par la science-fiction « d'humains-machines » et de consciences branchées sur des appareils :

> « En maintenant l'image, plus précisément la réception de l'image, au niveau du présent, la synchronisation fonctionne sur un mode similaire au motif du branchement et de l'illusion généralisée. […] celle-ci n'est pas autre chose qu'une version déformée du branchement saisi sous la forme d'un interface cerveau-machine. »[81]

Elsa Boyer propose au contraire de penser « une simultanéité qui s'ouvre sur une coexistence[82] », qui n'est donc pas du domaine de l'illusion. Cette coexistence n'est possible que parce que les images virtuelles et vidéoludiques proposent des dispositifs spécifiques impliquant une coexistence d'espaces et un « montage spatial » de l'ordre de la juxtaposition, qui permettent de renouveler les problèmes temporels d'Edmund Husserl. D'un point de vue phénoménologique, l'ouvrage d'Elsa Boyer indique donc que la situation d'illusion n'est pas pertinente pour qualifier l'expérience de

79. Boyer Elsa, Le conflit des perceptions, MF., Paris, 2015.

80. Diodato Roberto, *Esthétique du virtuel*, trad. Hélène Goussebayle, Vrin, Paris, coll. « Matière étrangère », 2011 (2005), p.132.

81. Boyer Elsa, *Le conflit des perceptions*, *op. cit.*, p.101.

82. *Ibid.*, p.127.

l'image vidéoludique car elle ne représente pas un cas de perception erronée ou trompée. Elle y montre plus particulièrement la dimension construite de l'expérience de ces images : il ne s'agit pas de quelque chose de subi, « qui arrive » mais d'une expérience dont la part d'interprétation est importante. Elle propose ainsi de parler d'« hallucination construite[83] », au sens où « l'hallucination n'est pas tant pensée comme une déformation de la conscience que comme une construction d'expérience[84] ». Ce qui est important, c'est bien la dimension *construite* de cette expérience. L'expérience vidéoludique nécessite une interprétation, et donc une dimension active et réflexive qui n'est pas uniquement quelque chose « qui arrive » et dont les perceptions sont imposées.

Toutefois, la question de l'illusion et les tensions qui se jouent dans l'image vidéoludique et son discrédit semblent aussi s'orienter vers une autre compréhension de l'illusion, qui ne serait pas uniquement phénoménologique mais se rapprocherait également de grandes questions autour de la vraisemblance et de la fausseté. Les images vidéoludiques chercheraient à tromper les sens, à se faire passer pour « vraies » ou « réelles » alors qu'il ne s'agit que de « virtuel ». Elles seraient en quelques sortes menteuses. Cette question a néanmoins une longue histoire dans les théories esthétiques et les recherches en histoire de l'art, et l'on serait en droit de se demander en quoi l'image vidéoludique – ici plus particulièrement prise en lien avec notre objet, les expériences architecturales et paysagères – en constituerait une problématique nouvelle.

Du point de vue de l'architecture, ce discours autour du « mensonge » des images est lié à la compréhension de celle-ci comme représentation dans le cadre d'un projet d'architecture. Dans ce contexte, il y a quelques années, en 2012, un choix réalisé par un bailleur social avait donné lieu à un débat agité à la Maison de l'Architecture, intitulé « "Images!" Sans mensonges, l'architecture est-elle possible ? ». Le bailleur social avait en effet choisi de bannir les images de rendu des concours d'architecture, privilégiant la maquette blanche, laquelle permettait selon lui un jugement « avec plus d'objectivité ». Ce débat est ainsi ancré dans la réduction de l'architecture à son image au détriment de ses autres qualités spatiales et tourne autour de l'idée de la séduction des images qui impliquerait une forme de « tromperie ». La conclusion de ce débat, selon le compte-rendu de Marie-Madeleine Ozdoba, architecte de formation et chercheuse en études visuelles, est que :

83. *Ibid.*, p.181.
84. *Ibid.*

« le problème, ce n'est pas l'image, mais le mensonge[85] ». Avec les images de rendus « photo-réalistes » s'ancre en effet l'idée d'une image d'architecture entièrement fidèle à ce qui sera construit dans le futur, avec la possibilité de superposer parfaitement ces images à la photographie du bâtiment réalisé. Ainsi, plus les images ont recours à des technologies de représentation « photo-réaliste », plus elles font naître des débats sur le mensonge des images. Ces images de rendu appartiennent également à un langage de l'image promotionnelle et publicitaire, puisqu'elles sont conçues comme des images de commandes à destination d'un client et/ou comme des images de concours qui doivent convaincre. L'image d'architecture est une fiction, mais avant tout une promesse[86] et c'est en ce sens qu'elles sont accusées de « tromperie » ou encore de « manquer d'objectivité ». C'est dans cette compréhension du mensonge que vont parfois être analysées les images virtuelles, qui se retrouve par exemple dans l'entretien avec Fabien Duchene* (nous y revenons dans le chapitre 2). Dans une revue de critique d'architecture, l'architecte François Frédéric Muller analyse l'usage de la VR dans un sens similaire : « La 3D virtuelle, c'est aussi l'illusion d'une information brute, non retouchée, qu'on va pouvoir inspecter sous toutes les coutures, pour dénicher la triche, l'oubli ou le mensonge[87] ». L'image VR est donc accusée paradoxalement à la fois d'être « trop » proche du réel puisque qu'elle représenterait à échelle 1 le futur projet, et d'être « trompeuse » puisqu'elle resterait un mensonge.

Ce double caractère d'image promotionnelle et d'image qui souhaiterait être photo-réaliste la place dans une catégorie complexe d'un point de vue de l'esthétique. En associant le jeu vidéo aux technologies de visualisation 3D de l'architecture, l'image vidéoludique est vue comme une nouvelle manière de vendre mais aussi de tromper sur le projet d'architecture. Penser le jeu vidéo dans ce cadre fait donc retomber celui-ci dans des discussions peu fécondes, et le projet de cette thèse n'est pas d'en apporter une réponse, mais de penser cette image en dehors de ce cadre et de ces controverses. De notre point de vue, considérer le jeu vidéo uniquement comme représentation exacte du réel constitue une fausse piste quant à son apport. Mais plus encore, considérer l'image vidéoludique, et notamment les images au style « hyperréaliste », comme renouvelant les questions autour du mensonge

85. Ozdoba Marie-Madeleine, « Couvrez cette image que je ne saurais voir », *Picturing architecture,* Carnet de recherche visuel de Marie-Madeleine Ozdoba, 2012 *[*https://picturingarchitecture.wordpress.com/2012/10/06/couvrez-cette-image-que-je-ne-saurais-voir-2/], consulté le 01 juillet 2025.

86. Voir Gunthert André, « Entre performance et contrat. La promesse des images d'architecture », in Alessia de Biase et Pierre Chabard (dir.), *Représenter: objets, outils, processus*, Éditions de la Villette, Paris, coll. « Études-recherches », 2020, p.29-35.

87. Muller François Frédéric, « Le réel, c'est le virtuel en moins propre », *Le Visiteur*, n° 25, vol. 1, 2020, p.109-120, [https//doi.org/10.3917/visit.025.0104], p.111.

des images constitue de la même manière une fausse piste, car cela reviendrait à dire que plus l'image ajoute des propriétés techniques représentant la « perception naturelle », plus les questions autour du mensonge des images se renouvellent. Toutefois, le questionnement n'évolue pas avec les innovations technologiques, il est déjà présent dans l'image, dans la représentation, un questionnement que l'on trouve déjà au cœur de la philosophie antique.

Réalité du virtuel

Du point de vue opposé, certains chercheurs sur le virtuel argumentent pour une prise en considération de sa « réalité » à travers l'existence « d'objets virtuels ». C'est la seconde voie ouverte par la mise de côté de ce « / » : celle d'un « tout-réel », qui amène par exemple le philosophe David J. Chalmers à s'interroger sur la réalité du virtuel ou à parler d'un « réalisme virtuel[88] », notamment dans ses Petrus Hispanus Lectures en 2016, et qui sera repris entre autres par une tradition de philosophie analytique. Prenant au sérieux le concept de « réalité virtuelle » que d'autres présenteront comme un oxymore, il défend l'idée d'une réalité des objets virtuels, qui sont pour lui des objets numériques caractérisés par une structure de données, en mettant en avant leur rôle dans les « expériences perceptuelles[89] ». Ce faisant, il se positionnant également contre les théories illusionnistes. Vis-à-vis de cette approche, notre positionnement est différent au sens où nous considérons que ce qu'il désigne comme « objets virtuels » est toujours présenté par le biais d'une image – numérique, vidéoludique – et que c'est sur cette image que prend appui l'expérience. Chalmers met quant à lui de côté l'image avec cet argument : « On pourrait suggérer que c'est l'image affichée sur l'écran qui est la base causale en question, mais une simple réflexion montre que cela ne saurait être le cas : plusieurs individus peuvent voir différentes images sur des écrans distincts, tout en percevant le même objet virtuel[90] ». Or, cet argument ne s'oppose pas selon nous à la prévalence de l'image sur l'objet : il n'y a toujours que des images – numériques – de « l'objet virtuel », mais jamais l'objet virtuel en lui-même. La possibilité d'avoir plusieurs images d'un même objet abonde plutôt dans le sens d'une pluralité d'images et d'une pluralité d'expériences associées, et non d'une expérience unifiée d'un objet unique. Il justifie son approche par la suite au travers d'une comparaison avec le cinéma :

---

88. Chalmers David J., « Le virtuel et le réel », *Klēsis Revue Philosophique*, trad. Alexandre Declos et Vincent Granata, n° 52, Objets, œuvres, et mondes virtuels : problèmes esthétiques, 2022 (2016, Petrus Hispanus Lectures), [https://revue-klesis.org/pdf/klesis-52-virtuel-chalmers-le-virtuel-et-le-reel.pdf], p.1.
89. *Ibid.*, p.9.
90. *Ibid.*

> « De nombreuses personnes peuvent voir le même acteur en regardant la télévision sur différents écrans, dans la mesure où l'acteur est la base causale de toutes les images. De même, de nombreuses personnes peuvent voir le même objet numérique en faisant l'expérience de la réalité virtuelle sur différents écrans, parce que cet objet numérique est la base causale de toutes les images. »[91]

Néanmoins, selon l'approche phénoménologique, et plus spécifiquement la compréhension des images par Husserl, Chalmers semble ici confondre objet-image et sujet-image. Ce qui est vu au travers du cinéma, ce n'est jamais directement un acteur, c'est une image – cinématographique – de cet acteur, qui en est le sujet. De la même manière, si on peut concevoir des « objets virtuels », soit des modélisations par exemple, ils ne sont jamais perçus que par le biais de leur représentation, de leur image.

La disqualification de l'image pour désigner les jeux vidéo est ainsi associée à différents arguments. Dans un premier temps, sa qualification en tant qu'image est rejetée de par sa nature informatique, soit l'interdépendance qu'elle entretient avec le code, et donc les nombres et le langage. Nous y reviendrons dans le chapitre 2, mais sa dimension « calculée » ne change pas le fait qu'elle soit fondamentalement toujours dépendante de la perception et donc d'une représentation en tant qu'image. Cette disqualification est ensuite parfois associée à l'argument de l'importance dans le jeu vidéo d'éléments non visuels, notamment audio et haptique. Néanmoins, comme nous l'avons précisé en introduction, lorsque nous parlons d'image vidéoludique, nous parlons d'un continuum audiovisuel, et pas seulement d'image au sens strictement visuel. Cela peut se comprendre de la même manière que, lorsque l'on parle d'une image cinématographique, on comprend également la bande-son, le mouvement de la caméra ou encore le montage – ce que théorise par ailleurs Gilles Deleuze avec *L'image-temps* et *L'image-mouvement*. Dans le cas du jeu vidéo, il s'agit bien d'une image qui intègre en elle-même ses dimensions audiovisuelles, mais également spatiales, ludiques, interactives, etc. Une réflexion similaire peut être menée sur la question de l'haptique. En effet, les sensations haptiques sont aussi présente au sein de l'image et elles peuvent être représentées et ressenties à partir de l'image en elle-même. C'est ce que met notamment en avant le docteur en cinéma et *media studies* Oscar Moralde, analysant l'expérience du jeu vidéo *Dear Esther* (The Chinese Room, 2012) **[vid 1]** :

> « These shifts in perspective are directly connected to the commands that the player issues through the controls; through that connection the landscape in a game gains haptic qualities. This is not merely in the narrow sense of games that use touchscreens or force feed-

91. *Ibid.*

> back, as the term is commonly used in game technology discussions, but also in the sense of "haptic visuality" described by Laura U. Marks, in which the image on the screen becomes something to be grasped. »[92]

La sensibilité haptique est transmise par la main mais elle est donc aussi visuelle. Penser l'image n'exclue donc pas de penser les sensations haptiques, et la manière dont elles sont intégrées ou incorporées dans l'image. Deux arguments pourraient néanmoins être opposés à la conception des jeux vidéo par l'image. Tout d'abord, il existe des jeux vidéo qui n'ont pas d'images, et utilisent uniquement le son. Toutefois, il s'agit de propositions limites, particulières et assez rares. Le fait que ces jeux se présentent comme exceptions notoires ne font que renforcer la présence quasi systématique de l'image dans le jeu vidéo. Ensuite, il existe des jeux vidéo qui ne sont constitués que de texte. Ici, il faudrait s'aventurer sur la délicate différenciation entre texte et image, que les poètes surréalistes se sont entre autres employés à questionner de diverses manières. Jacques Rancière, dans *Le partage du sensible*, rapproche par ailleurs les deux pour mieux les opposer au mode de transmission oral[93]. Nous pouvons tout de même préciser que le texte affiché à l'écran n'est pas strictement le même que le texte du code : il y a donc une transformation qui peut être apparentée à une mise en image (ne serait-ce que par le choix de la typologie, la mise en page du texte, etc.). Le terme d'« affichage » (*display*) se retrouve par ailleurs dans l'Affichage Tête Haute (*Head Up Display*), qui désigne les informations majoritairement textuelles inscrites en périphérie de certaines images vidéoludiques, renseignant généralement des paramètres liés au *gameplay*. Le texte fait donc partie intégrante de l'image.

Enfin, dans les *game studies*, la position du chercheur Jesper Juul est en partie tournée autour de cette question. Celui-ci qualifie en effet les jeux vidéo d'« *half-real* » (à moitié réel), en ce qu'ils contiennent des règles du jeu qui sont « réelles »[94]. Cette position est prise pour mettre en avant l'importance des règles vis-à-vis des autres éléments qualifiés comme fictionnels. Néanmoins, il nous semble que le fait que l'interaction avec l'image vidéoludique soit codée par des règles spécifiques ne donne pas aux jeux vidéo un caractère plus « réel » que d'autres objets fictionnels, mais spécifie

92. « Ces changements de perspective sont en lien direct avec les commandes que le joueur donne à l'aide du contrôleur ; grâce à cette connexion, le paysage d'un jeu acquiert des qualités haptiques. Non au sens étroit des jeux qui utilisent des écrans tactiles ou un *feedback* forcé, comme le terme est couramment utilisé dans les discussions sur la technologie des jeux, mais au sens d'une « visualité haptique » décrite par Laura U. Marks, dans laquelle l'image à l'écran devient quelque chose qui peut être saisi. » Moralde Oscar, « Haptic Landscapes: Dear Esther and Embodied Video Game Space », *Media Fields Journal*, nº 8, 2014.

93. Rancière Jacques, *Le Partage du sensible : Esthétique et politique*, La Fabrique, Paris, 2000.

94. Juul Jesper, Half-real: video games between real rules and fictional worlds, First MIT Press paperback edition, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2011.

simplement une manière de manipuler et d'interagir avec cette image particulière. Nous considérons ainsi les images vidéoludiques comme *avant tout* des images. Leurs dimensions relationnelles et spatiales naissent alors selon nous principalement de leur manipulation et de leur interprétation, nous y reviendrons. De ce point de vue, les objets et les espaces qui les composent n'existent pas *réellement* en dehors de leur perception, de manière autonome dans un virtuel dissociable des images qui les représentent. Roberto Diodato adopte quant à lui une posture plus nuancée, parlant de « corps-image » et de « corps virtuel » en proposant cette définition : « n'importe quel objet-image actuellement et communément visible sur l'écran d'un ordinateur, et qui dans l'interaction, se modifie et se constitue en évènement spécifique[95] ». Il admet donc un caractère hybride qui serait spécifique aux images numériques interactives. Le « corps virtuel » se différencie de par la nécessité de son actualisation dans l'(inter)action et sa réalisation dans la manipulation de l'image, ce qui lui donne son caractère d'évènement. Diodato précise également plus loin :

> « [L]'image digitale n'est pas seulement image-de, autrement dit *mimesis* d'une chose ou d'une image, et c'est pourquoi elle n'a pas une essence de simulacre; du reste [...] elle n'est ni une icône ni une image originale, mais elle est plutôt à entendre comme une forme génético-relationnelle particulière. C'est pourquoi l'image digitale, dans sa caractérisation la plus forte, n'est pas à proprement parler une image mais un "corps-subtil", une entité hybride objet-image, et son apparence, son exister comme image est par essence interactif. »[96]

Aussi, pour Diodato, ce qui caractérise l'image virtuelle dans son aspect esthétique, ce n'est pas qu'il y aurait derrière cette image des objets qui pourraient être qualifiés de virtuel, mais qu'elle se réalise dans une relation et un évènement. Nous sommes plus proche de cette compréhension. Toutefois, nous n'allons pas jusqu'à considérer l'image comme « corps » au sens utilisé par Diodato, notamment car celui-ci pourrait porter à confusion dans le cadre de cette recherche. Nous gardons plus simplement le terme « image », qui est donc l'approche que nous prenons pour analyser les jeux vidéo. Ce qui importe alors dans cette image, ce n'est pas son caractère « virtuel » ou constituant une « réalité intermédiaire », ce sont ses possibilités d'interaction et ce qu'elles impliquent au niveau de l'expérience. Et cette particularité est déjà contenue dans l'image, il s'agit d'une propriété de l'image.

95. Diodato Roberto, *op. cit.*, p.13.
96. *Ibid*., p.71-72.

Ainsi, la manière dont nous pensons les espaces vidéoludiques ne correspond pas à un monde détaché du « réel » dans lequel il serait possible d'entrer et de sortir, mais plutôt comme une forme d'image rejoignant un ensemble de représentations et s'inscrivant dans la continuité d'autres formes artistiques et médiatiques. Penser en dehors de cette distinction symbolisée par l'opposition réel/virtuel ne signifie pas penser un tout-virtuel et un monde d'illusion, ni une réalité des objets virtuels, mais une « matérialité » des espaces du jeu vidéo au sens où ils se présentent sous la forme d'images qui peuvent être perçues. La « virtualité » ou la « réalité » des espaces vidéoludiques n'a selon nous ni plus ni moins de sens que la « réalité » ou la « virtualité » d'autres représentations : il s'agit simplement d'objets qu'il est possible d'expérimenter d'une certaine manière. Nous nous interrogeons donc plutôt sur la nature de ces expériences produites par l'image – numérique, vidéoludique – et sa manipulation au travers d'un écran et d'un dispositif de contrôle. Le terme de virtuel évoquant ainsi des catégories qui ne nous aident pas à penser clairement les images vidéoludiques ou les architectures de jeux vidéo, nous ne l'employons pas dans cette thèse. Sortir de cette dichotomie réel/virtuel n'est pas forcément aisé tant elle infuse nos imaginaires, mais c'est un pas nécessaire pour faire surgir d'autres dimensions plus caractéristiques et intéressantes des images vidéoludiques aujourd'hui.

Pauvreté de l'expérience

Une fois cette question de la virtualité éclaircie, revenons alors aux premières critiques évoquées, qui décrivent une expérience appauvrie. En les considérant comme images et comme représentations, le jeu vidéo ne se trouve plus dans cette tension entre réel et virtuel, mais il se trouve du côté de l'esthétique et de la mise en forme du sensible. Concernant le nombre réduit de sens que l'image vidéoludique peut mettre en jeu, il s'agit évidemment de quelque chose dont les concepteur·rice·s de jeux vidéo sont conscient·e·s et avec lesquels ils vont travailler et jouer, considérant cet aspect comme une caractéristique du médium. Iels ne pensent pas cet aspect réduit comme une « pauvreté » mais comme une contrainte avec laquelle concevoir. L'image vidéoludique est alors pensée pour elle-même, composée à partir de ses caractéristiques, et non uniquement dans une volonté de représentation exhaustive du « réel ». L'un des enquêté·e·s, Vincent Levy*, synthétise très bien cette idée :

> « [T]u vas avoir les sons, tu vas visualiser éventuellement la marmite sur le feu, etc., mais oui, t'auras pas l'odeur, t'auras pas la tem-

> pérature, etc. Ça c'est normal, c'est [rires], c'est le medium qui veut ça. Et puis de toutes façons c'est pas le but de tout retranscrire. »[97]

L'image vidéoludique est donc bien conçue comme un médium, auquel correspond un ensemble de codes de représentation, qui se sont transformés et stabilisés avec le temps mais qui témoignent aussi de choix exprimés par les concepteur·rice·s. Nous pensons que ce sont justement ces choix de représentation, le travail avec une image non exhaustive et conservant une distance avec le « réel », qui leur donnent ce caractère « d'étranges reflets » des expériences et pratiques architecturales. Il s'agit de la direction que nous avons prise pour cette thèse. Gareth Damian Martin*, un·e enquêté·e, se positionne aussi très clairement :

> « Because landscape is a very felt space and, I mean, in a way, it kinds of feels like often the way people talk about games is… Because we have this incredibly aestheticize relationship to space, and landscape and things, we discount spatial and physical experience. And so all this idea that VR could somehow create a, you know, believable space seems absurd to me, because it's missing so many aspects of what a space actually is. It's not like a space. The difference between a space and a video game, false spaces and real spaces is not just when I move my head, it does move also, you know. There's so many more things we're missing from the picture than that! […] That's what I often find with people from architecture, people always want to kind of say to me, like: "oh, we're getting closer! Videogame spaces, virtual spaces, is it becoming real or?" and it's like: "Well no, it's so far away!" Just because we put the screen here [met sa main devant sa tête] doesn't make it any less of a screen, you know. So, I think I'm much more interested in connecting it to history of images of spaces than I am in saying, like: "oh, it's like I'm there or it's like spatial experience for real." »[98]

Pour iel, l'aspect « ressenti » du paysage intègre ainsi un ensemble d'expériences qui ne sont pas transmises par l'image vidéoludique. Cette distance avec l'expérience de l'architecture et du paysage, le fait qu'il ne

97. Entretien avec Vincent, 24/02/2021.

98. « Parce que le paysage est un espace qui est vraiment ressenti et, je veux dire, en un sens, j'ai un peu l'impression que souvent la manière dont les gens parlent des jeux, c'est… Parce que nous avons cette relation incroyablement esthétisée à l'espace, au paysage aux choses, nous mettons de côté l'expérience physique et spatiale. Et donc toute cette idée que la VR pourrait quelque part créer un espace, tu sais, crédible, me semble absurde, parce qu'il manque tellement d'aspects de ce qu'est réellement un espace. Ce n'est pas équivalent à un espace. La différence entre un espace et un jeu vidéo, entre de faux espaces et de vrais espaces, ce n'est pas simplement quand je bouge la tête, ça bouge aussi, tu sais. Il y a tellement de choses qui manquent ! […] C'est ce que je constate souvent avec les gens qui viennent de l'architecture, les gens veulent toujours me dire, en gros : "oh, on se rapproche ! Les espaces vidéoludiques, les espaces virtuels, ça devient réel, non ?" et en fait : "Non, on en est encore si loin !" Ce n'est pas parce qu'on a mis l'écran ici qu'il est moins un écran, tu sais. Donc, je suis beaucoup plus intéressé·e par les liens avec l'histoire des images d'espaces que de dire : "oh, c'est comme si j'y étais ou c'est comme si c'était une expérience spatiale réelle." » Entretien avec Gareth, 09/12/2021

s'agit pas de s'en rapprocher le plus possible mais de créer une image avec une expérience spécifique, est ce qui forme la spécificité de l'image vidéoludique selon notre approche.

Le rejet fort des images numériques et l'enthousiasme débordant pour la représentation calquant le « réel » correspondent ainsi aux deux faces d'une même médaille, celle de la dichotomie réel/virtuel. Par ailleurs, le discours d'une image « réelle » ou « réaliste » correspond aussi à une rhétorique de l'objectivité qui invisibilise les choix et les partis pris dans l'image. En effet, la qualification d'« hyperréalisme » ou de « photoréalisme » tend à mettre en avant une soit-disant neutralité ou objectivité de l'image, qui dissimule en fait des choix et des démarcations. Par exemple, de nombreuses perspectives « photoréalistes » produites par des agences d'architecture européennes ou nord-américaines, qui se veulent « objectives » et proches de la future réalité construite, montrent principalement des personnes blanches. Bien que cela ne soit pas forcément une démarche consciente, cette représentation forme un imaginaire spécifique des lieux ou de la ville. Ainsi, considérer l'image vidéoludique sous l'angle du réel/virtuel peut tendre vers cette même rhétorique, comme nous le verrons aussi dans le chapitre 2. De la même manière que l'objectivité scientifique est déconstruite par Donna Haraway[99], l'objectivité mise en avant par ces représentations hyperréalistes semble donc devoir être déconstruite et, dans cette thèse, nous étudions plutôt des images vidéoludiques qui mettent en avant leurs perspectives partielles. Cependant, la notion de virtuel est corollaire d'une seconde notion, celle de « simulation », que nous allons à présent resituer.

99. Harraway Donna, « Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective », *Feminist Studies*, n° 3, vol. 14, 1988, p.575-599.

1.2 Simulation/simuler : Entre imitation trompeuse et reproduction scientifique

En effet, Stéphane Vial, dans sa déconstruction du virtuel comme notion philosophique et technologique, qualifie le « virtuel des informaticiens » de simulationnel[100] : les images « virtuelles » seraient alors plutôt des images qui simulent des espaces. De manière plus générale, ce terme est souvent utilisé en lien étroit avec l'idée du virtuel, faisant partie de sa définition ou présenté comme équivalent ou encore alternative. Du côté de la recherche sur le jeu vidéo, ce terme intervient également dès les années 2000, comme élément de défintion. Espen Aarseth, chercheur norvégien en littérature et figure importante des *games studies*, définit par exemple en 2004 les jeux vidéo au travers de la formule « l'art de la simulation[101] ». Ce terme est mis en avant par Aarseth afin de réaffirmer sa posture de ludologue, dans la même perspective que Jesper Juul, et il l'oppose à la fois au terme « interactivité » et aux approches du jeu vidéo par la fiction et la narration. La simulation est ce qui permet pour lui de différencier le jeu vidéo des fictions littéraires ou cinématographiques, puisque celui-ci demande des joueur·euse·s manipulation, reconfiguration et expérimentation. Cependant, la notion de simulation qu'il emploie est comprise de manière très large, intégrant également des instruments de projet dans le domaine de l'architecture (CAO) et de l'urbanisme. Cette compréhension très large nous pose alors problème au regard de notre question, la représentation des expériences architecturales dans l'image vidéoludique. Utiliser ce terme consisterait en effet à décrire le rapport entre architectures vidéoludiques et architectures « physiques » comme étant de l'ordre de la simulation. Or, la notion de simulation appliquée au jeu vidéo mobilise différentes définitions – allant de l'image comme simulacre à la reproduction exacte par un modèle informatique – qui non seulement la rendent imprécise et ambiguë, mais impactent également l'analyse des images vidéoludiques et des expériences. Il s'agit selon nous d'une compréhension des architectures vidéoludiques qui est, sinon erronée, du moins peu féconde.

100. Vial Stéphane, « Contre le virtuel : une déconstruction », op. cit., p.180.

101. Aarseth Espen, « Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation », in Noah Wardrip-Fruin et Pat Harrigan (dir.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, MIT Press, 2004, p.45-55, p.52.

Une tension entre imitation et modélisation dynamique

La notion de simulation peut être associée à deux grandes acceptions : *avec* idée de tromperie ou *sans* idée de tromperie. Le jeu vidéo, en tant que programme informatique, est souvent présenté comme simulation selon la deuxième acception (*sans* idée de tromperie) mais l'usage du terme pour désigner une image ne peut empêcher une évocation de la première acception (*avec* idée de tromperie). On retrouve par ailleurs encore cette définition dans des textes actuels, comme en 2021 chez le docteur en sciences de l'art Pascal Krajewski, ingénieur de formation, qui fait (de nouveau) du jeu vidéo « l'art de la simulation » : « Simuler consistera d'abord à produire des univers phénoménologiques irréprochables pour la sensibilité humaine, une *invention des apparences* inouïe[102] ». Il y a donc bien de nouveau chez Krajewski l'idée d'un rapprochement du réel, d'une reproduction à la fois exacte et pourtant entièrement une apparence. Ce discours est également au cœur d'une partie de la création de jeux vidéo, un argument de vente pour les plus grosses productions vidéoludiques (industrie du AAA). Néanmoins, la création vidéoludique ne se résume pas à cet objectif, et de nombreux et nombreuses concepteur·rice·s de jeux vidéo choisissent d'autres approches. Par ailleurs, la formule de « phénoménologique[ment] irréprochable pour la sensibilité humaine » semble également peu défendable ni ne décrivant spécifiquement ce qui advient dans la pratique du jeu vidéo. Nous avons déjà évoqué le fait que le leurre et la tromperie, liés en partie à la question de l'illusion, ne constituent pas des pistes convaincantes pour traiter du jeu vidéo et de son expérience. Il n'y a pas une volonté explicite de tromper, ne serait-ce que les sens, mais de représenter et d'évoquer. Le joueur ou la joueuse sait qu'iel est en face d'une image. Utiliser le terme de simulation, c'est ainsi faire référence à une rhétorique du vrai et du faux, de la contrefaçon, ce qui nous semble une compréhension réduite du jeu vidéo.

La confusion entre les deux acceptions de la simulation (avec ou sans idée de tromperie) se retrouve également dans l'une des définitions de l'ouvrage de Lev Manovich sur les nouveaux médias :

> « 5. Illusionnisme visuel *versus* simulation [...]. L'illusionnisme se rapporte ici à la fois à la représentation et à la simulation au sens où ces termes sont utilisés dans la section « L'écran et l'utilisateur ». L'illusionnisme combine donc des techniques et des technologies traditionnelles visant à créer une ressemblance visuelle de la réalité : peinture perspective, cinéma, panoramas, etc. La simulation a trait à diverses méthodes informatiques de modélisation d'aspects de la réalité existant au-delà de l'apparence visuelle :

102. Krajewski Pascal, « L'artiste pantocrator : le créateur de jeu vidéo au travail », *Appareil*, n° 23, 2021, [https//doi.org/10.4000/appareil.4164], p.3.

> mouvement d'objets physiques, changement de formes affectant avec le temps les phénomènes naturels (surface de l'eau, fumée), motivations, comportements parole et compréhension du langage chez les êtres humains. »[103]

Aussi, bien qu'il différencie dans un premier temps simulation et représentation, ils sont regroupés ici sous la même idée de l'illusionnisme et d'un objectif de ressemblance de la réalité. Si les techniques des arts traditionnels sont associées à un « illusionnisme visuel », la simulation est associée à la modélisation informatique de comportements qui participent à cet illusionnisme. Cette idée de simulation est ainsi très fortement liée à la machine, à l'ordinateur, au programme et à l'informatique, ainsi qu'à une conception mathématique du terme, ce qui tendrait plutôt vers une compréhension de la simulation sans idée de tromperie, se présentant comme une simulation. Le chercheur finlandais Veli-Matti Karhulahti démêle en ce sens dans une conférence de 2014 intitulée « Do Computer Games Simulate, After All? Reconsidering *Virtuality* » les différences entre la conception philosophique de la simulation et celle considérée par les chercheur·euse·s en *game studies*[104]. La principale différence réside dans la finalité de la simulation, qui est effectuée dans le premier cas dans une perspective instrumentale, associant des protocoles expérimentaux afin d'étudier un phénomène spécifique. La simulation permet de reproduire les conditions d'un phénomène sinon difficilement appréhendable afin de le tester et de l'étudier, ce qui n'est pas le cas du jeu vidéo, dont la finalité n'est pas instrumentale. Toutefois, malgré l'absence de finalité instrumentale et une utilisation qui ne réfère ni directement à la tromperie, ni à l'exactitude scientifique, le terme de simulation reste pourtant. Ce qu'indique Karhulathi, c'est que les *game studies* – notamment par le biais d'Aarseth – vont donner à ce terme un sens encore différent :

> « In computer game research, […] the original idea of simulation as *imitation* and *counterfeiting* got soon replaced by the idea of simulation as general *structuring* or dynamic modeling; a designation that has little in common with the original notion of simulation as an imitative and deceitful act. »[105]

---

103. Manovich Lev, *Le langage des nouveaux médias*, *op. cit.*, p.79.

104. Karhulahti Veli-Matti, « Do Computer Games Simulate, After All? Reconsidering Virtuality », *The Philosophy of Computer Games Conference*, Istanbul, Turquie, 2014, [https://gamephilosophy.org/wp-content/uploads/confmanuscripts/pcg2014/Karhulahti-2014.-Do-Computer-Games-Simulate-After-All.-PCG2014.pdf].

105. « Dans la recherche sur les jeux informatiques, […] l'idée d'origine de la simulation comme *imitation* et *contrefaçon* a vite été remplacée par l'idée de la simulation comme *structuration* générale ou modélisation dynamique ; une définition qui a peu en commun avec la notion originelle de la simulation comme acte d'imitation et de tromperie. » *Ibid.*, p.4.

Le mot est donc utilisé pour qualifier le jeu vidéo de modèle numérique pouvant être manipulé, transformé, etc., impliquant donc une action de la joueuse ou du joueur. Il y a ainsi un glissement de sens du terme, qui n'est plus rattaché à ses définitions d'origine. Toutefois, le choix de ces chercheurs en *game studies* – et notamment Aarseth puis Gonzalo Frasca et Jesper Juul à sa suite – de mettre en avant ce terme de simulation est fait dans une perspective singulière. Selon cette approche, les jeux vidéo constitueraient en effet une catégorie spécifique, au sens où ils ne seraient ni de l'ordre du « réel », ni du domaine de la fiction (*half-real*). Dans un article de 2007, Aarseth indique notamment ceci :

> « The bullets in a game of *Counter-strike* are not real bullets, but neither are they fictional. The virtual bullets in *JFK Reloaded*, while simulating the bullets that killed the real JFK, are not ontologically different from any other virtual bullets with the same properties. Are they documentary bullets? Yes, but no more so than the other virtual bullets. »[106]

Aussi, pour Aarseth, les propriétés et les effets de certains objets virtuels les placent dans un statut ontologique particulier. Ce caractère décrit comme non-fictionnel est également mis en avant par les réalistes du virtuel dans la lignée de Chalmers, afin d'argumenter d'effets causés par des objets virtuels et non par leurs images. Cependant, dans le cas d'Aarseth, cette mise de côté de la fiction va de pair avec une mise de côté de la narration et d'une analyse culturelle des représentations au profit d'une focalisation sur le *gameplay* et les règles du jeu. Il s'agit d'une opposition qui a caractérisé le débat des *games studies* à la fin des années 1990 et au début des années 2000, et qui se retrouve aussi de manière très claire chez Frasca, étudiant d'Aarseth, qui signe en 2004 un article intitulé « Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology ». Or, cette opposition est aujourd'hui dépassée dans les *games studies*, et les chercheur·euse·s sur le jeu vidéo pensent aujourd'hui plutôt leur objet comme complexe et hybride, ainsi qu'une évolution de la narration au travers de cet objet[107]. La définition de la simulation proposée par Frasca – « to simulate is to model a (source) system through a different system which maintains to somebody some of

106. « Les balles dans un jeu de *Counter-strike* ne sont pas des balles réelles, mais elles ne sont pas non plus fictives. Les balles virtuelles dans *JFK Relaoded*, tout en simulant les balles qui ont tué le vrai JFK, ne sont pas ontologiquement différentes des autres balles virtuelles ayant les mêmes propriétés. S'agit-il de balles documentaires ? Oui, mais pas plus que les autres balles virtuelles. » Aarseth Espen, « Doors and Perception: Fiction vs. Simulation in Games », *Intermédialités : histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques / Intermediality: History and Theory of the Arts, Literature and Technologies*, nº 9, 2007, p.35-44, [https//doi.org/10.7202/1005528ar], p.39.

107. À ce sujet et pour un résumé du conflit entre « narratologues » et « ludologues », voir notamment l'ouvrage de Fanny Barnabé, *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*, Presses universitaires de Liège, Liège, coll. « Culture contemporaine », 2018.

the behaviors of the original system[108] » – est représentative de l'ambiguïté autour de ce terme, puisqu'elle est très marquée par les sciences de l'informatique, notamment au travers de l'usage des termes de système et de modélisation, mais que la suite de sa réflexion est ancrée dans les sciences du jeu et une réflexion autour des règles du jeu. Ce faisant, le passage par le terme de simulation semble presque superflu ou artificiel, ou encore un substitut pour parler de système de règles.

Mathieu Triclot, dans un chapitre d'ouvrage dédié à la notion de monde en lien avec le jeu vidéo[109], propose, à partir de la théorie de la fiction du philosophe Jean-Marie Schaeffer, une définition des jeux vidéo comme constituant un enchâssement spécifique entre une conception de la modélisation en tant que fiction (modèle mimétique fictionnel analogue) et une conception informatique et scientifique de la modélisation (modèle mimétique homologue). Il y aurait donc dans le jeu vidéo à la fois quelque chose de l'ordre de la ressemblance (fictionnelle) et quelque chose de l'ordre de la reproduction à l'identique. Il donne notamment en exemple pour le second cas le moteur physique gérant les déplacements des éléments à l'écran ou le rendu de la lumière, ce qui se rapproche quelque part de la description de Lev Manovich. Cependant, la question se complique lorsqu'elle est posée à l'architecture : de quelle conception celle-ci tient-elle ?

Concernant l'architecture, Aarseth différencie dans le jeu vidéo une porte interactive d'une porte non interactive, désignant la première comme étant de l'ordre de la simulation, la seconde comme de l'ordre de la fiction[110]. Mais cette distinction ne semble pas porter beaucoup de sens du point de vue de l'expérience de l'architecture, de questions d'images et de spatialité de manière générale. Non pas que la différence entre une porte qui peut être ouverte et une porte qui reste fermée soit insignifiante, mais cette idée est difficilement généralisable à d'autres éléments architecturaux tels que les murs ou les toits, à moins de considérer l'ensemble comme une fiction. Or, l'architecture vidéoludique est par ailleurs également considérée comme une simulation en tant que modélisation numérique – nous le verrons plus en détails dans le chapitre 2. Il semble ainsi que, depuis notre approche traitant de l'image et de l'expérience, la question de la fiction soit secondaire, puisqu'elle évoque des débats assez vastes (notamment sur la différence

108. « simuler, c'est modéliser un système (source) à travers un système différent qui conserve pour une personne quelques comportements du système d'origine » Frasca Gonzalo, « Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology », in Mark J. P. Wolf et Bernard Perron (dir.), *The Video Game Theory Reader*, 1re éd., Routledge, 2004, p.221-236, p.223.

109. Triclot Mathieu, « Chapitre 1. Que font les jeux vidéo à la fiction ? », in Martin Buthaud et Franck Varenne (dir.), *Mondes virtuels et jeux vidéo*, Éditions Matériologiques, coll. « Modélisations, simulations, systèmes complexes », 2024, p.23-44.

110. Aarseth Espen, « Doors and Perception: Fiction vs. Simulation in Games », *op. cit.*

entre documentaire et fiction) qui ne touchent pas au cœur du problème posé par le rapprochement entre image et simulation. La différence entre porte interactive et porte non interactive n'apparaît alors pas comme une question d'opposition entre fiction et simulation, mais comme une question de pouvoir d'agir permis ou non par un système vis-à-vis d'un modèle numérique.

Précisions cette compréhension de la simulation. L'approche Baudrillardienne de la simulation présente celle-ci comme le troisième ordre du simulacre, c'est-à-dire ne tenant plus de la contrefaçon mais de « l'hyperréel[111] », ne constituant plus une imitation ou une parodie mais un produit de synthèse généré à partir de modèles mathématiques. Ce qui a lieu avec la simulation selon lui, c'est donc une « liquidation de tous les référentiels[112] » : il n'y a plus de référent, ni donc d'imaginaire, de représentation ou même de fiction, puisqu'elle est sans rapport à un « réel », autogénératrice et précédent le monde. Baudrillard parle notamment de « précession des simulacres[113] » et considère que les modèles font disparaître la distance, l'écart avec le monde sur lequel sont fondées les images. Cependant, Gonzalo Frasca parle bien d'un « système source » dont plusieurs comportements sont reproduits, ce qui n'est pas compatible avec la définition Baudrillardienne. En ce sens, le jeu vidéo pensé comme simulation simulerait un référent architectural, assimilé au « réel » et à un modèle dont on pourrait alors vérifier l'écart avec ce réel, ce qui s'apparente au domaine de l'imitation. Quéau, quant à lui, parle d'interdépendance entre les images et les modèles logico-mathématiques qui les génèrent[114]. Pour Quéau, en effet, les images « virtuelles » – pour lesquelles il préfère au terme de représentation utiliser celui de simulation – contiennent à la fois du sensible et de l'intelligible, et forment des idées mises en modèles. Les images constituent alors des médiations de modèles théoriques, et doivent selon lui permettre de retourner à ce modèle, de déceler l'intelligible derrière le sensible. Ainsi, la question sous-jacente qui se pose est alors, concernant l'architecture, de ce qui est simulé dans le jeu vidéo : quel serait dans l'architecture le « système source » dont parle la définition de Frasca ? Autrement dit, quel est le rapport à un référent architectural dans le jeu vidéo ?

L'application de cette approche aux architectures vidéoludiques pose problème en ce qu'elle semble enfermer l'image de jeu vidéo dans un rapport à la logique, aux nombres et aux mathématiques. La conception de

111. Baudrillard Jean, *op. cit.*, p.10.
112. *Ibid.*, p.11.
113. *Ibid.*, p.10.
114. Quéau Philippe, *Le virtuel*, *op. cit.*

cette image du point de vue simulationnel associerait alors l'architecture à une série de propriétés qui pourraient être réduites à des formules mathématiques et calculées. Or, selon nous, l'architecture n'est pas assimilable à un système ou un modèle mathématique qui pourrait être reproduit à l'identique. En prenant cette proposition de manière littérale, trois hypothèses peuvent toutefois être identifiées : soit il s'agit de l'espace qui est simulé, soit il s'agit de l'architecture, soit il s'agit de l'expérience en elle-même. S'il s'agit « seulement » de l'espace, alors l'architecture vidéoludique est d'un autre ordre que la simulation et se rattache plutôt à la représentation. Dans cette hypothèse, la spatialisation est simulée et les volumes sont identifiés comme des représentations d'architecture. Les architectures vidéoludiques seraient alors à considérer comme une association complexe de simulation et de représentation, en constituant un mélange hybride. Cependant, du point de vue de l'image et de l'expérience, il semble difficile de concevoir une expérience différenciée de l'architecture et de l'espace, puisque l'expérience de l'architecture est fondamentalement spatiale.

Si nous considérons que c'est l'architecture qui est simulée, y compris dans sa dimension spatiale, alors la simulation intègre certaines propriétés architecturales, comme par exemple la gestion de la lumière – si tant est qu'elle soit considérée comme une propriété de l'architecture en elle-même – ou la qualité des matériaux. Nous verrons cependant dans le chapitre 3 que le traitement réservé à ces éléments dans les jeux vidéo que nous étudions est éloignée d'une conception d'une simulation mimétique et plus proche d'un travail de composition. La notion de simulation pose alors problème car elle implique un paramètre d'exactitude et de reproduction, ce qui est peu le cas de la création de jeux vidéo, qui propose en effet une image intégrant ses propres codes. Au contraire, nous concevons cette image comme un moyen d'expression et de représentation, que le terme de simulation n'exprime pas. Ce qui nous intéressera plutôt, ce seront bien les choix esthétiques des créateur·rice·s de jeu vidéo, notamment en termes architecturaux, et la manière dont iels gèrent cette distance et dialoguent avec les architectures. Par ailleurs, l'idée de « simulation » est très peu présente dans les discours des enquêté·e·s : il ne s'agit pas d'un terme mis en avant ni d'une volonté des développeur·euse·s. Certains se positionnent même explicitement contre, comme par exemple Dhruv Jani*, qui ne souhaite pas simuler des lieux existants. Nous développons son approche à plusieurs endroits de la thèse. Si la mention d'un référent ou d'une inspiration est présente, il ne s'agit pas de simuler ce référent au sens d'une reproduction exacte, mais

plutôt d'une réflexion autour de la représentation – non pas au sens projectif de l'architecture mais au sens esthétique, impliquant donc des choix et des transformations.

Simulation des expériences

Il nous faut toutefois traiter l'argument selon lequel, suivant la définition de Frasca, il s'agit de l'expérience de l'espace et de l'architecture qui est simulée. Celui-ci met en effet l'emphase sur la notion de « *behavior* », que l'on peut traduire comme comportement et qu'il définit comme réaction à des stimulis. Ce serait alors par la simulation d'un déplacement dans l'espace que l'architecture et son expérience deviendraient en elle-même simulées. Dans le jeu vidéo, l'utilisation du terme de simulation semble en effet également provenir du « simulateur de vol », qui témoignent d'une approche différente de la notion de simulation. Les jeux en vue à la première personne – auxquels une partie importance du corpus appartient – ont d'ailleurs été considérés dans les *game studies* comme se rapprochant de la perspective des simulateurs de vol. Cette comparaison est faite notamment par Günzel, dans des articles de 2008 et 2009[115], qui choisit cette approche de la simulation pour décrire l'image vidéoludique comme « image de simulation ». Toutefois, cette comparaison mérite un approfondissement, et notamment une compréhension de l'expérience recherchée à travers le simulateur de vol. Affichant l'intention directe de mettre le joueur ou la joueuse à la place d'un pilote d'avion, l'expérience proposée semble intégrer deux éléments importants : d'une part la difficulté de manœuvrer un avion, l'action de pilotage en lui-même ; d'autre part les « sensations de vol ». Les descriptions commerciales des jeux de simulation de vol le montrent assez bien, comme dans cet exemple de *Microsoft Flight Simulator X* sur Steam :

> « Prenez les commandes d'avions tels que le 747 jumbo jet, le Hornet F/A-18, le Mustang P-51D, l'hélicoptère EH-101 et bien d'autres – un avion pour tous les styles de vols et d'aventure. Sélectionnez votre lieu de départ, réglez l'heure, la saison et la météo. Décollez de l'un des 24 000 aéroports et plus encore et explorez le fabuleux monde de l'aviation qui a fasciné et fait voyager des millions de fans des quatre coins de la planète. »[116]

---

115. Günzel Stephan, « Die Realität des Simulationsbildes. Raum im Computerspiel », *Die Realität des Imaginären : Architektur und das digitale Bild ; 10. Internationales Bauhaus-Kolloquium Weimar 2007*, vol. 120, 2008, coll. « Schriften der Bauhaus-Universität Weimar », p.127-136 ; Günzel Stephan, « Simulation und Perspektive. Der bildtheoretische Ansatz in der Computerspielforschung », in Matthias Bopp, Rolf F. Nohr et Serjoscha Wiemer (dir.), *Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung*, Lit, Münster, coll. « Medien'Welten », p.331-352, 2009.

116. Extrait de la description du jeu *Microsoft Flight Simulator X: Steam Edition* (Microsoft Game Studio, 2006) sur la plateforme Steam [https://store.steampowered.com/app/314160/Microsoft_Flight_Simulator_X_Steam_Edition/], consulté le 1 juillet 2025.

La simulation qu'offre le simulateur de vol implique donc bien la reproduction de types d'avion spécifique, de leurs commandes et leurs « styles de vol » avec précision **[fig 1]**. Il s'agit aussi d'une expérience du 'maître du temps', permettant le réglage de « l'heure, la saison et la météo », où l'environnement et les conditions de vol sont maîtrisées et décidées par le joueur ou la joueuse. Enfin, il y a donc bien l'idée de « prendre les commandes » d'un appareil technique, puis de « décoller » et de « voler ».

La transposition de cette compréhension aux jeux en vue à la première ou à la troisième personne semble néanmoins compliqué. Tout d'abord, les conditions météorologiques ou environnementales sont rarement laissées au choix des joueur·euse·s, et d'ailleurs souvent fixes. Ensuite, il n'y a pas de représentation d'un appareil technique dont il faudrait apprendre à maîtriser les commandes ou les manœuvres, puisque la vue à la première personne évoque le point de vue d'un corps, souvent humain, se déplaçant majoritairement à pied. Il serait possible, en étendant quelque peu cette compréhension de la simulation, d'appliquer cette maîtrise d'un appareil complexe à la maîtrise des déplacements d'un corps humain, pouvant être tout aussi complexes. Cependant, si les déplacements en vue à la première personne nécessitent également dans un premier temps un apprentissage et une prise en main, la maîtrise technique de la marche ne constitue pas le cœur de ces jeux. C'est notamment, il nous semble, selon cette compréhension quelque peu étendue qu'a été rapproché *Death Stranding* (Kojima Productions, 2019) du simulateur de vol. Dans ce jeu, il s'agit de déplacer le personnage incarné dans un environnement à la topographie variée en transportant des colis, et de gérer son équilibre selon la pente et le poids des colis transportés **[fig 2]**. À travers son *gameplay* reproduisant la difficulté d'une marche lestée, *Death Stranding* pourrait alors être décrit comme simulation au sens du simulateur de vol. Néanmoins, la tâche de la marche étant réduite à une seule action simplifiée (la conservation d'équilibre), cela nous semble étirer un peu trop l'idée de simulation.

De manière par ailleurs radicale et ironique, les jeux conçus par le *game designer* australien Bennett Foddy proposent également un *gameplay* autour de la complexification des déplacements d'un corps humain. *QWOP* (2008), qui porte le nom des touches du clavier utilisées pour y jouer, demande par exemple de gérer la course d'un athlète, vue de côté **[fig 3]**. Pour ce faire, chaque touche du clavier est assignée à une partie des jambes de l'athlète : QW pour les cuisses, OP pour les mollets (touches qui correspondent sur les claviers anglais et américains aux deux paires de touches situées aux extrémités de la première ligne de lettres du clavier). Le joueur ou la joueuse doit



[fig 1] Capture d'écran du jeu *Microsoft Flight Simulator X* (Microsoft Game Studio, 2006)
[fig 2] Capture d'écran personnelle du jeu *Death Stranding*, (Kojima Productions, 2019)
[fig 3] Capture d'écran du jeu *QWOP* (Bennett Foddy, 2008)

donc activer en rythme les différentes parties du corps pour que l'action de la marche et de la course puisse fonctionner. *Baby Steps* (2025) propose un défi similaire dans un environnement représenté en 3 dimensions. Ces jeux vidéo parodiques pourraient ainsi représenter une forme exagérée de l'idée d'une simulation de marche comme reproduction de la difficulté d'une action – ces jeux étant en effet très difficiles dans le but de provoquer l'hilarité. Ils se présentent néanmoins plus comme un commentaire ironique que comme une simulation, les actions demandées étant loin de la reproduction exacte d'un phénomène.

La deuxième part de l'expérience du simulateur de vol soulève néanmoins plus de questions : que signifierait simuler une « sensation de marche » ? Dans le cas des simulateurs de vol, ceux-ci permettent de se mettre à la place du pilote et donc de bénéficier de son point de vue. Le simulateur de vol correspond donc à un point de vue sur le monde : surplombant, qui n'a plus de contact avec le sol. Il y a donc d'une part l'image d'un paysage qui se présente d'une manière singulière, d'autre part peut-être l'intention de faire ressentir des sensations de « flottement ». En établissant un parallèle, l'image vidéoludique des jeux à la première personne serait simulatrice en ce qu'elle montrerait un déplacement dans un espace à « hauteur d'œil », du point de vue du corps humain. Nous reviendrons plus en détails sur la description cette expérience dans la partie III, mais comprise de cette manière, il s'agirait alors d'une simulation assez réduite en comparaison de l'ambition affichée du simulateur de vol. Une dernière hypothèse pourrait alors être proposée : ce qui est simulé est une caméra ou un appareil photo, un dispositif technique de prise de vue sur le monde. Il s'agit notamment du point de vue adopté par Gregorios Kythreotis* au cours de l'entretien[117]. Et il est vrai que l'image vidéoludique et sa conception reprennent de nombreux élément issus des codes de la photographie ou du cinéma, comme nous le développerons dans le chapitre 2. Des notions de cadrage entrent en jeu, ou de hors champ/dans le champ, ce qui fait que le cadre de l'image s'apparenterait plus à une caméra qu'à une perception « naturelle » simulée. Aussi, la question de la simulation pourrait y être réduite : il ne s'agit que de la simulation de la manière dont un autre appareil technique capte les choses. Néanmoins, dans cette perspective, les questions de l'espace, la spatialité ou l'architecture n'ont plus cours, et ne peuvent donc pas être analysées sous l'angle de la simulation.

117. « a lot of the time it's trying to simulate a camera » (« la plupart temps, ils [les jeux vidéo] essayent de simuler une caméra ») Entretien avec Gregorios Kythreotis, 09/12/2021.

Cette dernière hypothèse met ainsi en avant la nécessité de replacer l'image vidéoludique dans une histoire plus large des images et des visualités, ce que nous allons faire dans le second chapitre de cette thèse. Concernant la simulation, cela nous permettra également de mieux comprendre la manière dont elle s'inscrit mais aussi se détache d'autres dispositifs historiques qualifiés de simulation et faisant intervenir l'image. L'image vidéoludique hérite en effet des dispositifs forains ou dispositifs de spectacle tels que le panorama, auxquelles elle est liée. Dans un ouvrage de 2019 traitant de ces « dispositifs de simulation », les directeur·rice·s Estelle Sohier, Alexandre Gillet, Jean-François Staszak, travaillant à la croisée de la géographie et des études culturelles, adoptent à l'égard de la simulation un point de vue neutre. Attestant de son inscription dans une histoire du capitalisme autant que de l'héritage de la pensée de Baudrillard et Debord l'associant à une « négation du réel », iels propose d'ouvrir à la simulation la possibilité d'être comprise comme un *pharmakon*, selon la définition de Stiegler de la technique, soit à la fois « remède » et « poison », et ainsi :

> « Dans la lignée de travaux visant à réévaluer le rôle du spectacle et de la culture de masse dans l'histoire de la société contemporaine sans les réduire à la fonction d'instruments d'objectivation des idéologies dominantes (SCHWARTZ 1998), nous tentons d'appréhender ces dispositifs non comme la négation de la vie réelle (DEBORD 1967), mais comme des moyens de questionner les expériences contemporaines de l'espace. »[118]

Notre analyse du jeu vidéo en lien avec les expériences architecturales peut alors être comparée avec cette appréhension des dispositifs. Elle s'en rapproche car nous voyons dans le jeu vidéo un moyen de ré-interroger les expériences architecturales mais s'en différencie car nous considérons que l'image vidéoludique n'est pas entièrement assimilable à un dispositif de simulation. En effet, ce terme ambigu ne nous semble pas décrire ce qui est à l'œuvre avec l'expérience vidéoludique. Pour avancer un premier argument, les dispositifs tels que les panoramas ont tous été éphémères, et sont plus ou moins rapidement passés de mode. Passé l'effet d'étonnement ou de surprise, passée la reconnaissance de la performance technique, la fascination, il ne resterait pas grand-chose que le spectacle. L'image vidéoludique, au contraire, continue d'être travaillée, réinterprétée et repensée par les concepteur·rice·s. Concernant le rapport entre les expériences architecturales et l'image vidéoludique, nous préférons utiliser par ailleurs le cas échéant le terme de remédiation, qui met en avant le transfert d'un média à un autre sans impliquer une reproduction exacte ou une imitation trom-

118. Sohier Estelle, Gillet Alexandre et Staszak Jean-François, *Simulations du monde. Panoramas, parcs à thème et autres dispositifs immersifs*, MétisPresses, coll. « Vues d'ensemble », 2019, p.15.

peuse. Le point de vue à la première personne et la modélisation 3d ne sont alors selon nous pas à comprendre comme figurant un modèle simulationnel, mais comme des outils, un code de représentation de l'espace que vont utiliser les concepteur·rice·s de jeu de différentes manières.

Pour résumer, notre approche, prenons pour exemple le rayon de lumière qui inonde la petite église de *Everybody's gone to the rapture* (The Chinese Room, Sony Computer Entertainment, 2015). Dans ce jeu en vue à la première personne représentant un petit village de la campagne anglaise, appartenant au genre des *walking simulator*, il est possible d'entrer dans une petite église en pierre assez simple. Celle-ci est figée dans une temporalité spécifique laissant apercevoir un rayon de lumière provenant du toit et inondant la pièce d'une ambiance lumineuse particulière. Si l'église a été modélisée et la lumière calculée, il semble néanmoins difficile d'associer le rendu de la lumière à une modélisation scientifique de reproduction exacte d'un phénomène, car celle-ci semble tout de même découler de choix artistiques qui n'ont pas la vocation d'une homologie. Il y a en effet une émotion qui advient par ce rayon de lumière, et qui possède une couleur esthétique. L'ensemble de la scène a été choisie, conçue, réalisée pour représenter précisément cette lumière à un instant précis, débordant également la question de l'imitation.

L'émotion est alors à la fois picturale et narrative : cette scène évoque quelque chose de particulier dans le cadre de la narration, et sa composition est source d'émotion. Cependant, dans quelle mesure pourrait-on parler d'émotion architecturale ? Autrement dit, y a-t-il une émotion liée au fait de se tenir dans cet espace, de lui donner sens comme espace architecturé et finalement, de reconnaître que c'est son agencement qui permet à ce rayon de lumière d'avoir cette forme et cette qualité à cet instant précis ? Et en quoi celle-ci serait différente de l'émotion picturale décrite précédemment ? Nous souhaitons défendre l'idée que cette émotion est effectivement liée à la représentation d'une expérience architecturale, et non pas d'une simulation, car celle-ci déborde la compréhension de la simulation, qu'il s'agisse de la reproduction exacte de phénomènes ou bien d'imitation trompeuse. Et si, du point de vue des créateur·rice·s, celleux-ci ne parlent pas de simulation à propos de leur travail, ni que, du point de vue des joueur·euse·s, il n'y a pas d'interprétation de l'image vidéoludique comme simulation, alors ce terme ne nous semble pas adapté. Ce terme est cependant souvent présenté comme un vecteur d'immersion, idée dont nous allons à présent démêler les définitions au regard de notre approche.

1.3 Immersion : absorption, transport, présence

Le dernier terme dont nous souhaitons discuter est en effet celui d'immersion, sur lequel existe également déjà une littérature abondante. Il s'agit d'une idée récurrente dans les discours de l'industrie vidéoludique, mais également dans les théorisations du virtuel et de l'art numérique depuis les années 2000[119]. L'immersion constitue le troisième terme de ce que nous avons décrit comme un triptyque (virtuel-simulation-immersion) et fait intervenir des problématiques similaires tout en apportant d'autres difficultés. La notion d'immersion en combinaison avec les deux autres notions ajoute en effet à la perception des images numériques et vidéoludiques comme trompeuses et illusionnistes, comme le montre aussi Stephan Günzel :

> « Par conséquent, la caractérisation des images à perspective centrale en général (Grau 2002) et des images vidéoludiques 3D en particulier (Taylor 2002, McMahan 2003, Korn 2005) en tant qu'"images immersives" est également trop peu spécifique, car elle suppose que l'apparence de l'image trompe le percepteur sur le statut de l'image en tant que telle et que le spectateur ou l'utilisateur "s'immerge" dans l'image en oubliant qu'il utilise un média reposant sur l'image. »[120]

Selon lui, la notion est donc à la fois trop peu spécifique et induisant en erreur, en ce qu'elle ferait croire qu'il y a, comme chez Quéau et son approche du virtuel, « quelque chose derrière l'image », plus précisément un monde dans lequel il serait possible de pénétrer. Cet imaginaire s'inscrit donc dans la lignée directe des éléments dont nous avons discuté précédemment – au sein desquels la science-fiction a joué un certain rôle – et ne semble pas décrire correctement l'image vidéoludique ou l'expérience

---

119. Baboni-Schilingi Anne-Gaëlle, « Installations et interactivité numérique », *Cahiers du numérique*, 4. L'art et le numérique, vol. 1, 2000, p.167-178 ; Grau Oliver, *Virtual art : from illusion to immersion*, trad. Gloria Custance, MIT Press, Cambridge (Mass.), coll. « Leonardo », 2003 ; Therrien Carl, *Illusion, idéalisation, gratification : l'immersion dans les univers de fiction à l'ère du jeu vidéo*, thèse de doctorat, Université du Québec, 2011 ; Cormerais Franck (dir.), *Etudes digitales*, n° 4. Immersion, 2017 ; Trentini Bruno, « Immersions réelles et virtuelles : des expériences esthétiques modifiant perception et corps propre », *Figures de l'Art*, nº 26, arts immersifs – dispositifs & expériences, 2014 ; Krajewski Pascal, « L'art de l'immersion : de la perspective à la simulation », *Corps*, nº 1, vol. 13, 2015, p.97-111, [https//doi.org/10.3917/corp1.013.0097] ; Lavaud Sophie, « Du plaisir de l'immersion dans les environnements numériques », *Interfaces numériques*, nº 1, vol. 3, 2018, p.63-82, [https//doi.org/10.25965/interfaces-numeriques.1958] ; Abassi Mehrez, « Les modalités de captation d'attention dans l'art immersif à l'ère de l'anthropocène », *Kinephanos*, Ecologies de l'immersion, 2020, p.116-142, etc.

120. « Folglich ist auch die Charakterisierung von zentralperspektivischen Bildern im Allgemeinen (Grau 2002) und dreidimensionaler Computerspielbilder im Besonderen (Taylor 2002, McMahan 2003, Korn 2005) als »immersive Bilder« zu unspezifisch, da hierbei vorausgesetzt wird, die Bilderscheinung würde den Wahrnehmenden per se über den Status des Bildes als Bild täuschen und der Betrachter oder Benutzer würde deshalb in das Bild "eintauchen" und vergessen, dass er ein Bildmedium verwendet. » Günzel Stephan, « Simulation und Perspektive », *op. cit.*, p.337.

qui a lieu avec cette image. La principale difficulté posée par ce terme est son caractère équivoque : il recouvre un ensemble de définitions qui ne sont pas entièrement compatibles entre elles et prend un sens différent selon les auteur·rice·s le mobilisant. Il s'agit en effet d'une notion avec une histoire issue de plusieurs champs disciplinaires différents qui se sont penchés de manière parallèle sur l'étude du jeu vidéo ou de l'art numérique. Ce faisant, l'immersion se révèle un terme confus et assez peu opérant dans la compréhension des expériences, notamment en ce qui concerne la question des architectures vidéoludiques. L'immersion est enfin chargée de discours promotionnels et parfois brandie comme un argument de vente, sans que ne soit bien clarifiée l'expérience qui est vendue. Elle s'inscrit aussi dans une logique de course au progrès technologique, où il est vendu toujours plus d'immersion, au même titre qu'une image se rapprochant d'un réel fantasmé. Cependant, à l'instar d'autres mots-clés récurrents, l'immersion est une notion avec une histoire spécifique, dont la nouveauté semble toujours être redécouverte car prenant continuellement l'aspect d'une promesse ou d'une expérience future (très) proche.

Entre absorption et transport

Cette notion a déjà été déconstruite de différentes manières et des états de l'art conséquents ont été réalisés notamment par le théoricien des jeux vidéo et philosophe Gordon Calleja[121] et la chercheuse en SIC Julie Delbouille[122]. Selon leurs analyses de l'utilisation du terme pour qualifier le jeu vidéo et son expérience, celui-ci peut recouvrer deux grandes définitions : il peut faire référence d'une part à l'immersion comme absorption, d'autre part à l'immersion comme transport. La première acception provient des recherches sur la fiction et la littérature et décrit un état d'engagement et de concentration – d'absorption – dans un récit ou une fiction. Elle tend à qualifier la manière dont un récit tient engagé le lecteur ou la lectrice, ou le spectateur ou la spectatrice. Cette première approche n'est donc pas spécifique aux jeux vidéo, et c'est ce que lui a reproché notamment Calleja, insistant sur l'importance de différencier le jeu vidéo par son caractère non-ergodique et l'intervention du joueur ou de la joueuse. De même, la question de l'immersion comme absorption ne nous semble pas pertinente à mobiliser, plus encore dans le cadre d'une analyse des expériences des architectures vidéoludiques, puisque l'absorption fictionnelle n'entre pas en jeu dans leur définition. Concernant l'architecture et les espaces vidéoludiques, celle-ci a

121. Calleja Gordon, *In-Game - From Immersion to Incorporation*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2011. Ouvrage issu de sa thèse en philosophie soutenue en 2007.

122. Delbouille Julie, *Négocier avec une entité jouable. Les processus d'appropriation et de distanciation entre joueur, avatars et personnages vidéoludiques*, thèse de doctorat, Université de Liège, 2019.

parfois été évoquée pour désigner plutôt une cohérence des représentations ou encore une « véracité » ou un « réalisme ». Comme on le voit, la question de l'immersion boucle ici sur des questionnements déjà évoqués avec les notions de simulation et de virtuel, notamment autour des questions d'imitation et de reproduction. Selon cette approche, l'immersion fictionnelle ou l'absorption serait brisée par des représentations architecturales non cohérentes avec l'univers fictionnel représenté. Ce questionnement peut se rapprocher de l'idée de suspension volontaire d'incrédulité, comme cela a par exemple été travaillé par des étudiants en paysage sur la question des paysages vidéoludiques[123]. Néanmoins, cette immersion n'a aucune dimension spatiale, il s'agit d'un attachement à un univers fictionnel. Lorsque « l'immersion » est brisée en ce sens, si tant est qu'elle a lieu, il y a peut-être l'interprétation d'une fiction non cohérente, qui « ne se tient pas », mais pas « d'émersion » au sens spatial que l'acception d'immersion comme transport comprend. La différence entre l'immersion par absorption et l'immersion par transport concerne en effet la dimension spatiale accordée à cette idée.

À cette conception fictionnelle a néanmoins été ajoutée par les *game studies* une conception de l'immersion comme absorption dans une activité demandant une action. Cette compréhension de l'immersion a été avancée afin de l'inscrire plus spécifiquement dans le champ d'analyse des jeux vidéo. Il s'agissait en quelque sorte de passer d'une conception passive de l'immersion à une conception active : l'immersion a lieu au travers de l'activité et non seulement au travers du récit. C'est ce que l'on va retrouver chez les théoricien·ne·s des médias Laura Ermi et Frans Mäyrä en 2005, qui proposent de parler de « challenge-based immersion[124] ». L'immersion se teinte alors d'une couleur différente, puisqu'il ne s'agit pas uniquement d'une activité répétitive mais d'une activité au sein de laquelle le joueur ou la joueuse fait face à des défis psychomoteurs ou bien des problèmes à résoudre. Les *games studies* ont par ailleurs souvent associé à cette idée les théories issues des écrits du psychologue hongrois et américain Mihály Csíkszentmihályi, et notamment sa notion de *flow*. Le positionnement du chercheur en études vidéoludiques canadien Carl Therrien s'inscrit en partie dans cette conti-

123. Voir notamment les mémoires d'Edouard Brenet et de Vanessa Zidouri.

124. « immersion basée sur le défi » Ermi Laura et Mäyrä Frans, « Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion », *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*, Vancouver, British Columbia, Canada, 2005, [https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/119], p.7.

nuité[125], ainsi que dans l'idée d'« immersion systémique » proposée en 2006 par un autre chercheur canadien sur le jeu vidéo, Dominic Arsenault, décrivant une immersion par les règles du jeu.

Bien que cette approche ne traite pas non plus d'une dimension spatiale de l'immersion, le lien est fait par le biais de la mobilisation du concept de « cercle magique » du théoricien classique du jeu Johan Huizinga. Idée controversée, elle qualifie en 1955 pour Huizinga le caractère séparé du jeu – au sens de *play*. Par la suite, les *games studies*, et plus particulièrement Jesper Juul, vont néanmoins insister sur sa dimension spatiale. Le cercle magique devient ainsi un espace délimité par les règles et, dans le cas du jeu vidéo, l'espace représenté à l'écran. Ce faisant, et du fait de l'ambiguïté de la formule de Huizinga, l'immersion dans une activité tend par ce biais à se confondre avec une immersion spatiale. Cette formule a été critiquée car elle semble laisser entendre que le jeu se passe hors de la réalité et du monde – une conception qui a abreuvé les imaginaires autour du jeu vidéo comme séparé du monde. Or, ce qu'Huizinga semble décrire, ce n'est pas spécifiquement des règles arbitraires définissant un terrain de jeu, mais une activité de jeu (*play*) qui serait à l'origine de l'ouverture d'un espace spécifique du jeu – une coloration en quelque sorte de l'espace par l'attitude ludique. Il nous semble donc qu'une certaine confusion a émergé de ces croisements théoriques, octroyant à une absorption dans une activité une dimension spatiale.

Cette approche rejoint donc la seconde compréhension de l'immersion – l'immersion comme transport – qui est pourtant issue d'une toute autre histoire et approche théorique. La notion d'immersion est en effet popularisée à la fin des années 1980, au travers des discours sur l'art numérique, et plus spécifiquement autour des technologies de réalité virtuelle. Aussi, bien que les panoramas aient pu après coup être désignés comme dispositifs d'immersion anticipant la VR, appliquer le concept d'immersion à la peinture ou l'architecture est *en quelque sorte* anachronique. Pourtant, elle se retrouve par exemple en 2013 dans l'HDR en architecture de Xavier Bonnaud, liée à la définition de l'expérience architecturale : « [C]haque visite architecturale est en ce sens un univers à découvrir, une plongée complète dans un continent sensoriel particulier, et c'est bien cette capacité d'immersion de l'architecture qui en fait sa puissance et son éventuelle saveur[126] ». L'apparition de cette notion dans ce cadre montre à quel point celle-ci a cheminé et infusé

125. Therrien Carl, *op. cit.* ; Therrien Carl, « Réapprendre à voir, réapprendre à agir. L'immersion vidéoludique entre concrétisation et irréalisation », *Cahiers ReMix*, n° 04, Figures de l'immersion, 2014. Voir aussi Therrien Carl, « Immersion », *The Routledge Companion to Video Game Studies*, 2e éd., Routledge, New York, 2023, p.564-571.

126. Bonnaud Xavier, *L'expérience architecturale : Réflexion sur une notion, points de vue sur une discipline*, *op. cit.*, p.94.

les imaginaires. Xavier Bonnaud – qui, nous l'avons vu précédemment, définit l'architecture en opposition avec le média numérique et les images associées – transfère donc un terme surgi des discours autour de l'art numérique vers l'architecture, afin de disqualifier en sous-texte les expériences numériques. L'architecture serait alors capable de cette « capacité d'immersion », de plongée dans un bain de sensations et de saveurs.

Cette notion apparaît également dans un article récent du philosophe Peter Sloterdijk, intitulé « L'architecture comme art de l'immersion »[127], dans lequel il atteste l'histoire de la notion comme issu des discours sur l'image numérique et plus spécifiquement la VR, et choisit ce point de vue pour décrire l'architecture. Ainsi, l'architecture sous l'angle de l'immersion est totalisante et totalitaire, car « elle est, avec la musique, la forme originelle dans laquelle on a aménagé la plongée des hommes dans des environnements artificiels pour en faire un procédé contrôlé par la culture[128] ». L'architecture s'apparente dans sa pensée à une totalité atmosphérique, dont le caractère englobant, construit et artificiel ferait ainsi d'elle un outil de contrôle et d'asservissement car, citant le poète Paul Valéry, « nous ne pouvons lui échapper[129] ». Sloterdijk y décrit ses habitants comme esclaves volontaires, prisonniers en quelque sorte de l'architecture car englobante et totalisante, de la même manière que les dispositifs numériques de la VR cherchent à englober tous les sens. Les deux faces de cette médaille que constitue une compréhension de l'architecture par la question de l'immersion semblent donc bien découler des imaginaires de la réalité virtuelle, qu'il s'agisse de la plongée dans un bain de sensations ou de l'enveloppement par un dispositif construit. L'idée d'immersion telle qu'elle est utilisée pour les images et dispositifs numériques est ainsi indissociable de la notion de virtuel, et par extension de la simulation, car elle présuppose ce que sous-tend l'idée de virtuel telle qu'elle est pensée avec le numérique, c'est-à-dire deux espaces distincts et le transfert ou le transport de l'un vers l'autre. L'immersion évoque en effet la plongée, soit la pénétration dans un liquide, et donc un changement d'environnement qui transforme celui ou celle qui effectue la plongée. Elle se rapporte également au passage et à la traversée du miroir. L'utilisation de cette notion pour décrire l'expérience de l'architecture semble en ce sens assez maladroite, car elle signifierait que, lors de cette expérience, il y ait un transfert vers un ailleurs, que l'on peut qualifier

127. Sloterdijk Peter, « L'architecture comme art de l'immersion », *Le Visiteur*, trad. Olivier Mannoni, n° 1, vol. 26, 2021, p.97-102, [https//doi.org/10.3917/visit.026.0090].

128. *Ibid.*, p.98.

129. Valéry Paul, *Eupalinos ou l'Architecte*, Gallimard, Paris, [1921], coll. « Poésie », 1945, p. 41, cité par Sloterdijk Peter, *op. cit.*, p.99.

d'un « hors-du-monde ». L'expérience de l'architecture est transformatrice et peut évoquer un passage, mais ce passage ne plonge pas ses visiteur·euse·s dans un monde à part.

La notion d'immersion est très peu utilisée par les enquêté·e·s pour décrire leur travail, mais elle est tout de même mobilisée par Gaël Bourhis*, pour lequel c'est un mot qui revient à plusieurs reprises au long de l'entretien. S'il tend parfois à l'utiliser de la manière dont elle est comprise par l'industrie vidéoludique (la promesse de la plongée dans un univers), sa conception de l'immersion semble plutôt être orientée vers une compréhension similaire à celle des installations en art contemporain. En art, la notion d'immersion est en effet reliée de manière plus générale aux installations. L'immersion dans la couleur est notamment mentionnée avec les premières expérimentations d'Yves Klein[130] puis celles de James Turrel, qui travaille également avec la lumière. Il s'agit de faire entrer la spectatrice ou le spectateur dans un environnement entièrement composé par l'artiste, contrastant avec la présentation classique des œuvres d'art au sein d'une pièce neutre, ou bien, par un jeu technique de lumières et de contraste optique, de faire baigner la pièce d'une couleur spécifique. Pour Gaël Bourhis*, l'immersion est associée principalement à la continuité de l'expérience, et plus spécifiquement à une continuité spatio-temporelle. Il me cite ainsi lors de l'interview, en inspiration de son dernier jeu, *Kristallijn**, une expérience d'une installation de l'artiste Gregor Schneider. Il se rendra d'ailleurs compte au cours de l'entretien de la proximité entre cette œuvre et son travail avec le médium vidéoludique :

> « [J]'ai été voir une installation de lui à la Maison Rouge et c'était un parcours, enfin c'est quasiment une attraction, hein. Mais on attend, en fait, dans un couloir – on peut rentrer qu'une personne à la fois – on attend dans un couloir pendant 5 minutes, tout seul, après avoir signé une décharge de responsabilité, qu'un vigile nous autorise à rentrer, […] sous un néon qui est en train de clignoter un peu. Et au bout d'un moment, il nous dit : « c'est bon, allez-y ». […] Il faut ouvrir une porte… C'est marrant, c'est complètement des choses que j'ai réinjectées dans *Kristallijn* après. Donc, on ouvre la porte, la porte claque derrière nous [rires] et on se retrouve derrière des cimaises. En fait, on se retrouve dans une espèce de local technique, avec des fusibles et une autre porte fermée, un balai qui traîne là, on est derrière les cimaises de l'exposition. Et on s'attend absolument pas à ça. Et en fait, l'exposition est un amalgame, un enchaînement, une suite de petits espaces dont on va pousser la porte à chaque fois. Et en fait l'artiste joue, non seulement, évidemment, sur l'espace qu'il représente, mais aussi sur la température qu'il fait à l'intérieur, et ça, on s'en rend pas forcément compte au moment où on le vit, mais on le vit après ou

130. Son installation « Le vide », inaugurée le 28 avril 1958 à la galerie Iris Clert, à Paris, en est un exemple représentatif.

> alors on y pense, euh, en en parlant avec les personnes avec qui ont fait l'exposition aussi, mais il joue sur les odeurs, sur les sons, sur les visuels évidemment, mais aussi donc sur la température des pièces pour créer des émotions. »[131]

Le fait que le travail de Gregor Schneider entretienne des liens étroits et ambigus entre architecture et art contemporain nous semble pouvoir être mis en regard des espaces vidéoludiques, qui – comme nous le verrons notamment au chapitre 3 – entretiennent souvent une ambiguïté entre différentes formes de conception spatiale. Lorsque Patrice Maniglier propose une analyse de l'œuvre du duo d'architectes-artistes Laeticia Delafontaine et Grégory Niel *Rosemary's place* pour penser les images numériques[132], il effectue par ailleurs également un rapprochement similaire. Ainsi, lorsque Gaël Bourhis* utilise la notion d'immersion, il a plutôt en tête ces installations et cette dimension artistique, différente encore des imaginaires autour de la présence dans des mondes virtuels. En ce sens, son discours peut être rapproché de celui de Moshe Linke*, qui utilise la notion d'immersion à différente reprise et de différentes manières (absorption fictionnelle, immersion spatiale), mais principalement en lien avec la question des atmosphères. L'immersion dans une atmosphère est quelque chose qui le touche particulièrement, qu'il s'agisse de musique, d'architecture, de cinéma ou de jeu vidéo. L'immersion dans l'installation correspond en effet plutôt à la création d'un environnement entièrement artificiel à parcourir, d'une atmosphère ou une ambiance spécifique.

Enfin, il y a aussi dans ce qui est décrit par Gaël Bourhis* un brouillage entre ce qui est de l'ordre de la création par l'artiste ou de l'architecture du bâtiment, de la mise en scène ou de l'installation : le balai qui traîne, le doute sur l'envers de l'exposition, l'impression de se trouver dans un local technique, etc. Le jeu vidéo semble aussi se situer sur cette ligne entre la scénographie et la mise en scène et une réflexion plus globale autour de l'architecture. C'est une tension qui se retrouve comme nous le verrons à de nombreuses reprises dans les entretiens, et qui influence cette notion d'immersion. En effet, une installation peut parfois faire naître une sensation d'immersion fictionnelle, lorsque ce qui est interprété se rapproche de la scénographie : il y a un récit qui naît de l'installation et qui peut plonger le visiteur dans une absorption fictionnelle, se confondant du fait de la spatialisation du dispositif avec la compréhension d'une immersion spatiale, d'un « transport ». Dans ce que raconte Gaël Bourhis* de l'expérience de l'œuvre de Schneider, le dispositif renforce cette impression, avec notamment la

131. Entretien avec Gaël Bourhis, 31/03/2022.

132. Maniglier Patrice, *La perspective du diable, Figurations de l'espace et philosophie de la Renaissance à Rosemary's Baby*, Actes Sud, Arles, coll. « Constructions », 2010.

ritualisation de l'ouverture de la porte, qui crée une attente et une appréhension comprenant la sensation de pénétrer dans un lieu ou un environnement différent. Cependant, à la différence des installations, l'ensemble de l'espace vidéoludique est tout de même clairement identifié comme étant de la création des auteur·rice·s, mais celleux-ci peuvent parfois s'en inspirer ou en reprendre les codes pour représenter une expérience similaire.

Présence

Concernant la conception de l'immersion comme transport dans une image numérique, il s'agit d'une expérience décrite comme spatiale et à laquelle est souvent attachée la notion de présence. Ces termes décrivent une expérience duale de deux espaces distincts et un passage de l'un à l'autre. Selon ces approches, la pratique du jeu vidéo resituerait le joueur ou la joueuse « dans » l'espace vidéoludique, « dans » l'image, *transporté·e* de l'autre côté, *présent·e* dans un monde virtuel ou encore *immergé·e* dans un univers vidéoludique. Évoquant différents imaginaires de science-fiction autour de la « traversée de l'écran » ainsi que du « retrait du monde », ces termes ont toutefois fait l'objet de critiques diverses. À la fin des années 1980, ceux-ci prennent en effet la tournure d'une promesse ou d'une prophétie : celle d'une technologie qui sera un jour inventée pour plonger, s'immerger dans les mondes virtuels. Il s'agit à chaque fois d'un effet d'annonce, qui revient de manière cyclique au fil des années, et que Grégory Chatonsky décrit comme à l'origine d'un « enthousiasme conjuratoire[133] », autrement dit un évènement qui suscite autant de craintes que d'enthousiasme. L'utilisation du futur et du mot « encore » y sont répétées – cela n'est pas *encore* le cas mais le sera bientôt, on y parviendra un jour, etc. – créant une attente, une projection dans le futur tout en construisant un objet qui n'existe pas vraiment *encore*. Ainsi, l'immersion naît de fantasmes technologiques, et réapparaît de manière cyclique selon des dynamiques similaires, dynamiques qui se retrouvent encore aujourd'hui au sein de l'industrie vidéoludique. Mathieu Triclot déconstruit également cette notion d'immersion, qu'il présente comme un « mythe[134] », notamment le discours associant une immersion plus importante à des mobilisations perceptives plus poussées. Cette idée a pour prémisse l'immersion comme leurre et comme illusion, qu'un surcroît de réalisme viendrait augmenter, et « présente le défaut

133. Chatonsky Grégory, « Par les flots (la corrélation immersive) », *Cahiers ReMix*, n° 04, Figures de l'immersion, 2014. Voir aussi Chatonsky Gregory, *L'enthousiasme conjuratoire: un affect dans les discours de la réalité virtuelle*, mémoire de Master, 1995.

134. Triclot Mathieu, « Le mythe de l'immersion », *Projections, actions, cinéma-audiovisuel*, n° 35, S'amuser avec les images, 2014, p.10-13.

de masquer sous une équation univoque la complexité et la diversité de nos modes d'engagements dans les images[135] », notamment des régimes d'expériences variés de l'image vidéoludique.

Pour qualifier l'immersion, certain·e·s chercheur·euse·s passent alors par le biais de la notion de présence, soit un « être-là » quelque part. Néanmoins, les deux termes recouvrent des définitions différentes. Dans l'immersion, l'accent est mis sur la sensation d'enveloppement, d'effet englobant et d'inclusion, souvent associé à l'illusion de la réalité[136]. Il s'agit d'une sensation notamment associée aux technologies VR, dans la lignée des dispositifs panoramiques, comme l'utilise par exemple l'architecte et chercheur en architecture Laurent Lescop[137]. Par ailleurs, les deux paysagistes ayant travaillés sur *The Witness** que nous avons interrogés mobilisent également le terme d'immersion dans le sens de l'enveloppement, évoquant parfois une demande du *lead game designer* du jeu, Jonathan Blow. Cependant, nous verrons dans les chapitres 3 et 4 qu'ils font référence à une approche différente de l'enveloppement, liée à la topologie spatiale et à la relation à l'entité jouable, qui n'est pas superposable aux réflexions sur la VR. La présence, quant à elle, bien qu'elle lui a souvent été associée, désigne plutôt la sensation de reconnaissance des actions par l'environnement ou le monde : la présence est attestée lorsque quelque chose réagit à cette présence. Cela se traduit dans le jeu vidéo par l'interactivité et les retours haptiques. Cette compréhension provient de la téléprésence, dont l'idée de présence est issue et qui l'a remplacé lorsque le préfixe « télé- » est devenu désuet. La téléprésence qualifiait notamment les actions à distance (le terme de téléopération était également utilisé) et la possibilité de pouvoir agir à distance devait permettre de faire surgir cette sensation d'être présent dans ce lieu lointain. Par la suite, la notion de présence a évolué pour se fondre avec celle d'immersion, mélangeant donc action à distance et situation dans un lieu par enveloppement, notamment avec l'imagerie numérique 3D, la notion de monde virtuel et les jeux vidéo.

La principale critique de ce terme d'immersion associé à l'idée de présence, qui est exprimée à la fois par Calleja, Delbouille et Triclot, est que sa compréhension est souvent celle d'une perception naturelle et d'une expérience « qui arrive ». L'immersion comme présence est décrite comme un

135. *Ibid*., p.12.

136. « For example, Mel Slater and Sylvia Wilbur (1997) define immersion as "a description of a technology that describes the extent to which the computer displays are capable of delivering an inclusive, extensive, surrounding and vivid illusion of reality to the sense of a human participant" (606). » Calleja Gordon, *op. cit.*, p.21.

137. Lescop Laurent, « Topologies de l'immersion », *Études digitales*, n° 4, Immersion, 2017, p.21-52, [https//doi.org/10.15122/ISBN.978-2-406-09288-9.P.0021].

phénomène automatique et immédiat. Cette compréhension d'une perception naturelle est liée aux tentatives de re-création de la perception ordinaire par la technique mais aussi d'une approche psychologique du dispositif, rapporté à une expérience du leurre et de l'illusion. Néanmoins, cette compréhension met de côté de nombreux éléments, à commencer par la lourdeur du dispositif et sa matérialité. L'image ne fait pas oublier l'écran ni les contrôleurs de jeu. Plus encore, cette conception de la technique comme « naturelle » résulterait d'une mauvaise compréhension de la technique elle-même, oubliant, comme Mathieu Triclot l'indique notamment, le travail d'ajustement de l'utilisateur·rice. De la même manière, Chatonsky rappelle que l'expérience de la machine n'est jamais cette expérience idéale et fluide qui est promise, mais toujours composée d'incidents, de dysfonctionnements techniques et d'interventions extérieures[138]. Ces critiques soulèvent ainsi la question de la temporalité de l'immersion, qui n'est jamais vraiment définie. Dans les entretiens menés par Julie Delbouille avec des joueurs et joueuses, celleux-ci parlent d'une expérience ponctuelle, vive et éphémère, qui correspondrait plutôt à une absorption ponctuelle dans une activité, liée à une certaine qualité de concentration et rapportée à l'immersion systémique. Cette absorption nécessite un temps d'apprentissage et d'adaptation au fonctionnement de la machine mais aussi une maîtrise de certains codes vidéoludiques, et n'a donc rien d'une immersion immédiate et naturelle ou évidente.

Nous suivons ainsi Julie Delbouille lorsqu'elle indique qu'il est nécessaire de se pencher sur d'autres éléments de l'expérience vidéoludique, et notamment la réflexivité et la distanciation. Toutefois, elle semble interpréter la réflexivité comme un second mouvement de contrebalancement de l'immersion, alors que nous pensons que la dimension interprétative est première, si ce n'est la seule à l'œuvre dans l'expérience qui nous intéresse, comme nous le verrons dans les chapitres 5 et 6. L'idée de deux mouvements contraires se retrouve chez Calleja, mais également au cœur des théories sur l'art numérique. Chatonsky témoigne notamment de ce rapport toujours présent entre l'idée d'immersion et son contraire, l'émersion, dans les théories autour de la réalité virtuelle. Il raconte toutefois que ce rapport a évolué entre les premières promesses des années 80-90, qu'il qualifie d'immersionisme fort et celles qui interviennent plus tard, ayant intégrés certaines critiques et qu'il qualifie d'immersionisme faible. La différence se situe au niveau de la temporalité immersion-émersion, mais aussi à un niveau ontologique. L'immersionisme fort conçoit en effet une plongée toute entière dans le dispositif, et une émersion qui survient au terme de

138. Chatonsky Grégory, « Par les flots », *op. cit.*

l'utilisation de ce dispositif. Celui-ci possède alors une dimension ontologique car le monde disparaît dans l'immersion, il y a une modification de l'être-au-monde du fait d'une synchronisation de la perception et du perçu. L'immersionisme faible, qui prend forme en réponses aux critiques dirigées contre cette dimension ontologique, pense par la suite l'émersion au cœur de l'expérience d'immersion : la réflexivité est cette fois partie intégrante du processus immersif, et permet de reconnaître l'immersion. Néanmoins, cette alternance entre immersion et émersion occasionne un va-et-vient dont on ne sait distinguer l'entrée et la sortie, on peine à repérer ce qui est de l'ordre de l'immersion et ce qui est de l'ordre de l'émersion. L'idée d'immersion est donc affaiblie par cette conception et semble un peu flottante, sans ancrage avec une description d'expérience. La compréhension actuelle du jeu vidéo est parfois formulée en tant qu'immersionisme fort, parfois en tant qu'immersionisme faible, selon les types de discours (l'industrie plutôt dans le premier cas, les chercheuses et chercheurs dans le second). Ainsi, malgré un affaiblissement de la notion par les théories, la nostalgie de la présence ainsi que l'horizon ontologique semblent subsister : même en réintégrant son pendant émersif, l'immersion peine à être définie en dehors de ces promesses technologiques des années 80-90.

Calleja, plus ancré dans la question du jeu vidéo, propose quant à lui le terme d'incorporation en substitution de l'immersion. Il qualifie l'incorporation par un double mouvement : une absorption de l'environnement de jeu par la joueuse ou le joueur et une incarnation du joueur ou de la joueuse dans cet environnement par le biais de l'entité jouable. Le terme d'incorporation est intéressant pour ses multiples sens, mais il reste un terme ambigu. Notamment, il intègre une certaine dimension corporelle, qui se retrouve dans le processus d'incarnation. L'incorporation est également un processus lent qui demande un travail et qui n'est pas immédiat. Toutefois, l'incorporation réfère également au mélange, et rappelle la métaphore liquide de l'immersion, en plus de celle de l'intégration complète qu'exprime la notion d'absorption. Il semble aussi garder l'idée de deux éléments distincts ou de deux espaces distincts (l'un « réel », l'autre « virtuel »), dont il faudrait effectuer la rencontre puis l'adhésion. Finalement, l'incorporation peut sembler constituer la prémisse ou le processus pour aboutir à l'immersion. Et bien que Calleja mette en avant les actions des joueurs et joueuses, il semble toujours garder quelque chose de la conception initiale de l'immersion comme présence :

> « Incorporation thus operates on a double axis: the player incorporates (in the sense of internalizing or assimilating) the game environment into consciousness while *simultaneously* being incorporated through the ava-

> tar into that environment. […] Put in another way, incorporation occurs when the game world is present to the player while the player is simultaneously present, via her avatar, to the virtual environment. »[139]

La métaphore de l'immersion comme transport sous-entend ainsi une relocalisation, un transfert vers un autre lieu et une modification profonde de « l'être-là ». Or, ce n'est pas cette expérience qui advient dans la pratique vidéoludique, car le corps joueur reste ancré dans le monde. Ce corps n'est pas non plus présent dans deux lieux différents, de manière simultanée, et il ne fait pas l'expérience d'un dédoublement. L'expérience est celle d'une interprétation, de la reconnaissance d'un espace et de sa reconstitution par une action mentale et imaginative d'une part, mais aussi, comme nous le défendrons plus en détails dans le chapitre 4, une interprétation par le geste, la manipulation de l'entité jouable par le contrôleur de jeu, qui permet un ancrage sensoriel et une implication corporelle. Ainsi, ce qui nous semble être à l'œuvre n'est pas une immersion, ni même une incorporation, mais une extension temporaire de la spatialité, nous aurons l'occasion d'y revenir dans le chapitre 4.

*
* *

139. « L'incorporation opère donc selon un axe double : la joueuse ou le joueur incorpore (au sens d'intérioriser ou d'assimiler) l'environnement du jeu dans sa conscience tout en étant *simultanément* incorporé·e dans l'environnement par l'intermédiaire de l'avatar. […] Autrement dit, l'incorporation advient lorsque le monde du jeu est présent aux joueur·euse·s tandis qu'iels sont simultanément présent·e·s, via leur avatar, à l'environnement virtuel. » Calleja Gordon, *op. cit.*, p.169.

Conclusion

Ce premier chapitre nous a ainsi permis de resituer notre approche vis-à-vis de discours récurrents sur l'image vidéoludique et de préciser la définition avec laquelle nous travaillons. Nous avons analysé les implications d'une pensée de l'image vidéoludique depuis le triptyque de termes virtuel-simulation-immersion et présenté les raisons pour lesquelles nous nous en détachons dans le cadre de cette recherche. De par leur caractère équivoque, ceux-ci apparaissent comme difficilement manipulables, étant souvent flous et recouvrant des phénomènes distincts. Ils ancrent également les images vidéoludiques dans un certain imaginaire, les positionnant comme des mondes virtuels distincts du réel, qui simulent ce réel en y reproduisant des architectures, des espaces ou des sensations spatiales dans le but d'y immerger les joueur·euse·s. Au contraire, les discours des enquêté·e·s sont nuancés à ce propos, ne mobilisant ces termes que de manière ponctuelle ou bien les éclairant d'une définition différente.

La mobilisation de la notion de virtuel implique ainsi l'idée d'une séparation entre un réel et un virtuel fantasmé, et semble faire resurgir des questionnements autour de l'illusion, de la tromperie, du mensonge des images et de la pauvreté de l'expérience du numérique. La notion de simulation, qui y est liée, réengage de même des idées d'imitation ou de contrefaçon des images et des sensations, ainsi que des questions de rapport à un référent ou à un modèle source. Enfin, la notion d'immersion implique d'un point de vue spatial un transport, déplacement et une présence dans un monde virtuel distinct, rejouant certains imaginaires de la science-fiction et omettant le fonctionnement des dispositifs techniques en eux-mêmes. Ce triptyque semble encadrer les images vidéoludiques dans une compréhension restreinte, surtout ancrée dans des théorisations et des imaginaires issus des années 1990-2000, qui ont aujourd'hui une pertinence moindre au regard de la production actuelle. Il forme également une compréhension polarisante et à double-face, renforçant d'une part le rejet des images numériques et vidéoludiques et de leurs expériences, provoquant d'autre part une adhésion et un enthousiasme manquant parfois de recul critique. Il s'agit de discours qui sont cycliques, refaisant surface au rythme des innovations technologiques et de leurs arguments publicitaires. Il nous semble qu'il faille entre les deux adopter une approche mesurée qui ne tombe l'exagération ni

dans l'une des postures, ni dans l'autre. Enfin, nous avons vu que, concernant l'architecture et l'expérience architecturale, ces notions étaient tout du moins limitées, sinon inadéquates pour les décrire.

Pour ces raisons, afin de sortir de ces cadres de pensée et d'ancrer notre réflexion depuis notre approche et notre corpus, nous choisissons de mettre ces termes de côté. Préférant nous concentrer sur la définition de l'image que nous étudions en elle-même, nous utilisons le terme vidéoludique, qui permet d'accentuer sa spécificité tandis que celui de virtuel caractérise un ensemble trop large. Dans le chapitre 2, nous montrerons que, plutôt que de simulation, nous parlons plus précisément concernant les images vidéoludiques de représentation, dont nous développons une définition au regard de la recherche et de la pratique en architecture. Nous nous concentrons de même sur la question de l'esthétique de ces images, comprise notamment du point de vue du geste et du mouvement, ce que nous développons dans le chapitre 4. Enfin, nous déplacerons dans ce même chapitre le cadre de l'immersion vers une compréhension du point de vue de l'extension de la spatialité et de l'interprétation. Ayant ainsi précisé notre approche et notre positionnement vis-à-vis de ces termes et de ces discours, nous poursuivrons dans le prochain chapitre notre analyse de l'image vidéoludique, son expérience et les discours qui lui sont associés en décortiquant les différents changements de paradigmes esthétiques et techniques dans lesquels ceux-ci ont été pris. Nous nous concentrerons plus spécifiquement sur les liens et différences de l'image vidéoludique vis-à-vis de théories de la conception architecturale, notamment la conception assistée par ordinateur, les architectures numériques et les imaginaires dans lesquels elles puisent.

Chapitre 2
Généalogie croisée de l'image vidéoludique et de la représentation en architecture

Une sensibilité appareillée

Appartenant à ce que l'on a appelé « nouveaux médias » avec l'invention de l'ordinateur et des nouveaux moyens de transmission de l'information, l'image vidéoludique est prise au cœur de différents changements de paradigmes esthétiques et techniques, qui ont des conséquences diverses – sur la conceptualisation de l'image et son expérience, dans l'organisation de sa production ou encore d'un point de vue social. Dans ce chapitre, nous nous pencherons sur ces changements de paradigmes afin d'identifier la place qu'y occupe l'image vidéoludique et ce que cela implique pour la compréhension de son expérience, notamment du point de vue de l'architecture. L'hypothèse que nous travaillons correspond à l'idée que l'image de jeu vidéo n'est pas entièrement nouvelle, et charrie au contraire de nombreux éléments se rapportant à d'autres images antérieures, d'autres manières de penser ou d'autres pratiques artistiques, que nous résumerons dans ce chapitre. Cette approche nécessite en effet une ouverture de la réflexion à l'histoire des images et des techniques, le théoricien des médias formé à l'architecture et à la programmation Lev Manovich plaçant par exemple le point de départ des nouveaux médias dans le cinéma[140]. Replacer cette image vis-à-vis d'autres formes de représentation et de leurs évolutions permet alors de retracer les changements dans la perception et la concep-

140. Manovich Lev, *Le langage des nouveaux médias*, trad. Richard Crevier, les Presses du réel, Dijon, coll. « Perceptions », 2010 (2001).

tion de l'image qui s'y retrouvent encore aujourd'hui. Cependant, montrer les continuités, c'est aussi montrer les différences et les spécificités de cette image, qui sont ici abordées au regard des différentes images avec lesquelles elle est mise en relation et en comparaison. Enfin, il s'agit d'un moyen de comprendre avec quel objet travaillent les créateur·rices·s de jeu vidéo que nous avons interrogé et dont le travail constitue le corpus de cette thèse. Les caractéristiques de l'image vidéoludique témoignent aussi des différentes influences des concepteur·rice·s, provenant de divers champs artistiques et pratiques.

La question de l'impact de la technique et de la technologie sur les manières de concevoir, les imaginaires et les expériences sous-tendra les réflexions développées dans ce chapitre. Cette question n'est pas nouvelle : Walter Benjamin critiquait déjà la théorie Baudelairienne d'une dissociation art-technique, ou plus spécifiquement art-industrie, qui constituait la photographie comme un appareil technique représentant une menace pour la peinture. Il s'agissait alors pour Baudelaire autant d'une critique d'un rapprochement entre technique artistique et technique industrielle, que d'une peur de l'autonomisation d'un processus artistique, faisant entre autres disparaître le geste du peintre. Ces thèses Baudelairiennes, qui se trouvent notamment dans le *Salon de 1859*, ont fait l'objet depuis de critiques diverses de la part de théoricien·ne·s de l'art. Pierre-Damien Huyghe montre notamment que ces idées se rapportent à une conception simplifiée de la technique et que, « dans la défense de principe d'un art non industriel, défense Baudelairienne encore une fois, réside sans doute une erreur ou une illusion quant à l'art classique[141] ». Ainsi, la fabrique des images était déjà technique en ce qu'elle demandait la maîtrise d'un outil ou d'un medium, mais aussi bien en étant industrielle et *appareillée*. L'image vidéoludique n'est donc pas nouvelle en ce sens, puisqu'elle s'inscrit dans cette lignée de fabrication des images. Néanmoins, elle reconfigure d'une certaine manière ces rapports entre image, technique, industrie et *appareillage*, qu'il nous faut interroger dans le cadre d'une analyse de l'expérience de l'image. Et de la même manière que la photographie et le cinéma ont reconfiguré ces rapports, elle reconfigure un certain rapport au sensible, pour reprendre les théories du philosophe Jacques Rancière.

Dans une perspective similaire, le jeu vidéo peut donc également être considéré comme produisant une sensibilité appareillée. Pour le philosophe français Jean-Louis Déotte : « Ce sont les appareils qui donnent leur assiette

141. Pierre-Damien Huyghe (dir.), *L'art au temps des appareils*, L'Harmattan, Paris Budapest Kinshasa [etc.], coll. « Esthétiques », 2005, vol. 1, p.19

aux arts et qui leur imposent leur temporalité, leur définition de la sensibilité commune, comme de la singularité quelconque. Ce sont eux qui font époque et non les arts[142] ». Il analyse ainsi comme « appareil » autant la perspective que la *Camera Obscura*, le musée ou la photographie. Nous étudierons alors deux hypothèses, nous demandant d'une part si le jeu vidéo se place comme nouvel appareil, d'autre part s'il forme un hybride au croisement de plusieurs appareils. La perspective, le musée, la photographie ou le cinéma sont des appareils qui ont en effet une présence et une influence sur l'image vidéoludique. Comme nous le verrons, plusieurs éléments les constituant se retrouvent dans l'image de jeu vidéo, par exemple la représentation en perspective, la scénographie, l'ouverture de focale ou encore le montage. Dans un premier temps, nous resituerons donc l'image vidéoludique vis-à-vis de ces appareils et des changements qu'ils ont provoqué. Nous montrerons ainsi la manière dont sa reproductibilité technique ainsi que son interactivité la replacent dans un ensemble de discours qui lui sont antérieurs tout en en constituant une interprétation particulière. Nous nous interrogerons également sur le mode de réception privilégié des images vidéoludiques afin de contextualiser les réflexions que nous mènerons plus tard plus en détails sur l'expérience de cette image. Nous analyserons par la suite les liens, les continuités et réinterprétations effectués par le jeu vidéo du montage cinématographique et de la perspective comme rapport à une subjectivisation et à une abstraction mathématique. Cela nous mènera alors à une considération plus approfondie de la question du numérique.

L'histoire de l'image vidéoludique est en effet étroitement liée à celle de l'informatique, puisqu'elle naît des expérimentations avec l'ordinateur. En tant qu'image produite et affichée par un dispositif informatique, elle peut également être considérée comme une image numérique, soit une image dont l'affichage est stocké sous la forme d'une suite de nombres. Autrement dit, à la différence par exemple de la photographie argentique qui opère par un processus photochimique d'impression d'un matériau sensible, l'image numérique est rapportée à une information, un code. Cette caractéristique de l'imagerie numérique a donné lieu à un ensemble de réflexions, notamment au sein des théories de l'esthétique et de l'art, avec lesquelles nous discuterons brièvement afin de mieux caractériser l'image vidéoludique et son expérience. Nous montrerons également les croisements de ces réflexions avec les théorisations de l'utilisation du numérique en architecture. En parallèle, nous avons en effet travaillé à partir de l'hypothèse que le jeu vidéo et l'architecture ont une généalogie commune au

142. Déotte Jean-Louis, *Qu'est-ce qu'un appareil ?: Benjamin, Lyotard, Rancière*, l'Harmattan, Paris Budapest Kinshasa [etc.], coll. « Esthétiques », 2007, vol. 1, p.15.

travers de logiciels et de manières de faire partagées. En tâchant d'identifier les moments où l'image vidéoludique et l'histoire de l'architecture se sont croisées, nous montrerons cependant qu'il s'agit plutôt de liens faibles ou lâches, qui ne font pas état d'un travail en commun, mais plutôt de trajectoires parallèles du fait de leur appartenance à une même époque de fascination pour le numérique. Nous nous pencherons dans un premier temps sur les pratiques ordinaires de conception avec les outils informatiques, puis dans un second temps sur les expérimentations qui ont eu lieu en architecture avec ces outils, et les imaginaires qu'ils ont charriés. Cette exploration nous permettra ainsi de nuancer les rapprochements et de préciser les manières de faire des deux pratiques, impactant également la conceptualisation de l'image vidéoludique.

2.1 Reproductibilité, diffusion et réception

Une image reproductible et diffusable

L'expérience de l'image vidéoludique s'inscrit tout d'abord dans un premier changement de paradigme dont on peut considérer l'invention de la photographie comme amorce. Au milieu du XX^{ème} siècle, le philosophe allemand Walter Benjamin décrit en effet la photographie comme une transformation d'un rapport à l'image par la possibilité de sa « reproductibilité technique », transformation qui impacte à la fois la conception et la réception de l'image[143]. Désormais, une image peut être reproduite rapidement par l'intermédiaire de la technique, et se défait donc de son unicité. Il théorise alors une perte de ce qu'il nomme « l'aura[144] » de l'œuvre d'art, soit la présence associée à une œuvre d'art existante en un seul exemplaire unique. Le jeu vidéo, de par son caractère reproductible, s'inscrit ainsi dans cette transformation du rapport à l'image. Plus encore, avec l'image numérique et l'image vidéoludique, la question de la diffusion des images devient étroitement liée à leur reproduction. Le philosophe français Pierre-Damien Huyghe indique en effet en 2022 que si Benjamin décrivait une « époque de la reproductibilité », il faut également parler aujourd'hui d'une « époque de la diffusion[145] ». L'image vidéoludique peut circuler à une échelle globale et est accessible potentiellement partout – potentiellement seulement car associée à des contraintes matérielles d'accès aux appareils techniques permettant son fonctionnement.

Et si certains artistes du jeu vidéo cherchent à, sinon retrouver, du moins mettre en question la dimension auratique de leurs productions, cela montre en creux l'interdépendance de l'image vidéoludique à sa diffusion sous une forme reproductible. Ainsi, les jeux du créateur FUCKGAMEDEV[146], qui sont disponibles sur la plateforme en ligne d'hébergement et de distribution de jeux vidéo itch.io, sont par exemple vendus pour quelques euros comme des exemplaires uniques et disparaissent du site une fois acquis. Décrits sur la page de l'artiste comme des « (inter)active paintings »,

143. Benjamin Walter, *L'oeuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Payot & Rivages, Paris, coll. « Petite bibliothèque Payot », 2013 (1939). Voir également : Benjamin Walter, *Petite histoire de la photographie*, Allia, Paris, 2012 (1931).

144. Benjamin Walter, *L'œuvre d'art…*, *op. cit.*, p.49.

145. Huyghe Pierre-Damien, *Numérique : la tentation du service*, Éditions B42, Paris, coll. « Esthétique des données », 2022, p.12.

146. Le nom du créateur est déjà en lui-même explicite d'un positionnement ironique et à contre-courant de la production de jeux vidéo (*gamedev* faisant référence à *game development*, développement de jeux vidéo).

il s'agit d'expériences vidéoludiques très courtes et expérimentales. Bien sûr, le fichier une fois acquis peut par la suite être diffusé par l'acheteur·euse[147], ce qui fait de la pratique de création de FUCKGAMEDEV une critique ironique du caractère auratique de l'image autant que de la conception de jeux vidéo[148]. L'entretien avec le duo d'artistes fleuryfontaine* a fait aussi resurgir leur difficulté à positionner leurs créations vidéoludiques dans la sphère de l'art contemporain, du fait de l'association du jeu vidéo à un mode de diffusion et une reproductibilité qui ne coïncident pas avec la volonté des artistes de diffuser leurs travaux sous la forme d'œuvre unique :

> « (Antoine) [...] tu peux pas donner tes productions parce que, on sait jamais, sur un malentendu, un collectionneur achète notre jeu. Si à côté de ça, tu l'as donné gratos à plein de gens... En plus, tu te coupes les possibilités de le vendre en galerie, qui est encore une autre économie, hein, tu vois ? De le vendre à un collectionneur, tu le vends pas 5€, tu le vends, euh, 1000€, 2000€, je sais pas. Et il y a plusieurs exemplaires, tu vas dire : "il y aura que 5 personnes qui ont [hésitations] le *.exe*[149] du jeu", tu vois ?
>
> (Galdric) : Et ça fait partie [...] [du fait que] nous on était dans cette économie et dans ce monde-là. Et sur le reste de notre production, c'est comme ça que ça fonctionnait. Et c'est aussi que, malgré tout, quelque part, je sais pas si à ce moment-là, en tout cas, on trouvait ça intéressant d'essayer de questionner ce truc-là en se disant : "est-ce que vous achèteriez des jeux vidéo ? Est-ce que vous collectionneriez... ?" [superposition Antoine : la réponse est non, pour l'instant] La réponse est non, mais pour l'instant, ce qui compte, c'est de faire le geste, comme [...] il y a des gens qui, au début, disait : "Moi, je mets ma vidéo en galerie [...] et je décrète que c'est une œuvre d'art qui peut être achetée et qui a un coût, qui va au-delà de son coût de production." »[150]

Leur posture est très spécifique, car comme le montre leur entretien, ils cherchent à amener l'image vidéoludique vers une sphère qui lui reste encore hermétique à certains égards, celle des galeries et des collectionneur·euse·s d'art, et à l'inscrire dans la continuité de pratiques comme l'art vidéo. Cette perspective s'oppose directement au mode de diffusion habituel du jeu vidéo, qui appartient aussi à une histoire de l'informatique et du web, suivant une trajectoire différente de celle du cinéma. À l'inverse, la majorité des personnes enquêté·e·s ont intégré à leur pratique cette reproductibilité autant que cette diffusion. Cela est perceptible dans leur connaissance

147. Cela est notamment arrivé à l'occasion d'une *playformance* de Un bot dans la RAM. Ce dernier y a en effet diffusé gratuitement le fichier du jeu X.O.B. de Fuckgamedev, ce qui m'a permise d'en acquérir une copie. Le texte de cette *playformance* a été retranscrit dans cet article en ligne : Un bot dans la RAM, *Les jeux éphémères de Fuckgamedev*, [https://unbotdanslaram.medium.com/les-jeux-%C3%A9ph%C3%A9m%C3%A8res-de-fuckgamedev-6d074bba85c5], consulté le 12 mai 2025.

148. Le prix des jeux vidéo est régulièrement sous le feu de critiques, notamment de la part de joueurs, et encore souvent associé à la durée des jeux.

149. Extension de fichier permettant d'exécuter le programme correspondant au jeu.

150. Entretien avec fleuryfontaine, 07/04/2022.

des modes de diffusion de leurs jeux (plateformes de distribution en ligne, participation à des festivals et des prix), mais aussi des modes de financement (prix fixé à la copie du jeu vendu, collaboration éventuelle avec des éditeurs). Certains enquêtés, comme notamment le concepteur et artiste Gaël Bourhis*, vont ainsi mettre en avant leur choix d'inscrire leurs œuvres dans le circuit de diffusion du jeu vidéo, plutôt que dans la sphère de l'art contemporain :

> « La façon dont je travaille, ouais, non je pense que […] pour la plupart des artistes contemporains et des galeristes, c'est pas, pour eux, un positionnement artistique acceptable. Et d'une certaine façon, ça me va bien que ça le soit pas, parce que c'est aussi un milieu dans lequel je me suis dissocié volontairement. Et… au contraire, je pense que ça me plaît d'être justement dans un espace où je crée des produits et je fais du « mass media », entre guillemets. Ça touche peu de gens, mais par contre la forme est… accessible à beaucoup de personnes. Tout le monde peut jouer à mon jeu, en l'achetant sur internet ou, je sais pas, en téléchargeant la version gratos. Ce qui serait pas le cas pour une peinture, une installation… Je pense, en fait, peut-être que j'ai pas encore trop réfléchi à cette question et que je préfère me situer ailleurs, là-dedans. Au fond, ce que je fais, c'est pas, effectivement c'est pas, ça relève pas des arts plastiques, mais plutôt du jeu vidéo, expérimental peut-être mais… du jeu vidéo d'abord. »[151]

Cette dissociation, procédant d'une démarche inverse de celle de fleuryfontaine*, est effectuée expressément afin de toucher un public plus large mais aussi plus habitué à la pratique du jeu vidéo et de ses codes. Il indique également durant l'entretien qu'il se présente aux concepteur·rice·s de jeux vidéo plutôt comme artiste, mais aux artistes plutôt comme *game designer*, ce qui montre le caractère d'entre-deux de son travail. Il y a également derrière cela la volonté de rendre potentiellement accessible son travail à plus de personnes, en n'inscrivant pas ses œuvres dans le cadre du musée ou de la galerie. Ce souhait peut alors être interprété comme un processus de démocratisation des œuvres d'art, dans une dynamique inverse de la démarche de légitimation des œuvres vidéoludiques de fleuryfontaine*. Ce faisant, la démarche de Gaël Bourhis implique pour lui d'adopter certains codes de la production vidéoludique et d'accepter de se détacher du champ plus général des arts plastiques.

Ce discours prend cependant une couleur un peu différente chez deux enquêtés formés à l'architecture, qui opposent au caractère situé et unique de la production architecturale la large possibilité de diffusion de l'image vidéoludique. Jai Bunnag* a en ce sens préféré se tourner vers le jeu vidéo, et plus spécifiquement le jeu vidéo sur mobile, afin de toucher un public

151. Extrait d'entretien avec Gaël Bourhis, 31/03/2022.

très large[152]. Ce souhait correspond néanmoins aussi à un discours d'entrepreneur, ses créations vidéoludiques restant des productions qu'il souhaite vendre au plus grand nombre :

> « I only do commercial mobile games now, and that was a really big jump for me, but since going into games, I specifically wanted to, like, only explore mobile experiences. […] And that was a reaction to architecture where we were making stuff that is static and is huge and is forever, right? […] I didn't really want to make like hight art, in the sense where it's difficult for the average person to understand. And so when I moved to games, I did the most commercial thing, the most accessible thing possible, so that my work can reach the largest number of people. And, so like me doing mobile games right now, for me is like a direct response to doing architecture previously. »[153]

La posture de Jai Bunnag est donc assez singulière parmi nos enquêté·e·s en ce qu'il assume une approche très commerciale du jeu vidéo. Il s'agit d'une approche qu'il revendique aussi, avançant une posture humble opposée à la figure dominante de l'architecte qu'il imagine. De son propre aveu, ses productions commerciales ne traitent par ailleurs ni la question de l'architecture ni celle de la spatialité[154]. Cependant, son discours peut faire écho d'une certaine manière à celui de Fabien Duchene*, qui voit également dans jeu vidéo un moyen de faire parvenir ses créations à un public plus large. Dans les deux cas s'exprime l'idée de passer d'un processus de conception dans le temps long et d'une diffusion réduite à un temps plus court et une diffusion espérée maximale. La question de la reproduction et de la diffusion infuse donc cette image vidéoludique, s'inscrivant dans la lignée de questionnements ouverts avec la photographie. Cette condition de l'image vidéoludique implique ainsi des modalités de réception spécifique, qu'il faut également présenter.

---

152. Le discours de Jai Bunnag* est parfois très caricatural et en opposition, voire en confrontation avec mes questions. Il prend parfois un air de défi et cherche à provoquer en exagérant certains de ses propos.

153. « Je ne fais que des jeux mobiles commerciaux maintenant, et c'était vraiment un grand pas à faire pour moi, mais depuis que je me suis lancé dans les jeux vidéo, je voulais spécifiquement explorer les expériences sur mobile. […] Et c'était une réaction à l'architecture où on ne faisait que des trucs statiques, gigantesques et éternels, pas vrai ? […] Je ne voulais pas vraiment faire de l'Art avec un grand A, au sens où c'est difficile à comprendre pour le commun des mortels. C'est pourquoi, quand je me suis tourné vers les jeux vidéo, j'ai fait la chose la plus commerciale, la plus accessible possible, pour que mon travail puisse toucher le plus grand nombre de personnes. Et donc, pour moi, faire des jeux mobiles aujourd'hui, c'est une réponse directe à ma pratique de l'architecture. » Entretien avec Jaï Bunnag, 10/12/2021.

154. « the thing is like none of my work is spatial anymore », Entretien avec Jai Bunnag, 10/12/2021.

Une réception personnelle et intime des images

En effet, ce que théorise Benjamin avec la photographie, c'est aussi un changement concernant les espaces de réception des images. Le chercheur en arts et esthétique Sven Spieker déploie cette idée au début des années 2000 en proposant d'inscrire les images numériques dans un cadrage historique replaçant les images dans leur rapport à un espace[155]. Il identifie notamment trois temps : tout d'abord, avant le XVII^{ème} siècle, l'image religieuse est conçue et s'apprécie dans un environnement pensé pour et autour d'elle. Puis, l'invention de la *Camera Obscura* opérerait selon lui un retournement qui projette l'image dans un espace vide et initierait un détachement de l'image et du lieu. Enfin, la photographie accomplirait la dissociation entre l'image et son lieu d'appréciation, une dissociation qui se poursuivrait avec l'image numérique et son accessibilité démultipliée. Une évolution semblable est identifiée par Jean-Louis Déotte à partir de l'appareil de la perspective, sur lequel nous reviendrons dans une prochaine section de ce chapitre. Le cadrage effectué par Spieker est quelque peu caricatural puisqu'il omet par exemple les peintures destinées à l'usage privé et qui peuvent être déplacées. En outre, il semble produire une confusion entre lieu de production et lieu de réception des images. Cependant, il permet de souligner le fait que le lieu de réception des images numérique n'est pas une donnée préalable à leur réalisation. Parallèlement, le développement du cinéma construit ses propres espaces de réception, les salles de cinéma, reposant la question des lieux d'appréciation des images. L'image vidéoludique se place alors dans un entre-deux, s'inscrivant dans la continuité d'une dissociation tout en formant des espaces d'appréciation qui lui sont propres. Mathieu Triclot dresse notamment un historique de ces espaces[156], en commençant par l'université, au sein de laquelle sont créés dans les années 1960 les premiers jeux vidéo. Cette histoire se poursuit dans les années 1970 avec les bars, les *malls* et les salles d'arcades[157] avant d'entrer dans l'espace domestique. Aujourd'hui, malgré la visibilité associée à la pratique du jeu vidéo dans les lieux publics (notamment les transports en communs), la pratique dans l'espace domestique reste majoritaire, comme

155. Spieker Sven, « L'image électronique dans l'espace : Jeffrey Shaw avec Ilya Kabakov », in Jean-Pierre Balpe et Manuela de Barros (dir.), *L'art a-t-il besoin du numérique ?*, Hermès science publications-Lavoisier, Paris, coll. « Collection Information, hypermédias et communication », 2006, p.35-55.

156. Triclot Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, la Découverte, Paris, coll. « La Découverte-poche », 2017.

157. Lieux mettant à disposition des appareils mécanisés dédiés au jeu, et notamment des bornes d'arcades payantes.

le montrent les résultats d'une enquête collective menée en France entre 2011 et 2014 dans le cadre du projet LUDESPACE, retracés dans l'ouvrage *La fin du game? Les jeux vidéo au quotidien*[158].

Aussi, si l'image vidéoludique en tant qu'image numérique est théoriquement détachée d'un lieu de réception précis, elle reste tout de même pensée pour être appréciée dans des conditions spécifiques. Parmi les productions que nous avons étudiées, même si plusieurs projets se rapprochent de l'installation, de la performance et de l'exposition, la majorité des jeux étudiés sont pensés pour une réception domestique des images. Cette réception tranche alors notamment avec l'image cinématographique et la salle de cinéma, mais aussi avec l'espace muséal, dans lesquels l'espace de réception est partagé avec plusieurs spectateur·rice·s. Bien que, comme le met en avant l'enquête LUDESPACE, les pratiques du jeu vidéo sont multiples et peuvent impliquer des appréciations à plusieurs d'un jeu destiné à une pratique solitaire, les jeux que nous avons choisi d'étudier se destinent majoritairement à la réception d'une joueuse ou d'un joueur, seul·e avec le périphérique de jeu. Cette réception personnelle peut être considérée comme l'une des causes pour laquelle le duo d'artistes fleuryfontaine* rencontre par ailleurs des difficultés lors de l'exposition de leurs pièces interactives dans des espaces muséaux, pour lesquelles les visiteur·euse·s ne passent pas le pas de prendre la manette et « jouer » dans cet espace :

> « (Antoine) […] sachant que les gens qui vont en expo d'art, ils jouent pas aux jeux vidéo, ils ont absolument pas envie de toucher ni une manette, ni un clavier, ni quoi que ce soit. Ils préfèrent rester dans un rapport passif aux choses, tu vois ? […] Faut vraiment que ce soit des enfants, c'est les enfants qui jouent. Mais les gens, ils savent pas, ils savent pas jouer. Ils jouent pas ! C'est pas ce public-là. »[159]

Antoine Fontaine* décrit ici son expérience contrariée et évoque à nouveau l'idée d'un public ancré dans une sphère de réception singulière – l'art contemporain – qui serait dissociée de celle du jeu vidéo. La difficulté d'exposition du jeu vidéo est cependant une problématique bien connue, et la recherche en études vidéoludiques a effectivement souligné les incompatibilités entre la pratique du jeu vidéo et l'espace-temps de l'exposition muséale[160]. Ces incompatibilités sont principalement associées d'une part à la nécessité pour le public de posséder les compétences pour manipuler

158. Berry Vincent, Boutet Manuel, Colón de Carvajal Isabel, Coavoux Samuel, Gerber David, Rufat Samuel, Ter Minassian Hovig, Triclot Mathieu et Zabban Vinciane, *La fin du Game ?: Les jeux vidéo au quotidien*, Presses universitaires François-Rabelais, Tours, coll. « Hors Collection », 2021.

159. Entretien avec fleuryfontaine, 07/04/2022.

160. Coville Marion, « La construction du jeu vidéo comme objet muséal : le détournement d'un objet culturel et technique de son cadre d'usage initial et son adaptation au contexte muséal : étude de cas dans un centre de sciences », thèse de doctorat, Paris 1, 2016. Voir également la récente synthèse effectuée à ce sujet : Jouberton Jean, « Le jeu vidéo a-t-il sa place au musée ? », *Point'n Think*, 21/04/2025.

l'image vidéoludique, d'autre part à la dimension performée de cette action, qui demande un engagement. Il s'agit probablement par ailleurs de la raison pour laquelle ce sont surtout les enfants qui jouent le jeu. À l'inverse, la participation de fleuryfontaine* à l'exposition collective en ligne du *Virtual Dream Center*[161] ré-ancre leur proposition vidéoludique dans une réception domestique proche de celle du jeu vidéo. Dans la même optique, Gaël Bourhis* souligne que ses créations ne font pas faites pour être exposées :

> « Ça m'est arrivé d'exposer des choses, enfin d'ailleurs mes deux jeux précédents, ils ont été exposés dans des expos de jeux vidéo. Par contre, pour moi, leurs expositions… [hésitation] fin c'est pas mal, ça permet à des gens de tester, de faire connaître la pièce, mais c'est pas un plus, c'est pas fait pour. C'est fait pour être joué chez soi, sur un écran. Et donc c'est pas fait pour être exposé, c'est pas fait pour être mis en espace, et en soi, de fait, bah c'est pas des installations […] »[162]

Il insiste ainsi sur le lien entre l'expérience vidéoludique et le « chez-soi », rapprochant alors la réception de l'image de jeu vidéo de la réception d'un livre. Lors du festival A MAZE. Berlin 2023, qui expose chaque année des jeux vidéo alternatifs et expérimentations vidéoludiques, un autre enquêté, lors d'un échange informel, me faisait également remarquer que certains jeux exposés ne lui semblaient pas appropriés à une appréciation durant le festival, et qu'il préférait s'y plonger plus tard, chez lui, faisant écho aux réflexions partagées par fleuryfontaine*. Celui-ci, Franck Morgand*, s'est notamment tourné vers la création d'installations jouables, qui font intervenir une co-présence des corps des joueur·euse·s dans un espace d'exposition dédié au jeu. Ce faisant, ses productions constituent une exception qui mettent en lumière les spécificités de la réception des images vidéoludiques des autres enquêté·e·s. Ce mode de réception affecte ainsi les images vidéoludiques que nous étudions et leur production. Elles sont donc très majoritairement pensées pour cette forme de réception : personnelle, solitaire, voire intime et introspective, dans un cadre domestique se rapportant au « chez-soi ». Aussi, les espaces mis en image par ces jeux sont également destinés à une appréciation solitaire, et ne font pas intervenir de co-présence des corps dans l'expérience. Si les traces des actions d'un autre joueur ou d'une autre joueuse peuvent parfois être perceptibles à l'écran (une entité jouable dirigée par un autre joueur ou une autre joueuse), cette expérience est différente de celle d'un espace parcouru à plusieurs.

---

161. Le *Virtual Dream Center* se présente comme un centre d'art contemporain, disponible majoritairement en ligne. Il diffuse de manière régulière des expositions téléchargeables, focalisées sur la présentation d'œuvres d'art numériques et virtuelles. Certaines peuvent se rapprocher de la production vidéoludique. Le centre prolonge également ponctuellement son activité dans des évènements, performances ou workshops.

162. Entretien avec Gaël Bourhis, 31/03/2022.

En résumé, les images vidéoludiques existent donc sous forme de copies multiples, dans la lignée des images photographiques et des images de cinéma, détachées d'une « aura » ou d'une expérience associée à une image unique et singulière. Cependant, si les images vidéoludiques poursuivent la dissociation entre image et lieu d'appréciation en ne faisant pas l'objet d'une conception et d'une appréciation *in situ*, elles se destinent – concernant notre corpus – à une réception personnelle et domestique qui a majoritairement lieu dans le cadre spécifique du « chez-soi ». Ces quelques éléments traitant de la réception des images vidéoludiques ont alors fait surgir un autre terme important pour la compréhension de l'expérience de ces images : l'idée de l'interactivité, qui est en effet au cœur de cette expérience. Celle-ci a également été désignée comme un changement de paradigme concernant la réception des œuvres d'art, et il nous faut donc replacer nos objets vis-à-vis de ces réflexions afin de faire émerger les continuités et les différences.

2.2 Interactivité

Une caractérisation difficile

> « I usually go to loads of exhibitions [petit rire], especially if they are interactive art exhibitions. [hésitation] I find it also really inspiring to see, like, how art has been using a lot of, like, interactive tech, creative tech, that things. Especially cause I can see the influences from video games and it's like: "Oh, that's like this thing from video games! And they've mixed it with this art, which is fascinating." »[163]

Dans cet extrait d'entretien, Rosa Carbo-Mascarell* témoigne de son intérêt pour les expositions d'« art interactif » et les liens qu'elle y voit avec les jeux vidéo. Son expérience permet à la fois de mettre en avant les transferts existants entre le domaine de l'art numérique et la conception vidéoludique, et de formuler le rapprochement par le terme d'« interactivité ». Avec le numérique, l'image semble également appartenir à une autre forme de changement de paradigme concernant les situations de réception des œuvres d'art. Ouvrant un autre rapport que celui du regardant-regardé, l'image numérique appelle en effet – comme cela a été noté et discuté par nombre de chercheur·euse·s depuis les années 1980 – à une action de la part de son·sa récepteur·rice, à être modifiée et à évoluer. Puisqu'il est ensuite possible de constater ces transformations et d'y réagir de nouveau, le terme *interactivité* a de ce fait été rapproché de cette image, rapprochement dont l'origine se situe selon le sociologue Christian Papilloud en France en 1979, à l'occasion d'un congrès qui pose alors la question : qu'est-ce qu'un « média interactif » ?[164] Les débats y font rage et aboutissent à une définition généralisante rendant difficile l'identification de sa spécificité dans le cadre des nouveaux médias. Le chercheur en sciences de l'information et la communication Jean-Louis Weissberg propose par la suite les expressions « spect-acteur[165] » et « image-actée[166] ». Selon ces idées, l'image n'est plus fixe comme la photographie, ni *seulement* mouvante comme celle du cinéma mais elle se

163. « Je vais régulièrement voir plein d'expositions [petit rire], surtout si ce sont des expositions d'art interactif. [hésitation] Je trouve aussi très inspirant de voir comment l'art a utilisé beaucoup de technologies interactives et créatives, ce genre de choses. En particulier parce que je peux voir les influences des jeux vidéo, et c'est un peu : "Oh, c'est comme ce truc des jeux vidéo ! Et ils l'ont mélangé avec cet art, ce qui est fascinant." » Entretien avec Rosa Carbo-Mascarell, 26/11/2021.

164. Papilloud Christian, « L'interactivité », *tic&société*, n° 1, vol. 4, 2010, [https//doi.org/10.4000/ticetsociete.769], p.10.

165. Weissberg Jean-Louis, « La simulation de l'autre : approche de l'interactivité informatique », *Réseaux*, n° 33 Interactivité, vol. 7, 1989, p. 73-110, [https//doi.org/10.3406/reso.1989.1302], p.99.

166. Barboza Pierre et Weissberg Jean-Louis (dir.), *L'image actée. Scénarisations numériques, parcours du séminaire L'action sur l'image*, L'Harmattan, Paris Budapest Kinshasa [etc.], coll. « Champs visuels », 2006.

transforme au gré des actions du·de la « spect-acteur·rice ». Ce néologisme de 1989 – qui a fait quelque peu son temps – est un mot valise insistant sur l'action de celui ou celle recevant une œuvre numérique. Tentant de caractériser l'image numérique en la différenciant d'autres formes esthétiques, il est aussi formulé dans l'idée de renverser la conception classique de la réception des œuvres d'art associée à une passivité contemplative et restreinte à la vision :

> « En cela, ces dispositions tranchent nettement avec la réception des textes (lecteur), des films ou pièces de théâtre (spectateur). L'amateur de sculpture, l'arpenteur d'une œuvre architecturale s'approchent en revanche un peu plus de la posture du découvreur d'œuvres interactives, de par la dimension gestuelle-corporelle de leurs confrontations. Mais avec une différence essentielle : ils ne sont pas appelés à modifier formellement ces œuvres. Pour désigner cette situation à nulle autre comparable, il fallait donc bien inventer un néologisme. »[167]

Le changement impliqué par cette image constituerait ainsi un passage d'une réception *passive* à une réception *active* en permettant une modification de l'œuvre de la part du public – ou plutôt devrait-on dire une transformation de l'œuvre selon le cadre défini par l'artiste. Il est intéressant de noter que Weissberg place l'expérience architecturale quelque part entre les deux : mettant en avant la dimension « gestuelle-corporelle », il préfigure en quelque sorte l'importance accordé au déplacement, au corps et au geste dans les images vidéoludiques, que nous développerons dans le chapitre 4. Néanmoins, considérer la réception des images non numérique comme de l'ordre d'une passivité est bien entendu un leurre ; et c'est ce qui posait déjà problème dans les années 1980 pour définir l'interactivité. Qu'il s'agisse de peinture, de photographie, de théâtre, de danse ou de cinéma, l'acte de réception d'une œuvre est un processus complexe au sein duquel se déploie toutes sortes de phénomènes qui mobilisent aussi le corps du·de la regardeur·euse – des émotions, des états de corps différents, un engagement, une mémoire, etc. – et impliquent une forme d'échange. Lev Manovich désigne quant à lui en 2001 l'interactivité comme un mythe, à la fois car il s'agit pour lui un concept tautologique vis-à-vis de l'ordinateur – « une interface homme-machine moderne est interactive par définition[168] » – et parce qu'il considère l'ensemble des arts comme interactifs, du fait de la nécessité pour le ou la spectateur·rice de combler les « informations absentes[169] » de la narration ou des images.

---

167. *Ibid.*, p.17.

168. Manovich Lev, *Le langage des nouveaux médias*, *op. cit.*, p.142.

169. *Ibid.* Se retrouve de nouveau ici une compréhension du média comme une ensemble d'informations.

À l'inverse, selon l'artiste et chercheur en sciences de l'art français Jean-Louis Boissier, « c'est l'apparition d'une configuration particulière, le nécessaire dialogue homme-machine lié aux ordinateurs, qui devait provoquer ce néologisme[170] ». Le nœud du problème concerne donc bien une définition dans un cadre informatique et numérique. Afin de résoudre ce problème, différentes stratégies sont mises en place par les chercheur·euse·s théorisant l'interactivité : proposition d'un ensemble de critères la caractérisant dans le cadre des nouveaux médias, d'une échelle d'interactivité (de son absence à une interactivité dite « complète ») ou encore de degrés d'interactivité[171]. L'idée de l'interactivité est dissociée de l'interaction pour qualifier un échange entre une personne humaine et une machine, ou plutôt une forme de dialogue, donc, au sein duquel la machine produit une réponse aux *inputs* qu'elle reçoit. Il s'agit donc d'une suite d'actions et de réactions qui s'actualisent dans la durée. La promesse du jeu vidéo est par ailleurs un échange « en tant réel », avec une modification de l'image quasi-immédiate, sans temps de latence entre l'*input* et la réponse affichée à l'écran. Le « spect-ateur » devient alors un « interacteur[172] » *appareillé* manipulant une image calculée et affichée par une machine. Anne-Gaëlle Baboni-Schilingi propose par exemple en ce sens une caractérisation des installations numériques par une typologie des « degrés d'interactivité » comme « formes de dialogue[173] ». Néanmoins, elle place la réalité virtuelle et les installations qu'elle qualifie d'« immersives » comme le degré d'interactivité le plus important, liant ainsi « degré d'interactivité » et « degrés d'implication du corps[174] ». Or, cette catégorisation à partir des « degrés » d'implication rejoue de nouveau une progression linéaire vers une « immersion » dans les images numériques toujours plus importante – une perspective, qui, comme nous l'avons dans le précédent chapitre, ne nous semble pas pertinente au regard de notre recherche. Il faut plutôt concevoir les différentes formes d'interactions avec les machines comme une constellation, un ensemble de possibles qui vont être plus ou moins mobilisés dans les images, et qui vont donner lieu à différentes expériences.

---

170. Fourmentraux Jean-Paul (dir.), *Images interactives : art contemporain, recherche et création numérique*, la Lettre volée, Bruxelles, coll. « Essais », 2016, p.13.

171. Voir notamment l'état de l'art réalisé par Christian Papilloud en 2010 : « L'interactivité », *op. cit*.

172. Ce terme est présent par exemple chez Balpe et Anne-Gaëlle Baboni-Schilingi (Balpe Jean-Pierre (dir.), *L'art et le numérique*, Hermès science publ, Paris, coll. « Les Cahiers du numérique », 2000.) mais aussi chez Krajewski (Krajewski Pascal, « L'artiste pantocrator : le créateur de jeu vidéo au travail », *Appareil*, n° 23, 2021, [https//doi.org/10.4000/appareil.4164].)

173. Baboni-Schilingi Anne-Gaëlle, « Installations et interactivité numérique », *Cahiers du numérique*, 4. L'art et le numérique, vol. 1, 2000, p. 167-178, p.175.

174. *Ibid.*, p.173.

Concernant plus spécifiquement l'image elle-même, celle-ci voit tout de même opérer un changement important en passant d'une image unique à une image aux potentialités de transformations multiples, et qui ne prend sens que dans son activation. Cela signifie que l'image n'existe plus sous un unique aspect, mais sous une multiplicité de possibles qui seront réalisés lorsqu'une action lui sera imprimée. Elle est ainsi toujours renouvelée à chaque itération par la personne qui la manipule, jamais identique d'une activation à l'autre. De même, elle ne se comprend que dans le moment où elle se trouve « actée » par le·la récepteur·rice. Dans les autres moments, il ne s'agit que d'une image latente, ou en attente, une image parcellaire, extraite. Il en va ainsi des *screenshots*, qui illustrent parfois des jeux ou des œuvres numériques : il s'agit de « coupes » dans l'image, mais en tant que coupes, elles sont lacunaires et ne peuvent témoigner entièrement de l'expérience donnée par ces images. Non seulement ce sont des coupes au sens de l'arrêt du temps, de la durée de l'image mouvante, mais ce sont aussi des coupes car elles laissent de côté l'action qu'il faut imputer à cette image, manquant donc les possibilités de sa transformation et son évolution. Dans le jeu vidéo, l'action est donc bien une action sur l'image en elle-même, qui est aussi qualifiée d'« image manipulée[175] » ou encore d'« image performée[176] ». La différence entre ces différents termes peut sembler subtil, mais ils trahissent tout de même des orientations spécifiques. La dénomination d'« image actée » possède un caractère général, l'idée d'action ou d'acte pouvant regrouper un ensemble varié de phénomènes. Le passage à l'« image manipulée » implique une mise à distance et focalise plus spécifiquement sur l'intervention des mains ou des doigts – qui caractérise bien la relation à l'image vidéoludique. Enfin, l'ajout de la notion de « performance » fait plus particulièrement référence à la fois à une mise en situation spécifique (performances artistiques) et à un engagement corporel (performances sportives) – deux éléments qui irriguent la pratique du jeu vidéo. Aussi, ces qualificatifs permettent d'aborder l'image vidéoludique sous plusieurs angles, tous nécessaires pour parvenir à qualifier l'expérience qu'elle propose. Nous y reviendrons dans le chapitre 4.

175. Crevoisier Michaël, « La nouveauté de l'image vidéoludique, Remarques autour du régime-silicium de l'image chez Gilles Deleuze », *Sciences du jeu*, 11 Que dit la philosophie des jeux vidéo ?, 2019, [https//doi.org/10.4000/sdj.1845].

176. Bonhomme Stello, « L'image performée », *Nouvelle revue d'esthétique*, n° 11, vol. 2013/1, 2013, coll. « Presses Universitaires de France », p. 25-36.

De la dimension politique du dialogue

L'idée d'échange et de dialogue qui serait sous-jacente dans l'image vidéoludique évoque de nouveau les travaux du philosophe Vilém Flusser, cette fois-ci sur la télévision et la radio[177]. Ceux-ci témoignent de réflexions dans les années 1970 sur le changement de paradigme que représenteraient les modifications dans la transmission de l'information liées à la multiplication de ces appareils techniques. Il discute notamment du bouleversement représenté par le poste de télévision, qui induit un repli dans le foyer et l'espace privé en devenant le transmetteur principal de l'information, remplaçant le débat dans la place publique. Il théorise néanmoins à partir de l'étude de cet appareil les débuts de ce que l'on peut nommer « l'interactivité » au sens des nouveaux médias. Il voit en effet dans certains appareils techniques des possibilités de communications qui ne seraient plus à sens unique – soit la transmission d'un flux d'information depuis un pouvoir émetteur vers une masse réceptrice, consommatrice, passive et dépolitisée[178] – mais qui ouvriraient à une multitude d'échanges et de flux avec la possibilité donnée au récepteur de répondre et de participer à l'échange. Passant d'un paradigme du discours au dialogue par l'ouverture des échanges de tou·te·s avec tou·te·s, la télévision deviendrait par exemple un « réseau ouvert » et il y aurait alors la possibilité démocratique d'une « politisation généralisée, car la société serait alors rassemblée sur une agora planétaire et chacun pourrait "publier"[179] ». Flusser fait ainsi écho en 1974 aux utopies représentées par les débuts d'internet. Cependant, cette dimension émancipatrice rejoint aussi les expérimentations autour de l'art interactif et sa théorisation, qui met en questions la transformation du statut du spectateur ou de la spectatrice devenu « actif·ve » en décrivant un nouveau paradigme de la conversation et du dialogue. Le jeu vidéo s'inscrit alors dans ces réflexions, la chercheuse française en SIC Valérie Méliani notant en ce sens en 2013 l'idée de « multi-auctorialité[180] » comme point de convergence entre art numérique et jeu vidéo.

Cette multi-auctorialité peut toutefois être interprétée de différentes manières : elle désigne à la fois l'implication d'une multitude de personnes dans la conception d'une image vidéoludique et la place accordée au·à la récepteur·rice/manipulateur·rice de l'image. Concernant la première accep-

177. Flusser Vilém, *La civilisation des médias*, trad. Claude Maillard, Circé, Belval, 2006.

178. « Cependant, au fondement de tous les objectifs de la télévision il y a le fait que la boîte reçoive certes des messages, mais n'en émet aucun. Elle condamne donc le récepteur à une existence passive. » *Ibid.*, p.97.

179. *Ibid.*, p.107.

180. Méliani Valérie, « Artgame : contribution à un nouveau paradigme artistique », *Artgame 2013*, Montpellier, France, 2013, n. p.

tion, elle replace simplement l'image vidéoludique comme continuité de l'image cinématographique, qui peut nécessiter la participation de nombreux corps de métiers différents. Mais cette idée de la multi-auctorialité n'est pas en lien avec ce que Flusser définit comme idée d'échange, ou bien ce que l'on pourrait associer à la posture du « spectateur émancipé » de Rancière, qui se rapproche plutôt de la seconde acception. Méliani voit l'interactivité comme favorisant l'apparition d'un art collaboratif, permettant alors de donner une voix aux spectateur·rice·s en leur donnant la possibilité d'agir avec l'œuvre, sans pour autant préciser la portée ou les conditions de cette action. Il y a avec les technologies de communication et l'art interactif le développement d'un rêve d'une émancipation par l'ouverture du dialogue. Malgré cela, ce rêve n'est pas concrétisé, et il est plutôt rattrapé par des approches classiques du rapport à l'œuvre. Dans le cas du jeu vidéo particulièrement, cet échange reste limité et asymétrique. Le joueur ou la joueuse ne fait en effet qu'agir dans les limites et le cadre fixés par les développeur·euse·s. Aussi, la possibilité d'action de l'image n'est pas à considérer comme une ouverture à un échange, elle reste bien plus souvent ce qu'elle est, c'est-à-dire une manipulation d'une image technique et numérique. Cela ne veut pas dire que cette manipulation n'est pas signifiante, mais qu'elle ne peut prétendre à la qualité des échanges multiples théorisés par Vilém Flusser ou à la puissance d'une co-création. L'action ou la manipulation est une manière de « faire fonctionner » l'image, de lui donner sa qualité d'image vidéoludique, c'est une réception qui passe par ce biais. Et c'est bien ce caractère manipulable qui forme son intérêt, si on ne se méprend pas sur sa portée, et qui est ce avec quoi pensent les concepteur·rice·s d'images vidéoludiques.

De la même manière, il faut se garder d'utiliser le qualificatif « ouvert » pour qualifier les œuvres numériques et les images associées. L'idée de l'œuvre ouverte développée par Umberto Eco en 1965 est en effet assez anachronique vis-à-vis des images numériques. Mais bien plus encore, l'« ouverture » dont parle Eco est une ouverture en termes de signifiant et d'interprétation, et non pas en termes de reconfiguration directe de l'œuvre. Aussi, le fait que les œuvres numériques et les images numériques peuvent s'actualiser de nombreuses manières diverses par une action humaine n'est pas un signe de leur ouverture, à moins que l'on ne considère plusieurs degrés d'ouvertures ou plusieurs définitions de l'ouverture. De même, « l'ouverture » d'une œuvre numérique, si on devait la considérer au sens de la multiplicité de ses itérations possibles, reste limitée : l'image contient déjà en elle-même l'ensemble de ses itérations, et ne peut donc atteindre un caractère « ouvert » au sens large et profond que lui conférait Eco. Malgré tout, cela ne signifie pas que cette « ouverture » de l'œuvre au premier degré

– considérée comme sa possible reconfiguration en de multiples versions d'elle-même – empêche une « ouverture » au second degré, soit une ouverture en terme d'interprétation. Pour ne pas rendre le terme confus, nous mettons donc de côté l'idée d'« ouvert », sans pour autant nier à l'image vidéoludique la possibilité d'être support d'une ouverture interprétative.

Des formes artistiques participatives non numériques comme inspiration pour le jeu vidéo

Même si ce caractère « acté » de l'image semble au premier abord particulièrement spécifique des images numériques, il ne s'y restreint donc pas. La question de la participation du·de la spectateur·rice dans l'œuvre est en effet plus large que la manipulation des images numériques. Avant même la production d'images avec l'ordinateur, des sculpteur·rice·s tels que Jean Tinguely, Niki de Saint Phalle ou Calder proposaient des œuvres actionnables mécaniquement ou par le simple déplacement des mouvements d'air liés au déplacement des corps dans l'espace. Les installations et les performances qui impliquent la participation des spectateur·rice·s sont également nombreuses, que l'on pense pêle-mêle à *The artist is present* de Marina Abramovic ou aux projets artistiques de marche collective[181]. Dans une autre approche, les recherches sur le théâtre immersif et les performances de théâtre de rue intégrant le public dans leur déroulement déploient également des modalités de participation du public. Malgré tout, ces différents champs artistiques et expérimentations traitant de l'action du récepteur ou de la réceptrice sur l'œuvre font néanmoins partie des inspirations des concepteur·rice·s de jeux vidéo, navigant parfois entre les différentes formes de participation. Le chapitre *The Entertainment* du jeu *Kentucky Route Zero* (Cardboard Computer, 2013-2020) **[vid 2]** existe par exemple sous deux formes distinctes : sa forme vidéoludique, pouvant être jouée par un·e joueur·euse, et sa forme en tant que performance de théâtre, dont le script est accessible en livret papier. Ce chapitre vidéoludique témoigne particulièrement des relations poreuses que le jeu vidéo entretient avec d'autres formes artistiques intégrant une dimension performée. Nous reviendrons sur ces relations dans le chapitre 3.

C'est par ailleurs dans un Brésil sous un régime dictatorial à la fin des années 1960 que la forme théâtrale du « théâtre de l'opprimé » voit le jour sous l'impulsion de la troupe d'Augusto Boal. Cette forme théâtrale met en scène des situations d'oppression, au sein desquelles le public est invité à prendre au cours d'une scène la place d'un·e des comédien·ne·s. Ce

181. Voir notamment la thèse d'Ekaterina Shamova : *Les projets artistiques de marche collective : au croisement entre expérience vécue, paysage et territoire*, thèse de doctorat, Université de Lille, 2023.

faisant, elle ouvre des possibilités de témoigner de situations personnelles et de points de vue divers, tout en permettant d'engager un dialogue sur les manières de faire évoluer ces situations. Le concept de « spect-acteur » formulé par Boal a quelque peu perdu de son caractère social, engagé et révolutionnaire avec son adaptation par les théoriciens de l'image numérique. En ce qui concerne le jeu vidéo, cet héritage est parfois plus revendiqué et l'objet de recherches. Si le chercheur en *game studies* d'origine uruguayenne Gonzalo Frasca explorait au début des années 2000 quelques pistes de l'application des théories d'Augusto Boal au jeu vidéo[182], plus proche de nous, l'un de nos enquêté·e·s cherche à s'inscrire dans cette idée, s'appuyant lui sur une pratique qui lui est plus locale. L'indien Dhruv Jani* travaille en effet le médium vidéoludique dans la continuité – en une sorte de renouveau – d'une pratique de théâtre de rue en Inde de la fin du XIX^{ème} siècle, rappelant les expérimentations d'Auguste Boal bien que plus ancienne :

> « So, a series of protest movements in India starting in the late 1800 and continuing all the way to the independence, and beyond that in fact, were animated by sort of stateless actors, who could move across territorial boundaries and political boundaries very easily, and these would usually be vernacular theatre groups of some kind or the other. They would not be basically considered theatre, but they were called *Nukkad Natak*, so "street theatre performers", uhm "street corner theatre" to be precise. And they have a very interesting structure to them : so, they usually start off with a story that you're already familiar with, […] familiar mythologies, reenacting them, but the narrator of the piece typically would start to inveigle small local political flavour, or small social flavour into the telling of the tale, and challenge the audiences to participate in the theatre. […] And it became a very successful conduit of political commentary and social commentary. »[183]

Cette pratique, qui se situe également en décalage avec des pratiques théâtrales plus institutionnalisées, permettait alors de porter une critique politique et sociale en intégrant des éléments issus de situations locales dans les récits narrés par les pièces et les mythes partagés. La forme libre

182. Frasca Gonzalo, « Videogames of the Oppressed: critical thinking, education, tolerance and other trivial issues », in Pat Harrigan et Noah Wardrio-Fruin (dir.), *First Person: New Media as Story, Performance and Game*, MIT Press, 2004. Article publié à partir de son mémoire de Master, rédigé en 2001.

183. « Donc, une série de mouvements de protestation en Inde, qui ont commencé à la fin du XIX^{ème} siècle et se sont poursuivis jusqu'à l'indépendance, et même au-delà en fait, était animée par des sortes d'acteurs apatrides, qui pouvaient se déplacer à travers les frontières territoriales et politiques très facilement, et il s'agissait généralement de troupes de théâtre vernaculaire d'une sorte ou d'une autre. Elles n'étaient pas directement considérées comme du théâtre, mais elles étaient appelées *Nukkad Natak*, soit "artistes de théâtre de rue", "théâtre de coin de rue" pour être précis. Et ces pratiques ont une structure très intéressante : elles commencent généralement avec une histoire que tu connais déjà, […] des mythologies familières, en les rejouant, mais le narrateur de la pièce commence alors typiquement à insuffler une petite saveur politique ou sociale locale dans le récit du conte, et à défier l'audience de participer au théâtre. […] Et c'est devenu un moyen très efficace de faire des commentaires politiques et sociaux. » Entretien avec Dhruv Jani, 14/04/2023.

qu'elle prend lui permet ainsi de s'adapter à différentes situations, de passer à travers certaines régulations spatiales – les frontières – et de pouvoir surgir à n'importe quel coin de rue. Ce sont ces différentes caractéristiques que Dhruv Jani* souhaite impulser dans le jeu vidéo :

> « The idea of setting up impromptu spaces, that pretend to be loosely connected to histories and other stories, but also to your lived reality, and then dismantling that whole structure once you are done with it, is an idea that we are fascinated by, and to a certain extent, we are trying to respond to or recreate with video games. And we believe at least a kind of video games wholesale inherit the mandate left behind by these theatre practices, where they can be participative, somewhat familiar re-narrations of tales that we would otherwise be told to a very different vantage or perspective. »[184]

Dhruv Jani* voit ainsi dans le jeu vidéo un potentiel pour réincarner ces pratiques théâtrale par sa dimension interactive et participative, qui permet selon lui d'adopter d'autres points de vue, à la manière du *Nukkad Natak*. Le lien qu'il entrevoit se situe également dans le caractère spatial de l'image vidéoludique, et la manière dont les histoires et récits peuvent s'y rapporter. Nous développerons plus précisément cette analyse dans le chapitre 6, en nous demandant plus généralement ce qu'il reste de cette dimension politique dans l'image vidéoludique.

Ainsi, s'il y a bien une transformation de l'image avec l'interactivité, cette idée s'inscrit cependant dans une tradition plus ancienne de formes de participation dans les arts, témoignant de continuités de réflexions. Cependant, ces réflexions sont aussi réinterprétées et actualisées selon le cadre donné par l'écran et la machine. L'interactivité en contexte numérique, plutôt qu'émergeant du dispositif, est donc délimitée et organisée par le dispositif et doit être analysée à partir de celui-ci, sans projeter sur lui de potentielles évolutions futures. Afin de spécifier l'expérience de l'image, nous parlons alors plutôt de manipulation et de performance, deux termes qui permettent de caractériser plus précisément les actions des joueurs et joueuses avec l'image. Toutefois, cette possibilité de manipulation de l'image fait émerger de nouveaux questionnements sur l'image, et notamment du changement ou non qu'elle opérerait vis-à-vis du paradigme de la perspective. C'est sur ces questions qu'il faut donc ensuite nous pencher.

---

184. « L'idée de créer des espaces impromptus, qui prétendent être librement connectés aux histoires et autres récits, mais aussi à ta réalité vécue, puis de démanteler toute cette structure une fois que tu en as fini, c'est une idée qui nous fascine, et dans une certaine mesure, à laquelle nous essayons de répondre ou que nous essayons de recréer dans le jeu vidéo. Et nous croyons qu'au moins une forme de jeux vidéo hérite en bloc du mandat laissé par ces pratiques de théâtre, qui peuvent être des re-narrations participatives, parfois familières, de contes qui nous seraient sinon racontés depuis une perspective ou un point de vue très différent. » Entretien avec Dhruv Jani, 14/04/2023.

2.3 Perspective et image cinématographique

Une perspective mobile

Pour reprendre la notion d'appareil développé par Jean-Louis Déotte, l'image vidéoludique se replace en effet également dans l'héritage de l'appareil de la perspective. Ce faisant, elle s'inscrit dans ce changement de paradigme concernant la représentation ainsi que dans les réflexions associées autour des manières de penser le monde et de la posture du sujet. La codification de la perspective linéaire au XV^{ème} siècle, attribuée à l'architecte, sculpteur et peintre florentin Filippo Brunelleschi, est en effet considérée comme un évènement clé de l'histoire de l'art autant qu'un changement de paradigme esthétique et technique, en ce qu'il reconfigure une compréhension et un rapport au monde. Patrice Maniglier, qui renverse la thèse d'Erwin Panofsky faisant dériver les inventions des techniques de représentation des manières nouvelles de penser le monde, considère que ce sont plutôt les techniques de représentation qui sont à l'origine de changements dans les pensées abstraites[185]. Ainsi, l'image en perspective aurait donné lieu au développement d'une certaine forme de pensée à la Renaissance. Selon Déotte, par une représentation projective de l'espace produisant une interprétation mathématique et géométrique de la vision humaine, la perspective du dispositif brunelleschien place le·a regardeur·euse dans la position d'un sujet percevant. C'est la mise en avant d'un *Je* par la perspective[186] – et avec elle les idées d'humanisme de la Renaissance – qui est décrite comme événement, à la fois dans l'histoire de l'art mais impactant plus généralement les schèmes de pensée.

Le cadre de l'image est alors conceptualisé par Leon Battista Alberti comme une fenêtre, faisant coïncider le *point de fuite* avec le *point de vue* du·de la regardeur·euse, placé face à l'image au centre de celle-ci. Néanmoins, dans son célèbre ouvrage *La perspective comme forme symbolique*, Erwin Panofsky montre que non seulement cette technique de représentation de l'espace n'est qu'un choix parmi d'autres, mais que celle-ci n'est pas forcément celle qui se rapproche le plus de la perception humaine[187]. Au contraire, la technique de la perspective telle que développée par les

185. Maniglier Patrice, *La perspective du diable, Figurations de l'espace et philosophie de la Renaissance à Rosemary's Baby*, Actes Sud, Arles, coll. « Constructions », 2010, p.32.

186. Déotte Jean-Louis, *L'époque de l'appareil perspectif : Brunelleschi, Machiavel, Descartes*, l'Harmattan, Paris Montréal (Québec) Budapest, coll. « Esthétiques », 2001, p.53.

187. Panofsky Erwin, *La perspective comme forme symbolique et autres essais*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1975.

peintres de la Renaissance italienne témoigne d'une forme d'objectivation du monde par l'application de principes géométriques et mathématiques. Déotte montre notamment que les dispositifs de Brunelleschi, en demandant à l'origine d'observer l'image en perspective à travers un unique trou, mettaient de côté à la fois le lieu – devenant « idéal » – et le corps du spectateur ou de la spectatrice :

> « Mais l'évidence de cette coïncidence, de l'unité projective de ce qui est initialement divisé, n'est que pour un observateur retranché, masqué, réduit à n'être qu'un oeil (O), c'est-à-dire un point dans une construction géométrique. Ce que je saisis est ma "nature" en tant qu'elle est médiate et immédiate : une unité projective. Cet instant de la coïncidence a structurellement la place du cogito dans l'œuvre d'Augustin et de Descartes : c'est que le cogito brunelleschien est le fondement ontologique du cogito cartésien. »[188]

La perspective selon Brunelleschi serait ainsi source du cogito cartésien, orienté autour d'un *Je*, mais d'un *Je* retiré du monde. L'appareil perspectif se situe donc dans une forme paradoxale entre recherche de subjectivation, en plaçant le point de vue du regard au centre, et objectivation du monde, en le représentant par des principes géométriques. Autrement dit, il s'agit d'une représentation objectivée qui donne l'illusion d'un point de vue situé. Le rapprochement avec la fenêtre est ainsi parlant : le·a regardeur·euse de l'image n'est pas sujet du monde représenté par la peinture, mais en a un point de vue externe, depuis la fenêtre. Il s'agit bien d'un regard porté sur ce monde, mais pas d'un « être-dans » le monde ou du monde. Aujourd'hui, la perspective linéaire reste d'ailleurs l'une des formes privilégiées pour la représentation, et plus encore la communication de l'architecture. Cet héritage de la perspective peut être associé au paradigme du regard comme sens favorisé pour la construction de l'espace, qui a eu et continue d'avoir un impact sur la manière de concevoir et de faire de l'architecture, comme le montre l'architecte et chercheur en architecture Paolo Amaldi dans *Architecture, profondeur, mouvement*[189]. Cependant, il s'agit également d'une approche critiquée et remise en cause : au travers de la perspective est ainsi critiquée cette prédominance de la vision, sa formalisation d'un sujet moderne associé à un point de vue unique et dominant, ainsi que sa focalisation sur une approche anthropocentrée.

188. L'époque de l'appareil perspectif : Brunelleschi, Machiavel, Descartes, p.55

189. Amaldi Paolo, *Architecture, profondeur, mouvement*, Infolio, Gollion [Paris], coll. « Projet & théorie », 2011.

Concernant le jeu vidéo, le chercheur allemand en études des médias Stephan Schwingeler montre en effet dans « Playing with Sight[190] » la manière dont une partie des images vidéoludiques va également suivre ces principes de la perspective artificielle. Il reprend entre autre à Lev Manovich la considération des technologies photographiques comme automatisation de la création d'images en perspective pour l'appliquer au jeu vidéo. S'intégrant à la fois dans la tradition des images des appareils techniques modernes et dans celle de la peinture en perspective de la Renaissance, l'image vidéoludique peut en effet présenter une succession de perspectives affichées à la vitesse des images cinématographiques. Il s'agit d'un affichage qui concerne plus spécifiquement les images vidéoludiques représentant un espace en trois dimensions adoptant sur cet espace une vue à la première ou à la troisième personne. Cependant, cette automatisation n'est pas celle de la capture de rayons lumineux sur une surface photosensible mais celle du calcul numérique. La perspective linéaire s'actualise *en temps réel*, avec la manipulation de l'image par le·a joueur·euse, par le calcul. Ce faisant, pour Schwingeler, l'image vidéoludique se présenterait comme l'aboutissement de l'objectivation du sujet percevant, en ajoutant à la géométrisation de la perspective son abstraction par le code : « By making human vision computable, this kind of perspective objectifies the subjective even more. The binary nature of code is more abstract than figures and formulas[191] ». Néanmoins, dans le même temps, l'image vidéoludique démultiplie les perspectives et laisse au joueur ou à la joueuse le choix parmi cette multiplicité de perspectives – ce qui a fait qualifier Patrice Maniglier et la philosophe française Elsa Boyer cette image de « perspective mobile[192] ». Or, la mobilité de la perspective effectue un déplacement vis-à-vis de la perspective artificielle qui n'est pas simplement de l'ordre du quantitatif. En effet, il s'agit aussi d'un retournement : l'image vidéoludique opère un passage depuis un point de vue unique et imposé sur le monde à la possibilité de choisir parmi une infinité de points de vue et de basculer de l'un à l'autre. Ce retournement témoigne alors de la remise en avant d'une subjectivation – tout du moins de sa possibilité – faisant d'une certaine manière hériter au jeu vidéo le caractère complexe et ambigu de la perspective. La mobilité de la perspective linéaire situe ainsi l'image vidéoludique au croisement d'une ratio-

190. Schwingeler Stephan, « Playing with Sight, Construction of perspective in videogames », in Espen Aarseth et Stephan Günzel (dir.), *Ludotopia: Spaces, Places and Territories in Computer Games*, transcript Verlag, 2019, p.41-60.

191. « En rendant calculable la vision humaine, cette sorte de perspective rend le subjectif d'autant plus objectif. La nature binaire du code est plus abstraite que les chiffres et les formules. » *Ibid*., p.51.

192. Maniglier Patrice, *La perspective du diable, op. cit.*, p.66 ; Boyer Elsa, Aktypi Madeleine, During Elie, Higuinen Erwan, Siety Emmanuel et Sztulman Paul, *Voir les jeux vidéo, Perception, construction, fiction*, Bayard., Paris, 2012, p.95.

nalisation maximale de l'espace par sa géométrisation et son abstraction à travers le code et d'une subjectivisation maximale à travers la démultiplication des points de vue possibles sur cet espace.

D'une perspective « arbitraire » et conventionnelle à une réappropriation

Cependant, malgré cette filiation, l'image vidéoludique ne se réduit pas à cette idée, l'appareil perspectif compris de cette manière ne constituant qu'une partie des jeux. En effet, non seulement toutes les images de jeux vidéo ne présentent pas une vue en perspective, mais les jeux multiplient également souvent les types de point de vue, associant par exemple à cette perspective mobile une vue cartographique. Les discours des enquêté·e·s sont assez nuancés à ce sujet, comme par exemple celui de Gregorios Kythreotis*, pour qui la perspective est inhérente au jeu vidéo, mais prend des formes très diverses, y compris non occidentales :

> « [M]ost of what games are doing is playing with a flat surface and creating illusions […] but then, if you look historically, you know, *Mario* or *Zelda* are just abstractions of different perspectives. Or *Sim's City*'s kind of axonometric perspective, lack of perspective is as important as perspective. I think there's an historical perspective in there, or you can make historical connections with Japanese art and abstract perspective in Japanese art ; and Western art and then more like attempts to kind of [*hésitations*] rationalize perspective. […] I think perspective is just inherent in making games, even if it's kind of an afterthought now because, a lot of the time, it's trying to simulate a camera, like a cinema camera, you know, just in terms of presentation. »[193]

Son approche mesurée propose ainsi d'associer les représentations vidéoludiques à différentes représentations en perspective, semblant suggérer par exemple un rapprochement entre les images des jeux japonais conçus par Nintendo dans les années 1980 de l'art japonais traditionnel. Si ce rapprochement serait à développer d'avantage et n'est pas dans le cadre de cette thèse, ce que son discours souligne est l'idée d'une image vidéoludique comme construction d'une perspective. L'adoption de la perspective linéaire par l'image vidéoludique est en effet une convention dont les concepteur·rice·s de jeux vidéo sont conscients, faisant à la fois référence à

193. « Ce que font en grande partie les jeux vidéo, c'est jouer avec une surface plane et créer des illusions […] mais si tu regardes de manière historique, tu sais, *Mario* ou *Zelda* ne sont que des abstractions de différentes perspectives. Ou la sorte de perspective axonométrique de *Sim's City*, l'absence de perspective est aussi importante que la perspective. Je pense qu'il y a une perspective historique là-dedans, ou tu peux faire des liens avec l'histoire de l'art japonais et la perspective abstraite dans l'art japonais ; et l'art occidental et ses tentatives de [hésitations] rationaliser la perspective, en quelque sorte. […] Je pense que la perspective est inhérente à la création de jeux, même si c'est peut-être une réflexion après coup, parce que, la plupart temps, ils essayent de simuler une caméra, genre une caméra de cinéma, tu vois, simplement en termes de présentation. » Entretien avec Gregorios Kythreotis, 09/12/2021.

une histoire occidentale de la peinture et du dessin et s'inscrivant dans l'histoire du médium. Schwingeler qualifie de « perspective arbitraire[194] » cette convention, insistant sur le fait qu'il s'agit bien d'un choix de représentation parmi d'autres. Un autre enquêté, Julian Palacios*, décrit quant à lui la convention associée à la « vue à la première personne » comme un « outil » :

> « Well, first person is a convention, you know. […] It's a tool. And if you use different tools, they speak about different things. […] First person is, maybe conventionally, what is [*hésitation*] most similar to our own experience of space. So, we have a point of view, and in first person there is a direct relationship to space. You don't see a character, you are the character, well you are a point of view moving in a space. And there is nothing that is better than the other, you know, it's just… everything is different. »[195]

Dès les années 2000, l'artiste et chercheuse spécialiste de l'art numérique Anne Sarah Le Meur déplorait une absence d'expérimentation avec les images de synthèse, qui ne s'attacheraient qu'à « reproduire des phénomènes optiques » par l'automatisation de la perspective linéaire ainsi qu'à une « figuration réaliste »[196]. L'image de jeu vidéo, en adoptant ces conventions, ne les considérerait cependant selon cet enquêté que comme un outil permettant par la suite de travailler d'autres éléments. Par ailleurs, l'adoption d'une « figuration réaliste » n'est ni toujours évidente, ni systématique, le fait que ces codes soient conscientisés par les concepteur·rice·s les amenant en effet à jouer avec et à le détourner. La quête d'une représentation toujours plus réaliste ne concerne qu'une partie réduite de la production vidéoludique – certes parfois la plus bruyante – et les productions des enquêté·e·s montrent que ce paradigme perspectiviste peut ouvrir à une diversité de représentations. Stephan Günzel propose en ce sens une analyse nuancée du rapprochement entre « vue à la première personne » et perspective en faisant un parallèle entre différents courants picturaux et différentes évolutions des jeux de tir en vue à la première personne (*FPS*)[197] : ainsi, selon lui, ce serait surtout les premiers *FPS* qui pourraient être rapprochés des peintures de la Renaissance, tandis que ceux de la génération suivante, rendant

194. Schwingeler Stephan, « Playing with Sight », *op. cit.*, p.43.

195. « Et bien, la première personne est une convention, tu sais. […] C'est un outil. Et si tu utilises différents outils, ils parlent de choses différentes. […] La première personne est, peut-être par convention, ce qui [hésitation] se rapproche le plus de notre propre expérience de l'espace. Nous avons ainsi un point de vue, et à la première personne, il y a une relation directe avec l'espace. Tu ne vois pas un personnage, tu es le personnage, enfin tu es un point de vue qui se déplace dans un espace. Et il n'y en a pas un qui est mieux que l'autre, tu sais, c'est simplement que… chaque chose est différente. » Entretien avec Julian Palacios, 10/03/2021.

196. Le Meur Anne Sarah, « De l'expérimentation en image de synthèse », *Cahiers du numérique*, 4. L'art et le numérique, vol. 1, 2000, p. 145-167, p.148.

197. Günzel Stephan, « Simulation und Perspektive. Der bildtheoretische Ansatz in der Computerspielforschung », in Matthias Bopp, Rolf F. Nohr et Serjoscha Wiemer (dir.), *Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung*, Lit, Münster, coll. « Medien'Welten », 2009.

l'espace « profond et labyrinthique[198] », pourraient être comparés à la peinture baroque. Enfin les *FPS* les plus récents, se caractérisant par « une précision extrême des détails et surtout par des altérations comme le ralenti[199] », se rapprocheraient du surréalisme.

Ces rapprochements peuvent paraître grossiers, du fait de la réduction et la simplification des courants picturaux mentionnés, ainsi que de par la confusion effectuée entre organisation de l'espace (« profond et labyrinthique ») et traitement de l'image (focalisation sur le ralenti). Néanmoins, ils permettent de montrer que l'image vidéoludique cache une diversité d'approches nuancées. Pour prendre une comparaison plus récente, les travaux de l'artiste et *game designer* états-unien·ne Nathalie Lawhead, également connu·e sous le pseudo alienmelon, se rapprochent aujourd'hui selon nous bien plus d'un courant surréaliste (voire dadaïste), à travers leur forme, l'usage du collage, les thèmes évoqués et leur dimension introspective réutilisant des motifs du symbolisme[200]. Ils témoignent ainsi d'une réappropriation de l'image vidéoludique, qui est aussi une réappropriation et une hybridation de la perspective. Dans une approche différente, *Lumino City** (State of Play, 2014) est constitué d'un assemblage de maquettes filmées et d'animations 2D, ce qui déplace entièrement la question de la perspective vers celle du volume et de l'espace. Ce déplacement de la perspective vers l'espace est selon nous ce qui caractérise plus spécifiquement l'image vidéoludique. Il s'agit d'un déplacement qui s'opère également si l'analyse est menée en comparant l'image de jeu vidéo et l'image de cinéma.

Le montage spatial de l'image vidéoludique

L'idée d'une « perspective mobile » convoquant le mouvement de l'image et du point de vue, elle peut aussi faire référence de manière plus générale à l'image cinématographique, dont il faut analyser rapidement le rapprochement et les différences vis-à-vis de l'image vidéoludique. De la même manière que la perspective et la photographie, cette manière de représenter l'espace a eu un impact sur la pratique de l'architecture, occasionnant des modifications autant au niveau esthétique que de la conceptualisation de l'architecture. Concernant la photographie, Oscar Barnay rappelle notamment dans sa thèse deux moments identifiés dans l'histoire de l'architecture lors desquels elle joue un rôle important : le premier correspondant à l'appropriation de la photographie par l'architecte Eugène Viol-

198. *Ibid.*, p.340 : « Er wurde tief und labyrinthisch – eben *barock* », nous traduisons.
199. *Ibid*., p.340 : « Der neue Bildstil zeichnet sich durch eine extreme Detailgenauigkeit aus und vor allem durch Verfremdungen wie der Zeitlupe oder der Deformation des Sehbildes. », nous traduisons.
200. *Blue Suburbia* (2023) est particulièrement représentatif de cette approche.

let-Le-Duc, le second à l'émergence du mouvement moderne. Découvrant ce procédé technique avec l'apparition du daguerréotype, Viollet-Le-Duc fait en effet évoluer sa pratique de dessin, devenant plus précise. En commençant à détailler de manière équivalente l'ensemble des zones du dessin, il adopte ainsi une « esthétique photographique »[201], qui exprime un rapport différent au lieu et à l'image. La photographie prend également pour Viollet-Le-Duc une dimension d'archive, possédant un caractère scientifique de représentation à la fois exacte et idéale du monde, et sur laquelle il se base pour la restauration du patrimoine. Avec le mouvement moderne, la photographie acquière un rôle prégnant en permettant la diffusion rapide et à grande échelle à la fois des constructions modernes – dont le cadrage photographique, selon Reyner Banham, permet d'accentuer la modernité – et des images de références telles que les silos à grains et autres ouvrages industriels. Mais surtout, Barnay rappelle qu'un parallèle peut être fait entre la production d'images par un appareil technique et industriel et l'esthétique industrielle des modernistes, la reproductibilité et les possibilités de diffusion de l'image avec l'émergence des modèles et prototypes du Style International, comme mis en avant par Reyner Banham.

Après la photographie, l'image de cinéma opère une autre bascule en introduisant le mouvement dans l'image, ce qui impactera plusieurs architectes du mouvement moderne. L'architecte et docteur en études cinématographiques Arnaud François rappelle ainsi que l'invention des Frères Lumières marque un basculement dans la pensée des architectes modernes Le Corbusier et Franck Lloyd Wright[202]. Ceux-ci se détachent de la photographie, qui est décrite par Wright à la fois comme un « immense et stupide poids sur les épaules de l'artiste[203] » et une image (trop) séduisante, pour se tourner vers le dynamisme de l'image cinématographique et sa promesse d'une « expérience sensible et directe du réel et de la vie[204] ». Ainsi, la photographie et le cinéma fonctionnent chacun comme un moment où se cristallise une tension entre l'image, la représentation qu'elle donne du monde et la manière dont elle est saisie par les architectes, à partir de laquelle iels

201. Eugène Viollet-Le-Duc, *Dictionnaire raisonné de l'architecture française du XIe au XVIe siècle*, Paris, B. Bance, A. Morel, 1854, p.33 du tome 8, cité par Oscar Barnay, « La photographie & le projet architectural », *op. cit.*, p.96.

202. François Arnaud, « L'émergence de l'esthétique photographique par Viollet-le-Duc et Ruskin », *Les Cahiers de la recherche architecturale urbaine et paysagère*, n° 5, 2019, [https//doi.org/10.4000/craup.2258] ; pour Le Corbusier, voir aussi le travail de Véronique Boone.

203. Frank Lloyd Wright, *Collected writings* (1894-1930), vol. 1, New-York, Ed. Bruce Books Pfeiffer, 1992, p.223. traduction de l'auteur, cité par François Arnaud, « L'émergence de l'esthétique photographique par Viollet-le-Duc et Ruskin », *Les Cahiers de la recherche architecturale urbaine et paysagère*, n° 5, 2019, [https//doi.org/10.4000/craup.2258], p.32.

204. François Arnaud, « L'émergence de l'esthétique photographique par Viollet-le-Duc et Ruskin », *op. cit.*, p.33.

construisent des bâtiments autant que des discours. Pour le cinéma, cette tension semble naître du rejet de la fixité de la photographie face aux possibilités de la mobilité de l'image cinématographique – mais donc aussi quelque part de la fascination pour l'innovation technique. L'historien et théoricien de l'architecture Antony Vidler raconte également la manière dont l'intérêt mutuel du cinéaste Eisenstein et du Corbusier a influé sur la pratique de conception de l'architecture de ce dernier[205]. L'un des points communs entre le développement des deux pensées, l'une pour le cinéma, l'autre pour l'architecture, est leur intérêt marqué pour l'Acropole d'Athènes, et plus particulièrement l'analyse et l'interprétation qu'en donne l'historien de l'architecture Auguste Choisy. Celui-ci analyse la composition de l'Acropole non comme une organisation symétrique frontale mais comme une organisation des volumes qui se comprend par le déplacement entre et autour de ces volumes. Il s'agit donc de comprendre l'architecture au travers d'une série de perspectives et de vues qui se dévoilent au fur et à mesure du parcours, et non d'une unique perspective englobante – ou d'une photographie représentant un arrêt dans le temps. C'est ce que Le Corbusier retrouve également dans l'image cinématographique, qui présente bien une série de perspective et une image en mouvement.

Concernant l'image vidéoludique, celle-ci peut être analysée dans un premier temps comme continuité de cette compréhension de l'image, le rapprochement entre images cinématographiques et images vidéoludiques ayant en effet beaucoup été fait. Manovich, en considérant le cinéma comme le premier média, met notamment en avant son influence par sa manière de cadrer un espace. Ces rapprochements peuvent être pertinents, comme l'a montré Selim Krichane avec son analyse de l'utilisation du terme de « caméra » dans les pratiques de conception et de réception du jeu vidéo[206] : l'image est cadrée à la manière d'un plan cinématographique, même si la direction de la caméra est laissée aux mains des joueur·euse·s. Cependant, ces rapprochements ont aussi été critiqués, semblant aussi manquer ce qui a lieu avec cette image de jeu vidéo. En effet, l'image cinématographique n'est pas seulement une affaire de cadrage mais avant tout de montage. Or, l'image vidéoludique est au contraire beaucoup plus concentrée sur des questions de continuité que de *cuts*. Elsa Boyer parle notamment d'un passage d'un montage temporel à un montage spatial[207] : l'image de jeu vidéo traite plus

205. Vidler Anthony, « The Eisenstein Effect - Architecture and Narrative Montage in Sergei Eisenstein and Le Corbusier », in Edward Dimendberg (dir.), *The moving eye : film, television, architecture, visual art, and the modern*, Oxford university press, New York, [New York], 2019.

206. Krichane Selim, *La caméra imaginaire : jeux vidéo et modes de visualisation*, Georg Editeur, Chêne-Bourg, coll. « Emprise de vue », 2018.

207. Boyer Elsa, « Cut-scenes : l'image entrecoupée », in Elsa Boyer *et al.*, *Voir les jeux vidéo, op. cit.* ; Boyer Elsa, *Le conflit des perceptions*, MF., Paris, 2015.

spécifiquement de raccords entre des espaces qu'entre des instants. Il s'agit d'une condition de l'image vidéoludique avec laquelle les enquêté·e·s vont traiter de différentes manières, parfois en la confrontant de manière frontale, comme Gaël Bourhis* qui expérimente avec le fondu dans *Genius Loci** et le *cut* dans *Kristallijn**, ou bien de manière plus discrète, comme *South of the Circle**, du studio State of Play*, qui fait coïncider plusieurs formes de montage : montage spatial, montage temporel et montage mémoriel. *The Night Journey*, dirigé par l'artiste cinéaste Bill Viola, se situe également dans cette idée du mélange et de l'hybridation entre les différentes formes de montage. Nous y reviendrons dans les chapitre 4 et 5. Ce mélange prend la forme de superposition de plusieurs espaces et temporalités au sein même de l'image vidéoludique, superposition déclenchée notamment par l'action du joueur ou de la joueuse dans l'image.

Enfin, lorsque l'image vidéoludique reprend l'appareil perspectif comme convention, c'est aussi pour pouvoir traiter de l'espace et la spatialité. L'intuition d'Elsa Boyer, dans *Voir les jeux vidéo*, est en effet que « le point d'observation mobile qu'introduit le jeu vidéo dans l'image s'inscrit dans le champ topologique de "lieux – locations ou positions"[208] », ouvrant l'idée que l'image vidéoludique offre plus qu'une collection de perspectives mises bout à bout. Stephan Günzel, quant à lui, montre qu'avec la mobilité de la perspective, les images vidéoludiques ne se conçoivent plus comme les « image-espaces[209] » des peintures de la Renaissance, qui resteraient des représentations picturales de l'espace, mais comme des « espace-images[210] ». Il y ainsi au contraire dans l'image vidéoludique quelque chose d'indissociable entre espace et image, ce que nous développerons dans les chapitres 3 et 4. C'est aussi cette mobilité de la perspective qui a fait dire Weibel, cité par Schwingeler, que le numérique effectuait la transition d'une fenêtre à une porte[211]. Or, cette analogie semble uniquement signifier que l'image vidéoludique permet un passage, « d'entrer » quelque part, et non plus de contempler de manière extérieure et surplombante. Cette signification doit être nuancée, notamment du fait que l'image reste toujours un cadre, comme nous l'avons vu dans le chapitre 1 concernant les questions de plongée et d'immersion. Cependant, ce qui ressort de cette analogie, de l'intuition de

208. Boyer Elsa, « Cut-scenes : l'image entrecoupée », in Elsa Boyer *et al.*, *Voir les jeux vidéo, op. cit.*, p.96-97.

209. Günzel Stephan, « The space-image : interactivity and spatiality of computer games », *Conference Proceedings of The Philosophy of Computer Games*, Universität Potsdam, Potsdam, 2008, p. 170-189, p.171.

210. *Ibid.*

211. Weibel Peter, « Neurocinema: Zum Wandel der Wahrnehmung im technischen Zeitalter », in *Gamma und Amplitude: Medien- und kunsttheoretische Schriften*, *ed. by id.*, Berlin: Philo, 2004 [1996], p.166-195, p.190, cité par Schwingeler Stephan, « Playing with Sight », *op. cit.*, p.51.

Boyer et de l'analyse de Günzel est une mobilité de la perspective comme permettant de traiter l'image vidéoludique du point de vue spatial, et c'est ce changement spécifique (et ces limitations) qui nous intéressera particulièrement dans le cadre de cette thèse. L'image vidéoludique se présente alors comme une nouvelle itération de ces tensions entre image et compréhension ou conceptualisation du monde d'un point de vue architectural, faisant resurgir des questionnements déjà présents tout en en apportant une approche nouvelle.

À la suite du mouvement moderne, plusieurs approches de l'architecture prennent forme en réaction et critique d'une compréhension de l'architecture comme centrée sur la vision et suite de perspectives. Ces critiques ont donné lieu à deux grands types de réponses différentes, qui engagent deux formes de changements de paradigmes en architecture, pouvant être assimilés à un rejet des nouveaux médias d'une part, et à un enthousiasme pour ceux-ci d'autre part. D'une part, sous l'impulsion entre autres des travaux de l'architecte et théoricien de l'architecture Christian Norberg-Schulz, s'engage une réflexion autour de l'expérience vécue et la prise en compte d'autres sens, notamment le toucher et l'ouïe. Ce décentrement de la vision induit une prise en compte du lieu et du contexte, de la matérialité, ou encore des ambiances. D'autre part, certains architectes cherchent une réponse différente en s'appuyant sur les technologies informatiques. Peter Eisenmann propose par exemple en 1992 de faire suivre à l'architecture le même chemin que la peinture dans son évolution à l'écart de la perspective[212]. Il propose alors d'imaginer des espaces qui ne pourraient pas être embrassés du regard, ou encore qui ne pourraient pas être dessinés en perspective, autrement dit de décorréler le dessin du projet de l'espace construit. Pour appuyer son développement, il parle notamment de ce qu'il décrit comme le changement de paradigme du mécanique à l'électronique et « l'invasion des médias dans la vie quotidienne[213] ». Ainsi, l'électronique change pour Eisenmann la dynamique entre « apparence » et « existence » en induisant un rapport à la réalité en termes de médias et de simulation. Les architectes Serge Salat et Françoise Labbé indiquent également dans un ouvrage de la fin des années 1980, déjà imprégné de la fascination pour le numérique, dédié aux productions des architectes Bernard Tschumi et Peter Einsenman :

> « Ce monde a subi un déplacement, le temps est aboli. Les premières séquences cinétiques du mouvement qui ont fasciné les premiers modernes ont

212. Eisenman Peter, « Déplier la vision - l'architecture à l'ère des médias électroniques », *Marnes : documents d'architecture*, nº 1, 2011 (1992), p. 390-403.

213. *Ibid.*

> disparu. C'en est fini du point de vue monoculaire, étroit, du tunnel de la vision unique symbolisée par la caméra. L'approche est désormais spatiale. »[214]

Ainsi, alors que Wright voyait dans le cinéma un dynamisme proche d'une « expérience sensible », la génération suivante cherche à se débarrasser définitivement du point de vue – même mobile – que semble imposer le dispositif de la caméra. Ces deux approches ont donné lieu à deux types d'architectures différentes, deux manières de concevoir mais aussi de comprendre l'espace. Il nous faut donc à présent nous pencher sur la place de l'image vidéoludique vis-à-vis du changement représenté par le numérique, et notamment en architecture.

214. Salat Serge et Labbé Françoise, *Architectures du virtuel*, Edizioni Carte Segrete, Rome, 1989, p.53.

2.4 Numérique, image calculée et systèmes

L'image et l'algorithme

Depuis les années 2000, la question de l'esthétique du numérique a donné lieu à un nombre conséquent de recherches et d'ouvrages[215], qui, s'ils n'évoquent que très ponctuellement l'image de jeu vidéo, développent des réflexions dans lesquelles elle s'inscrit. Le numérique est ainsi considéré comme un bouleversement pour l'image : le théoricien et artiste français Edmond Couchot, pionnier dans l'art numérique, décrivait déjà à la fin des années 1980 le numérique comme un nouvel ordre de représentation, qui ne serait plus celui de l'optique[216]. Selon son approche, l'ordre optique se rapporte à la perspective et se poursuit jusqu'à la photographie, techniques à travers lesquelles se réalisent un alignement entre sujet, objet et image. À l'inverse, le numérique provoque un décentrement dans la mesure où ce qui est traité n'est pas une matière mais un langage, par lequel l'image numérique est reconstituée et donnée à voir grâce au pixel. En ce sens, Couchot associe l'image numérique à une simulation plutôt qu'à une représentation du monde, une approche qui a par la suite été largement adoptée. À cette distinction sera notamment ajouté un ensemble d'oppositions qualifiant l'esthétique numérique : présentation plutôt que représentation ; apparition plutôt qu'apparence ; reconfiguration plutôt que figuration du monde ou encore modélisation plutôt que modèle[217]. Nous reviendrons dans un second temps sur la question de la modélisation et de la simulation, mais ces couples d'oppositions signifient une dimension calculée de l'image numérique que ne porteraient pas les autres images.

---

215. *L'art et le numérique*, Hermès science publ, Paris, coll. « Les Cahiers du numérique », 2000 ; Balpe Jean-Pierre et Barros Manuela de, *L'art a-t-il besoin du numérique ?*, Hermès science publications-Lavoisier, Paris, coll. « Collection Information, hypermédias et communication », 2006 ; Barboza Pierre et Weissberg Jean-Louis, *L'image actée. Scénarisations numériques, parcours du séminaire L'action sur l'image*, L'Harmattan, 2006 ; Couchot Edmond et Hillaire Norbert, *L'art numérique*, Flammarion, Paris, coll. « Champs », 2009 ; Boissier Jean-Louis, *La relation comme forme : l'interactivité en art*, Nouv. éd. augmentée., Musée d'art moderne et contemporain les Presses du réel, Genève [Dijon], coll. « Collection Mamco », 2009, vol. 1 ; Manovich Lev, *op. cit.* ; Cormerais Franck (dir.), *Poétique(s) du numérique*, l'Entretemps éd, Lavérune, 2013. ; Cormerais Franck (dir.), *Poétique(s) du numérique 2 - Les territoires de l'art et le numérique, quels imaginaires ?*, l'Entretemps éd, Lavérune, coll. « Poétique(s) du numérique ; L'électron musagète », 2013 ; Krajewski Pascal, *L'art au risque de la technologie (Volume 1): Les appareils à l'oeuvre*, Editions L'Harmattan, Paris, coll. « Ouverture philosophique », 2013, vol.1. ; Krajewski Pascal, *L'art au risque de la technologie (Volume 2): Le glaçage du sensible*, Editions L'Harmattan, Paris, coll. « Ouverture philosophique », 2013, vol.2.

216. Couchot Edmond, *Images, de l'optique au numérique : les arts visuels et l'évolution des technologies*, Hermès, Paris Londres Lausanne, coll. « Collection dirigée par Alain Renaud », 1988.

217. Voir aussi : Forest Fred, « Esthétique du numérique : rupture et continuité », *L'Observatoire*, n° 3, vol. 3, 2010, p. 10-16, [https//doi.org/10.3917/lobs.hs3.0010].

C'est également cette dimension qui fait dire à Flusser à la fin des années 1980 que la structuration de la pensée a été transformée par l'ordinateur, opérant un passage d'une structuration alphabétique par le langage à une structuration mathématique par le calcul[218]. Cependant, cette structuration de la pensée aurait été selon lui déjà initiée par la photographie et l'ordinateur ne serait alors venu qu'affirmer – ou parachever – ce processus, ce que Charlotte Bolwin résume bien :

> « L'aggravation de la logique d'appareil et de la tendance à l'abstraction que Flusser avait déjà observées dans la photographie est à la base des processus d'automatisation, de quantification et de datafication, de codage et d'information. Dans l'édifice théorique de la philosophie de l'image flussérienne, les ordinateurs sont donc conçus comme des manifestations d'une façon de penser, de percevoir et d'agir complètement mathématisée et formalisée. »[219]

L'image numérique donnerait en quelque sorte forme à cette approche mathématique du monde, associée aux évolutions des sciences, tout en ne faisant que s'inscrire dans la continuité d'une transformation déjà engagée. De la même manière, en ce qui concerne l'architecture, la considération du numérique comme un « tournant » est également critiquée. Les années 1990, qui voient un nombre important d'expérimentations avec le numérique en architecture, sont en effet désignées par l'historien et critique de l'architecture Mario Carpo comme le début d'un « tournant numérique de l'architecture[220] » lors duquel émerge « des bâtiments qui ont non seulement été conçus et construits grâce à des outils numériques, mais qui ne pourraient pas l'avoir été *sans* outils numériques[221] ». L'historien de l'architecture et des technologies Antoine Picon décrit également à ce propos la dissociation qui s'opère entre le processus de conception, nécessitant une abstraction sous la forme de lignes de codes, et le caractère spatial de l'objet produit[222], dissociation qui peut être comparée aux discours sur l'image numérique. Toutefois, l'architecte et docteure en architecture et design Theodora Vardouli rappelle qu'il faut se garder de rejouer les sirènes de la nouveauté et les « vieux tropes héroïques[223] » qui verraient dans l'architecture numérique un énième manifeste, mais plutôt identifier les discours, les imaginaires et leurs continuités.

---

218. Flusser Vilém, *La civilisation des médias*, trad. Claude Maillard, Circé, Belval, 2006, p.40.
219. Bolwin Charlotte, « Esquisses d'une théorie onto-esthétique des médias », *Appareil*, trad. Marion Biet, n° 25, 2023, [https//doi.org/10.4000/appareil.6201], p.8.
220. Carpo Mario (dir.), *The digital turn in architecture 1992-2012*, J.Wiley, Chichester (GB), coll. « AD reader », 2013 (nous traduisons).
221. Bressani Martin, Carpo Mario, Martin Reinhold, Picon Antoine et Vardouli Theodora, « L'architecture à l'heure du numérique, des algorithmes au projet », *Perspective. Actualité en histoire de l'art*, trad. Étienne Gomez, n° 2, 2019, p. 113-140, [https//doi.org/10.4000/perspective.14830], p.115.
222. Picon Antoine, *Culture numérique et architecture : une introduction*, Birkhäuser, Basel, 2010, p.97.
223. Bressani Martin, Carpo Mario, Martin Reinhold, Picon Antoine et Vardouli Theodora, « L'architecture à l'heure du numérique, des algorithmes au projet », *op. cit.*, p.116.

Aussi, le terme de « tournant » employé par Carpo est à nuancer, car elle montre que des réflexions autour de l'utilisation de l'ordinateur ont lieu dès les années 1960 et que le numérique s'inscrit dans une continuité d'abstraction de l'architecture :

> « L'architecture, redéfinie à travers le prisme d'abstractions logico-mathématiques : énième chapitre, dira-t-on, dans la longue histoire de la mathématisation de l'architecture. Depuis la Renaissance, la théorie de l'architecture exploite les concepts mathématiques pour envisager l'esthétique de la forme et de l'ordre de l'espace – tendances qui ont survécu au désenchantement moderne du nombre engendré par les moyennes statistiques et par les calculs de rentabilité. »[224]

L'utilisation du numérique et de l'image calculée ne semble alors représenter non pas un changement de paradigme mais plutôt une nouvelle itération d'une approche mathématique de l'architecture, dans la continuité de laquelle l'image vidéoludique s'inscrit sans pour autant y être réduite.

Sven Spieker parle quant à lui de l'image numérique comme d'une « image-signal », « composée par un nombre de points discrets dont chaque pixel dispose de son adresse individuelle[225] », qui serait « sans forme[226] » et alors n'appartiendrait pas au domaine de l'optique. Or, il semble y avoir dans cette compréhension, autant que dans celle d'Edmond Couchot, une confusion entre le processus de fabrication des images et les images en elles-même. Même si les images sont constituées de pixels, elles donnent à voir quelque chose et du point de vue de la perception et de l'expérience, elles ont une forme. Par ailleurs, s'il était possible de conceptualiser dans les années 1990 une image numérique comme intégralement générée par un code informatique, le processus actuel de conception des images vidéoludiques est bien plus complexe et hybride. Cette conception de l'image nous semble en effet très éloignée du travail des concepteur·rice·s de jeux vidéo, qui pensent bien *avec* l'image, autour d'une expérience de l'image et cherchent à réaliser des images. De nombreux et nombreuses chercheur·euse·s sur le jeu vidéo s'accordent notamment à dire que sa dimension audiovisuelle est l'une de ses composantes les plus importantes. De la même manière, il y a toujours derrière ces images une volonté de représentation – terme utilisé régulièrement au cours des entretiens – qui les rapproche également d'une conception plus traditionnelle de l'image. Par exemple, même dans les cas

224. Bressani Martin, Carpo Mario, Martin Reinhold, Picon Antoine et Vardouli Theodora, « L'architecture à l'heure du numérique, des algorithmes au projet », *Perspective. Actualité en histoire de l'art*, trad. Étienne Gomez, n° 2, 2019, p. 113-140, [https//doi.org/10.4000/perspective.14830], p.123.

225. Spieker Sven, « L'image électronique dans l'espace : Jeffrey Shaw avec Ilya Kabakov », *op. cit.*, p.36

226. *Ibid.*

où les artistes ont recours à un procédé informatique basé sur une génération procédurale[227], l'objectif reste représentationnel, comme l'indique Galdric Fleury* à propos de l'une de leurs expérimentations :

> « Il y a des travaux comme ça en art, dès les années 60, qui travaillent sur, voilà, sur comment faire rentrer l'aléatoire à l'intérieur de la pratique de dessin, ou des choses comme ça. Et là nous, même si c'est fait dans des cas beaucoup moins abstraits et beaucoup plus… ouais, de représentation, c'est quand-même le même travail, c'est-à-dire : comment des règles très simples vont pouvoir générer des choses, qui sont à la fois tout le temps la même chose et à chaque fois jamais vraiment la même chose. »[228]

Leur travail témoigne ainsi des continuités autant que des reconfigurations opérées par l'image vidéoludique. La dimension de représentation dans ces images les fait cependant souvent basculer, comme nous l'avons vu, du côté de l'illusion et de la simulation. Ce que nous voulions souligner ici, c'est que le caractère numérique et calculé de l'image vidéoludique ne rend pas non pertinent son affichage et sa perception. Il s'agit notamment de ce sur quoi bute la théorie du philosophe français Alexandre Declos, dans une tradition de philosophie analytique, qui tente de conceptualiser une ontologie algorithmique du jeu vidéo, soit uniquement basée sur son code. En conclusion de son article publié en 2022, il reconnaît qu'une ontologie algorithmique implique de considérer l'image comme sans importance pour qualifier un jeu vidéo, ce qu'il concède à juste titre être une approche trop réductionniste[229]. Dans cette approche, la focalisation sur le code ne permet de comprendre ces images ni du point de vue de leur expérience et de leur réception, ni du point de vue de la manière dont sont conçues ces images. En choisissant de nous concentrer sur la question de l'image, nous prenons donc le problème dans l'autre sens. Néanmoins, cette pensée de l'image calculée et mathématique est importante à garder en tête pour comprendre la manière dont elle configure le sensible, et nous y reviendrons.

L'image comme information, donnée et archive

En corollaire de cette dimension calculée se situe également une dimension communicationnelle et informationnelle. Dans le cadre de cette thèse, nous ne rentrerons pas dans le détail des définitions de l'information et de la communication, nous limitant à l'approche prise sur ces questions dans les recherches considérant une réception esthétique des images

227. La génération procédurale correspond à la définition d'un ensemble de règles algorithmiques qui vont déterminer une forme produite à l'écran. Dans le cas présenté ici, l'algorithme agence les éléments modélisés par les artistes de manière aléatoire tout en suivant une série de règles.

228. Entretien avec fleuryfontaine, 07/04/2022.

229. Declos Alexandre, « L'ontologie du Virtuel », *Klēsis Revue Philosophique*, vol. 52, 2022, p. 1-25, p.20.

numériques. En contexte informatique, l'image n'est en effet plus seulement considérée comme une image mais également comme une information sous la forme d'un signal, composée d'un ensemble de données, et qui pourra être conservée, traitée et transmise sur et par un support informatique. Spieker indique même qu'à l'ère informatique, le fait que quelque chose soit transmis importe plus que le contenu communiqué en lui-même[230]. Selon cette compréhension, l'image se rapporte aux autres éléments traités par la machine, devenant de son point de vue indifférenciable du texte ou du son. C'est aussi l'approche du docteur en sciences de l'art Pascal Krajewski, qui publie en 2013 un ouvrage en deux volumes consacré à la conception et la réception des œuvres numériques. En introduction du second volume, celui-ci indique qu'avec le numérique, la question n'est plus celle de la technique mais de la technologie. Proposant une interprétation restreinte de l'idée de technologie, qui s'affranchit de la compréhension philosophique et originelle d'une « science des techniques[231] » ou d'un « discours sur la technique[232] », il la définit en lien étroit avec les *nouvelles* technologies, notamment le numérique. Ainsi, pour lui :

> « la technologie est la sous-traitance du traitement de l'information, quand la technique est la sous-traitance du traitement de la matière. La technologie opère sur des signes, quand la technique contrôle des forces. La technologie est le milieu formé par l'ensemble des appareils interconnectés. »[233]

Aussi, les objets numériques seraient une affaire de technologie, donc d'information et non de matière. Cette idée tend à une distinction entre technologie et technique afin de montrer la rupture que la technologie comprise en ce sens opérerait dans le rapport au sensible. Selon lui, les appareils accompliraient un « glaçage du sensible », soit « une réduction du territoire du sensible, une dispute de son terrain d'exclusivité, et une modification de ses modalités d'expression[234] », du fait d'une « hyper-stimulation »

---

230. Spieker Sven, « L'image électronique dans l'espace : Jeffrey Shaw avec Ilya Kabakov », *op. cit.* Cette approche est à différencier de la pensée du philosophe et théoricien de la communication canadien Marshall McLuhan, qui écrivait dans les années 1960 « le médium est le message ». Ici, Spieker s'appuie plus spécifiquement sur Friedrich Kittler (1943-2011), historien allemand de la littérature et théoricien des médias, qui parle d'une ère « post média » ainsi que sur les écrits du mathématicien et ingénieur états-unien Claude Shannon (1916-2001). Cette approche insiste ainsi sur la dimension fonctionnelle de l'informatique ainsi que sur le processus : si le signal n'est pas transmis, l'œuvre numérique n'a pas lieu.

231. « Pour bien parler des techniques, il faut d'abord les connaître. Or il est une science qui les concerne, celle qu'on appelle la technologie […] », Mauss Marcel, « Les techniques et la technologie », *Revue du MAUSS*, nº 1, vol. 23, 2004, p. 434-450, [https//doi.org/10.3917/rdm.023.0434], p.434 – texte original publié en 1948 dans « Le travail et les techniques », numéro spécial du *Journal de psychologie* (Paris, PUF, p. 71-78).

232. Ellul Jacques, *Le Bluff technologique*, Hachette, Paris, coll. « La Force des idées », 1988, p.12.

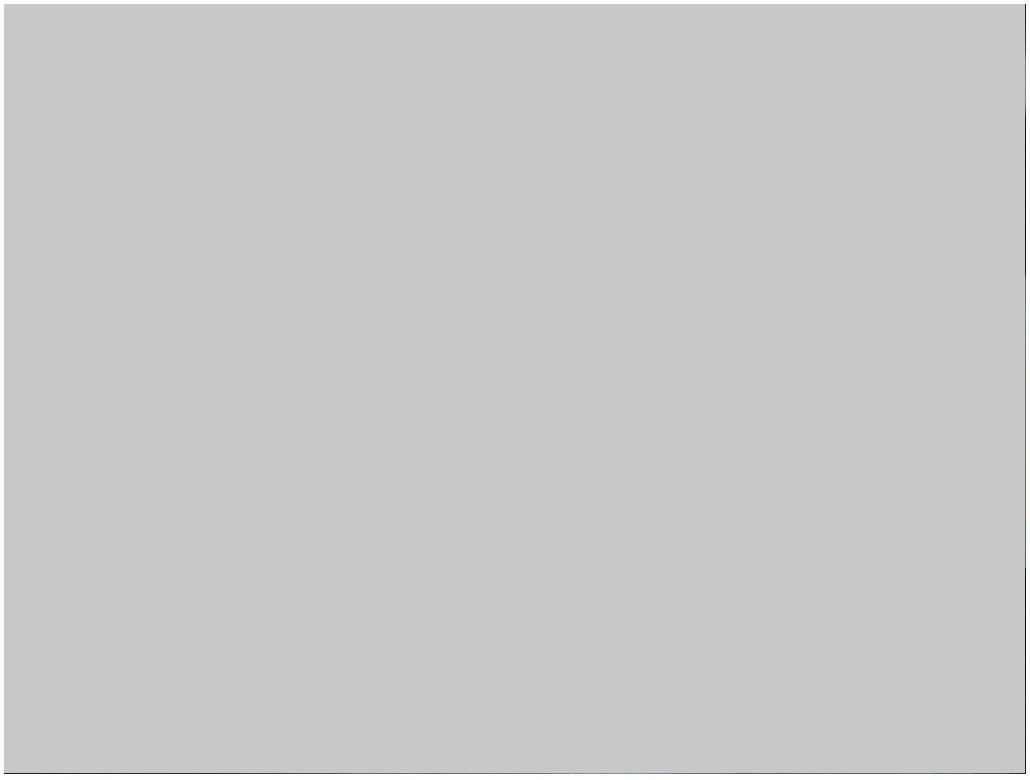
233. Krajewski Pascal, *L'art au risque de la technologie (Volume 2): Le glaçage du sensible*, Éditions L'Harmattan, Paris, coll. « Ouverture philosophique », 2013, p.7.

234. *Ibid.*, p.12.

des sens, qui provoquerait dans le même temps une « désensibilisation »[235]. De la même manière, il insiste sur la pauvreté de l'expérience technologique, qui mettrait en œuvre une « artificialisation sensori-motrice[236] » : « On ne ressent plus le réel (comme émetteur) mais les sensations stimulées, et exacerbées que nous donne à éprouver la technologie[237] ». Ainsi, la reconfiguration de l'image comme signe et comme information, ainsi que son détachement du « réel » matériel, aurait pour conséquence un appauvrissement de l'expérience. Néanmoins, cela nous semble constituer une fausse piste, comme nous l'avons indiqué dans le chapitre 1. Ici, cependant, nous pouvons relever que cette compréhension de l'image comme information tend aussi vers une conception de la technologie comme immatérielle, qui ne traiterait pas de la matière. Or, le rapport de la technologie à la matière est bien plus subtil. Au delà de la question des machines, des câbles internet ou des DATA centers, qui ont une dimension physique et un impact matériel important et connu, les images numériques déploient aussi leur propre matière, qu'il est nécessaire d'étudier et de comprendre et sur laquelle nous reviendrons dans le chapitre 4. Par ailleurs, au lieu d'une distinction stricte, ce que Pascal Krajewski décrit comme technologie nous semble plutôt à penser comme une continuité de la technique, un ensemble particulier au sein de l'ensemble général composé par la technique.

L'image comme information se rapporte enfin à celle de donnée, que Spieker rapproche de la notion d'archive : « le monde se transforme en une archive mobile de détails digitaux, c'est-à-dire un inventaire de données discrètes qui ne répondent pas à un ordre spatial, à une narration ou à un ordre inspiré par le sujet[238] ». Prises dans cet ensemble, les images semblent donc appartenir d'éléments disparates, non reliés entre eux, et qui deviennent disponibles comme des éléments à collecter. Pour appuyer le parallèle, Spieker apparente l'installation conçue par l'artiste australien Jeffrey Shaw *The Legible City* **[fig 4]** – qui a connu plusieurs itérations, la première présentée en 1989 – et *The Big Archive*, une installation de l'artiste soviétique Ilya Kabakov exposée en 1993 **[fig 5]**. Cette dernière présente un ensemble de documents d'archive tangibles, disposés selon une scénographie rappelant un espace bureautique. *The Legible City*, quant à elle, est une installation multimédia qui peut se rapporter à une image vidéoludique : une projection d'une modélisation 3D représentant une ville au sein de laquelle il est possible de circuler en pédalant sur un vélo situé devant l'image. Cette

235. *Ibid.*, p.20.
236. *Ibid.*, p.25.
237. *Ibid*.
238. Spieker Sven, « L'image électronique dans l'espace : Jeffrey Shaw avec Ilya Kabakov », *op. cit.*, p.43.



[fig 4] Photographie de l'installation *The Legible City* (1989 Nagoya, Japan), Jeffrey Shaw, Dirk Groeneveld, ©Jeffrey Shaw
[fig 5] Photographie de l'installation *The Big Archive*, Ilya Kabakov, Amsterdam, Stedelijk Museum, 29 Jan 1993 — 28 Mar 1993, ©Ilya Kabakov

ville, qui suit le plan d'une ville existante, n'est cependant représentée que par des groupes de lettres remplaçant les bâtiments et formant des récits ou des extraits de discours liés à celle-ci. Circuler dans *The Legible City*, c'est donc reconstituer un texte et un ensemble de récits à partir des mots croisés sur le chemin. Ce faisant, la notion d'archive prend sens dans le rapprochement entre la mise en liens d'ensemble de textes disséminés par le parcours au sein d'un espace.

Au delà de ce rapprochement, cette idée d'archives se retrouve à différents niveaux dans le jeu vidéo : plus que d'un ensemble de 0 et de 1, ceux-ci sont constitués d'ensembles de dossiers informatiques dans lesquels sont stockés les images, les sons, ect., qui vont ensuite être assemblés par le programme pour constituer l'image vidéoludique. Par exemple, celle-ci peut intégrer des photographies et proposer de les parcourir, à la manière d'un texte hypermédiatique, d'un déplacement dans des données. Dans ce cas, la photographie devient la donnée ou l'archive constituant la base de l'image vidéoludique, cette dernière la ré-interprètant et la transformant. Néanmoins, contrairement à ce que Spieker énonce, l'image vidéoludique donne à la fois un espace, une narration et un ordre à ces données. Les développeurs et développeuses proposent des moyens de se déplacer dans ces données – tout en étant, bien sûr, également créateur·rice·s de ces données. Ce sont ces différentes formes de mises en espace et en narration qui seront étudiées tout au long de cette thèse. Il est important de noter ici que, même si cette idée de l'image vidéoludique comme assemblage de données peut impacter la manière dont elle est conçue par les créateur·rice·s de jeux vidéo, elle ne s'y résume pas totalement. Nous verrons par exemple dans le chapitre 3 comment cette compréhension de l'image comme assemblage d'éléments disparates peut aboutir à une répartition des tâches spécifique et parfois à une hyperspécialisation qui a une influence sur la conception des espaces vidéoludiques. Cependant, cette condition n'est pas entièrement palpable dans l'expérience de l'image vidéoludique, qui n'est pas uniquement une superposition d'éléments ou un collage mais forme un *tout* qui la dépasse, une expérience d'un ensemble. Les créations de Gareth Damian Martin* montrent bien cette compréhension par leur minimalisme : à une image (un dessin) dans laquelle on se déplace est superposée un ensemble de symboles actionnables (l'interface) sous l'aspect de formes géométriques, auxquelles sont associées un ensemble de textes. Toutefois, l'expérience de ces éléments n'est pas une expérience d'éléments disparates additionnés, mais celle d'un ensemble cohérent : une image vidéoludique.

Cybernétique et systèmes

Picon replace également les expérimentations en architecture des années 1990 avec le numérique dans le cadre plus général du développement de la société de l'information à la fin du XIX^{ème} siècle[239]. Cette société de l'information commence non pas avec l'ordinateur mais avec des machines plus anciennes servant à rationaliser des opérations et à traiter de grandes quantités de données, à l'instar de la tabulatrice ; ainsi qu'avec la seconde révolution industrielle, qui correspond à l'accroissement des volumes de production et de vitesse de transport. La société de l'information est aussi dès le départ une société de la (télé)communication, et avec elle du contrôle qui se généralise et s'automatise. L'architecte et artiste Neil Spiller rappelle aussi son origine en lien avec les technologies de guerre, notamment les avancées en informatique autour du décodage de l'information et des prévisions de trajectoire à des fins balistiques[240]. Ce faisant, elles concourent au développement de la cybernétique, qui influencera notamment les réflexions autour de l'application des technologies numériques en architecture. L'architecture n'échappe pas en effet à l'importance donnée à l'information et cela passe plus spécifiquement par le biais de la théorie cybernétique. La théorie cybernétique se construit à partir de 1942 aux États-Unis comme champ interdisciplinaire, avant d'être développée et étendue en 1948 par le mathématicien Norbert Wiener dans son ouvrage *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine*[241]. Celui-ci propose notamment une méthode d'analyse des systèmes complexes qui reprend des approches du domaine informatique pour l'appliquer à des recherches en biologie. Il s'agit donc d'un traitement uniformisé du vivant et de la machine à partir d'idées autour de la communication et la commande, et notamment du concept de rétroaction (ou *feedback*), soit la réponse ou le retour d'un système à une information. Bien qu'elle se veut au départ avec Wiener dessiner un « contre-modèle de la pratique scientifique militarisée et technocratique[242] », la théorie cybernétique joue donc un rôle important dans le développement de l'idée du traitement indifférencié des organismes et des machines sous la forme d'informations au sein d'un système.

Concernant le jeu vidéo, la continuité des théories cybernétiques se situe ainsi dans ce concept de rétroaction, qui est au cœur de l'expérience vidéoludique à travers l'interactivité. Espen Aarseth effectue le rapproche-

239. Picon Antoine, *Culture numérique et architecture : une introduction*, *op. cit*.

240. Spiller Neil, *Cybrid s : architectures virtuelles*, Parenthèses, Marseille, 2008.

241. Voir notamment Breton Philippe, *L'utopie de la communication : le mythe du village planétaire*, la Découverte, Paris, coll. « La Découverte-poche », 1997.

242. Triclot Mathieu, *Le moment cybernétique : la constitution de la notion d'information*, Champ Vallon, Seyssel, coll. « Collection Milieux », 2008, p.11.

ment pour développer son concept de *cybertext* mais le chercheur en *game studies* et technologies numériques Seth Giddings le littéralise en indiquant en 2005 : « To play a digital game is to plug oneself into a cybernetic circuit[243] ». Le circuit cybernétique y est décrit comme un ensemble d'actions et de réactions qualifiant un flux d'informations entre la machine et les joueur·euse·s. Du côté de la conception de jeu vidéo, dans leur célèbre ouvrage *Rules of Play* (2004), les *game designers* Katie Salen et Eric Zimmerman conçoivent les jeux vidéo comme des « systèmes cybernétiques[244] » en tant que systèmes composés de boucles de rétroaction définies par les règles du jeu. Selon cette approche, les *game designers* travaillent ainsi avec la conception de systèmes – qui a découlé de ces premières théories cybernétiques – en concevant plus précisément des systèmes de règles. C'est par ailleurs ce que m'indique Rosa Carbo-Mascarell, une enquêtée *game designer* ayant fait des études d'architecture, lorsque je lui demande sur quelle partie de la conception de jeux vidéo elle se concentre actuellement :

> « I found that I gravited more towards systems design, which is more like, I guess, the invisible parts [rires] of games. Yeah? It's hard to describe but system design is kind of like the rules of the game. So, for example say grab tic-tac-toe. Game designer, system designer will figure out how big should the grid be, how many player should it be, do you take turns, do you all write at the same time, are there only X and O or are there, you know, is there also triangle? That's kind of like the system design, figuring out what the rules of the game should be. »[245]

Rosa Carbo-Mascarell témoigne donc d'une approche très systémique de la conception de jeu, basée sur la définition précise et dans une certaine mesure mathématique de règles du jeu. Le jeu apparaît alors comme un ensemble très réglé et déterminé, éloignée d'une conception plus libre du *play*. Nous reviendrons sur cette compréhension dans le chapitre 4. Toutefois, cette conception systémique peut être considérée dans un premier temps comme l'un des points de rencontre entre conception architecturale et jeu vidéo. En ce qui concerne l'architecture, Picon résume tout d'abord les principes de la cybernétique appliquée à celle-ci par la défini-

---

243. Giddings Seth, « Playing with nonhumans: digital games as technocultural form », in Suzanne de De Castell et Jennifer Jenson (dir.), *Worlds in Play: International Perspectives on Digital Games Research*, Peter Lang, New York, 2007, p.115-128, p.115. La formule sera reprise notamment par d'autres chercheurs en game studies, tels que Brendan Keogh ou Gordon Calleja.

244. Salen Katie et Zimmerman Eric, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press, 2004, (nous traduisons).

245. « J'ai me suis rendue compte que j'étais plus attirée par la conception de systèmes, qui est plutôt, je suppose, les parties invisibles [rires] des jeux. C'est difficile à décrire mais la conception de système correspond un peu aux règles du jeu. Par exemple, prenons le morpion. Le·a *game designer*, le·a concepteur·rice du système déterminera la taille que la grille devra faire, le nombre de joueur·euse·s qu'il devra y avoir, est-ce que tu joues à tour de rôle, est-ce que tu écris tout en même temps, est-ce qu'il y a seulement des X et O ou bien est-ce qu'il y a, tu sais, un triangle ? C'est à peu près ce que fait le design de système, définir les règles du jeu. » Entretien avec Rosa Carbo-Mascarell, 26/11/2021.

[fig 6] Cedric Price, *Fun Palace: interior perspective*, Photographie et dessin à l'encre, 1964, Cedric Price fonds, Collection Centre Canadien d'Architecture, Montréal, © CCA

tion de *patterns*, manière de « rendre l'environnement bâti plus efficace et contribuer du même coup à l'avènement de la société du contrôle[246] ». La notion de contrôle n'est pas au départ chez Wiener péjorative, mais prend au fur et à mesure une tournure différente. En effet, cela mène aussi aux réflexions sur la grille et la modularité, qui s'associent très bien avec l'architecture des grandes entreprises telle qu'IBM. Nous avons déjà discuté plus haut des différences entre les approches vidéoludiques et la conception par la grille et le modèle en architecture, et nous reviendrons dans un second temps plus en profondeur sur cette question du contrôle. Cependant, la cybernétique trouve un autre point d'entrée dans l'architecture, dans les années 1960, au travers du projet non réalisé du *Fun Palace* de l'architecte Cedric Price **[fig 6]**. Pensé pour et avec la dramaturge Joan Littlewood, le *Fun Palace* a en effet associé à sa conception le cybernéticien Gordon Pask, qui a par la suite tenté de théoriser la pertinence de la cybernétique pour l'architecture[247]. Ce dernier argumente en faveur d'une conception du développement urbain comme système, permettant non pas de prescrire mais de prévoir par une modélisation l'évolution et la croissance de la ville et d'y réagir. L'architecture y est conçue comme réactive et adaptative, prenant pour exemple le projet du *Fun Palace*. Ce projet aux frontières de l'utopie imaginait en effet un système ouvert et en constante transformation selon les souhaits des usager·ère·s, invité·e·s à déplacer, manipuler, construire et

246. Picon Antoine, *Culture numérique et architecture : une introduction*, *op. cit.*, p.33.

247. Pask Gordon, « The Architectural Relevance of Cybernetics », *Architectural Design*, n° 39, 1969, p.494-496.

déconstruire le lieu, prenant la forme de modules en aluminium et plastique gonflable disposés sur une grande structure métallique et pouvant être déplacés via un pont roulant.

Le projet du *Fun Palace* apparaît alors comme un objet spécifique au sein de cette généalogie croisée entre architecture et jeu vidéo, car il se positionne lui-même au croisement de diverses influences, inspirations et théories qui irriguent ces deux pratiques. La docteure en architecture Molly Wright Steenson montre l'importance de Cedric Price dans l'histoire des rapprochements entre architecture et technologies, ainsi que la manière dont ses projets s'ancrent dans un paradigme computationnel[248]. David Malaud, quant à lui, met plus spécifiquement en avant le lien avec le jeu dans ce projet et son processus de conception : une dimension jouée étroitement liée à une approche cybernétique, associée autant à l'importance de l'information et du calcul qu'à l'idée d'interactivité[249], qui sont également au cœur de l'expérience du jeu vidéo. Le docteur en architecture rappelle en effet que le projet de Cedric Price s'inspire de la théorie de la conversation développée par Gordon Pask, que l'on peut rapprocher des théories sur l'interactivité en ce qu'elle qualifie un échange ou un dialogue humain-machine basé sur un système d'actions et réactions. Par ailleurs, ce projet également porté par une dramaturge est conçu autour d'une réflexion plus globale sur l'implication des spectateur·rice·s dans le théâtre mais aussi autour de réflexions artistiques portées par les pionniers de l'art cybernétique, réflexions dont nous avons retracé les lien avec le jeu vidéo. Enfin, l'esprit forain porté par le projet, bien qu'il ne s'y réduise pas[250], fait écho à une dimension importante de l'histoire du jeu vidéo avec les arcades des années 1970. C'est en effet dans ce projet inachevé, mais aussi dans les utopies socialistes et joueuses des situationnistes à la même période – sur lesquelles nous reviendrons – imprégnées de l'idée de "jeu créatif" auquel le *Fun Palace* fait directement écho, que Spiller place la naissance des architectures numériques des années 1990[251]. Il représente en ce sens un moment précis d'un rapprochement qui aurait pu initier une rencontre entre architecture et jeu vidéo, mais qui voit par la suite les trajectoires de nouveau s'éloigner.

248. Steenson Molly Wright, *Architectural Intelligence*, MIT Press, 2022, p.127.

249. Malaud David, *Architectus Ludens : faire illusion*, thèse de doctorat, Université Paris-Saclay, ENSAV, 2018.

250. « L'esprit forain et « Pop » du Fun Palace ne doit pas faire oublier que celui-ci ne devait pas être un simple lieu de consommation de loisirs pré-définis pour assouvir la soif de plaisir du peuple. Ce terrain d'aventure pour adultes devait rester un jeu de construction en kit pour laisser les usagers être eux-mêmes acteurs de l'organisation de leurs activités et de la construction de leurs espaces. » *Ibid.*, p.325.

251. Spiller Neil, *Cybrid s : architectures virtuelles*, Parenthèses, Marseille, 2008.

En effet, parmi les projets qui ont émergé à partir des années 1990, la dimension utopique et joueuse disparaît, pour se focaliser par la suite sur une approche formelle également assez éloignée des questions sociales. Les architectes et théoriciens de l'architecture Mirko Zardini et Greg Lynn soulignent notamment dans *Archéologie du numérique,* publié à l'occasion d'une exposition au Centre canadien d'architecture à Montréal en 2013, le rejet de l'histoire et de la théorie dans le domaine de l'architecture, accentué par le recours aux outils informatiques et numériques : « Après l'alignement très strict des architectes postmodernes sur les théoriciens, il s'est formé un schisme entre le design et l'histoire/la théorie qui correspond à peu près à l'émergence et à l'intégration du numérique dans le champ architectural[252] ». Beaucoup d'historien·ne·s de l'architecture ont en effet mis en avant un retour de l'ornement à cette période, décrit comme un retour du baroque[253], et souligné la dimension formelle des expérimentations des architectures numériques, orientées autour des possibilités nouvelles ouvertes par la modélisation et le calcul par ordinateur. Il nous faut alors à présent situer l'image vidéoludique vis-à-vis de ces expérimentations ainsi que des réflexions autour de la modélisation comme nouveau paradigme en architecture. Nous mènerons cette discussion en deux temps. Dans un premier temps, nous nous concentrerons sur la modélisation dans les pratiques ordinaires de conception de l'architecture et du jeu vidéo, afin de statuer sur leurs proximités, différences et croisements. Dans un second temps, nous explorerons les imaginaires qui ont baigné les expérimentations avec le numérique en architecture, montrant les liens et les distances avec le jeu vidéo.

252. Lynn Greg (dir.), *Archéologie du numérique : Peter Eisenman, Frank Gehry, Chuck Hoberman, Shoei Yoh : exposition au Centre canadien d'architecture à Montréal du 7 mai au 13 octobre 2013*, Centre canadien d'architecture, Montréal, 2013, p.11.

253. Voir notamment Plihon Florence, « Architectures Numériques et Résurgence Baroque: bernard Cache, Greg Lynn et le Pli de Deleuze », thèse de doctorat, Université de Lille, ENSAPL, 2016.

2.5 Modélisation, représentation et visualisation

La modélisation : un nouveau paradigme ?

Salat et Labbé, en décrivant la fin du point de vue monoculaire et de la caméra, semblent alors décrire un nouveau paradigme, qui serait celui de la modélisation et de ses combinatoires illimitées : il y aurait eu un basculement de la trace vers la trame, où « ce qui préexiste à l'image, ce n'est plus l'objet mais le modèle[254] ». Derrière cette idée, il s'agit bien d'une modification dans la manière de fabriquer des images d'architecture, et notamment d'une réduction de l'importance accordée à l'image photographique – même si celle-ci est toute relative. Ainsi, là où la photographie est pensée comme cadrage, prise de vue d'un extrait du monde et trace représentative d'un passé, l'image numérique est une construction. Le terme de modèle derrière l'idée de modélisation ne fait plus référence à un élément reproductible – ce qui ramènerait vers le paradigme de la photographie comme image reproductible – mais plutôt à la représentation d'un système ainsi qu'au modelage. En effet, la modélisation évoque à la fois un outil scientifique pour traiter de systèmes complexes et un outil de production de maquettes numériques : deux éléments qui se trouvent à la fois dans la conception de l'architecture et du jeu vidéo, mais sont utilisés de manière différente. Lorsque Salat et Labbé parlent de trame et de modèle, ils le font en ayant en tête notamment le projet du Parc de La Villette, conçu par l'architecte Bernard Tschumi et ouvert au public en 1987, dont le concept s'appuie sur une association de lignes, de points et de surfaces. Les folies du Parc de la Villette sont en effet disposées sur le terrain selon une grille indépendante à la fois du site mais aussi de notions de perspective : il s'agit de l'application d'un dispositif abstrait et géométrique, qui dialogue cependant avec des « lignes » imaginés comme des promenades cinématiques. L'architecture de ces folies est ensuite pensée comme une variation d'un même modèle déconstruit de différentes manières – ce qui s'éloigne d'une conception architecturale orientée autour de la vision. Aussi, le paradigme de modélisation tel que formulé par Salat et Labbé apparaît également dans la continuité d'une pensée mathématique, abstraite et géométrique.

En architecture, la modélisation comme représentation de systèmes complexes s'apparente à la conception du projet d'architecture à partir d'un modèle 3D informatisé ou « maquette numérique » au travers du processus

254. *Ibid.*, p.4.

BIM pour *Building Information Modeling*. Il ne s'agit donc pas à proprement parler d'un modèle permettant la synthétisation et l'analyse de phénomènes complexes mais d'un modèle souhaitant représenter l'ensemble des éléments intervenant dans la conception d'un bâtiment (architecture, fluides, structure, etc.) en un seul document, dynamique, manipulable et partageable. L'ensemble des éléments composant le modèle sont alors constitués par leurs données (par exemple leurs dimensions, mais aussi leur matérialité, etc.) et deviennent ainsi des informations traitées par la machine – faisant écho aux éléments que nous avons soulignés considérant l'image numérique et vidéoludique : dimensions calculée, notion d'archive et de base de données. Néanmoins, si les différents composants ou *assets* de l'image vidéoludique sont également informés, ils le sont de manière différente d'une maquette numérique. La composition d'une paroi au sens constructif ne sera par exemple pas intégrée aux données d'un mur d'un modèle de jeu vidéo, mais seront indiquées des informations concernant sa traversabilité par différents objets appartenant au même modèle, son comportement vis-à-vis d'actions (peut-il être « poussé » ? Se déplace-t-il de manière constante sur une trajectoire donnée ?), sa texture ou encore sa capacité à réfléchir la lumière calculée au sein de l'image. Aussi, les rapprochements entre BIM et conception de jeu vidéo sont limités, car bien que les deux objets soient similaires en tant que modèles informés et informatisés, les informations qui composent ces modèles ne sont pas de même nature. Dans *Architectonics of game spaces*, Andri Gerber et Ulrich Götz présentent notamment les jeux vidéo comme de potentiels « moyens d'échapper à ce futur parfait, bureaucratique et data-fanatique[255] » envisagé par le BIM, en permettant notamment le détournement et le jeu, ce que nous tâcherons d'explorer également dans cette thèse.

La seconde compréhension de l'idée de modélisation, c'est-à-dire la modélisation comme modelage et « sculpture » d'un modèle 3D, permet également de préciser les différences entre les pratiques de conception numérique en architecture et dans le jeu vidéo. En effet, les logiciels de modélisation 3D utilisés pour la conception de jeux vidéo sont plutôt issus du domaine de l'animation 3D et sont donc à différencier des logiciels utilisés pour des processus BIM, pour lesquels la manipulation des formes à l'écran et la manière de les travailler est différente. Dans le jeu vidéo, les environnements en trois dimensions sont conçus sur des logiciels tels que 3DS Max, Maya ou Blender, dont le fonctionnement tend à se rapprocher d'un processus de composition, de modelage et de sculpture. Il va s'agir

255. Gerber Andri et Götz Ulrich (dir.), *Architectonics of Game Spaces: The Spatial Logic of the Virtual and Its Meaning for the Real*, 1re éd., transcript, Bielefeld, coll. « Architekturen », 2019, p.16.

généralement de travailler directement en 3D en appliquant des déformations à une forme simple de base – souvent un cube – et de lui ajouter ou de lui soustraire de la « matière » jusqu'à aboutir à la forme souhaitée. En ce sens, ils sont plus comparables aux logiciels de modélisation 3D destinés à la visualisation de l'architecture, tels que SketchUp et Rhinocéros, bien que la pratique de modélisation y soit tout de même légèrement différente. C'est également ce que note un enquêté, Gregorios Kytheotis*, à partir de son expérience sur ces divers types de logiciels :

> « I think the style of modelling is different as well, in terms of… [hésitation] but I think it depends how you model, if you use Rhino or MicroStation, or any BIM Software, your style of modelling is much more technical, you're, you know, putting in precise measurements, whereas when you're modelling in games, it's a lot looser. It doesn't tend to be as precise when you're modelling […] »[256]

L'enquêté parle ainsi d'une précision de la mesure et d'une dimension technique qui sont inhérentes à la modélisation 3D d'architecture, et donc intégrées aux logiciels correspondant. À l'inverse, comme nous le verrons également dans le chapitre 3, les questions de mesure sont différentes pour le jeu vidéo. Les logiciels spécialisés pour l'architecture permettent également de composer le modèle 3D à partir du plan ou de la coupe, outils et représentations de l'espace auxquels les architectes ont été formé·e·s, ce qui se retrouve moins dans les logiciels destinés à l'animation 3D.

Des avancées en parallèle et des croisements rares

Les croisements et échanges des logiciels de modélisation sont donc relativement ponctuels et peu développés du fait des différences au niveau du processus de conception et de la destination des modèles. Si des entreprises de logiciels telles qu'Autodesk vont proposer une gamme logicielle s'adressant à la fois à l'architecture et au domaine de l'animation ou que des outils conçus pour la visualisation de l'architecture vont utiliser des technologies

256. « Je pense que le style de modélisation est aussi différent, en termes de… [hésitation] mais je pense que ça dépend de la façon dont tu modélises, si tu utilises Rhino ou MicroStation, ou n'importe quel logiciel BIM, ton style de modélisation est bien plus technique, tu sais, tu rentres des mesures précises, alors que quand tu modélises pour des jeux, c'est beaucoup plus lâche. Cela ne tend pas à être aussi précis quand tu modélises […] » Entretien avec Gregorios Kythreotis, 09/12/2021.

issus du jeu vidéo[257], les circulations restent rares, tout du moins en France[258]. Pourtant, ces circulations de logiciels et d'outils ne sont pas récentes. Dans les années 1980 aux États-Unis, une culture informatique bouillonnante et une recherche en développement dans le domaine des systèmes d'imagerie 3D dans la Silicon Valley occasionnent différents transferts. Par exemple, le technologue états-unien Scott Fisher rejoint le Research Lab d'Atari (entreprise de jeux vidéo, Sunnyvale, USA) après avoir fait partie de l'Architecture Machine Group du MIT (Cambridge, USA, 1967-1985, devenu ensuite le MIT Media Lab), au sein duquel une technologie CAO a vu le jour, ainsi que l'*Aspen Movie Map*[259]. Comme le rapporte le chercheur états-unien en sciences de la communication et histoire des médias Fred Turner[260], l'Architecture Machine Group était une communauté regroupée autour de l'idée de cyberespace et de la fascination pour ce que l'essayiste et ingénieur en informatique Jaron Lanier états-unien nommera « réalité virtuelle ». Turner met ainsi en évidence les temporalités similaires d'émergence des réflexions autour de l'image 3D, en présentant également l'ingénieur Erich Gullichsen, qui rejoint la Californie et Autodesk dans les mêmes années, participant en 1988 à l'inauguration du projet de réalité virtuelle baptisée « Cyberia »[261]. Il montre alors les réflexions similaires émergeant à partir de l'outil numérique et s'étendant ensuite aux domaines de l'architecture et du jeu vidéo, constituant alors des trajectoires connexes qui gravitent autour d'un même lieu et d'une même culture numérique. Cependant, ces échanges restent au niveau de la recherche et de l'expérimentation, mais ne semblent que très peu s'implanter dans les pratiques en architecture.

---

257. Le logiciel Twinmotion, compatible avec les logiciels BIM, en est un exemple intéressant. Développé par une société française qui rejoint en 2016 le groupe Graphisoft (anciennement Abvent, proposant le logiciel Archicad) et permettant la réalisation « en temps réel » d'images ou de vidéos de rendu d'architecture de haute qualité, il fonctionne à partir de 2017 avec le moteur de rendu issu d'Unreal Engine, un moteur de jeu utilisé dans le jeu vidéo. Twinmotion a ensuite été acquis en 2019 par Epic Games, concepteur du moteur de jeu et célèbre studio américain de développement de jeux vidéo. Un autre exemple de ces interférences, cité par un enquêté, est le logiciel Lumion dédié à la visualisation 3D d'architecture. Celui-ci a été conçu par une entreprise néerlandaise en 2010 après avoir développé dans les années 2000 un autre logiciel, Quest3D, se voulant quant à lui plus généraliste et toucher à la fois le jeu vidéo et l'architecture.

258. Dans une enquête réalisée en 2019 par le laboratoire MAP-CRAI (ENSA Nancy) en collaboration avec le CNOA, les logiciels utilisés majoritairement par les architectes en France restent AutoCAD et SketchUp. L'utilisation des logiciels Blender ou Twinmotion n'apparaissent pas dans l'infographie et peuvent être considérés comme regroupés dans la catégorie « autre » correspondant à 12% des répondants. Hochscheid Elodie et Halin Gilles, « Baromètre BIM : une enquête sur l'adoption du BIM dans les agences d'architecture en France », *SHS Web of Conferences*, vol. 82, 2020, [https//doi.org/10.1051/shsconf/20208202004].

259. Constituée à partir d'une capture vidéo de la ville d'Aspen (Colorado, USA), cette « carte » interactive réalisée dans les années 1970 permettait de se déplacer dans une représentation vidéo de la ville.

260. Turner Fred, *Aux sources de l'utopie numérique : de la contre-culture à la cyberculture, Stewart Brand, un homme d'influence*, trad. Laurent Vannini, 2e éd. revue et corrigée, C&F éditions, Caen, 2021, p.259.

261. *Ibid.*

Les personnes que nous avons interrogé constituent en quelque sorte une nouvelle itération ponctuelle de ces circulations, en se tournant vers la création de jeux vidéo et en réinvestissant leurs compétences. La question des logiciels constitue en effet l'un des points les plus régulièrement soulevés par les enquêté·e·s possédant une formation d'architecte pour parler des compétences d'architectes qu'iels vont ensuite réutiliser dans la conception de jeux vidéo. En grande majorité, celleux-ci se forment en autodidactes sur les logiciels – notamment les moteurs de jeu – par le biais d'expérimentations, de tutoriels et conseils en ligne ou encore pour Rosa Carbo-Mascarell* d'échanges avec une connaissance maîtrisant mieux ces logiciels. Les moteurs de jeux mentionnés sont Unity et Unreal, qui sont également très utilisés dans l'industrie vidéoludique, notamment chez les créateur·rice·s indépendant·e·s, et prennent en charge la 3D. Parfois, iels associent moteurs de jeu et logiciels dont iels connaissent le fonctionnement pour l'architecture, comme Dhruv Jani* qui combine SketchUp et Unity[262], ou fleuryfontaine* qui modélisent avec Rhinocéros puis transfèrent les éléments dans le moteur Unreal[263]. Iels jugent la plupart du temps l'apprentissage de ces logiciels abordable ou d'une difficulté équivalente à ceux précédemment appris. L'un des enquêté·e·s, Franck Morgand*, considère également que les compétences de modélisation 3D acquis durant sa formation lui servent directement pour la conception de jeux :

> « Je pense que ça [la formation en architecture] m'influence forcément, parce que, déjà je sais que le fait que je sache aussi bien me servir de 3DS max, par exemple, ça vient du fait que, pendant 3 ans en bac et un an ou deux avant, je faisais du Sketchup, et du coup du Revit aussi, ce qui fait que j'étais déjà prédisposé à être à l'aise en 3D. Et du coup la 3D m'aide beaucoup quand je fais du prototypage, à prototyper mes idées de manière plus claire, quoi. »[264]

Il indique ainsi le transfert direct de compétences sur les logiciels de modélisation 3D mais également un avantage lié à la facilité de concevoir les choses en 3D. Néanmoins, la fluidité du transfert sur les logiciels de conception de jeu n'est pas uniquement due à une familiarité avec les logiciels de modélisation, mais plus généralement à une habitude de travailler avec des logiciels complexes, et notamment de s'auto-former à l'utilisation de logiciels complexes. Il ne s'agit donc pas d'une application directe, mais d'une réutilisation d'une compétence précise qui fait partie de la formation en architecture : la compréhension des logiques de fonctionnement des logiciels de création. Les logiciels de modélisation sont en effet à différencier

262. Voir entretien avec Dhruv Jani, 14/04/2023.
263. Voir entretien avec fleuryfontaine, 07/04/2022.
264. Entretien avec Franck Morgand, 04/04/2021.

des moteurs de jeu (ou *engine* en anglais), qui permettent de gérer les interactions entre les éléments, d'associer des comportements à des *assets* ou encore d'encoder les règles du jeu. Certains de ces logiciels intègrent parfois des outils de modélisation 3D – qui peuvent être utilisés pour du prototypage – mais ils sont plutôt dédiés à la compilation des différents éléments créés sur d'autres logiciels (illustrations, modélisation, sons, animations, etc.) et à leur synthèse sous la forme d'un jeu vidéo. C'est en tout cas la manière dont ils sont décrits par deux enquêté·e·s, Rosa Carbo-Mascarell* qui utilise pour parler d'Unity la formule « Photoshop of games[265] », et Gregorios Kythreotis*, qui effectue une comparaison avec le logiciel InDesign :

> « I mean, compared to other architecture software, with Unity specifically, it's almost more like you're compiling things in. You can make stuff in Unity, but it's not the best tool for that. Really, you want to be making things in Maya or Photoshop or, you know, and then you bring it in. So, it's almost like an InDesign style thing, in a way. I don't know if that, that's not really an accurate comparison, but you tend to make the assets outside of Unity and then bring it in and, with Unity, make the game. It's kind of a simplified version of how you look at it, but… in terms of my work, that tended to be how it was. »[266]

Le fonctionnement du logiciel dépasse celui d'une compilation d'éléments, mais son témoignage permet de mettre en avant la manière dont les enquêté·e·s tissent des liens avec leurs compétences préalables et leurs formation en architecture. Certain·e·s effectuent même des aller-retours en ramenant cette maîtrise des moteurs de jeux dans leurs pratiques ou leurs formations en architecture. Deux cas sont particulièrement représentatifs de ce processus : Fabien Duchene* et Rosa Carbo-Mascarell*. Malgré les 10 années qui séparent leurs deux expériences, ainsi que les contextes différents (ENSA de Toulouse pour le premier, University for the Creative Arts au Royaume-Uni pour la seconde), les dynamiques sont très similaires. Les deux enquêté·e·s identifient le potentiel des logiciels de création de jeux pour la représentation du projet d'architecture, et décident de montrer leurs projets étudiants par le biais de ces logiciels. Iels reçoivent alors des retours variés, parfois enthousiastes, parfois sceptiques, et parfois même opérant une forme de rejet[267]. Rosa Carbo-Mascarell* voit en effet au cours de ses

265. Entretien avec Rosa Carbo-Mascarell, 26/11/2021.

266. « Je veux dire, comparé à d'autres logiciels d'architecture, avec Unity en particulier, c'est presque comme si tu compilais des choses. Tu peux faire des trucs dans Unity, mais ce n'est pas le meilleur outil pour ça. Vraiment, il vaut mieux créer des choses dans Maya ou Photoshop ou, tu sais, et ensuite les intégrer. Donc, c'est presque comme InDesign, d'une certaine manière. Je ne sais pas si c'est, ce n'est pas vraiment une comparaison exacte, mais on a tendance à créer les *assets* en dehors d'Unity et ensuite à les intégrer et, avec Unity, faire le jeu. C'est un peu une version simplifiée de la manière de voir les choses mais… en ce qui concerne mon travail, c'est un peu comme ça que ça s'est passé. » Entretien avec Gregorios Kythreotis, 09/12/2021.

267. Voir les entretiens avec Fabien Duchene et Rosa Carbo-Mascarell.

études l'interdiction décidée par le directeur de l'école de l'utilisation de ces logiciels dans le cadre des projets d'architecture. Cette décision aura un fort impact sur l'enquêtée, qui la considère comme injustifiée, et la mènera par la suite à changer de voie et se réorienter vers le jeu vidéo. Ces expérimentations mettent alors à jour les tensions entre les pratiques, ainsi que, de par leur caractère d'exception, la rareté des échanges.

Aussi, même dans le cas des logiciels, il ne s'agit pas d'un croisement direct, mais de quelques échanges discrets et ponctuels. Dans la métaphore des « voisins de chaque côté d'une clôture » d'Ulrich Götz, ces circulations sont décrites comme « secretly pick a fruit from a branch that grows over the fence–but of course, only when the other is not looking[268] ». Il indique par cette métaphore filée le fait que, de manière générale, les transferts de technologies au niveau des logiciels sont ponctuels et généralement méconnu de l'une ou de l'autre pratique de conception. Les logiciels restent notamment des produits qui sont pensés pour des usages spécifiques et calibrés pour des processus de conception et des objectifs. Ceux qui sont le plus à même de circuler entre architecture et jeu vidéo sont finalement soit des logiciels généralistes, qui ne sont spécifiques à aucune de ces pratiques de création, soit des logiciels de production d'images de rendus, orienté autour de la visualisation. Au croisement de ces deux types de logiciels se trouve notamment Photoshop, logiciel de traitement et de retouche d'image utilisé de manière transversale par de nombreuses professions travaillant avec l'image, mais les logiciels de type CAO comme AutoCAD par exemple, sont globalement très peu utilisés dans le jeu vidéo. La circulation principale – bien qu'elle se fasse sans véritable collaboration entre architectes et concepteur·rice·s de jeux vidéo – concerne donc la représentation 3D et la visualisation de l'architecture. Celle-ci est concentrée sur l'image vidéoludique comme représentation, et présentée comme aboutissement de l'histoire de la représentation en architecture, une approche qu'il faut selon nous déconstruire.

L'ambiguïté de l'image entre représentation et visualisation

L'approche de l'image vidéoludique comme support de représentation et de visualisation de l'architecture correspond notamment au point de vue adopté plus spécifiquement en 2020 par Fabien Duchene dans sa thèse en architecture[269]. Ce dernier identifie en effet l'utilisation de modes de

268. « cueillir secrètement un fruit sur une branche qui pousse par-dessus la clôture – mais bien sûr, seulement lorsque l'autre n'est pas en train de regarder » Götz Ulrich, « From Asteroids to Architectoids », *op. cit.*

269. Duchene Fabien, « L'architecture dans la machine : Le jeu vidéo, d'une représentation architecturale à une représentation architecturée », thèse de doctorat, Université Paris-Saclay, ENSAV, 2020. Dans cette partie, nous étudions plus spécifiquement son positionnement en recherche plutôt que son discours recueilli en entretien.

représentation similaires dans le jeu vidéo et en architecture, associant par exemple l'utilisation de la coupe en architecture avec les choix de représentation des *platformers* 2D[270]. Néanmoins, il ne s'agit pas de points d'échanges entre les deux pratiques, d'associations ou de choix formulés explicitement par les concepteur·rice·s[271], mais plutôt de cadres d'analyse adoptés *a posteriori* par Fabien Duchene. Celui-ci applique aux jeux vidéo un cadre construit à partir de son œil d'architecte, éduqué à différentes formes de représentation de l'espace. Il choisit également pour qualifier ces modes de représentations les termes de « figuration » et de « figures »[272] – sans pour autant les définir – qui insistent sur la dimension visuelle et peuvent se rapporter à la fois à toute illustration de manière générale ou à des représentations plus structurées, schématiques et en lien avec la géométrie. Aussi, même si Duchene indique que, pour lui, « le jeu vidéo est une représentation comme une autre[273] », le flou autour des termes utilisés révèle une ambiguïté de son positionnement. Selon nous, cette ambiguïté est liée à sa focalisation sur une compréhension de la représentation selon le « degré de réalisme[274] » comme écart avec un « réel » – terme omniprésent dans sa thèse et qui correspond pour lui à celui de l'architecture construite. La représentation se caractérise en effet selon lui comme une image tendant à être la plus réaliste possible, la plus fidèle au bâtiment conçu, dans la perspective de donner à voir le projet avant que celui-ci ne soit construit. Cette conception de la représentation comme toujours en recherche de l'« optimum » constitué par le « réel »[275] doit selon nous être mise en questions.

Tout d'abord, celle-ci est appuyée sur une ligne temporelle d'évolution des techniques qui organise une lecture à sens unique mettant en avant les imaginaires du progrès et rejouant le jeu des industriels et des publicitaires. Cette organisation selon une conception linéaire du temps et des techniques est courante, et on ne compte plus les récits chronologiques du jeu vidéo qui retracent les évolutions des machines, leur puissance de calcul, ainsi que les nouveaux appareils ou outils associés et les nouvelles possibilités de l'image. Cependant, comme l'indique Bjorn-Olav Dozo dans un chapitre de *Culture vidéoludique !*[276], la réalité de la production vidéoludique est bien

270. *Ibid.*, p.84-85.

271. Le terme « coupe » n'est pas employé dans la conception vidéoludique, celleux-ci parlant plutôt de « vue de côté ».

272. Duchene Fabien, *op. cit.*, p.84-85.

273. *Ibid.*, p.66.

274. *Ibid.*, p.31.

275. « Le réel est l'optimum de la représentation de l'architecture et du jeu vidéo », *Ibid.*, p.25. Il désigne notamment le « réel » architectural comme caractérisé par son « vide » ainsi que par les actions pouvant y être réalisées.

276. Dozo Björn-Olav, « Pour une histoire polyphonique des jeux vidéo », in Liège game lab, *Culture vidéoludique !*, Presses universitaires de Liège, Liège, coll. « Petite collection MSH », 2019, p. 21-35.

plus complexe, et les créateur·rice·s de jeu vidéo travaillent tout aussi bien avec la machine que « contre » elle, cherchant à la détourner, à identifier les multiples manières de l'utiliser. Cela ne signifie pas que la question de l'industrie n'en devient pas insignifiante. En témoigne les vives réactions des créateur·rice·s de jeux suite à l'annonce en 2023 d'une modification de la politique tarifaire du logiciel de moteur de jeu Unity, qui devait obliger de nombreux et nombreuses petit·e·s créateur·rice·s à se tourner vers d'autres moteurs et abandonner certaines habitudes et pratiques associées au logiciel[277]. Toutefois, avec le jeu vidéo se déploie une démultiplication des objets et outils techniques à l'origine de la fabrication de cette image, et donc une complexification de la nature des images. Il y a en effet autant une multiplication des supports de lecture (et de jeu) de l'image – le *hardware* – qu'une multiplication des logiciels et manières de créer cette image – le *software*. La fabrication de l'image vidéoludique fait ainsi intervenir une grande quantité d'éléments complémentaires multipliant les rapports de dépendance de cette image envers l'industrie, mais démultipliant aussi les possibilités de déjouer ces rapports. Des postures à contre-courant de cette histoire du progrès technique sont présentes tout au long de l'histoire du jeu vidéo, et y compris parmi la production des enquêté·e·s[278]. Ce faisant, une chronologie reprenant l'histoire des évolutions techniques rejoue ce que les chercheurs en études vidéoludiques Carl Therrien et Martin Picard décrivent dans la fabrication de l'histoire des jeux vidéo comme une « culture étendue de la glorification techno-industrielle[279] », alors que les différentes formes de représentations de l'architecture autant que les différents points de vue sur l'espace du jeu n'ont cessé de coexister. Le développement des techniques de modélisation n'a en effet pas fait disparaître les outils du plan et de la coupe, ni les jeux vidéo représentés en 2D.

277. Unity fait partie avec Unreal des deux moteurs de jeux (logiciels de conception de jeux vidéo) les plus utilisés. Unity est notamment favorisé par les petits créateurs et créatrices car il est gratuit pour les studios ne générant pas plus de 200 000$ de recettes. La modification envisagée par Unity devait imposer une taxe à chaque téléchargement du jeu, au-dessus d'un certain seuil de téléchargements, ce qui aurait eu un impact important sur les petits studios. Voir l'article du Monde Pixels à ce sujet : « Le moteur de jeux Unity sous le feu des critiques à la suite d'un changement de politique tarifaire », *Le Monde*, 13/09/2023. Suite aux réactions des développeur·euse·s, la société a décidé de revenir en arrière et de conserver le modèle tarifaire initial.

278. On peut retrouver par exemple des jeux associant une vue en plan minimaliste avec du texte dans *In Other Waters** (Gareth Damian Martin, 2020), l'utilisation de moteur de jeux aux capacités limitées comme Bitsy chez Rosa Carbo-Mascarell*, ou encore la volonté de construire des décors de jeu à la main, en carton et papier avec State of Play*. Ainsi, les pratiques sont multiples et se détachent de l'imaginaire du progrès pour s'ouvrir à une diversité de propositions.

279. *Ibid.*, n. p. (traduction de l'autrice). Voir aussi Therrien Carl et Picard Martin, « Techno-industrial celebration, misinformation echo chambers, and the distortion cycle. », *Kinephanos*, History of Games International Conference Proceedings, 2014.

De la même manière, cela nie également les aller-retours, les boucles et le caractère cyclique de l'histoire des techniques et des technologies : des technologies émergentes sont oubliées puis réinvesties. La fixation de termes comme « *First-person shooter* » est par exemple le fruit d'un processus culturel complexe, au sein duquel les termes sont souvent appliqués *a posteriori* à des objets vidéoludiques érigés en tournant technologique, comme le rapporte Therrien[280]. Le cas des dispositifs de Réalité Virtuelle, que Duchene place pratiquement à la fin de sa chronologie, est particulièrement représentatif de ce caractère cyclique résistant à l'approche du point de vue de la célébration techno-industrielle, puisque que sa démocratisation est annoncée depuis de nombreuses années, sans que celle-ci n'advienne de fait. Un autre enquêté, Oswald Pfeiffer*, très intéressé au départ par la VR, raconte notamment cela lors de l'entretien :

> « Je sais pas si tu connais un petit peu l'histoire de la VR, en gros c'est une techno qui date des années 50, en fait. Tu vois, les premières expériences, ça date des années 50 et ça a toujours fait des montagnes russes, quoi. C'était entre super, fin un énorme enthousiasme, tout le monde, et juste après on voit que c'est pas… c'est pas satisfaisant donc la hype elle retombe. Après il y a à nouveau une nouvelle percée technologique et ça retombe, etc., etc. Et ça fait que ça depuis que ça existe en fait. »[281]

Il témoigne donc des espoirs et des désillusions suscités par les promesses de la VR et bien du caractère cyclique de ces promesses et ces réactions enthousiastes[282], de manière corrélée avec ce que nous décrivions pour l'immersion dans le précédent chapitre. Néanmoins, celui-ci n'abandonne pas cet « idéal[283] » de représentation, de la même manière que Fabien Duchene est dans l'attente renouvelée d'un dispositif « franchissant le *mur du réel*[284] », comme il l'appelle de ses vœux dans sa thèse. La formulation,

280. Therrien Carl, « Inspecting Video Game Historiography Through Critical Lens: Etymology of the First-Person Shooter Genre », *Game Studies*, n° 2, vol. 15, 2015, n.p.

281. Entretien Oswald Pfeiffer, 15/03/2022.

282. On peut penser dans un autre registre au « métavers » *Horizon Worlds* (2021) développé par Facebook, rejouant exactement le « rêve » que vendait le jeu vidéo/monde partagé en ligne *Second Life* (Linden Lab, 2003) une vingtaine d'année auparavant ou *Habitat* (Lucasfilm Games, 1986) encore avant lui. Ces objets numériques ont connu un succès plus ou moins relatif avant d'être oublié.

283. Entretien avec Oswald Pfeiffer, 15/03/2022.

284. Duchene Fabien, *op. cit.*, p.214.

particulièrement imagée, évoque également fantasmes de technologies et imaginaires de science-fiction, à laquelle les références sont explicites dans sa thèse[285]. Il développe de la même manière cette idée lors de l'entretien :

> « Tu te déplaces dans un projet, ça marche super bien. Ça a beaucoup de qualités parce que ça permet, en fait, de rompre un mur qui [hésitation] existe chez tout le monde, en fait. C'est le mur de la réalisation, je l'appelle. C'est-à-dire entre le projet, le réel, il y a comme l'idée que les choses sont impossibles. Il y a… alors qu'elles sont toujours possibles. […] Et la VR, elle te permet, dans un domaine qui, quand-même, qui nécessite de l'argent, du travail et tout, de mettre le maître d'ouvrage dans une situation de réalité. Et du coup, les décisions qu'il aurait mis du temps à prendre, ou il aurait été séduit par un mauvais projet, par exemple, la VR a tendance à démystifier. C'est-à-dire elle te donne un avant-goût du réel et surtout elle te donne les vraies dimensions du projet. »[286]

Le « mur du réel » correspond donc pour Fabien Duchene à la barrière qu'il place entre image et « réel », et plus spécifiquement en termes d'architecture, entre représentation et réalisation. Cette idée, liée à sa pratique de l'architecture et sa compréhension du métier, idéalise une représentation qui parviendrait à « franchir » ce mur en étant totalement fidèle au futur édifice construit afin de rassurer la maîtrise d'ouvrage. Le registre employé ici est celui de la séduction et de la nécessité de convaincre par l'image. Cette image serait non plus réaliste mais « vraie », un « avant-goût du réel » qui permettrait alors de « sélectionner les vrais projets. Et de supprimer les faux projets[287] ». Ce faisant, il dresse le portrait d'un architecte communicant, devant vendre ses projets, et les images dont il parle semblent mieux être décrites par le terme de visualisations. Il ne s'agit plus de représentations permettant la conception ou même la construction de l'édifice, mais d'images permettant de « rendre visible » le projet, et ainsi d'en faire une image publicitaire. Fabien Duchene va même plus loin dans sa proposition, puisqu'il s'est servi de la Réalité Virtuelle lors d'un projet de logement collectif durant la phase de chantier. Un fichier VR contractuel, sur lequel se sont engagées les différentes parties, a notamment été créé afin de faire office de logement témoin[288]. Or, proposer un fichier numérique dans ce

---

285. Des romans de Philip K. Dick et H. P. Lovecraft sont en effet inclus dans la bibliographie. Philippe Breton montre également dans son ouvrage *L'utopie de la communication*, comment les théories de la cybernétique fonctionnent très bien en lien avec la littérature de vulgarisation, mais aussi la littérature de science-fiction. C'est quelque chose qui teintera par la suite beaucoup de recherches autour des techniques et technologies du numérique, y compris les expérimentations avec la VR et donc les réflexions de Fabien Duchene. Breton Philippe, *L'utopie de la communication : le mythe du village planétaire*, la Découverte, Paris, coll. « La Découverte-poche », 1997.

286. Entretien avec Fabien Duchene, 24/03/2021.

287. Entretien avec Fabien Duchene, 24/03/2021.

288. Entretien avec Fabien Duchene, 24/03/2021. Le « témoin » dans la construction d'un projet d'architecture, est habituellement un extrait à échelle 1 et fonctionne comme un échantillon du bâtiment, permettant de contrôler les choix des dimensions des éléments, des matériaux ainsi que leur mise en œuvre avant réalisation de l'ensemble de la construction.

cadre est très particulier, car la représentation n'exemplifie pas concrètement la matérialité et la mise en œuvre des éléments. Son expérimentation pose alors questions au regard du travail de réalisation concrète, accordant à l'image un grand nombre de promesses.

Les problèmes posés par le rapprochement entre visualisation d'architecture et image vidéoludique

Par ailleurs, le choix de Fabien Duchene de replacer le jeu vidéo au sein de cette chronologie constitue selon nous également une approche spécifique, qui n'est pas imputable à l'ensemble de la production vidéoludique. En effet, ce positionnement l'incite à se poser la question de « savoir si le jeu vidéo a les intentions de l'architecture […], se *constituer* en monde réel ?[289] », s'inscrivant donc la lignée des discours techno-industriels majoritaires, qui misent sur une recherche toujours repoussée de réalisme et d'immersion. Surtout, en insistant sur l'écart avec le « réel », il formule une approche de l'image vidéoludique qui nous semble réductrice, en ce que celle-ci ne se replacerait que dans une quête de simulation idéale du réel et de tromperie des sens. Or, c'est assez peu le cas en réalité, et plus encore dans la production indépendante : l'image vidéoludique se constitue bien plus en image, avec des caractéristiques spécifiques et des choix représentationnels qui se sont fixées au fil des années, mais qui ne sont pas tournés vers un idéal de simulation. C'est aussi du fait de leur finalité non instrumentale que les images vidéoludiques sont à distinguer des représentations d'architecture. L'approche de Fabien Duchene semble alors être liée à l'association de ses propres références (notamment, dans la science-fiction) et d'une projection de son regard d'architecte, qui cherche à mobiliser les outils du jeu vidéo pour la visualisation du projet d'architecture. L'image vidéoludique comprise par ce prisme devient, notamment avec son rapprochement avec les dispositifs de Réalité Virtuelle, une « machine à voir » s'inscrivant dans une histoire de ces dispositifs. Duchene cite notamment l'ouvrage de l'urbaniste et philosophe Paul Virilio intitulé *La Machine de vision* (1988), dans lequel ce dernier formule, non pas comme l'indique l'architecte « un constat d'échec définitif de la machine informatique à restituer le réel[290] », mais une appréhension et une mise en garde vis-à-vis de la « venue des "machines de vision" destinées à voir, à prévoir, à notre place, machines de perception synthétique[291] ». Bien qu'il en reprenne le terme, Duchene propose donc une autre compréhension de la « machine de vision », qui serait celle d'une

289. Duchene Fabien, *op. cit.*, p.83.
290. Duchene, *op. cit.*, p.49.
291. Virilio Paul, *La Machine de vision*, Editions Galilée, Paris, coll. « Collection L'Espace critique », 1988, p.129.

machine formant des images se rapprochant de la perception naturelle. Ce faisant, il inscrit le jeu vidéo à la fois dans une continuité des recherches sur la perspective, dont nous avons déjà discuté, et dans la continuité de différents dispositifs imaginés pour augmenter cet « effet de réel » dans l'image.

Une origine de ces dispositifs peut être située dans les panoramas du XIX^{ème} siècle, bâtiments cylindriques aux murs peints représentant des vues panoramiques de paysages, qui cherchaient à « transporter » les spectateur·rice·s dans un autre lieu à travers une représentation en trompe l'œil. Pouvant être comparés à des installations foraines et qualifiés par ailleurs de précurseurs des *mass media*[292], ils se caractérisent par le passage d'une image frontale à une image qui entoure le corps des spectateur·rice·s. Ce phénomène d'« enveloppement » trouve par la suite des échos dans le domaine du théâtre autour des dispositifs scéniques repensant la place du spectateur ou de la spectatrice[293], puis ces dispositifs évoluent avec l'image cinématographique et l'image numérique pour intégrer écrans ou projections[294], dans la continuité desquels s'inscrivent les dispositifs de Réalité Virtuelle tels qu'ils sont popularisés aujourd'hui par le biais de casques. Néanmoins, comme le note l'architecte et docteur en sciences spécialiste de culture numérique Laurent Lescop, une différence importante concerne le caractère individuel de « l'expérience » proposée par les casques VR. Celui-ci trace une seconde filiation avec les inventions de la fin du XIX^{ème} siècle dans le domaine du cinéma, notamment le *Kinetoscope* (Thomas Edison, 1889) et le *Mutoscope* (W.K.L. Dickson et Herman Casler, 1894)[295]. Elsa Boyer fait quant à elle un lien avec le stéréoscope[296], dispositif optique et photographique à oculaires

292. Les panoramas étaient en effet déjà vus comme des phénomènes populaires non dignes de la « haute culture ». « Ainsi le panorama fut pensé tout à la fois comme un art populaire, une industrie du divertissement ou un moyen d'éducation populaire. Son statut culturel est concomitant d'une saisie sociologique de ses publics. Pensé par la culture dominante du XIXe siècle comme une sous-espèce d'un art noble, le panorama, plus radicalement, peut se concevoir comme un nouveau moyen de communication qui inaugure l'ère des mass media. » Robichon François, « Le panorama, spectacle de l'histoire », *Le Mouvement social*, n° 131, 1985, p. 65-86, p.67. Il indique également qu'il y a déjà avec le panorama une confusion art/industrie. Malgré certains panoramas qui jouent sur un autre tableau en proposant des panoramas pour une clientèle plus riche voyant cela comme un objet d'art (p.76), celui-ci reste un objet « vulgaire » de divertissement et d'illusion. Voir aussi Oettermann Stephan, *The panorama : history of a mass medium*, trad. Deborah Lucas Schneider, Zone books, New York, 1997 ; Ellis Markman, « "Spectacles within doors": Panoramas of London in the 1790s », *Romanticism*, n° 14, vol. 2, 2008, p. 133-148.

293. Par exemple, dans les années 1970, le metteur en scène Jacques Polieri imagine des scènes annulaires ou à 360°, des gradins mobiles, une démultiplication des scènes et des images projetées, etc.

294. Dans cette chronologie peuvent être intégrées les salles de projections sphériques telles que La Géode (inaugurée en 1985) ; le dispositif *CAVE* (Cave Automatic Virtual Environment) imaginé par des chercheur·euse·s du Chicago Electronic Visualization Laboratory de l'University of Illinois, qui constituait en une projection sur l'ensemble des murs d'une pièce d'une image grâce à un système de miroirs (1992) ; ou encore les scénographies proposées par le centre d'art numérique *L'Atelier des Lumières* (Paris, ouvert en 2018).

295. Lescop Laurent, « Vision et architecture : de la construction du point de vue à l'immersion », 4ème Congrès d'Alter Ophtalmologie, Nantes, France, 2017.

296. Boyer Elsa, *Le conflit des perceptions*, *op. cit.*, p.177.

faisant son apparition au milieu du XIX^{ème} siècle et permettant par un assemblage de miroirs, prismes ou lentilles la visualisation d'images en relief. La conception de dispositifs occultant la vision périphérique pour concentrer le regard sur une image en mouvement ou en relief évoque en effet très fortement les casques VR actuels. De nouveau, il s'agit là de dispositifs de visualisation d'images dédiés au divertissement et se rapprochant des attractions foraines, notamment au travers du fait que ces dispositifs sont conçus à mi chemin entre la démonstration technique et la promesse commerciale d'une « expérience » singulière, au sens faible de placer le corps et les sens dans un état spécifique, soumis à des stimuli spécifiques. Il s'agit souvent par ailleurs de dispositifs lourds et techniquement surchargés. En conservant une approche du point de vue de la représentation et son écart avec le réel, l'image vidéoludique est alors enfermée dans cette généalogie spécifique de « machine à voir », ce qui pose selon nous plusieurs problèmes.

Premièrement, concevoir le jeu vidéo uniquement dans cette généalogie occasionne une confusion entre les images des casques VR et les images vidéoludiques non VR, les comprenant ensemble ou bien dans une continuité de l'ordre de l'évolution des techniques. Ces images, bien qu'entretenant des liens, sont pourtant à différencier pratiquement au même titre que deux médiums différents. La mobilisation du corps s'organise de manière différente et l'attention demandée par les deux dispositifs est difficilement comparable. En effet, le jeu vidéo non VR garde la frontalité de l'image et son cadre, ne cherche pas un « enveloppement » mais conserve une distance. Le casque VR affiche quant à lui l'image directement devant les yeux, obstruant le champ de vision et l'ensemble du corps, et opérant alors une forme d'aveuglement par l'image. Les expérimentations et propositions artistiques avec l'image VR constituent de ce fait un champ à part de ce que nous analysons. Dans les entretiens, nous avons soulevé cette question afin d'identifier le positionnement des enquêté·e·s. Mis à part Oswald Pfeiffer* qui en a fait le point central de ses réflexions en école d'architecture, puis qui a continuité à travailler ponctuellement avec par la suite, ceux et celles-ci travaillent peu avec cette technologie et cette image. Ils peuvent parfois concevoir des projets de jeux vidéo destinés à être expérimentés via cette technologie – par exemple le projet non terminé de Vincent Levy*, portant le nom de code « Genius loci »* – ou bien, comme pour Rosa Carbo-Mascarell* ou Jaï Bunnag*, en avoir un intérêt un peu distant, sans chercher à investir spécifiquement cette image, voire en s'en détachant explicitement. Gaël Bourhis* est celui qui porte le discours le plus clair concernant son approche de la VR :

> « Je dis que mes jeux sont pas faits pour la VR. La VR, c'est un medium à part entière, et si je voulais faire des choses en VR, bah je ferais un truc pour la VR. Et… est-ce que ces jeux-là seraient traduisibles en VR ? Je pense que non. *Kristallijn* n'est clairement pas traduisible en VR ! [rires] En tout cas, ils sont pas faits pour la VR. Si je faisais avec la VR, j'essaierais de repenser le medium, déjà, avant de me lancer dessus. Là, c'est vraiment fait pour jouer sur un écran. »[297]

Ainsi, ses jeux sont pensés avec un type spécifique d'image en tête : l'image vidéoludique, plus particulièrement représentant un espace 3D en vue à la première personne, mais ils ne sont pas pensés pour la VR, qui forme en elle-même un type d'image spécifique et distinct. Il est donc important de penser les deux images de manière distincte, afin de comprendre ce qui se joue dans l'image vidéoludique.

Deuxièmement, l'association du jeu vidéo dans sa généalogie à une attraction foraine peut être considérée comme l'une des raisons pour laquelle un regard esthétique sur cette image a été refusée. Et s'il est vrai que l'histoire du jeu vidéo s'est faite en lien étroit – notamment dans les années 1970 – avec les attractions foraines, il a eu par la suite une autre trajectoire[298]. C'est ce qui pose cependant problème à Elsa Boyer pour définir la perception des images vidéoludiques : en cherchant d'abord des rapprochements avec l'expérience du théâtre et l'illusion artistique pensée à partir d'Husserl, elle est confrontée au fait qu'Husserl construit cette idée comme un « privilège de la *fiction artistique*[299] » lié à une séparation entre haute et basse culture, et plus spécifiquement encore réservé aux arts de la présence comme le théâtre. Pour définir la perception attachée aux images vidéoludique, elle pense à partir du stéréoscope, objet technique appartenant à la basse culture sans pour autant être entièrement associé aux « amusements de foire », une autre catégorie caractérisée par la « perception artificielle[300] ». Le problème ici est bien cette séparation entre culture populaire – associée au divertissement et à la marchandise – et culture artistique, qui n'est résolu qu'en une nouvelle

297. Entretien avec Gaël Bourhis, 31/03/2022.

298. Plusieurs lieux peuvent en effet être retracés. Nous l'avons déjà mentionné, Mathieu Triclot en décrit une généalogie dans son ouvrage *Philosophie des jeux vidéo* (2011, *op. cit.*) au travers de la transition du jeu vidéo de l'Université aux salles d'arcade et au *mall* américain. Cela se fait sous l'impulsion de Nolan Buschnell, étudiant en électrotechnique à l'université et travaillant à côté pour financer ses études dans un parc d'attraction. Comme le raconte Triclot, l'industrie de l'amusement mécanique joue un rôle important dans la popularisation du jeu vidéo et sa formalisation dans l'arcade, mêlant les logiques de la galerie marchande et du parc de loisir. C'est aussi de par cette histoire que le jeu vidéo est autant lié à la question du divertissement, fruit du croisement entre le parc d'attraction, « loisir transformé en marchandises, des expériences consommables » (p.157) et le centre commercial, où les marchandises sont transformées en loisir. Par ailleurs, Carl Therrien associe également l'origine du genre *FPS* à l'adaptation vidéoludique des stands de tir automatisés des fêtes foraines dans « Inspecting Video Game Historiography Through Critical Lens: Etymology of the First-Person Shooter Genre », *Game Studies*, nº 2, vol. 15, 2015. Cependant, l'histoire du jeu vidéo ne s'est pas arrêtée là, et bien qu'il entretienne toujours des rapports étroits avec une industrie du divertissement, il ne s'y restreint pas.

299. Boyer Elsa, *Le conflit des perceptions*, *op. cit.*, p.171.

300. *Ibid.*, p.173.

forme hybride. Néanmoins, l'interrogation persiste de la pertinence de cette dissociation, y-compris dans les notes d'Husserl concernant l'expérience du stéréoscope : « Mais n'est-ce pas tout simplement ce qui se produit pour l'image esthétique ?[301] ». Aussi, l'histoire du jeu vidéo et son association au divertissement forain fonctionne comme un nœud qui peut rendre difficile la conception du jeu vidéo en termes esthétiques. Cela n'empêche toutefois pas cette approche, et la journée d'études intitulée « Des expériences au rabais ? Esthétique des arts discrédités »[302] (2021) a notamment été l'occasion de déployer cette analyse à propos de différentes pratiques considérées comme en marge de la culture artistique reconnue comme légitime. Sans pour autant entièrement mettre de côté cette généalogie, nous analysons les images vidéoludique comme portant des expériences esthétiques, et cela nécessite de ne pas les comprendre uniquement en termes de représentation ou de visualisation.

Troisièmement et dernièrement, le rapprochement entre image vidéoludique et visualisation pose problème d'un point de vue critique et politique. En effet, au-delà de la mystification, la présentation d'une visualisation comme « vraie » ou prise dans une compréhension vis-à-vis d'un écart avec un « réel » la détache d'une analyse critique en masquant la dimension construite et les choix donnant lieu à l'image. La visualisation d'architecture n'est pas neutre et s'inscrit dans un rapport de domination et de pouvoir. Celle-ci est notamment régulièrement associée à un regard colonial ou impérialiste, invisibilisant la diversité des populations habitantes en représentant majoritairement des personnes blanches, valides, etc. Comme Hamza Bashandy le rapporte dans sa thèse, l'image vidéoludique pensée comme visualisation devient un instrument de contrôle manipulée par une élite et imposant une vision unilatérale du futur :

> « Then, with computing technologies, the architecture profession became not only a representative of the elite class in power but also an apparatus that conserves and solidifies this power. Architectural visualization can be seen as an extension of the authoritarian history of visuality. If visuality, according to Mirzoeff, is the visualization of history to have a grasp over the narrative

301. Edmund Husserl, *Phantasia, conscience d'image, souvenir*, texte n° 5, Appendice XXVIII, p.253, note 445, cité par Elsa Boyer, p.179.

302. « Des expériences au rabais ? Esthétique des arts discrédités » - 03/05/2021, organisée par Thomas Mercier-Bellevue et Thomas Morisset, Centre Victor Basch, EA 3552 « Métaphysique, histoires, transformations, actualités », Faculté des Lettres de Sorbonne Université.

> of the past (2011), in that case, architectural CGIs become the authoritarian visualization of the upcoming to control the narrative of our future. »[303]

La présentation d'une image comme plus « vraie » implique donc un pouvoir accordé au groupe maîtrisant ces images : elle délimite qui peut représenter et pour qui. La mise en avant d'une image numérique associée à un ensemble de technologies augmente aussi cette fracture car elle implique un accès à ces technologies ainsi qu'une littératie associée. Le contrôle des visualisations entraîne comme l'indique Bashandy un contrôle de la narration, mais il limite aussi à travers cela les possibilités de projection et de possibilité de (se) penser à travers l'image et la représentation. Il est donc important de penser cette image autrement, afin de ne pas répéter ces schémas de contrôle et de domination.

Le terme de représentation nous semble donc difficile à manier, car il charrie ces imaginaires de visualisation de l'architecture. Malgré cela, il n'est pas toujours utilisé dans ce sens par l'ensemble de nos enquêté·e·s, ce qui lui confère un caractère ambigu. Un·e autre enquêté·e pense par ailleurs également l'image vidéoludique du point de vue de la représentation :

> « [G]ame architecture is not so much architecture, it is representation of architecture. It isn't physical architecture, it's representational. And so it shares… a lot of things with other kind of architecture that exists in that space of representation, of things like [hésitations] […] in London, panorama buildings, you know, that were built in like the 19th century, where they built like a circular building and then painted the inside of it, and it was like a kind of: you'd go inside and you'd pretend that you were on top of a tower in a middle of Paris, but you're actually in London. I think that these are very similar structures to video games, these kinds of architectures that exists in this gap between real and representative »[304]

303. « Puis, avec les technologies informatiques, la profession d'architecte est devenue non seulement un représentant de l'élite au pouvoir, mais aussi un appareil qui conserve et solidifie ce pouvoir. La visualisation architecturale peut être considérée comme une extension de l'histoire autoritaire de la visualité. Si la visualité, selon Mirzoeff, est la visualisation de l'histoire afin d'avoir la mainmise sur le récit du passé (2011), dans ce cas, les images de synthèse architecturales deviennent la visualisation autoritaire de l'avenir afin de contrôler le récit de notre futur. » Bashandy Hamza, *Mapping spaces of resistance in videogames*, thèse de doctorat, Université de Liège, 2023.

304. « L'architecture vidéoludique n'est pas tant une architecture qu'une représentation d'architecture. Ce n'est pas une architecture physique, c'est représentatif. Et donc elle partage… beaucoup de choses avec d'autres types d'architecture qui existent dans cet espace de représentation, des choses comme [hésitation] […] à Londres, les bâtiments panorama, tu sais, qui ont été construits au XIXème siècle, où ils ont construit un bâtiment circulaire et ensuite ils ont peint l'intérieur, et c'était un peu comme si tu entrais à l'intérieur et que tu faisais semblant d'être au sommet d'une tour au milieu de Paris, mais en fait tu es à Londres. Je pense que ce sont des structures très similaires aux jeux vidéo, ces sortes d'architectures qui existent dans cet interstice entre le réel et le représentatif. » Entretien avec Gareth Damian Martin, 09/12/2021.

Si le discours de Gareth Damian Martin* peut ressembler à celui de Fabien Duchene*, sa compréhension de l'idée de représentation en est pourtant très éloignée puisqu'il ne s'agit pas de celle d'une visualisation d'architecture. Gareth Damian Martin* a en effet une formation très différente (théâtre et littérature) et iel comprend la représentation en un sens plus large, en termes esthétiques et non comme un outil opératoire dans la pratique. Iel indiquera également au cours de l'entretien : « we can learn lots of things about representations of landscapes from looking at games, but they are not actual landscapes, they're landscapes as much as a painting of a landscape[305] », insistant donc sur la dimension d'image des jeux vidéo. Au lieu d'établir une opposition directe entre réel et virtuel, iel les définit comme appartenant à un « entre-deux » : ce sont pour lui des objets appartenant du monde et qui ont été construits, mais aussi des représentations du monde, portant un discours sur celui-ci. Plus particulièrement, iel considère les espaces vidéoludiques comme des représentations critiques des espaces « réels », témoignant d'approches prises et de choix effectués. Si la désignation de ces images comme « entre-deux » peut porter à confusion – rappelant aussi la formule « half-real » de Juul dont nous avons discuté dans le premier chapitre – la manière dont iel utilise le terme de représentation nous semble plus à même de qualifier l'image vidéoludique. Cependant, la représentation est un terme particulièrement polysémique ainsi que chargé de significations dans l'histoire de l'art, ce qui le rend difficile à manipuler. Il est également régulièrement utilisé par les enquêté·e·s pour désigner l'image vidéoludique ou l'architecture dans cette image, parfois au sens d'une reproduction d'une architecture existante « réelle », parfois au sens de visualisation et parfois dans un sens plus large de représentation d'une idée. C'est cette polysémie qui peut selon nous porter à confusion et occasionner des rapprochements ou des associations trop rapides. Toutefois, ce terme nous semble plus adéquat pour parler d'architecture vidéoludique et d'image vidéoludique que celui de simulation, à condition que soit considéré le terme dans son sens large de « rendre sensible quelque chose[306] » ou de « rendre présent[307] » et non ramené à l'imitation ou la reproduction. Nous l'utiliserons donc de manière ponctuelle, lui préférant cependant la désignation plus générique d'image, qui ne sous-tend pas de rapport à un modèle et rend son positionnement clair vis-à-vis du couple réel/virtuel.

---

305. « on peut apprendre beaucoup de choses sur les représentations des paysages en regardant les jeux vidéo, mais ce ne sont pas de vrais paysages, ce sont des paysages au même titre qu'une peinture de paysage » Entretien avec Gareth Damian Martin, 09/12/2021.

306. Larousse Éditions, Représentation, *Dictionnaire de français Larousse*, [https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/repr%C3%A9sentation/68483], consulté le 5 juin 2025.

307. Académie française, Représentation, *Dictionnaire de l'Académie française | 9e édition*, [http://www.dictionnaire-academie.fr/article/A9R1936], consulté le 5 juin 2025.

La posture d'Oswald Pfeiffer*, enfin, est à mentionner car, alors qu'il déploie durant son master une recherche sur l'utilisation de la VR comme outil de visualisation et de conception, il finit par sortir de la dichotomie entre architecture construite et représentation numérique pour s'intéresser uniquement aux espaces numériques :

> « [C]'est vrai que depuis mon diplôme il y a toujours eu, on va dire une difficulté à trouver le point de raccord un peu entre l'architecture… construite, quoi, et tous ces trucs virtuels là. Même quand je travaillais sur mon diplôme, on concevait… en virtuel des espaces d'archi, quoi, c'était dur de faire un peu le lien avec quelque chose qui sera construit […]. Du coup, moi j'en suis un peu venu à la conclusion que tu pouvais aussi avoir de l'archi purement numérique et ressentir un espace à travers le jeu vidéo ou la réalité virtuelle et que ça avait pas forcément besoin d'être lié à quelque chose de construit pour que ça ait de la valeur quoi. »[308]

Il souhaite ainsi redonner une valeur intrinsèque aux espaces numériques, les détachant finalement de leur statut de représentation architecturale, en travaillant par exemple sur les expositions du *Virtual Dream Center*, ou bien sur des projets de jeux vidéo. L'approche développée par Oswald Pfeiffer* dans son master nous semble en lien avec les utilisations du numérique par certains architectes dans l'histoire de l'architecture, vis-à-vis desquelles l'image vidéoludique doit être resituée. En effet, l'histoire de l'évolution croisée du jeu vidéo avec l'architecture peut être racontées de plusieurs manières. Nous avons décrit dans cette section l'approche considérant l'évolution des représentations et des dispositifs. Nous avons montré notamment les différences d'approche des logiciels et de la modélisation dans les pratiques courantes de conception de l'architecture et du jeu vidéo, malgré une certaine proximité. Nous avons également mis à jour l'ambiguïté du terme représentation, du fait dans les discours de sa proximité avec la visualisation, nous menant à préciser notre approche et notre interprétation de la représentation dans le cadre de cette thèse. Cependant, il nous faut encore aborder la manière dont l'informatique a modifié les imaginaires de conception l'architecture afin d'identifier la place du jeu vidéo dans ces imaginaires. Deux figures importantes de l'utilisation du numérique en architecture ont notamment produit des théories qui ont eu un impact sur les imaginaires en architecture et la conception architecturale à partir des années 1990. Il s'agit d'une part de l'architecte, artiste et théoricien de l'architecture Marcos Novak et son approche du « cyberespace », d'autre part de Greg Lynn et sa théorisation de la « smoothness » en lien avec les architectures-blob.

308. Entretien avec Oswald Pfeiffer, 15/03/2022.

2.6 Architectures numériques et imaginaires associés

Le cyberespace et l'imaginaire de la grille sans fin

La notion de cyberespace ne naît pas d'un contexte scientifique, mais de la littérature de science-fiction, sous la plume du jeune auteur états-unien William Gibson, dans son roman *Neuromancien* (ou *Neuromancer* en langue originale) publié en 1984. Au départ, ce terme est même assez peu chargé de sens, comme le raconte l'auteur en 2000 dans le documentaire *No Maps For These Territories*, et s'apparente à une invention littéraire de l'époque pour ouvrir de nouveaux imaginaires techniques, un « mot à la mode » pour la science-fiction des années 1980[309]. Néanmoins, ce mot va trouver une place singulière dans les conceptualisations du numérique en évoluant par la suite dans les sphères scientifiques et en cristallisant les imaginaires naissants autour de l'informatique et d'Internet. C'est notamment sa dimension spatiale qui attise l'intérêt, ainsi que le lien qu'il effectue avec des technologies de stockage ou de visualisation de l'information. Le préfixe cyber-, issu du terme cybernétique, associe le cyberespace à un réseau de relations et d'éléments interconnectés. Il donne alors lieu à cette conception spatiale des technologies informatiques, ou plutôt apporte un terme à des réflexions latentes[310]. Par la suite, il deviendra toutefois un terme passe-partout, décrivant indistinctement un ensemble d'objets et de phénomènes divers, et sa signification se dilue petit à petit. Même s'il est encore ponctuellement utilisé en un sens philosophique[311], il se transforme à mesure que la société se familiarise avec l'usage de l'informatique et d'Internet en un concept désuet, associé à un imaginaire spécifique des années 1980-1990. Gibson avait d'ailleurs anticipé la disparition du préfixe cyber- pour cette raison[312]. Si le préfixe est encore ponctuellement utilisé, le terme

309. Les propos de l'auteur sont synthétisé par Audrey Lohard dans son article « La genèse inattendue du cyberespace de William Gibson », *Quaderni*, n° 1, vol. 66, 2008, p. 11-13, [https//doi.org/10.3406/quad.2008.1842].

310. Benedikt Michael (dir.), *Cyberspace: first steps*, MIT Press, Cambridge, Mass, 1991.

311. Thomas Morisset l'utilise par exemple dans son ouvrage consacré à l'esthétique des jeux vidéo : « Il nous semble opportun de garder le terme de cyberespace pour désigner cette part du sensible informatique avec laquelle nous sommes mis en relation par le geste physique, en prenant le terme "espace" dans une acception assez large, comme un environnement dans et sur lequel une action est possible, ce qui permet de regrouper sous ce terme à la fois les représentations spatiales en trois dimensions et la navigation sur les pages Internet. » Morisset Thomas, « Du beau jeu : Pour une esthétique des jeux vidéo », thèse de doctorat, Sorbonne Université, 2020, p.70. Nous reviendrons sur cette définition dans la partie III de cette thèse.

312. « Cyberespace sera peut-être un jour le mot où le préfixe cyber- sera utilisé pour la dernière fois. [Il] pense que "cyber" prendra la même direction qu' "électro". On n'utilise plus le préfixe électro- dans le langage de la culture pop. On considère que tout est devenu électrique. » William Gibson dans *No Maps For These Territories* (Mark Neale, 2000), cité par Audrey Lohard, *op. cit.*, p.13.

cyberespace est quant à lui passé de mode. Cependant, sa conceptualisation et son utilisation ont eu une influence à la fois sur le jeu vidéo et sur l'architecture numérique, pouvant en ce sens constituer un autre point de rapprochement entre les deux. Dans le cas de l'image vidéoludique, l'imaginaire du cyberespace a ainsi influencé sa réception – Gibson s'étant notamment inspiré de l'observation de la pratique d'enfants jouant au jeu vidéo pour définir son terme[313] – et sa conception, orientant également la manière dont l'espace informatique est pensé et représenté.

Dans une conférence de 2016 qui reparcoure la naissance de l'espace informatique[314], le docteur en littérature Emmanuel Rubio met en avant la présence de deux manières distinctes de représenter l'imaginaire du cyberespace : cet imaginaire est composé d'une part de représentations de la matrice, de la grille infinie et du réseau, d'autre part de la forme organique et fluide du « blob ». À la même période qu'émerge le terme, des films de science-fiction tels que *Tron* (Steven Lisberger, 1982) ou plus tard *Matrix* (sœurs Wachowski, 1999) viennent en effet donner une première représentation de ce cyberespace sous la forme d'une matrice ou d'une grille infinie[315]. Cet imaginaire a infusé également chez les architectes, puisqu'en 2013, l'agence d'architecture parisienne Muoto propose un prototype de bâtiment pour Datacenter qui en reprend l'esthétique. Ils imaginent notamment une trame carrée recouvrant de manière uniforme un volume minimaliste formant le bâtiment et le sol environnant, englobant l'ensemble d'un même geste architectural. La description qu'ils donnent de ce prototype fait alors directement référence à cet imaginaire du cyberespace :

> « Cette trame définit la structure de l'enveloppe comme le dessin du parking et rend le Datacenter semblable à un objet numérique : un volume minimal et abstrait dont on ne perçoit que les arêtes. Puisant chez Sol Lewitt, Superstudio et dans l'imaginaire de Tron, la trame carrée, abstraite et infinie, se construit comme une figure symbolique des valeurs portées par les mondes virtuels : haute technologie, rapidité, information, expérimentation, un monde des possibles en perpétuelle expansion. »[316]

313. Dans *Space, Time, Play*, Espen Aarseth effectue une revue de *Neuromancer*, indiquant que, selon lui, Gibson avait perçu à l'avance le rôle que prendrait le jeu vidéo dans la société en observant des enfants particulièrement impliqués dans leur pratique du jeu vidéo. Décrivant cette implication par le biais d'une plongée dans le cyberespace, l'imaginaire que *Neuromancer* a particulièrement infusé à partir des années 1980 correspond à celui de l'immersion dans un "monde virtuel", que nous avons déjà déconstruit dans le chapitre 1.

314. Rubio Emmanuel, « L'espace informatique, de la science-fiction cyberpunk à l'art de construire », dans le cadre du séminaire *Attention au blob : Rêves et cauchemars de l'architecture à l'heure de l'informatique*, Cité de l'architecture et du patrimoine, Paris, 2016.

315. Voir par exemple pour *Tron* : Nohr Rolf F., « TRON. A Battle for Cyberspace », in Friedrich Von Borries, Steffen P. Walz et Matthias Böttger (dir.), *Space, Time, Play. Computer Games, architecture and urbanism: the next level*, Birkhauser., Bâle, 2007, p. 140-141.

316. Studio Muoto, *Data Center*, [https://www.studiomuoto.com/data-center/], consulté le 13 juin 2025.

Ce faisant, ils donnent lieu à une esthétique particulière mais également à une pensée de cet espace. Le philosophe états-unien Fredric Jameson l'analyse plus spécifiquement comme d'une abstraction au second degré, c'est-à-dire d'une abstraction représentant déjà une première forme d'abstraction[317]. En effet, la construction de la représentation de l'informatique et du cyberespace chez Gibson comme « ville de données », qui se comprend par l'association de la ville à un réseau de connexions, peut être qualifiée selon Jameson d'abstraction au premier degré. Il s'agit de l'abstraction de situations complexes et pourtant concrètes d'échanges de données, d'informations, d'argent, de marchandises, ainsi que des ensembles de réglementations, etc. L'abstraction au premier degré par la spatialisation des données informatiques est ensuite abstraite à un second degré par le choix d'une représentation sous la forme d'une grille ou d'une matrice, et plus spécifiquement pour Jameson, sous la forme des axonométries utilisées par les architectes : « In cyberspace the imaginary city of data rises like that; it is as it were the architectural plan of a city rather than the city itself[318] ». La « ville de données » n'est donc pas vraiment une ville, mais elle appartient au domaine des représentations, leur empruntant alors cette ambiguïté – une ambiguïté qui sera présente également dans l'installation de Jeffrey Shaw *The Legible City*, mentionnée précédemment. Cette approche permet de mettre l'accent sur le caractère non mimétique du cyberespace, dont la représentation visuelle est abstraite et non de l'ordre perspectiviste. C'est donc aussi avec le cyberespace que le changement s'opère depuis une approche de l'architecture ancrée dans la spatialité et la vision – associée à la caméra – en une conception de la « navigation » abstraite et mathématisée sous la forme de déplacements au sein d'un réseau de points interconnectés.

Cette approche de l'espace infuse au sein d'une partie du jeu vidéo, et elle est particulièrement bien représentée par le travail d'un·e de nos enquêté·e·s, Gareth Damian Martin*, dont les propositions vidéoludiques mobilisent une représentation abstraite, minimaliste, et empruntant au réseau. Elles se distinguent particulièrement au sein de notre corpus, permettant en retour de mieux qualifier l'ensemble. Dans *In Other Waters** (2020), son premier jeu, la représentation de l'espace prend en effet la forme d'une carte épurée constituée par des courbes de niveaux, des aplats de couleurs et des symboles géométriques **[vid 3]**. Cette représentation est interprétée avec la narration du jeu comme la vision de l'espace telle que conçue et pensée par la machine incarnée par les joueurs et joueuses dans le jeu : l'intelligence artificielle de la combinaison de plongée d'une biologiste qui sera dirigée

317. Jameson Fredric, *The ancients and the postmoderns*, Verso, London, 2015, p.228-229.
318. *Ibid.*, p.228.

est conseillée par cet outil technologique. Le choix de la représentation spatiale emprunte donc à la fois aux représentations scientifiques analytiques comme le radar, à la cartographie et à cet imaginaire sous-jacent du cyberespace. Les joueur·euse·s s'y déplacent également de points en points, auxquels sont associés des morceaux de textes construisant au fur et à mesure un récit et une description des lieux. Dans son second jeu, *Citizen Sleeper* (2022), la représentation est axonométrique et la ville n'est toujours perçue que depuis ce point de vue extérieur et désincarné, jouant également avec la représentation de l'imaginaire du cyberespace comme circulation au sein du réseau informatique. Gareth Damian Martin* ayant une formation en littérature expérimentale, ses choix de représentations de l'espace peuvent être analysés en lien avec la question du texte, ce qu'iel explique assez clairement lors de l'entretien :

> « [T]he text is very spatialized as well in *In Other Waters*, I guess. Text occurs in places. So, the way you navigate *In Other Waters* is you go to a place, and that place has a little bit of text about it, and each place has a little bit of text about it. So, text plays a very important role. But the text itself is quite kind of spatialized in terms of: it has a position. »[319]

Ainsi, iel réfléchit de manière spatiale, mais conçoit l'espace comme constitué de différents morceaux de lieux qui sont décrits individuellement et reliés ensuite. Le texte ici est spatialisé au sein où il est positionné dans un espace : chaque extrait « a une position » et est en relation avec les autres. Le joueur ou la joueuse doit ensuite assembler ces extraits de textes et ces éléments de narration parfois disparates répartis dans l'espace en parcourant cet espace et en établissant des liens entre eux. Ces morceaux de narrations ne prennent sens que parce qu'ils sont disposés dans un même espace, continu alors que la narration est discontinue. L'approche de Gareth Damian Martin* peut être comparée en ce sens à l'idée mathématique du réseau de connexions, à la structure hypertexte et à l'approche mathématique de la topologie, éléments sur lesquels nous reviendrons dans le chapitre 4. Iel indique en effet la manière dont iel pense l'espace en lien avec le texte et la structure de données:

> « And the way I kind of thought this was : it's like if you had a statue and you plottered series of points on the surface of the statue, like a hundred points. You could take the statue away and just have the points in space and you would have a suggestion of the statue's form. But you could put the statue over

319. « Le texte est aussi très spatialisé dans *In Other Waters*, je suppose. Le texte se manifeste dans des lieux. C'est-à-dire, la manière dont tu navigues *In Other Waters*, c'est : tu vas dans un lieu, et ce lieu est associé à un petit extrait de texte, et à chaque lieu est associé un petit extrait de texte. Donc le texte joue un rôle très important. Mais le texte lui-même est spatialisé, en quelque sorte, en termes de : il a une position. » Entretien avec Gareth Damian Martin, 09/12/2021

> here and then plot another hundred points – but a hundred different points – and then take the statue away. You would have a different form but it would still have the same core, kind of like structure. And that was, in my head, the only way that I could imagine what I was doing with text. In a sense, there is an original, there is a structure at the centre of it. It's not about just randomly generating things, […] it's instead about having this kind of like core set of sentences that are then reconfigured and reconfigured and reconfigured. »[320]

Ainsi, iel attribue à la manière dont iel pense une forme de structure, qui possède une dimension spatiale, telle que le représente l'exemple de la statue, dont le volume issu de la structure correspondrait au récit visé. Cependant, cette structure n'est pas à comprendre en un sens constructif mais au sens de la structuration de la pensée ou d'un récit : organisationnel, d'agencement, d'arrangement. Cette structure n'est pas forcément visible, elle est sous-jacente, mais permet de donner corps au texte, qui peut ensuite être reconfiguré de différentes manières selon les déplacements des joueur·euse·s au sein de ce texte. La spatialisation dont il est ici question n'est donc pas celle de l'architecture, elle a une dimension abstraite et se construit en lien étroit avec la machine. Elle s'apparente plutôt à une organisation de données et d'informations, évoquant donc la question soulevée précédemment de l'archive.

Cependant, la question du cyberespace a également intéressé les architectes. Dans le numéro de janvier 2001 des *Cahiers de la recherche architecturale et urbaine*, intitulé « Virtuel/Réel. Quelle place pour les nouvelles technologies ? », l'architecte et informaticien Jean Brangé propose de mettre à plat quelques terminologies associées à l'utilisation du numérique pour la conception architecturale. « L'architecture du cyberespace » fait partie de cette terminologie. Pour lui, « il est donc temps que les architectes prennent conscience que leur participation active est fondamentale pour le développement du cyberespace. Ce faisant, ils favoriseront une évolution de leur rôle au sein de la société, qui pourrait sinon être remis en cause par la civilisation d'Internet[321] ». Cette approche témoigne bien du développement au

---

320. « J'y ai réfléchi de cette manière : c'est comme si tu avais une statue et que tu traçais une série de points sur la surface de cette statue, par exemple une centaine de points. Tu pourrais enlever la statue et avoir seulement les points dans l'espace, et tu aurais une suggestion de la forme de la statue. Mais tu pourrais mettre la statue ici et tracer une autre centaine de points – mais cents points différents – et ensuite enlever la statue. Tu aurais une forme différente mais elle aurait toujours le même noyau, la même structure. Et dans ma tête, c'était la seule façon dont je pouvais imaginer ce que j'étais en train de faire avec le texte. En un sens, il y a un original, il y a une structure au centre. Il ne s'agit pas de générer des choses de manière aléatoire, […] il s'agit plutôt d'avoir cette sorte de noyau de phrases centrales, qui sont ensuite reconfigurées, reconfigurées et reconfigurées. » Entretien avec Gareth Damian Martin, 09/12/2021

321. Brangé Jean, « Quelques précisions terminologiques. Architectures virtuelles, numériques, liquides, etc. », in Jacques Sautereau (dir.), *Virtuel/Réel. Quelle place pour les nouvelles technologies ?*, Editions du patrimoine, Paris, coll. « Les Cahiers de la recherche architecturale et urbaine », 2001, p.13-20, p.18-19.

début des années 2000 d'une fascination autant que de craintes envers les évolutions de la société mais aussi du métier d'architecte liées aux technologies numériques[322]. Il y a l'intuition de transformations profondes, sans que ne soient clairement identifiées les formes qu'elles prendront. Jean Brangé propose alors deux solutions, deux pistes d'évolution du métier d'architecte. La première correspond à la mise en forme des données : partant de l'idée que l'architecture « est, traditionnellement, un art qui sert de support d'information[323] », l'architecte est désigné comme un potentiel moteur de solutions concernant l'organisation visuelle et spatiale des données informatiques. Il prend comme exemple concret le projet de l'agence Asymptote Architecture, amorcé en 1997, du New York Stock Exchange Virtual Trading Floor, une « salle de marché virtuelle » pour la Bourse de New York sous la forme d'un environnement 3D intégrant des graphiques représentant en temps réel les évènements boursiers **[fig 7]**. La seconde piste d'évolution qu'il entrevoit est celle de la conception de « lieux numériques » allant du « site web de l'e-commerce » aux forums, en passant, donc, par les « jeux de rôle sur Internet[324] ».

Plusieurs remarques peuvent être faites sur ces propositions. Tout d'abord, elles adviennent à une époque d'enthousiasme pour ces technologies, où beaucoup de choses semblent ouvertes et possibles, ce qui donne ce mélange indistinct d'objets numériques éclectiques. À la même période s'organise également une pratique appelée « architecture de l'information », qui trouve une pertinence avec les débuts du Web et la nécessité de rendre

[fig 7] Asymptote Architecture, *New York Stock Exchange nyse 3DTF (virtual trading floor)*, Capture d'écran, 1997, [https://www.geocities.ws/kvtang77/asymptote/intro-asy1.html]

322. Mario Carpo décrit également les années 1990 comme « a time when many young architects thought that their future would be in web design ». Carpo Mario (dir.), *The digital turn in architecture 1992-2012*, J.Wiley, Chichester (GB), coll. « AD reader », 2013, p.9.

323. *Ibid.*, p.19.

324. *Ibid.*, p.20.

intelligibles et accessibles les contenus publiés en ligne : hiérarchisation des informations, simplification de la navigation, etc. Comme le rapporte Steenson, ces pratiques s'approprient, traduisent et réinterprètent des concepts issus de l'architecture, notamment les auteurs de l'ouvrage *Information Architecture for the World Wide Web*, publié en 1998 :

> « Rosenfeld and Morville appropriated certain metaphors of architecture in a different language than architects would use. In so doing, they gave early Web practitioners a way of looking at the world: seeing the scope of structure, the necessity of function and program, to use the architectural terms. Just as architects designed the program, the structure and engineering, and the overall experience of a building, an information architect determined the functionality, the structures and categories of the information the site provided, and the user experience– the way that someone would experience moving through the website. »[325]

Ces pratiques changeront par la suite plusieurs fois de nom, et sont aujourd'hui plutôt désignées par les termes *UX/UI design* ou design de l'expérience utilisateur/interface utilisateur. À l'époque cependant, Steenson montre que ce sont les métaphores architecturales qui leur permettent d'articuler et de définir leur pratique, notamment des questions d'une part de structuration de l'information, d'autre part d'expérience utilisateur. La posture de Jean Brangé représente ainsi l'intérêt d'un architecte pour ces pratiques se réappropriant les termes de l'architecture, défendant l'idée que les compétences des architectes constituent un atout pour ces pratiques de conception. Cela se retrouve également aujourd'hui dans un profil comme celui de Jai Bunnag*, qui s'est tourné vers la création de jeux mobiles. Lors de l'entretien, il indique en effet avoir transféré ses compétences d'architecte en termes de conception d'expériences vers l'expérience utilisateur :

> « I think the parts that I do use are about user experience, like treating, knowing how to really lead a person through an experience, which they are satisfy with, and how to, you know [claque des doigts] entertain them and to find moments to make this experience special. » […] « [F]or example, […] we came through the bottom of the building, right? You've got the entry experience, you've got like the large door, you're going through the garden, you know, you talk with the concierge, you come up the stairs. You know, creating, crafting that experience, that's spatial. But if you remove the space from that, I can do something similar, but through user interface. For example, like I'm gonna hit

325. « Rosenfeld et Morville se sont approprié certaines métaphores architecturale dans un langage différent de celui des architectes. En faisant cela, ils ont donné aux premiers praticiens du Web une façon de voir le monde : voir l'envergure de la structure, la nécessité de la fonction et du programme, pour utiliser les termes architecturaux. Tout comme les architectes conçoivent le programme, la structure et l'ingénierie, ainsi que l'expérience globale d'un bâtiment, un architecte de l'information détermine la fonctionnalité, les structures et catégories d'informations que le site fournit, ainsi que l'expérience utilisateur – c'est-à-dire la manière dont une personne fait l'expérience de se déplacer dans le site internet. » Steenson Molly Wright, *Architectural Intelligence*, *op. cit.*, p.118.

> somebody with a grand opening, I'm gonna hint at something more to come in the corner, maybe that's gonna slide in and then, this colour scheme that was introduced in the first thirty seconds of the experience maybe becomes a major element later. You can do that kind of stuff, because when you experience an interactive piece, it's over time, it's not just like one static thing, right? »[326]

À l'expérience du parcours de l'espace – dont nous reparlerons dans les prochains chapitres – est alors substitué une expérience interactive, qui se déroule dans le temps et qui organise une succession d'évènements. Il ne s'agit alors pas de la même manière de comprendre « l'expérience », qui se trouve transformée et réinterprétée en étant rapprochée de l'interface utilisateur mais aussi d'une certaine forme de spectacle.

Le cyberespace et les « mondes virtuels » 3D

L'imaginaire du cyberespace ne s'est cependant pas résumé à celui de l'abstraction de la « ville de données », et s'est aussi doublé d'autres approches. À la fin de son chapitre consacré au cyberespace dans *Neuromancer* et ses implications, Jameson mentionne également une seconde représentation de la spatialité chez Gibson[327]. Celle-ci se présente à la fois comme complémentaire et opposé à la représentation axonométrique, et se fait au travers de l'incarnation dans le corps d'une autre personne, voyant à travers ses yeux. La notion de cyberespace sera ainsi également associée aux premières expérimentations d'imagerie 3D et technologies VR. La fin des années 1990 et le début des années 2000 correspondent encore à une époque d'indéfinition de la représentation spatiale du « cyberespace » et c'est à cette période que seront popularisés les premiers « mondes virtuels ». Espaces partagés en ligne représentés sous la forme d'environnements 3D, ils sont projetés comme allant s'étendre et toucher l'ensemble des domaines associés à Internet. Brangé cite notamment *Alphaworld* (1995), mais c'est plus particulièrement *Second Life* (2003) qui connaîtra un succès populaire. Le docteur en sociologie Jean-François Lucas, qui traite en 2013 dans sa thèse de la représentation de l'habiter dans *Second Life*[328], parle notamment de cette évolution pré-sentie en mentionnant *Dolphin* (2010), un autre avatar de ces environnements 3D, cette fois-ci directement lié aux données indiquées sur les profils des réseaux sociaux. Il n'est donc pas étonnant que le jeu vidéo ait sa place au sein de la liste de Brangé, bien qu'il s'agisse principalement des jeux de rôle en ligne de type MMORPG, et qui peuvent en effet être rapprochés des « univers virtuels » tels que *Second Life*. Cependant,

326. Entretien avec Jaï Bunnag, 10/12/2021.

327. Jameson Fredric, *The ancients and the postmoderns*, *op. cit*.

328. Lucas Jean-François, « De l'immersion à l'habiter dans les mondes virtuels : le cas des villes dans Second Life », thèse de doctorat, Université Rennes 2, 2013.

malgré l'enthousiasme de l'époque, l'évolution annoncée n'a jamais vraiment eu lieu, puisque indépendamment du succès initial de *Second Life*, celui-ci décline rapidement à la fin des années 2000. L'image vidéoludique a alors hérité de ces différentes approches, et c'est également pour cela qu'elle présente une grande variété de représentations spatiales parfois incompatibles entre elles.

Malgré tout, dans les années 2000, le futur de l'architecte est encore imaginé dans ces « mondes virtuels », et notamment parce que l'imaginaire du cyberespace présente une représentation en 3D, que l'architecte maîtrise. Il est intéressant de noter le parallèle entre cette proposition et celle, qui la succède de près de 20 ans, de Fabien Duchene*, voyant le futur des architectes dans la conception de jeux vidéo. Celui-ci indique, de la même manière que Brangé à propos des architectures du cyberespace, que la formation des architectes constitue un atout pour la création d'architectures vidéoludiques :

> « Moi, je suis désolé, je vois qu'en archi il y a pas de boulots. Je vois que dans le jeu vidéo, ça explose, et je me dis que c'est un job d'architecte, quoi, faut arrêter les conneries. Il y a pas de formation à l'environnement dans le jeu vidéo, autre que « Oh l'image est belle, on va la faire en 3D ! ». C'est pas sérieux ! Je veux dire, les mecs savent très bien qu'il faut quelqu'un qui fasse l'interface entre l'environnement et l'usager dans le jeu vidéo. Et c'est exactement notre taf d'architecte dans le réel, quoi. »[329]

Au travers de la mention d'une « interface environnement-usager », le discours est donc sensiblement le même, tout en étant réactualisé au travers de la pratique de conception de jeux vidéo. Chez Fabien Duchene* également, il est sous-entendu qu'il s'agit de traiter de représentation spatiale via des environnements 3D. Ainsi, ce discours constitue effectivement un point de rencontre entre architecture et jeu vidéo – bien qu'il prenne plus la forme d'un désir et d'une projection du futur de l'architecte – et s'inscrit dans une continuité de discours qui sont répétés à différentes époques, en fonction de la popularisation des objets et technologies numériques.

Enfin, il est important de mentionner que ces discours peuvent également être rapprochés de par leur absence de regard critique concernant leurs propositions. En effet, le choix de donner en exemple concret celui de la conception d'un espace boursier pose des questions politiques et d'implication de l'architecte que Brangé ne soulève pas. La cause se situe peut-être dans la définition de Brangé de l'architecture comme « un art qui sert de support d'information », définition qui semble ancrée dans une conception

329. Entretien avec Fabien Duchene, 24/03/2021.

de l'architecture à partir des possibilités des outils technologiques et détachée d'un contexte socio-environnemental. Cet exemple semble particulièrement paradigmatique de ce qu'appelle Jameson « la logique culturelle du capitalisme tardif », au sein de laquelle l'ordinateur occupe une place importante :

> « I want to suggest that our faulty representations of some immense communicational and computer network are themselves but a distorted figuration of something even deeper, namely the whole world system of present-day multinational capitalism. The technology of contemporary society is therefore mesmerizing and fascinating, not so much in its own right, but because it seems to offer some privileged representational shorthand for grasping a network of power and control even more difficult for our minds and imaginations to grasp–namely the whole new decentred global network of the third stage of capital itself. »[330]

Cela met ainsi en avant les liens étroits entre une conception et une représentation du cyberespace comme une grille infinie et un réseau d'interconnexions d'une part, le réseau décentralisé du capitalisme multinational d'autre part, comme le représente le projet d'Asymptote Architecture. Les jeux vidéo que nous étudions font tous partie de ce contexte, et le reconnaissent plus ou moins, allant de la complaisance à la résistance envers ces logiques. Nous démêlerons et repositionnerons ces approches au fil de la thèse, afin de formuler une éthique de l'image vidéoludique et son appropriation via le domaine de l'architecture. Nous avons choisi pour cette thèse de nous concentrer sur des images vidéoludiques choisissant plus spécifiquement la seconde approche, incarnée, plutôt héritée de la photographie, du cinéma et de la perspective, que l'approche surplombante de la « ville de donnée ». L'axonométrie est particulièrement utilisée dans des jeux de construction ou de simulation de ville tels que *Sim's City*, que nous avons choisi de ne pas traiter dans notre thèse. La différence entre ces deux approches et conceptions de l'espace est néanmoins fondamentale et déborde la seule question du point de vue puisqu'elles impliquent également différentes conséquences à un niveau social et politique, comme nous le verrons au long de la thèse. Nous analyserons ainsi plus en détails par la suite la manière dont cet imaginaire d'abstraction continue d'infuser dans l'image vidéoludique, même se rapprochant d'une perspective incarnée.

---

330. « Je voudrais suggérer que nos représentations erronées d'un immense réseau informatique de communication ne sont elles-mêmes qu'une représentation déformée de quelque chose d'encore plus profond, à savoir l'ensemble du système mondial du capitalisme multinational actuel. La technologie de la société contemporaine est ainsi fascinante et captivante, non pas tant pour elle-même, mais parce qu'elle semble offrir un raccourci représentationnel privilégié pour saisir un réseau de pouvoir et de contrôle encore plus difficile à appréhender pour nos esprits et imaginations – à savoir le nouveau réseau global décentralisé de la troisième phase du capital lui-même. » Jameson Fredric, *Postmodernism, or The Cultural Logic of Late Capitalism*, Duke University Press, 1991, p.79-80.

[fig 8] Marcos Novak, *Liquid Architecture*, 1999

Les architectures liquides de Marcos Novak

L'une des figures les plus citées de cette période d'enthousiasme pour le cyberespace est l'architecte Marcos Novak, né au Venezuela, formé à l'architecture aux États-Unis et y travaillant actuellement comme professeur chercheur. Il est en effet l'un des premiers, dès la fin des années 1980, à détourner un logiciel de modélisation numérique pour concevoir un projet d'architecture[331]. Surtout, il produira une théorisation de sa pratique, notamment dans un article publié en 1992 intitulé « Liquid architectures in cyberspace »[332] et poussera par la suite l'idée de manière assez radicale en produisant des « architectures » destinées uniquement à ce qu'il désigne comme cyberespace. Les productions de Novak forment donc des objets hybrides, entre imageries numériques, représentations d'architecture et production artistique **[fig 8]**. La particularité de ces compositions numériques se tient cependant dans leur mouvement et leur mise en action par l'architecte : la forme n'est plus directement figée mais manipulable et évolutive. Le docteur en architecture Sébastien Bourbonnais formule en ce sens dans sa thèse un rapprochement entre ces expérimentations et le jeu vidéo[333]. Le rapprochement qu'il effectue n'est pas celui d'une représentation similaire ou de l'utilisation de la modélisation 3D – puisque celle-ci ne se popularise dans le jeu vidéo pas avant le début des années 1990 – mais d'un parallèle autour de l'interaction, et plus spécifiquement de la possibilité de modification de l'image en temps réel. Il souligne notamment le passage d'une interaction avec la machine – avec le *hardware*, notamment lié au domaine de l'auto-

331. « Pour le concours du West Coast Gateway (1987), l'architecte-artiste multimédia Marcos Novak emploie un logiciel de modélisation d'ingénieur de façon détournée pour générer les formes de son projet-objet. » Bourbonnais Sébastien, « Sensibilités technologiques: expérimentations et explorations en architecture numérique 1987-2010 », thèse de doctorat, Université Laval Québec, ENSAPM, 2014, p.14.

332. Novak Marcos, « Liquid architectures in cyberspace », *Cyberspace: first steps*, MIT Press, 1992, p.272-285.

333. Bourbonnais Sébastien, *op. cit.*, p.43.

matique et de la cybernétique – à une interaction directement avec l'image – avec le *software*. Ce faisant, il compare l'expérience de jeu (*play*) des jeux vidéo et le jeu des architectes avec les variations continues des formes générées par l'outil numérique[334]. Néanmoins, ce rapprochement tient plus à nouveau d'une simple mise en parallèle par le regard du chercheur que d'un échange concret. Si le rapprochement à ses limites, il permet toutefois de souligner les réflexions similaires qui agitent les champs de l'architecture et du jeu vidéo, tout en produisant des réponses diverses et qui ne se croisent pas.

La posture de Novak est néanmoins intéressante à replacer vis-à-vis du travail de nos enquêté·e·s, car elle permet de mettre en avant à la fois les continuités et les ruptures entre différentes pratiques de conception de l'espace avec l'image numérique. Dans un premier temps, il faut comprendre la définition que donne Novak du cyberespace, qui se rapproche donc plus de la seconde interprétation mentionnée par Rubio, soit celle des formes organiques et fluides. Le cyberespace correspond pour Novak à un espace de simulation et d'interaction, mais il s'agit surtout d'un espace qui permet la représentation et/ou visualisation de l'information. La première clé de cette définition est bien, de nouveau, cette notion d'information et la relation que l'humain entretient avec elle : « The idea of cyberspace subverts that relation; we are now within information[335] ». Selon la compréhension de Novak, l'humain devient avec l'ordinateur lui-même information, au même titre que le reste. Il s'agit d'un bouleversement au sens où tout se retrouve unifié par une même réduction en code, ouvrant à de nouvelles relations entre data et représentation. À cela, Novak ajoute : « Cyberspace is a habitat for the imagination[336] ». Pour lui, l'ordinateur peut permettre une « pensée poétique », non linéaire – soit non séquentielle, aléatoire, non figée – et être un lieu d'imagination, d'invention, de rêve et de création. La question de la poésie est centrale dans son approche, bien qu'il en ait une compréhension singulière et liée à la conception informatique, puisqu'il fait un parallèle entre ce qu'il désigne comme la liquidité du langage poétique (l'agencement des mots et des significations) et ce qu'il définit comme une liquidité de l'architecture dans le cyberespace. Aussi, pour lui, le cyberespace possède une dimension « magique » et offre une promesse de « control over the world by the power of the will[337] » L'utilisation du terme « magie » témoigne bien de la fascination des années 1990 pour cette technologie de modélisation

334. *Ibid.*, p.126-127.

335. « L'idée de cyberespace subvertit cette relation ; nous nous trouvons désormais au cœur de l'information » Novak Marcos, *op. cit.*, p.273-274

336. « Le cyberespace est un habitat pour l'imagination » Ibid., p.274.

337. « contrôle du monde par le pouvoir de la volonté » *Ibid.*, p.276.

numérique. Quant à la dimension de « contrôle », parlante, elle prend ici une approche beaucoup plus explicitement politique par son association à la question du pouvoir. Nous aurons l'occasion d'y revenir dans le chapitre 3.

L'architecture du cyberespace est également pour Novak « visionnaire », au sens où elle possède une forme de radicalité en permettant la production de volumes et d'architectures inédites et évolutives. L'utilisation du terme « visionnaire (visionary) » – et non de révolutionnaire par exemple – indique son intérêt centré sur les formes et de la spatialité, au détriment d'une considération de l'architecture dans un contexte social et politique. L'architecture du cyberespace, pour Novak, peut en effet s'émanciper du sol et se débarrasser de ses fonctions mondaines comme la plomberie pour retrouver une dimension expérimentale et de l'ordre du rêve. La conception de l'architecture devient en ce sens musicale[338], consistant en un assemblage et une composition de motifs. Enfin, l'architecture du cyberespace est « liquide » : il s'agit d'une architecture toujours changeante, qui se transforme, s'anime et se métamorphose en temps réel selon les désirs du·de la spectateur·rice. C'est une architecture interactive hyper-subjective, qui fluctue et n'est donc jamais vraiment fixée dans sa forme ou son apparence. Les expérimentations de Novak témoignent en effet de cette approche et de la liberté créative et formelle qu'il s'accorde, montrant des formes complexes, enchevêtrées, indéfinies, ne présentant pas de directions (pas de haut ni de bas) et ne faisant donc pas référence à des possibilités d'architecture construite. Par la suite, il fera également des liens avec la biologie et l'idée de formes « vivantes ».

Ces premières expérimentations, comme l'ont souligné différents chercheurs (Picon, Carpo, Bourbonnais, etc.) se replacent dans une temporalité qui prend fin une quinzaine d'années plus tard. Néanmoins, l'enthousiasme pour le cyberespace de ces années 1990 peut être rapproché de l'enthousiasme pour l'image vidéoludique des architectes et enquêté·e·s des années 2010 que nous étudions. Il y a quelque part une re-découverte des possibilités de l'outil numérique qui se joue, mais cette fois-ci chargée d'un nouvel imaginaire lié au développement de la production vidéoludique et non uniquement des outils, bien que ceux-ci occupent une place centrale. Ainsi, lorsque Fabien Duchene* m'indique, au début de l'entretien : « je me sens plus architecte quand je fais du jeu vidéo que quand je fais de l'architecture, bizarrement[339] », c'est notamment parce qu'il trouve dans le jeu vidéo une liberté d'expérimentation dont il a l'impression de ne plus pouvoir bénéfi-

338. « architecture is spatialized music », *Ibid.*, p.282.
339. Entretien avec Fabien Duchene, 24/03/2021.

cier dans sa pratique d'architecte et de chef d'agence. Néanmoins, même si cet argument de la liberté d'expérimentation peut être pertinent, il ne faut pas s'y arrêter, notamment parce que l'image vidéoludique intègre en elle-même des contraintes, dont nous discuterons par la suite dans le chapitre 3.

Ensuite, la liberté d'expérimentation ne s'exprime pas de la même manière chez Novak qu'à travers les productions vidéoludiques que nous étudions. L'idée de formes architecturales mouvantes est par exemple très peu présente dans le jeu vidéo, le mouvement étant principalement celui de la caméra et de l'entité jouable « dans » ces espaces. La fascination des années 1990 pour les variations de formes a laissé place, comme nous le verrons, à une réflexion sur les représentations, les récits et le jeu compris de manière différente. Quant à l'absence de directions ou de haut et de bas mis en avant par Novak, cela est particulièrement peu le cas dans les images vidéoludique où, nous le verrons, le cadrage de l'expérience et l'orientation sont centrales. Si cette absence de haut et de bas se présente, cela a lieu dans des cas spécifiques, dans lesquels la jouabilité est organisée précisément autour de cette idée. Des jeux comme *Manifold Garden* (William Chyr, 2019) ou *Fragments of Euclid* (NuSan, 2017) proposent en ce sens des formes de puzzles spatiaux. Il s'agissait également par ailleurs du choix initial du jeu de sport conçu par Fabien Duchene*, *Ruckball** **[vid 4]** : « On a expérimenté de la zéro gravité, donc on a fait une architecture de zéro gravité. Alors, au début on était très radical, parce que moi, j'étais parti dans un truc très radical, je voulais que les gens… que la notion de haut et de bas soit complètement supprimée[340] ». Même si la dimension « zéro gravité » a par la suite été retirée du fait de la difficulté du jeu, dans lequel les joueur·euse·s ne parvenait pas à se repérer, l'intention initiale était bien celle d'une expérimentation en dehors des contraintes spécifiques liées au sol et à la gravité. Mise à part cette dimension, ce que nous voulons mettre en avant est le fait que si Novak trouve dans le cyberespace des possibilités d'expérimentation principalement formelles, les possibilités d'expérimentations de l'image vidéoludique se situent pour les enquêté·e·s à un niveau différent, orienté notamment autour de la narration et d'une autre approche de la jouabilité.

BLOB architectures et théorie de la *smoothness*

Parallèlement aux expérimentations de Novak dans le « cyberespace », ce sont ainsi les projets (parmi d'autres) de l'architecte états-unien Greg Lynn qui vont mettre en avant dans le domaine de l'architecture une certaine utilisation du numérique et des outils de modélisation. L'intégration dans ces logiciels de la possibilité de modéliser des *splines*, courbes dynamiques faites

340. Entretien avec Fabien Duchene, 24/03/2021.

pour concevoir des surfaces courbes et complexes, accorde à l'ordinateur le moyen de concevoir – mais aussi de construire – des formes fluides, considérées comme nouvelles à cette époque. Greg Lynn conceptualise notamment le motif du BLOB, acronyme de Binary Large Object et qui rappelle aussi un film éponyme de 1988 dans lequel le blob est une créature extraterrestre visqueuse[341]. Aux formes blobs vont s'ajouter des expérimentations autour de figures mathématiques singulières comme le ruban de Moebius, ou encore les NURBS (Non-Uniform Rational B-Splines), décrites par Antoine Picon comme un moyen pour les concepteurs de « jouer de manière très intuitive avec les courbes, les surfaces et les volumes[342] » et donc d'« élargir l'éventail des possibilités offertes aux concepteurs[343] » en ouvrant la possibilité de construire ces formes singulières composées numériquement.

La liberté formelle que Greg Lynn s'accorde est corrélée à son rejet du modernisme mais aussi de certains courants postmodernes. La posture de Lynn est d'autant plus explicite à ce sujet qu'il la théorise à différentes reprises dans des ouvrages et des articles : bien qu'il critique le modernisme, il ne cherche cependant ni à s'inscrire dans la continuité des déconstructivistes, ni à reproduire un style pré-moderne[344]. Il développe en alternative une théorie de la « smoothness », une 'onctuosité' entre ces deux approches, littéralement un lissage, une incorporation d'éléments hétérogènes. Il déploie une métaphore culinaire à base de mixage et de mélange (*blending*) en faveur d'une alliance plutôt que d'un conflit, ainsi qu'une approche par le pliage et la 'stratification' (*layering*), qui associe le lisse et l'hétérogène. Son approche de l'architecture comme incorporation dynamique parle toutefois moins de stratégies politiques que d'inscription dans un contexte, au sens le plus architectural du terme. Il s'agit de déployer une réponse architecturale à un contexte complexe en mobilisant l'imaginaire de la fluidité permise par le numérique. En exemple, il cite le Columbus Convention Center d'Eisenman, et le Guggenheim de Gehry (Bilbao), qui traitent de situations complexes, de sites spécifiques intégrant notamment des flux de transports divers ou des échelles de circulation diverses (piétons, voiture, rivière, etc.)[345]. La théorie de Greg Lynn, même si celle-ci prend pour base l'outil numérique et l'imaginaire du cyberespace, est donc bien ancrée dans l'architecture et se veut une réponse à des situations concrètes. Elle est aussi

341. *Le Blob*, Chuck Russel, 1988.

342. Picon Antoine, Culture numérique et architecture, op. cit., p.71.

343. *Ibid*., p.72.

344. Lynn Greg, « Architectural Curvilinearity: The Folded, the Pliant and the Supple (1993) », in Mario Carpo (dir.), *The digital turn in architecture 1992-2012*, J.Wiley, Chichester (GB), coll. « AD reader », 2013, p.29-43. Voir aussi Plihon Florence, *op. cit.*

345. Lynn Greg, « Architectural Curvilinearity: The Folded, the Pliant and the Supple (1993) », *op. cit.*

très influencée par la lecture de Deleuze, notamment du *Pli*, duquel Lynn tire sa conception d'espaces « lisses » – parfois au détriment de la complexité de la philosophie de Deleuze.

Dans le jeu vidéo, ces questionnements et cet imaginaire ont néanmoins très peu cours. Malgré les possibilités permises par l'image et la modélisation, l'expérimentation formelle en termes architecturaux est très timide, ou du moins elle prend une direction différente. Il n'y a pas eu dans le jeu vidéo une prolifération de formes « blobesques » ou fluides, et au contraire plutôt une réaffirmation de la ligne droite et de la perspective. Dans les années 1990, les FPS les plus populaires tels que *Wolfenstein 3D* (id Software, 1992) présentent d'ailleurs des pièces de formes rectangulaires aux parois planes, qui rappellent plutôt une approche moderne de l'architecture. Les formes fluides et organiques prennent dans le jeu vidéo une représentation assez littérale ou imagée avec soit des emprunts à la machine organique (ensembles de tuyaux), soit à l'animal. Pour donner quelques exemples parmi d'autres, *Final Fantasy 7* (Square, 1997) représente des maisons construites dans des coquillages et *The Legend of Zelda: Ocarina of Times* (Nintendo, 1998) intègre un niveau faisant parcourir les entrailles d'un gigantesque monstre aquatique. Les « blobs » architecturaux ont d'ailleurs connu une courte histoire et restent ancrés dans cet imaginaire des années 1990, ce qui peut expliquer leur faible influence dans le jeu vidéo. Néanmoins, ils constituent une expérimentation qui a influencé la conception architecturale travaillant avec les possibilités de l'outil numérique de plusieurs manières différentes, donnant notamment lieu aux réflexions sur l'architecture non-standard, l'architecture de surface et la conception algorithmique, vis-à-vis desquelles l'approche du numérique par le jeu vidéo peut être resituée.

Architecture non-standard et architecture de surface

En effet, les architectures imaginées à cette période, notamment par Greg Lynn, ne se réduisent pas uniquement à un ensemble de possibilités ouvertes par l'ordinateur, et s'inscrivent également dans une réflexion plus globale et historiquement ancrée. Au delà de l'expérimentation formelle s'ouvre, pour ces architectes et designers concevant avec l'outil numérique, la perspective d'un changement de paradigme depuis la standardisation vers la « personnalisation de masse ». Cette idée, déjà latente dans le travail de Novak avec ses formes toujours changeantes qui évoluent en fonction de leur manipulation, s'exprime au travers de formes non figées au départ par l'architecte ou le·a designer, et auxquelles l'utilisateur·rice vient donner leur

apparence finale. Ce faisant, l'architecte s'apparente à un·e concepteur·rice de systèmes, définissant des règles préalables de composition dans la lignée des idées formulées par Cedric Price avec le *Fun Palace* et la cybernétique, mais cette fois-ci appliquées directement à la conception en amont. Néanmoins, cet idéal de « personnalisation de masse » tel que le concevait les architectes du numérique n'a jamais vraiment eu lieu, pris dans des logiques industrielles. La personnalisation de masse ou « sérialité non standard » constitue à l'origine, comme Carpo le relève[346], une critique du modernisme et notamment de la chaîne de montage moderniste et de la standardisation, pensée pour l'optimisation des coûts de production. Si cette idée peut donc au départ sembler démocratique, avec une possibilité d'appropriation du design par les habitant·e·s, celle-ci se réinscrit très vite dans un système de production en série – désormais estampillée « non standard » – et s'intègre facilement dans les logiques du capitalisme tardif et de l'individualisation.

Quelques parallèles peuvent alors être faits avec l'image vidéoludique, notamment avec les questionnements déjà soulevés autour de la « multi-auctorialité » des œuvres numériques et vidéoludiques au travers du paradigme de l'interactivité. Avec l'interactivité, la promesse d'une expérience personnalisée de l'objet vidéoludique peut en effet être mise en relation avec les idéaux autant que les critiques de la personnalisation de masse. Cette personnalisation dans le jeu vidéo est notamment représentée par le choix laissé aux joueurs et joueuses de l'apparence de l'entité jouable qu'iels incarnent, une mise en scène de soi qui aboutit dans certains jeux à la marchandisation de *skins* et à des dérives associées[347]. Cependant, ces formes exagérées de la personnalisation de l'expérience ne constituent pas la majeure partie de l'expérience vidéoludique. Dans le corpus que nous étudions, celle-ci est d'ailleurs absente, les concepteur·rice·s se concentrant sur une ouverture interprétative et non reconfigurative de l'image vidéoludique. Enfin, la réinterprétation contemporaine de cette personnalisation architecturale à travers l'image numérique du jeu vidéo se concentre surtout dans les expérimentations autour de l'utilisation du jeu vidéo comme outil de participation citoyenne, comme nous le mentionnions en introduction de cette thèse, et dont Hamza Bashandy a montré les limites[348].

346. Carpo Mario (dir.), The digital turn in architecture 1992-2012, op. cit., p.10.

347. Notamment le phénomène du *skin gambling*, voir par exemple Greer Nancy, Rockloff Matthew, Browne Matthew, Hing Nerilee et King Daniel L., « Esports Betting and Skin Gambling: A Brief History », *Journal of Gambling Issues*, vol. 43, 2019, [https//doi.org/10.4309/jgi.2019.43.8].

348. Bashandy Hamza, « Playing, Mapping, and Power », *American Journal of Play*, n° 3, vol. 12, 2020, p. 363-389.

Dans une autre optique, ces expérimentations formelles ont abondé dans le sens du développement d'une architecture de surface, dont les liens avec l'image vidéoludique peuvent être mis en questions. L'idée d'une architecture de surface, telle qu'analysée notamment par Picon[349], est celle d'une architecture se concentrant essentiellement sur son enveloppe, présentant par exemple avec le BLOB une surface continue, dont sol et mur ne sont pas distincts. L'ensemble du bâtiment est compris à travers cette idée de surface, qui peut se retourner, se plier, etc., en correspondance avec les interprétations de Deleuze faites par Lynn. Il y a donc une forme de « planéité », une absence de profondeur et un brouillage intérieur/extérieur. La surface étant parfois également support d'écran et affichage d'information, la question se pose de la place de l'écran d'ordinateur dans l'imaginaire de ces architectures de surface. Néanmoins, le remplacement de la profondeur par la surface est déjà théorisé en 1984 par Fredric Jameson[350], et celui-ci se base sur deux exemples issus de la peinture et de l'architecture qui sont antérieurs à ces explorations formelles. Le premier exemple est celui de la peinture d'Andy Warhol, dont la technique de reproduction et la proximité avec les images promotionnelles en font selon Jameson des images sans profondeur. Le second exemple est une tour de bureaux construite en 1983 par Skidmore, Owings & Merrill à Los Angeles : cette tour présentant une façade constituée d'une grille homogène de fenêtres identiques possède une forme faisant disparaître sa volumétrie, sa profondeur et la résumant à une « feuille de fenêtres » bidimensionnelle. Cette bidimensionnalité s'origine selon Jameson dans la pensée postmoderne, mais est aussi associée – de nouveau – aux images d'un appareil de projection pré-cinématographique appelé stereopticon. Ainsi, la bidimensionnalité de l'image modélisée par ordinateur n'est pas au cœur de ces transformations, ne faisant plutôt que s'inscrire dans leur continuité.

Cependant, au-delà de la question de la planéité de l'image en elle-même, la planéité des volumes modélisés dans l'image vidéoludique peut être mise en regard de l'architecture de surface. L'image vidéoludique utilise de nombreux artifices pour donner une impression de profondeur et de volumétrie : une image fixe peut être projetée en arrière-plan ou sur un volume (reprenant alors le principe des panoramas), ou bien un effet de « parallaxe » peut être créé par la superposition d'images planes à différents niveaux, formant un volume par succession de plans (principe utilisé en scénographie de théâtre ou bien dans les dioramas). Dans l'image vidéoludique, l'application de différentes vitesses de déplacement à différentes

349. Picon Antoine, Culture numérique et architecture, op. cit.
350. Jameson Fredric, *Postmodernism, or The Cultural Logic of Late Capitalism*, *op. cit.*

images planes lors du déplacement de l'entité jouable peut également fabriquer un effet de défilement et renforcer l'impression d'une profondeur dans l'image. Par ailleurs, ces artifices connus dans d'autres domaines du spectacle mis à part, la nature même des volumes représentés numériquement est surfacique. Les logiciels de modélisation présentent en effet non pas des volumes « pleins » mais constitués de surfaces qu'il est alors possible de déformer ou sur lesquelles il est possible d'appliquer une texture. Le logiciel développé lors de ses études par l'un de nos enquêté·e·s, Oswald Pfeiffer*, montre assez bien cette idée. Il s'agissait d'un logiciel de modélisation 3D en collaboration, de l'ordre de l'esquisse et du croquis. Il décrit ainsi son idée :

> « On avait cherché comment construire un truc le plus rapidement possible mais de façon au minimum réaliste… des espaces architecturaux, quoi. Du coup on en était venus à définir juste trois types d'éléments, en fait, c'était les points, les barres et les faces. »[351]

Cet extrait permet également de comprendre l'opposition qu'effectue Oswald Pfeiffer* entre son travail et la « construction ». Ici, la méthode de modélisation 3D ne fait pas référence à des contraintes constructives ou à un matériau mais à un assemblage d'éléments géométriques permettant une représentation en trois dimensions. Il dira également : « c'était plus du visuel[352] ».

Des logiques similaires se retrouvent dans la fabrication des images vidéoludiques : les volumes sont creux et ce qui est représenté comme 'extérieur' ne correspond pas à ce qui est représenté comme 'intérieur', régulièrement modélisé à part. C'est ce que montrent bien les expérimentations de l'architecte urbaniste et docteur en architecture Luke Caspar Pearson dans son article « A machine for playing in: Exploring the videogame as a medium for architectural design »[353]. Il utilise la technique *noclip*, un *hack* qui consiste à transformer le code du jeu pour supprimer les collisions et permettre ainsi à l'entité jouable de se déplacer librement dans l'environnement du jeu, y compris de traverser les surfaces présentées comme des murs. En passant de l'autre côté de ces surfaces, il révèle leur planéité et leur caractère paradoxal : « in a game world the wall has no thickness meaning I can sit directly between interior and exterior[354] ». Certains jeux comme *Superli-*

351. Entretien avec Oswald Pfeiffer, 15/03/2022.

352. Entretien avec Oswald Pfeiffer, 15/03/2022.

353. Pearson Luke Caspar, « A machine for playing in: Exploring the videogame as a medium for architectural design », *Design Studies*, vol. 66, 2020, p. 114-143, [https//doi.org/10.1016/j.destud.2019.11.005].

354. « Dans un monde vidéoludique, le mur n'a pas d'épaisseur, ce qui signifie que je peux me tenir directement entre l'intérieur et l'extérieur » Luke Caspar Pearson, « A machine for playing in: Exploring the videogame as a medium for architectural design », 2020, p.13.

minal (Pillow Castle, 2019) font d'ailleurs de ce caractère paradoxal le cœur de leur jouabilité. Dans ce jeu se présentant comme un jeu d'énigme basé sur la perspective et les illusions d'optique, certains objets représentés en volume se révèlent être uniquement des surfaces et inversement. Toutefois, si le caractère surfacique des espaces des images vidéoludiques sont révélés par des techniques de « triche », des bugs ou une jouabilité spécifique, cela ne transparaît que peu dans l'expérience courante de ces images, qu'il faut analyser comme tel. La surface, en effet, n'est pas représentée en tant que telle ni exploitée à l'instar des architectures numériques des années 1990 pour donner un effet de continuité entre les différentes parties de l'édifice. Elle est plutôt un artifice utilisé pour représenter un espace et proposer une expérience d'un espace. Nous reviendrons sur cette idée dans les chapitres 3 et 4.

Paramétrique et génération procédurale

Enfin, il nous faut également indiquer les proximités et différences avec une dernière interprétation du numérique en architecture : l'architecture paramétrique. La réflexion sur l'architecture numérique s'est en effet concentrée à partir des années 1990-2000 sur la production et l'utilisation d'algorithmes de conception pour la génération de formes – alors que les premiers expérimentateurs utilisaient encore l'outil numérique pour dessiner. Picon désigne ce processus de conception par le concept de performativité, en tant que capacité à générer des événements : la forme s'accomplit dans l'événement[355], autant parce qu'elle surgit parmi une multiplicité d'autres formes possibles qu'elle se constitue en évènement dans la ville en contraste avec les autres bâtiments. L'idée de performativité est aussi liée à celle de performance, autant technologique que spectaculaire, et s'éloigne de l'idée de fonction pour ne servir qu'elle-même[356]. Dans le jeu vidéo, si cette spectacularisation de l'architecture par la technologie peut avoir lieu – d'autant plus que la dimension fonctionnelle est secondaire ou détournée, comme nous le verrons dans le chapitre 3 – celle-ci passe cependant moins par le biais d'algorithmes que par une modélisation, comme nous l'avons déjà mis en avant, ce qui témoigne d'un processus de conception bien distinct. Néanmoins, la génération de formes n'est pas entièrement absente

355. « la forme architecturale peut être aussi perçue comme une rupture au sein du continuum de possibilités dont se nourrit le processus de conception, [...] moment de suspension fournissant un point de vue sur un océan de possibilités » Picon Antoine, *Culture numérique et architecture, op. cit.*, p.112.

356. Picon prend pour exemple une tour interactive qui change de couleur en fonction de l'humeur des passants recueillie dans un questionnaire. Picon Antoine, *Culture numérique et architecture, op. cit.*

de la conception vidéoludique, y-compris au sein de notre corpus. Elle y est simplement utilisée dans une optique différente, se retrouvant plus spécifiquement sous le nom de génération procédurale.

La génération procédurale peut en effet être comparée à la conception paramétrique au sens où c'est la définition d'un algorithme, un ensemble de règles, une information codée qui va déterminer une forme produite à l'écran. Deux de nos enquêté·e·s ont eu notamment recours à ce mode de conception : Gregorios Kythreotis* et le duo fleuryfontaine*. Le premier l'a utilisé spécifiquement pour concevoir le paysage désertique de *Sable**, dans lequel le désert est alors pensé comme une vaste étendue générée procéduralement, contrastant avec des architectures modélisées émergeant au sein de celui-ci **[vid 5]**. Gregorios Kythreotis* effectue ainsi une distinction entre l'étendue générée par la machine et les lieux auxquels il peut plus précisément apporter son attention, les réfléchir, dessiner, concevoir et modéliser. Pour lui, il s'agissait donc de confier à la machine uniquement la conception de paysages considérés comme « naturels » et sur lesquels la main humaine est considérée comme ayant peu d'impact : « with our game we try to take the approach of making the nature feel like nature in the process, so we procedurally generated all of the dunes, all of the natural forms, all of the biomes. They were all made by machine[357] ». Il dira également plus loin que ce mode de conception est éloigné de ce qu'il considère comme intégrant une définition de l'architecture : « But I would say, when we were building the world, because we were proceduralizing the process, the intention there was to almost replicate natural process. And I think that, to me, took it out of the definition of architecture[358] ». Pour Gregorios Kythreotis*, la génération procédurale n'est plus de l'ordre de l'architecture en tant qu'elle s'apparente à la réplication d'un « processus naturel », qui génère des formes sans implication humaine. Ce faisant, son discours le rapproche tout en le distinguant des discours des architectes du paramétrique.

L'idée d'un « processus naturel » réalisé par la machine fait en effet écho de manière singulière aux expérimentations et réflexions des architectes travaillant avec le numérique, décrivant de Marcos Novak à Neil Spiller des formes génératives, mouvantes et « vivantes » mais bien architecturales : « L'architecture est considérée comme une forme de vie artifi-

357. « nous avons essayé avec notre jeu d'adopter une approche pour que la nature donne une impression de nature dans le processus, donc nous avons généré procéduralement toutes les dunes, toutes les formes naturelles, tous les biomes. Ils ont tous été crées par la machine » Entretien avec Gregorios Kythreotis, 09/12/2021.

358. « Mais je dirais que lorsque nous étions en train de construire le monde, parce que nous avions rendu le processus procédural, l'intention était presque de reproduire un processus naturel. Et je pense que, pour moi, ça l'a sorti de la définition de l'architecture. » Entretien avec Gregorios Kythreotis, 09/12/2021.

cielle, soumise, comme le monde vivant, aux lois de la morphogenèse, du codage génétique, de la réplication et de la sélection[359] ». L'architecte, philosophe et historien des sciences Georg Vrachliotis fait quant à lui un parallèle au début des années 2000 entre jeu (*game*) et « nature » en effectuant un rapprochement entre la compréhension du jeu par le philosophe Hans Georg Gadamer comme dissocié du sujet et la définition des « processus naturels » par les biophysiciens Manfred Eigen et Ruthild Winkler sous la forme d'un modèle mathématique complexe, dynamique et non-linéaire tenant du jeu[360]. Selon lui, règles du jeu et lois de la nature sont d'ordre similaire et c'est dans ce rapprochement qu'il imagine le futur de l'architecture, portant des réflexions similaires aux architectes du paramétrique. Le rapprochement par les règles du jeu est aussi l'analogie qu'effectue l'architecture et théoricien de l'architecture italien Antonino Saggio dans un article du même ouvrage : « Games establish a set of rules that govern different forms of behavior. Architecture that employs this same rules-based approach can be just as mutable, changeable and interactive as electronic games[361] ». L'architecture est comprise comme une forme mouvante à laquelle est appliquée un ensemble de règles et la question du jeu est ré-insufflée par ce prisme particulier. Dans ces deux articles se confondent alors les règles comme règles du jeu et les paramètres choisis pour la génération formelle par l'ordinateur. Si ces réflexions font écho à celles de Gregorios Kythreotis*, elles ne sont néanmoins pas produites dans la même optique. D'une part, il s'agit d'une transformation du processus de conception de l'architecture en lui-même, d'autre part il s'agit d'une solution de représentation d'un phénomène considéré comme naturel, afin de pouvoir concentrer une conception architecturale sur quelques lieux précis.

Le duo fleuryfontaine*, dans une optique encore différente, a également recours à la génération procédurale pour leurs deux œuvres-jeux vidéo – pensés par ailleurs comme une série – *You can't stand up on the roof forever** et *Les éléments tombent du ciel**. La génération procédurale n'est pas utilisée dans ce cas pour représenter un paysage considéré comme « naturel » mais pour produire une approche critique d'approches urbanistiques contemporaines, le premier concernant l'étalement urbain pavillonnaire, le second

359. Neil Spiller, Cybrids : architectures virtuelles, op. cit., p.12.

360. Vrachliotis Georg, « Game of Life. On Architecture, Complexity and the Concept of Nature as a Game », in Friedrich Von Borries, Steffen P. Walz et Matthias Böttger (dir.), *Space, Time, Play. Computer Games, architecture and urbanism: the next level*, Birkhauser., Bâle, 2007, p. 340-343.

361. « Les jeux établissent un ensemble de règles qui régissent différentes formes de comportement. L'architecture qui a recours à cette même approche basée sur les règles peut être tout aussi mutable, changeante et interactive que les jeux électroniques. » Saggio Antonino, « The new mental landscape. Why Games are Important for Architecture », in Friedrich Von Borries, Steffen P. Walz et Matthias Böttger (dir.), *Space, Time, Play. Computer Games, architecture and urbanism: the next level*, Birkhauser., Bâle, 2007, p. 398-400, p.398.

l'urbanisme de dalle **[vid 6]**. Nous développerons leur approche en détails dans le chapitre 6, mais la manière dont ils utilisent cette génération procédurale diffère des autres approches mentionnées en tant qu'ils confient à la machine uniquement l'assemblage d'éléments qu'ils ont préalablement modélisés. En effet, le fonctionnement de la génération procédurale ne s'apparente pas à une conception entièrement machinique. Ce qui est laissé à la machine, c'est plus particulièrement l'assemblage d'éléments préalablement définis, dessinés et conçus par le designer, comme l'indique également Gregorios Kythreotis* : « but the creator still has an input into [the process], you know, you still have to create those individual rocks and we still have to create the kind of patterns of generation[362] ». fleuryfontaine* et Gregorios Kythreotis* déploient ainsi un processus similaire au sens où la génération procédurale leur permet de produire de manière automatisée une large étendue de l'espace vidéoludique de leurs créations sans se soucier de la manière dont chaque élément est assemblé de manière individuelle. Cependant, là où le créateur de *Sable* cherche à donner forme à un paysage, les paysages chez fleuryfontaine* s'auto-génèrent de manière continue au fur et à mesure de la progression des joueurs et joueuses et n'ont ce faisant ni limites ni de fins. fleuryfontaine* ne cherchent pas à générer une forme qui serait la plus optimale, une forme-évènement, mais à faire porter un discours au processus de génération procédurale en lui-même.

Ainsi, mêmes si quelques similitudes peuvent être relevées, les utilisations du procédural dans le jeu vidéo sont différentes de l'utilisation du paramétrique en architecture et ces réflexions se développent de manière indépendante, sans interrelations concrètes. L'utilisation du procédural par les enquêtés ne fait par exemple pas référence à l'architecture paramétrique : il s'agit d'une méthode de conception ancrée dans le jeu vidéo et utilisée spécifiquement dans ce cadre. La finalité autant que le propos sous-jacent à l'utilisation de la machine pour générer des formes ne sont pas les mêmes.

*
* *

362. « mais le créateur a toujours un rôle dans [le process], tu sais, tu dois toujours créer ces roches individuellement et nous devons toujours créer les patterns de génération. » Entretien avec Gregorios Kythreotis, 09/12/2021. En ce sens, il s'agit d'un processus très différent de la génération par IA.

Conclusion

Ainsi, au long de cette courte histoire comparée entre utilisation du numérique en architecture et jeu vidéo, les points de contacts apparaissent discrets et peu développés. Les points de rapprochement entre architectures numériques et jeux vidéo pouvant être relevés concernent des éléments très lâches et vagues, et non d'interrelations étroites ou de parallèles précis. Ces mises en relation ont cependant lieu car architectures numériques et jeux vidéo font partie de ces évolutions au sein de la société, de l'industrie et de la culture, qui interviennent dès les années 1960 : ils émergent par des recherches autour de la machine, de l'ordinateur, mais surtout – comme nous l'avons vu précédemment – du traitement de l'information. L'image des « voisins de chaque côté d'une clôture » reste pertinente au sens où les deux pratiques évoluent de manière parallèle, baignant dans un imaginaire parfois commun mais sans échanger l'une avec l'autre, entretenant des objectifs qu'elles considèrent distincts. Si des moments saillants de rapprochement peuvent être relevés – lors desquels sont rendus particulièrement visibles des expérimentations architecturales particulières – ils témoignent cependant principalement de la convergence d'un ensemble d'éléments contextuels, économiques, politiques et culturels, et au sein desquels la fascination pour les technologies numériques a joué un rôle important. Ces points de rencontre très ponctuels ont également tendance à se répéter, au gré des (re)découvertes des possibilités de l'image à chaque avancée technologique. Ce que nous étudions dans cette thèse s'inscrit alors dans la continuité de cette idée, ne représentant pas forcément un point de contact concrétisé, mais une autre itération de ces échanges discrets, ces parallèles, et le partage d'imaginaires communs.

Les approches de l'image que nous avons décrites dans ce chapitre nous rappellent ainsi que le jeu vidéo n'est pas complètement cet objet nouveau et s'inscrit dans des continuités, des bouleversements dont les indices ont été repérés dès le moment où la capture du monde par un appareil technique a été possible. En retraçant ces continuités, certaines différences peuvent aussi être mise à jour, qui permettent de préciser l'expérience vidéoludique telle qu'elle est conçue. S'inscrivant dans leur continuité, elle se nourrit de ces manières de cadrer le sensible, tout en les réinterprétant cependant. En étant réintégrées dans l'image vidéoludique, celles-ci sont en effet reconfigurées et transformées. L'image vidéoludique « ferait époque » alors non pas par sa nouveauté technique, mais par sa manière nouvelle de

réagencer différents appareils et ainsi de proposer un rapport contemporain à l'image, inscrit dans une culture numérique. Cependant, afin de trancher sur la constitution du jeu vidéo comme nouvel appareil, il faut également analyser si celui-ci se réduit à ces réagencements ou s'il incorpore également d'autres dimensions, dont l'impact sur la sensibilité peut être mis en questions. Notamment, l'intégration d'une dimension ludique pourrait constituer le jeu vidéo comme un nouvel appareil, au sens d'un cadrage singulier de la sensibilité et de manière de la traiter dans une pratique de fabrication de l'image. Or, la dimension ludique est déjà au cœur de la conception de l'appareil chez Déotte[363], et plus encore chez le philosophe Vilém Flusser, d'origine tchécoslovaque.

La notion d'appareil peut en effet également se comprendre au sens développé dans les années 1970-1980 par Vilém Flusser[364]. Selon son approche, l'appareil peut être théorisé avec l'appareil photographique, en tant que celui-ci diffère des outils et des machines, définis au travers du rapport qu'ils organisent avec le corps humain. Les outils, appartenant de l'époque pré-industrielle, sont ainsi pensés comme prolongement du corps humain pour travailler – *informer* – une matière, comme extensions qui permettent à la main de réaliser différentes opérations. À l'époque industrielle, les machines viennent cependant selon son idée remplacer les outils et inverser le rapport entre corps humain et objet technique. Le milieu technique ne s'organise alors plus autour des corps humains mais autour des machines, que les humains doivent entretenir et maintenir. Enfin, avec les appareils, un nouveau changement s'opère. Pour Flusser, les appareils n'accomplissent pas un travail similaire aux machines en transformant le monde, mais « transforme[nt] la signification du monde[365] » en produisant, traitant et stockant des symboles. Les images deviennent ici des informations et le photographe, un chercheur d'informations. Ou plutôt, il cherche comment utiliser son appareil de manière renouvelée à chaque utilisation, ou encore à « épuiser le programme photographique en réalisant toutes ses possibilités[366] ».

363. « ce n'est pas un hasard si la plupart des appareils inventés au cœur de la modernité relèvent plutôt du ludique, du "jouable" : ce sont des accessoires des plaisirs humains, dont le lieu de naissance n'est ni l'atelier ni le laboratoire, mais la baraque foraine. » Déotte Jean-Louis, *L'Époque des appareils*, Paris, Lignes, 2004, p. 179. Cité par Skopin Denis, « La notion d'appareil chez Jean-Louis Déotte et le dispositif foucaldien », *Appareil*, nº 22, 2020, [https//doi.org/10.4000/appareil.3508], p.3.

364. Flusser Vilém, *Pour une philosophie de la photographie*, trad. Jean Mouchard, Circé, Saulxures, 1996.

365. *Ibid.*, p.27.

366. *Ibid.*, p.34.

Ainsi, la conception de Flusser des appareils va au-delà de la mécanisation, pour entrer dans le domaine de l'information et de la programmation, ce qui résonne particulièrement avec les théories du numérique. Utilisant la formule « fonctionnaire des appareils », il décrit également la manière dont le photographe travaille avec son appareil comme un jeu : un jeu avec les possibilités, qui est aussi un jeu de combinatoire de symboles, de réagencement du sensible. C'est en ce sens également que peut se comprendre la sensibilité appareillée du jeu vidéo : un jeu avec les possibilités et les limitations du programme, ce qui décrit aussi bien la posture du concepteur ou de la conceptrice que du·de la joueur·euse[367]. Si Flusser voyait dans l'appareil photographique une dimension ludique, le jeu vidéo fait cependant de cette dimension ludique le cœur de son fonctionnement. L'image vidéoludique pourrait alors être considérée comme l'expression idéale du concept d'appareil de Flusser. L'appareil vidéoludique réagence ainsi le sensible d'une certaine manière, selon ses différentes caractéristiques, en le donnant à jouer. Ayant mis en lumière cette dimension appareillée du jeu vidéo, indissociable de même de la question de l'image, il nous restera à préciser ce caractère ludique du point de vue de l'expérience de l'architecture. Nous poursuivrons donc tout au long de la thèse cette réflexion, en nous concentrant particulièrement sur la reconfiguration de la sensibilité spatiale et architecturale.

Ainsi, l'image vidéoludique semble plus tendre vers un réagencement de différents appareils qu'à se constituer en nouvel appareil. Toutefois, s'il est nécessaire de replacer l'image vidéoludique dans une généalogie plus générale de l'image, des arts et des médias, il est aussi important d'indiquer que cette image s'est aussi formée au long d'une histoire propre au jeu vidéo. Aussi, malgré les affinités qu'elle entretient avec d'autres images, elle reste une image spécifique – et c'est d'ailleurs bien avec cette image que les concepteurs et conceptrices que nous avons interrogé·e·s travaillent. L'image vidéoludique telle qu'on la retrouve dans la production des enquêté·e·s est aussi dépendante des transformations qu'a connu le médium vidéoludique au fil des années et hérite d'une certaine forme de création vidéoludique, comme nous l'avons vu en introduction. Dans le prochain chapitre, nous rentrerons en ce sens plus en détails dans l'analyse de la manière dont elle est conçue, et plus précisément dans la conceptualisation et la conception de l'espace, l'architecture et le paysage dans cette image.

---

367. En analysant les pratiques de créations de jeu vidéo en amateur, le chercheur en études vidéoludiques Pierre-Yves Hurel parlait en 2020 d'un « jouer du » jeu vidéo, qui soulignait l'interrelation entre créer et jouer dans la pratique de conception vidéoludique. Hurel Pierre-Yves, « L'expérience de création de jeux vidéo en amateur - Travailler son goût pour l'incertitude », thèse de doctorat, Université de Liège, 2020.

II. Les architectures vidéoludiques
Ce que le jeu vidéo fait à la conception architecturale

Chapitre 3
Le processus de conception des architectures de jeu vidéo

Dans la première partie de cette thèse, nous nous sommes donc concentrée sur la définition de l'image vidéoludique, sa conceptualisation selon les termes et les approches empruntées et la manière dont cette conceptualisation peut orienter la compréhension des expériences vidéoludiques. Dans cette partie, nous prenons cette fois le point de vue de la conception. Nous nous pencherons plus spécifiquement dans ce chapitre sur la manière dont est conçue l'architecture vidéoludique, en comparant les témoignages de nos enquêté·e·s avec d'autres discours de concepteur·rice·s de jeux vidéo. Nous nous intéresserons ainsi principalement à la façon dont la pratique de conception est conceptualisée et théorisée dans les discours, et ce que cela dit de la perception par les enquêté·e·s à la fois des espaces vidéoludiques et de la conception de l'architecture et ses expériences. S'intéresser à l'architecture vidéoludique et à sa conception implique néanmoins de définir plus précisément ce que nous entendons derrière ce terme. Nous avons déjà souligné en introduction le fait que, dans la littérature sur le sujet, la question de la spatialité vidéoludique traite bien souvent de « l'espace » dans un sens très large et peu spécifique. La désignation d'un « spatial turn » dans le champ des *games studies*[368] a contribué à une désignation floue et parfois

368. Théorisé par Stephan Günzel en 2008, (Günzel Stephan, « The Spatial Turn in Computer Game Studies », in Konstantin Mitgutsch, Christoph Klimmt et Herbert Rosenstingl (dir.), *Exploring the edges of gaming: proceedings of the Vienna Games Conference 2008 - 2009: future and reality of gaming*, Braumüller, Wien, 2010, p.147-156), il désigne la focalisation d'un ensemble de chercheurs et chercheuses en *game studies* sur la question spatiale au début des années 2000. Le docteur en architecture Hamza Bashandy en a également décrit certains enjeux en 2023, notamment la mise de côté des dimensions politiques et sociales, malgré l'emprunt aux théories d'Henri Lefebvre ou Edward Soja. Bashandy Hamza, *Mapping spaces of resistance in videogames*, thèse de doctorat, Université de Liège, 2023.

abstraite de la question spatiale, travaillée au sein d'approches hétéroclites ne traitant que rarement des dimensions architecturales ou paysagères. Cet intérêt pour l'espace dans le jeu vidéo a en effet pris des formes variées et issues de disciplines diverses, qui ne font que peu de différences entre les formes de spatialités et les manières de produire de l'espace. L'ensemble de la question spatiale est pensée de façon unifiée, sans que ne soit décrite – ou bien de manière très ponctuelle – une possible séparation entre une question urbaine, architecturale et paysagère.

Parallèlement, certaines tentatives de description des espaces vidéoludiques semblant faire appel spécifiquement à l'une de ces pratiques de conception de l'espace aboutissent finalement à une formulation englobante ou réadaptée pour une autre discipline. Il en est ainsi de l'article « Game design as narrative architecture »[369] (2004) du chercheur états-unien spécialisé dans les nouveaux médias Henry Jenkins, qui utilise l'architecture comme métaphore pour la construction des récits vidéoludiques. Il est finalement très peu question d'architecture dans ce texte, qui traite avant tout de narration. Jenkins met en avant la dimension spatiale de la construction des récits autant que de leur interprétation, mais aucune question proprement architecturale n'y est évoquée. De la même manière, l'article de 2013 du philosophe états-uniens C. Thi Nguyen intitulé « Game as landscapes »[370] propose la métaphore du paysage comme alternative à une compréhension textuelle des jeux vidéo. Toutefois, Nguyen parle du paysage de manière très abstraite, sans le décrire, ni faire référence à des ouvrages traitant de cette notion et de cette pratique. Les exemples qu'il met en avant appartiennent tout autant à l'architecture (organisation des espaces de travail dans un bureau) qu'à l'urbanisme et à la ville. Cette approche englobante n'est pas limitée aux textes utilisant l'architecture et le paysage comme métaphore, mais se retrouve également dans des ouvrages traitant spécifiquement de la question. C'est le cas de l'étude approfondie dédiée aux architectures et paysages vidéoludiques des jeux en monde ouvert menée par Marc Bonner, chercheur en *game studies* provenant des *media studies* et études cinématographiques. Il définit en 2023 l'architecture dans ces termes :

> « Par conséquent, l'architecture doit être comprise – selon les aspects de l'histoire de l'art, de la théorie de l'architecture et de l'urbanisme – comme un terme générique au sens large : par architecture, il ne faut donc pas seulement entendre une maison ou plus précisément un édifice conçu pour une tâche de construction donnée, mais aussi des complexes de bâtiments, des parcs et

369. Jenkins Henry, « Game design as narrative architecture », *First Person : New media as story, performance, game*, MIT Press., Cambridge, 2004, p.118-130.

370. Nguyen C. Thi, « Games as Landscapes », *The Philosophy of Computer Games Conference: Computer Game Space: Concept, Form and Experience*, Bergen, Norway, 2013.

> des jardins paysagers. Ainsi, dans le contexte des mondes de jeu numériques conçus par les développeuses, il faut donc également considérer comme architecture un lotissement ou une ville ainsi que les paysages culturels et naturels mis en scène, au sens topographique comme géométrique du terme. »[371]

Sa définition englobe donc sans ambiguïté les questions urbaines et paysagères. De manière encore plus explicite, Bonner utilise un peu plus loin la formule « Tout est architecture[372] », impliquant bien une compréhension englobante de l'espace par le terme architecture. Cette formule est empruntée à l'architecte autrichien Hans Hollein, figure du postmodernisme, qui voyait cependant de l'architecture ou la possibilité de l'architecture dans chaque objet manufacturé (rouge à lèvres, paquet de cigarette, etc.), dans l'héritage du pop art. Selon cette idée, n'importe quel élément modélisé pour une image vidéoludique est *déjà* architectural. Dans la pratique, les catégories entre architecture, paysage et urbanisme, pour ne citer qu'elles, ne sont pas systématiquement définies de manière claire, mais cette extension langagière dans le cadre de la production spatiale vidéoludique témoigne de la manière dont elles sont perçues et conçues. Ce « tout est architecture » se retrouve également dans une analyse de l'architecture vidéoludique des jeux *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, depuis 2004) et *Lord of the Rings: Battle for Middle Earth 2* (Electronic Arts, 2006) par Georgia Leigh McGregor :

> « Videogame landscapes constructed for gameplay have more in common with the built environment and architecture than they do with wilderness and as such can be read as architecture. [...] As artificial and abstract human constructs, all aspects of videogame worlds (even landscape) can be read as a built environment. Videogame worlds are architectural. »[373]

---

371. « Damit einhergehend ist auch das Verständnis von Architektur – gemäß kunsthistorischer, architekturtheoretischer und urbanistischer Aspekte – in einem weiten Sinne als Oberbegriff zu fassen: Mit Architektur soll in der Folge also nicht nur ein nach welcher Bauaufgabe auch immer hin konzipiertes Haus bzw. Bauwerk verstanden werden, sondern auch ganze Gebäudekomplexe, Parks und Landschaftsgärten. Damit einhergehend ist auch im Kontext der von Entwicklerinnen entworfenen digitalen Spielwelten eine Siedlung oder Stadt sowie die inszenierten Kultur- und Naturlandschaften im topografischen wie geometrischen Sinne als Architektur zu verstehen. » Bonner Marc, *Offene-Welt-Strukturen: Architektur, Stadt- und Naturlandschaft im Computerspiel*, Büchner-Verlag eG, Marburg, 2023.

372. « Alles ist Architektur. » *Ibid.*, p.35.

373. « Les paysages de jeu vidéo construits pour un gameplay ont plus en commun avec l'environnement construit et l'architecture qu'avec la nature sauvage et, par conséquent, peuvent être considérés comme de l'architecture. [...] En tant que constructions humaines artificielles et abstraites, tous les aspects des mondes vidéoludiques (même les paysages) peuvent être analysés comme un environnement construit. Les mondes vidéoludiques sont architecturaux. » McGregor Georgia Leigh, « Architecture, space and gameplay in World of Warcraft and Battle for Middle Earth 2 », in Kevin Wong, Lance Fung et Peter Cole (dir.), *CyberGames '06: Proceedings of the 2006 international conference on Game research and development*, Murdoch University, Murdoch, 2006, p.69-76, [https://dl.acm.org/doi/10.5555/1234341.1234354].

Derrière cette idée, il semble donc y avoir une mécompréhension de la pratique du paysage, ainsi qu'une forme de sacralisation des espaces naturels comme non impactés par l'humain. Il y a déjà sous-jacent dans cette définition un imaginaire de la *wilderness* qui se dessine, sur lequel nous reviendrons dans le chapitre 5. Ainsi, au-delà de cette mauvaise compréhension des pratiques de l'architecture et du paysage, cette conception englobante constitue également un indice de la manière dont sont conçus les espaces vidéoludiques en eux-même. Ce positionnement fait par ailleurs écho aux discours de certain·e·s enquêté·e·s, ce qui permet de préciser leurs approches. Gareth Damian Martin*, de manière similaire à McGregor, associe les espaces vidéoludiques à des espaces architecturés car construits et artificiels. Iel énonce notamment au cours de l'entretien : « game spaces are build spaces, and therefore are architectural[374] ». Si cette affirmation peut sembler contradictoire avec sa compréhension des espaces vidéoludiques comme des représentations – dont nous avons discutée au chapitre 2, il faut plutôt considérer les deux affirmations comme complémentaires : les espaces vidéoludiques sont des espaces construits comme des représentations. Gareth Damian Martin* parle du « construit » en tant que conçu, pensé et façonné par l'humain. Ce faisant, il y a derrière le construit l'idée d'espaces dont il est possible de mettre à jour les idéologies et schèmes de pensée sous-jacents à leur construction. Le point de vue de Gareth Damian Martin* est ici celui du critique et de l'analyste. Gregorios Kythreotis*, quant à lui, émet l'hypothèse que la perception des espaces vidéoludiques comme appartenant de l'architecture ou du paysage dépend de la position tenue vis-à-vis de ceux-ci, selon s'il s'agit de celle du·de la créateur·rice ou bien du·de la joueur·euse. Du côté de la conception, l'architecture dans le jeu vidéo pourrait ainsi s'étendre à « any piece of geometry[375] », tandis que, du côté de la réception, le caractère architectural ne lui semble pas aussi tranché :

> « [L]ike, for example, *Mario 64*. So, outside of the castle, you have the gardens, and on a technical level, the inside of the castle and the kind of outside of the castle are basically the same, in terms of, if you shrug away the visual aspect, what is lying underneath is just geometry, is just collision and is just structure. And all of that structure was hand authored. Every tree was placed by hand, you know… And the same is true internally. But for me, I would probably not instinctively describe the external aspect as architecture. The hills and the trees, I would probably say that wasn't architecture, as a player, whereas maybe as creator, if I had made those levels, I would

374. « les espaces vidéoludiques sont des espaces construits, et donc architecturaux » Entretien avec Gareth Damian Martin, 09/12/21.

375. « n'importe quel morceau de géométrie », Entretien avec Gregorios Kythreotis, 09/12/21.

probably be thinking of them in a very architectural way, like the rhythm of the trees, you know, the way they act almost like a colonnade, right? »[376]

Dans cet extrait, l'enquêté témoigne ainsi de la manière dont l'accès à la conception des espaces vidéoludiques lui donne un autre regard sur ceux-ci. Les idées de construction humaine et d'artificialité y sont présentes de la même manière que chez McGregor, mais l'accent est plus encore mis sur la composition : ce qui pourrait s'apparenter au paysage est composé comme un espace architectural, où les arbres deviennent des colonnes. Gregorios Kythreotis* revient presque ici sur la figure de la cabane de l'Abbé Laugier, dans laquelle les troncs d'arbre constituent effectivement les colonnes de la cabane primitive. Si les espaces vidéoludiques ne semblent donc ici que réitérer de vieilles réflexions et de vieilles querelles, celles-ci sont cependant aplaties par le fait que ces espaces sont constitués de la même matière numérique, et alors conçus, pensés, construits et considérés de la même manière quels que soit leur type : il s'agit avant tout d'éléments modélisés dont la caractéristique principale reste la manière dont il est possible d'interagir ou non avec eux. La question architecturale est alors difficilement dissociable de la question paysagère ou urbanistique. De ce fait, les points de vue « tout est paysage » ou « tout est urbanisme » pourraient tout aussi bien être défendus. C'est par ailleurs le cas d'autres approches, qui prennent le point de vue englobant d'une autre pratique de conception de l'espace. Un autre enquêté, Franck Morgand*, indique par exemple être plus inspiré de manière générale par les questions d'urbanisme et avoir l'impression de remobiliser plus spécifiquement des notions d'urbanisme que des notions architecturales. Cette approche est due à sa focalisation, du fait de sa formation de *game designer*, sur la question du *level design* et de l'organisation spatiale comme organisation de la circulation dans les lieux. Nous reviendrons plus loin sur cette question, mais son discours signifie ici qu'il ne remobilise pas de questions de matérialité ou de détails constructifs. De la même manière, le rapprochement va parfois être fait avec la conception des jardins, comme par exemple dans l'article « Donjons et jardins »[377] du

376. « Comme par exemple *Mario 64*. En dehors du château, tu as les jardins, et d'un point de vue technique, l'intérieur du château et l'extérieur du château sont essentiellement les mêmes, dans le sens où, si tu ne prends pas en compte l'aspect visuel, ce qui se trouve en-dessous n'est que de la géométrie, des collisions et une structure. Et toute cette structure a été créée à la main. Chaque arbre a été placé à la main, tu sais… Et c'est la même chose à l'intérieur. Mais pour ma part, je ne décrirais probablement pas instinctivement l'aspect extérieur comme de l'architecture. Les collines et les arbres, je dirais probablement qu'il ne s'agissait pas d'architecture, en tant que joueur, tandis que peut-être en tant que créateur, si j'avais créé ces niveaux, je les considérerais probablement d'une manière très architecturale, par exemple le rythme des arbres, tu sais, la façon dont ils agissent presque comme une colonnade, pas vrai ? » Entretien avec Gregorios Kythreotis, 09/12/21.

377. Leconte-Chevillard Gauvain, « Donjons et jardins. Narration par le level design dans le jeu vidéo », in Martin Buthaud et Franck Varenne (dir.), *Mondes virtuels et jeux vidéo*, Éditions Matériologiques, coll. « Modélisations, simulations, systèmes complexes », 2024, p. 137-167.

docteur en philosophie des sciences Gauvain Leconte-Chevillard ; ou encore dans l'ouvrage plus grand public *Zelda: Le jardin et le monde*, écrit par le journaliste et essayiste Victor Moisan et dédié aux espaces de la franchise vidéoludique *The Legend of Zelda* :

> « A bien des égards, le travail d'un concepteur de jardin japonais est comparable à celui d'un concepteur de niveau de jeu vidéo. Comme celles du level designer, les tâches du jardinier se concentrent non seulement sur l'aménagement topographique, symbolique et harmonieux de son ouvrage, mais font aussi intervenir une science rythmique de la progression pour guider l'usager. »[378]

Il ressort alors de ces rapprochements que chaque approche tente de synthétiser la pratique de conception d'espaces vidéoludiques en un ensemble de critères – ici « l'aménagement topographique » par exemple – qui sont ensuite comparés à une autre pratique de conception spatiale, elle-même résumée en quelques traits caractéristiques. Dès lors, l'art des jardins est, de la même manière que l'architecture, l'urbanisme ou le paysage, réduit à un axe précis et orienté pour la conception d'espaces vidéoludiques. En réponse à ce foisonnement, les auteurs Gerber et Götz ont recours quant à eux au terme « architectonique » pour désigner la structuration des espaces vidéoludiques[379], terme que Bonner reprendra par la suite. Si ce terme fait référence à la question architecturale, il sous-tend également la difficulté de proposer une analyse des espaces vidéoludiques du point de vue de l'architecture seule. Le terme souligne un déplacement autant qu'une volonté de se rattacher à cette question de l'architecture, un pas de côté autant que le souhait de proposer un terme plus englobant et général. Ils empruntent plus spécifiquement ce terme à Immanuel Kant et à sa *Critique de la raison pure* (1781), dans lequel celui-ci décrivait une « impossibilité de l'architecture » du fait de son impossibilité à être dans le même temps à la fois conçue, planifiée et construite. L'« architectonique » correspond donc aussi à une manière d'étendre ce que l'on conçoit comme faisant partie de la discipline de l'architecture pour y intégrer les espaces vidéoludiques tout en considérant néanmoins que le terme d'architecture ne peut entièrement décrire cette approche de la conception spatiale.

Les raisons de cette difficulté à distinguer dans le jeu vidéo entre ce qui est de l'ordre de l'architecture, de l'ordre du paysage et de l'ordre de l'urbanisme sont multiples et liées à un ensemble d'éléments et de paramètres qui se recoupent. Tout d'abord, les concepteur·rice·s de jeux vidéo n'effectuent eux-mêmes que peu de distinction entre ces disciplines, et ne

---

378. Moisan Victor, *Zelda : Le jardin et le monde*, Façonnage, 2021, p.27.

379. Gerber Andri et Götz Ulrich (dir.), *Architectonics of Game Spaces: The Spatial Logic of the Virtual and Its Meaning for the Real*, transcript, Bielefeld, coll. « Architekturen », 2019.

sont pas formé·e·s de manière différenciée à ces trois disciplines. Le cas spécifique de *The Witness** constitue de ce fait une exception qui montre en creux cette approche unifiée. En effet, pour *The Witness**, ce sont bien deux équipes distinctes, une équipe d'architectes et une équipe de paysagistes, qui ont travaillé de concert sur la conception des environnements vidéoludiques de ce jeu. Jonathan Blow, en chef du projet, a d'abord contacté l'architecte Deanna Van Buren pour participer à la conception, qui a par la suite elle-même identifié la nécessité d'associer une équipe de paysagistes et suggéré l'intégration de l'agence de paysage Fletcher Studio[380]. Cet exemple témoigne à la fois de la spécialisation des architectes et des paysagistes ainsi que du caractère englobant que recouvre la pratique de conception spatiale vidéoludique. Un autre de nos enquêté·e·s, Nicolaus Wright*, travaillant actuellement comme paysagiste et ayant participé à la conception de *The Witness**, est en effet critique d'une compréhension des espaces vidéoludiques qui serait englobée dans l'architecture, mais ne trouve pas de termes qui lui semble adéquat pour qualifier la pratique de conception des espaces de jeux vidéo :

> « [We used] all the great tools of architecture. Not architecture, I would say, but spatial design. […] I think there're different, right? Spatial design is a bigger… thing. Architecture is buildings. […] Architects think landscape is this stuff: plants. It's not. It's all the spaces outside. I literally just tell people: "I work on everything that's not in a building." […] Sidewalks, street, plaza, park… These are a lot! You know, probably the majority of the earth is not architecture.
>
> R.L.: And you think videogame is about landscape architecture, or architecture, or both, or…?
>
> N.W.: I mean, again, like you have it bigger, right? Can't define, it's those disciplines, all of them: planning, architecture, landscape, interiors, blablabla… And I don't know why we don't have a good word for it, in English we don't. But [hésitations] you can't call it environmental design, I don't know, right? The design of the environment. It's just not, I don't know, it doesn't sound very good. Or the build environment, right? Or spatial design, whatever you want to call it. It's a whole another thing, and then it's, you know, all these

380. Voir entretien avec David Fletcher, 07/05/2022.

> disciplines that have to layer in: user experience design, psychology, narrative, storytelling, cinema, programming, computer science, blablabla. »[381]

Il indique bien la complexité de qualifier précisément les espaces vidéoludiques, du fait de la multitude de regards et d'éléments qui entrent en jeu les concernant. Le design d'espace, qui traite finalement de toutes ces questions, lui semble l'un des termes les plus appropriés. Il critique également l'idée de l'*environment design*, un terme issu du jeu vidéo, qui ne lui semble pas convenir bien qu'il ne parvienne pas exactement à indiquer pourquoi. La présence de ce terme dans la pratique de conception de jeux vidéo nous semble cependant constituer une autre raison de cette approche globale des espaces vidéoludiques, notamment liée à la fragmentation du travail de conception spatiale. Dans la pratique de conception de jeux vidéo, cette fragmentation est en effet différente de la conception architecturale ou paysagère et constituée par deux domaines de conception distincts : les *level designers* d'une part, les *environment artists* d'autre part. Ces deux domaines sont représentés en tant que corps de métier distincts dans les grands studios de développement, mais aussi plus souvent en tant que domaines de compétences distincts dans les plus petits studios. Le *level design* sera par exemple pris en charge par le *game designer*, tandis que le design des environnements sera attribué à la personne en charge des graphismes ou de la direction artistique. Le *level design* – sur lequel nous reviendrons plus en détails dans ce chapitre – est en effet généralement considéré comme une branche du *game design*, un « *game design* appliqué » qui, avec l'arrivée des images 3D, traite de l'organisation spatiale des lieux parcourus dans l'image vidéoludique. Les *environment artists,* quant à elleux, sont plutôt chargé·e·s de la modélisation des décors, détails et textures. La fragmentation est donc moins organisée autour de questions d'échelles qu'opérée à un niveau macro au travers de que l'on pourrait résumer grossièrement par une opposition entre structuration spatiale et décoration (nous y reviendrons).

---

381. « [On a utilisé] tous les grands outils de l'architecture. Pas de l'architecture, je dirais, mais du design d'espace. […] Je pense que ce sont des choses différentes, n'est-ce pas ? Le design d'espace est… quelque chose de plus grand. L'architecture, ce sont les bâtiments. […] Les architectes pensent que le paysage, c'est ce truc: les plantes. Ce n'est pas ça. Ce sont tous les espaces extérieurs. Je dis littéralement aux gens : « Je travaille sur tout ce qui n'est pas dans un bâtiment. » […] Les trottoirs, les rues, les places, les parcs… Ça fait beaucoup ! Tu sais, la majorité de la planète n'est probablement pas de l'architecture. / R.L.: Et tu penses que le jeu vidéo concerne le paysage, l'architecture, les deux, ou… ? / N.W.: Je veux dire, encore un fois, c'est plus grand que ça, n'est ce pas ? Je ne peux pas le définir, ce sont toutes ces disciplines à la fois : la planification, l'architecture, le paysage, les intérieurs, blablabla… Et je ne sais pas pourquoi nous n'avons pas de mot pour ça, en anglais nous n'en avons pas. Mais [hésitations] on ne peut pas appeler ça design environnemental, je ne sais pas, pas vrai ? Le design des environnements. C'est juste que, je ne sais pas, ça sonne pas très bien. Ou l'environnement construit, n'est-ce pas ? Ou le design d'espaces, peu importe comment on l'appelle. Il s'agit de tout autre chose, et puis il y a, tu sais, toutes ces disciplines qui doivent se superposer : l'expérience utilisateur, la psychologie, la narration, le *storytelling*, le cinéma, la programmation, l'informatique, blablabla. » Entretien avec Nicolaus Wright, 07/05/2022.

Cette organisation du processus de conception aboutit alors parfois à une compréhension orientée de la place de l'architecture dans la pratique de conception des espaces vidéoludiques. L'enquêté cité plus haut rapprochant son travail de *game designer* de la pratique de l'urbanisme va avoir tendance à plutôt associer dans cette perspective l'architecture à la direction artistique et l'urbanisme au *level design*. C'est ce qui se retrouve ensuite dans la structuration des enseignements en école de développement de jeu vidéo, comme en témoigne l'expérience de Vincent Levy*, *game designer*, dont la tentative d'associer architecture et *level design* dans l'enseignement n'a pas été poursuivi, l'architecture étant enseignée principalement par le biais de l'histoire de l'art[382]. Dans les pratiques, les domaines du *level design* et du design des environnements mobilisent tous deux des notions architecturales, et de façon plus générale des approches de la conception spatiale issue de manière confondue de l'architecture, de l'urbanisme, du paysage et d'autres pratiques. Ainsi, il nous faut d'abord repartir de ces espaces, de la manière dont ils conçus et des discours qui sont portés sur cette conception, pour ensuite tenter d'y déceler les traces de la pratique de l'architecture et du paysage.

Nous nous concentrerons plus spécifiquement sur les jeux vidéo constituant le corpus principal, en analysant les processus de conception tels que décrits par les enquêté·e·s dans les entretiens. Dans un premier temps, nous nous pencherons sur les références mobilisées par les conceptrices et concepteurs, afin d'analyser la place prise par les références architecturales. Nous aborderons ensuite une série de thématiques qui sont fondamentales dans la conception de l'architecture, en mettant à jour la manière dont elles sont réappropriées par la conception vidéoludique. Nous traiterons ainsi du travail de la mesure et des dimensions, ainsi que de l'attention portée à la lumière, la matérialité et les détails. Puis, nous entrerons plus en détails dans la pratique du *level design*, du point de vue de l'organisation de l'espace, ce qui nous mènera à discuter d'une part de la place de la scénographie dans la conception des espaces de jeux vidéo, d'autre part du rapport de contrôle vis-à-vis de l'environnement de pratique.

382. L'ouverture, en 2024, d'un cours spécifique intitulé « Architecture et level design » (que nous avons assuré), montre cependant un intérêt de la pratique de conception vidéoludique et de l'enseignement pour une approche différente.

3.1 Le rapport aux références

Le premier point d'entrée de l'analyse de la dimension architecturale et paysagère de la conception d'espaces vidéoludiques que nous traitons est donc celui des références, un sujet que nous avons abordé avec les créateur·rice·s lors des entretiens. Nous cherchons à comprendre la place accordée aux références architecturales ou paysagères dans le corpus de références des concepteur·rice·s, ainsi qu'à déterminer le type d'attention accordée. Notamment, nous mettrons en avant leur manière de se renseigner et d'analyser ces références, puis leur manière de les travailler en lien avec la production d'espaces vidéoludiques.

Références mixtes et transmédiales

Les entretiens montrent que la référence architecturale n'est ni évidente, ni immédiate, y compris parmi les personnes formées à l'architecture. Les inspirations pour la conception de jeu sont diverses, issues de différents domaines artistiques qui tendent à se mélanger (cinéma, illustration, BD, musique, vidéo, performances, etc.) et l'architecture n'y occupe pas une place prépondérante. Néanmoins, certain·e·s enquêté·e·s y font tout de même explicitement référence, mettant en avant l'architecture parmi leurs sources d'inspiration. Dans ces cas, il s'agit plus souvent d'une référence à l'histoire de l'architecture ou à un courant stylistique. Par exemple, Moshe Linke* parle de brutalisme et du mouvement métaboliste, mouvement qui sera aussi cité par le créateur de *Sable**. Mais ces références sont aussi constamment mélangées et imprégnées de références issues d'autres formes artistiques et de la manière dont elles ont aussi réinventé et représenté ces courants architecturaux. L'imaginaire de Gregorios Kythreotis* est ainsi autant abreuvé par les productions des Métabolistes que par les dessins de Mœbius[383] ou du Studio Ghibli[384]. L'un de ses ouvrages de chevet est par ailleurs consacré à l'architecture dans les illustrations et films d'animation japonais[385]. L'architecture y est donc vue par le prisme de son potentiel métaphorique ou fictionnel, notamment pour sa possibilité à s'inscrire dans des récits de science-fiction. De la même façon, Moshe Linke* manie sans distinction les références architecturales et leur représentation ciné-

383. Illustrateur et auteur de bande dessinée français de la seconde partie du XXème siècle, de son vrai nom Jean Giraud.

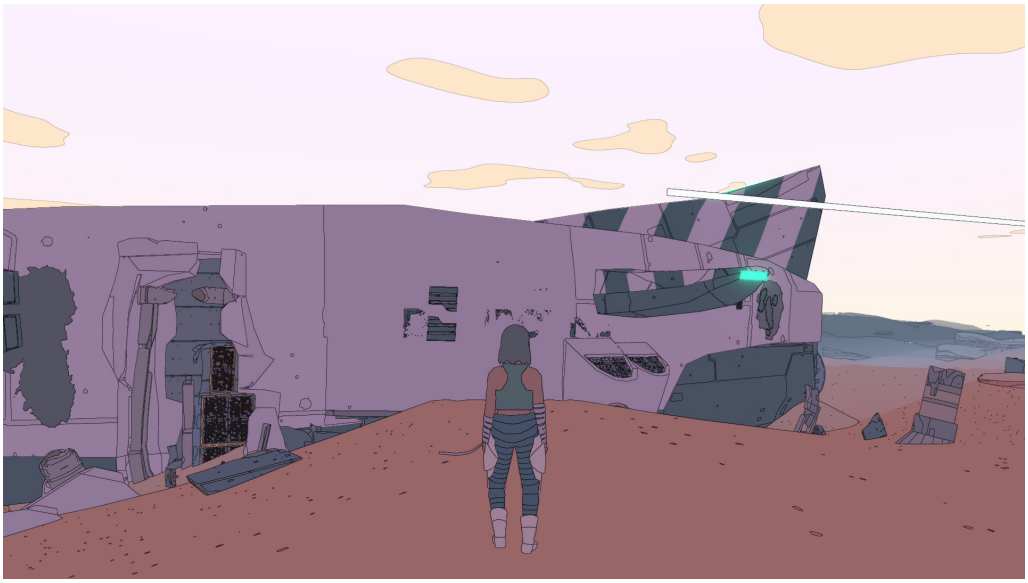
384. Studio d'animation japonais fondé en 1985.

385. Riekeles Stefan, *Anime architecture : mondes imaginaires et mégalopoles infinies*, Mana books, Paris, 2021.

matographique. Lorsqu'il témoigne de son intérêt pour l'architecte Franck Lloyd Wright, cet intérêt est aussi consolidé par la reprise du motif de la *Ennis House* (F. L. Wright, 1924) dans plusieurs films qui l'inspirent, notamment *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) et le travail de David Lynch[386]. Aussi, la manière dont il va s'intéresser à l'architecture est orientée vers sa qualité cinématographique et sa puissance émotionnelle. Plus encore, il porte un intérêt spécifique au caractère « atmosphérique » des productions artistiques, qu'il s'agisse de musique, de peinture, de film ou, donc, d'architecture.

Pris dans cet ensemble hétéroclite de sources d'inspiration, les références issues de l'histoire de l'architecture n'informent ensuite pas forcément une construction architecturale mais prennent là-aussi des applications mixtes et parfois détournées. Dans le cas de *Sable**, le monde est ponctué de structures abandonnées ressemblant à de gigantesques véhicules évoquant des vaisseaux spatiaux, et que Gregorios Kythreotis* conçoit comme des structures architecturales **[fig 9]**. Ces vaisseaux ont été conçus à partir d'un imaginaire agglomérant à la fois l'univers cinématographique de la saga de Georges Lucas, *Star Wars* (depuis 1977) et les collages d'Archigram, qui puisaient déjà dans ces mêmes références à la science-fiction, la BD et la pop culture. Le retour de ces références à une image proche de la pop culture semble alors constituer à la fois une suite logique et une forme tautologique de la référence. L'imaginaire de la mobilité et de la démesure de la *Walking city* (1964) **[fig 10]** ou des images produites par Peter Cook se retrouvent alors dans les constructions de *Sable**, qui sont de manière littérale de gigantesques vaisseaux. De la même manière, Gregorios Kythreotis* indique également avoir puisé dans ces références des années 1960-70 pour leur dimension modulaire. Néanmoins, cette dimension modulaire ne se retrouve pas directement dans les architectures – y compris celle des vaisseaux – mais dans les engins de déplacement propres à ce monde. Ces petites motos qui glissent au-dessus du sable peuvent être composées et recomposées, assemblées et désassemblées, un processus évoquant les principes de l'architecture modulaire. L'imaginaire de la mobilité trouve alors une application très littérale et technique. Si les thématiques et les concepts sont bien conservés, ils s'éloignent toutefois de leurs considérations initiales. En effet, il y avait chez Archigram, au travers l'imaginaire de la ville mobile, la volonté de mettre en questions le modèle de la ville moderne. En refaisant surface dans l'image vidéoludique, réitérant simplement un imaginaire du

386. Réalisateur états-uniens célèbre notamment pour ses longs métrages publiés dans les années 1980-1990.



[fig 9] Capture d'écran personnelle de jeu *Sable**
[fig 10] Archigram, *Walking City*, 1964, dessin, Ron Herron

futur tel qu'envisagé dans les années 1960, la référence semble perdre en effet de son ironie, de son tranchant et de sa capacité à interroger la production contemporaine de l'habiter.

Toutefois, cette référence est également fondue dans une approche vidéoludique et il y est incorporé l'imaginaire de la ruine – imaginaire récurrent dans le jeu vidéo. En effet, les vaisseaux ne sont plus que des carcasses en ruines, dont on peut parcourir de petites zones en réveillant quelques vieux mécanismes dormants. Aussi, les vaisseaux ne portent plus l'imaginaire d'une mobilité technique triomphante, mais plutôt celui d'une utopie passée, d'un monde ancien tombé en décrépitude. Gregorios Kythreotis* mentionne également l'apport des œuvres de l'architecte Carlo Scarpa pour leur esthétique de la ruine. Également utilisées dans la cinématographie de science-fiction, les architectures de Carlo Scarpa font partie intégrante de cet imaginaire. L'imaginaire du futur des années 1960 n'est donc plus qu'une utopie en ruine, qui laisse place à d'autres images du futur. Le jeu met en effet en opposition cet univers technique passé et la mondanité de la vie dans le désert, organisée autour de petites communautés souvent nomades et basées sur l'artisanat. Le jeu met de ce fait en comparaison plusieurs formes de mobilité et de rapports à la technique, au déplacement et à l'habitat – ce qu'expriment les références mobilisées par Gregorios Kythreotis*. Les thèmes de la temporalité, de la permanence et de l'impermanence sont aussi au cœur des différents éléments conçus pour *Sable**.

Le *concept art* comme référence

Le travail de Gregorios Kythreotis* montre bien cependant que le rapport qu'il entretient aux références déborde les questions de style ou de direction artistique, comme cela est plus souvent le cas dans l'industrie vidéoludique. Cette tendance, qui ne prend que peu en compte le caractère spatial de l'architecture, ou sa capacité à être support de représentations de l'habiter, est déplorée par Fabien Duchene* dans son entretien, durant lequel celui-ci revient à de nombreuses reprises sur cette incompréhension du jeu vidéo et de l'architecture. Il raconte notamment une anecdote où il avait proposé au directeur d'un studio de jeu vidéo d'intégrer des architectes à l'équipe :

> « Il avait pas compris, je me suis peut-être mal exprimé mais j'avais ressenti que les mecs ne comprenaient pas, en fait. Ils ne comprenaient pas ce que c'était que l'architecture. Pour eux, ils me disaient : "Ouais, mais on a déjà des architectes

> dans l'équipe, c'est eux qui font toutes les textures des matériaux, les moquettes, les tapisseries, et tout". [plus bas] J'ai fait : "Mais, c'est pas un archi, ça". »[387]

Ce que déplore ainsi l'enquêté, c'est que l'architecture ne soit pensée qu'en termes de style et de direction artistique, sans que cela ne soit lié à une question spatiale ou d'expérience de la spatialité. Cette absence semble de nouveau être particulièrement liée au processus de conception de jeux vidéo, dont le rapport à la référence fonctionne principalement par l'intermédiaire du *concept art*. La pratique du *concept art* est intégrée aux processus de conception vidéoludique dans des studios de tailles diverses, mais plus souvent dans les grands studios. Pratique issue du cinéma et du cinéma d'animation, elle consiste à produire des illustrations préalables à la conception des environnements de jeu afin d'en définir une ambiance et/ou une identité graphique. Les *concept arts* créés de cette manière servent ensuite notamment aux différent·e·s graphistes pour dessiner et modéliser les environnements de jeu, constituant ainsi en elles-mêmes les références des univers graphiques et réinterprétant parfois d'autres références. Le recours à ces illustrations est si courant dans la production vidéoludique que Luis Antonio, en charge de la direction artistique pour *The Witness**, est surpris que le studio fasse appel plutôt à des architectes et des paysagistes qu'à des *concept artists*, comme il le relate dans une conférence à la GDC de 2014[388]. Il est tout d'abord méfiant vis-à-vis de cette collaboration, déplorant que ces derniers n'aient aucune expérience dans le développement de jeux vidéo. Les propos recueillis en entretien de Nicolaus Wright*, paysagiste ayant travaillé pour *The Witness** avec l'agence Fletcher Studio, corroborent également ces impressions :

> « I mean we come from different, you know, very different approaches to design, I think. […] My impression is that for a lot of concept artist, in that industry, it's more of [*hésitations*] illustration… And, you know, maybe there's some research in development of histories and identities on all this stuff, but it's not the kind of same, or it didn't seem like the same kind of iterative academically based thinking that comes out of architecture and landscape architecture. Not really sure which one is better suited for the purposes. But it took a while for us to learn, you know, each other's process. »[389]

---

387. Entretien avec Fabien Duchene, 24/03/2021.

388. Antonio Luis, « The Art of The Witness », *GDC 2014*, San Francisco, 2014, Enregistrement vidéo : [https://www.gdcvault.com/play/1020552/The-Art-of-The].

389. « Je veux dire qu'on vient d'approches très différentes de la conception, je pense. […] J'ai l'impression que pour beaucoup de *concept artists* dans cette industrie, il s'agit davantage [*hésitations*] d'illustration. Et, tu sais, peut-être qu'il y a eu des recherches sur le développement des histoires et des identités sur tous ces trucs, mais ce n'est pas la même sorte de, ou cela ne semblait pas être la même sorte de pensée itérative et académique qui vient de l'architecture et du paysage. Je ne sais pas vraiment ce qui est le plus adapté. Mais il nous a fallu du temps pour apprendre les processus de chacun. » Entretien avec Nicolaus Wright, 08/05/2022.

Il y a donc une incompréhension initiale concernant les processus ainsi que les manières d'approcher la conception. Au fil de l'avancée du projet, les différentes équipes apprennent cependant à se connaître et à mieux travailler ensemble. Luis Antonio change ainsi d'avis et reconnaît l'apport des paysagistes et des architectes, identifiant par exemple la connaissance que les paysagistes ont des environnements naturels et de leur fonctionnement comme permettant de donner une forme de cohérence à l'île de *The Witness**. Il reconnaît également leur apport dans leur manière de penser l'architecture et le paysage en interrelation, ainsi qu'au niveau du processus : iels se sont appuyé·e·s pour concevoir architectures et paysages sur des contraintes historiques et culturelles préalablement définies par un travail de recherche et d'invention. Nous revenons sur ce processus plus loin dans ce chapitre.

Cette exception mise à part, la pratique du *concept art* est parfois mobilisée pour inspirer l'organisation spatiale du jeu. Marine Macq, spécialiste de la pratique du *concept art* et son application au jeu vidéo, indique par exemple dans un article publié en 2023 que ces illustrations peuvent parfois constituer des appuis pour la conception du *level design*[390]. Or, dans un environnement 3D, il s'agit donc bien souvent de transposer une image 2D en une image 3D, une pratique présente par exemple chez Rockstar North, studio à l'origine de la série de jeux *GTA* (depuis 1997). Dans une conférence de la GDC 2019[391], Miriam Bellard, directrice artistique du studio, montre une série d'exemples où les *concept arts* sont dessinés en perspective 2D alors qu'ils sont destinés à la conception d'un espace vidéoludique 3D **[fig 11]**. Si ces perspectives peuvent se rapprocher des perspectives de rendus utilisées par les architectes, le processus de conception est ici inversé : ce n'est plus la perspective qui vient communiquer l'organisation spatiale, mais la perspective qui informe en amont la conception spatiale, au niveau notamment des dimensions des éléments. L'un des exemples donnés par Miriam Bellard concerne ainsi des corrections apportées à l'organisation d'un espace du point de vue unique de la perspective joueur·euse, afin de simplifier sa lisibilité, en particulier concernant les connexions entre les pièces. L'autre exemple concerne l'application de règles de composition picturale à une image vidéoludique – et donc à une spatialité. Malgré le caractère spatial du jeu vidéo, le recours au *concept art* comme perspective ancre sa conception dans une compréhension de l'espace incarnée par un unique point de vue. Il

390. Macq Marine, « Naturalisation de l'art et stylisation de l'engagement : Pour une esthétique environnementale des jeux vidéo », 2023.

391. Bellard Miriam, « Environment Design as Spatial Cinematography: Theory and Practice », *GDC 2019*, San Francisco, 2019, Enregistrement vidéo : [https://gdcvault.com/play/1025736/Environment-Design-as-Spatial-Cinematography].

[fig 11] Extraits de la conférence de Miriam Bellard,« Environment Design as Spatial Cinematography: Theory and Practice », GDC 2019, San Francisco, 2019.

s'agit d'une approche à double tranchant, qui favorise à la fois une approche incarnée et un surinvestissement de la perspective centrale unique, moderne et monoculaire. Ce surinvestissement a alors tendance à occulter la dimension spatiale du jeu vidéo, ainsi que la possibilité de considérer une référence architecturale pour son organisation spatiale générale plutôt que pour les lignes de perspectives auxquelles elle donne forme.

Remobilisation d'expériences vécues

À l'inverse, chez les enquêté·e·s se déploie parfois un regard architectural sur la référence, avec une attention en termes de matérialité constructive, d'émotion architecturale et de spatialité. C'est le cas notamment de Vincent Levy*, qui, bien qu'il n'ait pas suivi l'entièreté du cursus de formation en architecture, reste intéressé par l'architecture de manière générale. Il prend plaisir à cultiver sa connaissance de l'histoire de l'architecture, ce qui s'exprime bien dans l'ensemble de son entretien. Deux projets de jeux vidéo de Vincent Levy* ont ainsi particulièrement été inspirés par l'architecture : l'un est un jeu étudiant qui a ensuite été retravaillé puis publié, l'autre est resté sous la forme de projet, dont il a cependant détaillé les intentions. Pour le premier, *Bokida - Heartfelt Reunion** (2017), les références architecturales mobilisées ont surtout servi à la conception des différents temples répartis dans l'environnement de jeu. Bien que l'intention de départ ait évoluée, celle-ci se concentrait autour de la représentation d'architectures de pierre. La mention d'une matérialité spécifique et non directement d'un style ou d'une période de l'architecture est assez rare pour être mentionnée. De plus, la question de la pierre n'y est pas pensée de manière littérale au travers de la représentation d'une texture de pierre, mais bien en termes constructifs, et plus précisément en termes dimensionnels[392]. Le choix de la pierre impliquait notamment pour la conception de ces temples des dimensions et sections de poutre plus importantes, ainsi qu'une certaine massivité. Les références mobilisées proviennent ensuite de célèbres édifices issus de l'histoire de l'architecture, comme la cité de Pétra en Jordanie ou le temple funéraire d'Hatchepsout en Égypte, mélangés avec des références vidéoludiques comme les architectures d'*Ico* ou de *Shadow of the Colossus* (Fumito Ueda, 2001 et 2005). Sont aussi mentionnées pêle-mêle des références à Stonehenge ou encore aux bâtiments de l'Acropole d'Athènes. Le traitement de ces

392. Malgré cela, cette volonté initiale de garder la pierre comme matérialité constructive des différents temples s'est petit à petit transformée, puisque le jeu intègre également des temples qui évoquent plus directement le bois en présentant des inspirations issues du Japon, de la Chine et de la Corée. L'évolution du concept par itération est inhérente autant à la pratique de conception vidéoludique qu'à la pratique architecturale. Cependant, dans le cas de *Bokida**, Vincent Levy n'a pas été en charge directement de la modélisation des bâtiments. L'artiste 3D qui a réalisé les environnements du jeu a ainsi également réinterprété les intentions initiales.

références n'a pas constitué en leur reproduction, celles-ci ayant plutôt servi d'orientations générales pour composer les différents éléments construits rencontrés en jeu. Ainsi, les architectures de *Bokida** ont été conçues par le collage éclectique de références architecturales autour de la pierre, dont on peut repérer les emprunts, les inspirations et les associations. Le temple d'Hatchepsout a aussi consolidé l'intuition première de représenter des volumes épurés présentant peu d'ornementation.

Outre la matérialité et l'épaisseur, Vincent Levy* travaille ces références également de manière contextuelle et spatiale. Dans son entretien, il me raconte l'émotion qu'il a eu lors de sa visite du temple d'Hatchepsout – notamment liée à la surprise représentée par l'architecture du temple dans son contexte – une émotion qu'il a aussi souhaité retranscrire dans *Bokida**. La plupart des temples sont en effet dissimulés dans des écrins rocheux ou derrière des structurations rocheuses qui ne les rendent pas visibles au premier abord **[vid 7]**. Il exprime ainsi le souhait d'une disposition spatiale favorisant la surprise mais aussi l'exploration et le déplacement. Ce sont dans ces premiers éléments que l'on retrouve des intentions architecturales, qui sont également en accord avec des intentions en termes de *level design* et d'expérience vidéoludique. Enfin, il travaille cette émotion architecturale avec la lumière, notamment par un dispositif de caillebotis qui forme au sol une trame lumineuse dans l'un des temples **[voir carnet d'images]**. Le rapport aux références de Vincent Levy* et son travail en lien avec l'architecture sont ainsi traversés par la question de l'expérience, une expérience spatiale qu'il souhaite retranscrire. Cette approche est encore plus prégnante dans la description d'un autre jeu, resté sous la forme de projet. Dans ce jeu auquel il a donné le nom de code « Genius Loci »*, Vincent Levy* imagine un collage de petits morceaux d'architectures parcourables mais agencés de manière labyrinthique. Ces morceaux d'architecture sont décrits par l'enquêté comme communs, banals mais dans le même temps recelant une « qualité expérientielle[393] » singulière – terme qui reviendra à diverses reprises. L'objectif étant, avec ce jeu, d'apporter un regard différent sur l'architecture en représentant cette qualité qu'il a identifié. Ces « éléments d'architecture isolés[394] » auraient été alors ensuite travaillés par le son, la lumière, les matières et les motifs, un processus n'étant pas sans

393. Entretien avec Vincent, 24/02/2021.
394. Entretien avec Vincent, 24/02/2021.

rappeler *Promesa** de Julian Palacios*. L'exemple le plus précis qu'il donne pour témoigner de cette « qualité expérientielle » est celui des escaliers de service de la *Villa Cavrois*[395] :

> « *La Villa Cavrois*, à côté de Lille, de Mallet-Stevens, bah il y a, du coup, des petits détails, une espèce d'escalier qui descend au sous-sol, qui est en béton granulé, je sais plus comment ça s'appelle. Et du coup, en fait il y a un truc assez, fin c'est un volume, c'est un truc bizarre, c'est un escalier de service pour [*hésitation*] donc c'est pas un lieu, c'est pas un espace noble, tu vois. Il y a d'autres espaces dans la maison qui ont des qualités… […] Mais, du coup, c'est un escalier de service qui a des percements qui font qu'il y a une très belle lumière et il y a une très belle ligne de la courbe de l'escalier avec la rambarde […] »[396]

À travers sa description de l'escalier, on comprend ainsi qu'il s'agit d'une expérience personnelle qu'il retranscrit, mais aussi d'un regard et d'une attention qu'il porte à l'architecture et à ses qualités, notamment en termes de matérialité, de lumière et de spatialité. Cette sensibilité personnelle est très clairement exprimée et assumée dans son discours, même si elle s'appuie finalement sur des architectures déjà reconnues, notamment par leur inscription sur la liste des monuments classés (Le *Barbican Centre* de Londres, la cathédrale de Bourges). La conception d'espaces vidéoludiques peut alors représenter une occasion de rassembler et de travailler avec des références éclectiques dans une seule œuvre. C'est le cas également de David Fletcher*, directeur du studio de paysagistes ayant travaillé pour *The Witness**, qui parle de la joie d'avoir pu intégrer dans les environnements du jeu de nombreux éléments qui l'inspirent personnellement. Il utilise notamment le terme « easter eggs of architecture [and] landscape[397] » pour décrire ces petites inclusions de références éclectiques, qu'il s'agisse d'une référence aux bâtiments d'Antonio Gaudi ou à la *Bunker Archéologie* (1975) de Paul Virilio. Les espaces de *The Witness** ont en effet été pensés sous la forme d'un catalogue ou d'une collection d'architecture, ce qui transparaît dans la disparité des éléments représentés. David Fletcher* fait d'ailleurs lui-même référence au cabinet de curiosité ou *Wunderkammer*[398]. Cependant, si la sélection de Vincent Levy* des espaces représentés tend aussi vers

395. La *Villa Cavrois* a été construite dans les années 1930 à Croix, en périphérie de Roubaix, par l'architecte Robert Mallet-Stevens pour Paul Cavrois, dirigeant d'une entreprise de tissus haut de gamme. Occupée par l'armée allemande pendant la guerre puis classée au titre des monuments historiques en 1990, elle fait l'objet de nombreux travaux de rénovation entre 2012 et 2015 pour s'ouvrir ensuite à la visite au public.

396. Entretien avec Vincent, 24/02/2021.

397. « *easter eggs* d'architecture [et] de paysage » Entretien avec David Fletcher, 07/05/2022. Le terme *easter egg* fait référence dans le jeu vidéo à l'intégration de clins d'œil ou de références plus ou moins cachées à d'autres œuvres.

398. Entretien avec David Fletcher, 07/05/2022.

cette forme de panorama d'espaces architecturés témoignant de différentes époques et différents contextes, elle reste une sélection très personnelle au créateur et est pour beaucoup directement issue de son expérience des lieux.

Ce rapport à la référence plutôt comme attention portée à l'expérience se retrouve ensuite dans plusieurs entretiens, notamment chez Julian Palacios*, fleuyfontaine* et Dhruv Jani*. Il y a une importance accordée à la dimension du *vécu* des lieux, ou tout du moins du parcours des lieux. Cette dimension est explicite chez Julian Palacios*, même si elle se mélange avec des espaces qui sont de l'ordre du rêve ou du fantasmé. Il joue très spécifiquement sur cette ligne frontière, brouillant les pistes entre les lieux représentés dans lesquels il a vécu et les lieux dans lesquels il projette des moments de vie, des expériences passées. Comme pour Vincent Levy*, Gregorios Kythreotis* ou Moshe Linke*, le rapport à la référence n'est pas monolithique et mobilise autant des références cinématographiques que des références architecturales. À la différence cependant des démarches précédemment citées, qui vont se baser sur un style architectural ou des bâtiments célèbres de l'histoire de l'architecture, Julian Palacios* a effectué un travail de recherche sur des lieux du quotidien, des morceaux de villes et d'habitations qui ne font pas spécifiquement référence à une histoire connue mais traitent plutôt de la quotidienneté de l'habitat. Son travail, qui tente de reconstituer le lieu de vie de son grand-père en Argentine – lieu qu'il n'a lui-même jamais connu – s'apparente à un travail d'archiviste recollant les morceaux d'une histoire personnelle oubliée. Les architectures qu'il conçoit pour *Promesa** agglomèrent ainsi des récits de vie (de son grand-père) et des images de maisons typiques de cette région, dans lesquelles il projette ces récits. D'autres lieux sont formés à partir de ses propres souvenirs des lieux et de photos prises lors de la production du jeu, ce qui donnent aux lieux à la fois un aspect recomposé et une impression d'authenticité. Nous reviendrons sur cet aspect dans le dernier chapitre de cette thèse.

Cette approche de recomposition à partir d'expériences vécus de lieux est très présente de manière générale dans l'ensemble des démarches des enquêté·e·s. Les lieux et les expériences associées les plus souvent remobilisées dans la création de jeu sont les expériences spatiales liées à un vécu de l'enfance ou à un lieu proche de son lieu de résidence. Chez fleuryfontaine*, le cadre des *Éléments tombent du ciel**, représentant un urbanisme de béton, de dalle et de grands ensembles, est par exemple directement issu de leur expérience vécue habitante en banlieue parisienne, notamment à Cergy-Pontoise. À nouveau, cette expérience est aussi médiatisée par la cinématographie et l'esthétique de la ville qu'a produit le cinéma de Rohmer

à Cergy-Pontoise, dans *L'ami de mon amie* (1987). Mais elle reste ancrée dans une expérience personnelle, proche des concepteurs : « Voilà c'est juste que c'est notre environnement, c'est l'environnement dans lequel on vit, tu vois [...] Moi, avec Galdric, voilà on a grandi en banlieue parisienne, quasiment toute notre vie... Voilà, donc il y a aussi ce truc, c'est vrai que nous on essaye de parler de ce qu'on connaît »[399]. *Les éléments tombent du ciel** est donc en partie un jeu personnel, évoquant directement des choses vécues par les créateurs. Mais il est aussi imprégné de réflexions théoriques et de lectures, qui débordent le cadre de ce que l'on pourrait qualifier de référence architecturale. L'expérience vécue est recontextualisée, décomposée et analysée pour ensuite être retranscrite sous une forme vidéoludique. Ainsi, si l'expérience est à l'origine de l'intention créative, cette dernière ne s'y restreint pas et s'appuie également sur des réflexions théoriques, que nous analyserons dans le chapitre 6. Cette idée est aussi au cœur des jeux d'Oleomingus*. Même si ceux-ci comportent une part de référence aux contes et à la littérature, ils se basent sur des lieux concrets et notamment sur des éléments architecturaux issus de la région dans laquelle vit Dhruv Jani*. Toutefois, la démarche de Dhruv Jani* tend à éviter précisément une reproduction directe de lieux, et plutôt à s'inspirer des motifs ou des traditions et à les réinterpréter. L'architecture de ses jeux est principalement inspirée de l'analyse des constructions des communes autour de la ville de Daman, et notamment de l'histoire coloniale de ses constructions :

> « Daman is surrounded by a series of small principalities which are more or less independent. [...] So, you had the Bombay presidency, which was a British stronghold, followed by a series of tiny Portuguese holdings, followed by tiny [incompris: nom] holdings, followed by British territories, all of it in concentrated in about a hundred square kilometres, or less than that. So, you have a very strange series of architecture manifestation on this region. You have an [incompris] which looks almost like a byzantine bastion with portholes for windows [...]. You're gonna have Laterite stone houses, just because the Portuguese ended up dragging so much of Laterite stone to build their port with, that they ended up with a surplus. You have beautiful cathedrals and churches, one of them incidentally have been demolished by the local government as part of their purification project, some of them still in use by the Portuguese residents, but they have very odd architectural iconography surrounding them, [...] compared to what you would

399. Entretien avec fleuryfontaine

> typically, you know, expect. So, just to try and capture a little bit of that historic confusion in the vestige that we play in our works, in our games. »[400]

De la même manière que fleuryfontaine*, bien que dans une perspective très différente, la manière dont sont conçues et construites les architectures vidéoludiques des jeux d'Oleomingus* se situe à la frontière entre une approche historique et théorique et la retranscription d'un vécu. Un édifice singulier, la tour de *The Indifferent Wonder of Edible Places** **[vid 8]** s'inscrit directement dans cette perspective, tout en étant inspirée également par une pratique de construction habitante locale :

> « [T]he predominant prevalence, sort of ethnographic mark, above the region that I live in, even though that has over a period of time now become a little bit more gentrified and urban, is so: there, the construction typologies are you build one layer of your house every season. So, every time it is august and if you have enough money, you build one floor of your house, or one room. And every time you complete one room, you decorate it with the tiles, usually on the exterior (tiles that would typically go inside), just to make the house seem colourful, and just to demonstrate your work. And because you don't get the same tile from season to season, your house becomes a band of colourful tiles over a period of time. This is magnificent to look at, but also in its own peculiar way very ugly. [rires] So, I was trying to patch a little bit of that with *Edible Places*. »[401]

La pratique de construction est donc typique de la région et crée une impression de collage par la construction séquentielle de pièces au fil des années, décorées par des tuiles de couleur différente. La tour d'*Edible Places** reprend alors ce principe de collage et d'agglomération de tuiles de couleur et de forme différente tout en le réinterprétant. Elle fait en effet référence de manière subtile à cette tradition sans mimer cette pratique ni

---

400. « Daman est entouré par une série de petites principautés qui sont plus ou moins indépendantes. […] Donc tu avais la présidence de Bombay, qui était un bastion britannique, suivie d'une série de minuscules colonies portugaises, suivies de minuscules possessions [incompris : nom], suivies de territoires britanniques, tout cela concentré dans une centaine de kilomètres carrés, ou moins que ça. Cette région présente donc une série de manifestations architecturales très étranges. Tu as une [incompris] qui ressemble presque à un bastion byzantin avec des hublots pour fenêtres. Tu vas avoir des maisons en pierre de latérite, juste parce que les portugais ont fini par avoir un surplus en rapportant autant de pierre de latérite pour construire leur port. Tu as de très belles cathédrales et églises, dont l'une d'elle a d'ailleurs été démolie par le gouvernement local dans le cadre de son projet de purification. Quelques-unes sont encore utilisées par les résidents portugais, mais elles sont entourées d'une iconographie architecturale assez étrange […] en comparaison de ce à quoi on pourrait s'attendre. Donc nous essayons de capturer juste un peu de cette confusion historique dans les vestiges que nous jouons dans nos œuvres, dans nos jeux. » Entretien avec Dhruv, 14/04/2023.

401. « La prévalence prédominante, sorte de marque ethnographique, dans la région où je vis, même si elle s'est un peu gentrifiée et urbanisée avec le temps, est la suivante : là-bas, les typologies de construction font que tu construis une strate de ta maison chaque saison. Ainsi, chaque août, si tu as assez d'argent, tu construis un étage de ta maison, ou une pièce. Et à chaque fois que tu finis une pièce, tu la décores avec des carreaux de céramique, généralement sur l'extérieur (des carreaux qui iraient normalement à l'intérieur), juste pour donner l'impression que la maison est colorée et pour montrer ton travail. Et comme tu n'as pas les mêmes carreaux d'une saison à l'autre, ta maison devient avec le temps une bande de carreaux colorés. C'est magnifique à voir, mais aussi à sa manière très laid. [rires] J'essayais de reproduire un peu de ça dans *Edible Places*. » Entretien avec Dhruv, 14/04/2023.

reprendre la typologie des maisons construites de cette manière. L'architecture des jeux de Dhruv se constitue ainsi comme une réinterprétation d'architectures vernaculaires régionales afin d'évoquer des problématiques liées à un territoire sans en imposer une lecture unique, dans une perspective décoloniale. Nous reviendrons sur la portée narrative de ces agencements dans le chapitre 6.

Le motif du voyage de recherche

Outre la mobilisation d'espaces vécus, les créateur·rice·s de jeux vidéo produisent également un travail de recherche plus ou moins approfondi et documenté pour consolider leurs approches des lieux imaginés. Ce travail de recherche passe la majeure partie du temps par une documentation via des moteurs de recherche d'image en ligne, voire d'un travail sur l'archive, et s'accompagne parfois également de visites *sur place,* autrement dit de recherche de terrain. Utilisée comme base pour la création, cette pratique, que l'on peut qualifier de « voyage de recherche », a été démocratisée dans les grands studios, s'observant par exemple chez IO Interactive, studio de développement de la série de jeux vidéo *Hitman* (depuis 2000). Dans un entretien réalisé par les vidéastes de Noclip[402], le *game director* Mattias Engström, en charge du niveau « Mumbai » pour *Hitman 2* (2018), raconte le voyage qu'il a effectué avec son équipe dans les bidonvilles de Bombay. Il témoigne rapidement de leur pratique de recherche sur place mais également de la manière dont ce voyage a transformé sa perception des lieux. Les notes prises sur les lieux se concentraient notamment sur une rapide description de l'aspect général et de leur organisation – quelle spatialité organisent-ils, comment se repérer dans ces lieux – ainsi que les sensations associées, y compris les odeurs et les textures de sol. Il s'agit donc d'une manière de retirer des informations du terrain afin de le retranscrire, non pas à l'identique, mais au travers ce que ce qui est décrit comme son atmosphère :

> « It's not about recreating an exact location that is in Mumbai, it's about finding what feels like Mumbai and building our version of that. Nothing like that exists, like it would be weird, but when you're in there, when you're playing it, it kinda feels natural, in a way, it kind of flows together. So, it doesn't feel that off when you're there, but that's just up to

402. Noclip - Video Game Documentaries (Jeremy Jayne et Danny O'Dwyer), « Revealing the Tricks Behind Hitman's Level Design », *youtube.com*, 2019, [https://www.youtube.com/watch?v=sQ0LlNfr8ZI&ab_channel=Noclip-VideoGameDocumentaries].

> the level design and the environment art are working together to make a space that feels believable, but still actually very gamey in a sense. »[403]

Ce qui est recherché, c'est bien une forme d'expérience de ce lieu, représenté par la formule « what feels like Mumbai ». Les éléments qui sont retenus pour recréer cette expérience sont de l'ordre à la fois des sensations et de l'architecture, tant au niveau des matérialités qu'au niveau de l'organisation de l'espace. Il y a une recherche d'authenticité, de « crédibilité » et de « fluidité », qui est différente des approches que nous avons décrites auparavant. Toutefois, l'organisation spatiale générale n'est pas reproduite à l'identique, elle est toujours au service des mécaniques de jeu et se transforme pour adhérer aux impératifs du *gameplay* – raison pour laquelle Mattias Engström utilise le terme « gamey » dans son récit. Nous reviendrons sur ces éléments plus loin dans le chapitre. Ce principe, qui peut être décrit par le terme de « ludoformation[404] » emprunté à Aarseth, considère Bombay comme un cadre, une scène ou une scénographie pour le déroulement de ses actions, au même titre qu'une autre ville. Aussi, le développeur ne s'interroge pas sur sa propre posture et son propre regard sur un espace aussi complexe sociologiquement et historiquement que les bidonvilles de Bombay. Bien qu'il indique que son regard a été transformé par le voyage, il ne met pas en questions les biais qui ont pu informer celui-ci au premier abord et qui réactivent d'une certaine manière un regard colonial sur cet espace. Le but assumé n'est pas de créer un espace permettant de s'interroger sur la spatialité du bidonville de Bombay, mais de s'inspirer de cette spatialité pour concevoir un niveau destiné premièrement à un *gameplay* et une narration spécifique. Le voyage de recherche s'apparente alors au « voyage en Orient » qui pose un regard occidental sur des espaces déjà marqué par une histoire coloniale[405].

---

403. « Il ne s'agit pas de recréer un lieu exact situé à Bombay, il s'agit de trouver ce qui donne l'impression d'être à Bombay et d'en construire notre propre version. Rien de tel n'existe, ce serait bizarre, mais quand tu y es, quand tu y joues, ça semble naturel, d'une certaine manière, ça coule de source. Ça n'a pas l'air incorrect quand tu joues, mais c'est au *level design* et à l'*environment art* de travailler ensemble pour créer un espace qui a l'air crédible mais qui reste très 'jeu vidéo' en un sens. », *Ibid.*, 4:22.

404. Aarseth Espen, « Ludoforming. Changing Actual, Historical or Fictional Topographies into Ludic Topologies », in Espen Aarseth et Stephan Günzel (dir.), *Ludotopia: Spaces, Places and Territories in Computer Games*, 1re éd., transcript Verlag, Bielefeld, coll. « Edition Medienwissenschaft », vol.63, 2019, p.127-140.

405. Cela s'inscrit bien dans la même tradition que celle des pèlerinages et voyages en Orient des écrivains du XIXème siècle, telle que décrit par Edward W. Said : « Dans tous les cas, l'Orient est *pour* l'observateur européen […]. Chacun des livres sur l'Orient, dans ces catégories, cherche à décrire l'endroit, naturellement, mais ce qui présente plus d'intérêt, c'est dans quelle mesure la structure interne de l'ouvrage est synonyme d'une *interprétation* globale de l'Orient (ou d'une tentative d'une interprétation). La plupart du temps, ce qui n'est guère étonnant, cette interprétation est une forme de restructuration romantique de l'Orient, une re-vision de celui-ci » Said Edward W., *L'orientalisme : l'Orient créé par l'Occident*, trad. Catherine Malamoud, trad. Sylvestre Meininger et trad. Claude Wauthier, Éd. Points, Paris, coll. « Points », 2013 (1978).

Le motif du voyage de recherche se retrouve aussi chez nos enquêté·e·s, même s'il ne s'exprime pas exactement de la même manière. Cela reste une dépense importante que peuvent se permettre les grands studios mais pas toujours les studios indépendants ou les productions plus modestes. Néanmoins, ce motif est tout de même présent dans sa version spectaculaire et de manière très littérale chez le studio State of Play, dont le co-fondateur et *lead designer* Luke Whittaker* a effectué avec un autre membre du studio un voyage en Antarctique pour *South of the Circle**. Guidé, aidé et inspiré par une connaissance spécialisée sur le sujet, John Dudeney, ancien directeur du British Antarctic Survey, ayant vécu sur le continent dans les années 1960 et pouvant apporter un regard critique et scientifique, Luke Whittaker* s'est basé à la fois sur des photographies d'archives et sur son expérience personnelle sur place **[voir carnet d'images]**. Pour lui, ce voyage et l'expérience des lieux « par lui-même » étaient essentiels, notamment afin de pouvoir retranscrire quelque chose de vécu :

> « And we went, we were on a boat for some of the time, travelling around, and then we would land and we would go off walking and go up to some of these disused huts ourselves. So, I got a real feeling for what felt right. And once we had them modelled in the game, and it felt right, it felt like how I felt when I was standing there, I knew that we had found the right model design and the right general feeling for our game. »[406]

L'expérience et le parcours des lieux sont donc importants pour ces concepteurs, pour lesquels le registre de la sensation est souvent convoqué. Il parle notamment des abris utilisés par les chercheurs et chercheuses au début du XX^{ème} siècle et depuis abandonnés. Il s'agit principalement de baraquements simples, contenant le minimum nécessaire pour se loger (quelques lits, une cuisine) et une salle de communication radio. Le sentiment qu'il cherche à reconstituer est difficilement descriptible pour Luke Whittaker*, mais il exprime clairement sa volonté de retranscrire une expérience au travers de la formule : « it felt like how I felt when I was standing there ». Cette formule est utilisée pour développer l'usage du terme « right » et décrire cette « impression de justesse ». On comprend ici que la justesse recherchée est une adéquation avec la sensation et l'expérience *in situ* du concepteur : l'isolement des baraquements, leur caractère spartiate et technique, etc. Dans ce cadre, la subjectivité du vécu retranscrit est identifiée de manière plus claire que dans le discours du développeur d'IO Interactive

406. « Et nous y sommes allés, nous étions sur un bateau pendant une période, à voyager, et puis nous avons débarqué et nous nous sommes rendus nous-même à pied jusqu'à certains de ces abris abandonnés. Donc j'ai pu me faire une impression réelle de ce qui paraissait juste. Et une fois que nous les avions modélisées dans le jeu, et que cela semblait juste, que cela ressemblait à ce que j'avais ressenti lorsque je me tenais là-bas, j'ai su que nous avions trouvé le bon design de modèle et la bonne sensation générale pour notre jeu. », Entretien avec Luke Whittaker, 24/03/2022.

en voyage à Bombay. Il y a cependant une tension toujours constante entre la considération du voyage comme un moyen d'accéder à une expérience des lieux qui est objectivée pour être présentée comme « vraie » ou donnant une sensation d'exactitude, et l'expérience spécifique qui est infusée dans l'image.

Le voyage de recherche de Gregorios Kythreotis*, quant à lui, l'a mené non pas à se déplacer dans un lieu spécifique dont il cherchait à retranscrire l'ambiance, mais dans un lieu dont il a analysé le fonctionnement afin de s'en servir comme référence pour les architectures de l'univers vidéoludique de *Sable**. Le concepteur formé à l'architecture a procédé de manière similaire à un·e architecte, en sélectionnant des références situées dans un contexte similaire à celui choisi pour *Sable**: le désert. Ses références sont donc principalement des villes ou des bâtiments construits dans le désert, ou dans des contextes climatiques similaires. Gregorios Kythreotis* s'est notamment inspiré dans un premier temps de villes devant composer avec des températures importantes et la chaleur du soleil, comme la typologie de la Médina au Maroc. Les éléments repris concernent autant des solutions typologiques pour se protéger du soleil et de la chaleur, comme l'organisation des ruelles et des patios, que des situations d'habitation ou de sociabilisation, comme le développement d'usages sur les toits. Cet apport donne à la ville principale des environnements de *Sable**, Eccria, une logique qui se comprend au travers du parcours de ses rues et de ses toits **[vid 9]**. L'ancrage typologique est en effet marqué et rend explicite la référence, sans pour autant que la ville ne représente une copie des Médinas. Là aussi, le vécu et l'histoire personnelle ont aussi joué un rôle, bien que secondaire par rapport à d'autres démarches, puisque Gregorios Kythreotis* a aussi effectué quelques recherches sur la structuration et l'architecture de villes chypriotes, île dont il est originaire et dans laquelle il a eu l'occasion de se rendre dans son enfance[407]. Le second apport à la conception de cette ville concerne des réflexions plus théoriques et techniques, qui sont issues de la visite de la ville expérimentale d'Arcosanti, dans le désert d'Arizona. Eccria est marquée notamment par des formes d'arches en béton qui sont identifiables comme provenant d'Arcosanti. Cependant, la référence à cette expé-

407. Le souhait de retranscrire une spatialité ou une typologie associée à un vécu m'a aussi été exprimée par un autre développeur indépendant, Ivan Notaroš, utilisant le pseudonyme Nothke, lors d'une discussion informelle. Formé à l'architecture et originaire de Serbie, il m'indique effectuer une série de recherche sur l'architecture vernaculaire serbe pour un projet de jeu. Plusieurs de ses créations sont inspirées de son histoire personnelle, qu'il s'agisse de traditions serbes (*Prokuvo*, 2019) ou de ses études d'architecture (*Archinferno*, 2012).

rimentation ne s'arrête pas seulement à une référence formelle, puisque Gregorios Kythreotis* a puisé dans les techniques imaginées pour la gestion de la température des bâtiments :

> « [T]here's a structure, and these things are never explained in the game, but there's a structure that is this glass dome. And the idea for that was that hot air was actually stored up in that glass dome, and at night, because in the desert it gets very cold at night, it is taken into the city and used to warm the houses. […] Those are different aspects that, I think, maybe they do something similar in Arcosanti, maybe not exactly the same, but that was something that, for example, I learned from there »[408]

Cet extrait montre que les espaces de *Sable** ne sont pas uniquement conçus d'un point de vue formel ou stylistique, mais également infusés d'un ensemble de références intégrant des réflexions diverses autour des usages, de l'organisation spatiale, de la gestion des fluides ou de la température, ainsi que de questions d'habitation du monde. Ainsi, les références architecturales ne sont pas uniquement pensées comme de l'ordre de l'image ou de l'appui stylistique, mais également dans leur complexité, dans leur spatialité, leurs ambiances, leurs usages, voire leurs choix techniques. Les concepteur·rice·s puisent ici dans un ensemble d'images et d'expériences vécues pour ensuite les recomposer et concevoir des édifices qui ne copient pas des éléments existants mais réinterprètent cet ensemble. Au-delà de ces appuis de l'ordre de la référence architecturale, les concepteur·rice·s témoignent également d'un apport théorique, sur lequel nous reviendrons dans un second temps, leur permettant pour certains de travailler leurs références de manière différente et de les aborder avec une distance critique.

Enfin, la manière dont ces lieux sont étudiés témoigne aussi de l'approche de ces concepteur·rice·s. Luke Whittaker* passe par le médium du dessin pour avoir une trace des lieux qui le marquent – ce qui est cohérent avec sa formation initiale et son approche générale des jeux mettant en avant l'importance du travail « à la main » – tandis que Julian Palacios* passe par le médium photographique. Vincent Levy*, enfin, souhaitait passer par la technologie de la photogrammétrie[409] pour modéliser les différents lieux sélectionnés. En conclusion, le rapport aux références tel qu'il est exprimé par les enquêté·e·s est transmédiatique : non seulement les références sont

---

408. « Il y a une structure, et ces choses ne sont jamais expliquées dans le jeu, mais il y a une structure en verre en forme de dôme. L'idée était que l'air chaud était en fait stocké dans ce dôme de verre, et la nuit, parce qu'il fait très froid la nuit dans le désert, cet air chaud est acheminé dans la ville et utilisé pour réchauffer les maisons. […] Ce sont différents aspects qui, je pense, fonctionnent peut-être de la même manière à Arcosanti, peut-être pas exactement de la même manière, mais c'est quelque chose que j'ai appris là-bas, par exemple. » Entretien avec Gregorios Kythreotis, 09/12/2021.

409. Technique de relevé de l'existant permettant d'établir une modélisation 3D à partir de photographies.

issues de supports et de médias divers, mais la référence architecturale est également souvent ré-interprétée à partir de sa représentation via une autre forme médiatique. Cependant, la référence est également dans de nombreux cas sélectionnée avec soin, travaillée et analysée plutôt que simplement reproduite, s'éloignant aussi de la pratique du *concept art*. Enfin, une grande partie du travail de la référence est consacrée à la remobilisation d'expériences personnelles *in situ*, faisant appel à la mémoire corporelle. Si le motif du voyage de recherche est présent, l'apport représenté par des lieux en lien avec les histoires personnelles des concepteur·rice·s n'est pas déconsidéré et au contraire valorisé. L'approche de la référence mettant ainsi en avant le souhait d'une retranscription d'expérience, il faut à présent se pencher sur la manière dont celle-ci est retranscrite et les transformations qu'elle subit par le processus de conception vidéoludique.

3.2 Dimensions : « It's all weird, right? »

Le second point d'entrée pour identifier une attention architecturale portée aux espaces vidéoludiques concerne donc la prise en compte dans la conception de thématiques architecturales classiques dans la profession, soit : les dimensions ou mesures, la lumière, les matérialités et les détails. Ce sont des points qui sont discutés lors des entretiens avec les enquêté·e·s, intervenant au cours de la discussion ou bien étant introduits par mes questions.

« It's all weird, right? »[410]

Cette phrase issue de l'entretien avec Nicolaus Wright*, paysagiste ayant travaillé sur *The Witness**, résume bien la compréhension des mesures dans la conception vidéoludique. Il y a une étrangeté du référentiel de mesure dans le jeu vidéo, du fait de sa différence avec les mesures avec lesquelles les architectes et paysagistes ont l'habitude de travailler et qui nécessite parfois un travail de ré-adaptation et de réajustement. Néanmoins, cela ne signifie pas que la question de la mesure n'est pas prise en compte, mais qu'elle est pensée en fonction de paramètres différents d'une conception architecturale ou paysagère. En effet, même si les contraintes géométriques et dimensionnelles n'existent pas *a priori* dans le jeu vidéo – l'imaginaire de la grille infinie du cyberespace que nous mentionnions au chapitre 2 exprime bien ce potentiel d'un espace sans limites et a-dimensionnel – le caractère vidéoludique de l'espace oblige à la définition de mesures. Si la grille est synonyme de rationalité et de mesure, dans l'espace potentiellement infini du numérique celle-ci symbolise aussi l'absence de référentiel, la grille n'étant associée à aucune notion dimensionnelle. Ainsi, l'idée même de dimension ou de mesure peut sembler étrange ou contradictoire. C'est pourtant précisément dans la construction de limites, de surfaces et de murs, que se situe le travail du concepteur ou de la conceptrice de jeu vidéo, et plus précisément de celui de *level designer*. Parallèle concret avec le travail de l'architecte et du paysagiste, l'établissement de surfaces et de limites implique la notion de distances et donc de dimensionnements.

410. « Tout est vraiment étrange, pas vrai ? » Entretien avec Nicolaus Wright, 07/05/2022.

Cependant, puisque le contexte est une grille potentiellement libre et vide, ces choix de dimensionnements ne sont pas imposés en partie par le contexte, mais effectués en fonction de contraintes choisies par les créateur·rice·s. Le contexte et les contraintes dimensionnelles sont donc définies en même temps par les développeur·euse·s, selon des critères en lien direct avec ce qui est conçu comme l'expérience vidéoludique. Les critères les plus couramment retenus et impactant pour le dimensionnement sont d'une part l'angle de vue et les réglages de la caméra, associés au point de vue sur l'espace vidéoludique, d'autre part les caractéristiques des entités jouables incarnées. Le croisement de ces deux ensembles de paramètres aboutit alors la plupart du temps dans les jeux vidéo proposant une représentation en 3D à des distorsions spatiales. Ces distorsions sont principalement de deux types, qui peuvent être observés qu'il s'agisse de longueur, de largeur ou de hauteur : l'agrandissement des espaces intérieurs et le rétrécissement des espaces extérieurs.

Dimensionnement et paramètres de la caméra

Ces distorsions sont donc dues tout d'abord aux choix concernant les paramètres de « caméra ». Ces paramètres ont un impact sur les mesures de l'espace vidéoludique car elles déterminent le point de vue à partir duquel ces espaces sont conçus. Les espaces sont en effet conçus en fonction de la manière dont ils vont être perçus par le joueur ou la joueuse, selon le regard porté sur cet espace et les possibilités de s'y déplacer. Par exemple, l'espace d'un jeu en vue isométrique ne sera pas pensé de la même manière que celui d'un jeu en vue à la première ou à la troisième personne. Le choix entre la vue à la première personne et la vue à la troisième personne, bien qu'il s'agisse de deux points de vue incarnés, à hauteur d'œil, a aussi cependant un impact sur la conception des espaces vidéoludiques. En effet, ils nécessitent des adaptations vis-à-vis des paramètres de « caméra », qui ne sera pas positionnée exactement de la même manière selon le choix de point de vue. Ces paramètres peuvent être rapprochés de choix cinématographiques, notamment au niveau de l'angle de vue (contre-plongée ou non, distance vis-à-vis de l'entité jouable, etc.) – qui impacte particulièrement les jeux en vue à la troisième personne – et de l'ouverture de la focale, qui a des conséquences notamment pour les jeux en vue à la première personne. Pour les concepteur·rice·s ayant reçu une formation à l'architecture et au paysage et ayant ainsi intégré les mesures habituellement utilisées en architecture, cela nécessite parfois un travail de réadaptation, de l'œil et des habitudes de travail. Nick Leavy, architecte de formation ayant travaillé sur le jeu *Mirror's*

Edge Catalyst (DICE, 2016), parle de la difficulté de s'adapter à ces choix en tant qu'architecte dans une interview réalisée pour le magazine *MARK, another architecture* :

> « Coming from architecture you've also developed a sense of scale, but in the virtual world, I found it to be a whole different language. First-person views are very wideangle, everything compresses so it's hard to make something scale 1:1. It would look great in renders, but in the game engine it felt as if you're dealing with different perceptions of time and space. Everything looks small and it became difficult to make elegant architecture with the right sense of scale [...]. »[411]

Mirror's Edge Catalyst étant en vue à la première personne, ses observations concernent spécifiquement les problématiques associées à ce point de vue. Le jeu a également choisi un angle de caméra particulièrement large, dont il met en avant dans cet extrait l'influence choisi sur les espaces. Lorsque les dimensions habituellement utilisées en architecture sont appliquées à cet environnement vidéoludique, les différents bâtiments et pièces traversés donnent l'impression d'être comprimés et étroits. Cette impression a pour effet la distorsion des espaces intérieurs et leur agrandissement, principes utilisés dans la plupart des jeux en vue à la première personne et qui aboutissent souvent à des espaces intérieurs immenses, dont les rapports dimensionnels entre les pièces sont disproportionnés. Par exemple, l'entrée de la bâtisse représentée dans *Gone Home* (The Fullbright Company, 2013) est plus grande en termes de surface au sol que certaines chambres situées à l'étage supérieur, et apparaît alors comme un vaste espace vide et inoccupé **[fig 12]**. Cet effet d'agrandissement des surfaces au sol n'étant pas contrebalancé par une augmentation de la hauteur sous plafond, les espaces de *Gone Home* donnent l'impression d'être très bas sous plafond et comprimés au niveau de la hauteur. Les mêmes proportions se retrouvent également dans les espaces de bureaux de *Virginia* (Variable state, 2016) **[fig 13]**. Si cette disproportion peut en partie être rapprochée d'une absence de contraintes géométriques ou parcellaires, celle-ci est ainsi également liée à des choix en termes de point de vue. Ces effets d'agrandissement ne sont pas spécifiques aux jeux en vue à la première personne. Il s'agit même d'un conseil directement donné par le *game designer* Jesse Schell dans son manuel de *game design A book of lenses*, afin de contrebalancer l'impression d'une pièce trop encombrée en vue à la troisième personne :

---

411. « En venant d'architecture, on développe aussi un sens de l'échelle, mais j'ai trouvé le monde virtuel d'un tout autre langage. Les vues à la première personne ont un angle de vue très large, tout est compressé, donc il est difficile de créer quelque chose à l'échelle 1:1. Ça rendrait bien dans des rendus, mais dans le moteur de jeu, on a l'impression de traiter avec des perceptions différentes du temps et de l'espace. Tout a l'air petit et il devenait difficile de créer une architecture élégante avec le bon sens de l'échelle [...]. », Zeller Oliver, « 'I felt I wasn't going to be a traditional architect' - Interview de Nick Leavy », *MARK, another architecture*, nº 67, 2017, 05/2017, p.120-127, p.124.

> « Solution 4: Scale up the room, scale up the furniture a little bit, and spread the furniture out. This solution, pioneered by the designers of Max Payne, works very well. In a first-person view, this looks kind of strange, but in a third-person view, it does a very good job of counteracting the distortion caused by the eyepoint being far from the body. »[412]

Ce surdimensionnement est appliqué expressément pour laisser aux joueurs et joueuses une possibilité de déplacement plus grande au sein des pièces représentées, mettant aussi en exergue les ajustements et arrangements des concepteur·rice·s d'espaces de jeux vidéo. À l'inverse, certains jeux auxquels ont été associés des architectes présentent des dimensions non surdimensionnées. C'est le cas de *The Witness**, qui paraît très « juste » dans ses dimensions : les espaces ne sont pas disproportionnés et semblent se rapporter à une mesure humaine[413] **[fig 14]**. De la même manière, certains passages des jeux d'Oleomingus* témoignent de cette même « justesse » difficile à préciser et à décrire, notamment les pièces du musée d'*A Museum of Dubious Splendors**, dont les couloirs sont d'une largeur qui semble non sur-dimensionnée **[vid 10]**. Enfin, des lieux vidéoludiques qui sont la reproduction d'espaces architecturaux quotidiens, comme la cage d'escalier de *Promesa**, ou l'appartement de *Genius Loci** (qui est la reprise d'un modèle 3D réalisé pour l'appartement de l'auteur) donnent également la sensation de parcourir des lieux qui ont été conçus pour une habitation humaine, abondant dans le sens d'une dimension architecturale de ces espaces. Mais cette justesse donne paradoxalement l'impression d'espaces plus étroits et de déplacement plus réduits. Aussi, l'implication d'architectes dans la production d'espaces vidéoludiques montrent en creux la manière dont ils sont conçus : autour d'une expérience joueur·euse. L'approche par les dimensions souligne alors un espace vidéoludique conçu essentiellement pour le regard du joueur ou de la joueuse, une attention focalisée et mono-orientée.

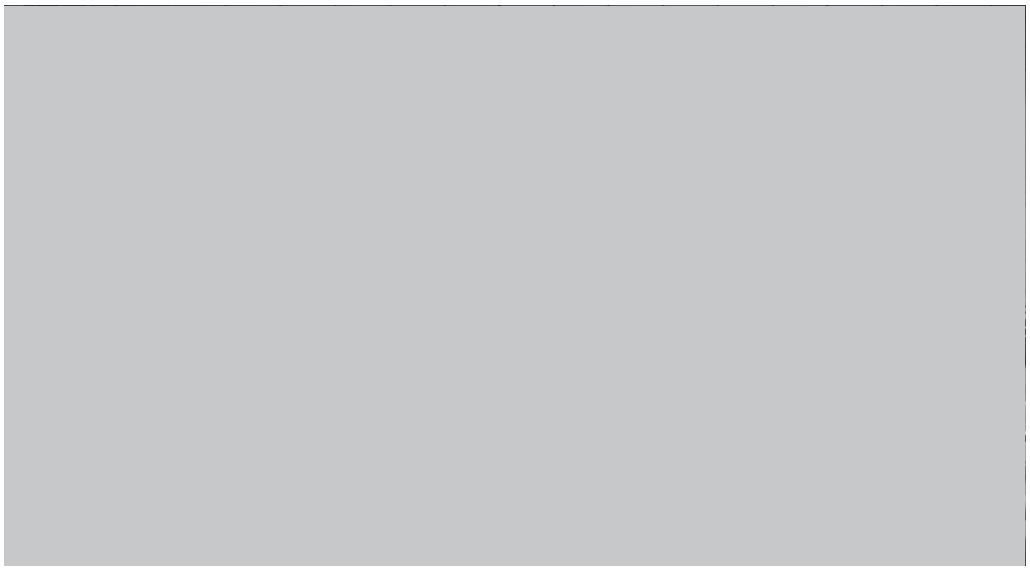
Dans d'autres cas, ces disproportions vont concerner à l'inverse les hauteurs sous plafond, ou encore des éléments plus spécifiques mais très normés en architecture comme les portes et les escaliers. C'est ce qui a posé

---

412. « Solution 4: Agrandissez la pièce, agrandissez un peu les meubles et répartissez-les. Cette solution, mise au point par les designers de Max Payne, fonctionne très bien. En vue à la première personne, ça peut paraître un peu étrange, mais en vue à la troisième personne, cela contrebalance très bien la distorsion causée par le fait que le point de vue est éloigné du corps. », Schell Jesse, *The art of game design: a book of lenses*, 3e éd., Taylor & Francis, Boca Raton, 2019, p.408.

413. C'est ce que note aussi Gregorios Kythreotis* dans son entretien : « In a game like *The Witness*, I think… like, I'm not 100% sure but I think those metrics are realistic. I think… they're like real architecture, and I mean they had a team of architects working on that game, but yeah that's my feeling. » (« Dans un jeu comme *The Witness*, je pense… je ne suis pas 100% sûr mais je pense que ces mesures sont réalistes. Je pense… qu'elles sont proches de l'architecture réelle, et, je veux dire, ils avaient une équipe d'architectes qui travaillaient sur le jeu, mais, oui, c'est mon impression. ») Entretien avec Gregorios Kythreotis, 09/12/2021.





[fig 12] Capture d'écran personnelle du jeu *Gone Home,* (The Fullbright Company, 2013)
[fig 13] Capture d'écran personnelle du jeu *Virginia,* (Variable state, 2016)
[fig 14] Capture d'écran personnelle du jeu *The Witness**

notamment problème à Gregorios Kythreotis* pour la réalisation de *Sable**. Dans *Sable**, la vue à la troisième personne donne cette fois-ci une présence « physique » à la caméra, impliquant des choix dimensionnels inhabituels :

> « But you know, that [la vue à la troisième personne] comes with its own problems, I would say. Like your doors always have to be massive, because you have to fly the camera through it. […] It's like driving a truck through a door, in terms of the camera. Because, yeah, the front is the player, and the back is the camera, and so you're always driving like a truck, cannot articulate it, yeah, it's hard. And doing interiors is hard as well, you have to bring the camera in, your ceilings are always like 6 meters or something… So, like, that's how metrics work. The lowest ceiling we can have in the game is 3 meters, which is ok, that's not unrealistic, that's about what this height is [montre la hauteur sous plafond de la pièce dans laquelle nous nous tenons], but that uncomfortably… short. And she [l'entité jouable de *Sable*] is about 1.8 meters, I think. But then, I'd say, standard ceiling size, on the small end is 6 meters. Which is in real life huge! Yeah, huge! So, yeah, that's important, it does affect the metrics in how you design. »[414]

Ce qui impacte ici le dimensionnement concerne une contrainte technique : le déplacement fluide de la « caméra » d'une pièce à une autre. La caméra est associée par l'enquêté à un camion pour qualifier à la fois son encombrement et la difficulté de son maniement. Il faut « faire rentrer la caméra » dans la pièce, ce qui contraint son dimensionnement et notamment sa hauteur sous plafond. Ainsi, les hauteurs sous plafond sont souvent exagérées – les plafonds « standards » ont une hauteur sous plafond de 6 mètres – et les portes sont expressément surdimensionnées : les portes « standards » du jeu font 3 ou 4 mètres de hauteur pour 3 mètres de large, ce qui est une augmentation importante par rapport aux portes standards industrielles. Cela est visible plus spécifiquement dans *Sable** au niveau des tentes des nomades du désert, qui sont très imposantes **[vid 11]**. Dans le même temps, les grands portiques de béton qui font référence aux arches d'Arcosanti forment une réponse cohérente à cette problématique de surdimensionnement des hauteurs et des largeurs de portes. Le problème soulevé ici par Gregorios Kythreotis* est celui du seuil, de la transition entre un espace extérieur et un espace intérieur. Dans de nombreux jeux, cette transition est

414. « Mais tu sais, [la vue à la troisième personne] vient avec ses propres problèmes, je dirais. Par exemple, tes portes doivent toujours être massives, parce que tu dois faire passer la caméra à travers. […] C'est comme faire passer un camion à travers la porte, en termes de caméra. Parce que, ouais, le joueur ou la joueuse est à l'avant, la caméra à l'arrière, et donc tu es toujours en train de conduire un camion, j'ai du mal à l'articuler, ouais, c'est dur. Et créer des intérieurs, c'est dur aussi, tu dois faire rentrer la caméra, tes plafonds sont toujours à 6 mètres ou quelque chose comme ça… C'est comme ça que fonctionnent les mesures. Le plafond le plus bas qu'on peut avoir dans le jeu, c'est 3 mètres de haut, ce qui est ok, ce n'est pas irréaliste, c'est à peu près cette hauteur, mais c'est inconfortablement… petit. Et elle mesure environ 1,80 mètre, je crois. Mais je dirais que la hauteur standard d'un plafond est de 6 mètres. Ce qui, dans la réalité, est immense! Ouais, immense! Donc, oui, c'est important, ça affecte les mesures dans la manière dont on conçoit. » Entretien avec Gregorios Kythreotis, 09/12/2021.

résolue par un fondu au noir, artifice permettant de dissimuler le passage de la porte. Dans *Sable**, le créateur ayant souhaité conserver ce moment de passage du seuil, les mesures de ces seuils doivent s'adapter aux contraintes techniques et donc au passage de la « caméra ». Ainsi, à la focalisation de la conception spatiale autour du point de vue s'ajoute les contraintes de la conservation de ce point de vue et de sa continuité.

Dans les deux cas, les créateurs parlent d'un « langage » qui serait différent dans la création d'espaces vidéoludiques et qui demanderait un temps d'adaptation. Gregorios Kythreotis* parle plus spécifiquement d'une opération de « traduction[415] » de la mesure. Les espaces vidéoludiques comprendraient alors leur propre « langage » dimensionnel. Le fait que ce terme soit utilisé plutôt que celui de règles semblent ici témoigner de quelque chose : la question spatiale est associée à une portée communicationnelle ou langagière, qui ne serait néanmoins pas traductible en mots mais en expérience corporelle. La plupart des guides de conception vidéoludique mettent en effet l'accent sur l'aspect intuitif de la conception et de la mesure des espaces : il n'y a pas de dimensions standards dans le jeu vidéo, mais des mesures spécifiques et réinventées à chaque projet afin de correspondre aux contraintes et aux objectifs des jeux. Cette réinvention constante est liée au processus de conception en lui-même, impliquant que les dimensions ne soient pas pensées de manière externe ou appliquées *ex cathedra*, mais toujours conçues en lien étroit avec l'expérience du joueur ou de la joueuse et en rapport avec le corps incarné. Cet aspect intuitif se retrouve dans l'ensemble des discours et notamment dans les descriptions d'expériences des espaces par les concepteur·rice·s, qui peuvent être associées à des expériences corporelles.

Le caractère éprouvé et expérientiel des dimensions est en effet représenté par des expressions comme « uncomfortably short » dans l'extrait de l'entretien avec Gregorios Kythreotis* ci-dessus, la question de l'inconfort faisant directement référence à une sensation et un ressenti. Dans la même optique, le registre du sentiment et de la sensation à l'égard des mesures est utilisé dans plusieurs manuels de *game design* ou *level design*. *Video Game Level Design* de Michael Salmond (2021) parle d'un « element of feel[416] » et

415. « You can't just take the metrics from a real life building […], really. You have to translate it in some [way] » (« Tu ne peux pas juste prendre les mesures d'un bâtiment réel […], vraiment. Il faut les traduire d'une manière ou d'une autre ») Entretien avec Gregorios Kythreotis, 09/12/2021.

416. Salmond Michael, *Video Game Level Design*, Bloomsbury Academic, 2021, p.39.

The Level Design Book[417] résume : « scale depends more on your intuition of "what feels right"[418] ». Ce ressenti est éprouvé par le « *playtest* », soit le fait de jouer ou de faire jouer un morceau du jeu afin de vérifier et d'ajuster la conception[419]. Nick Leavy parle quant à lui de « an intuitive improvisational process[420] » qu'il rapproche de la pratique du jazz, la conception spatiale vidéoludique laissant selon lui une grande place à l'improvisation. Le processus de conception des espaces vidéoludique peut alors être qualifié comme étant de l'ordre du bricolage, de l'essai-erreur et de l'intuition, plutôt que de l'application d'un protocole ou d'ajustement à des dimensions standards. Cependant, malgré ce caractère improvisé de la conception, la représentation reste dans un cadre normé définis par les codes habituels de l'image vidéoludique et des points de vue à la première ou la troisième personne. Il serait par exemple difficile d'identifier un équivalent aux cartographies sensibles de Mathias Poisson, qui sont dessinées à partir d'expériences de marche et déconstruisent le médium cartographique. Les dimensions y sont distordues parfois à l'extrême et la représentation mélange pêle-mêle différents points de vue, coupes, plans et axonométries. À la différence de cette exploration du sensible, l'image vidéoludique cadre la représentation et oriente les expériences.

Par ailleurs, certains studios, afin d'organiser la conception, vont tout de même définir soit une grille sur laquelle se baser, soit un ensemble de modules pouvant être assemblés de différentes manières. Gregorios Kythreotis* a par exemple choisi de composer les environnements de *Sable** selon une grille en volume de 6 x 6 x 6 mètres. Ce volume de base est calculé d'une part sur les paramètres de la caméra, afin que celle-ci puissent passer les seuils, d'autre part sur les capacités du personnage incarné dans *Sable**, et notamment sa capacité à escalader des murs. Au début du jeu, le personnage incarné, une jeune fille, peut en effet grimper selon son endurance l'équivalent de deux volumes en hauteur, soit 12 mètres selon les mesures définies dans le jeu. Puis elle pourra plus tard dans le jeu grimper un volume supplémentaire, soit 18 mètres, puis 6 mètres de plus, etc. Les bâtiments

417. *The Level Design Book* est un ouvrage en ligne depuis 2019, dédié à la pratique du *level design*. Il est pensé comme une encyclopédie ouverte, accessible à tou·te·s et coécrite à plusieurs mains, mais principalement dirigé par le développeur indépendant Robert Yang, fondateur du projet et ayant enseigné au NYU Game Center. Les articles des pages web n'étant pas signés, nous utiliserons *The Level Design Book* pour désigner à la fois l'objet et le collectif d'auteur·rice·s derrière le projet.

418. « L'échelle dépend plus de ton intuition de "ce qui semble juste" » s. a., « Metrics », *The Level Design Book*, [https://book.leveldesignbook.com/process/blockout/metrics], consulté le 23 juin 2025.

419. C'est ce que réprouve par ailleurs Fabien Duchene* durant l'entretien, argumentant qu'il s'agit d'une phase non nécessaire lorsqu'un architecte a développé une connaissance des dimensions et des distances.

420. « un processus intuitif d'improvisation » Zeller Oliver, « 'I felt I wasn't going to be a traditional architect' - Interview de Nick Leavy », *op. cit.*, p.124.

conçus prennent donc en compte ces hauteurs limites, afin de signifier les endroits qui sont atteignables en fonction de l'endurance du personnage. Il s'agit ici du deuxième élément fondamental pris en compte dans la conception des espaces vidéoludiques : les capacités de déplacements accordées au personnage.

Dimensionnement et caractéristiques du personnage

Les caractéristiques du personnage incarné par le joueur ou la joueuse constituent en effet la seconde contrainte prise en compte pour la conception des espaces vidéoludiques, qu'il s'agisse de ses caractéristiques physiques ou de ses capacités de mouvement. La hauteur du personnage est notamment prise en compte pour déterminer la hauteur sous plafond des pièces traversées, permettant de définir une hauteur standard et une hauteur réduite, associées à cette « sensation » d'être ou non « à l'étroit ». Toutefois, ce qui impacte de manière plus générale la conception correspond à ce qui est appelé *collision box*, soit le volume grossier associé au personnage. Prenant généralement la forme d'un volume simple (parallélépipède rectangle, cylindre, capsule), elle définit la zone que le programme prend en compte pour déterminer les points de contact avec les autres éléments du jeu. Cette zone permet de signifier que l'entité jouable est un élément solide, qui « reconnaît » les autres éléments solides et ne peut les traverser. Cela signifie par ailleurs que les entités jouables ne sont de ce fait « reconnues » spatialement par le reste des éléments que comme une boîte, et non comme un personnage à la mobilité fine, mais nous aurons l'occasion d'y revenir. Ce volume grossier permet alors aux développeur·euse·s de dimensionner l'espace du jeu, en ajustant par exemple les largeurs minimums de porte et de couloir vis-à-vis de celui-ci.

Enfin, les caractéristiques qui ont le plus de conséquences sur le dimensionnement concernent les capacités de déplacement de l'entité jouable, notamment la possibilité de s'accroupir, de ramper, de sauter, d'escalader, etc., et les mesures qui y sont associées. Dans un jeu donnant par exemple la capacité de s'accroupir, certains éléments pourront être dimensionnés afin de permettre de dissimuler l'entité jouable lorsqu'elle se trouve en position accroupie, ou des passages ne pouvant être traversés qu'en position accroupie pourront être ajoutés. Dans un jeu mettant en avant des mécaniques de plateformes, ce seront les distances de saut qui formeront cette fois-ci un élément clé de la conception et détermineront les distances appliquées entre les plateformes. Ainsi, l'organisation spatiale est adaptée en fonction de ces caractéristiques et ces capacités, et une forme de correspondance entre corps joué et espaces est prise en compte dans le dévelop-

pement du projet. Le corps de l'entité jouable est donc rationalisé selon une série de mesures sur lesquelles seront basées les environnements parcourus par ce corps.

La marche d'escalier est un cas d'étude assez représentatif de ce point de vue. En effet, la marche d'escalier est fondamentalement liée aux caractéristiques humaines, et a été rationalisée au fil des années pour aboutir à des dimensions standards correspondant à un équilibre entre gain de place et effort à fournir pour gravir les escaliers. Dans le jeu vidéo, la représentation d'un effort pour gravir un escalier est quasi-inexistante. Néanmoins, la logique d'associer les dimensions de la marche d'escalier au corps parcourant ces espaces a été conservée. Dans *Quake* (id Software, 1996), jeu célèbre pour avoir introduit l'un des premiers moteurs de jeu 3D, le personnage jouable est caractérisé par des mesures que l'on pourrait trouver inhabituelles, mais les dimensions de l'espace du jeu s'accordent sur ces mesures. Ainsi, si la « collision box » de l'entité jouable possède une hauteur d'1,42 m pour une largeur et une longueur de 81 cm[421], les dimensions minimales indiquées pour la hauteur sous plafond et la largeur d'un couloir sont donc respectivement d'1,45 m et de 84 cm. La hauteur de la marche d'escalier est également directement corrélée aux possibilités de déplacement de ce personnage, afin que les déplacements restent fluides et ininterrompus. Ainsi, la hauteur maximale du pas de l'entité jouable est fixée à 45 cm, ce qui donne une hauteur standard de marche de 40 cm, pour une profondeur de 80 cm. Ce qui est favorisé est donc avant tout l'expérience de déplacement dans cet espace plutôt que la reproduction de mesures pensées pour le corps humain.

Le dernier paramètre pris en compte que nous souhaitions mentionner est celui de la vitesse de déplacement de l'entité jouable. Il s'agit également de l'une des raisons principales pour lesquelles les espaces vidéoludiques intérieurs sont généralement surdimensionnés et les espaces extérieurs sous-dimensionnés. Les entités jouables ont en effet généralement une vitesse de déplacement supérieure à la vitesse de déplacement humaine moyenne, ce qui a pour effet la réduction du temps nécessaire pour parcourir une certaine distance. Selon les vitesses appliquées, certains espaces peuvent en effet être parcourus en quelques secondes. Le surdimensionnement des espaces répond donc également à cette contrainte, qui rend les déplacements dans des espaces intérieurs trop restreints très fastidieux (ce qui donne aussi à Jesse Schell l'impression d'un espace « encombré »). En ce qui concerne les

421. L'ensemble des dimensions de *Quake* sont tirées du manuel en ligne *The Level Design Book* et converties des inch en mètres depuis : s. a., « Quake metrics », *The Level Design Book* [https://book.leveldesignbook.com/process/blockout/metrics/quake], consulté le 24 juin 2025.

espaces extérieurs, la logique inverse s'applique puisque même si la vitesse est légèrement supérieure, elle ne permet pas de traverser de larges espaces dans de courtes temporalités. C'est une réflexion que s'est faite Nicolaus Wright* en travaillant pour la conception des paysages de *The Witness**:

> « [W]e looked around in the world for, like, precedents, tiny little islands, right? Which, it doesn't work, right? Cause the scale of videogames is off, all mess up, right? It's all weird, right? [...] My impression was that if you [were to replicate] real scale in videogame, like the little person movement, the entire island of Manhattan, and you were gonna run around and do stuff, it would be mind-bogglingly boring. Cause it's so slow, right? In a videogame world, to go an entire avenue, you'd be like "Jesus Christ, what am I doing?" Right? So, everything is compressed, everything is a little smaller in a videogame land. And it has something to do with the perception of movement and speed in videogames. »[422]

Pour la conception de l'île de *The Witness**, l'équipe de Fletcher Studio* ont procédé de manière similaire à un processus de conception en architecture et paysage, en effectuant une recherche de références comparables pour le projet, et plus spécifiquement de références *à l'échelle*. Or, la sélection d'îles existantes comparables à l'île de *The Witness** a été, du fait de ses dimensions, sans succès. Nicolaus Wright* décrit les dimensions de l'île comme équivalentes à : « a 4 acres island… just a thing covered in bird shit[423] » et David Fletcher* les compare aux dimensions de la table de réunion à laquelle nous menons l'entretien. L'équipe a ainsi dû s'adapter à ces dimensions inhabituelles incomparables avec des paysages de références. L'île concentre en effet une série très importante et disparate d'écosystèmes et de milieux écologiques qui ne pourraient exister dans des dimensions et à des distances aussi réduites, mais qui fonctionne dans le cadre de l'expérience de jeu de *The Witness**. Les surfaces des plaines et les hauteurs des montagnes sont affectées de manière équivalente par ces redimensionnements, ce qui fait qu'une montagne qui parait imposante mesure en réalité la taille d'une petite colline dont il faut quelques minutes pour parvenir au sommet. Cette réduction des surfaces et dimensions est également analysée par Luke Caspar Pearson dans la réinterprétation vidéoludique de Los Angeles par

422. « Nous avons cherché des précédents dans le monde pour des îles minuscules, n'est-ce pas ? Ce qui ne marche pas, pas vrai ? Parce que l'échelle des jeux vidéo est faussée, c'est le bazar, non ? Tout est vraiment étrange, pas vrai ? [...] J'ai eu l'impression que si tu [devais reproduire] l'échelle réelle dans un jeu vidéo, genre le mouvement de la petite personne, l'île entière de Manhattan, et que tu devais courir partout et faire des trucs, ça serait *terriblement* ennuyeux. Parce que c'est si lent, pas vrai ? Dans un jeu vidéo, pour parcourir une avenue entière, on se dirait : "Mon dieu, qu'est-ce que je suis en train de faire ?" N'est-ce pas ? Donc tout est comprimé, tout est un peu plus petit dans un monde vidéoludique. Et cela a quelque chose à voir avec la perception du mouvement et de la vitesse dans le jeu vidéo. » Entretien avec Nicolaus Wright, 07/05/2022.

423. « Une île de 162 ares… c'est juste un truc recouvert de merdes d'oiseau » Entretien avec Nicolaus Wright, 07/05/2022.

Grand Theft Auto V (Rockstar, 2013)[424]. Les dimensions sont ainsi redéfinies en fonction de l'expérience souhaitée par les développeur·euse·s, avec une grande liberté et se basant parfois sur des contraintes hyper-spécifiques. À titre d'exemple, pour la conception de la forêt de *Firewatch* (Campo Santo, 2016), les développeur·euse·s se sont interrogé·e·s sur la distance la plus pertinente à parcourir alors que se déroule une discussion (pré-écrite) avec une personne via un talkie-walkie[425]. La distance doit laisser le temps à la conversation de se faire, acceptant les respirations sans pour autant que la joueuse ou le joueur parvienne à la fin du chemin alors que la discussion est encore en cours. Les dimensions des espaces ne sont cette fois-ci plus directement liées aux caractéristiques de l'entité jouable mais à la narration en elle-même.

Les notions de distance et de mesure sont donc réinterprétées dans le cadre de la conception vidéoludique et directement liées à ce qui est considéré comme l'expérience spatiale vidéoludique. Elles obtiennent de ce fait un statut singulier au sens où, bien qu'elles restent importantes et soient en partie rationalisées par un système métrique, elles sont principalement comprises du point de vue de la sensation, et notamment du loin/proche. Puisque les dimensions sont interprétées par rapport au personnage incarné et à ses capacités, et plus spécifiquement ses capacités de déplacement, l'ensemble des éléments composant l'espace vidéoludique est pris dans un rapport accessible/hors d'atteinte. Bien sûr, les pratiques de détournement comme le *speedrun* ou l'exploration de l'*out-of-bound* cherchent à dépasser les limites de ce qui est fixé comme hors d'atteinte, mais l'expérience habituelle de jeu est bien la prise en compte de ces limites et de ces distances. Aussi, dans la majeure partie des cas, un élément faisant référence à une échelle humaine et rappelant la dimension humaine des espaces traversés sera intégré, y compris dans les espaces jouant la monumentalité et le surdimensionnement. Cette idée s'exprime bien dans le jeu *NaissanceE* (Limasse 5, 2014), dont les espaces expressément surdimensionnés – rappelant entre autres les illustrations du manga *Blame!* (Tsutomu Nihei, 1997) – sont ramenés à l'échelle humaine par la marche d'escalier et les portes, dont les dimensions sont relativement standards. Les espaces vidéoludiques laissent donc presque toujours un indice de leur destination : leur parcours par un joueur ou une joueuse. Moshe Linke*, dont le travail a été fortement inspiré par *NaissanceE*, explique dans son entretien son rapport aux dimensions :

---

424. Pearson Luke, « Architectures of deviation: exploring the spatial protocols of contemporary videogames », *Architectural Research Quarterly*, n° 3, vol. 19, 2015, p.269-282, [https//doi.org/10.1017/S1359135515000512].

425. Ng Jane, « Making the World of Firewatch », *GDC 2016*, San Francisco, 2016, Enregistrement vidéo : [https://gdcvault.com/play/1023191/Making-the-World-of].

> « When you have a big building that you're in front of, but there's even a bigger building behind, then there's this parallax effect when you move around, and the buildings are moving in relation to each other. It's almost like you're comparing the dimensions with each other. If you have a lamp that you're sitting next to, and then there's a lamp a hundred meters away, and then there's another lamp a kilometre away, then you have a feeling for the space, because you have like a… dimension comparison? Or windows and doorways, they act like a reality check in a way that : "Ok, this window is so small from here, this place must be massive!" If you don't have [that], if it's just a cube, you wouldn't know how big it is, like can't get a feeling, because it's far away. It could be a thousand meter high, could be a hundred meter high, but it's hard to pinpoint. But as long as you have like a comparison, like a window or doorway or lamp, or something that gives an idea about the scale, this is when it really gets interesting to me, because this is how you sell to the player monumentive scale. »[426]

L'intuition de ce créateur non formé à l'architecture le ramène donc à des questions d'échelle et de rapport de proportions pour définir la monumentalité des architectures vidéoludiques qu'il conçoit. Dans son discours transparaît de manière assez claire le registre de la sensation (« can't get a feeling ») et de l'expérience. La première partie de cet extrait décrit même par ailleurs de manière assez précise les travaux du théoricien de l'art Rudolph Arnheim, et notamment sa description de la perception spatiale dans son ouvrage classique *Dynamique de la forme architecturale*, publié en 1977[427]. Ce qu'implique en effet cet extrait d'entretien, c'est que la perception spatiale vidéoludique s'effectue de manière similaire à la perception spatiale ordinaire, soit la perception d'une spatialité formée par la relation des objets entre eux et le rapport dynamique de leurs distances. Dans le cas cité par Moshe Linke*, l'espacement entre les lampes et la possibilité de se rapprocher de l'une ou l'autre de ces lampes permettent à la fois de comprendre l'espace et l'échelle de distances associées, mettant au centre le déplacement dans cet espace.

---

426. « Lorsque tu as un grand bâtiment devant toi, mais qu'il y a un bâtiment encore plus grand derrière, alors il y a cet effet de parallaxe quand tu te déplaces, et les bâtiments bougent en relation les uns avec les autres. C'est presque comme si tu comparais les dimensions entre elles. Si tu es assis près d'une lampe, et qu'il y en a une cent mètres plus loin, puis une autre un kilomètre plus loin, alors tu as une sensation de l'espace, parce que tu as… un moyen de comparer les dimensions ? Ou bien, les fenêtres et les portes fonctionnent comme un retour à la réalité : "Ok, cette fenêtre est si petite vue d'ici, cet endroit doit être immense !" Si tu n'avais pas ça, si c'était juste un cube, tu ne pourrais pas savoir à quel point il est grand, tu ne pourrais pas avoir la sensation, parce qu'il est tellement loin. Il pourrait faire 1000 mètres de haut, ou 100 mètres de haut, mais c'est difficile à déterminer. Mais tant que tu as un élément de comparaison, comme une fenêtre, une porte ou une lampe, ou quelque chose qui te donne une idée de l'échelle, c'est là où ça devient intéressant selon moi, parce que c'est comme ça que tu vends aux joueur·euse·s l'échelle monumentale. » Entretien avec Moshe Linke, 13/05/2023.

427. Arnheim Rudolf, *Dynamique de la forme architecturale*, trad. Michèle Schoffeniels-Jeunehomme et trad. Geneviève Van Cauwenberge, P. Mardaga, Bruxelles Liège, coll. « Architecture + recherches », 1977.

Au terme de cette analyse, la question des mesures dans le jeu vidéo apparaît comme dépendante d'un ensemble de contraintes fixées au préalable par les créateur·rice·s mais également de contraintes liées à l'image en elle-même et ses spécificités techniques ainsi que d'un ensemble de conventions. Le choix du point de vue impacte par exemple les dimensions de l'espace, assujettissant alors la conception spatiale au regard et à l'expérience du joueur ou de la joueuse. Cet assujettissement implique une série de déformations et de disproportions, qui sont réalisées afin de fluidifier les déplacements ou d'ajuster la perception de l'espace. D'un côté, les mesures sont ainsi rationalisées afin de correspondre aux dimensions et capacités de l'entité jouable, de l'autre, elles ne sont pas explicitement normées et plutôt laissées à la libre interprétation des concepteur·rice·s et à leur ressenti. Pour poursuivre cette exploration de la conception des architectures vidéoludiques, nous allons à présent nous pencher sur la question de la lumière et des matérialités.

3.3 Lumière, matérialités et détails

Lumière : « a bunch of random stuff »

Dans un article de blog où elle raconte son expérience de collaboration avec les équipes de développement de *The Witness**, l'architecte Deanna Van Buren fait part d'une anecdote qui synthétise la nécessité de reconsidérer l'approche de la conception architecturale dans la conception de jeu vidéo :

> « Therefore, one of our first questions we asked Jonathan's team (Thekla) was "What direction is north?" They replied, "What difference does that make?" »[428]

Cet échange autour de la direction du nord est représentatif des incompréhensions entre l'architecte et les équipes de développement : les architectures et environnements de jeux vidéo ne sont pas conçus à partir des mêmes contraintes ni des mêmes enjeux ou objectifs initiaux. Ainsi, le rapport de l'espace conçu à la lumière n'est pas pensé de la même manière et ne constitue pas la même contrainte. La direction du Nord ne semble pas une question déterminante pour les concepteur·rice·s de jeux vidéo car il est assez rarement représenté une course du soleil équivalente à celle avec laquelle les architectes travaillent habituellement. Si certains jeux intègrent un cycle jour/nuit, celui-ci est généralement assez court (quelques minutes à peine) et incomparable avec la temporalité longue d'une journée et les différentes qualités de lumière associées. Les usages des espaces vidéoludiques ne sont pas non plus associés à des qualités de lumière et des orientations spécifiques, comme c'est le cas dans la pratique courante de l'architecture. Par ailleurs, si cette question n'est pas déterminante, c'est que la lumière naturelle n'est pas reproduite telle quelle dans le jeu vidéo – elle n'est pas *simulée*.

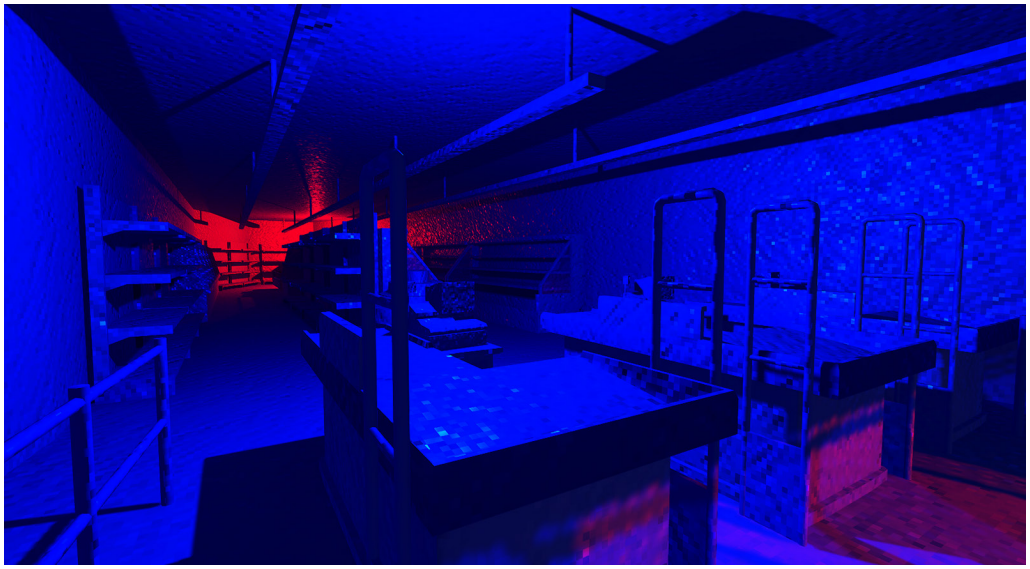
La lumière vidéoludique est plutôt constituée par un assemblage de différentes sources lumineuses, trucages et bricolages afin d'aboutir à la luminosité souhaitée. Le développeur Robert Yang décrit dans une conférence-workshop pour la GDC 2018, dont il reprendra quelques éléments pour *The Level Design Book*, le désordre que représente la conception lumi-

428. « Une des premières questions que nous avons posées à l'équipe de Jonathan (Thekla) était: "Quelle est la direction du nord ?" Ils ont répondu "Quelle différence cela fait-il ?" » Van Buren Deanna, « Architecture in Video Games: Designing for Impact », *Game Developer*, 2015, [https://www.gamedeveloper.com/art/architecture-in-video-games-designing-for-impact], consulté le 23 juin 2025.

neuse vidéoludique : il s'agit d'« a bunch of random systems[429] ». Aussi, la distinction entre lumière naturelle et lumière artificielle n'a pas lieu dans le jeu vidéo, ces deux approches de la lumière se confondant et étant traitées de manière similaire. La conception lumineuse vidéoludique est ainsi plus proche de la conception lumière cinématographique, photographique ou encore théâtrale, au sens où elle est constituée par un ensemble de sources lumineuses qui forment la luminosité générale, une luminosité maîtrisée et conçue. Robert Yang cite notamment dans cette conférence de grands principes d'éclairage utilisés en photographie et en cinéma, tout en mettant en avant les limites de l'application de ces théories aux espaces vidéoludiques 3D. En effet, le caractère spatial de l'image vidéoludique et la possibilité de s'y déplacer implique que soit visible « l'envers » de la scène, et donc des zones dans l'ombre ou bien dont l'éclairage ne semble pas maîtrisé – contrairement à la photographie ou au cinéma où lumière et cadrage sont pensés simultanément. Cet exemple montre que l'image vidéoludique dans sa conception est encore souvent imprégnée de théories cinématographiques qui ne prennent pas toujours en compte la dimension spatiale de l'image.

En ce sens, les espaces vidéoludiques, dans la manière dont ils sont conçus, peuvent être rapprochés de la pratique de la scénographie, qu'il s'agit de la scénographie de théâtre ou de la scénographie muséale. La plupart des espaces vidéoludiques que nous étudions sont en effet pensés comme une suite de différents lieux correspondants à différentes scènes dont l'éclairage est réfléchi et adapté à celles-ci. La lumière est conçue à la fois pour mettre en valeur certains éléments et pour associer une certaine émotion au lieu traversé. Le travail effectué avec la lumière est donc souvent composé de mise en lumière et de définition d'une ambiance lumineuse spécifique. Cette approche s'exprime particulièrement dans le travail de Julian Palacios* pour *Promesa*,* dans lequel seront traversés : un magasin plongé dans une lumière aux couleurs très contrastées, allant d'un bleu profond à un rouge vif **[fig 15]** ; une ville sous la pluie éclairée par la lumière jaune d'un clocher faisant office de phare et ajoutant une ambiance fantastique ou surnaturelle **[vid 12]** ; une scène relativement sombre où seul l'élément central est baigné d'une lumière blanche et vive. Certaines formes de manipulation de la lumière semblent ainsi être inspirées de travaux sur la lumière et l'espace tels que ceux de l'artiste américain James Turrell. L'un de ces artifices d'éclairage est également directement inspiré de la mise en scène d'un édifice dans le film *Sur (Le Sud*, 1988) du directeur argentin Pino Solanas :

429. « Un tas de systèmes aléatoires » Yang Robert et Shaver David, « Level Design Workshop: Invisible Intuition: Blockmesh and Lighting Tips », *GDC 2018*, San Francisco, 2018, Enregistrement vidéo : [https://gdcvault.com/play/1025179/Level-Design-Workshop-Invisible-Intuition].







[fig 15] Capture d'écran personnelle du jeu *Promesa**
[fig 16] Capture d'écran du jeu *Promesa**
[fig 17] Image du film *Sur* (Le Sud, 1988) du directeur argentin Pino Solanas

> « One of the things he does for a lot of the movie is, like, a lot of the shots are done at night with like a big light that separate the place from the rest. So, you have like an image coming from the void, because […] you cannot see the context, you know. So, when I saw this movie, I felt, I don't know, it was like something that felt… It's like a way of using real spaces but you make it become, like, *virtual*. »[430]

Dans la scène de *Sur*, la lumière très vive et très blanche, équivalente à un projecteur de taille importante dirigée sur l'édifice, isole celui-ci du contexte plongé dans le noir, provoquant un effet dramatique ainsi qu'une impression d'étrangeté **[fig 17]**. Dans l'extrait de l'entretien, Julian Palacios* utilise le terme « virtuel » pour désigner un processus de défamiliarisation des lieux et des espaces par un trucage de mise en scène et de lumière. La « virtualisation » semble référer au fait de baigner la scène d'une impression onirique, mais aussi de donner aux lieux un caractère flottant, comme s'ils étaient détachés du sol. La lumière constitue donc un outil de composition de l'image, de l'espace et de la scène. Dans la scène de *Promesa** qui s'inspire de *Sur*, l'effet est similaire : il y a une sélection de l'espace représenté par l'effet de lumière **[fig 16]**. Néanmoins, si ce procédé est inspiré du cinéma, il s'agit là de deux processus très différents, non seulement dans la conception de l'image mais aussi dans la dynamique générale : dans le film, il s'agit d'une isolation progressive, d'une suppression du contexte (dynamique de suppression), alors que dans le jeu vidéo, il s'agit d'un choix de composition et de représentation. L'isolement du contexte se fait car on ne représente qu'un morceau spécifique choisi (dynamique de sélection, non par suppression mais par limitation des ajouts). L'espace est conçu en même temps que l'éclairage choisi pour cet espace, et les deux peuvent se répondre.

Cette dynamique de sélection est également bien exprimée par Vincent dans la description de son projet « Genius Loci »* :

> « l'idée, en photogrammétrie, c'est de capturer UNE lumière dans le lieu, particulière aussi, parce que, l'idée c'est qu'il y a des périodes, il y a des moments de la journée – c'est pas les mêmes moments de la journée dans les lieux. »[431]

Dans l'ensemble de l'entretien, Vincent Levy* témoigne d'une sensibilité à la question de la lumière, avec notamment une description du traitement de la lumière dans le projet *Brick House* à Londres, de l'agence Caruso St John Architects. En parlant de la représentation vidéoludique qu'il envisage entre autres pour ce bâtiment, il met l'emphase sur le choix d'*une* lumière

430. « Une des choses qu'il fait pour une grande partie du film, c'est de tourner beaucoup de plans la nuit avec un grand projecteur qui sépare l'endroit du reste. Donc tu as comme une image qui émerge du vide, parce qu'on […] ne peut pas voir le contexte. Quand j'ai vu ce film, j'ai senti, je ne sais pas, c'était quelque chose qui donnait l'impression… C'est comme une manière d'utiliser des espaces réels, mais en les rendant *virtuels*. » Entretien avec Julián Palacios, 10/03/2021.

431. Entretien avec Vincent Levy, 24/02/2021.

spécifique, une ambiance lumineuse particulière associée à une temporalité choisie – lumière à la fois captée par le dispositif technique envisagé pour la représentation (la photogrammétrie) et pressentie pour la conception de cet espace en image vidéoludique. Le dispositif photogrammétrique, qui pourrait de ce fait être vu comme une contrainte, constitue surtout un choix en accord avec sa compréhension de l'image vidéoludique. À chaque lieu est donc associé un moment de la journée, assimilé à une lumière choisie pour ce lieu, qui correspond comme il le présente à « la lumière qui produit les effets plus intéressants pour le mur en question[432] ». Si certains éléments de la conception architecturale, ainsi qu'une réflexion similaire autour de l'espace et de la lumière peuvent être identifiés, ils prennent cependant une forme légèrement détournée.

Au-delà de la recherche de reproduction d'une lumière et de son effet, la conception lumineuse peut être l'occasion d'expérimentations qui modifient le rapport entre lumière et spatialité, comme c'est le cas dans le travail de Gaël Bourhis* avec *Kristallijn** (2020). Dans ce jeu s'inspirant d'installations artistiques, figure d'une part un travail sur le néon – qui s'exprime de manière similaire dans les jeux de Moshe Linke* – d'autre part une expérimentation avec la lumière stroboscopique. La caractéristique de la lumière stroboscopique comme constituée de flashs lumineux dispensés à intervalles réguliers y est associée avec la technique du *cut* dans l'image cinématographique. Ainsi, le noir entre les flashs lumineux est l'occasion d'un *cut* dans le mouvement, jouant avec la (dis)continuité de l'image vidéoludique. La lumière change donc de fonction, passant de dispositif de mise en scène et d'éclairage à initiatrice d'un mouvement. Chaque flash lumineux révèle en effet la modification de l'image vidéoludique. Si au départ le jeu se concentre sur les mouvements d'un·e danseur·euse **[vid 13, 14]**, le *cut* affecte par la suite les mouvements du personnage incarné par le joueur ou la joueuse dans l'image vidéoludique **[vid 15]**. Le déplacement s'en retrouve saccadé, au rythme des flashs lumineux, et pourtant toujours continu. Ce travail témoigne de l'ambiguïté de cette image, avec laquelle il est possible de jouer à la fois sur son caractère spatial et son caractère d'image à partir de manipulations de la lumière.

Enfin, la lumière est un élément qui peut être utilisé par le *game design* et le *level design*. L'éclairage peut en effet faire partie intégrante du gameplay, comme c'est le cas par exemple dans *NaissanceE*, où le déplacement de sources lumineuses va révéler ou dissimuler des plateformes sur lesquelles il est possible de marcher. L'architecture y est donc en constante évolution

432. Entretien avec Vincent Levy, 24/02/2021.

selon les zones qui sont éclairées et celles qui restent dans la pénombre. Le travail de la lumière dans *NaissanceE* est autant dirigé vers la mise en scène de ses architectures surdimensionnées que vers l'orientation des joueur·euse·s dans ces espaces. De manière plus générale, la mise en lumière fonctionne également à la manière d'un élément de communication et de *level design*, puisqu'elle est utilisée par les développeur·euse·s afin de faciliter la compréhension de l'organisation d'un espace vidéoludique, notamment en focalisant l'éclairage sur des éléments importants du lieu parcouru comme une zone où va se dérouler une action spécifique ou bien simplement la porte représentant la suite du chemin à emprunter. Dans *NaissanceE,* cette fonction de la lumière est poussée à son paroxysme, puisque certains passages sont presque entièrement plongés dans le noir, ne laissant que quelques sources lumineuses ponctuelles pour permettre l'orientation dans cet espace labyrinthique. Le déplacement de sources lumineuses crée alors à la fois des jeux de lumière cinétiques sur les volumes architecturaux et des moyens de se repérer. Nous reviendrons sur cette fonction dans une prochaine partie dédiée plus spécifiquement au *level design*.

À la différence de l'approche architecturale de la lumière naturelle, la lumière vidéoludique est donc un paramètre très contrôlé, au sens où elle est pensée et conçue dans une optique spécifique, pour la création d'une expérience. Cette approche est également liée à la temporalité des espaces vidéoludiques, qui sont notamment, au sein de notre corpus, figés dans une période précise de la journée. Le soleil de *The Witness** est immobile, ce qui donne aux bâtiments toujours le même aspect et la même ombre, mais permet aussi d'intégrer des puzzles environnementaux utilisant l'ombre et la lumière. Aussi, il s'agit moins d'une approche simulationniste de la lumière que d'une approche similaire à la création lumière de théâtre ou de cinéma, soit une approche créative qui peut aussi prendre appui sur des éléments spécifiques à l'image vidéoludique. Cette absence de contraintes représentées par la lumière a aussi des conséquences sur l'architecture des bâtiments en eux-même, notamment au niveau des ouvertures. Dans *South of the Circle**, les ouvertures ont une fonction uniquement décorative et ne permettent pas de voir à travers. La lumière qui en émane est souvent très scénarisée et dramatique pour mettre en valeur certains. Ainsi, le lien entre l'intérieur et l'extérieur est pratiquement inexistant. Cette impossibilité d'établir un rapport intérieur/extérieur autre qu'une opposition stricte (un tout intérieur et un tout extérieur) est très récurrente dans les espaces vidéoludiques. S'il s'agit aussi d'une manière de répondre à des complexités techniques liées à la modélisation du vitrage et de la lumière, cela a donc un impact sur la conception des architectures vidéoludiques. À l'inverse,

*The Witness** présente une continuité entre intérieur et extérieur, au travers de bâtiments sans vitrages ou de structures déconstruites. Cette continuité peut être rapprochée du travail conjoint des paysagistes et des architectes, montrant des éléments pensés ensemble et non de manière distincte. L'absence de vitrage en réponse à la difficulté technique constitue également un premier indice du traitement des matériaux dans l'architecture vidéoludique.

Matérialité : « ok, this is what brick looks like »

C'est en ce qui concerne la matérialité que la distinction habituelle entre *level design* et design des environnements s'exprime particulièrement. Les *level designers* vont proposer une organisation de l'espace à travers une volumétrie simple, une répartition des masses et des volumes ainsi qu'un cheminement, que les artistes 3D vont venir habiller par une modélisation plus précise, des textures et des éléments décoratifs. Ce processus fait l'objet d'allers et retours ainsi que d'itérations entre ces deux pôles de conception, mais reste organisé autour de cette distinction. En conséquence, se met en place une tendance à décorréler la conception volumétrique de questions de matérialités, rejouant ainsi quelques discussions théoriques classiques autour de l'architecture. La matérialité dans le jeu vidéo est en effet principalement réfléchie sous l'angle de la texture, et plus précisément de la surface à texturer. La texture doit être évocatrice et suggérer le matériau tout en reproduisant une série de ses propriétés – comme par exemple la capacité à réfléchir la lumière. Toutefois, la texture est dépendante de la direction artistique choisie, puisque cette dernière n'est pas toujours pensée dans une perspective « hyperréaliste », et il y aura selon les choix graphiques une expression de la matérialité plus ou moins abstraite. Dans *Sable**, par exemple, la direction artistique s'inspirant de la bande dessinée et notamment des dessins de Moebius, les volumes sont représentés par des aplats de couleurs délimités au trait noir. Le « sense of materiality[433] », selon la formule de Gregorios Kythreotis*, est donc suggérée par la couleur ainsi que quelques détails au trait fin noir, dessiné préalablement par l'enquêté. Un travail important a été effectué sur le tracé de la ligne, sa dureté ou son aspect plus flou en fonction des matériaux représentés. La représentation d'une matérialité implique ainsi un ensemble de choix liés à la direction artistique, qui sont définis en amont ou au fur et à mesure. C'est ce que décrit notamment Luke Whittaker* à propos du processus de conception de *Lumino City** :

> « I had to make decisions with *Lumino City* about what materials would kind of feel like and look like. So, a lot of thought went into what does grass look like: how warm do you want it to go, how fuzzy, how gelatinous could so-

433. « impression de matérialité » Entretien avec Gregorios Kythreotis, 09/12/21.

> mething be... So, it was developing a style and then a kind of material style as well. […] And for example, fuzziness never really comes into it, like grass, we ended up making with paper that is slightly rough, and then using water and green paint to get some of the… you get a little hint of texture, which is enough, but it's basically a flat thing. So, there were all those decisions to be made about materials, all throughout the whole thing, and we created a mood board of material. So, we had something stuck to the wall, which said: "ok, this is what brick looks like", "this is what stone looks like" and each time there would be a different type of paper with a different type of paint on it. »[434]

Sont donc associés à chaque matériau des choix en termes de couleur et de textures de papier pour les exprimer, les suggérer. De ce point de vue, les matérialités fabriquées et traitées par la main humaines ne sont pas distinctes des matérialités de la roche ou du feuillage, par exemple. Mais plus encore, cet extrait d'entretien met ici en avant une réflexion sur la qualité et les caractéristiques tactiles du matériau. *Lumino City** a eu certes un processus de conception très différent des autres jeux que nous analysons, puisque ses environnements ont été réalisés en maquette papier, puis filmés et animés grâce à des techniques de stop-motion. Le caractère tactile a donc ici un sens plus concret au sens où les environnements sont « fait-main », mais c'est d'ailleurs précisément sur cet aspect que l'architecte qui a participé au projet, Catrina Stewart, a travaillé. Elle a apporté un savoir-faire en termes de construction de maquette et de représentation des matériaux[435]. Cette approche « fait-main » tient également à cœur à Luke Whittaker*, artiste de formation, une approche qu'il a cherché à conserver y compris dans son jeu suivant, *South of the Circle**, modélisé en 3D. La direction artistique est cette fois-ci inspirée de la technique de la sérigraphie, tachant d'en reproduire les effets dans une image vidéoludique : gestion de la couleur et de la lumière, grain appliqué sur les textures, etc. Dans les travaux de Luke Whittaker* et de Gregorios Kythreotis* s'expriment alors une attention au dessin, au « fait-main » et au tracé à la main, qui se traduit par une attention à la matérialité en termes d'illustration. À travers ces différents exemples,

---

434. « Avec *Lumino City,* j'ai dû prendre des décisions concernant la sensation et l'aspect des matériaux. Donc j'ai passé beaucoup de temps à réfléchir à l'aspect de l'herbe: à quel point tu veux qu'il soit chaud, duveteux, gélatineux… Il s'agissait de développer un style et une sorte de style de matériau également. […] Par exemple, le caractère duveteux n'est jamais vraiment rentré en ligne de compte, comme pour l'herbe, que nous avons fini par réaliser avec un papier légèrement rugueux, et ensuite en utilisant de l'eau et de la peinture pour obtenir… tu donnes juste un petit indice de la texture, ce qui est suffisant, mais c'est essentiellement une chose plate. Ainsi, nous devions prendre toutes ces décisions concernant les matériaux, durant l'ensemble du projet, et nous avons créé un *mood board* des matériaux. On avait donc quelque chose de collé au mur, qui disait: "ok, voilà a quoi ressemble la brique", "c'est à cela que ressemble la pierre", et à chaque fois il y avait un type de papier différent avec un type de peinture différent. » Entretien avec Luke Whittaker, 24/03/2022.

435. La réutilisation du savoir-faire d'un.e architecte concernant la confection de maquettes n'est pas unique à *Lumino City**. *Papetura*, développé par le studio Petums (Tomasz Ostafin) et publié en 2021, a également été conçu par une personne avec une formation architecture. Il a été réalisé avec une technique similaire associant maquette en papier et animation numérique.

les matérialités apparaissent ainsi comme pensées en premier lieu en termes de représentation et d'illustration, associées à la direction artistique, plutôt qu'en termes architecturaux. Cela renforce la compréhension du volume comme un assemblage de surfaces texturées, et non comme un plein.

Cette condition de la matérialité vidéoludique donne alors des expressions et des réinterprétations assez diverses. Dans *Sable**, le rapport particulier entre image et espace, ou plus précisément entre image, représentation et volume, s'exprime dans l'ambiguïté de son aspect « dessin » en 2D qui se révèle par le déplacement de la caméra être un volume, ou bien un dessin qui s'ouvre à la tridimensionnalité, à la profondeur. Ce travail sur la texture par le dessin est complété par un travail sur le son, qui suggère également la matérialité au travers du bruit des pas sur les différents types de sol traversés par le personnage joué :

> « I think that was a challenge, giving a sense of materiality. A lot of that comes true with the hand drawn textures, the mesh work, but also sound effects were a big part of giving things a sense of materiality. It has a crunching sound on the sand, you know? It looks very flat in a visual representation, but it refers, if you add a crunch, then it feels a lot more like sand. Or if you add an echoing effect, stone, cavern, then it feels like a space. And, yeah, that was really important, I think, some effects to convey architectural material quality. »[436]

Ces sons – plus métalliques dans les vaisseaux, plus de l'ordre du craquement pour le désert – apportent selon Gregorios Kythreotis* une qualité architecturale au matériau représenté. Cette qualité architecturale s'exprime notamment par la spatialisation du son et sa réverbération, plus ou moins étouffée, donnant des indices sur les dimensions des espaces et les caractéristiques des matières le composant. Le caractère multimédia de l'image vidéoludique implique ainsi une réflexion sur la matérialité à partir de l'image et du son, mais laisse de côté sa dimension architecturale, qui n'est qu'assez peu mentionnée ou réfléchie.

Pour *Bokida*,* Vincent Levy*, qui porte du fait de sa formation un regard plus architectural sur la matière, souhaitait pourtant se concentrer sur la représentation de bâtiments en pierre– nous l'avons déjà mentionné plus haut. Toutefois, la direction artistique choisie – des aplats noir et blanc très contrastés, légèrement délimités au trait et des volumes suggérés par

436. « Je pense que ce fut un challenge, de donner une impression de matérialité. Tout ça est vrai pour les textures dessinées à la main, le travail de maillage, mais les bruitages ont aussi joué un rôle important pour donner aux choses un sentiment de matérialité. Il y a un son de craquement sur le sable, tu sais ? Il semble très plat au niveau de la représentation visuelle, mais il se réfère, si tu ajoutes un bruit de craquement, alors il donne beaucoup plus l'impression d'être du sable. Ou bien si tu ajoutes un effet d'écho, de la pierre, une caverne, et alors cela donne la sensation d'un espace. Et, oui, c'était très important, je pense, d'ajouter des effets pour transmettre une qualité matérielle architecturale. » Entretien avec Gregorios Kythreotis, 09/12/2021.

leur ombre propre – ne donnent aucun indice sur la matérialité. Si les épaisseurs des poteaux et des poutres prennent en effet de l'importance par le caractère épuré des volumes, l'uniformisation par la direction artistique en noir et blanc rend les matériaux équivoques et assez peu définis. Ceci étant dit, cette indistinction permet à l'inverse de laisser une plus large marge de manœuvre dans l'interprétation des matérialités et des bâtiments. L'exemple de *Bokida** exprime alors bien la tension entre une approche par l'image et la représentation d'une part, et une approche par la question de l'architecture d'autre part. Pour Moshe Linke*, cette tension est résolue dans le fait qu'il n'accorde que peu d'importance à la question de la matérialité et du détail, ou plutôt de sa compréhension en termes vidéoludiques, soit aux textures et aux éléments décoratifs. Dans *NaissanceE*, dont le travail de Moshe Linke* est très inspiré, il n'y a pas de notion de matérialité : les volumes sont représentés dans des tons gris favorisant les jeux d'ombres et de lumières, mais leurs surfaces sont lisses, évoquant à peine ce qui pourrait être assimilé à la rugosité d'un béton. Si les textures des jeux de Moshe Linke* suggèrent plus directement une matérialité de béton, celui-ci indique néanmoins préférer se concentrer sur la spatialité et le *level design* plutôt que sur le détail. Le détail est alors entendu ici plutôt en des termes d'illustration (la précision de la représentation) qu'en des termes architecturaux (comment c'est fait) et évoque la question de l'ornement. Il rejoue donc par son choix de représentation une approche moderne de l'architecture, appliquée à la distinction vidéoludique entre *level design* et design des environnements. Ce qui importe est le volume et l'expérience de circulation dans cet espace, plutôt que la représentation réaliste d'une matérialité.

Détails constructifs et questions structurelles

Le détail constructif, lié à la question de la construction et du construit, est en effet rarement pris en compte, au même titre que les questions de mises en œuvre et de structure. C'est ce que remarque également l'architecte ayant travaillé sur *The Witness**, Deanna Van Buren, dans un article de blog à destination des développeurs et développeuses de jeux vidéo :

> « Many games suffer from what I call the "cut and paste" look -- where buildings or materials are deployed without any rigor or understanding of their properties. »[437]

437. « Beaucoup de jeux souffrent de ce que j'appelle l'aspect "copié collé" -- où les bâtiments ou matériaux sont déployés sans aucune rigueur ni compréhension de leurs propriétés. » Van Buren Deanna, « Architecture in Video Games: Designing for Impact », *op. cit.*

Elle donne notamment pour exemple les espaces de *BioShock Infinite* (2K Games, 2013), dont les textures sont assemblées sous la forme d'un collage patchwork présentant parfois des situations invraisemblables. Dans son exemple, le tapis et le parquet semblent continuer sous le poteau en pierre apparaissant comme structurel. Ces incohérences structurelles – ici repérées par une personne formée à l'architecture – renforcent le caractère de « décor » des bâtiments représentés et donnent un effet « carton-pâte » à l'ensemble. Au contraire, les bâtiments conçus pour *The Witness** présentent une cohérence matériaux-structure et leur lisibilité structurelle indique qu'ils ont été réfléchis comme tel. Cela est visible notamment dans les structures métalliques et les charpentes bois qui sont correctement dimensionnées et agencées, mais aussi, dans une moindre mesure, dans les assemblages de pierre. *The Witness** est assez unique en ce sens par le travail qui a été effectué par Deanna Van Buren. Dans un article du blog de développement du jeu, le directeur artistique Luis Antonio témoigne ainsi des quelques ajustements suggérés par Deanna Van Buren pour améliorer l'impression de cohérence structurelle des éléments modélisés[438]. Ces ajustements concernent notamment l'ajout d'une poutre pour soutenir un escalier, la modification du calepinage de la pierre pour suggérer sa mise en œuvre, ou encore l'ajout de supports métalliques pour ancrer une structure bois dans un sol pavé **[fig 18]**. Il s'agit de modifications concernant des points de détails que l'on peut qualifier de détails constructifs, de problématiques structurelles et de détails de mise en œuvre. Afin de qualifier l'apport représentés par ces modifications, Luis Antonio utilise la formule : « it really makes the whole environment feel more grounded, adding a lot to the experience![439] ». La mention du terme « grounded », que l'on peut traduire ici par « ancré » ou « fondé », semble bien exprimer une nécessité de représenter un rapport au sol, un poids des éléments à travers la représentation de l'architecture.

De la même manière, la question constructive se retrouve dans le discours de David Fletcher* concernant la conception des architectures et paysages du jeu. Il corrobore les propos de Deanna Van Buren et de Luis Antonio, indiquant qu'ont été réfléchis des détails de maçonnerie et que des corrections étaient annotées sur les modélisations des développeur·euse·s

438. Antonio Luis, « Polishing the Architecture », blog de développement de *The Witness*, 2015, [http://the-witness.net/news/2015/06/polishing-the-architecture/].

439. « Cela donne vraiment la sensation que tout l'environnement est plus ancré, ce qui ajoute beaucoup à l'expérience ! » *Ibid*.



[fig 18] Images du processus de développement de *The Witness*, à gauche avant l'intervention des architectes, à droite après. Extraites de Antonio Luis, « Polishing the Architecture », blog de développement de *The Witness*, 2015.

mentionnant les modifications à apporter au niveau constructif[440]. David Fletcher* tient également tout au long du développement de l'environnement du jeu à donner une cohérence narrative à l'ensemble de l'île, réfléchissant sur la provenance des matériaux de construction utilisés pour les différents bâtiments et la manière dont les paysages vont être impactés. Par exemple, des indices d'une pratique de bûcheronnage et de collecte de rondins de bois sont laissées dans la forêt pour signifier la provenance du bois utilisé dans les constructions. De la même manière, une carrière de pierre est intégrée, et sa conception intègre en elle-même le récit de la manière dont chaque civilisation (définies en amont) a fait usage de la pierre. Enfin, pour le métal, il imagine afin de donner une cohérence à l'ensemble que s'est un jour échoué un navire au Nord de l'île, dont des morceaux de la coque ont ensuite été découpés pour être réutilisés dans les constructions. Ainsi, il accorde de l'importance au fait de laisser sur l'île des traces de l'exploitation de la matière, de la construction, de l'industrie et du travail humain. Il s'agit là d'une réflexion directement apportée par l'équipe des paysagistes, et à laquelle les équipes chargées du développement ne sont pas forcément sensibles.

En ce qui concerne les autres jeux que nous étudions, la question structurelle ne s'arrête, lorsqu'elle est réfléchie, qu'à la vraisemblance et à la « crédibilité[441] » des bâtiments représentés. Elle n'est pas en questions, encore moins centrale au processus de conception et considérée comme secondaire vis-à-vis de l'expérience visée. Le détail constructif est dans la même optique un impensé général dans l'ensemble des productions, et la notion de « détail » prend un sens différent dans les discours, devenant plus souvent détail apporté aux textures ou à la modélisation que détail de construction. C'est ce qu'exprime par exemple Gregorios Kythreotis* dans son entretien : il y a une tension entre le dessin, la texture et la modélisation qu'il doit résoudre, en prenant en compte la contrainte d'optimisation des performances d'affichage de l'image.

> « [W]hen you work in architecture, […] you can model as much detail as you want, as high detail as you want, and I, personally, I didn't do much like texture work, like it was all modelled. Whereas in videogame, you really need to optimize and you have to keep the performance in mind when

440. « Masonry… Correcting what they're doing, like they modelled this, you're like: "No, it needs to have a lintel. It needs to be steel." You know? Making notes over their models. » (« Maçonnerie… [Il fallait] corriger ce qu'ils faisaient, par exemple ils ont modélisé ça et tu dis : "Non, il faut un linteau. Il faut que ça soit en acier." Tu vois ? On mettait des annotations sur leurs modélisations. ») Entretien avec David Fletcher, 07/05/2022.

441. « believable », terme utilisé par Gregorios Kythreotis notamment dans son entretien, 09/12/2021.

> you're making stuff, so it has to be lower kind of resolution or you have to find creative solutions to solving that, or technical solutions I guess as well. »[442]

Le choix d'une représentation de la matérialité par une application de texture sur une surface – et donc parfois du caractère surfacique des volumes que nous avons mentionné au chapitre 2 – est ainsi également lié à la contrainte représentée par l'optimisation des performances, une contrainte technique et matérielle, qui correspond aussi aux contraintes liées au nombre restreint de personnes travaillant sur le jeu et aux contraintes de temps de production. D'autres font le choix de pas travailler la texture mais le volume, ce que l'on retrouve dans l'entretien de Moshe Linke*, complété par un travail sur ce que l'on pourrait qualifier de modénature. *Manifold Garden* (William Chyr, 2019) met particulièrement en avant cette approche de la modélisation, référant également à la conception de l'ornement chez Franck Lloyd Wright. La production de Moshe Linke*, inspiré également par le travail de cet architecte, peut aussi être comprise sous cet angle : une attention accordée aux volumes dans leurs formes, leur masse et leur section **[voir carnet d'images]**.

Enfin, le caractère surfacique des architectures vidéoludiques est assumé et détourné par Dhruv Jani* :

> « It [les matériaux, détails et textures] is definitely important, but I would not link it to my architectural background in a linear sort of way (I mean, architectural practice teases you to pay attention to materials, especially when you are constructing), partly because I have never worked on a project that has resulted in building something physically. I'm not very keen on things like joinery or texture of, or materiality of, you know, of products, or […] construction typology and so on. I've never been particularly fascinated by that aspect of it, outside of its theoretical consequences, and far more interested in sort of visual texture, and the flattening of materials. »[443]

---

442. « Quand tu travailles sur un projet d'architecture, […] tu peux modéliser autant de détails que tu veux, aussi précisément et finement que tu veux, et moi, personnellement, je ne travaillais pas trop les textures, tout était modélisé. Alors que dans le jeu vidéo, il faut vraiment optimiser et garder à l'esprit les performances lorsque tu crées des trucs, donc la résolution doit être la plus basse ou alors tu dois trouver des solutions créatives pour résoudre ça, ou des solutions techniques aussi, je suppose. » Entretien avec Gregorios Kythreotis, 09/12/2021.

443. « C'est [les matériaux, détails et textures] certainement important, mais je ne le relierais pas à ma formation en architecture de manière linéaire (je veux dire, la pratique de l'architecture t'incite à porter attention aux matériaux, particulièrement lors de la construction), en partie parce que je n'ai jamais travaillé sur un projet qui s'est traduit par une construction physique. Je ne suis pas un grand amateur de choses comme la menuiserie ou les textures, ou la matérialité, tu sais, des produits, ou […] les typologies de construction, etc. Je n'ai jamais été particulièrement fasciné par cet aspect, en dehors de ses conséquences théoriques, et bien plus intéressé par une sorte de texture visuelle, et l'aplatissement des matériaux. » Entretien avec Dhruv Jani, 14/04/2023.

Aussi, bien qu'il reconnaisse l'apport de sa formation en architecture sur l'attention à la matérialité, l'image vidéoludique est pour lui une manière différente d'explorer cette question de la matière. Le caractère plan des surfaces des volumes vidéoludiques est traité tel quel, presque comme une surface textile. Aussi, il travaille le mur comme une surface d'affichage, le considérant par la question de l'enveloppe mais aussi référant à son caractère de support d'image. Ainsi, le mur ou la surface est l'objet d'un collage d'images ou d'une répétition de motifs. *A Museum of Dubious Splendors** (2018) représente particulièrement cette idée par l'utilisation tout au long du jeu de papiers peints aux motifs variés **[voir carnet d'images]**. Il y a derrière ce travail une volonté de composer directement avec l'image vidéoludique, ses limitations et, finalement, sa matérialité. C'est ce que remarque également Gareth Damian Martin*, dans un article dédié à la nouvelle édition du jeu *Dear Esther* (*Landmark Edition*, The Chinese Room, 2016). Parcourant le jeu, iel s'intéresse alors aux détails et aux textures du paysage, y compris dans leurs défauts. Cette matérialité vidéoludique qu'iel révèle permet selon son interprétation d'apporter à la narration du jeu :

> « I started to think of the textures, the distortions, the limits of the engine as analogous to the character's limited imagination. As if this dead, digital island was an object brought to life by a mind in mourning. I found significance in the pixelated corpse of a seabird, in the trash jammed into a sand texture, in the constant reminders of the limits of this island. Might the game's secrets be hidden in the way one polygonal plane joins another? In the flat detailing on a supposedly natural surface, that reveals itself to be entirely digital? That might sound absurd, and yet I suspect there is more truth to it than we imagine. Games are objects, and their material makeup matters. »[444]

Ainsi, iel désigne la possibilité d'une signification associée à la matérialité vidéoludique en elle-même et les choix qui sont faits pour la préserver ou non, dans le cadre d'une réédition. Cette signification est dans cette analyse attachée au récit des évènements dans le jeu – la difficulté d'un deuil. Cependant, la matérialité peut être signifiante à un autre niveau, mentionné par Dhruv Jani* dans son entretien. Celui-ci est en effet aussi particulièrement conscient du lien entre expression de la matérialité et question du travail humain nécessaire à cette expression :

444. « J'ai commencé à penser les textures, les distorsions et les limites du moteur comme analogues à l'imagination limitée du personnage. Comme si cette île numérique et morte était un objet ramené à la vie par un esprit en deuil. J'ai trouvé du sens dans le cadavre pixelisé d'un oiseau marin, dans les déchets coincés dans une texture de sable, dans les rappels constants des limites de cette île. Les secrets du jeu pourraient-ils être dissimulés dans la manière dont un plan polygonal se joint à un autre ? Dans les détails plats d'une surface supposément naturelle, qui se révèle être entièrement numérique ? Cela pourrait paraître absurde, et pourtant je soupçonne qu'il y a là plus de vérité que nous ne l'imaginions. Les jeux vidéo sont des objets, et leur matérialité compte. » Martin Gareth Damian, « Dear Esther: Landmark Edition is a delicate, embalmed object », *Killscreen*, 2016, 30/09/2016, n. p., [https://killscreen.com/previously/articles/dear-esther-landmark-edition-delicate-embalmed-object/].

> « [V]ideogame spaces have to, to a certain extent, mimic spaces that you are traditionally familiar with. And spaces that you're familiar with, as you move through them, give you a re-simulation of the labour that has gone into constructing them. […] Say you have the works of insane staircases going to nowhere, [petit rire], it is a profoundly silly object, which is making fun of the labour that it took to build them and the labour that it would take somebody who had no choice but to climb staircases, as part of their livelihood. And yeah, you can do it for pleasure, right, which is the very capitalist kind of pleasure that I, you know, take offense to. So, videogame spaces, even though they are not bound by the same rules, the same logics of real world spaces, nonetheless re-simulate the sensation of labour that might have gone into building them. And I try to see if I can, often not successfully, but at least attempt to re-simulate in the pastiche and colours and the textures that is on display, sensitivity of craft that might have gone into the creation of that space, rather than Capital-fuelled labour. »[445]

En effet, le détail de mise en œuvre est étroitement lié au travail de l'artisan et à l'intervention de l'humain. Dans *The architecture of neoliberalism*, Douglas Spencer indique en ce sens que le travail associé à la construction de l'architecture tend à être effacé dans certaines constructions contemporaines, citant notamment les travaux de Zaha Hadid :

> « Today's architectural phantasmagoria is similarly invested in the 'occultation of production'. The work of building is of no concern to architecture because the real work of architecture, as a commodity, is to positively express the abstract structures and concept of neoliberal capitalism while mystifying its actual conditions of production. […] The real material conditions of architectural construction are most forcibly occulted where architectural form most emphatically affirms its autogenic power. »[446]

---

445. « Les jeux vidéo doivent, dans une certaine mesure, imiter des espaces traditionnellement familiers. Et les espaces qui te sont familiers, lorsque tu t'y déplaces, te donnent une re-simulation du travail qui a été nécessaire pour les construire. […] Par exemple, des escaliers insensés qui ne mènent nulle part [petit rire], il s'agit d'un objet profondément ridicule, qui se moque du travail qu'il a fallu pour les construire, et du travail qu'il faudrait à une personne qui n'aurait pas le choix de gravir des escaliers, comme gagne-pain. Et oui, on peut le faire pour le plaisir, d'accord, ce qui correspond exactement au type de plaisir capitaliste que je réprouve. Donc, les espaces vidéoludiques, même s'ils ne sont pas tenus par les mêmes règles, les mêmes logiques que les espaces du monde réel, re-simulent néanmoins la sensation du travail qui aurait pu être nécessaire pour les construire. Et j'essaye de voir si je peux, souvent avec peu de succès, mais au moins essayer de re-simuler dans le pastiche, les couleurs et les textures affichées, une sensibilité de l'artisanat qui aurait pu être employée dans la création de cet espace, plutôt qu'un travail alimenté par le Capital. » Entretien avec Dhruv Jani, 14/04/2023.

446. « La fantasmagorie architecturale d'aujourd'hui est investie de manière similaire dans 'l'occultation de la production'. Le travail de construction ne concerne pas l'architecture parce que le véritable travail de l'architecture, en tant que marchandise, est d'exprimer positivement les structures abstraites et le concept du capitalisme néolibéral tout en mystifiant ses conditions réelles de production. […] Les conditions matérielles réelles de la construction architecturale sont le plus vigoureusement occultées là où la forme architecturale affirme avec le plus d'emphase son pouvoir autogène. » Spencer Douglas, *The architecture of neoliberalism: how contemporary architecture became an instrument of control and compliance*, Bloomsbury Academic, New York, 2017, p.74.

Cette analyse est produite principalement à propos d'une architecture concentrée sur la forme et en lien étroit avec une conception par l'outil numérique et la modélisation, que nous avons décrite dans la première partie de cette thèse. Dans le cas de l'image vidéoludique, il y a donc une tendance vers une substitution du travail de la matière par le travail de l'image et du dessin. L'analyse d'une occultation de la production peut en effet s'appliquer aux architectures vidéoludiques, puisque la question du détail ou de la construction n'est pas en jeu dans la représentation. Il y a même régulièrement une dissociation qui s'effectue entre la représentation et la possibilité de sa construction – ce que pourraient recouvrer les idées de crédibilité ou de vraisemblance lorsqu'il est cherché à diminuer cette dissociation. Aussi, une part de la production vidéoludique pourrait être décrite comme réitérant une focalisation sur la forme et la spatialité au détriment de l'expression d'un travail de la main humaine.

Dans le même temps, il y a un transfert de la question de la construction de l'architecture vers la question de la construction de l'image vidéoludique de cette architecture – deux questions qui finissent par se superposer. Si Dhruv Jani* souhaite remettre en avant un travail évoquant l'artisanat plutôt qu'une industrialisation, il le fait à la fois dans ses choix graphiques et dans son processus même. Bien que non directement théorisé dans leur discours, c'est une approche sous-jacente aux travaux de Luke Whittaker* ou de Gregorios Kythreotis*, qui souhaitent remettre en avant le travail de la main, mais cette fois-ci pour la création de l'image. Le travail de la conception de l'image est en effet, dans l'industrie vidéoludique, assujetti à des rapports d'exploitation et soumis à des injonctions de fluidité que l'on peut rapprocher de logiques néolibérales. Le jeu vidéo étant actuellement la plus grosse industrie culturelle, les équipes de développement dans les gros studios sont régulièrement mises sous pression dans l'objectif de publier le plus rapidement possible. Dans cette optique, les jeux issus de l'industrie AAA sont également lancés dans une course à l'hyper-réalisme ou photoréalisme, demandant un travail de l'image très conséquent. Hugo Montembeault montre notamment dans un article que le bug ou le *glitch*, moment de défaillance dans l'image vidéoludique AAA et sa fluidité hyper-réaliste, est aussi un moment de réalisation du travail de conception et de construction de l'image[447]. Le *glitch* est un phénomène au cours duquel des problèmes de conception du jeu surgissent à l'écran à travers la déformation de l'image ou du son, ou encore le comportement décalé d'un personnage à l'écran. Étudiant plus précisément le lancement difficile de *Cyberpunk 2077*

447. Montembeault Hugo, « Sur les traces de la culture matérielle du glitch », *Nouveaux cahiers de Marge*, nº 9, 2025, [https//doi.org/10.35562/marge.1064].

(CD Projekt RED, 2020), Montembeault montre que, dans le cadre où les employés du studio ont mis en avant les conditions de travail difficiles pour justifier les problèmes du jeu, « le glitch peut être interprété comme la trace des conditions de sa production même, faisant dès lors émerger dans l'expérience les processus matériels, économiques et politiques qui présupposent son existence[448] ».

Si le *glitch* représente le moment de l'interruption de la fluidité de l'image et donc la mise à jour du travail humain derrière celle-ci, ce dont témoigne le travail et le discours de Dhruv Jani* est une volonté de s'éloigner de ces logiques de conception délétères. Dans la perspective décoloniale de cet enquêté, ce choix s'oppose également à la matérialité du béton et au mouvement moderne. En effet, il critique et rejette la focalisation de sa formation en architecture sur ce courant et les grandes figures associées (notamment Le Corbusier et Luis Kahn, qui ont construit en Inde). Ce positionnement permet de préciser son approche et sa compréhension du détail comparée à celle de Moshe Linke*, par exemple, qui s'inscrit bien plus dans la tradition moderniste et brutaliste – nous y reviendrons également dans le chapitre 6. De fait, si le célèbre ouvrage *Ornement et crime* d'Adolf Loos (1908) constituait un moyen de défendre le travail des ouvriers en considérant l'ornement comme une surcharge superflue de travail – supprimer l'ornement était donc un moyen de libérer du temps de travail pour le loisir – cette approche de l'ornement était aussi ancrée dans une compréhension raciste, sexiste et coloniale du travail artisanal[449]. Il s'agit alors pour Dhruv Jani* d'une tentative de remettre dans l'image vidéoludique à la fois le travail d'artisanat qui peut être au centre de la construction d'architecture et le travail manuel qui se cache derrière la production de l'image vidéoludique, malgré le rôle joué par la machine.

En guise de synthèse, si la lumière peut constituer un paramètre important dans la conception des espaces vidéoludiques, elle n'est que peu pensée ou reliée à une conception architecturale. Elle se rapproche plutôt d'une conception cinématographique ou plus généralement scénographique, soit mettant en scène les éléments architecturaux – nous reviendrons sur la question de la scénographie dans une prochaine section. Elle est utilisée également pour hiérarchiser l'image et l'espace vidéoludiques, en mettant en valeur des zones ou des objets importants, afin de permettre aux joueur·euse·s de se repérer et se diriger plus facilement. De la même

448. *Ibid.*, p.4.

449. Voir notamment : King Emily, « What is it with Ornament and Crime ? », in Duncan Tomlin et Margaret-Anne Logan (dir.), *The Clamor of Ornament: Exchange, Power, and Joy from the Fifteenth Century to the Present*, The Drawing Center, coll. « Drawing Papers », 2022, p.98-115.

manière, si la matérialité est une question qui se pose dans la conception de jeu vidéo et qu'elle est traitée de façons diverses, elle est plutôt associée à l'image et au dessin qu'à l'architecture, témoignant du caractère surfacique des volumes dans le jeu vidéo. Parfois détourné, parfois assumé, les concepteur·rice·s jouent et expérimentent aussi avec ce caractère surfacique afin de tout de même donner une « impression de matérialité », qui n'équivaut pas forcément à un travail photoréaliste et porte parfois une dimension critique. Enfin, *The Witness** se révèle être de nouveau un processus exceptionnel et à rebours des pratiques de conception habituelles en accordant une importance à la cohérence structurelle et aux détails, défendant de ce point de vue les compétences spécifiques des architectes. Ces compétences spécifiques semblent également mobilisées selon les discours dans la pratique du *level design*, que nous allons analyser à présent.

3.4 Le level design ou l'importance accordée à la circulation

Les différents points d'entrée sur la question de la conception des espaces vidéoludiques auront fait ainsi apparaître l'importance de se pencher sur la notion de *level design*. Nous avons mis en avant rapidement la différenciation faite dans la production de jeux vidéo entre *level design* et design des environnements, mais il nous faut décrire plus en détails ce qui correspond au travail de *level design*.

Éléments historiques et définition

Dans l'histoire de la conception de jeu vidéo, la pratique de *level design* considérée comme telle apparaît relativement tard, et prend de plus en plus d'importance au fur et à mesure que le processus de conception de jeux vidéo se précise. Il se transforme également avec l'évolution des pratiques et des logiciels, l'agrandissement des studios de développement et la spécialisation des concepteur·rice·s. Plus précisément, dans un premier temps, le *level design* n'est pas désigné comme une pratique en elle-même, étant plutôt intégré aux tâches des *game designers* ou des programmeur·euse·s. Cette pratique apparaît de manière plus distincte au début des années 1990 avec le développement des moteurs de jeu[450] 3D et la popularisation de jeux *FPS*[451] tels que *Wolfenstein 3D* (1992), *Doom* (1993) et *Quake* (1996). Il semble en effet exister un biais associant plus largement au départ la pratique du *level design* à ce genre vidéoludique, pratique restant encore aujourd'hui liée à la conception de jeux vidéo en vue à la première ou à la troisième personne[452] – bien que sa compréhension se soit largement élargie et ne cesse d'être redéfinie. L'article de l'ouvrage collectif en ligne *The Level Design Book* dédié

450. En anglais *game engine* : logiciels permettant de créer des jeux vidéo en assemblant différents éléments (*assets*, sons, programmation).

451. Jeux de tir en vue à la première personne.

452. C'est en tout cas ce qui ressort de l'analyse des différents manuels de *level design*, sur lesquels nous avons basé une partie de ce chapitre :
Le chapitre « Level Design » de Saltzman Marc, *Game design : secrets of the Sages*, 1re éd., Brady Games, Indianapolis, 1999 ; Feil John et Scattergood Marc, *Beginning game level design*, 1re éd., Thomson Course Technology, Boston, MA, 2005 ; Kremers Rudolf, *Level Design: Concept, Theory, and Practice*, CRC Press, 2009 ; Totten Christopher W. (dir.), *Level design: processes and experiences*, CRC Press, Boca Raton, 2017 ; Schell Jesse, *The art of game design: a book of lenses*, 3e éd., Taylor & Francis, Boca Raton, 2019 ; Totten Christopher W., *An architectural Approach to Level Design: 2nd edition*, 2e éd., A K Peters/CRC Press, Boca Raton, 2019 ; Salmond Michael, *Video Game Level Design*, Bloomsbury Academic, 2021 et *The Level Design Book* [https://book.leveldesignbook.com/]. Une histoire plus approfondie du *level design* mériterait cependant d'être faite, mais cela est en dehors du cadre de cette thèse.

à l'histoire du *level design*[453] argumente également pour une prise en compte, dans l'histoire de la définition du terme, des communautés de *modders,* ces personnes qui créaient en amateur des niveaux pour des jeux existants. C'est à cette époque en effet que le *level design* prend de plus en plus d'importance dans le développement de jeux vidéo : *The Level Design Book* met en avant l'idée d'un « âge d'or » du *level design* entre les années 1993 et 2002, observant une reconnaissance de la pratique et une considération de celle-ci comme axe central de la production vidéoludique. Ce caractère central du *level design* peut être rapproché à cette époque du fonctionnement même des moteurs de jeux comme synthèse de l'ensemble des éléments conçus pour le jeu (code, *assets* graphiques, son, etc.) et ainsi de la responsabilité incombant aux *level designer* d'assembler ces différents éléments dans le logiciel d'édition de niveau. Celleux-ci étaient alors assimilé·e·s à des directeur·rice·s créatif·ve·s en ce qu'iels pouvaient prétendre effectuer des choix concernant les contenus à intégrer ou non à la production définitive.

La compréhension du *level design* présentée par les manuels de *level design* semble donc principalement héritée de cette histoire. Il y est souvent décrit de cette manière : « level design is applied game design[454] », au sens où il rend concret les règles du jeu. En effet, si le *game design* définit le *gameplay*, les mécaniques de jeu ou règles du jeu, le *level design* intervient pour donner à ces mécaniques de jeu une dimension tangible en leur donnant forme dans des situations. Est utilisée également à de nombreuses reprises pour le désigner la formule « where the rubber hits the road[455] », très ancrée dans la compréhension du *level design* dans les années 1990. Selon la compréhension de l'époque concevant le *level design* comme la pratique de synthèse de tous les éléments conçus dans le logiciel de création de jeux, il désigne ainsi le moment crucial permettant de s'assurer du fonctionnement – ou non – du jeu et de sa cohérence. Cette formule décrit ainsi un instant de mise à l'épreuve du concept du jeu imaginé en amont autant que de l'assemblage des différents éléments. Elle fait alors directement référence à une conception industrielle et technique du jeu vidéo, orienté produit : il s'agit avant tout de considérer le jeu vidéo comme un objet technique qui doit fonctionner, au sens premier du terme, de la même manière que l'objet technique représenté par l'automobile doit fonctionner « lorsque le pneu

453. s. a., « History of the level designer », *The Level Design Book* [https://book.leveldesignbook.com/culture/history-level-designer], 2022, consulté le 19 novembre 2024.

454. « le *level design* est un game design appliqué » Kremers Rudolf, *Level Design: Concept, Theory, and Practice*, CRC Press, 2009, p.18.

455. Repris dans différents manuels de *level design*, cette phrase aurait été prononcée par le CEO d'id Software, Jay Wilbur, dans les années 1990. Propos rapportés par Marc Saltzman dans son ouvrage *Game design : secrets of the Sages*, 1re éd., Brady Games, Indianapolis, 1999.

touche la route ». L'un de nos enquêté·e·s fait par ailleurs une remarque en ce sens en rapprochant l'architecture et le jeu vidéo comme deux « arts techniques » :

> « J'ai l'impression que l'architecture a cet aspect qui est assez similaire au jeu vidéo où c'est un peu un "art technique", entre guillemets, où t'as quand-même cette notion importante de, bah, l'art pur et dur, mais où la technique est vraiment très importante, parce que, contrairement à la peinture, […] si ton mur il casse, c'est intéressant peut-être, mais on va pas te le laisser, quoi. Va falloir que tu le remplaces, parce que c'est dangereux. Et dans le jeu vidéo, c'est "pareil", entre guillemets, c'est… bon il y a quand-même plus de libertés, s'il y a un bug, tu peux le laisser peut-être, mais s'il y a un truc qui casse, t'as tendance à avoir envie quand-même de le réparer, parce que tu vas pas vouloir que ton joueur puisse […] perdre le sens de ce qu'il doit faire. »[456]

Cette idée peut être rapprochée de l'expression décrivant le *level design* au sens où elle exprime la nécessité de créer une expérience *qui fonctionne*, qui correspond à ce qui avait été prévu par le développeur ou la développeuse et passe par la dimension technique de l'objet vidéoludique. Nous avons déjà discuté dans le chapitre 2 des rapports qu'entretient l'image vidéoludique à la technique et à l'industrie, ce qui est mis en avant ici est une conception dépendante à la fois de conditions techniques et d'exigence de résultat, de *fonctionnement*.

Par la suite cependant, l'évolution des processus de création de jeux vidéo et l'augmentation du *scope*[457] des productions vidéoludiques, notamment dans les gros studios de développement, impliquent un changement de statut du *level designer*. Celui-ci cesse d'assurer la tâche de la synthèse des différents éléments, tâche qui pouvait le rapprocher d'un rôle de directeur·rice créatif·ve, pour désigner une pratique plus précise. Le travail de création vidéoludique se répartit en effet de plus en plus en spécialités – du moins chez les AAA – et la pratique de *level design* ne représente plus qu'un aspect spécifique de celui-ci. Ce phénomène que l'on peut qualifier d'hyperspécialisation, pour suivre le terme employé dans *The Level Design Book*[458], a donné lieu à plusieurs interprétations du travail de *level design*, parfois focalisées uniquement sur l'aspect technique d'optimisation des niveaux et des performances, parfois sur la conception spatiale et la modélisation 3D. Aujourd'hui, le *level design* est donc pris dans ce phénomène d'hyperspécialisation, rendant sa définition parfois ambiguë car pouvant recouper

456. Entretien avec Franck Morgand, 04/04/2021.

457. Portée, périmètre, étendue ou ampleur de production des jeux, en termes de temps et de coût de production, de nombre de systèmes ou de mécaniques de jeu intégrés, de dimensions de l'espace de jeu ou du nombre de niveaux, etc.

458. « History of the level designer », *op. cit.*

un ensemble divers de pratiques. De plus, ces tâches parfois très diverses peuvent également être très différentes selon les jeux considérés, puisque le *level design* est dépendant du *game design* et en constitue une application. Dans ce cadre, nous considérons que le·a *level designer* est en charge à la fois de la conception spatiale et de la dimension technique de la production d'environnements de jeux vidéo, mais nous nous concentrons plus spécifiquement sur l'aspect le plus en lien avec la pratique de l'architecture et du paysage, soit la conception spatiale.

Cependant, si cette tendance à l'hyperspécialisation est très visible dans les grands studios, cela est beaucoup moins le cas considérant les plus petits studios et les indépendants. Les concepteur·rice·s que nous avons interrogé·e·s appartenant majoritairement à cette second catégorie, iels s'inscrivent ainsi dans une dynamique différente. Produisant leurs jeux seul·e·s ou accompagné·e·s de très petites équipes, iels n'accordent généralement pas de poste directement dédié au *level design*. Les tâches associées à cet aspect de la conception vidéoludique sont alors réparties en fonction des compétences de chacun. Ainsi, nous verrons que le *level design* concerne une partie plus ou moins importante des pratiques des enquêté·e·s, qu'iels considèrent également plus ou moins essentielle en fonction de ce qu'iels considèrent comme appartenant au domaine du *level design*. Toutefois, avant d'analyser ces interprétations, nous allons d'abord rentrer plus dans le détail de la manière dont le *level design* est conceptualisé comme pratique de conception spatiale dans les manuels de *level design* et recherches en *game studies*, et les manières dont elle peut être rapprochée de la pratique de conception de l'architecture. Nous traiterons dans un premier temps de la façon dont elle se constitue comme pratique formelle en définissant une approche de l'architecture, avant de nous pencher dans un second temps sur la focalisation du *level design* sur la circulation. Cela nous amènera également à une analyse de la réinterprétation de certains principes du mouvement moderne en architecture par le *level design*.

Comparaison avec la pratique de l'architecture : fonctionnalité et épure

Le dernier élément historique dont nous souhaitions discuter est la proposition dans *The Level Design Book* de considérer comme le point culminant de l'âge d'or du *level design* un concours non officiel de *level design*

organisé en 2001 sur l'éditeur de niveau de *Quake 3 Arena*[459] (id Software, 1999)[460] **[fig 19]**. Appelé « architecture geometry challenge », voici comment étaient présentées les règles de ce concours sur la page web dédiée :

> « The purpose of this challenge is to produce good Q3 architecture using a few simple textures. It appears that a certain amount of Q3 levels sometimes forget about architecture and tend to focus on the overuse of detailed textures, with often average results. »[461]

Le concours mettait ainsi l'accent sur la géométrie, et plus spécifiquement la forme des niveaux plutôt que son habillage par des textures. Il identifie en quelque sorte un besoin de penser le *level design* de manière différente ainsi que d'une structuration ou définition de la pratique. En ce sens, il représente la transition opérée dans la conception de jeux vidéo vers une compréhension du *level design* comme une conception d'abord spatiale et architecturale. *Les auteur*·rice·s du *Level Design Book* considèrent en effet cet évènement comme une étape importante de l'histoire du *level design* en ce qu'il permet de cristalliser une approche de la conception vidéoludique et de définir ce qui constitue la pratique du *level design*[462]. Ce faisant, il propose une comparaison qui nous semble permettre de mieux saisir ce qui est entendu comme « architectural » dans cette pratique du *level design*, et qui s'inscrit autant dans les discours des *level designers* d'alors qu'elle transparaît dans les discours des enquêtés aujourd'hui. Pour les auteur·rice·s du *Level Design Book*, cet évènement constitue une approche moderne de la pratique, ou encore ce qu'iels qualifient comme le courant moderniste du *level design*. Si une comparaison entre des pratiques s'inscrivant dans des contextes historiques aussi différents peut sembler un peu artificielle, celle-ci nous semble intéressante dans le cadre de cette recherche parce qu'elle émane directement des discours sur le *level design*, par les personnes en ayant une pratique. Tout d'abord, cette approche du *level design* semble signifier la constitution d'une discipline de conception de l'espace qui tente de se définir pour elle et par elle[463]. En ce sens, il y a avec la tentative de définition de ce qui constitue la discipline une tentative d'autonomie vis-à-vis

459. Raccourci en Q3 dans la citation ci-après, il s'agit d'un jeu de tir multijoueur en vue à la première personne faisant s'affronter des équipes dans des arènes.

460. « History of the level designer », *op. cit.*

461. Bouvier Nicolas (Nunuk), « Q3 geometry challenge », *Nunuk's fragopolis Q3maps*, 2001 [https://web.archive.org/web/20030402153827/http://www.planetquake.com/nunuk/q3geometrychallenge.htm], consulté le 19 juin 2025. Nicolas Bouvier, né en France et vivant aux États-Unis depuis 2005, se décrit dans les années 2000 sur son site comme un *game designer* et designer graphique. Sous le pseudonyme Sparth, il a travaillé comme *concept artist* et directeur artistique pour Ubisoft et 343 Industries.

462. « History of the level designer », *op. cit.*

463. Cette tentative de constitution d'une discipline pourrait de ce fait être comparée avec les histoires des arts à la période moderne, et notamment les prises de positions sur la peinture avec l'art abstrait.

[fig 19] Capture d'écran de *Monolith,* par Sock, gagnant du « Q3 geometry challenge », 2001. *Nunuk's fragopolis Q3maps*.

d'autres aspects de la conception de jeu vidéo, mais surtout vis-à-vis de questions graphiques et de ce que nous avons précédemment désigné par le terme « design des environnements ». Cela coïncide aussi avec une forme de réductionnisme ou de minimalisme se concentrant sur un aspect précis de la pratique rattachée à sa définition : proposer un espace vidéoludique répondant aux contraintes du *game design*.

Cette cristallisation du *level design* comme discipline de conception spatiale référerait directement à la période moderne en architecture, comme le souligne aussi les auteur·rice·s du *Level Design Book* :

> « It represents a zenith of self-regard, when level designers consciously evoked the aesthetics of high modernist architects like Le Corbusier and Frank Lloyd Wright. It was a community-organized showcase for avant-garde design that emphasized concept, craft, and aesthetics, instead of commercial viability or building an audience. »[464]

Ainsi, l'article met en avant une pratique communautaire qui se concentre sur les compétences de conception en elles-même ainsi que sur la dimension créative de la pratique, pouvant se détacher des exigences d'une production vidéoludique définie et concrète. Le concours se présente comme un moyen d'explorer les possibilités de l'outil d'édition de niveau autant que les contours de la pratique du *level design* en elle-même, ce qui donne lieu au qualificatif « avant-garde design ». Ce qualificatif peut-être exagéré au regard des productions – dont le caractère expérimental reste timide – témoigne ainsi d'une prise de position pour la constitution d'une discipline, alors comparée dans sa dynamique et son esthétique au moder-

464. *Ibid.*

nisme architectural. Bien qu'il soit difficile de retracer ces évocations dans les discours des années 1990-2000[465], les écrits réflexifs de la pratique tels que ceux du *Level Design Book* les font apparaître.

Le mouvement moderne en architecture s'invite donc dans les discours sur le *level design*, laissant des traces puisqu'on retrouve ces mêmes architectes encore évoqués dans les entretiens que nous avons menés[466] et les ouvrages de *level design* actuels[467]. L'évocation, cependant, ne concerne pas spécifiquement la reprise d'une approche spécifique, considérant plutôt le mouvement moderne de manière unifiée ou uniquement concentrée sur quelques figures, tendant à gommer l'hétérogénéité du mouvement et à en produire une réception stéréotypée. Dans ces discours se lisent une réception et une réinterprétation *a posteriori* du mouvement moderne, qui se concentrent principalement sur une remobilisation formelle et non des idées fondatrices des différents courants du mouvement moderne. Ce qui est souligné par la comparaison correspond alors à une tendance similaire à l'épure, l'abstraction et la focalisation sur la spatialité, mettant de côté les considérations politiques et sociales. L'approche « moderne » se décèle alors dans ce détachement des détails et des textures pour effectuer une distinction claire entre *level design* et design des environnements, qui devient équivalente à une distinction entre spatialité « brute » et enrobage, ou encore entre géométrie et ornementation. Au-delà de certains éléments, la comparaison a donc ses limites et tend à simplifier les dynamiques du mouvement moderne et les différents courants qui pouvaient le constituer. Entre autres, la question des matériaux modernes ou l'importance des discussions autour de l'artisanat et de l'industrie n'est que peu en question dans le cas du *level design*.

Cependant, le parallèle permet de montrer une certaine résurgence de mécanismes de transformation et d'évolution similaires, de la même manière que certains mécanismes de transformation peuvent être comparés à l'évolution du cinéma, et notamment la focalisation sur la fonctionnalité. Ce qui ressort notamment de cette comparaison est la volonté de constitution d'une pratique de conception avant tout spatiale, qui prête attention à une composition formelle de l'espace et de l'architecture en adéquation avec un *gameplay*. Cette conception se retrouve notamment dans la réappropriation et l'adaptation de la formule « form follows function ». Elle devient tout

---

465. Dans le cadre de cette thèse qui se concentre plus spécifiquement sur la conception vidéoludique contemporaine, mais cela pourrait il nous semble être réalisable avec une méthodologie adaptée.

466. Notamment Frank Lloyd Wright, voir la section intitulée « Le rapport aux références ».

467. Notamment dans Totten Christopher W., *An architectural Approach to Level Design: 2nd edition*, 2e éd., A K Peters/CRC Press, Boca Raton, 2019.

d'abord en 2007 « form follows fun » dans une interview d'Olivier Azémar[468], architecte ayant travaillé comme designer pour le studio de développement de jeu Ubisoft, formule qui sera ensuite reprise par Bonner dans un article de 2014[469]. L'adjectif « fun » n'est cependant jamais vraiment défini et évoqué comme un mot passe-partout associé à un effet de mode, permettant également d'opposer une architecture « sérieuse » à celle du jeu vidéo. Il est surtout utilisé comme substitut de *gameplay* et de mécaniques de jeu, Azémar se définissant alors par le titre « "space gameplay" architect[470] ». Mettant l'accent sur l'interrelation entre *gameplay* et espace, la formulation réaffirme ainsi une conception du travail du *level designer* comme la configuration d'une spatialité selon un *gameplay*. Plus terre à terre, Christopher Totten, artiste vidéoludique et *level designer* avec une formation en architecture, proposera ensuite l'adaptation « form follows core mecanics[471] » dans son manuel *An architectural approach to Level Design*. Le *level design* est donc ici clairement pensé comme une pratique avant tout formelle qui se charge d'une mise en espace des éléments définis par le *game design*, soit les mécaniques de jeu.

C'est cette mise en espace qui est décrite comme architecturale au sens où elle aménage un lieu, une place, au sein de laquelle peut avoir lieu une confrontation des joueurs et joueuses aux règles du jeu. Un exemple simple de cette idée peut se trouver dans l'expérimentation de la mécanique de saut dans un jeu de plateforme. Dans un jeu de plateforme simple, la mécanique de jeu principale constituante du *gameplay* peut être une mécanique de saut : l'entité jouable incarné par le·a joueur·euse est capable de sauter. Pour que le·a joueur·euse se retrouve confronté·e à cette mécanique, soit à la nécessité de sauter, le *level design* proposera alors des situations spatiales nécessitant d'utiliser ce saut. Ces situations spatiales peuvent être multiples : précipice par-dessus lequel il faut sauter, plateforme située en hauteur à atteindre en sautant, etc. Autrement dit, le *level design* forme des situations spécifiques dans lesquelles les joueurs et joueuses sont amené·e·s à faire usage des mécaniques à leur disposition pour répondre à ces situations, situations qui sont généralement spatialisées en fonction du point de

468. Böttger Matthias, Von Borries Friedrich et Walz Steffen P., « Form follows fun. Working as a Space Gameplay Architect », in Matthias Böttger, Friedrich Von Borries et Steffen P. Walz (dir.), *Space, Time, Play. Computer Games, architecture and urbanism: the next level*, Birkhauser., Bâle, 2007, p.132-133.

469. Bonner Marc, « Analyzing the Correlation of Game Worlds and Built Reality: Depiction, Function and Mediality of Architecture and Urban Landscapes », *Proceedings of DiGRA Conference 2014*, Salt Lake City, 2014, p.2.

470. « Architecte de "l'espace du gameplay" » Böttger Matthias, Von Borries Friedrich et Walz Steffen P., « Form follows fun. Working as a Space Gameplay Architect », *op. cit.*, p.132.

471. « la forme suit les mécaniques principales » Totten Christopher, *An architectural Approach to Level Design: 2nd edition, op. cit.*, p.110.

vue préalablement défini sur l'espace de jeu. La transformation de la célèbre maxime « form follows function » indique selon nous plusieurs choses. Tout d'abord, elle signifie que ce qui importe avant tout dans la manière dont est conçue l'expérience vidéoludique du point de vue de l'espace est l'aspect systémique du jeu, rapporté à ses mécaniques et à ses règles, avant les questions, par exemple, de narration. Ensuite, elle réaffirme une forme de minimalisme au sein de laquelle les espaces vidéoludiques doivent être lisibles, clairs et compréhensibles dans leur fonction considérée comme première : être des objets ludiques, ou plutôt reposant sur des éléments de jeu caractérisés par des règles. Cette approche du *level design* a ensuite une série de conséquences sur la manière dont les espaces vidéoludiques sont conçus, et notamment une focalisation sur les questions de circulation.

Comparaison avec la pratique de l'architecture : circulation et « comportements navigatoires »

La pratique du *level design* s'est en effet considérablement resserrée autour d'une approche centrée sur le déplacement du joueur ou de la joueuse dans l'espace, organisant l'espace autour de celui-ci et définissant ainsi un parcours. Cette focalisation sur la circulation coïncide alors également avec une autre remobilisation d'une théorie moderne pour qualifier les espaces vidéoludiques : celle de la « promenade architecturale » Corbuséenne. Cette remobilisation ne se retrouve pas dans les discours des concepteur·rice·s directement, mais dans les théorisations sur l'espace vidéoludique, effectuée d'abord par Steffen P. Walz en 2010[472] puis par Marc Bonner en 2019[473]. Elle est évoquée non pour parler de sa reproduction vidéoludique telle quelle mais en tant que forme d'organisation de l'espace qui serait caractéristique de la manière dont sont conçus les espaces vidéoludiques. Ce rapprochement est ainsi symptomatique de la conceptualisation

472. « If we think of digital games as totally constructed environments, we can think of this approach towards gamespace as the programmatic approach, the approach closest to Le Corbusier's promenade architecturale in that it traces the actual process of gameplay during a game – traces, that is, how kinesis and play rhythms are organized over time. » (« Si nous considérons les jeux numériques comme des environnements totalement construits, nous pouvons considérer cette approche de l'espace vidéoludique comme l'approche programmatique, l'approche la plus proche de la promenade architecturale du Corbusier, dans le sens où elle retrace le processus de gameplay au sein d'une partie, c'est-à-dire la façon dont la kinésie et les rythmes de jeu sont organisés au fil du temps. ») Walz Steffen P., *Towards a ludic architecture: The space of Play and Games*, ETC Press., 2010, p.100.

473. « Therefore, the distinct architecture and groups of buildings from *Hitman* (2016) will serve as a case study in this work, as they interweave Le Corbusier's (1887-1965) concept of the promenade architecturale with the French urban palace layout of the hôtel particulier into ludic analogies of built reality. » (« C'est pourquoi l'architecture distinctive et les ensembles de bâtiments dans Hitman (2016) serviront de cas d'étude dans ce travail, puisqu'ils entremêlent le concept de la promenade architecturale du Corbusier (1887-1965) avec le plan du palais urbain français de l'hôtel particulier dans des analogies ludiques de réalités construites. ») Bonner Marc, « Piercing all Layers of the Anthroposphere. On Spatialization and Architectural Possibilism in Hitman », in Andri Gerber et Ulrich Götz (dir.), *Architectonics of Game Spaces: The Spatial Logic of the Virtual and Its Meaning for the Real*, transcript, Bielefeld, coll. « Architekturen », 2019, p. 215-232, p.217-218.

des espaces et architectures vidéoludiques comme « structures spatiales ». Cette idée est utilisée notamment par Gerber et Götz dans l'introduction d'*Architectonics of game spaces* pour désigner l'expression principale de l'architecture[474], permettant de préciser leur choix du terme « architectonique ». Derrière cette idée se cache cependant une tendance à penser les espaces vidéoludiques de manière non historique et détachés de leurs implications politiques et sociales. Ainsi, Bonner propose de catégoriser les structures spatiales du jeu *Hitman* (IO Interactive, 2016) selon la structuration spatiale de la « promenade architecturale » et celle de « l'hôtel particulier ». Cette approche structuraliste est proche de celle de Guillaume Grandjean, dont la thèse *Le langage du level design*[475] s'inscrit dans la discipline des sciences de l'information et de la communication. Aussi, les figures choisies par Bonner ne le sont pas parce qu'elles connotent un contexte historique singulier, mais parce qu'elles forment des types organisant un espace et les comportements au sein de celui-ci. Ces approches tentent ainsi de mettre en avant différentes formes de conditionnement du déplacement dans les espaces vidéoludiques, Grandjean parlant plus spécifiquement de « comportements navigatoires » :

> « Nous partons donc du principe que certaines structures spatiales vidéoludiques communiquent au joueur ou à la joueuse l'usage qui peut en être fait, impliquant par-là certains comportements navigatoires qu'il est possible de décrire, quelle que soit la manière dont le joueur ou la joueuse y répond. »[476]

Ancrée dans une approche structuraliste et inspirée entre autres du modèle sémiotique du chercheur spécialiste des games studies Sébastien Genvo ou des recherches en SIC de Patrizia Laudati, la thèse de Grandjean s'appuie également sur la théorie des *affordances*, mettant en avant une corrélation entre une structure d'organisation de l'espace et un comportement associé à un déplacement. Ce que ces recherches montrent, c'est donc, au sein de la production de l'espace vidéoludique, une attention particulièrement dirigée vers la circulation au sein de cet espace. La conceptualisation sous la forme de « structures spatiales » apporte également une réponse à la compréhension englobante des espaces vidéoludiques : qu'il s'agisse d'une approche par l'architecture ou par l'art de jardins, ce qui est avant tout considéré est la manière dont l'espace est structuré. La manière dont cet espace va être parcouru par les joueurs et joueuses, selon le point de vue choisi sur cet espace, semble donc importer de manière plus significative que les

474. Gerber Andri et Götz Ulrich (dir.), *Architectonics of Game Spaces: The Spatial Logic of the Virtual and Its Meaning for the Real*, 1re éd., transcript, Bielefeld, coll. « Architekturen », 2019, p.11.
475. Grandjean Guillaume, *Le langage du level design*, thèse de doctorat, Université de Lorraine, 2020.
476. *Ibid*., p.78.

éléments dont nous avons discuté précédemment (dimensions, matérialités, lumière, etc.). Même si cette dimension de la production spatiale est pensée dans la pratique de l'architecture ou du paysage, elle est ici le cœur du *level design* et ce qui en fait sa spécificité. Le terme de « parcours » se retrouve également directement dans les théorisations du *level design* à travers l'idée du « parcours critique », traduction de l'anglais *critical path* proposée par Guillaume Grandjean[477], qui est notamment présentée dans *The Level Design Book* : « The critical path (or golden path) is the main intended player path / procedure to complete the level and progress[478] ». L'idée décrit alors le « trajet idéal[479] » que les développeur·euse·s souhaitent voir les joueur·euse·s emprunter au sein de leur niveau, insistant donc sur le trajet à parcourir dans les lieux et l'ordre de succession des lieux. Il découle alors de cette conceptualisation une tendance à concevoir l'espace en fonction du « parcours critique », et non l'inverse. Ce faisant, il est fréquent que des niveaux de jeu pensés pour la vue à la première ou à la troisième personne ne présentent pas de cohérence globale externe (sous la forme d'un plan organisé de manière cohérente) mais uniquement une cohérence du point de vue de la circulation dans ceux-ci.

Cette attention à la circulation ou à la « navigation » – nous y reviendrons dans le chapitre 4 – pensée comme expérience se retrouve dans de nombreux manuels de *level design* ou de *game design*, comme par exemple dans l'ouvrage de Jesse Schell :

> « And while the outer shape of a structure is one aspect of architecture, it has little to do with the primary purpose of architecture. The primary purpose of architecture is to control a person's experience. » […] « For this reason, architects and game designers are close cousins. Both create structures that people must enter in order to use. Neither architects nor game designers can create experiences directly–instead, both must rely on the use of indirect control to guide people into having the right kind of experience. »[480]

477. *Ibid.*, p.269.

478. « Le parcours critique (ou chemin doré) correspond au chemin/à la procédure principal(e) prévu(e) pour terminer le niveau et progresser » s. a., *Critical path*, The Level Design Book [https://book.leveldesignbook.com/process/layout/criticalpath], consulté le 19 juin 2025.

479. Grandjean Guillaume, *op. cit.*, p.283.

480. « Et si la forme extérieure d'une structure est un aspect de l'architecture, elle n'a que peu de rapports avec l'objectif principal de l'architecture. Le but premier de l'architecture est de contrôler l'expérience d'une personne. » […] « Pour cette raison, les architectes et les game designers sont de proches cousins. Tous deux créent des structures dans lesquelles les gens doivent entrer pour pouvoir les utiliser. Ni les architectes, ni les game designers ne peuvent créer des expériences directement – iels doivent à l'inverse se reposer sur l'utilisation d'un contrôle indirect pour guider les gens vers le bon type d'expérience. » Schell Jesse, *The art of game design: a book of lenses*, 3e éd., Taylor & Francis, Boca Raton, 2019, p.396. Cité également par Guillaume Grandjean pour définir dans sa thèse les « structures spatiales », *op. cit.*, p.70.

Le rapprochement entre architecture et *game design* apparaît en premier lieu assez simple : ce sont selon lui deux pratiques de création de structures – entendu au sens large, sous-entendu possédant un caractère spatial. Cependant, la précision apportée définit ces structures comme des *structurations d'expériences.* Ici, la compréhension de l'architecture par le *game/level design* est donc très claire : il s'agit d'une structure de contrôle de l'expérience, même si ce contrôle est « indirect ». Bien que les expériences dont il parle concernant l'architecture sont décrites par l'expérience « de l'ombre et du sec » associée aux abris et l'expérience « de la sécurité » associée aux murs[481], sa compréhension de l'expérience architecturale semble ancrée dans la fonctionnalité de l'architecture. L'architecture est comparée au jeu vidéo au sens d'une structure qui doit être utilisée, et c'est par cette utilisation que surgit l'expérience. Si nous pouvons être d'accord avec l'idée que les architectures donnent lieu à des expériences spécifiques, les termes de « structure » et de « contrôle » de l'expérience posent cependant problème pour ce qu'ils sous-tendent en termes sociaux-politiques. Ces structures opèrent en effet selon cette approche un « contrôle » à différentes échelles (macro et micro) et de différentes manières, que plusieurs chercheurs et chercheuses sur le jeu vidéo se sont essayé à catégoriser. Guillaume Grandjean en rappelle quelques-uns dans sa thèse : la piste, le rail, l'arène et le labyrinthe chez Michael Nitsche, le chemin et le rail chez Alison Gazzard. Quant à lui, traitant plus spécifiquement de la série de jeux *The Legend of Zelda* (Nintendo, depuis 1986), il définit deux grandes catégories de structures spatiales, le « donjon » et la « plaine », qui correspondent à deux formes d'organisation de l'espace :

> « [...] du côté d'une forme d'autonomie, où le poids des structures se fait plus léger, on trouve la plaine et ses étendues ouvertes ; du côté du conditionnement et de la contrainte structurelle, avec de forts effets de guidage, on trouve l'espace labyrinthique des donjons. »[482]

Ces formes d'organisation contiennent ensuite les structures architecturales du « sentier » et du « couloir » :

> « Le couloir désigne pour nous un espace linéaire, qui ne se déploie (architecturalement parlant) pas nécessairement en ligne droite, mais qui contraint le joueur ou la joueuse à suivre le trajet d'un point A à un point B tel qu'il est voulu par le *level designer*. Le sentier à l'inverse, désigne un espace où ce même trajet, tout aussi théoriquement linéaire, n'est que *suggéré* au joueur ou à la joueuse, de sorte à ce qu'il ou elle puisse s'en écarter si le cœur lui en dit, tout en conservant la possibilité de relier le point B en

481. « We want to experience shade and dryness, so we put up shelters. We want to experience safety and security, so we build walls. », Schell Jesse, *op. cit.*, p.96.

482. Grandjean Guillaume, *op. cit.*, p.89-90.

> question. En d'autres termes, le couloir est un espace effectivement linéaire *injonctif*, tandis que le sentier est espace théoriquement linéaire *incitatif*. »[483]

Grandjean prend la précaution de ne pas généraliser son analyse à l'ensemble de la production vidéoludique, défendant une approche monographique, mais sa méthode d'analyse peut se déployer à une partie importante de cette production. Elle permet notamment de nuancer la compréhension binaire souvent croisée dans les discours sur les espaces vidéoludiques : celle d'une distinction entre « jeu couloir » et « monde ouvert ». Ce couple d'opposition ne traite pas directement de la distinction intérieur/extérieur mais des possibilités de déplacements offerts dans l'espace, considérant le premier comme un parcours imposé dans une suite d'espaces, le second comme un espace ouvert dont le parcours est laissé libre. Ce que montre la thèse de Guillaume Grandjean, c'est que cette distinction est en définitive un peu grossière puisqu'il existe de nombreuses nuances dans les manières d'organiser un espace vidéoludique. Cependant, cette distinction exprime un discours au sein de la production vidéoludique : les structures spatiales sont comprises selon les « degrés de liberté » de déplacement qu'elles laissent ou non ouvertes, associant organisations de l'espace et structures contraignantes. Les structures spatiales de Grandjean peuvent alors être comparées aux interprétations architecturales des espaces vidéoludiques par le biais de la promenade architecturale. Walz effectue en effet dans une optique similaire une distinction entre « promenade imposée » et « promenade proposée »[484], à laquelle Bonner ajoute une nuance supplémentaire, entre un « déterminisme architectural », un « probabilisme architectural » et un « possibilisme architectural »[485]. Or, cette compréhension des espaces vidéoludiques associe une disposition spatiale et un comportement, ce qui doit être nuancé. Tout d'abord, et comme le rapporte Grandjean, les comportements ne sont imaginés qu'*a priori*, associés à une figure de « joueur-modèle » et ne tiennent pas compte des incompréhensions, des réinterprétations ou des détournements de ces structures :

> « Cette interprétation [des structures spatiales] est par définition hypothétique : la structure elle-même n'a pas d'intention propre ; et quand bien même, il n'est pas dit qu'un joueur ou une joueuse la décode et la suive. C'est pourquoi nous insistons sur la notion d'"éventail", ou de "champ des possibles navigatoires" que la structure communique : nous essayons d'envisager le rôle

483. *Ibid.*, p.115. Les mots en italique sont dans le texte original.

484. Walz Steffen P., *Towards a ludic architecture*, *op. cit.*, p.99.

485. Bonner, « Piercing all Layers of the Anthroposphere. On Spatialization and Architectural Possibilism in Hitman », *op. cit.*, p.221. Ces termes sont issus d'un ouvrage de 2001 de C. Carney Strange et James H. Banning sur la conception architecturale de campus universitaires, mais font référence de manière plus générale à des théories comportementalistes ou behavioristes.

> probable de la structure au sein du système de jeu, afin d'en décrire le fonctionnement vraisemblable au regard du comportement qu'elle prévoit [...] »[486]

Aussi, il n'est pas certain que les joueur·euse·s suivent à la lettre ce que ces structures indiquent. Toutefois, il n'en reste que cette approche par l'incitation d'un comportement navigatoire est ancré dans la conception des espaces vidéoludique. En effet, ce que la thèse de Grandjean montre, c'est que ces structures spatiales sont complétées par un ensemble d'outils de guidage situés sur un continuum entre un pôle implicite/incitatif et un pôle explicite/injonctif. Ainsi, même dans des espaces qualifiés « d'ouverts », l'environnement est contrôlé et organisé pour indiquer un chemin et guider le joueur ou la joueuse à travers l'espace représenté et l'expérience de déplacement dans l'espace reste encadrée. Nous reviendrons sur ces questions dans les chapitres 5 et 6 à partir de la notion d'agentivité.

Dans les jeux en vue à la première ou la troisième personne en monde ouvert, les espaces sont alors alourdis de codes vidéoludiques permettant d'assurer l'orientation des joueur·euse·s, au sens de *se repérer* : le cheminement est balisé par un ensemble d'éléments de signalétique, parfois doublés par une interface (boussole, GPS, etc.). Autrement dit, le parcours de l'espace vidéoludique est fléché au moyen d'artifices plus ou moins grossiers ou plus ou moins dissimulés. Grandjean en décrit plusieurs dans sa thèse, qu'il nomme également « instance de médiations », signifiant le caractère médiatisé de la spatialité vidéoludique. Elles prennent forme autant dans des éléments de signalétiques classiques (panneaux, flèches) qu'au travers d'indices plus discrets, allant d'éléments de couleur contrastés à des éléments en mouvement (direction du vent, fuite d'animaux) ou sonores. L'un des exemples les plus célèbres de l'incitation par la couleur se trouve dans le jeu *Mirror's Edge* (Electronic Arts, 2008) et sa suite, que nous avons déjà mentionné. Le jeu propose de se déplacer de manière très rapide de toits en toits – évoquant la pratique du *parkour* – au sein d'une ville inspirée par les grandes métropoles très denses telles que Hong Kong. La couleur dominante de la ville et ses grands immeubles étant le blanc, une série d'éléments urbains (tuyauteries de canalisation, garde-corps, portes, etc.) s'affichent en contraste en rouge afin d'indiquer le meilleur chemin à emprunter au sein de ce dédale de toits **[fig 20]**. Le contraste de couleur agit ainsi à la manière d'une signalétique légère non contraignante mais néanmoins bien présente dans l'environnement comme trace de l'orientation vidéoludique du déplacement dans la ville. L'article « Guiding with a soft touch »[487] défend

486. Grandjean Guillaume, *op. cit.*, p.26.
487. Tempini Mark, « Guiding with a Soft Touch », *Press Start*, n° 2, vol. 5, 2019, p.104-124.

[fig 20] Capture d'écran du jeu *Mirror's Edge*, (Electronic Arts, DICE, 2008)
[fig 21] Capture d'écran du jeu Half-Life 2 (Valve, 2004)

par ailleurs une approche du guidage de la navigation dans l'espace vidéoludique plus subtile et moins ostentatoire qu'une signalétique classique. Cette approche passe par exemple par un ajustement de la luminosité, signalant par exemple par un éclairage précis la porte à emprunter ou le bâtiment vers lequel se diriger, un élément que nous avons retrouvé dans nos entretiens.

Le *level design* s'intéresse également aux séquences qui rythment le parcours dans l'espace, soit la diversité et l'arrangement des pièces ou des lieux traversés permettant de créer du contraste, ainsi qu'aux « lignes de vue », qui qualifient la manière dont les objets vont entrer dans le champ de vision des joueur·euse·s. Elles déterminent notamment ce qui va être visible à quel moment – y compris la gestion de la co-visibilité ; le moment où un élément sera dévoilé par le déplacement dans l'espace, etc. Le parcours est alors rythmé par des ouvertures du champ de vision, au moyen par exemple de cadrages par la disposition d'éléments (architecturaux ou non) et des fermetures, par le placement d'éléments permettant de dissimuler, le cas échéant, l'objectif à atteindre ou bien le joueur ou la joueuse iel-même. Par exemple, dans *Half-Life 2* (Valve Corporation, 2004), après des séquences introductives dans d'étroits couloirs, une bifurcation pourra soudainement révéler entre deux bâtiments une tour démesurée dominant le reste de la ville **[fig 21]**. Les lignes de vues sont, à nouveau, prise en compte depuis le point de vue de la joueuse ou du joueur sur l'espace de jeu et participent de cette organisation égocentrique de l'espace. Aussi, l'organisation spatiale des jeux vidéo n'est jamais uniquement fonctionnelle mais pensée de manière à agencer un parcours spécifique. À partir de cela – et ce que la thèse de Grandjean laisse en suspens – se pose la questions des valeurs et des discours véhiculés par cette manière de concevoir l'espace, des modes de pensée ou du sous-texte qui abreuvent cette approche. Pour cela, il nous faut retracer la manière dont elle s'ancre théoriquement.

Ancrages théoriques et implications politiques du *level design*

Dans sa thèse de doctorat, Hamza Bashandy pointe en effet la tendance des manuels de *level design*, et plus particulièrement *An architectural approach to Level Design* de Christopher Totten, à reprendre des exemples de l'architecture moderne sans les contextualiser et à les traiter d'une manière se pensant neutre mais sans recul critique :

> « [T]he book brings the same apolitical architectural curriculum. It strips architecture from its imperial, colonial and racial roots, (Baydar, 1998; Cheng & al, 2020) which conveys neutral imagery of modernist architects such as Le Corbusier (1887-1965) and Mies Van De Rohe

> (1886-1969), who collaborated with fascist and nazis' regimes or Philip Johnson (1906-2005) who also worked with the nazis and who racially segregated black architects from exhibiting at the MoMA Museum. »[488]

Cet effacement des racines coloniales et impérialistes des exemples mobilisés est en effet présent dans les différents ouvrages, bien qu'il soit plus probablement dû à une méconnaissance des enjeux qu'une volonté d'effacement. Cependant, au-delà de cette apparente neutralité, les théories architecturales et paysagères qui sont mentionnées orientent également vers une certaine compréhension de l'architecture. Tout d'abord, la palette d'outils de guidage et de communication pour inciter et orienter le déplacement s'appuient régulièrement sur des théories comportementalistes issues de la psychologie ou des théories cognitivistes. Les espaces sont considérés par exemple du point de vue de la théorie de l'opposition *prospect/refuge*, qui répartiraient les espaces vidéoludiques selon leur capacité à être des espaces de repli ou espaces refuges, ou bien des espaces à découverts propices à l'aventure, l'exploration ou le danger. Ce couple d'opposition a été théorisé dans les années 1970 par un géographe britannique du nom de Jay Appleton, dans *The Experience of Landscape,* cherchant une typologie englobante pour parler d'esthétique du paysage du point de vue de la biologie et des sciences du comportement. Elle se base notamment sur une compréhension de l'environnement par le biais de l'instinct de survie, le parallèle avec l'animal et la résurgence de comportements supposés de nos ancêtres préhistoriques. De l'aveu de son propre concepteur en 1984, cette théorie était plutôt un outil réductionniste voire une « formule » ne tentant pas d'englober l'ensemble des comportements humains[489]. Cette proposition a ainsi été vivement critiquée mais elle a aussi fait des adeptes, et Christopher Totten se base par exemple sur un ouvrage de 1999 appliquant cette théorie à l'architecture[490], comparant l'opposition à celle du public/privé puis associant la Villa Savoye à un espace de prospect et les maisons-prairie de Franck Lloyd Wright au refuge. La réutilisation de cette proposition raconte beaucoup plus du jeu vidéo que de la théorie initiale : cela témoigne d'une approche de l'espace vidéoludique ancré dans l'idée de conflit et d'espaces à conquérir. Marc Bonner, qui utilise

---

488. « L'ouvrage reprend le même programme architectural apolitique. Il dépouille l'architecture de ses racines impériales, coloniales et raciales (Baydar, 1998; Cheng & al, 2020), ce qui transmet une image neutre d'architectes modernistes tels que Le Corbusier (1887-1965) et Mies Van der Rohe (1886-1969), qui ont collaboré avec les régimes fascistes et nazis, ou Philip Johnson (1906-2005), qui a également travaillé avec les nazis et qui a soumis des architectes noirs à la ségrégation raciale en les empêchant d'exposer au musée MoMA. » Bashandy Hamza, *Mapping spaces of resistance in videogames*, *op. cit.*, p.172.

489. Appleton Jay, « Prospects and Refuges Re-Visited », *Landscape Journal*, nº 2, vol. 3, 1984, p.91-103.

490. Grant Hildebrand, *Origins of Architectural Pleasure*, 1999. Cité régulièrement dans Totten Christopher, *An architectural Approach to Level Design: 2nd edition*, *op. cit.* Sur cette distinction prospect/refuge, voir notamment p.266.

également sans recul critique cette théorie pour analyser les espaces vidéoludiques des jeux à monde ouvert, indique la manière dont celle-ci oriente vers une compréhension uniquement stratégique de l'espace :

> « Pour la théorie d'Appleton, il importe peu que la personne se trouve dans un paysage naturel ou culturel, dans une région reculée ou dans un jardin paysager anglais. Ce qui importe en premier lieu, c'est la valeur stratégique du paysage en question, plus précisément sa topographie associée aux objets qui s'y trouvent et à leur aménagement, qui permettent un changement continu entre *prospect space* et *refuge space*. »[491]

Ce faisant, cette approche du paysage renforce aussi une compréhension de celui-ci détachée de questions culturelles ou historiques. Enfin, la proposition d'Appleton se basant également principalement sur l'expérience du paysage par la vue et la perception, cela fait aussi écho à l'image vidéoludique en tant que telle, soit en tant qu'image.

Les différentes stratégies de guidage mises en place sont également parfois inspirées d'autres travaux des années 1960-1970, comme le célèbre ouvrage de l'urbaniste architecte américain Kevin Lynch, *The Image of the City* (1960)[492] – qui a aussi influencé le domaine des sciences du comportement – ou les travaux de l'architecte et théoricien du design Christopher Alexander, notamment *A Pattern Language: Towns, Buildings, Construction* (1977)[493]. La présence de Christopher Alexander dans ces références théoriques n'est pas surprenante, pour au moins deux raisons. D'une part, l'ouvrage se veut accessible à un large public, donnant des clés pour que des personnes non formées à l'architecture puissent s'en saisir pour concevoir et construire. Des solutions à différents problèmes liés à la conception de l'espace sont présentés de manière didactique et intuitive sous la forme de *patterns* ou motifs à appliquer, reprendre et se réapproprier. Les conseils d'Alexander sont alors présentés dans l'ouvrage de Jesse Schell comme une série de mantras à suivre. Par ailleurs, *The Image of the City*, avec ses catégorisations claires sous la forme de 5 éléments pouvant ressembler à des *patterns* (chemins, frontières, quartiers, nœuds et points de repères), présente aussi

---

491. « Für Appletons Theorie ist dabei zunächst unerheblich, ob sich die Person in einer Natur- oder Kulturlandschaft, einer entlegenen Gegend oder einem englischen Landschaftsgarten befindet. Wichtig ist in erster Linie der strategische Wert der jeweiligen Landschaft, genauer gesagt deren Topografie im Verbund mit den darin befindlichen Objekten und deren Gestaltung, die einen kontinuierlichen Wechsel zwischen prospect space und refuge space ermöglichen. », Bonner Marc, *Offene-Welt-Strukturen: Architektur, Stadt- und Naturlandschaft im Computerspiel*, 1re éd., Büchner-Verlag eG, Marburg, 2023, p.412.

492. Utilisé par Totten Christopher, *An architectural Approach to Level Design: 2nd edition*, *op. cit.*

493. Cité par Totten Christopher, *op. cit. ; The Level Design Book,* « Recommended books » [https://book.leveldesignbook.com/appendix/resources/books] et par Jesse Schell dans *A book of lenses*, *op. cit.* Le game designer Jesse Schell a notamment inclut un passage intitulé « Christopher Alexander Is a Genius », p.400. L'ouvrage est également repris dans l'article « Games as Landscapes » de C. Thi Nguyen, *op. cit.*

une solution intuitive facile à prendre en main pour commencer à concevoir. D'autre part, l'ouvrage a également eu une importante influence dans le milieu de l'ingénierie informatique, de la conception de logiciel et de la programmation – milieu dans lequel le terme « architecture » est également utilisé pour décrire l'organisation de l'information, comme nous l'avons vu dans le chapitre 2.

Selon Molly Wright Steenson, Christopher Alexander représente souvent l'unique référence architecturale que les programmeurs et ingénieurs logiciels connaissent[494]. Alexander lui-même n'était pas étranger au fonctionnement de l'ordinateur et son approche de l'architecture est imprégnée de son intérêt pour les mathématiques et la logique mais également les théories cybernétiques ou encore la biologie. Comme le décrit Steenson, celui-ci croyait initialement en la possibilité d'une théorisation mathématique et logique structurante des problèmes et solutions liées à l'espace, pouvant ensuite permettre aux architectes de déléguer à l'ordinateur la génération de la forme idéale, prenant en compte selon cette théorie l'ensemble des éléments concourant à la complexité d'un projet architectural[495]. Ce faisant, sa démarche rejoint celle des architectes que nous avons décrit dans la première partie. Si les *patterns* s'éloignent de cette idée première, ils conservent tout de même cette approche logique, systémique et computationnelle, mettant en forme des couples problème-solution. Il s'agit là bien, comme Alexander le définit, d'un langage ou plutôt d'une grammaire, un ensemble de règles pouvant générer une forme, un bâtiment. C'est cette manière de comprendre l'architecture qui résonna plus spécifiquement avec les ingénieurs informatiques, et la raison pour laquelle il n'est pas surprenant de le retrouver de nouveau parmi les développeur·euse·s de jeux vidéo. Ainsi, cette référence semblait toute désignée pour intégrer un manuel traitant de la conception des architectures vidéoludiques. La démarche de Christopher Alexander a cependant été régulièrement critiquée par les architectes et autres professionnels de la conception de l'espace, et non

494. Steenson Molly Wright, *Architectural Intelligence*, MIT Press, 2022, p.58.

495. « Alexander instead sought to visualize the structure of the parts of a design problem and their relationships to each other. He believed that doing this adequately – mapping out the elements of a design problem and showing their interconnections to each other–created the form of the problem. Such structures were necessary because Alexander argued that the practice of architecture was too complex for designers to act on their own intuition–mapping the structure of the problem produced a better, more correct form than the one that sprang from the designer's imagination and intuition. » (« Alexander cherchait plutôt à visualiser la structure des différentes parties d'un problème de design et leurs relations réciproques. Il pensait que faire cela correctement – cartographier les éléments d'un problème de design et montrer leurs interconnexions – permettrait de créer la forme du problème. De telles structures étaient nécessaires parce qu'Alexander soutenait que la pratique de l'architecture était trop complexe pour que les designers agissent selon leur propre intuition – la schématisation de la structure du problème produisait une meilleure forme, plus correcte que celle issue de l'imagination et de l'intuition du designer. ») *Ibid.*, p.24.

seulement pour son ton moralisateur ou les doutes concernant le caractère scientifique de sa démarche. Comme le montre une analyse de la réception critique de l'ouvrage *A Pattern Language* par les chercheurs en architecture Michael J. Dawes et Michael J. Ostwald[496], l'une des principales critiques concerne une présentation universalisante et objective incompatible avec la complexité des situations, la diversité culturelle et les enjeux sociaux, économiques et politiques. Il s'agit de nouveau d'une tentative de rationalisation de l'expérience sensible par une théorie mathématique, l'association problème-solution pouvant être comparée à l'association stimulus-réponse. C'est plus précisément cette approche, également psychologisante, qui est communiquée à travers ces manuels, intégrant ainsi une tendance à laisser de côté les dimensions culturelles, politiques et sociales des espaces.

Cependant, ces stratégies de guidage puisent plus souvent dans des principes issus de l'organisation des parcs d'attractions, notamment le parc *Disneyland* aux États-Unis (1955). L'un des principes les plus récurrents dans la pratique du *level design* est en effet la disposition de *landmarks* dans l'environnement : ces éléments contrastant avec les autres composants de l'environnement vidéoludique, généralement par la taille, sont intégrés comme points de repères afin de permettre de s'orienter dans l'espace et de définir une direction générale. S'ils peuvent prendre des formes diverses, les plus répandues sont les tours, les châteaux et les montagnes. *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo, 2017) fait par exemple particulièrement usage de ces trois éléments pour polariser son espace « ouvert ». Permettant l'orientation à chaque instant car visuellement contrastés dans le paysage, ils forment également des objectifs lointains pour les joueurs et joueuses, organisant leurs déplacements en fonction d'eux. Le motif du *landmark* évoque bien entendu les recherches de Kevin Lynch, mais les ouvrages et conférences de *level design* font plus souvent référence au terme de « *weenie* » utilisé par Walt Disney dans les années 1950[497]. Les légendes urbaines autour de ce terme, rapportées par les développeurs, indiquent que Walt Disney aurait été inspiré pour construire les *landmarks* du parc *Disneyland* par la manière dont les chiens sont attirés par les saucisses et se déplacent toujours dans leur direction. Les bâtiments de taille plus impo-

496. Dawes Michael J. et Ostwald Michael J., « Christopher Alexander's A Pattern Language: analysing, mapping and classifying the critical response », *City, Territory and Architecture*, nº 1, vol. 4, 2017, p. 17.

497. Impulsé notamment par le game designer Scott Rogers, par exemple dans cette conférence à la *GDC 2009* : « Everything I Learned About Level Design I Learned from Disneyland », San Francisco, Enregistrement vidéo : [https://gdcvault.com/play/1305/Everything-I-Learned-About-Level]. Un conseil que l'on retrouve aussi dans son manuel de game design, écrit en 2010 : Rogers Scott, *Level up! the guide to great video game design*, Wiley, Chichester, 2010. Cependant, la mention des influences de Disneyland sur le *level design* se retrouve aussi chez Christopher Totten, ou encore dans *Video Game Level Design*, de Michael Salmond, *op. cit.*, 2021.

sante du parc feraient donc office de « saucisses architecturales » en attirant les visiteur·euse·s vers eux. Les ouvrages de *game/level design* semblent alors généralement reprendre ces principes de design sans s'interroger sur leur provenance ou le contexte dans lequel ils sont apparus. *Disneyland* est érigé comme un modèle de conception spatiale, orientant les visiteurs dans un monde de fantaisie, sans recul critique. De nombreux jeux AAA s'inscrivent ainsi dans cette perspective, reproduisant des principes d'espaces marchands imprégnés de ces fantasmagories postmodernes du capital, telles que les décrit le philosophe français Marc Berdet :

> « Toute fantasmagorie postmoderne s'élève sur ces oppositions mythiques, encastrées dans un discours pseudo-historique qui rejette le réel, et notamment son activité essentielle : production et consommation, plus-value et gaspillage, exploitation des ressources naturelles et aliénation des hommes. »[498]

L'organisation de Disneyland se base ainsi sur une configuration selon des éléments mythiques et mythifiés qui dissimule le rêve d'une « société polarisée par un système de consommation de marchandises[499] ». Certains jeux vidéo, en reprenant ces principes, s'inscrivent donc dans cette continuité. Le *mall*, l'organisation des magasins IKEA ou le *Strip* de Las Vegas sont également des modèles qui peuvent ponctuellement être pertinents pour analyser l'organisation spatiale de ces jeux.

Dès lors, la conception des espaces vidéoludiques s'attache moins à la forme des édifices qu'à la circulation que ceux-ci génèrent. Les questions d'expériences sont liées aux questions de circulation et inversement. La circulation rappelle la promenade moderne et son évolution en flânerie dans des espaces marchands – nous y reviendrons, tout en tendant à évoquer l'idéal de fluidité de circulation des flux de la ville néolibérale. Concernant les jeux vidéo issus de l'industrie AAA, cette inspiration directe signifie différentes choses. Tout d'abord, ces jeux sont conçus comme des espaces de loisirs ou des espaces récréatifs, et leur histoire – s'inscrivant, nous l'avons vu, dans la lignée des attractions foraines – semble pousser les créateurs à se tourner vers des espaces de loisirs normés et délimités pour inspirer la conception des espaces vidéoludiques. Le parallèle est d'autant plus flagrant dans certains jeux cherchant la reproduction d'un passé fantasmé ou la nostalgie d'une époque historique. L'organisation spatiale de *Disneyland* a également été analysée comme remettant au centre l'espace public urbain pouvant être parcouru à pied, à l'opposé exact du développement de Los Angeles autour de la voiture. Il faut peut-être voir dans la fasci-

498. Berdet Marc, *Fantasmagories du capital : l'invention de la ville-marchandise*, Zones, Paris, 2013, p.166.
499. *Ibid.*, p.183.

nation des développeurs américains pour le parc à thème une redécouverte de l'espace urbain à l'échelle piétonne ainsi que de la fonction monumentale des bâtiments, deux éléments disparus dans les archétypes des villes états-uniennes. Cependant, le parallèle s'exprime aussi dans l'échelle réduite de la ville de *Disneyland*, qui regroupe dans un espace restreint un grand nombre de représentations spatiales différentes, ce qui se retrouve également dans la réduction des dimensions opérées par le jeu vidéo concernant les espaces extérieurs.

Toutefois, la seule focalisation sur les structures spatiales n'est pas suffisante pour comprendre les discours, les valeurs véhiculées par cette image. Il faut aussi comprendre ce qui est fait de ces structures et comment elles sont présentées. Elles doivent ainsi être mises en lien d'une part avec les actions et mouvements permis au sein de ces espaces-images, d'autre part avec les narrations attachées à ces mouvements et actions. Nous développerons ces thématiques respectivement dans les parties III et IV de cette thèse. Concernant nos enquêté·e·s, iels adoptent vis-à-vis du *level design* différentes postures qui vont de l'adhésion et de l'incorporation dans les pratiques de conception spatiale au rejet et au détournement. La pluralité de leurs discours permet ainsi de préciser les définitions, approches et compréhensions du *level design.* Étudier leur positionnement et leur rapport à cette pratique permet également de mieux saisir le rôle qu'iels donnent à l'architecture dans la manière dont iels conçoivent le jeu vidéo, ce que nous allons faire à présent.

Positionnement des enquêté·e·s

La plupart des enquêté·e·s comprennent le *level design* comme une pratique d'organisation de l'espace, et notamment de l'organisation du parcours dans l'espace. Iels évoquent ainsi la circulation, les lignes de vue, les séquences, mais aussi la lumière (comme principe de guidage). C'est cette approche du *level design* comme focalisation sur la circulation et le guidage que Franck Morgand* va notamment rapprocher de la pratique de l'urbanisme, qu'il comprend comme une pratique d'aménagement d'un « passage » ou d'un chemin, définissant une manière de circuler dans l'espace urbain[500]. D'autres enquêtés tracent cependant un lien direct avec la pratique de l'architecture. Vincent Levy*, par exemple, décrit de cette manière les éléments qu'il a remobilisé dans un module de cours croisant architecture et *game design* à destination d'étudiant·e·s en *game design* :

500. Entretien avec Franck Morgand, 04/04/2021.

> « Donc c'est des trucs aussi sur tout ce qui est le vide/le plein, les percements, les perspectives, donc tout ce qui est les trucs aussi dont parle l'architecture, toujours on se pose la question de "Comment tu cadres la vue ?", qu'est-ce que tu cadres, qu'est-ce que t'as comme perspectives, comme ouvertures, comme lignes qui se dessinent, donc comment tu dessers des espaces avec les circulations. Tout ça, c'est des trucs que j'ai remobilisés. »[501]

Il s'agit donc effectivement de pratiques de base de la conception architecturale, mais qui sont également principalement focalisées sur la question du regard et du vu/voyant, ce qui rejoint ce que nous avons décrit plus haut. Est mis en avant particulièrement le cadrage des vues et les perspectives, avec donc une focalisation sur la perception visuelle des volumes. Cette approche est partagée par Moshe Linke*, un concepteur non formé à l'architecture, qui accorde une grande importance à la question spatiale et à son aménagement. Il s'agit notamment de ce avec quoi il débute la conception :

> « So, that's the first thing you do, right? You start with level design, with white boxing and just getting a feel for the space itself. Doesn't have to be detailed, you just have to find out the basic shapes, the basic flow, the basic vistas, the basic light. »[502]

Ce processus est très courant dans la conception vidéoludique et la manière dont est pensé le *level design*, mais ce qui ressort particulièrement ici, c'est le registre de la sensation : la conception spatiale vidéoludique est intuitive pour Moshe Linke*, de l'ordre du ressenti. Il y voit cependant un lien avec la conception architecturale telle qu'il la perçoit :

> « I have this one book called *100 things I learn in architecture school*, a lot of level designers recommended it to me, because somehow the stuff that you learn in architecture school, it's so closely related to what you learn in level design. How light is used to guide a player through a space, or how different shapes move a player through a space, how different contrasts, openings, windows, vistas are important to give the player like an idea where they are, so they don't lose themselves. The way corridors and plazas work, how this is used to bundle players. […] These are all like concepts that you can just use,

501. Entretien avec Vincent Levy, 24/02/2021.

502. « C'est la première chose à faire, n'est-ce pas ? Tu commences avec le *level design*, avec le *white boxing* et simplement en cherchant une sensation de l'espace en lui-même. Ça n'a pas besoin d'être détaillé, il suffit de trouver les formes de base, le *flow* de base, les vues de base, la lumière de base. » Entretien avec Moshe Linke, 13/05/2023. Le terme « white boxing » désigne la première étape de conception d'un niveau en 3D, soit la composition d'une volumétrie simple, à partir de « boîtes blanches ».

> and use in a game when you design level. It's very, yeah, similar, in a way. A lot of similarities. And that's why I also try to educate myself about it. »[503]

Le développeur, qui porte un intérêt général à l'architecture, et notamment à la question de l'atmosphère, témoigne ici de son auto-formation aux questions de conception architecturale basiques, qu'il relie à la pratique du *level design*. Se retrouvent alors dans son discours les éléments que nous avons décrits sur le guidage d'un déplacement par l'organisation de l'espace, ainsi que de nouveau une focalisation sur la circulation et l'orientation. L'ouvrage grand public *101 things I learn in architecture school* (*101 petits secrets d'architecture qui font les grands projets* dans sa traduction française) de l'architecte états-unien Matthew Frederick propose une introduction à la conception de l'architecture qui peut être rapprochée des autres ouvrages mentionnés plus haut, en ce qu'il formalise une série de petits principes à appliquer, décrits de manière didactique. *A Pattern Language* et *L'Image de la cité* sont également mentionnés par un·e autre enquêté·e, Gareth Damian Martin*, qui les utilisent cette fois-ci dans le cadre d'un cours pour une analyse critique des espaces vidéoludiques. Dans une perspective également enseignante, Vincent Levy* a utilisé l'ouvrage *Ex situ - mille et une formes d'architecture* de François Blanciak (2008) dans son cours sur l'architecture et le *game design*. La remobilisation de cet ouvrage montre alors une focalisation des questions architecturales autour de motifs ou de formes qui sont explicitement isolées de leur contexte. Cette approche est orientée vers l'association de formes à un parcours, une circulation et des ensembles de co-visibilités ainsi qu'à des mécaniques de jeu, portant alors presque sur l'espace un regard abstrait tout en étant profondément incarné dans le regard. Toutefois, cette approche n'est pas unilatérale. Les pratiques de conception sont en effet régulièrement nourries par d'autres éléments comme la question des atmosphères chez Moshe Linke* ou l'intégration de questions culturelles, narratives ou politiques, comme nous le verrons notamment dans le chapitre 6.

Gregorios Kythreotis*, un autre enquêté, porte par exemple un regard plus ambigu sur cette définition, notamment en différenciant *level design* et architecture, alors qu'il indique trouver beaucoup de chevauchements entre

503. « J'ai ce livre qui s'appelle *100 things I learn in architecture school*, beaucoup de *level designer*s me l'ont recommandé, parce que d'une certaine manière, les trucs qu'on apprend à l'école d'architecture sont très proches de ce qu'on apprend en *level design*. Comment la lumière est utilisée pour guider un·e joueur·euse à travers un espace, ou comment différentes formes déplacent un·e joueur·euse à travers un espace, comment différents contrastes, ouvertures, fenêtres, vues, sont importants pour donner au·à la joueur·euse une idée d'où iel se trouve, afin qu'iel ne se perde pas. La manière dont les corridors et les places fonctionnent, comment ils sont utilisés pour regrouper les joueur·euse·s. […] Ce sont tous des concepts que tu peux utiliser, et utiliser dans un jeu lorsque tu conçois un niveau. C'est très, ouais, similaire, en un sens. Il y a beaucoup de similitudes. Et c'est aussi pour cela que j'essaie de me former à ce sujet. » Entretien avec Moshe Linke, 13/05/2023.

la manière dont le *level design* et l'architecture considèrent la circulation. L'idée de circulation se retrouve à de nombreuses reprises au long de l'entretien, affirmant à un moment qu'il considère celle-ci comme la dimension la plus importante de la conception d'espaces vidéoludiques :

> « G.K.: Yeah, I was thinking about circulation a lot, and how you have to get up there, [celui-ci me montre en même temps les dessins et images produites pour le jeu *Sable*] […] and then I took it to plan […] and then I'm mapping out the circulation, I have the player comes in here. And then I made the 3D block out of it here, and here I'm kind of developing the aesthetic a little bit […] and I want the player to enter up here.
>
> R.L.: So, yeah, the focus is the circulation of the player?
>
> G.K.: Yes. Yeah, very much so, I think a lot about the circulation and flow and direction of the player, I think that's probably the most important thing. »[504]

Cependant, son discours change lorsqu'il décrit la manière dont il a conçu le plus grand village du jeu, Eccria **[vid 9]** :

> « I think the town [Eccria, dans *Sable*], in a way, was not level design. That was more like architectural design, because I designed the town as more of a cultural and narrative centre piece and it's not so much a level. Whereas the second thing I've showed you was more of a level, I'd say. It was more [hésitation] about a specific objective, whereas the town itself was just a bit more… it's a heart, it's a place where people live in this world. And so, to me, it feels a bit more architectural maybe, or a bit more relevant in that way. »[505]

Il fait donc une différence entre *level design* et architecture de cette manière : l'architecture est associée pour lui à un lieu (« a heart, a place »), une dimension vécue (« where people live in this world ») et une dimension culturelle et narrative, tandis que le *level design* est associé à l'atteinte d'un objectif spécifique, soit quelque chose de plus ancré dans les mécaniques de

504. « G.K.: Oui, je réfléchissais beaucoup à la circulation, et la manière dont il faut se rendre là-haut […] et puis je l'ai mis en plan […] et ensuite j'établis la circulation, j'ai le·a joueur·euse qui arrive ici. Ensuite j'ai fait le *block out* 3D de ça ici, et là je développe un peu l'esthétique […] et je veux que le·a joueur·euse rentre par ici. / R.L.: Oui, donc l'accent est mis sur la circulation du·de la joueur·euse ? / G.K.: Oui. Oui, tout à fait, je réfléchis beaucoup à la circulation et au *flow* et à la direction des joueur·euse·s, je pense que c'est probablement la chose la plus importante. » Entretien avec Gregorios Kythreotis, 09/12/2021.

505. « Je pense que la ville, d'une certaine manière, ce n'était pas du *level design*. C'était plus de la conception architecturale parce que j'ai conçu la ville davantage comme une pièce centrale culturelle et narrative, et ce n'est pas tant un niveau. Alors que la deuxième chose que je t'ai montrée, c'était plus un niveau je dirais. C'était plus [hésitation] lié à un objectif spécifique, alors que la ville en elle-même était un peu plus… c'est un cœur, c'est un lieu où les gens vivent dans ce monde. Et, donc, pour moi, elle me donne la sensation d'être un peu plus architecturale, peut-être, ou un peu plus pertinente en ce sens. » Entretien avec Gregorios Kythreotis, 09/12/2021.

jeu. Néanmoins, dans *Sable**, les deux semblent être étroitement liés. Il n'y a en effet pas d'objectif prédéfini si ce n'est d'explorer et de comprendre le monde et les espaces de ce jeu.

Par ailleurs, le regard ne semble pas être le seul mobilisé, puisque la question du corps intervient à quelques reprises. Elle s'exprime notamment au travers de la formulation récurrente du principe de « compression-expansion », présente à la fois dans les entretiens de Gregorios Kythreotis*, Nicolaus Wright* et Vincent Levy* :

> « And then I guess it's just like classic architecture techniques, which translate really directly to level design. Stuff like compression and expansion and, you know, just things that people have done in architecture for many many [years], using shadow and light, etc., to create these sorts of different experiences. And I think a lot of level design is using the same techniques. […] So, if you want the player to feel like a space is bigger, then you put them in this hall space, just before, or whatever, you know. But we're using a lot of those techniques. »[506]

> « Ultimately, a lot of the same, I would say, spatial tools are used, in terms of, you know, line of sight, access… I mean, we used all the classic tricks. Enfilade! You know, all the spatial tools, right? Like enclosure, compression, expansion, forced perspective, like blablabla, […] all the great tools of architecture. Not architecture, I would say, but spatial design. We employed them as much as we could. »[507]

> « [Ça] ouvre aussi le jeu vidéo à la possibilité de faire de l'architecture, en quelque sorte, même si [hésitations] c'est de manière détournée, au sens où c'est de l'architecture d'espaces de jeu ou d'espaces virtuels. Mais, du coup, tu les façonnes, en quelque sorte, tu peux les imaginer et les façonner. Donc c'est aussi intéressant, je trouve, parce que tu retrouves ce rapport à la notion d'être incarné dans un espace. Et je pense que ça reproduit, parfois, [hésitations] des effets de compression-dilatation, des trucs comme ça, tu vois, que t'as en architecture quand tu passes dans un espace, tu rentres dans un petit vestibule et tu arrives dans un espace qui s'ouvre. Des trucs comme ça, je pense que tu les retrouve dans certains espaces vidéoludiques par les volumes, et donc l'architecture des niveaux. »[508]

---

506. « Et ensuite, je suppose qu'il s'agit simplement de techniques architecturales classiques, qui se traduisent vraiment directement dans le *level design*. Des trucs comme la compression et l'expansion et, tu sais, des choses que les gens font en architecture depuis de nombreuses [années], utiliser l'ombre et la lumière, etc., pour créer ces sortes d'expériences différentes. Et je pense qu'une partie importante du *level design* utilise les mêmes techniques. […] Donc, si tu veux que le joueur ou la joueuse ait l'impression qu'un espace est plus grand, alors tu le mets dans un espace de hall juste avant, ou peu importe, tu sais. Mais on utilise beaucoup de ces techniques. » Entretien avec Gregorios Kythreotis, 09/12/2021.

507. « En définitive, beaucoup des mêmes, je dirais, outils spatiaux sont utilisés, en termes de, tu sais, ligne de vue, accès… Je veux dire, on a utilisé tous les trucs classiques. Enfilade ! Tu sais, tous les outils spatiaux, pas vrai ? Comme la clôture, la compression, l'expansion, la perspective forcée, blablabla […] tous les grands outils de l'architecture. Pas de l'architecture, je dirais, mais du design d'espaces. On les a employés autant qu'on pouvait. » Entretien avec Nicolaus Wright, 07/05/2022.

508. Entretien avec Vincent Levy, 24/02/2021.

Il s'agit par ailleurs d'un motif courant dans la conception des espaces vidéoludiques[509], qui remobilise un principe assez connu dans la pratique de l'architecture : l'alternance de pièces de taille réduite et de pièces plus spacieuses renforce l'impression de grandeur de la pièce plus spacieuse, et inversement. Les enquêtés parlent en ce sens de « *technique* », « truc » ou de « *classic trick* » d'architecture qu'ils appliquent à la conception d'espaces vidéoludiques. Il représente tout particulièrement cette expérience du volume, parce qu'il constitue un contraste particulièrement visible. Les termes utilisés par les enquêtés font référence à l'idée d'un espace qui se dilate et qui se compresse, mais aussi à la sensation de l'espace, l'expérience de cette spatialité d'un point de vue corporel, l'impression de grandeur (« feel like the space is bigger ») ou d'ouverture (« un espace qui s'ouvre »). L'utilisation de « compression-dilatation » est en effet très marqué en ce qu'il parle du corps et de sensations corporelles, de l'ordre de la pression : une sensation finalement très physique. Elle est particulièrement associée à l'architecture car liée étroitement aux dimensions des pièces conçues et leur disposition, évoquant le rythme des séquences de pièces en intérieur, ou une alternance intérieur/extérieur. Les questions de circulation vont ainsi être directement pensées en lien avec une approche de l'expérience de la spatialité, souvent de manière intuitive, comme l'exprime bien un autre enquêté, Gaël Bourhis*, non formé à l'architecture :

> « [En] fait, c'est bizarre, j'ai l'impression d'avoir un rapport à l'architecture et en même temps, j'y connais rien. Mon rapport, il est essentiellement intuitif et de l'ordre de mes expériences. En fait, je pense plus avoir un rapport à l'espace et, pour moi, l'architecture, c'est de l'espace. Mais ça peut aussi se mêler à un espace pseudo naturel qui serait une grotte, j'en sais rien, une montagne, le lit d'une rivière… Donc, je pense que quand je vois l'architecture, je la vois comme un espace, alors forcément ça m'intéresse. Moi, quand je crée des choses en *level design*, c'est : je mets en place des espaces, je design des espaces moi-même, donc je pense qu'il y a forcément un lien avec l'architecture, finalement le design d'espaces. La grosse différence dans le jeu, c'est que c'est pas fonctionnel au même titre, que, j'imagine, dans l'architecture, mais en même temps, ça reste fonctionnel au titre de l'expérience qu'on essaye de mettre en place. Chaque fois, quand je design de l'espace, en tout cas particulièrement quand je fais des expériences éphémères, je vais faire en sorte de cadrer le regard, de cadrer des mouvements pour que ça paraisse le plus naturel possible pour le joueur, l'utilisateur, et que ça serve aussi, justement, l'état émotionnel, l'expérience que j'essaye de mettre en place. »[510]

509. Cette idée est aussi exploitée quoique exprimée de manière légèrement différente par Christopher Totten, *op. cit.*, 2019.

510. Entretien avec Gaël Bourhis, 31/03/2022.

Aussi, l'enquêté ne mobilise pas directement l'architecture dans sa réflexion, la manière de concevoir les espaces vidéoludiques est pour lui plus souvent de l'ordre de l'intuition et de la remobilisation d'expériences personnelles. Développant une approche de l'architecture depuis la question plus large de l'espace, il remobilise finalement les mêmes techniques que les personnes formées à l'architecture, notamment le cadrage du regard. Plus spécifiquement dans le cas de Gaël Bourhis*, comme il le formulera plus tard dans l'entretien, l'architecture est pensée comme un outil, au même titre que le paysage, pour composer l'expérience vidéoludique qu'il souhaite proposer avec son jeu, s'ajoutant à divers éléments comme le son ou le mouvement. Le *level design* correspond alors pour lui à une attention spatiale dirigée vers une expérience spécifique. Aussi, comme il le formule ici, la question de la fonction de l'espace n'est pas pertinente, puisque celui-ci est d'abord et avant tout pensé comme support d'un parcours et d'une expérience associée. Cependant, il cherche également à ne pas rendre ce travail d'organisation spatiale trop visible ou trop évident, « pour que cela paraisse le plus naturel possible », ce qui rejoint les réflexions autour du guidage doux, par des indices. C'est aussi en ce sens que la dimension scénographique du travail de *level design* transparaît particulièrement, une dimension qui mérite un plus ample développement et que nous traiterons ci-après.

Postures critiques

Certaines voix toutefois parmi nos enquêté·e·s se dissocient de cette approche de la conception d'espaces vidéoludiques par le *level design*. Gareth Damian Martin*, notamment, qui a effectué un travail conséquent de critique des espaces et architectures vidéoludiques au travers de différents articles journalistiques et de la direction d'une revue non scientifique dédiée à ces questions, s'intéresse plutôt à la dimension politique des représentations vidéoludiques de l'espace :

> « To me what feels like the most productive thing to be done is to use architectural ways of approaching game spaces to kind of ask different questions than what are usually asked of games spaces which is kind of: are they functional? Are they enjoyable? Do they direct the player well? And often a lot of architecture in games stuff really just comes down to have pathfinding, really, a lot of it is about, you know, people will follow light sources. And I found a lot of that existing work quite dull, because it didn't really get into… It felt really antiquated from an architectural perspective to be focused entirely on just this very formalistic idea. And so I was much more

> interested in, yeah, especially how ideologies or ideas of what a city is can be represented in a game and what that tells us about who the city is for […] »[511]

On voit dans ce passage clairement la manière dont iel pense les espaces vidéoludiques. Cette approche est également développée dans le cadre d'un cours sur l'histoire et la théorie des jeux vidéo pour le MA program *Video games and Urbanism* dirigé par Luke Caspar Pearson à la Bartlett School de Londres, une approche qu'iel souhaite ainsi transmettre aux étudiant·e·s. Ainsi, iel oppose une approche plus critique aux approches habituelles des espaces vidéoludiques par le *level design*, qui se concentreraient sur ce qu'iel nomme « *pathfinding* », rejoignant donc les questions de circulation, d'orientation et de déplacement. Dans les jeux de Gareth Damian Martin*, c'est en effet cette approche critique qui ressort particulièrement. Ayant une formation en théâtre et en littérature créative, ses jeux sont principalement organisés autour d'extraits de textes et du positionnement de ces extraits dans l'espace du jeu, comme nous l'avons vu dans le chapitre 2. Si un travail de *level design* a été effectué, il peut difficilement être comparé aux descriptions données par les autres enquêtés. Cependant, et cela est encore plus visible dans *In Other Waters** (2020), le déplacement dans l'espace et les mécaniques associées sont essentielles : le déplacement est ce par quoi les extraits de textes sont révélés et ils sont toujours situés dans l'espace du jeu **[vid 3]**. Dans *In Other Waters**, certaines dispositions spatiales sont aussi porteuses de mise en scène et de narration, permettant de signifier le fonctionnement de l'écosystème du monde que l'on parcoure.

Enfin, Dhruv Jani*, un autre enquêté, identifie des limites et des problèmes dans la conception de l'espace par le *level design*, et il s'en détache pour revenir également au théâtre et à la scénographie. Dans son discours, il associe principalement le *level design* à la figure du labyrinthe :

> « [O]ur first approach to thinking about spaces is not as a network sort of corridors, or even labyrinths, but rather as theatre stages, so they are always open ended to some extent, and they are always flattened in their background. […] And each is pretty much self-contained, so that doesn't require all that much thinking about level design and movement and navigation and, you know, pros-

511. « Pour moi, ce qui semble être la chose la productive à faire est d'utiliser des méthodes architecturales pour aborder les espaces vidéoludiques afin de poser des questions différentes de celles qui sont habituellement posées aux espaces de jeu, comme : Est-ce qu'ils sont fonctionnels ? Est-ce qu'ils sont agréables ? Est-ce qu'ils dirigent bien les joueur·euse·s ? Et souvent, beaucoup de trucs sur l'architecture dans les jeux vidéo se résument à la recherche de chemin, vraiment, une partie importante de ça concerne, tu sais, le fait que les gens suivent les sources de lumière. Et j'ai trouvé beaucoup de ces travaux existants assez insipides, parce qu'ils ne rentraient pas vraiment dans… Cela me semblait vraiment désuet d'un point de vue architectural de se focaliser entièrement et uniquement sur cette idée très formaliste. Et donc j'étais beaucoup plus intéressé·e par la façon dont, oui, particulièrement, les idéologies ou les idées sur ce qu'est une ville peuvent être représentées dans un jeu, et ce que cela nous dit sur la ville, pour qui elle est pensée […] » Entretien avec Gareth Damian Martin, 09/12/2021.

pect spaces and so on, that typically characterizes that discourse. I mean, I'm fascinated by the discourse of level design but we don't physically engage with it.

R.L.: Ok. What do you find fascinating in the discourse?

D.J.: So, I like how it has appropriated the language of labyrinths, even though labyrinths, as meaningful built spaces, have all but disappeared from the typology of architecture that we find around ourselves, right? So, for a building, to be labyrinthian is usually typically a bad thing, you know. It's usually a series of government building, something that you can't find your way through. For a building, to be byzantine or labyrinthian is not considered good in the real world, but it's considered excellent inside a videogame. And [petit rire] that I find to be endlessly delightful, as of we have taken bureaucracies and have sort of made them physically manifest, and then found pleasure within them. Videogames are very good at finding pleasure in that typically Capital-ruled acts, that would otherwise be considered exploitative. And I think that the fact that we can find pleasure there is a sign of hope, right? »[512]

Si la figure du labyrinthe est une figure réinterprétée par le *level design* – et qui a également fait l'objet de nombreuses recherches en game studies – le *level design* ne s'y restreint pas. Toutefois, la remobilisation de cette figure par Dhruv Jani* témoigne de sa compréhension de la pratique spatiale du *level design* comme à la fois encadrant et cherchant à désorienter les joueurs et joueuses. Les espaces conçus du point de vue du *level design* sont souvent situés sur la frontière entre l'orientation et la désorientation : soit ils cherchent précisément à orienter les joueuses et joueurs, soit ils cherchent à faire croire à une désorientation tout en dirigeant toujours les joueurs et joueuses dans la direction souhaitée. Mais nous ne nous attarderons pas sur cette figure du labyrinthe, déjà bien discutée dans les *game studies*, notamment par Alison Gazzard[513]. Ce qui ici est parlant, c'est le choix de Dhruv

512. « Notre première approche pour penser les espaces n'est pas un réseau de couloirs, ou même de labyrinthes, mais plutôt des scènes de théâtre, qui sont donc toujours ouvertes dans une certaine mesure, et dont l'arrière-plan est toujours aplati. […] Et chacun est à peu près indépendant, de manière à ce que cela ne demande pas trop de réflexion sur le *level design* et le mouvement et la navigation et, tu sais, les *prospect spaces*, etc., ce qui caractérise typiquement ce discours. Je veux dire, je suis fasciné par le discours du *level design* mais nous ne nous y engageons pas physiquement. / R.L.: Ok. Qu'est-ce que tu trouves fascinant dans le discours ? / D.J.: J'aime la façon dont il s'est approprié le langage des labyrinthes, même si les labyrinthes, en tant qu'espaces construits signifiants, ont tous disparu de la typologie d'architecture que nous trouvons autour de nous, n'est-ce pas ? Donc, pour un bâtiment, être labyrinthique est souvent une mauvaise chose, tu sais. Il s'agit généralement d'une série de bâtiments gouvernementaux, un endroit où tu ne peux pas trouver ton chemin. Pour un bâtiment, être byzantin ou labyrinthique n'est pas considéré comme une bonne chose dans le monde réel, mais c'est considéré comme une chose excellente dans le jeu vidéo. Et, [petit rire] c'est ce que je trouve indéfiniment délicieux, comme si nous avions pris des bureaucraties et que nous les avions rendues physiquement tangibles, puis que nous avions trouvé du plaisir en elles. Les jeux vidéo sont très bons pour trouver du plaisir dans ces actes habituellement régis par le Capital, qui seraient autrement considérés comme relevant de l'exploitation. Et je pense que le fait que nous puissions y trouver du plaisir est un signe d'espoir, non ? » Entretien avec Dhruv Jani, 14/04/2023.

513. Gazzard Alison Jane, *Paths, players, places: towards an understanding of mazes and spaces in videogames*, thèse de doctorat, Faculty for Science, Technology and the Creative Arts, 2009 ; Gazzard Alison, *Mazes in Videogames: Meaning, Metaphor and Design*, McFarland, 2013.

Jani* de mettre de côté cette figure de par l'ambiguïté de son lien avec les structures de pouvoir, et notamment les espaces de la bureaucratie. Ce qu'il indique notamment, c'est que la figure labyrinthique ne peut être pensée en dehors du contexte dans lequel elle s'applique. Celle-ci a en effet une histoire longue, et les analyses et recherches sur les jeux vidéo citent bien plus souvent le labyrinthe du jardin[514], qui a une signification différente du labyrinthe bureaucratique, bien qu'elle porte aussi certains enjeux de pouvoir. La fascination de Dhruv Jani* semble ainsi liée à cette ambivalence toujours présente dans le *level design* entre la reproduction de structures de pouvoir et leur possible détournement. Ce qu'il indique finalement, c'est la possibilité de réinterprétation et quelque part de réappropriation de cette figure labyrinthique par le jeu vidéo. Nous développons cette analyse dans le chapitre 6 de cette thèse. Nous verrons notamment comment les enquêté·e·s se saisissent de cette spécificité de l'image vidéoludique pour mieux la détourner et lui faire porter un discours au travers de la narration.

Pour conclure cette section, l'analyse des discours sur le *level design* se révèle cruciale pour identifier la place accordée à l'architecture dans la conception des espaces vidéoludiques, y compris à travers la manière dont certain·e·s enquêté·e·s vont s'en distancier. Le *level design* constitue ainsi une pratique ambiguë, qui tire son inspiration d'un ensemble de pratiques et peine à se définir précisément. Celle-ci prend alors de l'architecture quelques éléments qui sont réinterprétés tout en devenant particulièrement saillants. Il en va ainsi de la circulation ou du parcours et ce qui y est associé, à la fois du point de vue visuel (lignes de vue, cadrage, percements, etc.) et du point de vue expérientiel (compression-dilatation). Le *level design* rejoue également les discussions sur la fonction en concentrant la conception spatiale sur les mécaniques de jeu. Les discours des enquêté·e·s témoignent alors de positionnements variés, plus ou moins critiques des discours habituels, liés à ce que nous avons mis en avant en termes d'ancrages théoriques et d'implications politiques. Pour approfondir cette analyse, nous devons examiner un autre discours parmi nos enquêté·e·s, qui se détache particulièrement et que nous n'avons pas encore évoqué. Cet examen permettra alors de préciser quelques sous-entendus autour de la question du contrôle et des contraintes.

514. Voir notamment les travaux d'Alison Gazzard, *Ibid.* Son approche n'est pas historique et culturelle mais principalement structuraliste.

3.5 Contraintes et « contrôle » de l'environnement de pratique de la conception

Maîtrise des espaces et des corps

Il y a toutefois une posture parmi nos enquêté·e·s que nous n'avons pas encore traitée : celle de Fabien Duchene*, architecte et concepteur de jeux vidéo, qui est quant à elle la plus proche d'une adhésion aux approches par le *level design*. Il indique notamment *faire* du *level design* dans sa pratique de conception de jeux vidéo. Mais surtout, il y voit une forme d'« héroïsme moderne », ce qui peut être mis en lien avec les rapprochements que nous avons identifiés entre le *level design* et une réinterprétation du mouvement moderne en architecture :

> « Il y a une espèce d'héroïsme moderne dans le jeu vidéo, qu'on a perdu avec la post-modernité. Il y a cet héroïsme, euh, un peu politico-fasciste des pré-modernes, genre Corbu, tout ça. Qui est un fascisme gentil, si ça existe, hein, c'est-à-dire l'idée que l'architecture change la vie des gens. C'est-à-dire que Le Corbusier, si tu lis *Vers une architecture,* tu sens quand-même qu'il a l'ambition d'améliorer les conditions de vie des plus pauvres par son architecture, et par une architecture moins chère, en plus. C'est-à-dire, il y a l'idée que le projet de l'architecte peut changer le monde. Et peut changer la vie des usagers. Et ensuite on est rentré après, on va dire, ouais je dirais dans les années 50, on est entré, peut-être, dans une théorie plus post-moderne. Et avant, si tu veux, l'architecture changeait la vie des gens, et j'ai l'impression qu'avec la post-modernité, c'est un peu les gens qui ont fait, qui font changer l'architecture. C'est-à-dire qu'on a donné le pouvoir aux usagers. »[515]

Le rapprochement que Fabien Duchene* effectue entre le jeu vidéo et l'architecture concerne donc un pouvoir qu'il accorde à l'architecture vis-à-vis des « conditions de vie ». Son discours est imprégné tout au long de l'entretien de la question du contrôle et de la contrainte, et plus particulièrement du contrôle de son environnement de production. Il indique en effet que c'est une certaine forme de frustration envers la pratique de l'architecture qui l'a poussé à se tourner vers la conception de jeux vidéo :

> « Aujourd'hui je considère que le jeu vidéo, pour moi, c'est un moyen de rester fidèle un peu à ce que je pense que c'est de faire de l'architecture. […] Ça peut un peu rendre fou les autres archis, ce que je dis, mais je le pense. Je me sens

515. Entretien avec Fabien Duchene, 24/03/2021. Les éléments donnés en entretien se retrouvent aussi dans sa thèse en architecture : Duchene Fabien, *L'architecture dans la machine…*, *op. cit.* Nous analysons ainsi autant une posture de recherche qu'une posture d'architecte et créateur de jeu vidéo.

> plus architecte quand je fais du jeu vidéo que quand je fais de l'architecture, bizarrement. »[516]

Cette compréhension de la création vidéoludique comme plus « fidèle » à l'architecture découle de la manière dont cet architecte perçoit d'une part la conception architecturale, d'autre part la pratique de conception vidéoludique, qu'il perçoit comme une pratique libérée d'une série de contraintes. L'entretien avec cet enquêté est ponctué d'anecdotes dans lesquelles celui-ci déplore également une mauvaise reconnaissance de son travail en tant qu'architecte. Il a notamment l'impression de ne plus entièrement maîtriser le cadre de sa pratique, celle-ci étant, selon son expression, trop contrainte par de la « fausse complexité[517] », notamment par les cadres réglementaires. Il retrouve alors dans le jeu vidéo une forme de liberté créatrice, qui, si elle rencontre d'autres contraintes, n'entrave pas le plaisir qu'il prend à la conception de l'espace. Nous avons déjà évoqué dans le chapitre 2 l'attrait que peuvent représenter les outils numériques – et donc ici le jeu vidéo – pour la liberté d'expérimentation qu'ils peuvent offrir, mais aussi pour leurs promesses de contrôle et de pouvoir, notamment chez Novak. Cette sensation de liberté est partagée également par Nick Leavy, architecte ayant travaillé sur *Mirror's Edge Catalyst* (DICE, 2016), interviewé pour le magazine MARK[518]. Mais au-delà donc de cette liberté créative, Fabien Duchene* trouve dans le jeu vidéo un environnement qu'il apprécie pouvoir entièrement maîtriser, y compris ce qu'il appelle les « usagers ». Sa conception du jeu vidéo est alors moderniste au sens où elle associe à la spatialité et à l'architecture une capacité à transformer l'humain en tendant vers cet idéal de l'homme nouveau, l'homme moderne. Le Corbusier, en effet, laissait tout juste le choix aux habitants de la couleur des murs, mais concevait pour une figure standard idéale, le modulor, inspirée de l'homme de Vitruve. La promenade architecturale a en ce sens été analysée comme une structure fasciste de contrainte des corps, à la fois parce qu'elle était associée au souhait de construire un homme nouveau, mais aussi parce qu'elle s'immisçait dans les espaces intimes du foyer[519]. Il s'agit ici d'un discours qui est donc critique des réflexions actuelles sur l'intégration des habitant·e·s dans le processus de conception architecturale.

---

516. Entretien avec Fabien Duchene, 24/03/2021.
517. Entretien avec Fabien Duchene, 24/03/2021.
518. « From a creative point of view it was amazing, a real liberation. » (« D'un point de vue créatif, c'était incroyable, une véritable libération. ») Zeller Oliver, « 'I felt I wasn't going to be a traditional architect' - Interview de Nick Leavy », *op. cit.*, p.122.
519. Voir notamment les ouvrages de Marc Perelman.

Dans la pratique de la conception vidéoludique, Fabien Duchene* a alors la sensation de retrouver une figure de l'architecte maîtrisant l'ensemble des aspects de la conception spatiale – qui fait écho aux grands projets modernes où la conception comprenait jusqu'au mobilier ou aux détails des poignées de porte. Pour lui, la maîtrise de l'environnement de conception va même plus loin dans le jeu vidéo :

> « Mais dans le jeu vidéo, en fait on te demande pas de gérer des paramètres de son comme la réverbération, l'absorption, tout ça, on va te demander de mettre de la musique, c'est-à-dire que tu accompagnes l'usager dans une expérience de vie, alors que dans l'architecture, c'est quelque chose que tu… que tu vas lui laisser. Enfin, t'as moins de pouvoir en architecture. Et ça, c'est le cœur de ma thèse, dans ma conclusion, c'est qu'en fait, l'architecte est démis de son pouvoir, il contrôle moins de chose. C'est probablement quelque chose de politique, hein, ça, c'est un vrai problème. C'est pas un problème, il y en a qui sont contents, mais moi ça m'ennuie, c'est-à-dire qu'on va laisser beaucoup plus d'individualité aux usagers dans le projet architectural d'aujourd'hui, alors que dans le jeu vidéo tu maîtrises l'usager dans tous les domaines. Tu lui mets la musique, tu lui changes sa lumière, tu changes son rythme, tu le mets en danger, tu peux être gentil ou méchant avec lui. Alors c'est peut-être parce que, j'ai peut-être des penchants sadiques, je sais pas quoi, mais… j'ai l'impression que, peut-être ce qui m'a mené à l'architecture, c'était l'envie de… d'imprimer quelque chose sur le monde et sur les usagers, et on m'a démis de ce pouvoir, et je le retrouve avec le jeu vidéo. »[520]

Ce qui est maîtrisé, c'est ainsi non seulement l'espace en lui-même à travers l'architecture, mais aussi « l'usager » – une maîtrise qui touche « tous les domaines » de son expérience. Le champ lexical du pouvoir, de la maîtrise et du contrôle est omniprésent dans son discours, qui est identique à ce qu'il développe dans sa thèse en architecture[521]. Pour bien analyser sa posture, il faut aussi préciser ici que cet architecte découvre le jeu vidéo et ses logiciels de création durant « l'âge d'or » du *level design*, avec *Quake* en 1995, puis avec les débuts d'*Unreal Engine* en 1998. Comme décrit plus haut, le rôle associé au *level designer* à cette époque s'approche de celui d'un directeur créatif maîtrisant l'ensemble des éléments du jeu et en organisant la synthèse. Cette compréhension résonne alors particulièrement avec la compréhension du métier d'architecte que se forme Fabien Duchene* à la même époque, durant ses études d'architecture. Il y a là la conception d'un

520. Entretien avec Fabien Duchene, 24/03/2021.

521. « La grande spécificité de cette nouvelle forme d'architecture vient du fait qu'elle invente ses propres usagers. Elle les pousse à adopter des comportements qui leur sont étrangers dans le domaine réel, leur inflige des souffrances inhumaines et des plaisirs inaccessibles, leur octroie des pouvoirs métaphysiques et des aptitudes physiques hors norme, leur inflige handicaps et diminutions, écrit pour eux des destins funestes ou glorieux. C'est une architecture qui domine ses usagers dans toutes les dimensions de sa conception, qui les maîtrise, les modèle et les émancipe, selon sa volonté et en dépit de toute contestation. » Duchene Fabien, *L'architecture dans la machine…*, *op. cit.*, p.212.

architecte démiurge, et une nostalgie associée à sa disparition. Cette figure de l'architecte démiurge est clairement synthétisée par Damien Claeys, chercheur en architecture, dans un article de 2020[522]. Issue d'une interprétation du récit cosmogonique comme architecture du monde, cette figure démiurgique est aussi construite historiquement à la Renaissance, avant de s'étioler à partir des années 1970. La perception d'une perte de pouvoir est liée au contexte actuel d'organisation du métier d'architecte et de la commande, ainsi qu'au changement de l'image de l'architecte, qui n'est plus idéalisée. À l'inverse, cette figure coïncide avec la conception de la figure du développeur comme créateur de monde[523], dans lequel l'enquêté retrouve le pouvoir dont il ressentait la perte avec l'architecture. Mathieu Triclot renvoie aussi dans *Philosophie des jeux vidéo* à la théorie leibnizienne du « Grand Architecte de l'Univers »[524] pour décrire la pratique de conception de jeu. Aussi, la maîtrise de l'environnement va jusqu'à la maîtrise du rythme du parcours, de l'intensité et de l'ambiance lumineuse, du son et de la musique, etc., en résumé une maîtrise entière de l'expérience spatiale.

Cette maîtrise spatiale s'étend cependant ensuite à une maîtrise des corps, ou plutôt une maîtrise des corps à travers la maîtrise de l'espace. Cette approche transparaît notamment dans l'utilisation du terme « usager » plutôt que de celui d'habitant·e. L'« usager » se rapporte en effet à « celui qui fait usage » et connote une dimension utilitaire de l'architecture, à la différence des implications multiples de l'habitation. L'expérience dont il est question est donc de l'ordre d'une expérience-usager, désignant l'utilisation d'un objet dans un but précis, et non de l'expérience phénoménologique. Cette approche transparaît ensuite d'autant plus à travers l'idée que cet « usager » de l'architecture vidéoludique est également conçu par le développeur-architecte. Dans la partie consacrée aux « dimensions », nous avons indiqué que les architectures vidéoludiques étaient conçues en fonction des capacités attribuées à l'entité jouable et de la rationalisation de son corps et de ses performances en une série de paramètres. Pour Fabien Duchene*, il est aussi important, dans la pratique de conception des espaces de jeu vidéo, de concevoir l'« usager modèle » – l'entité contrôlée par le joueur ou la joueuse – autour duquel sont construits les espaces.

---

522. Claeys Damien, « Le fantasme du démiurge : L'architecte soumis à la tentation du pouvoir », *Acta Europeana Systemica*, vol. 6, 2020, p. 11-24, [https//doi.org/10.14428/aes.v6i1.56773].

523. Un ouvrage, dont la posture entre le manuel de *game design* et les réflexions philosophiques est assez atypique et le ton très familier, s'intitule d'ailleurs *How to Be a God.* Il a été publié en 2022 et écrit par Richard A. Bartle, un chercheur en game studies et concepteur de jeux vidéo. Bien que celui-ci indique dans l'introduction p.4 qu'il ne s'agit pas d'un « fantasme de pouvoir » (*power fantasies*), l'ensemble de l'ouvrage est tourné vers cette figure du concepteur démiurge.

524. « Le Dieu de Leibniz ne se contente pas de créer le monde sur un coup de tête, mais il engendre le meilleur des mondes possibles à la suite d'un calcul d'optimum. » Triclot Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, la Découverte, Paris, coll. « La Découverte-poche », 2017, p.69.

Cette conception d'un « usager modèle » comme point de départ de la conception de l'architecture est aussi quelque chose qu'il transmet à ses étudiants de Master dans le cadre de son cours intitulé PI, pour « Projet Immatériel », à l'ENSAV en 2021. Ce cours de projet était consacré à la conception d'un petit jeu vidéo sur le semestre, dans lequel les étudiants étaient encouragés à sélectionner des capacités spécifiques pour l'entité jouable, appelées « features », et ainsi à « sculpt[er] leur propre usager[525] ». Le corps parcourant l'espace vidéoludique est donc « sculpté » au même titre que celui-ci. Si effectivement cette étape peut être nécessaire dans le processus de conception du jeu vidéo, la manière dont sont liées cette conception du corps et la conception architecturale prend une tournure particulière dans le discours de Fabien Duchene*. À plusieurs moments de l'entretien revient notamment la question du handicap – la réglementation attachée aux personnes à mobilité réduite constituant une importante réglementation dans la construction d'architecture :

> « Si je veux changer la gravité, je peux le faire, si je veux que mes usagers, ils soient tous en fauteuil roulant, bah je fais un projet 100% fauteuil roulant, si j'ai envie que les mecs fassent tous 3 mètres et aient des forces surhumaines, et ben l'architecture va changer en fonction. Ça, c'est hyper important. C'est le plaisir de sortir du cadre du réel et de, comment dire, de challenger ses compétences d'architecte, tu vois ce que je veux dire ? […] Quand tu connais bien ton métier, ce que je pense que je connais – même si les gens qui écouteront le truc diront que je suis prétentieux – mais je pense que j'ai fait un peu le tour, en fait, de […] j'ai un peu goûté à tous les types de programmes, et du coup maintenant j'ai envie de challenger non plus les programmes, mais les usagers. C'est quoi un projet avec quelqu'un qui a qu'une jambe, par exemple ? Une espèce d'humanité unijambiste, ça donne quoi ? Est-ce que les escaliers, ils sont pareils ? Qu'est-ce qu'un, qu'est-ce qu'une architecture sur la lune avec une gravité à un quart, par exemple, ce genre de trucs. Ça, ça challenge ton niveau de conception, clairement. »[526]

Ce qui transparaît donc, c'est d'une part un ennui vis-à-vis de la conception architecturale et le plaisir de se mettre d'autres contraintes, de travailler sur des problématiques diverses et différentes du travail en agence, d'autre part un désir de contrôle de l'ensemble du processus, y compris des contraintes en elles-même. Le rapprochement avec le handicap est également fait par un autre enquêté, Gregorios Kythreotis*, sans que ce rapprochement ne soit mis en questions :

> « The harder aspect is when you're starting, right? With a game, I feel like the context is so changeable, you can change it or someone else on the team might change, you know, the size of the player character or the abilities of

525. Entretien avec Fabien Duchene, 24/03/2021.
526. Entretien avec Fabien Duchene, 24/03/2021.

> the player character. And, like, in architecture, you might think about those things generally, you think about the general aspect of a human and then, you know, there are modifiers to that, so you think about disable access or different specifications to the context that you have. But with a video game, the player is that aspect, is the human aspect, I guess and what their abilities are is really crucial to the kind of architecture that develops. I think, when you're designing real world architecture, there's a lot of establish kind of rules and metrics, those things, whereas a game, you have to establish it per game, almost. […] If you're designing a building for blind people, then you design to accommodate for blind people and you can create interesting accessible design. […] I'm talking specifically about the character, the avatar, rather than the player itself […] if the avatar doesn't have the ability to jump, or does have the ability to jump, that changes a lot of how you design. »[527]

Pour Gregorios Kythreotis*, les dimensions et capacités de l'entité jouable font également partie du contexte de conception des architectures vidéoludiques, comme nous l'avons vu dans la section dédiée aux dimensions. Les capacités de l'entité jouable sont comparées à des formes de handicap (ici, la déficience visuelle) et mis en avant comme une nécessité de la conception vidéoludique, du fait de la liberté accordée dans le choix des dimensions vis-à-vis du caractère plus normé de l'architecture. Il ressort de ces approches une conception de l'espace vidéoludique qui n'est pas pensée pour un ensemble divers de corps et de capacités motrices mais pour une personne en particulier : l'entité jouable incarnée par le joueur ou la joueuse. En faisant le parallèle avec l'idée d'un « héroïsme moderne », le discours de Fabien Duchene* témoigne ainsi d'une approche moderniste de l'architecture, concevant pour un « homme modèle » qui ne prend pas en compte la pluralité et la diversité des corps et de leurs problématiques. Le terme d'héroïsme peut aussi faire directement référence aux types de narrations qui sont majoritaires dans les jeux vidéo : les épopées vidéoludiques, les grands récits modernes et les récits initiatiques de dépassement de soi, dans lesquels est représentée une figure héroïque. Cette idée est associée par Fabien Duchene* à la conceptualisation d'une architecture qui pourrait

527. « Le plus difficile, c'est de commencer, n'est-ce pas ? Avec un jeu, j'ai l'impression que le contexte est tellement changeant, tu peux le changer ou quelqu'un d'autre dans l'équipe peut changer, tu sais, la taille du personnage jouable ou ses capacités. Et, en architecture, tu pourrais penser à ces choses de manière générale, tu réfléchis à l'aspect général d'un être humain et puis, tu sais, il y a des modificateurs à ça, donc tu réfléchis à l'accès pour les personnes en situation de handicap ou des spécifications liées au contexte. Mais dans un jeu vidéo, le joueur est cet aspect, l'aspect humain, je suppose, et ses capacités sont vraiment cruciales pour le type d'architecture qui se développe. Je pense que, lorsque tu conçois une architecture dans le monde réelle, il y a beaucoup de règles et de mesures établies, ce genre de choses, tandis que dans un jeu, tu dois les établir pour chaque jeu, pratiquement. […] Si tu conçois un bâtiment pour des personnes aveugles, alors tu conçois pour les accueillir et tu peux créer un projet d'accessibilité intéressant. […] Je parle spécifiquement du personnage, de l'avatar plutôt que du joueur en lui-même […] si l'avatar n'a pas la capacité de sauter, ou a capacité de sauter, cela change beaucoup la manière dont tu conçois. » Entretien avec Gregorios Kythreotis, 09/12/2021.

« change[r] la vie des gens[528] », mais plus encore « les unifier, les homogénéiser[529] ». La conception vidéoludique semble alors tendre dans ce cadre vers un imaginaire spécifique du commun : dans cette perspective, l'architecture est rassembleuse, mais dans un sens d'unification et de lissage des différences plutôt que d'embrassement d'un commun constitué d'une multitude de personnes différentes.

Rôle de la perception de l'image vidéoludique dans cette approche de l'architecture

Il y a par ailleurs dans le jeu vidéo – et une certaine compréhension du jeu vidéo en particulier – le terreau qui nourrit cette approche. La sensation de puissance qui peut être associée aux jeux vidéo fait en effet également le lien avec ce discours de volonté de maîtrise et de contrôle de l'environnement. Cette sensation de puissance accompagnée par l'idée du dépassement de soi est charriée par les récits majoritaires du jeu vidéo, conçus pour que le joueur ou la joueuse se sente en contrôle, en maîtrise de son environnement, ainsi que par certains discours de joueurs[530]. C'est également ce que Fabien Duchene* indique retrouver avec la conception de jeux vidéo, ce qui transparaît dans l'entretien, autant que dans son travail de recherche. Il parle notamment d'une forme d'« *Übermensch* » dans le jeu vidéo, lié au dépassement de soi :

> « Il faut que le personnage meure, il faut que le personnage survive, il faut qu'il sauve des gens, il faut qu'il soit haineux, il faut qu'il soit aimable, il faut qu'il soit… en fait t'as la maîtrise complète du destin de l'usager et tu le mets à l'épreuve. Et il est mis à l'épreuve et il aime ça. Et en fait je pense que le jeu vidéo, et je le dis dans mon travail, c'est vraiment : il y a un côté Nietzschéen. C'est-à-dire que, ce que tu peux plus faire dans la vie, c'est-à-dire t'exercer, parvenir à toi-même – si on reprend, comment il s'appelle, Hermann Hesse – parvenir à toi-même par l'exercice de la souffrance et le surpassement de soi, devenir un *Übermensch*, c'est-à-dire le surhomme en toi, mais que tu n'as pas encore découvert ; comme le réel ne peut plus te permettre d'atteindre cette Übermenschitude, en fait, et ben le jeu vidéo te permet de retrouver cette mise à l'épreuve. »[531]

528. Entretien avec Fabien Duchene, 24/03/2021.

529. Entretien avec Fabien Duchene, 24/03/2021.

530. Taylor Nicholas et Voorhees Gerald (dir.), *Masculinities in Play*, Springer International Publishing, Cham, 2018, [https//doi.org/10.1007/978-3-319-90581-5].

531. Entretien avec Fabien Duchene, 24/03/2021. Dans sa thèse, cela est exprimé de cette manière : « L'*homo ludens* n'a plus peur de mourir. Il s'élève échec après échec vers le niveau ultime de son évolution. Affublé d'objets magiques puissants et d'armes légendaires, ses compétences et ses facultés augmentent jusqu'à leur niveau maximal. Sa réputation le précède partout où il va. Il parle aux dieux, et les dieux lui répondent. Il accède en puissance à l'état d'*Übermensch* nietzschéen. Il est cet homme qui sans risque et sans souffrance est enfin, pour reprendre les termes de Herman Hesse dans *Demian, parvenu à lui-même*. » Duchene Fabien, *L'architecture dans la machine…*, *op. cit.*, p.213.

La volonté de contrôle et de contrainte est donc vue de manière positive par cet architecte et docteur en architecture, comme la possibilité de sortir du cadre habituel de l'architecture – décrit comme morne ou aseptisé – et ainsi de se mettre à l'épreuve pour se dépasser. Cependant, la figure nietzschéenne est elle-même réduite à celle d'une figure héroïque présentée par le jeu vidéo, reprenant les ficelles du « mythe du héros ». Si Nietzsche a souvent été critiqué pour ces prises de position antiféministes et le traitement réservé aux femmes dans ses ouvrages, la mobilisation de Nietzsche dans les recherches et le discours général de cet architecte pourrait également être mis en lien avec la résurgence de cet auteur dans certains milieux masculinistes[532], qui sont parfois apparentés à certains milieux *gamers*. Cette figure héroïque, sous-entendue masculine, évoque la tendance dans le jeu vidéo à construire une masculinité triomphante, conquérante et dominante. Le parallèle formé ici par le travail de Fabien Duchene est donc celui d'un parallèle entre une figure héroïque et l'imaginaire de l'architecte démiurge, en maîtrise de son environnement. Cette figure était par ailleurs incarnée par Le Corbusier, lecteur de Nietzsche et notamment d'*Ainsi parlait Zarathoustra*, qui se voyait aussi comme une incarnation du Surhomme[533].

La production vidéoludique qu'il réalise en parallèle de sa thèse peut également être analysée en lien avec son discours. Publié en accès anticipé sous le nom de *Ruckball** (2019), il s'agit d'un jeu de sport de balle compétitif se déroulant dans des arènes où la gravité est faible, qui reprend certains codes majoritaires de l'industrie vidéoludique. La typologie de l'arène est un espace très normé et encadré par les règles du jeu qui lui est destiné. Le jeu de sport – à l'instar du sport – implique également la contrainte des corps à ces règles, et donc une forme de discipline des corps, qui peut être rapprochée des idées évoquées « d'exercice de la souffrance et de surpassement de soi ». Le jeu de sport implique en effet la réalisation d'une performance psychomotrice, au sens du corps performant une action, du fait de sa dimension compétitive. *In fine*, on peut alors faire un lien entre cet objet axé autour de la performance psychomotrice et l'idéal de dépassement de soi qu'il formule dans sa thèse, le sport et la performance sportive étant en effet souvent associé au dépassement de ses capacités physiques.

532. Voir par exemple Pernes Caroline, « Puissants, virils et nuls en philo… comment les masculinistes dévoient la pensée de Nietzsche », *Télérama*, 24/01/2024.

533. Chaslin François, *Un Corbusier*, Seuil, Paris, coll. « Fiction & Cie », 2015.

Une approche différente : contexte, écologies et cultures

Cette posture, bien que représentative d'une posture souvent adoptée dans l'industrie du jeu vidéo, n'est cependant pas représentative de l'ensemble des approches prises par les enquêté·e·s. Elle constitue néanmoins une exception révélatrice de nombreux éléments sous-tendus dans la conception vidéoludique, liée à son histoire et à sa commercialisation. D'un autre côté, le paysagiste David Fletcher*, que nous avons interrogé pour son travail sur *The Witness**, ne considère pas au premier abord l'absence de contraintes comme libératrice mais comme terrifiante : il parle notamment de « a horrifying lack of constraints[534] ». La difficulté rencontrée par les paysagistes est que la « commande » des *game designers* pour le jeu n'est pas spécifique mais se résume par la phrase « Design an island » :

> « So, he said: "design an island." Right? And we were like: "what's an island?" And he said: "Oh, you need to design a garden in front of this thing. We need walls, because we want to contain you, you have to get through." […] So, what's really interesting for you to understand is you have somebody who's pretty much a genius, Jonathan, who's solely focused on the game. Does not want anything that distracts from the game, or is unnecessary. Or is distracting. Everything has to be linked and everything has to have a purpose. And so, [dans un soupir] to him… none of this matter. Like, I'm trying to place this into a certain logic, geologic, geographic, biological, ecological, cultural. I'm trying to place all this stuff, and he was like: "oh, we need a windmill." »[535]

À la difficulté représentée par l'absence de contraintes, les paysagistes ne répondent pas par la constitution d'un usager, mais par la construction d'une narration, d'une histoire, de technologies ou de techniques utilisées, de matériaux (y compris dans sa production), etc. Puisque les contraintes habituelles telles que le contexte, l'histoire, les temporalités, etc., sont inexistantes, les démarches du studio Fletcher* ont été de les reconstituer avant de proposer une organisation spatiale de l'île en elle-même. L'ensemble de l'entretien montre alors les oppositions entre une approche architecturale et paysagère et une approche par le *level design*, qui ne s'embarrasse pas de cohérence ou de narration (« we need a windmill »). Ce faisant, la posture du studio se rapproche plus des réflexions proposées par Gregorios

534. « Un manque terrifiant de contraintes » Entretien avec David Fletcher, 07/05/2022.

535. « Alors, il nous a dit : "Dessinez une île." D'accord ? On s'est dit: "C'est quoi une île ?" Et il a dit : "Oh, vous devez concevoir un jardin devant ce truc. On a besoin de murs, parce qu'on veut te contenir, tu dois passer à travers." […] Donc, ce qui est vraiment intéressant pour toi de comprendre, c'est que tu as quelqu'un qui est pratiquement un génie, Jonathan, qui est uniquement focalisé sur le jeu. Il ne veut rien qui détourne l'attention du jeu, ou qui ne soit pas nécessaire. Ou qui distrait. Tout doit être lié et tout doit avoir un but. Et donc, [dans un soupir] pour lui… rien de tout cela ne compte. J'essaye de faire entrer tout cela dans une certaine logique, géologique, géographique, biologique, écologique, culturelle. J'essaye de placer toutes ces choses, et lui il disait : "Oh, on a besoin d'un moulin à vent." » Entretien avec David Fletcher, 07/05/2022.

Kythreotis* sur le village d'Eccria et sa dimension culturelle. Outre la question de la provenance des matériaux, un travail conséquent a été effectué pour donner corps à l'île. Le discours de Nicolaus Wright*, employé sur le projet par l'agence, est raccord à ce sujet :

> « [W]e really did a lot of just conceptual thinking, a lot of hand drawing, a lot of researching precedents of natural environments in the world, and then also creating narratives and stories about the place. I mean, we kind of invented a whole ecological, cultural history for this island, so that it had a layer of history to it that kind of made sense in the end, and a kind of ecology or geography that made some sense, the best we could. »[536]

À la manière d'un processus de conception architecturale ou paysagère, l'équipe a en effet produit de nombreux documents représentant graphiquement une analyse du « contexte » : représentation des différents types de biomes, géologies et d'écologies (tous ayant fait l'objet d'études préalables), représentation de la transformation des bâtiments et de la transformation de l'île en fonction du temps, etc. **[voir carnet d'images]**. David Fletcher* parle notamment d'un exercice de design spéculatif ou de design fiction, mais à rebours, essayant cette fois-ci de déterminer les évènements qui ont menés à l'île telle que les joueur·euse·s la visitent :

> « So, when we were good at doing that in the speculative future city, we had to use that same projection to look in the back, to say: "Well, how this evolved to where it is now?" [il me montre en même temps sur un écran des images de la conception des environnements du jeu] These are very early drawings that are looking at the map of the island. And by now, we know that there's a mountain, we know that there's a wetland puzzle, we know that there is a windmill. You know what I mean? Kind of distributed. It's like, well how did it get there, and how does it evolve. So, it's a super quick drawing to say "Civilization I, II and III" and say: "Ok, there's been three civilizations" […] What are the connections? What is the point of entry, is it a defensive space? Why is it a castle? And if it's a castle back in Civilisation II, then isn't it also a defensive space in Civilisation III or is it more like a bunker in Normandie that the German made, right? So, our office has been thinking about time and speculative things. A lot. On many

536. « On a vraiment beaucoup réfléchi de manière conceptuelle, on a fait beaucoup de dessins à la main, de recherches de précédents d'environnements naturels dans le monde, et ensuite on a aussi créé des récits et des histoires pour le lieu. Je veux dire, on a en quelque sorte inventé toute une histoire culturelle et écologique pour cette île, de manière à ce qu'elle ait une couche d'histoire qui fasse à peu près sens à la fin, et une écologie ou géographie qui ait un peu de sens, du mieux qu'on a pu. » Entretien avec Nicolaus Wright, 08/05/2022.

> scales. So there's T1, T2, T3, T4 time and how something might evolve. I don't want to make more of it but, to me, it's the most interesting part. »[537]

La conception est ainsi également focalisée sur le temps, un temps long qui s'étend sur trois civilisations différentes, et sur l'impact que ces trois civilisations ont eu sur les lieux. Ces réflexions donnent une profondeur aux environnements de *The Witness**, notamment culturelle, puisque chaque civilisation est représentée par ses technologies, son agriculture, sa religion, ses cultures, et ainsi ses modes de construction, de défense, d'organisation politique, de rapport aux lieux, de réappropriation des éléments laissés par les anciennes civilisations. Cette question des espaces vidéoludiques comme prenant en compte un ensemble de temporalités différentes, de couches de temps superposées, est aussi présente chez Gregorios Kythreotis* :

> « I try to think about [...] what has happened since this has been built. I think that's one thing, when you're designing architecture, you don't have to worry so much about, well, maybe you do plan in the next fifty years into a building or whatever, [...] but with games, you kind of anticipate the change in use, and the player, that's the kind of variable. But thinking about how space started to exist and then became repurposed over time, that's important, the kind of worldbuilding aspect as well, for sure. »[538]

Les constructions réparties dans les déserts de *Sable** appartiennent en effet à trois époques différentes, comme celui-ci l'indique également dans une conférence GDC en 2022[539], qui correspondent aussi à trois manières de construire et de penser l'architecture. Chaque époque reflète des éléments culturels spécifiques, des évolutions technologiques et des choix de matérialité. La première période, qu'il nomme l'ère atomique, fut celle de l'ar-

---

537. « Ainsi, lorsque nous sommes devenus bons pour faire ça dans le futur spéculatif de la ville, nous avons dû utiliser cette même projection pour regarder dans le passé, pour dire : "Bon, comment cela a évolué pour en arriver là où nous en sommes aujourd'hui ?" Ce sont de premiers dessins qui montrent la carte de l'île. Et à ce moment-là, nous savons qu'il y a une montagne, nous savons qu'il y a un puzzle dans la zone humide, nous savons qu'il y a un moulin. Tu vois ce que je veux dire ? C'est plutôt réparti. Il s'agit de savoir comment les choses en sont arrivées là, et comment elles évoluent. Donc, c'est un dessin très rapide pour dire "Civilisation I, II et III" et dire: "Ok, il y a eu trois civilisations." [...] Quelles sont les connexions ? Où est le point d'entrée, est-ce que c'est un espace défensif ? Pourquoi est-ce un château ? Et si c'est un château à la Civilisation II, alors n'est-ce pas aussi un espace défensif à la Civilisation III, ou est-ce que ça ressemble plutôt à un bunker en Normandie que les allemands ont construits ? Donc, notre agence réfléchissait en termes de temps et de choses spéculatives. Beaucoup. À plusieurs échelles. Il y avait donc les temps T1, T2, T3, T4 et la manière dont une chose pourrait évoluer. Je ne veux pas en faire trop, mais pour moi, c'est la partie la plus intéressante. » Entretien avec David Fletcher, 07/05/2022.

538. « J'essaye de penser à [...] ce qu'il s'est passé depuis que ce bâtiment a été construit. Je pense que c'est une chose, lorsque tu conçois une architecture, tu n'as trop à t'inquiéter de, bon, peut-être que tu planifies les 50 prochaines années pour ton bâtiment ou peu importe [...] mais avec les jeux vidéo, tu anticipes en quelque sorte les changements d'usage, et le joueur, c'est un peu la variable. Mais réfléchir sur la façon dont l'espace a commencé à exister et a été transformé au fil du temps, c'est important, un aspect du *worldbuilding*, c'est sûr. » Entretien avec Gregorios Kythreotis, 09/12/2021.

539. Kythreotis Gregorios, « The Art of "Sable": Imperfection, Limitation and Worldbuilding through Visual Design », *GDC 2022*, San Francisco, 2022, Enregistrement vidéo : [https://www.gdcvault.com/play/1027721/The-Art-of-Sable-Imperfection].

rivée des colons sur la planète : elle est représentée par de grands vaisseaux spatiaux échoués et laissés à l'abandon **[fig 9]**. La seconde période est décrite par le concepteur comme « monumentale », une époque de construction de structures monumentales singulières associées à des pratiques religieuses ou à des fonctions spécifiques (observatoire, puits à degré, tour d'observation, etc.) **[fig 22]**. Ce choix est selon nous en lien étroit avec d'une part les pratiques de *level design*, comme nous l'avons indiqué, d'autre part avec la formation de Gregorios Kythreotis*, qui peut y exprimer son panel de compétences sur la conception d'architectures singulières. Ces bâtiments monumentaux sont pensés selon les contraintes de leur fonction, de pratiques culturelles projetées, des matériaux disponibles en fonction des biomes et du site dans lequel ils sont implantés. Ce dernier point – la question du contexte et du site – tenait particulièrement à cœur à cet architecte reconverti, comme il l'indique dans la conférence, et peut effectivement être mis en lien avec sa formation d'architecte. Enfin, la dernière période correspond à l'ère « moderne », l'époque à laquelle se déroulent les évènements du jeu, et il s'agit d'une ère nomade. La majorité des populations vivant dans les déserts de *Sable** sont en effet nomades, Gregorios Kythreotis* les décrivant comme étant celles qui se sont le mieux adaptés au climat et environnements de la planète. Il a ainsi conçu avec beaucoup de précisions les tentes et abris éphémères, se posant parfois des questions au niveau des détails d'assemblage **[vid 11]**. Cet ère peut être mise en lien cette fois-ci avec la tâche ludique des joueurs et joueuses, nomades, qui partent explorer les moindres recoins de ce monde. Chaque période est ainsi associée non seulement à un style graphique mais aussi à des manières d'habiter le monde.

Ces postures composent donc ensuite avec le *level design* à travers un processus itératif constitué d'aller-retours avec les différentes équipes ou personnes en charge de la modélisation, du *game design* et du *level design*. La volonté n'est pas celle d'un contrôle de la pratique mais tend plutôt vers un dialogue permettant d'apporter aux environnements du jeu la richesse de leurs connaissances et de leurs réflexions en tant qu'architectes ou paysagistes. L'attention est portée sur le contexte et la coconstruction du paysage par un ensemble d'acteurs et d'actrices plutôt que sur une approche surplombante. Avant de nous pencher plus précisément sur la manière dont l'expérience spatiale est transformée par ces manières de penser et de concevoir l'espace, l'architecture et le paysage, il nous faut cependant revenir sur une dernière chose, les liens entre la conception d'espaces vidéoludiques et la scénographie.



[fig 22] Capture d'écran du jeu *Sable**

3.6 Scénographie

Une place accordée à la scénographie dans les discours des enquêté·e·s

En effet, au-delà de la question du paysage, de l'architecture et de la sculpture interviennent d'autres pratiques de conception spatiale, qui jouent également un rôle prépondérant dans la compréhension des espaces vidéoludiques. Il s'agit des pratiques de la scénographie, en tant que pratiques d'agencement ou d'organisation d'espaces scéniques (dans le cas de la scénographie de théâtre et de cinéma), ou bien d'espaces d'exposition (dans le cas de la scénographie muséale). Certain·e·s enquêté·e·s indiquent ainsi spécifiquement s'inspirer plutôt de la scénographie que de l'architecture, mettant alors l'accent sur la mise en scène de l'espace. C'est le cas de Julian Palacios*, qui n'a pas été formé à l'architecture et qui puise beaucoup de ses références dans le cinéma :

> « [It's] not exactly about architecture. […] For me, it's more relatable to set design, meaning it's a place, it's an image with a spatial quality but that quality is more emotional than… [*hésitations*] It's more about, you know, set design than architecture […]. »[540]

540. « Il ne s'agit pas exactement d'architecture. […] Pour moi, c'est plus en lien avec la scénographie, dans le sens où c'est un lieu, c'est une image qui a une qualité spatiale mais cette qualité est plus émotionnelle que… [hésitations] C'est plus une question de, tu sais, de scénographie que d'architecture. » Entretien avec Julian Palacios, 10/03/21.

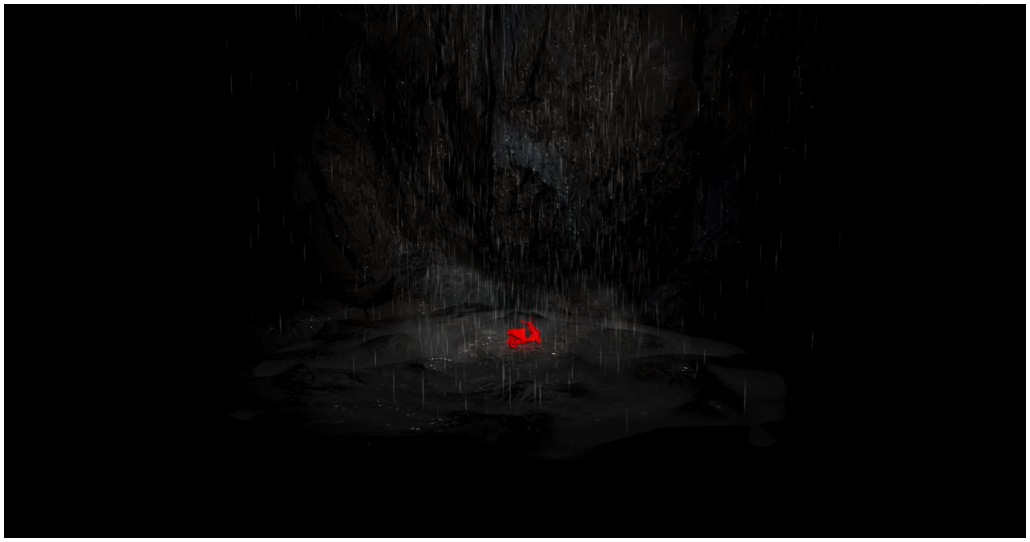
Cette réflexion, qui intervient après plus d'une heure de discussion, est la formulation de quelque chose qui semble le travailler depuis le début de l'entretien, et semble aussi exprimer la manière dont il a réfléchi aux espaces qu'il a conçu pour *Promesa**. Pour lui, les lieux de *Promesa** sont plus apparentés au « set design » (scénographie, plus spécifiquement du théâtre) qu'à l'architecture, et cela se ressent effectivement dans l'organisation du jeu. Celui-ci est en effet composé comme une suite de lieux que l'on parcoure et qui peuvent effectivement être considérés comme des scènes, ou présentés comme des scènes par le jeu. Plus spécifiquement, certaines dispositions peuvent être qualifiées comme relevant d'un travail de mise en scène, malgré l'absence de personnages dans les lieux ou de dialogues. Celle-ci passe par deux éléments importants. Tout d'abord, comme dans la plupart des jeux vidéo, les lieux représentés ne sont pas vides mais contiennent des éléments de mobilier, ainsi que d'autres éléments pouvant être rapprochés des accessoires de théâtre **[fig 23]**. Le terme « props » (accessoires), également utilisé en cinéma ou théâtre, est par ailleurs couramment utilisé en création de jeux vidéo. Ensuite, les lieux sont isolés à la fois spatialement et temporellement : la plupart sont extraits de leur contexte, qui a comme été effacé – une partie de rue, un salon flottant dans un vide, etc. **[fig 24]** – et situés dans une temporalité précise représentée par un travail sur la lumière, dont nous avons déjà présenté quelques aspects. Les ambiances lumineuses et sonores caractérisent ces lieux traversés et leur donnent une couche interprétative supplémentaire, sur laquelle s'appuie par ailleurs la narration.

Ainsi, cette approche de l'espace fait référence de manière assez directe au travail de scénographie effectué pour le cinéma, sans pour autant s'y réduire. Certaines de ces scènes peuvent aussi évoquer le travail de l'artiste Bill Viola **[fig 25]**, qui se situe entre la vidéo d'art et l'installation, et qui a également inspiré le travail d'autres enquêté·e·s, comme celui de Gaël Bourhis* (non formé à l'architecture). Ces éléments donnés par Julian Palacios* mis à part, la scénographie n'est pas une approche qui est clairement identifiée par les créateur.rice.s interrogé·e·s. L'un des membres du duo fleuryfontaine* (formés à l'architecture) a par exemple travaillé dans une agence de scénographie après son diplôme, mais il ne fait que peu mention de cette pratique durant l'entretien. Cependant, celle-ci se retrouve en filigrane dans les discours, et se révèle lorsque la question est posée. Gaël Bourhis* effectue notamment le rapprochement en ce sens :

> « R.L. : Ok. Est-ce que tu ferais des liens avec la scénographie ?
>
> G.B. : Ouais, je pense. Alors c'est vrai que […] j'ai pas fait beaucoup de recherches sur la scénographie mais je pense que je suis claire-







[fig 23] Capture d'écran personnelle du jeu *Promesa**
[fig 24] Capture d'écran personnelle du jeu *Promesa**
[fig 25] Capture d'écran personnelle du jeu *Promesa**

> ment dans un travail de scénographe, dans tout ce que je fais. […] Ouais et puis c'est ça, c'est du travail de mise en scène en permanence. »[541]

Ou encore chez Oswald Pfeiffer* (formé à l'architecture) :

> « R.L. : Donc est-ce que tu décrirais ça comme un travail de scénographe ou… ?
>
> O.P. : Ouais, ouais on peut dire ça. Bah, c'est vrai que depuis mon diplôme il y a toujours eu, on va dire une difficulté à trouver le point de raccord un peu entre l'architecture… construite, quoi, et tous ces trucs virtuels là. »[542]

À la différence des créateur·rice·s non formé·e·s à l'architecture, Oswald Pfeiffer* voit dans la scénographie le chaînon manquant entre la pratique de l'architecture et la pratique de conception d'espaces qu'il décrit comme virtuels. Cette question le travaille de manière générale pour qualifier sa pratique, et il voit dans la scénographie une approche qui traite de la conception spatiale sans pour autant faire référence au « construit » de l'architecture. Enfin, le profil de Gareth Damian Martin* se situe aussi au croisement de plusieurs pratiques de conception, du fait de sa formation en théâtre (plus spécifiquement en théâtre de marionnettes). Une approche scénographique s'exprime ainsi dans son regard sur les jeux vidéo, et notamment au travers d'une pratique de photographie vidéoludique. La pratique de photographie de jeu vidéo, aussi appelée *in game photography*, consiste à adopter une posture de photographe vis-à-vis des environnements de jeux. Soit, de manière factuelle, à capturer des images de jeux en choisissant le cadre et l'angle de caméra, mais aussi, selon les paramètres disponibles, la lumière, la focale, etc. L'enquêté·e évoque notamment deux termes en particulier pour qualifier sa pratique, celui de « staged photography[543] » et de « rephotography[544] ».

Tout d'abord, iel effectue ainsi un rapprochement entre photographie *in game* et « staged photography », qui correspond à la pratique de mise en scène des photographies et renvoie donc au théâtre, à la scénographie et au *set design*. L'enquêté·e relie notamment cette pratique à une pratique des débuts de la photographie, au travers de laquelle les photographies étaient prises dans le cadre fermé constitué par la scène de théâtre et mises en scène. Ce rapprochement sous-entend le caractère scénographique des espaces vidéoludiques, qui sont photographiés comme une série de scènes. Il ne s'agit alors pas uniquement d'une transformation des espaces vidéoludiques en scènes par le regard du·de la photographe, mais bien de la mise en

541. Entretien avec Gaël Bourhis, 31/03/2022.
542. Entretien avec Oswald Pfeiffer, 15/03/2022.
543. « photographie mise en scène », entretien avec Gareth Damian Martin, 09/12/2021.
544. « rephotographie », entretien avec Gareth Damian Martin, 09/12/2021.

avant de la dimension scénographiée de l'espace en devenant le support de la photographie. Le second terme mis en avant par Gareth Damian Martin* est celui de « rephotography » qui peut se comprendre de deux manières différentes : soit la photographie d'un lieu ayant déjà fait l'objet d'une photographie, soit la photographie d'un document, et plus particulièrement d'une photographie. À ce sujet, Gareth Damian Martin cite notamment le travail de l'artiste Richard Prince[545]. La photographie d'espaces vidéoludiques constitue ainsi pour lui un travail de rephotographie, au sens où l'image vidéoludique est déjà une image, et de re-contextualisation. On pourrait ainsi le comprendre comme la photographie d'un lieu déjà présenté comme une image (l'image-espace vidéoludique), mais aussi déjà scénographié et que la photographie *in game* vient redoubler tout en en soulignant un aspect différent.

Si la scénographie semble être sous-jacente et omniprésente à la fois dans les discours et les pratiques, il faut alors s'interroger sur la place qu'elle prend dans la considération de l'architecture vidéoludique. S'agit-il uniquement d'une mise en scène de l'architecture ? La question architecturale vidéoludique est-elle réductible à l'idée de décor ? La scénographie est elle-même un terme fuyant, hétéronome et qui désigne différentes pratiques prenant appui sur un ensemble de techniques issues de pratiques artistiques et de pratiques de conception spatiale, dont l'architecture fait partie. Les frontières entre scénographie et architecture peuvent par ailleurs parfois être floues et le jeu vidéo hérite en partie de cela. Il s'agit également d'un terme qui a évolué et s'est transformé, en se transposant au musée, puis en voyant son acception encore élargie, notamment vers des domaines marchands et des pratiques marketing – extension par ailleurs critiquée et mise en questions. Le jeu vidéo pourrait en ce sens être considéré comme une autre extension de la pratique scénographique, dont il faut démêler les imbrications.

La question du décor

En théâtre, le terme de « scénographie » est venu remplacer celui de « décor », considéré aujourd'hui comme désuet et attaché à une certaine forme de théâtre, notamment le théâtre à l'italienne du XVI[ème] siècle, lorsque

545. Photographe et peintre états-uniens, Richard Prince s'est fait connaître au début des années 1980 avec sa série de photographies intitulées *Cowboys*, pour laquelle il a re-photographié des publicités Marlboro dans des magazines, qu'il recadre ou réarrange avant de les exposer. Ces photos montrent alors les cowboys de la publicité sans les titres faisant référence à la marque, mettant à nu l'archétype viril derrière ces images.
Le travail de Richard Prince pose ainsi des questions sur l'original et la copie, et le rôle de la photographie – ce qui est pertinent dans le cadre d'une réflexion sur la photographie de jeu vidéo.

les décors étaient majoritairement constitués de panneaux peints représentants des lieux en perspective. Se poser la question du décor pour le jeu vidéo peut donc sembler une question peu actuelle, mais il faut tout de même la confronter au traitement des espaces vidéoludiques afin de préciser la manière dont ils sont conçus. Au-delà du trompe-l'œil, le panneau peint est bidimensionnel et ne porte pas de spatialité propre. Il constitue un support de l'imagination et d'évocations mais ne représente pas le point focal de l'action théâtrale, donnant une atmosphère et un cadre sans contraindre de manière importante les déplacements et les actions qui ont lieu sur la scène, et qui sont le cœur du théâtre. Parmi les espaces vidéoludiques, certains fonctionnent, du fait de leur héritage issu du jeu traditionnel mais aussi des pratiques compétitives et notamment sportives, sur le modèle de l'arène. Ce modèle de l'arène présente un terrain sur lequel ont lieu des affrontements qui sont présentés comme des formes spectaculaires – au sens de « mises en spectacle »[546]. Pratiques sportives compétitives et représentations théâtrales se rejoignent en effet sur la dimension spectaculaire inhérente, mettant au centre de l'attention une action. Le jeu vidéo reprend cette idée au sens où l'image est constamment focalisée sur les actions réalisées par les joueur·euse·s, qui sont traduites à l'écran. Cette focalisation sur l'action aboutit dans certains cas à un découpage net entre premier plan, où se situe l'action, et arrière-plan, constituant un « fond » à l'action et se rapprochant donc de l'idée de décor telle qu'entendue par le théâtre à l'italienne. L'exemple paradigmatique de cette approche de l'espace est représentée par les jeux de combat de type *Street Fighter*[547]. La représentation de la rue situe l'action du combat dans un lieu et une ambiance, mais il n'y a pas d'interaction avec celle-ci. La fonction de la représentation de la rue est donc bien celle d'un arrière-plan, que l'on peut comparer aux perspectives de ville des décors de théâtre classique[548].

Le jeu vidéo emprunte également directement aux techniques issues des décors de théâtre, notamment la constitution d'un effet de profondeur de champ par la superposition d'éléments en 2D dans la profondeur (par ailleurs également un artifice cinématographique et utilisé dans le cinéma d'animation). Cette technique est notamment utilisée dans des jeux en 2D

546. Dans *Ruckball**, le jeu de sport compétitif conçu par Fabien Duchene* et son équipe, les terrains sont d'ailleurs qualifiés comme des « arènes » dans la description du jeu.

547. Série de jeux vidéo, développés par Capcom, depuis 1987. Il s'agit d'un jeu de combat en 1v1, dans lequel les joueur·euse·s doivent effectuer des combinaisons de touches afin de lancer des coups et attaques contre leur adversaire. Comme son nom l'indique, il se situe dans un imaginaire de combat de rue, avec des coups inspirés des arts martiaux.

548. Cette fonction fait directement écho à l'histoire de la peinture, puisque le peintre italien Canaletto, représentant de la Renaissance vénitienne, est d'abord peintre de décor de théâtre avant de se tourner vers la peinture de *vedute*, représentations en perspective de paysages urbains.

à défilement horizontal, qui tirent parti de l'effet de parallaxe formé par le mouvement de deux éléments situés à des distances différentes du premier plan où se situe l'action. Comme rapporté par le docteur en arts Guillaume Baychelier, de nombreux jeux peuvent ainsi être analysés du point de vue d'une scène de théâtre classique, situant leurs actions dans une boîte dont le·a joueur·euse formerait le·a spectateur·ice de ce théâtre miniature[549]. Toutefois, celui-ci cadre la réflexion à un corpus défini et la question se pose de son extension à d'autres jeux vidéo, notamment ceux présentant un espace 3D en vue à la première ou à la troisième personne. Le passage à l'approche scénographique nous semble apporter une dimension supplémentaire qui permet de mieux situer les espaces vidéoludiques qui constituent notre corpus. *Kentucky Route Zero,* jeu vidéo publié de manière épisodique entre 2013 et 2020 et développé par le studio *Cardboard Computer*, permet de comprendre ce rapprochement. Il s'agit d'un jeu qui reprend les codes du théâtre, s'inspire de la scénographie et joue parfois avec les frontières entre théâtre et jeu vidéo. Il s'inspire notamment de la théorisation de la scénographie d'Adolphe Appia[550], scénographe, metteur en scène et essayiste suisse de la fin du XIX^{ème} siècle, pionnier du théâtre moderne, ce qui est parlant dans ce cadre. En effet, Appia a beaucoup apporté au renouvellement de la scénographie : rejetant les panneaux bi-dimensionnels, il favorisait une conception de la scène comme un espace en trois dimensions, mettant en valeur la profondeur, la spatialité, l'ombre et la lumière et le jeu des acteur·rice·s dans l'espace. Plusieurs de ses scénographies intégraient des escaliers reliant différentes plateformes, donnant en quelque sorte un caractère architectural à la scénographie. Ainsi bien que les espaces de *Kentucky Route Zero* soit représentés en 2D, ils sont moins assimilables à des décors à la *Street Fighter* qu'à un espace scénique qui joue sur la profondeur.

Par ailleurs, le découpage épisodique du jeu est assimilé à un découpage en actes, qui sont ensuite eux-mêmes constitués d'une suite de scènes. Le cœur du jeu se situe dans l'interprétation des personnages au travers de choix de dialogues et les scènes sont scénographiées à la manière d'une pièce de théâtre : chaque scène est associée à une unité précise de temps et de lieu, au sein de laquelle les déplacements des personnages restent limités. Quelques éléments permettent de situer l'action et l'ambiance des lieux. Le jeu comporte enfin une série de scènes supplémentaires constituant des

549. Baychelier Guillaume, « Enjeux artistiques et esthétiques de la représentation volumique par l'image vidéoludique. Scènes et saynètes de Puppetter à Moss », in Cyril Devès (dir.), *Le Jeu vidéo au carrefour de l'Histoire, des arts et des médias*, Les éditions du CRHI, Lyon, 2023, p.175-185.

550. L'inspiration d'Appia pour *Kentucky Route Zero* est mentionnée par Tamas Kemenczy, membre du studio Cardboard Computer, dans une conférence intitulée « Scenography of Kentucky Route Zero », *GDC 2014*, San Francisco, 2014, Enregistrement vidéo : [https://gdcvault.com/play/1020596/Scenography-of-Kentucky-Route].

interludes ou des entractes, qui jouent plus encore à se placer au niveau de cette frontière entre théâtre et jeu vidéo. L'un de ces entractes, *The entertainment*, que nous citions au chapitre 2, pousse en effet le mélange entre expérience théâtrale et expérience vidéoludique. Cet entracte correspond à un extrait d'une pièce qui a par ailleurs été jouée, et place la joueuse ou le joueur dans la position d'un personnage anonyme et inconnu (simplement désigné *bar-fly*, argot pour pilier de bar), attablé à une table de café dans lequel semble se jouer plus loin le cœur du récit **[vid 2]**. La table et le comptoir du café sont représentés comme des éléments d'un décor de théâtre, et des projecteurs ainsi que, diamétralement opposé à la discussion semblant être le cœur de l'action, un public viennent compléter la scène.

Le joueur ou la joueuse peut suivre les dialogues des autres personnages dans le bar, mais verra également ponctuellement apparaître des didascalies correspondant à celui qu'iel incarne. Ces actions a priori insignifiantes, qui n'influeront pas sur le cours de la discussion des autres personnages, décrivent cependant avec précision l'attitude du personnage incarné : fauché, celui-ci vérifie ses poches, les possibles issues que possèdent le bar, fait semblant de s'intéresser au journal posé devant lui, etc. Le joueur ou la joueuse ne peut pas se déplacer mais peut décider ou non d'orienter le regard du personnage en fonction des éléments indiqués. Ce faisant, iel interprète bien ce personnage à cet instant précis. Iel est donc à la fois l'acteur·rice, effectuant des actions pour un public et le·a spectateur·rice, à la fois de l'action qui se joue plus loin, mais aussi de ses propres actions effectuées à l'écran. Cet interlude exprime ainsi la dimension théâtrale et performative des actions des joueur·euse·s en surjouant le caractère scénique de ces espaces vidéoludiques. *Kentucky Route Zero* peut selon nous être considéré comme un cas limite qui éclaire l'ensemble de la production vidéoludique. Cette dimension théâtrale est une caractéristique qui peut en effet être étendue à l'ensemble des espaces vidéoludiques, s'exprimant de manière plus ou moins importante selon les jeux, où la joueuse ou le joueur est le·a propre spectateur·rice de ses actions en jeu. Cette action du regardant-regardé peut être redoublée lors des activités de streaming, où le joueur ou la joueuse propose à un public de regarder son interprétation, son *jeu*, ainsi que d'être spectateur·rice de sa propre activité de réception des actions en jeu. Le spectacle se situe donc à plusieurs niveaux. Cette dimension spectaculaire nécessite alors de s'interroger à présent sur la notion de scène, qui serait dans ce cas étendue aux espaces vidéoludiques.

Dans un article traitant de l'« Enjeu des rencontres entre scénographie et jeux vidéo »[551], Thomas Morisset tente d'approfondir cette question en proposant d'accepter une compréhension étendue de la notion de scène, tout en partant de la discipline du théâtre pour la composer. Cette compréhension permet selon lui d'englober jusqu'aux aménagements des magasins d'ameublement, mais pose tout de même une difficulté quant à son application aux jeux vidéo. Il base en effet son approche de la scène sur la description par le philosophe Mathieu Haumesser d'un « lieu où se confrontent la matérialité des corps et des accessoires et ce que ces corps et accessoires représentent sur le plan de l'imaginaire[552] ». Ainsi, la disposition scénographiée d'éléments de mobilier possède un pouvoir d'évocation et de projection qui permet avec le jeu des acteurs de suggérer ou de laisser venir un imaginaire, touchant également le cadre de l'action en lui-même, l'espace formé. Cette idée peut être rapprochée quelque part de l'illusion théâtrale telle que décrite par Husserl dans une tradition phénoménologique. Or, cette logique de l'illusion théâtrale pose problème – nous l'avons vu ailleurs avec Elsa Boyer – et elle pose aussi problème à Thomas Morisset à partir du moment où le jeu vidéo opère une décomposition entre les éléments physiques qui correspondent au contrôleur de jeu et les éléments affichés à l'écran, qui sont eux supports d'une interprétation et d'un imaginaire. Il faut donc accepter une complexification du processus, ainsi que la possibilité du glissement d'éléments matériels aux images de ces éléments. Les espaces vidéoludiques pourraient alors se rapporter à des scènes au sens où la disposition des éléments (ou « props »), quel que soit le degré de photoréalisme, appellent une interprétation et le surgissement d'un imaginaire.

Morisset pose toutefois en contre-argument de cette idée la dimension ludique des espaces de jeux vidéo, ainsi que leur interactivité. Il s'agit d'une idée qui était déjà présente chez Aarseth, bien que formulée différemment, lorsque celui-ci faisait correspondre la différence entre fiction et simulation à la différence entre éléments de décor et éléments interactifs[553]. Selon cette idée, une porte non-interactive est « fausse » et relève de la fiction, et donc du décor, tandis qu'une porte interactive est actionnable et ne rentre donc pas dans la catégorie de décor. Dans la conception de jeux vidéo, cette différence est, il est vrai, importante, puisque l'une nécessite une animation, des règles de *game design* (dans quels cas cette porte s'ouvre-t-elle ?) et des lignes de codes permettant l'ouverture de cette porte. Pourtant, faire la différence

551. Morisset Thomas, « Enjeu des rencontres entre scénographie et jeux vidéo », *Registres : Revue d'études théâtrales*, n° 24, 2024, p. 51-58.

552. *Ibid.*, p.3.

553. Voir le chapitre 1 de cette thèse, où nous avons discuté notamment de l'article d'Aarseth intitulé « Doors and Perception: Fiction vs. Simulation in Games », *op. cit.*

entre les deux en termes de décor ne nous semble pas pertinent. En effet, en restant dans le domaine du théâtre, certaines portes peuvent être actionnées par les comédien·ne·s, mais n'en restent pas moins des éléments de « décor » – ou, devrait-on plutôt dire, des éléments scénographiques. Dès lors, la distinction entre interactif et non-interactif selon une distinction fiction/simulation ne nous semble plus tenir et doit être pensée différemment. Dans le même article, Aarseth présente la figure vidéoludique du labyrinthe comme « vraie » car elle peut être naviguée, à la différence du labyrinthe cinématographique – celui-ci prend l'exemple de *Shining* (Stanley Kubrick, 1980) – qui peut être représenté par le biais d'une série d'artifices. Cette distinction entre le labyrinthe comme « réel » et la « fausse » porte comme « décor » revient à faire une différence entre l'espace parcouru qui serait « réel » et les bords de cet espace qui seraient fictionnels à la manière des façades de cinéma ou des panneaux bidimensionnels du théâtre. Or, dans l'expérience vidéoludique que nous étudions, c'est l'ensemble de l'espace vidéoludique, interactif ou non, qui est pris en compte comme un tout lorsqu'il est traversé. Les « bords » participent de l'expérience, n'impliquant pas la même perception de l'espace selon ce qu'ils représentent, mais aussi les sols et les plafonds.

Georgia Leigh McGregor, quant à elle, propose une nuance supplémentaire par rapport à l'approche d'Aarseth. Discutant des « backdrops », terme pouvant être traduit par décor au sens scénique d'arrière-plan, elle propose l'exemple des bâtiments représentés sur les bas-côtés des jeux de course de voiture. Ceux-ci ne pourront jamais être « visités » et servent uniquement de cadre au trajet du circuit automobile. Elle effectue alors cette différence : « It can be argued that any navigable space is not a backdrop. To enter and traverse architecture is to have a relationship with that space[554] ». Il faut donc selon elle pouvoir entrer dans les bâtiments et les traverser pour que ceux-ci cessent d'être des décors. Néanmoins, cela pose effectivement un problème pour considérer les paysages urbains et les rues, puisque ceux-ci sont également « navigables ». McGregor précise :

> « The architecture of backdrops can take any form but without being navigable or interactive, remains a spatial pastiche. In reality we are always aware of the spatiality of architecture, we know it can be navigated even if we are denied access. Real architecture can never be a backdrop in the same

554. « Il peut être argumenté que les espaces navigables ne sont pas des décors. Entrer et traverser une architecture, cela signifie avoir une relation avec cet espace. » McGregor Georgia Leigh, « Situations of Play: Patterns of Spatial Use in Videogames », *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference*, 2007, p.537-545, p.543.

> way as it can in videogames. But for most of us the buildings we view from the train, or spy as we drive past on the freeway, operate as backdrops. »[555]

Plusieurs éléments sont ici mélangés et généralisés : le rapport à l'architecture lors d'un voyage en train ou en voiture, la distinction public/privé ainsi que la question du pastiche. Nous reviendrons sur la question du déplacement véhiculé dans la prochaine partie de la thèse. En ce qui concerne les autres éléments, la relation au décor et au pastiche dans l'architecture « réelle » est plus complexe que celle qui est décrite ici, ne serait-ce que parce qu'il existe au sein des villes des faux bâtiments ou des fausses façades conçues pour se fondre dans le paysage urbain et dissimuler des éléments techniques tels que des stations de transformation électrique ou des équipements techniques dédiés au transport urbain. Mais plus encore, une partie du postmodernisme en architecture joue précisément avec cette dimension de décor ou de pastiche. Plusieurs réponses à ce problème sont alors possibles. Il est possible de considérer, comme le propose la docteure en arts et game designer Claire Siegel, les espaces vidéoludiques comme appartenant à cette condition postmoderne. Dans sa thèse en arts prenant la forme d'une recherche-création, elle a en effet conçu en ce sens un jeu intitulé *L'Envers du Décor*. Elle y insiste sur la dimension de décor des rues vidéoludiques en concevant ses façades comme des surfaces 2D rappelant les panneaux bidimensionnels, soutenus par une structure métallique du côté de « l'envers du décor ». S'appuyant sur le commentaire de Fredric Jameson sur l'immeuble du Wells Fargo Court (Skidmore, Owings et Merrill, Los Angeles, 1983) comme architecture surfacique sans profondeur – que nous avons aussi mentionné dans le chapitre 2 – elle cherche à souligner l'artificialité des espaces vidéoludiques, utilisant également la matérialité en ce sens :

> « Les textures utilisées ont pour base un matériau papier qui donne un grain dessiné et accentue le côté artificiel de la ville. Le papier et le carton sont volontairement utilisés pour créer un sentiment de faux-semblant, perceptible dans les parcs d'attractions et dans les décors de cinéma. Ces deux matières viennent compenser le fait que le joueur ne puisse explorer ce décor dans une dimension plus tangible. […] Tout l'univers proposé n'est qu'une mise en scène à l'intérieur d'un jeu. »[556]

---

555. « L'architecture des décors peut prendre n'importe quelle forme, mais si elle n'est ni navigable, ni interactive, elle reste un pastiche spatial. Dans la réalité, nous avons toujours conscience de la spatialité de l'architecture, nous savons qu'il est possible d'y naviguer même si l'accès nous est refusé. L'architecture réelle ne peut jamais être une toile de fond de la même manière qu'elle peut l'être dans le jeu vidéo. Mais pour la plupart d'entre nous, les bâtiments que nous voyons depuis le train, ou apercevons lorsque nous passons en voiture sur l'autoroute, fonctionnent comme des toiles de fond. » *Ibid.*

556. Siegel Claire, *L'Artgame, un jeu utopique à l'ère de la gamification?*, thèse de doctorat, Université Paul Valéry, Montpellier III, 2015, p.207.

Au lieu de chercher à dissimuler le caractère surfacique des volumes dans le jeu vidéo, comme nous l'avons discuté au chapitre 2, elle souhaite ainsi plutôt le suggérer et le révéler. Sa proposition s'ancre également dans une réflexion esthétique et politique critique d'un « culte du simulacre[557] », du « façadisme » et des faux-semblants. Si cette critique est pertinente, elle semble cependant limitée. En effet, cette approche a tendance à retomber dans une opposition réel/virtuel, qui reste une impasse ne permettant pas d'analyser en profondeur les propositions vidéoludiques contemporaines. Afin de résoudre ce problème, nous proposons une seconde solution, celle de considérer de manière plus générale les espaces vidéoludiques sous l'angle de la scénographie et la manière dont elle interagit avec les autres formes de conception de l'espace. Parler de scénographie plutôt que de décor permet d'ouvrir le spectre en situant les espaces vidéoludiques au sein d'un continuum entre une tradition ancienne du décor provenant du théâtre à l'italienne et une conception moderne de la scénographie orientée vers la spatialité, où comme chez Appia, l'espace est compris dans son entièreté et sa profondeur.

Une approche actuelle de la scénographie

Dans les jeux vidéo sur lesquels nous avons choisi de nous concentrer, la plupart favorisent en effet le mouvement et le déplacement dans différents espaces et ne tiennent donc plus uniquement du théâtre classique à l'italienne. Ces jeux sont alors plutôt à rapprocher des expérimentations théâtrales et des performances plus contemporaines, comme ce qui se fait actuellement dans le théâtre de rue par exemple, ou les performances qui impliquent le déplacement des spectateur·rice·s d'un espace à un autre. Nous avons vu par ailleurs dans le chapitre 2 les influences que peuvent représenter les pratiques théâtrales interactives du théâtre de rue, comme le théâtre de l'opprimé. Dans ces cas, le motif de la scène théâtrale s'élargit pour rencontrer à la fois l'architecture, le paysage et les autres formes scénographiques. La scénographie de théâtre de rue opère en effet une transformation de l'espace public mais aussi des bâtiments environnants, amenant à les regarder différemment. L'espace vidéoludique, quant à lui, possède un statut plus ambigu en faisant advenir des scènes au sein de lieux représentés. D'une part, ces espaces peuvent être rapprochés des lieux transformés par le théâtre de rue, car les différentes scènes qui s'y déroulent peuvent modifier la perception des lieux (en devenant un champ de bataille lorsque des ennemis y pénètrent, par exemple), d'autre part, ces espaces ont aussi été conçus pour accueillir ces scènes. La distinction entre la création du lieu et

557. *Ibid.*, p.203.

la création de l'évènement devient alors floue, rapprochant la conception des espaces vidéoludiques d'une compréhension élargie de la scénographie. En ce sens, le jeu vidéo peut être considéré comme une réalisation en puissance des expérimentations effectuées en théâtre sur la disparition de la délimitation entre la scène et l'architecture de la salle, donnant aux architectures représentées un caractère scénique. Cette dimension scénique et spectaculaire sous-jacente constitue l'une des raisons pour lesquelles il est possible de parler de scénographie pour le travail de conception d'espaces vidéoludiques, même si elle ne s'y restreint pas.

Cependant, au-delà de la mise en scène et de la spectacularisation, le rapprochement entre espaces vidéoludiques et scénographie peut être fait à travers l'attention portée sur l'organisation spatiale, le mouvement et la construction d'un regard. En effet, comme le rappelle l'architecte et scénographe Mahtab Mazlouman : « La scénographie est une école du regard, qu'elle dirige et influence[558] », ou encore Céline Schmitt, docteure en esthétique spécialisée sur la scénographie de théâtre :

> « Plus que d'illustrer un propos, [la scénographie] organise l'ensemble du processus de représentation en usant de l'espace comme médiateur de la relation esthétique. L'espace n'est plus compris comme l'aire de jeu ou un simple support. Il a son éloquence propre et agit comme un véritable acteur. [...] Elle est un geste d'espace, un acte de mise en partage et de construction du regard dans une communication muette. »[559]

C'est avec ces définitions, par ailleurs, que se trouble d'autant plus la distinction entre architecture et scénographie. En ce sens, en remobilisant la scénographie, l'espace vidéoludique amène à réaffirmer la dimension scénographique de l'architecture et, au-delà, de se poser la question de ce qui est mis en scène. Les liens entre scénographie et architecture ne sont pas nouveaux, puisque l'architecture a constitué une source d'inspiration pour la scénographie. Mais, à l'inverse, l'idée de codes scéniques n'est pas étrangère à la conception architecturale. C'est par exemple ce que rappelle Anne Roqueplo à propos du logement, pour lesquels il est possible de parler de « codes scéniques domestiques[560] », et qui se retrouvent notamment dans l'habitat bourgeois et l'habitat moderne. Ces codes scéniques s'expriment à la fois dans la diffusion d'un mode de vie idéal diffusé (une mise en scène de l'habitat), dans l'organisation architecturale de la transparence et des jeux

558. Mazlouman Mahtab, « L'architecte et le scénographe, regards croisés sur l'espace », *Études théâtrales*, n° 2, vol. 54-55, 2012, p. 284-290, p.289.

559. Schmitt Céline, « La scénographie, de l'espace au regard », *Figures de l'Art*, n° 18, 2010, p. 199-208, p.202.

560. Roqueplo Anne, « L'espace domestique des architectes : scénographie ouverte au quotidien », *Nouvelle revue d'esthétique*, n° 2, vol. 20, 2017, p.127-147, p.127.

de plans qui rappellent les premiers panneaux coulissants du théâtre, ou encore dans les parcours chorégraphiés des villas corbuséennes. Les espaces vidéoludiques sont cadrés, mis en lumière, séquencés, et se dévoilent au travers d'une déambulation. L'orientation du regard au moyen d'artifices ou de dispositifs spatiaux constitue en effet, comme nous l'avons vu, une partie importante du travail du *level design*.

De par cette idée de déplacement scénographié, la pratique scénographique se retrouve également dans le jeu vidéo sous une autre forme, bien que connexe : celle de la scénographie muséale. En effet, de la même manière que la scénographie théâtrale, la scénographie muséale est une organisation du regard à travers une organisation spatiale. De manière littérale et mimétique, il existe de nombreux rapprochements entre espaces muséaux et espaces vidéoludiques. Qu'il s'agisse de la reproduction numérique 3D intéractive façon Google Street View de musées existants[561], de l'intégration de zones ou de visites de musées dans les jeux vidéo[562] ou encore d'objets vidéoludiques situés à la frontière de l'exposition numérique[563], la figure du musée vidéoludique est récurrente. Parmi nos enquêtés, cette figure est également présente, notamment dans le travail de Dhruv Jani* (*A Museum of Dubious Splendors**, 2018), Oswald Pfeiffer* et Moshe Linke*. Oswald Pfeiffer* est en effet sollicité à plusieurs reprises par le *Virtual Dream Center*, pour lequel il est amené à concevoir des espaces pour exposer les œuvres numériques d'un artiste. Son travail est dans ce cas le plus proche d'un scénographe :

> « [L]a deuxième fois c'était pour un ami à moi qui a une activité artistique et qui fait beaucoup de choses en 3D, en scan 3D, ect., et qui n'avait aucune idée de comment exposer ses œuvres. Au début, il avait un peu tout mis dans une grosse boîte, sans trop y réfléchir et du coup, là, moi j'ai un peu imaginé un parcours de l'exposition, pour mettre en valeur toutes ces œuvres, en jouant beaucoup sur les échelles. » […] « En gros t'avais tout un parcours un peu dans la pénombre avec juste des néons qui t'éclairaient, et tu tombais un peu nez à nez, en passant par les angles surtout, tu tombais nez à nez sur les

561. Le Ministère de la culture en France a une page dédiée à ces visites sur son site web : https://visites-en-ligne-musees.culture.gouv.fr/fr

562. Ces zones de musées se retrouvent quels que soient la taille ou le propos des jeux : par exemple le musée de peintures et d'histoire naturelle dans la série de jeux *Animal Crossing* (Nintendo, depuis 2001), la galerie d'art de *Red Dead Redemption 2* (Rockstar, 2018 - je remercie Jean Jouberton pour cet exemple), le musée d'histoire naturelle et des sciences de *The Last of Us part II* (Naughty Dog, 2020), ou encore le musée des habitations de *Kentucky Route Zero* (Cardboard Computer, 2013-2020) et le musée méta d'une des fins de *The Stanley Parable* (Davey Wreden et William Pugh, 2013) présentant des éléments de ce propre jeu, etc.

563. C'est le cas du Virtual Dream Center*, mais appartiennent aussi à cette catégorie les expositions collectives de The Zium Society. Dans un autre registre, on peut citer parmi tant d'autres les expérimentations *The Museum of All Things*, de Maya Claire (2025), qui transforme chaque article wikipédia en une salle de musée, ou le *Museum of Screens*, de ToulouTouMou (depuis 2023), qui représente sous la forme d'un musée une archive des jeux web (Flash, Shockwave, Java, etc.).

> œuvres qui avaient un peu un côté prenant, quoi. Et puis à la fin t'arrivais dans un genre de white cube où t'avais ses œuvres un peu plus détaillées. »[564]

La mention de l'idée de parcours et de surprise liée à ce parcours (« tu tombais nez à nez »), la réflexion autour de la lumière (pénombre, néon) et la réflexion autour des espaces d'exposition (la question du « white cube » qui évoque à la fois le cube générique dans les logiciels de conception 3D numérique et les théories sur l'espace muséal et l'exposition d'œuvres d'art) montrent bien cette dimension scénographique, qui fait également écho aux discours des enquêté·e·s sur le *level design*. Cette démarche se rapproche également beaucoup de celle de Moshe Linke*, notamment pour *Brutalism: Prelude on Stone** (2017), qui est présenté comme « a small installation art exhibition set in brutal environment[565] » par l'artiste **[vid 16]**. Dans ce jeu, un bâtiment d'inspiration brutaliste est laissé libre d'exploration, dans lequel se trouve une série d'installations sur le thème des éléments naturels (eau, terre, feu, foudre, etc.). Chaque installation est scénographiée avec soin, associée à un travail sonore qui ajoute à l'expérience **[vid 17]**. Les différentes pièces du lieu étant pensées pour et en étroit lien avec les installations, ce travail se situe donc au croisement de diverses pratiques, de l'architecture, de la scénographie et du *level design*, lui donnant son caractère unique. Bien que la référence ne soit pas citée lors de l'entretien, ce jeu évoque particulièrement le travail de l'architecte japonais Tadao Ando pour le Musée d'Art de Chichū situé sur l'île de Naoshima au Japon. Dans celui-ci, les pièces du musée ont été pensées comme des écrins pour les pièces artistiques exposées, en surjouant parfois la correspondance entre les deux. L'interrelation dans la conception de l'art et de l'architecture est plus ancienne – notamment dans l'histoire de la peinture et de la sculpture – mais *Brutalism: Prelude on Stone** réfère plus spécifiquement à ce projet du fait de son inspiration brutaliste (nous reviendrons sur l'interprétation de ce terme dans le dernier chapitre). À la différence du musée cependant, les pièces artistiques et l'architecture du jeu ont été conçues de manière simultanée, et par la même personne. Ce faisant, *Brutalism: Prelude on Stone** est particulièrement représentatif du caractère hybride des espaces vidéoludiques, ainsi que de l'évolution de la scénographie muséale. À l'instar de la scénographie théâtrale, la scénographie muséale fait l'objet d'expérimentations diverses, autour du ex/in situ et de la forme même de l'exposition. Ces expérimentations rejoignent à certains égards les expérimentations vidéoludiques de nos enquêtés. Et si dans les manuels de *level design*, certaines réfé-

564. Entretien avec Oswald Pfeiffer, 15/03/2022.

565. « Une petite exposition d'installations artistiques dans un environnement brutal » Sur le site web de l'artiste. Linke Moshe, « Brutalism: Prelude on Stone - Portfolio », *Moshe Linke*, [https://www.moshelinke.de/portfolio/brutalism-prelude-on-stone/], consulté le 23 avril 2025.

rences mentionnées étaient celles du parc d'attraction, le travail de conception d'espaces vidéoludiques va aussi faire référence à des formes d'attention à l'espace plus proches d'espaces muséaux, particulièrement dans l'approche de Gaël Bourhis* :

> « [Q]uand j'utilise l'architecture dans mes jeux, c'est soit pour de l'évocation, soit pour des briques de *level design.* C'est-à-dire que je vais utiliser un escalier, c'est une évocation, certes, mais c'est aussi un moyen de passer à un étage supérieur, c'est un moyen de cadrer l'angle de vue, donc certainement des considérations architecturales, aussi, hein. Le seuil d'une porte, enfin l'encadrement d'une porte, c'est aussi pour moi une façon de cadrer le regard et en fonction de l'endroit où je le mets, ça va me permettre de mettre en scène quelque chose. Je pense, ça, c'est quelque chose que j'utilise beaucoup justement. Comme je disais au départ : je monte un escalier, je vois la tête de la statue, je monte l'escalier, la statue apparaît, j'arrive, j'ai juste la statue, je suis dans la pièce. Cette architecture… virtuelle, je pense entretient beaucoup de liens avec l'architecture qui est mise en place par les architectes. Il y a certains espaces pour…, je sais pas, pour cadrer l'expérience de l'arpenteur dans son espace. Du coup, c'est plus un lien à l'architecture mais de hall, de musée, plus dans l'architecture créative que dans l'architecture fonctionnelle. »[566]

Dans ce passage, Gaël Bourhis* souligne comment il organise l'espace afin de cadrer le regard et de mettre en scène différents éléments. Le passage concernant la statue et l'escalier est une description du début de l'un de ses jeux, *Genius Loci**, dont le parcours commence en effet par quelques marches dévoilant finalement une pièce majoritairement vide contenant simplement une statue grecque en son centre **[vid 18]**. D'autres éléments fonctionnent dans le jeu de la même manière : comme des surprises au long du parcours, révélées par des effets de cadrage successifs. Les espaces vidéoludiques, particulièrement concernant les jeux vidéo qui constituent notre corpus, peuvent ainsi être regroupés avec les espaces scénographiques en tant qu'ils organisent un parcours du regard. La difficulté de considérer l'architecture comme dissociée du paysage ou de l'espace scénique est liée à ce regard en mouvement et cette attention portée sur l'espace qui englobe donc sans distinction architecture, paysage, urbanisme, etc.

Enfin, ces espaces vidéoludiques se rapprochent de la scénographie plutôt que de l'architecture dans leur rapport à la fonctionnalité et au symbolique, à travers leur « éloquence propre » selon l'expression de Céline Schmitt précédemment citée. Ou encore, comme l'indique Mathab Mazlouman :

566. Entretien avec Gaël Bourhis, 31/03/2022.

> « [L]orsque l'espace fonctionnel devient espace signifiant, lorsque l'objet soumis à l'interprétation dépasse sa fonction primitive pour devenir un élément de langage chargé de sens, l'architecture trouve sa dimension scénographique. »[567]

L'une des différences principales entre architecture et scénographie concernerait donc la dimension d'abord narrative de cette dernière : elle porterait un sens et un potentiel interprétatif symbolique que n'aurait pas systématiquement l'architecture. C'est précisément dans cette approche que s'inscrit le travail de Dhruv Jani*, qui indique avoir inversé son processus de conception d'espaces en construisant d'abord une histoire :

> « [We] would engage with the stories first and then think about how to stage them. And architecture therefore became more of a theatre making, set making process than a simulation of some specific location or set-up locations. It gave me a little bit of distance to think about the built space first and let me sort of think of narratives, histories, conversations, or arguments before I had to sort of delve into architectural space. » […] « [So], there's an element that is sort of flattening of the game space that is quite deliberate, and we spend very little time building particularly large game spaces. We are very happy with sort of iconic bits or spaces, almost as sort of theatre backdrops to the stories that we are telling. »[568]

Ce positionnement fait écho à celui du studio Fletcher* pour *The Witness**, avec cependant une dimension supplémentaire concernant le théâtre. Pour Dhruv Jani*, c'est le récit qui constitue le point de départ du jeu et qui donne dans le temps forme aux espaces de celui-ci, constitués comme des scènes apportant à la narration. L'idée de concevoir des espaces comme des « backdrops » n'est cependant pas faite ici dans une optique de faux-semblants ou de simulation mais bien dans le souhait de les constituer en tant que supports des récits, leur permettant d'être interprétés. Nous reviendrons dans le dernier chapitre sur la manière dont ces récits peuvent prendre forme. Par ailleurs, c'est aussi à travers cette différence que les paroles précédemment citées de Julian Palacios* à propos de *Promesa** et des espaces vidéoludiques peuvent être interprétées : « it's not about architecture, it's more in general about our spatial experience » et « it's an image with a spatial quality but that quality is more emotional ». La qualité portée

567. Mazlouman Mathab, *op. cit.*, p.288.

568. « Nous nous engagions d'abord dans les récits, avant de réfléchir à la manière de les mettre en scène. L'architecture est de ce fait devenue davantage un processus de création théâtrale et de scénographie, que de simulation de lieux spécifiques ou de mises en scène. Cela m'a donné un peu de distance pour penser l'espace construit, et m'a permis en quelque sorte de penser la narration, les histoires, les conversations ou les discussions avant d'avoir à plonger dans l'espace architectural. » […] « Donc il y a, en quelque sorte, un élément d'aplatissement de l'espace vidéoludique qui est tout à fait délibéré, et nous passons très peu de temps à construire des espaces de jeu particulièrement vastes. Nous sommes très satisfaits des pièces ou des espaces iconiques, qui servent presque de décors de théâtre pour les histoires que nous racontons. » Entretien avec Dhruv Jani, 14/04/2023.

par les espaces vidéoludiques est également émotionnelle, symbolique et narrative, un élément qu'il ne reconnaît pas dans la fonctionnalité de l'architecture. Cependant, il semble aussi témoigner de l'idée que l'espace vidéoludique est porteur d'un vécu, insufflé d'une expérience qui lui donne forme. La prochaine partie sera ainsi l'occasion d'approfondir cette question de l'expérience concernant les espaces vidéoludiques.

*

* *

Conclusion

Dans l'objectif de comprendre la manière dont les images vidéoludiques déplacent la compréhension des expériences architecturales, il nous fallait ainsi revenir sur leur conception, et notamment sur l'articulation de la question de l'expérience dans la conception des espaces vidéoludiques. Au terme de cette analyse des pratiques de conception des espaces vidéoludiques, une question reste cependant en suspens : est-il possible de désigner précisément, comme nous le suggérions en introduction, ce qui recouvre l'idée d'*architectures* vidéoludiques ? Considérer que l'ensemble des environnements vidéoludiques relèvent de l'ordre de l'architecture – puisqu'ils sont « conçus » ou « construits » – revient à considérer le paysage comme n'étant pas profondément transformé et construit par l'humain, ce que nous ne pouvons nous résoudre à faire. À l'inverse, englober ces environnements derrière les notions de paysage ou d'urbanisme, puisque, finalement, aucun de ceux-ci ne sont « construits » au sens architectural du terme, reviendrait aussi à penser ces pratiques de manière réduite et caricaturale, oubliant par exemple l'ancrage de la pratique du paysage dans le sol et dans la terre en le résumant à un travail de composition. Comment alors considérer ces espaces vidéoludiques ? Ce que nous proposons alors est d'accepter, considérant les espaces vidéoludiques, plutôt qu'une approche englobante, le flottement et la polysémie de termes auxquels ils invitent. Ils nous invitent également à ne pas chercher à appliquer les cadres parfois rigides de nos pratiques architecturales et paysagères mais plutôt à accepter que ces cadres soient déformés ou que les limites en soient rendues de plus en plus floues ou flottantes.

La conception spatiale vidéoludique constitue ainsi une pratique hybride et singulière, faisant intervenir à différentes étapes des expertises variées de conception de l'espace. Cette dimension hybride de la pratique spatiale n'est pas spécialement nouvelle, mais elle l'organise d'une manière qui lui est propre. En effet, le cloisonnement entre les disciplines de conception spatiale a toujours été flou et mouvant. Si le « Alles Ist Architektur » d'Hans Hollein en 1968 représente l'un des chapitres de décloisonnement, l'article de Rosalind Krauss « Structure in the expanded field »[569] publié en 1979 en décrit par exemple un autre chapitre. Bien que discuté – notamment en ce qui concerne la méthode structuraliste adoptée par Krauss – celui-ci a eu un impact considérable sur les pratiques et les recherches. Dans

569. Krauss Rosalind, « Sculpture in the Expanded Field », *October*, vol. 8, 1979, p. 31-44.

cet article, Krauss cherche à renouveler l'approche de la sculpture en s'appuyant sur le travail de différents artistes dans les années 1970, ce qui donne lieu à une théorisation des pratiques artistiques comme circulant au sein d'une galaxie de termes comprenant autant l'architecture, le paysage que le « non-paysage » ou la « non-architecture ». Ce qui a lieu dans la pratique de conception vidéoludique est à la fois héritière de ces décloisonnements et reproductrice de divisions.

Cependant, nous avons tout de même identifié différentes traces de la pratique de l'architecture et du paysage dans les jeux vidéo, par le biais parfois de réinterprétation et d'hybridation avec d'autres éléments, voire de détournement. Plutôt que d'une application stricte, une reproduction ou une simulation, il y a donc une réappropriation de certains concepts de l'architecture, qui sont appliqués aux spécificités de l'image vidéoludique. L'apport de la formation en architecture et paysage ne se situe quant à lui pas toujours dans les cadres de la fragmentation des pratiques de conception vidéoludique, venant régulièrement les mettre en questions ou circuler entre eux. Ne se limitant pas à l'établissement d'un pont entre *level design* et *environment design*, les travaux et discours des enquêté·e·s témoignent en effet de réflexions et de perspectives plurielles. Nicolaus Wright* déploie notamment en ce sens cette métaphore au cours de l'entretien :

> « He [Jonathan Blow, le game designer principal et directeur créatif de *The Witness**] had this kind of structure. He had, let's say, a skeleton. And he had a bunch of, you know, programmers and graphic artists […] who could skin something, right? They could, like, make skin. But there was no meat, there was no muscle in between. And I think we were there to create, build the musculature of this. Of this body. So, I am whipping this metaphor out of the back of my head, here. […] I think a lot of videogames are like this, where there's the bones, and that's, you know, the game, the gameplay mechanics, right, and the programming. And then they just slap some skin on it. They just like spray-paint the bones. »[570]

Les mécaniques de *gameplay* sont alors associées dans son idée au squelette du projet de jeu, à la structure sous-jacente, qui distribue – selon l'expression de David Fletcher* – les éléments sous la forme de petits ateliers de *level design* dans l'île de *The Witness**. Cette métaphore coïncide avec différents discours sur le *level design*, notamment celui désignant les

570. « Il avait cette sorte de structure. Il avait, disons, un squelette. Et il y avait, tu sais, un groupe de programmeurs et des graphistes […] qui savaient faire l'habillage, d'accord ? Ils pouvaient concevoir la peau, en quelque sorte. Mais il n'y avait pas de chair, il n'y avait pas de muscle entre les deux. Et je pense que nous étions là pour créer, construire la musculature de cette chose. De ce corps. Bon, suis en train de sortir cette métaphore de mon chapeau. […] Je pense que beaucoup de jeux vidéo sont comme ça, il y a les os, c'est, tu sais, le jeu, les mécaniques de gameplay, ok, et la programmation. Et ensuite ils se contentent d'y appliquer à la va-vite de la peau. Ils peignent juste les os à la bombe. » Entretien avec Nicolaus Wright, 07/05/2022.

core mecanics comme la fonction à laquelle l'organisation de l'espace doit répondre. Ensuite, Nicolaus Wright* désigne les graphistes comme étant en charge de l'habillage, de la « peau », sous-entendu des textures et des détails de l'environnement. Il considère alors son travail en tant que paysagiste pour *The Witness** comme permettant de donner corps à l'espace de l'île, une chair qui ferait le lien entre le *gameplay* et le design des environnements, tout en apportant de ce fait une profondeur supplémentaire. La métaphore met ainsi en avant la sensibilité du paysagiste et sa capacité à faire le lien entre des pratiques de conception d'éléments (structure, habillage) qui ne sont dans le paysage ou l'architecture généralement pas différenciées. Les approches et processus adoptés par les enquêté·e·s se situent de la même manière entre les pratiques, faisant appel à des disciplines plurielles.

Par ailleurs, nous avons mis en avant, en étudiant la conception d'espaces vidéoludiques à partir de différents points d'entrée, l'importance du registre de la sensation, qu'il s'agisse de la question des matériaux ou des dimensions. Cette conception n'étant que peu normée, les concepteur·rice·s se reposent beaucoup sur leur propre perception, interprétation et expérience de l'espace (par le *playtest*) qu'iels sont en train de créer. Iels remobilisent également une mémoire corporelle des lieux à partir de leur expérience personnelle, tout en jouant avec les spécificités de l'image vidéoludique en elle-même. De la même manière, bien que les performances matérielles ou le choix du point de vue puissent constituer des contraintes pour la conception des architectures et paysages vidéoludiques, la majorité des contraintes est laissée au libre choix des concepteur·rice·s, qui adoptent alors des postures diverses. Lorsque certain·e·s mettent l'accent sur les mécaniques de jeux et les capacités de l'entité jouable, d'autres choisissent la narration ou l'atmosphère, d'autres encore une approche culturelle et écologique. Ces choix cependant impactent non seulement la conception, mais aussi les architectures représentées, les expériences et leur conceptualisation, positionnant les architectures vidéoludiques de différentes manières et les chargeant de différentes valeurs ou implications politiques. Dans cette optique, nous avons également montré l'importance du positionnement adopté vis-à-vis du *level design* dans la conception des espaces vidéoludiques, pratique dans laquelle sont régulièrement mobilisés des concepts, théories, techniques ou manières de faire issues d'une certaine approche de l'architecture ou du paysage. Cette pratique met l'accent sur la circulation et le parcours, autant d'un point de vue visuel qu'expérientiel et caractérise les espaces vidéoludiques que nous étudions comme étant faits pour être traversés et

non pour s'y installer. Le déplacement, en effet, n'est pas pensé pour s'arrêter mais pour être toujours en mouvement, ce qui impacte directement la conception.

Au travers du *level design*, le jeu vidéo semble également ré-acter d'une dimension contraignante et directive de l'architecture. C'est en réponse à cette dimension qu'il est possible d'analyser certaines architectures expérimentales des années 1960, et notamment la *New Babylon* de Constant, dont la forme n'a jamais été figée a priori, mais pensée comme une libre appropriation toujours réinventée par ses habitant·e·s ; ou encore le projet cybernétique de Cédric Price avec le *Fun Palace*. La *New Babylon* de Constant n'a en effet jamais pris de forme stable mais a donné lieu à une série de représentations en maquettes, toutes différentes. La non stabilisation du projet témoignait de sa plasticité et de son ouverture, du jeu auquel il invitait, à l'instar du *Fun Palace*. Cependant, de la même manière que pour le projet de Cedric Price, les recherches en architecture montre que la proposition de *New Babylon* s'ancre également dans un imaginaire cybernétique autour de la forme mégastructurelle du réseau : le projet s'appuie « sur un usage intensif des nouvelles technologies, tant au niveau constructif que pour l'artificialisation des espaces[571] ». Se voulant penser conjointement transformation sociale et transformation technique[572], se dessine alors dans le projet une projection du cyberespace et de son espace toujours en mouvement grâce à la technologie. Nous reviendrons sur la question du détournement et de la dérive dans le chapitre 5, mais cet imaginaire d'un espace mouvant est éloigné des propositions vidéoludiques que nous étudions, qui ne s'inscrivent plus dans ces conceptions utopiques de l'ordinateur.

Cependant, elles en héritent d'une certaine manière : elles héritent de ce rapport ambigu à l'informatique – puisqu'elle a eu une autre trajectoire, celle de l'utilisation dans une optique de contrôle et de domination, et un épanouissement dans une économie néo-libérale – tout en cherchant à s'inscrire dans une contemporanéité ayant intégré complètement l'informatique. Les jeux vidéo, au contraire, parfois sous couvert de « mondes ouverts », réaffirment ce qui pourrait être analysé comme une fermeture des possibles – avec différentes nuances. Ils ne sont plus positionnés dans l'imaginaire utopique de l'émancipation par la technologie cybernétique du contrôle mais travaillent avec leur médium et leur image. Ainsi, c'est

---

571. Malaud David, *Architectus Ludens : faire illusion*, thèse de doctorat, Université Paris-Saclay, ENSAV, 2018, p.149.

572. Wark McKenzie, « New Babylon ou le monde des communs. L'actualité intemporelle du projet d'architecture utopique de Constant », *Multitudes*, trad. Kosumi Abgrall, nº 2, vol. 41, 2010, p. 114-125, [https//doi.org/10.3917/mult.041.0114].

la manière dont les concepteur·rice·s se saisissent des possibilités offertes par cette structure qui est selon nous déterminante. Dans un second temps, nous nous pencherons alors sur ce que font les jeux vidéo de cette structure contraignante et comment ils la réinterprètent. De la même manière, nous avons mis en avant l'importance de la scénographie dans la conception des architectures vidéoludiques et il nous faudra préciser ce que le jeu vidéo fait précisément de cette dimension scénographique. L'espace et les architectures vidéoludiques, tels qu'ils sont conçus, semblent alors articuler des notions d'expérience, de mouvement et d'agentivité à des spatialités, dont il faut à présent décortiquer plus avant les différentes implications. Cela nécessite de comprendre précisément ce qui est entendu derrière ces notions, ainsi que la manière dont les espaces vidéoludiques orchestrent une expérience spatiale, et c'est cette question que nous allons traiter dans le prochain chapitre.

III. Un jeu comme mouvement
Ce que le jeu vidéo fait à l'expérience de la spatialité

Chapitre 4
Penser la relation à l'image vidéoludique par le mouvement

Au fil de notre cheminement pour tracer les parallèles entre expériences vidéoludiques et expériences architecturales (et comprendre la manière dont l'un peut modifier la perception de l'autre), nous avons mis en avant dans la première partie l'importance de la dimension « d'action » dans la réception des images vidéoludiques, et dans la seconde partie l'importance accordée à la circulation et au déplacement dans la conception des espaces vidéoludiques. Il nous reste cependant à clarifier la manière dont ces deux caractéristiques de l'image vidéoludique sont en lien. En explorant ce lien, nous nous pencherons ainsi au sein de ce chapitre plus en détails sur l'expérience de la spatialité présentée par l'image vidéoludique.

L'image vidéoludique, comme nous en avons discuté en première partie de cette thèse, est ainsi caractérisée par ses possibilités d'interaction, de manipulation et de performativité. Il ne s'agit pas d'une simple dimension qui viendrait s'ajouter à un ensemble d'autres caractéristiques : l'image vidéoludique se constitue dans le temps où une action est projetée et appliquée sur elle par un·e joueur·euse. C'est dans sa capacité d'évolution et de transformation constante que se spécifient à la fois son expérience et sa dimension esthétique. Cette idée se retrouve notamment en philosophie esthétique, comme nous l'avons mentionné dans le chapitre 2, dans les qualificatifs d'« image-performée[573] » donné par Stello Bonhomme en 2013

573. Bonhomme Stello, « L'image performée », *Nouvelle revue d'esthétique*, n° 11, vol. 2013/1, 2013, coll. « Presses Universitaires de France », p.25-36.

et d'image « manipulée[574] » par Michaël Crevoisier en 2019. Pour ce dernier, qui s'inscrit dans une perspective principalement Deleuzienne mais également Simondonnienne des images, l'image vidéoludique peut être décrite comme un régime spécifique : celui d'un « régime-silicium[575] », qui, au-delà donc de la part numérique de l'image, se constitue principalement au travers de la manipulation de l'image. C'est cette manipulation – mais aussi la possibilité toujours contenue dans l'image vidéoludique de sa manipulation – qui fonde ainsi la relation à cette image. Ce faisant, il s'agit d'une relation esthétique qui remet en avant la part du corps et de l'engagement de celui-ci, y compris de la mémoire corporelle – nous y reviendrons.

L'esthétique de l'image vidéoludique est donc avant tout à comprendre dans cette relation, et non seulement dans l'affichage à l'écran ou dans les actions du joueur ou de la joueuse. Il y a toujours ainsi un mouvement et une adaptation respective du·de la joueur·euse et du jeu, par l'interprétation réciproque des actions de celui ou celle-ci et des réponses du jeu. C'est ce mouvement de transformation que nous prenons en compte dans l'analyse de l'image et de l'architecture vidéoludique. Cette prise en compte nécessite ainsi un décalage, au sens où il n'est pas possible de considérer uniquement les éléments affichés à l'écran pour saisir l'expérience de cette image : l'image est toujours jouée, manipulée, performée. Cela signifie également que la dimension graphique de l'image (couleurs, formes, textures, dessin, etc.) ne peut se comprendre qu'en lien étroit avec ce régime esthétique. Dans ce chapitre, ce décalage nous amène donc à suspendre – du moins pour un temps – une analyse qui traiterait uniquement de cette dimension graphique pour s'attacher d'abord aux possibilités de manipulation de l'image. Il ne s'agit pas dire que la dimension graphique ne joue pas de rôle dans l'expérience de cette image, et il serait trompeur de ne pas la traiter – nous l'avons montré dans les chapitres précédents. Cependant, il serait tout aussi trompeur de se laisser séduire par cette dimension graphique, oubliant ce qu'il y a d'abord à lire dans l'image vidéoludique : une possibilité de manipulation, et donc une jouabilité.

Une attention similaire peut être portée sur la question de la spatialité de cette image. En 2008, le philosophe allemand Stephan Günzel proposait en effet de considérer les images interactives, et plus spécifiquement

574. « l'image vidéoludique n'existe qu'en tant qu'elle est manipulée » Crevoisier Michaël, « La nouveauté de l'image vidéoludique, Remarques autour du régime-silicium de l'image chez Gilles Deleuze », *Sciences du jeu*, 11 Que dit la philosophie des jeux vidéo ?, 2019, [https//doi.org/10.4000/sdj.1845], par. 30.

575. *Ibid*., par. 16.

les images vidéoludiques, comme des « space-image[s][576] » (espace-images). Nous l'avons introduit dans le chapitre 2, l'idée de l'« espace-image » est un renversement de la perspective traditionnelle, dont les images sont décrites par Günzel comme des « image-space[s][577] » (image-espaces). L'« image-espace » réfère au cadre de la perspective et à l'espace qu'elle dépeint au sein de ce cadre, tandis que l'« espace-image » est un espace au sein duquel il est possible de naviguer par la manipulation d'une image. Nous avons précisé dans la première partie de cette thèse que la mobilité de la perspective permettait la formation de cet espace, donnant à l'image vidéoludique un caractère hybride d'image présentée comme d'abord un espace sans se défaire de son caractère d'image. Là encore, l'espace-image advient dans la temporalité de la manipulation et de l'action sur et avec l'image. Il y a donc un lien étroit entre manipulation de l'image et déplacement dans un espace. Ce dernier n'est alors pas tant représenté que donné d'une certaine manière à parcourir, et nous verrons dans ce chapitre que son caractère d'espace prend sens par le déplacement au sein de celui-ci.

Ce caractère hybride nécessite donc aussi un décalage du regard : ce qu'il y a à lire dans ces images, c'est avant tout un espace. Cela nécessite donc de ne pas se laisser séduire par les images, pour se concentrer sur l'analyse de la relation esthétique de l'image vidéoludique comme rapport à une spatialité. Ce décalage n'est pas forcément évident, car les perspectives d'architecture habituent l'œil à voir les images avant les espaces. L'image vidéoludique ouvre un rapport inverse, la possibilité de regarder l'espace avant l'image, de saisir l'expérience de la spatialité avant sa représentation, pour peu que cette approche soit prise. Toutefois, cette possibilité ne doit pas leurrer : il ne s'agit pas d'envisager une image sans image. Une image qui serait uniquement un espace ne peut prendre forme : l'espace est toujours médiatisé par la représentation et c'est à travers la manipulation de celle-ci que l'espace est donné. Autrement dit, l'architecture sans image mais résumée à sa spatialité n'est pas représentable. Cependant, les caractéristiques de l'image vidéoludique obligent à un regard qui prend en compte l'hybridation d'un espace et d'une image. Si l'image vidéoludique ouvre un espace, l'espace vidéoludique reste une image et c'est ce caractère toujours hybride qui le rend pertinent à analyser du point de vue de l'architecture, de la spatialité et de l'expérience de la spatialité.

---

576. Günzel Stephan, « The space-image : interactivity and spatiality of computer games », *Conference Proceedings of The Philosophy of Computer Games*, Universität Potsdam, Potsdam, 2008, p.170-189, p.171.

577. *Ibid*.

L'image vidéoludique donne donc forme à cette tension de la représentation des expériences spatiales, en en proposant une approche spécifique, dont il faut analyser les différents aspects. Dans ce chapitre, nous nous concentrerons sur l'analyse de la manière dont cette expérience est mise en forme et médiatisée, mais également de la manière dont elle est comprise et conceptualisée, notamment au sein des études sur le jeu vidéo. Dans un premier temps, nous nous penchons sur la déconstruction de plusieurs termes utilisés, ce qu'ils recouvrent et ce qu'ils charrient, ainsi que les possibilités éventuelles de les considérer différemment. Nous traitons notamment de l'idée de navigation puis celle de topologie. Dans un second temps, nous rentrons plus dans le détail de la description de l'expérience du déplacement et du mouvement dans un espace-image, spécifiant la différence entre les deux. Nous mettons alors notamment en avant l'importance de l'entité jouable dans cette relation à une spatialité, plus particulièrement dans sa dimension corporelle. Pour cela, nous effectuons un détour par la pratique de la danse, traçant finalement des liens entre cette pratique, la question du jeu comme *play* et l'expérience vidéoludique.

4.1 L'expérience de la navigation en questions

La question soulevée par un espace-image de l'ordre de l'hybride est en effet celle de la qualité de cette expérience spatiale : de quel espace est-il question ? Et comment cet espace nous est-il donné à faire l'expérience ? Dans la plupart des textes, le terme associé à cette expérience de déplacement dans un espace-image est celui de la *navigation*. Il s'agit en effet de ce que met en avant Stephan Günzel dans son intervention de 2008 : l'expérience de l'image vidéoludique y est décrite comme « the experience of motion as navigation[578] ». Mais ce terme est déjà présent dès 1997 chez Mark J. P. Wolf, une figure importante des *game studies* depuis la fin des années 1990[579] ou encore en 2000 chez la chercheuse et artiste Bernadette Flynn, qui travaille sur les cultures numériques[580]. Ce terme a ensuite infusé dans le langage courant et notamment dans la pratique de conception de jeux vidéo, et c'est ainsi qu'il se retrouve également dans les discours des enquêté·e·s, qu'iels soient anglophones ou francophones, le mot étant transparent. Par exemple, Vincent Levy* indique que, dans son travail pour « Genius Loci »*, « t'as toute la navigation et [le fait de] trouver des manières d'interagir avec ces espaces et de trouver les connexions qui s'y cachent[581] », et Dhruv Jani*, bien qu'il en ait aussi un regard critique – nous y reviendrons – parle d'une compréhension de l'espace du jeu vidéo en vue à la première personne « solely through the perspective of the player, who's supposed to navigate it[582] ». Ce terme est ainsi utilisé en lien étroit avec la pratique de *level design,* comme nous l'avons vu au précédent chapitre, mais avant tout pour décrire le déplacement des joueurs et joueuses dans l'espace vidéoludique. Toutefois, ce terme de navigation ne recouvre pas toujours la même idée et néces-

578. « l'expérience du mouvement comme navigation » Günzel Stephan, « The space-image », *op. cit.*, p.172.

579. Wolf Mark J. P., « Inventing Space: Toward a Taxonomy of On- and Off-Screen Space in Video Games », *Film Quarterly*, n° 1, vol. 51, 1997, p.11-23 ; Wolf Mark, « Theorizing navigable space in video games », *DIGAREC Keynote-Lectures 2009/10*, Potsdam Univ. Press, Potsdam, 2011, p.018-049.

580. Flynn Bernadette, « Towards an Aesthetics of Navigation: Spatial Organisation in the Cosmology of the Adventure Game », *M/C Journal*, n° 5, vol. 3, 2000, [https//doi.org/10.5204/mcj.1875] ; Flynn Bernadette, « Games as inhabited spaces », *Media International Australia Incorporating Culture and Policy*, n° 1, vol. 110, 2004, p.52-61 ; Flynn Bernadette, « The Navigators Experience: An Examination of the Spatial in Computer Games », in Melanie Swalwell et Jason Wilson (dir.), *The Pleasures of Computer Gaming: Essays on Cultural History, Theory and Aesthetics*, McFarland, Jefferson, N.C, 2008, p.118-146.

581. Entretien avec Vincent Levy, 24/02/2021.

582. « uniquement à travers le point de vue du joueur, qui est censé y naviguer » Entretien avec Dhruv Jani, 14/04/2023.

site que nous nous penchions sur ses origines et ses ramifications, afin de comprendre les expériences de la spatialité telles qu'elles sont pensées pour les espaces vidéoludiques.

La navigation comme hypertextualité

Une des premières occurrences de l'application du terme de navigation aux déplacements dans les espaces vidéoludiques est donc celle de Mark J. P. Wolf, en 1997, dans un article qui s'inscrit principalement dans le champ des études cinématographiques. L'idée de navigation, qui n'y est pas définie, est alors principalement utilisée pour comparer l'image vidéoludique à l'image filmique : « Unlike the film viewer who is led (visually) through the film's diegetic world by the film's characters, the video game player has a stake in the navigation of space [...][583] ». Comme nous l'avions présenté avec Hamza Bashandy[584], l'article appliquait le cadre d'analyse filmique de l'opposition « on-screen »/« off-screen » (dans le champ/hors champ) pour catégoriser les espaces vidéoludiques. C'est également dans cet article qu'apparaît l'idée de « structures spatiales », mais elle est principalement mobilisée pour décrire les manières d'afficher l'espace à l'écran. Prenant le point de vue de l'évolution des techniques, il part des jeux dont l'ensemble de l'espace est compris à l'écran (« one screen, contained[585] »), puis ajoute petit à petit des dimensions dans lesquelles le hors champ peut devenir « dans le champ » : défilement le long d'un puis deux axes, parcelles d'espaces adjacentes affichées l'une après l'autre, strates de plans dans la profondeur permettant des effets de parallaxe, etc. Cette taxonomie permet alors de poser les bases d'une compréhension de l'espace vidéoludique qui se révèle petit à petit par l'action des joueur·euse·s et qui peut ensuite être reconstitué par l'association de ces différentes parties, mais ne spécifie pas ce que recouvre le terme de navigation.

Par la suite, l'ouvrage de Lev Manovich, *The Language of New Media*, publié en 2001, apporte à la notion une théorisation en proposant notamment, à partir de l'analyse de deux jeux vidéo sortis de manière concomitante au début des années 1990 : *Doom* (id Software, 1993) et *Myst* (Cyan, 1993), de définir « l'espaces navigable[586] ». *Doom* et *Myst* constituent des

583. « A la différence du spectateur de cinéma qui est conduit (visuellement) à travers le monde diégétique du film par les personnages du film, le joueur de jeu vidéo a un rôle à jouer dans la navigation de l'espace [...] » Wolf Mark J. P., « Inventing Space », *op. cit.*, p.13.

584. Texte coécrit en 2021 avec Hamza Bashandy et intégré sous le titre « Architecture of Videogame Spaces » dans le Chapitre 1 de sa thèse de doctorat « Mapping spaces of resistance in videogames », soutenue en 2023. Ce texte devait initialement paraître sous la forme d'un chapitre de la seconde édition de l'ouvrage collectif du Liège Game Lab, *Culture vidéoludique!*

585. « Un seul écran, contenu » Wolf Mark J. P., « Inventing Space », *op. cit.*, p.14.

586. Manovich Lev, *Le langage des nouveaux médias*, trad. Richard Crevier, les Presses du réel, Dijon, coll. « Perceptions », 2010 (2001), p.432.

espaces navigables car ils présentent des espaces qui peuvent être parcourus et traversés : ce sont des « voyages spatiaux[587] ». Au départ, à la différence de l'approche audiovisuelle de Wolf, le point de vue adopté par Manovich est principalement narratologique : le déplacement dans l'espace est une action narrative, qui fait progresser le déroulement de l'histoire – une progression qui se différencie de la narration d'autres formes médiatiques. Mais il atteste très vite que la perspective narrative des espaces navigables n'est pas la seule en jeu : le déplacement est aussi un motif exploratoire. Il propose alors d'identifier les espaces navigables comme un concept central du numérique, une « forme culturelle à part entière[588] » propre aux nouveaux médias, de façon similaire si ce n'est plus encore que le motif de la « base de données », dont nous avons discuté dans le chapitre 2. La formulation de cette idée est alors assez large pour parler de différents objets ayant trait à l'informatique, et regroupe aussi les phénomènes d'hypertextualités et de navigation web. Ce faisant, l'espace navigable dépasse le cadre de l'image vidéoludique et ramène, une nouvelle fois, aux imaginaires du cyberespace et des « data cowboys » de William Gibson, que nous évoquions dans la partie I de cette thèse.

Ainsi, la manière dont est conceptualisé le terme de navigation l'ancre plus précisément dans une compréhension issue de l'informatique : il s'agit d'une navigation entre des liens hypertextes. Le parallèle se situe également dans l'approche d'Espen Aarseth, référence en *game studies* sur la question des espaces vidéoludiques, mais aussi reconnu pour son analyse des cybertextes et de la littérature ergodique[589]. L'analyse des espaces navigables prend en effet son origine dans celle des jeux d'aventure textuels, tels que la série de jeux *Zork* (Infocom, à partir de 1980) ou *Colossal Cave Adventure* (William Crowther et Don Woods, 1977) **[fig 26]**. Dans ces jeux ne présentant d'affichage à l'écran que du texte, les joueurs et joueuses sont invitées à se « déplacer » dans un espace décrit au fur et à mesure par des extraits de textes. Le déplacement se fait notamment à l'aide de commandes écrites : il est possible d'y circuler en indiquant des directions telles que « go north », et le texte affichera une description de l'espace situé au Nord de celui qui était décrit précédemment. L'ordinateur décrit ainsi au fur et à mesure un espace complexe, labyrinthique et parfois volontairement incohérent, au sens où revenir sur ses pas ne sera pas toujours équivalent à revenir dans la pièce précédente. Par cette parenté, la navigation se rapporte à une circulation de proche en proche, d'espaces discrets en espaces discrets, présen-

587. *Ibid*., p.435. En anglais, l'expression utilisée est « spatial journeys ».

588. *Ibid*., p.442.

589. Aarseth Espen J., *Cybertext: perspectives on ergodic literature*, Johns Hopkins University Press, Baltimore, Md. London, 1997.





[fig 26] William Crowther, *Colossal Cave Adventure*, 1976
[fig 27] Carte de *Colossal Cave Adventure*, 350 point version pen plotter map, s.d.
[fig 28] ————————, 550 point version, dessinée par Ralph Witt et Dave Platt, 1979

tant un espace fondamentalement discontinu **[fig 27, 28]**. Cette analyse semble cependant découler d'une compréhension des jeux vidéo avant tout comme des textes, et non comme des images. Cela se retrouve dans l'opposition entre la configuration et la navigation que met en avant en 2013 le chercheur australien en médias et communication Daniel Golding : à la tradition de considérer les jeux vidéo comme des « textes à configurer », il propose de les qualifier comme des textes dans lesquels les joueurs et joueuses naviguent[590]. Cette proposition est plus métaphorique qu'une remise en avant de la spatialité : dans le passage de la configuration à la navigation, il y a d'abord l'idée que les jeux vidéo sont constitués par un ensemble de données que les joueurs et joueuses doivent traiter. Mais que ces données soient traitées de manière englobante et surplombante par la configuration ou de manière exploratoire par la navigation ne nous donne pas d'indices sur la spatialité des images vidéoludiques. Dans cette approche, la question de la spatialité est donc dissoute dans une compréhension informatique issue du lien hypertexte.

Cette approche de la navigation comme évolution au sein d'un ensemble d'extraits de textes n'est pas spécifique aux jeux textuels des années 1990, et peut aussi être identifiée dans de nombreuses productions actuelles. Elle permet notamment de décrire les productions de l'un·e de nos enquêté·e·s, Gareth Damian Martin*, ainsi que la manière dont iel conceptualise l'espace vidéoludique dans ses jeux, comme nous l'avons vu dans le chapitre 2 avec la spatialisation du texte dans *In Other Waters**. Cependant, cette approche étant assez singulière vis-à-vis des autres jeux que nous considérons, se pose alors deux questions : peut-on considérer différentes approches de la navigation ? Le terme de navigation est-il *in fine* le plus adéquat pour décrire l'expérience de la spatialité vidéoludique dans les jeux que nous étudions ?

La navigation comme louvoyage

Pour y répondre, il nous faut d'une part considérer la pluralité des significations associées à la notion de navigation, d'autre part ouvrir l'idée que différentes représentations de l'espace donnent lieu à différentes formes de navigation. Dans son ouvrage *Egoshooter* (2012), Stephan Günzel apporte des premiers éléments de réponses[591]. Il y décrit tout d'abord la navigation

590. Golding Daniel, « To Configure or to Navigate? On textual frames », in Zach Waggoner (dir.), *Terms of play: essays on words that matter in videogame theory*, McFarland & Company, Inc., Publishers, Jefferson, North Carolina, 2013.

591. Günzel Stephan, *Egoshooter: Das Raumbild des Computerspiels*, Campus Verlag, Frankfurt ; New York, 2012.

comprise comme circulation au sein d'un texte par l'idée de « navigation numérique[592] ». Dans la suite de l'ouvrage, celui-ci formule néanmoins l'hypothèse que ce qu'il désigne par le terme *Egoshooter* – soit les jeux *FPS* et plus généralement les jeux en vue à la première personne – permettraient une autre forme de navigation. Cette autre forme est qualifiée de « géométrique[593] » mais aussi d'« analogue[594] » pour reprendre la différence effectuée en informatique entre les systèmes analogiques et numériques, l'analogue faisant alors référence à un mouvement continu tandis que le numérique décrit une suite de valeurs discontinues. En effet, l'*Egoshooter* s'émancipe des mouvements discrets des premiers jeux vidéo textuels, qui contraignent les directions des déplacements selon les quatre points cardinaux. C'est le cas par exemple de *Doom* (id Software, 1993), un des jeux de tir en vue à la première personne qui ont popularisé la formule pour la nouveauté des déplacements proposés, dans lequel les directions de déplacement sont données par une pression sur les flèches du clavier ou un mouvement de la souris[595]. Si la navigation dans ce cas est encore limitée à un plan horizontal, elle offre un large panel de déplacements : avant, arrière, rotation vers la droite ou la gauche, déplacements latéraux. « Se diriger vers la droite » implique alors une modification de l'image qui affiche un autre point de vue, une autre perspective sur l'espace vidéoludique, montrant un déplacement continu dans l'espace.

Cette analyse fait écho à d'autres textes de références sur l'espace vidéoludique, comme celui de Fernández-Vara et al. (2005), qui proposait l'idée de directions « cardinales » pour catégoriser les configurations spatiales des jeux vidéo, associant à chaque configuration des libertés de déplacement selon les axes géométriques X, Y et Z[596]. Les déplacements sont ainsi conceptualisés de manière géométrique, évoquant les libertés de déplacements des pièces du jeu d'échecs, et l'espace ainsi quadrillé fait référence à un espace géométrique abstrait. Ce faisant, les déplacements dans *Doom* sont rapportés selon cette approche à une série de vecteurs. Les déplacements de l'*Egoshooter* tracent en effet majoritairement des trajectoires en ligne

592. « Digitale Navigation » *Ibid*., p.297.

593. « Im Gegensatz zum topologischen Navigationsschema eines Textadventures ist das Navigationsschema eines Egoshooter analoger oder >geometrischer< Art » *Ibid*., p.300.

594. *Ibid*.

595. Le jeu donnait la possibilité d'utiliser différentes configurations, le clavier seul ou bien une combinaison clavier-souris. Les joueur·euse·s se sont globalement réapproprié·e·s ces configurations, choisissant d'utiliser certains contrôles au détriment d'autres et reconfigurant parfois les touches du clavier prévues à l'origine.

596. « cardinality of gameplay » (« cardinalité du gameplay ») Fernández-Vara Clara, Zagal José Pablo et Mateas Michael, « Evolution of Spatial Configurations In Videogames », *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*, Vancouver, British Columbia, Canada, 2005, [https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/200].

droite selon, donc, la « cardinalité » choisie. Le choix de parler d'« espaces navigables » en rapprochant *Doom* et *Myst* peut sembler au premier abord surprenant, car les déplacements de *Myst* opèrent sur un fonctionnement très différent. Cependant, ce rapprochement témoigne d'une compréhension géométrique de la navigation. *Myst*, dans sa version originale de 1993, utilise un système de déplacement « écran » par « écran », le déplacement affichant successivement différentes perspectives sur un environnement 3D pré-calculé. Les déplacements sont ainsi saccadés et nécessitent de choisir une direction – un vecteur – qui révélera une nouvelle portion de l'espace vidéoludique parcouru, un nouveau point de vue. Le déplacement se fait au clic et les points de vue ne peuvent être anticipés, ce qui a pour effet de présenter l'espace par une suite de perspectives dont les transitions entre ces perspectives auraient été effacées[597]. Les perspectives remplacent alors les descriptions textuelles des jeux d'aventure textuels, mais le caractère discontinu de la navigation est préservé. Dans le cas de *Doom*, au contraire, il y a une continuité entre ces déplacements de perspectives. Aussi, à la manière dont l'image cinématographique forme un mouvement continu par l'assemblage d'image fixe, l'image vidéoludique forme un mouvement spatial continu par l'assemblage de perspectives discontinues, la vitesse d'affichage donnant le mouvement. Toutefois, conceptuellement, les deux formes de déplacements sont pensées selon cette approche navigatoire comme des vecteurs tracés dans l'espace.

Cette compréhension de la navigation pourrait alors faire référence à une autre définition, celle provenant de l'univers maritime. Le terme peut en effet s'y rapporter et « navigable » désigne précisément les zones sur lesquelles les bateaux peuvent évoluer. Il y a par ailleurs dans cette métaphore une idée de fluidité et de liquidité, qui a souvent été attribuée à l'espace informatique ou numérique, comme nous l'avons vu dans le chapitre 2, et les embarcations maritimes évoluent également de manière indépendante à leur milieu. Est-il possible alors de comparer les déplacements de *Doom* à une manœuvre de louvoyage ? Si le bateau à voile tire des bords, sa trajectoire peut être assimilée à une série de vecteurs, devant ajuster la barre ou effectuer des virements de bord (rotations) pour changer de direction. La navigation vidéoludique de *Doom* pourrait alors être rapprochée de cette idée en tant que déplacement selon une série de vecteurs dans un espace potentiellement libre mais sur un seul plan. En effet, dans ce jeu, la liberté

597. Bernadette Flynn, dans « Towards an Aesthetics of Navigation », *op. cit.*, les compare d'ailleurs à une série de tableaux s'inscrivant dans différentes traditions de peinture et ne permettant pas une impression d'habiter cet espace. Elle décrit les transitions entre ces tableaux comme des « *jump cuts* », ignorant cependant les règles de la continuité.

de mouvement est limitée au plan horizontal[598] : il manque la possibilité de déplacer le regard sur l'axe vertical, de « lever la tête » ou de « regarder le sol » par exemple. Il faudra attendre le jeu FPS *Quake* (id Software, 1996) et le milieu des années 1990 pour « libérer » les mouvements dans l'image et permettre un déplacement du regard dans toutes les directions. En effet, le déplacement spatial en vue FPS qui s'est stabilisé au fil des années n'est pas exactement celui de *Doom*, mais une version permettant de séparer les mouvements de rotation de la « caméra » des mouvements de déplacement. Opérant un détachement du regard par rapport au corps de l'entité jouable, ce qui implique qu'en parallèle des trajectoires de vecteur choisie, le regard est libre de prendre n'importe quelle direction. Nous reviendrons prochainement plus en détails sur ces mouvements et déplacement, mais il nous semble ici que la métaphore maritime s'essouffle. En effet, les déplacements en jeu peuvent tout à fait être erratiques et se faire dans toutes les directions, quelle que soit la direction du regard ; ce que ne peut pas faire un navire, qui ne peut pas se déplacer de manière latérale ou perpendiculaire à sa proue. Le terme ne nous semble ainsi pas exactement adéquat pour décrire cette expérience de la spatialité, mais l'analyse de son origine met à jour les approches de l'image et de l'espace vidéoludique.

La navigation comme processus d'orientation

Il y a cependant une dernière approche de la navigation que nous devons considérer, qui peut expliquer la présence de ce terme dans les discours aujourd'hui. La navigation peut en effet aussi faire référence à une technique d'orientation[599] ou de repérage dans l'espace. Elle demande de pouvoir se repérer, de connaître sa position et celle de sa destination afin de calculer la route pour y parvenir. En filant la métaphore maritime, la navigation se comprend alors à l'échelle des trajets dirigés dans l'espace (le chemin d'un point A vers un point B) et non à l'échelle du déplacement : le navire se fixe un cap et organise son itinéraire pour y parvenir. Selon cette définition, la navigation est donc de nouveau liée à un espace géométrique : les positions sont calculées selon des coordonnées dans un système de référence – dont la carte est une représentation – et les distances entre les points peuvent être mesurés. La navigation peut alors être considérée comme une

598. La particularité de *Doom*, cependant, à l'inverse de son prédécesseur *Wolfenstein 3D* (1992), permettait se monter et descendre des marches d'escalier, induisant une translation verticale du cadre. Cela implique d'autant plus une interdépendance entre les déplacements et le milieu dans lesquels ils ont lieu.

599. Nous revenons dans les chapitres suivants de cette thèse sur le terme « orientation » avec une définition plus proche de la phénoménologie mais aussi plus politique. Dans ce chapitre, nous traitons d'une définition plus courante de l'orientation, comme l'action de se repérer en déterminant sa position et de se diriger dans l'espace.

optimisation et une rationalisation du déplacement spatial, par l'intermédiaire d'un calcul de directions et de distances. En ce qui concerne le jeu vidéo, de nombreuses choses ont déjà été écrites sur les systèmes de repérages en jeu et les instruments de navigation, dont certains sont assimilables aisément aux GPS[600]. De nombreux jeux en vue à la première ou à la troisième personne en monde ouvert fonctionnent avec des déclinaisons du radar comme outil d'orientation, indiquant les directions vers lesquelles se diriger pour accéder à un endroit particulier, ou au contraire pour indiquer la présence d'un antagoniste. Le modèle de la *mini-map*, extrait de carte insérée dans l'interface du jeu et indiquant en temps réel la position du joueur ou de la joueuse par rapport à son environnement, est aussi couramment utilisé. De nombreux outils permettant alors d'analyser l'environnement du jeu pour indiquer les distances à parcourir et les directions peuvent être mis en place pour orienter les joueurs et joueuses dans les espaces vidéoludiques. En ce sens, la navigation consiste bien à définir la route à emprunter pour se rendre d'un point donné à un autre point donné.

Ces outils ne sont toutefois pas mis en place de manière systématique, et ils sont assez peu présents dans les différents jeux au sein de notre corpus. Une des raisons de cette absence est liée aux dimensions des espaces de ces jeux, qui ne sont pas comparables avec les environnements des mondes ouverts AAA, ou à l'organisation de leur espace qui ne tient pas du monde ouvert. Dans ces cas, la carte ou l'outil de navigation sont jugés superflus, car la manière dont l'espace est pensé ne laisse qu'un chemin possible ne pouvant perdre le joueur ou la joueuse. Seul Gregorios Kythreotis*, pour *Sable**, qui se rapproche le plus de la formule populaire du monde ouvert, s'est résolu à intégrer un dispositif de radar ainsi qu'un dispositif cartographique **[fig 29]**. Cependant, à l'instar de la série de jeux *The Legend of Zelda*, dont il s'inspire, il faut d'abord appréhender l'espace en lui-même, explorer et naviguer « à vue » avant d'accéder à la carte des lieux, qui se situe à un point précis qu'il faut atteindre. Cette navigation « à vue » s'appuie alors sur les éléments présents dans l'environnement, le paysage, l'architecture, et rejoint en ce sens ce dont nous avons discuté dans le chapitre précédent à propos du *level design* et de ses outils, comme le *landmark* :

> « [I]t's crucial for navigation as well [...]. We need to design with landmarks a lot of the time, and architecture. The architecture in the game can't purely be generic, it has to have some sort of distinct element to it. Occasionally you can get away

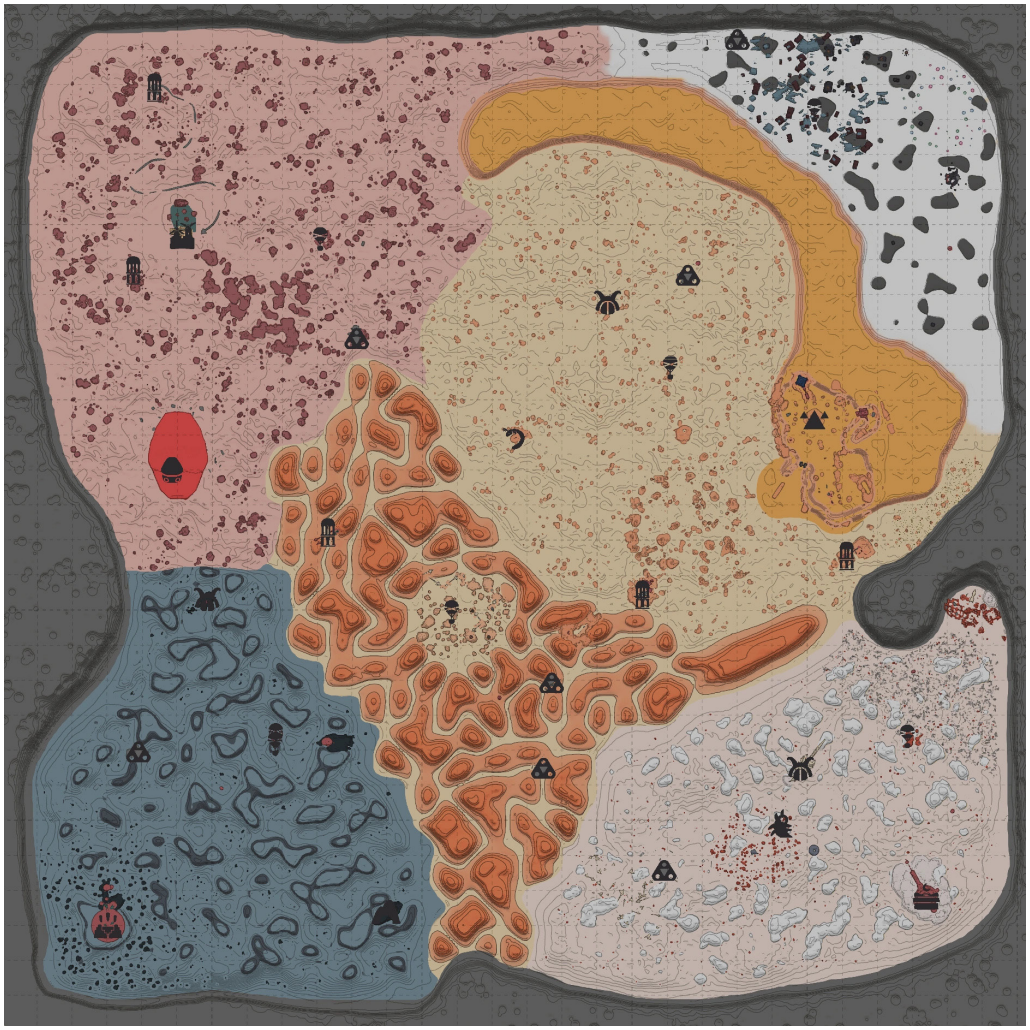
600. Voir Günzel Stephan, *Egoshooter*, *op. cit*. Voir également par exemple les travaux de Krzysztof Zagata ou encore de Lucas Friche sur la cartographie vidéoludique.

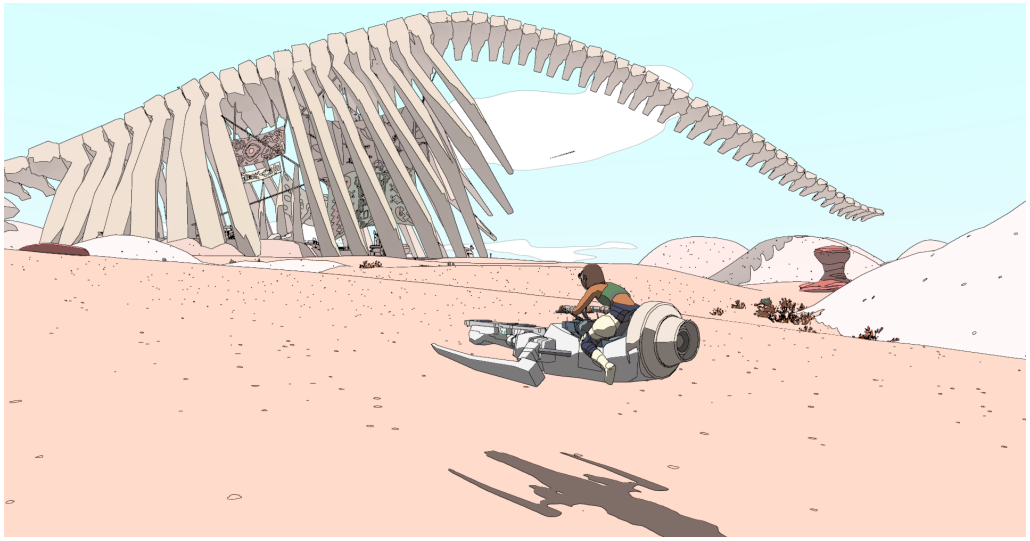
> with that not being true, but most of the time, it has to have like a silhouette or a form that is readable as unique because… that's how the player navigates. »[601]

Dans cet extrait d'entretien, l'expérience de déplacement dans l'espace vidéoludique est clairement associée à celle de la navigation : c'est un déplacement qui prend des points de repère, qui s'oriente, etc. Cette compréhension a un impact direct sur le design des éléments architecturaux, qui doivent se distinguer, être « lisibles » et ainsi avoir quelque part une dimension iconique et spécifique (« *unique* »). Le désert de *Sable** est en effet particulièrement organisé de cette manière : il s'agit d'une étendue sableuse au sein de laquelle sont disséminés des points d'intérêt prenant la forme de bâtiments remarquables, marquants et spécifiques à chaque région du jeu **[fig 29]**. Dans la région centrale, labyrinthe de formations rocheuses, d'étranges tours construites en terre se détachent à l'horizon ; au Sud-Ouest, dans une région au sable sombre parsemé de cristaux blanchâtres, le *Crystal Plateau* et ses immenses statues sont perchés sous un nuage orageux grondant ; au Sud-Est, la *Marrow Bones Station* est un village abrité sous le squelette géant d'un animal fantastique, etc. **[fig 30]** Associée au fait de naviguer « à vue », la navigation se ferait ainsi de lieu en lieu de manière fluide en se dirigeant vers ces silhouettes remarquables. L'espace de *Sable** semble alors assimilable à un océan dans lequel les déplacements se font d'îles en îles, pour rester dans la métaphore maritime – à l'image du jeu *The Legend of Zelda : Wind Waker* (Nintendo, 2002) dont l'espace navigable est un océan parsemé de petites îles. Chaque « île » de *Sable** est caractérisée de manière singulière et très détaillée, contrastant avec l'étendu désertique alentour. Dans *The Witness**, il y a de même un lien étroit pensé entre la circulation et l'orientation, et donc la navigation en ce sens, à travers la disposition de *landmarks* (montagne, tour fortifiée) et la représentation de zones écologiques distinctes **[vid 19, 20]**. Cette attention différente à la navigation est également identifiée comme une qualité par Rosa Carbo-Mascarell*, alors qu'elle relate son expérience du jeu en monde ouvert *Ghost of Tsushima* (Sucker Punch, 2020) :

> « So, what's amazing about *Ghost of Tsushima*, is that they tried to get the island to navigate you. So, they didn't use any sort of, like, UI, no sort of, you know, compass, no […] things like checkmarks and things like that. They just use natural landscape to guide you. And it is so well done, […] the landscape is really well thought out. No matter which direction you look,

601. « C'est également essentiel pour la navigation […]. On doit souvent concevoir avec des *landmarks*, et avec l'architecture. L'architecture dans le jeu ne peut pas être exclusivement générique, elle doit avoir une sorte d'élément distinctif. Occasionnellement, tu peux t'en sortir sans que ce ne soit vrai, mais la plupart du temps, elle doit avoir une silhouette ou une forme qui soit lisible comme étant unique, parce que… c'est comme ça que les joueur·euse·s naviguent. » Entretien avec Gregorios Kythreotis, 09/12/2021.





[fig 29] Carte du jeu *Sable**
[fig 30] Capture d'écran personnelle du jeu *Sable**

> it always looks beautiful in some way. And that's quite difficult to do, but they've done it. And also, you never get lost, paths are always really clear. »[602]

Elle y apprécie le soin qui a été porté à la conception spatiale et l'organisation de l'espace, associant directement l'intention de navigation à l'environnement en lui-même[603], ce qui semble faire plus écho aux intentions des différent·e·s enquêté·e·s. Dans plusieurs cas, notamment celui de fleuryfontaine*, Moshe Linke*, Dhruv Jani* ou encore Gaël Bourhis*, l'idée de navigation comme repérage est cependant secondaire voire non pertinent vis-à-vis de la qualité spatiale recherchée et exprimée. Il s'agit parfois même délibérément de donner la sensation d'être perdu, ou plutôt de ne pas s'assurer de la situation spatiale des joueurs et joueuses à chaque instant, de ne pas indiquer clairement la direction à emprunter mais de simplement laisser celleux-ci progresser dans l'exploration du lieu.

La navigation semble donc être d'abord comprise en ce sens par les enquêté·e·s. Plutôt que d'une navigation comme circulation entre des liens hypertextes ou comme ensemble de vecteurs de trajectoires possibles, il s'agit d'une navigation qui suit l'organisation spatiale de l'environnement vidéoludique (l'architecture, les *landmarks*, le paysage). Trois compréhensions de la navigation ont ainsi été identifiées, n'impliquant pas la même chose en ce qui concerne l'expérience de l'espace et de l'architecture vidéoludique. La première, en lien avec l'intertextualité, implique en effet une approche abstraite de l'espace, qui est difficilement liée à l'architecture. La seconde opère une rationalisation géométrique de l'espace et des possibilités de déplacements, qui donne un cadre très rigide aux questions d'expériences de la spatialité. Enfin, la troisième pense l'expérience de l'espace vidéoludique comme une expérience navigatoire en tant qu'elle nécessite une orientation et des éléments de repérage. Ainsi, l'espace « navigable » est l'espace qui permet le déplacement, qui ne pose pas d'entraves au déplacement (du moins dans une certaine mesure). Il est l'espace dans lequel il s'agit de s'orienter, se repérer et se diriger. Des nuances existent entre ces approches, puisque la théorie des espaces navigables de Wolf de 2011 peut être considérée comme hybride entre la compréhension hypertextuelle et la compréhension comme nécessité de se repérer et de s'orienter dans un

602. « Ce qui est génial avec *Ghost of Tsushima*, c'est qu'ils ont essayé de faire en sorte que ce soit l'île qui te navigue. Donc, ils n'ont pas utilisé d'interface utilisateur, ni de, tu sais, compas, aucun […] truc comme des *checkmarks* et ce genre de choses. Ils ont simplement utilisé le paysage naturel pour te guider. Et c'est si bien fait, […] le paysage est vraiment bien pensé. Peu importe la direction dans laquelle tu regardes, il est toujours beau d'une manière ou d'une autre. Et c'est assez difficile à faire, mais ils l'ont fait. Et puis, tu ne te perds jamais, les chemins sont toujours vraiment clairs. » Entretien avec Rosa Carbo-Mascarell, 26/11/2021.

603. *Ghost of Tsushima* a notamment intégré le fait que la direction du vent constitue un indice sur la direction à emprunter.

espace. Celui-ci pense en effet la navigation comme la circulation entre plusieurs « cellules spatiales » et la compréhension de l'interconnexion de ces « cellules spatiales »[604], traitant déjà d'un second niveau vis-à-vis de l'expérience de déplacement : celui de la connexion entre différents espaces. Cette compréhension correspond alors à la manière dont la navigation est utilisée par Vincent Levy* pour parler de « Genius Loci »* dans la citation mentionnée plus haut : décrivant des lieux différents qui n'appartiennent pas à un même espace continu, la navigation qualifie bien pour lui une nécessité pour les joueur·euse·s de comprendre les connexions entre les différents lieux, et les actions à réaliser pour accéder à ceux-ci.

Néanmoins, quelle que soit l'approche du terme choisie, l'idée de « navigable » ne semble toutefois rien dire de la qualité des déplacements ou des mouvements effectués : il ne semble pas évoquer la manière dont ils sont effectués, en termes d'expérience. La navigation, au sens utilisé par Manovich, est équivalente qu'il s'agisse de cliquer sur un lien, d'indiquer un mouvement par le clic de la souris, ou de se déplacer à l'aide des touches du clavier. Si Günzel propose une première catégorisation de ces différents types de navigation, il ne semble pas non plus s'interroger sur les caractéristiques de l'expérience. L'espace navigable l'est de manière égale qu'il s'agisse de le parcourir à pied, à cheval ou en avion. Il nous faudra alors différencier ces types de déplacements, qui ne peuvent pas être considérés comme différents types de navigation – nous y reviendrons dans le chapitre 5. Cependant, cette compréhension laisse entrevoir un second terme : celui de *topologie*, pour décrire l'expérience des espaces vidéoludiques. La *topologie* ne fait pas partie du vocabulaire courant de description de l'expérience vidéoludique et elle n'est pas présente dans les entretiens, mais c'est un terme fréquemment utilisé dans la recherche sur les espaces vidéoludiques. Néanmoins, il nécessite une analyse car sa mobilisation ne fait pas toujours référence à la même idée selon les auteur·rice·s. Par ailleurs, au delà de la diversité des définitions qu'elle recouvre, son usage est également différent de la manière dont elle peut être conceptualisée en architecture et paysage, notamment à la lumière de la phénoménologie de l'architecture et des écrits de Maurice Merleau-Ponty. Ces différences doivent être mises à jour afin de préciser la définition des expériences des espaces vidéoludiques.

604. Wolf Mark J. P., « Theorizing navigable space in video games », *op. cit.*

4.2 Topologie et espace du paysage

Premières approches de la topologie dans les recherches sur l'espace vidéoludique

La question de la topologie est déjà présente en 2001 dans les réflexions d'Espen Aarseth pour « Allegories of space. The question of spatiality in video games »[605], qui utilise l'idée d'allégorie pour souligner le caractère non réaliste et déformé des espaces vidéoludiques car dépendant de leur jouabilité. Dans ce texte, il associe principalement la notion de topologie aux adjectifs « constrictive[606] » (contraignant, restrictif) et « strict[607] » (strict). Il n'en propose pas une définition explicite mais il fait le lien avec la manière dont l'espace vidéoludique est conçu pour organiser le mouvement des joueur·euse·s : l'organisation des différents obstacles, bâtiments et couloirs, ainsi que la sélection des lieux qui sont accessibles ou non et des chemins qui sont empruntables – autrement dit, le *level design*. L'adjonction du qualificatif « constrictif » ou « strict » à la topologie est un argument mobilisé par Aarseth afin de critiquer l'idée d'un mouvement continu et libre permis par les espaces vidéoludiques :

> « Even in outdoor scenes in *DOOM* the landscape is riddled with obstacles and narrow paths. What may seem like a naturalistic world is in fact a constrictive topology of nodes and connections between them that interferes with unhindered movement. »[608]

Le couple d'opposition naturel/construit se retrouve donc dans cette réflexion : le paysage ne serait pas naturel car il donnerait une sensation de resserrement, d'étroitesse. Il s'agit également d'une manière de décrire la dissociation entre ce qui vu et représenté (un espace libre à explorer) et la portion de cet espace donné à explorer par le jeu (délimité par des frontières intégrées aux règles du jeu). Plus loin dans l'article, il qualifie de « topologically correct » la connexion entre plusieurs lieux via un « consistent terrain » dans les jeux d'aventure textuels multi-joueur, à l'inverse de l'usage de la

605. Aarseth Espen, « Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Game », in Markku Eskelinen et Raine Koskimaa (dir.), *Cybertext Yearbook 2000*, Research Center for Contemporary Culture University of Jyväskylä, Jyväskylä, 2001, p.152-169.

606. *Ibid*., p.161.

607. *Ibid*., p.168.

608. « Même dans les scènes extérieures de DOOM, le paysage est criblé d'obstacles et de passages étroits. Ce qui peut sembler être un monde naturaliste est en fait une topologie contraignante de nœuds et de connexions entre ces nœuds, qui interfère avec un déplacement libre. » *Ibid*., p.161.

téléportation par les joueur·euse·s[609]. Autrement dit, si les espaces parcourus y sont décrits comme adjacents les uns avec les autres, ceux-ci sont considérés comme présentant une « topologie correcte ». Selon cette description, l'idée de topologie semble être prise pour synonyme de topographie, terme exprimant pourtant une idée bien différente. La topographie décrit en effet plutôt une caractéristique de l'espace : la forme du terrain, sa morphologie. Bien qu'elle désigne en premier lieu le relief et les courbes de niveau, le terme est utilisé dans le jeu vidéo pour qualifier l'ensemble des éléments conçus et représentés à l'écran, dans la même perspective englobante que celle décrite au chapitre précédent. Incluant donc entre autres les éléments construits, les bâtiments, etc., cette approche s'inscrit directement dans la compréhension de l'espace vidéoludique comme continu et indifférencié entre paysage et architecture. La topographie peut donc être utilisée pour désigner la manière dont est conçu l'espace vidéoludique : son organisation, les formes qui le composent, les distances entre les lieux et les hauteurs des bâtiments. La topologie, au contraire, ne peut directement être considérée comme une caractéristique de l'espace et désigne plutôt les relations entre les espaces et les lieux, la manière dont ils sont liés et (inter)connectés[610]. Aussi, si le terrain est cohérent et continu, on pourra parler d'une topographie cohérente et continue, mais l'expression d'une topologie « correcte » doit être précisée par le type de relations qui sont considérées.

Dans un texte de 2003, Aarseth, Smedstad and Sunnanå construisent une typologie des espaces vidéoludiques, dans laquelle la topologie est incluse comme une sous-catégorie de la topographie, autrement dit une caractéristique ou une spécification du terme[611]. Selon cette étude, la topographie vidéoludique peut être soit « géométrique », soit « topologique ». Il s'agit aussi d'une importante distinction à faire, nous y reviendrons, mais celle-ci est pensée ici de manière bien spécifique : « A game's topography can be either geometrical, with continuous freedom of movement, or topological, giving the player only discrete, non-overlapping positions to move

609. « In MUDs, for instance, the administrators often take great care in keeping links between rooms "topologically correct" so that what is modelled is a consistent terrain, but still the most used way to move between MUD rooms is by teleporting (e.g. in MOOs, the players "@join" other players), instead of moving through intermediate rooms one by one. » (Dans les MUDs, par exemple, les adminstrateur·rice·s prennent souvent soin de maintenir le lien entre les pièces "topologiquement correct" de manière à ce que cela modèle un terrain cohérent, mais la façon la plus utilisée de se déplacer entre les salles d'un MUD reste tout de même la téléportation (par exemple dans les MOOs, les joueur·euse·s "@join" d'autres joueur·euse·s), plutôt que le déplacement d'une pièce intermédiaire à une autre. » *Ibid*., p.163-164.

610. La confusion peut aussi provenir du fait que le terme « topologie » désigne également le maillage des volumes 3D dans certaines techniques de modélisation 3D.

611. Aarseth Espen, Smedstad Solveig Marie et Sunnanå Lise, « A multi-dimensional typology of games », *DiGRA '03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*, Utrecht University, Utrecht, 2003, p. 48-53.

between[612] ». De manière similaire à ce que nous avons analysé avec la conceptualisation de la navigation, la géométrie est associée à un déplacement continu, tandis que la topologie réfère à un déplacement discontinu. Cette distinction permet alors de préciser l'approche que fait Aarseth de la topologie : ses réflexions tournent en effet autour des questions de « liberté de mouvement » et des types de déplacement qu'il est possible d'effectuer. Et alors qu'il associait dans son premier texte « topologie correcte » et topographie, il semble ici plutôt rapprocher ces notions des règles de déplacement dans l'espace vidéoludique, évoquant aussi la « cardinalité du gameplay » de Fernández-Vara et al., que nous avons mentionné plus tôt[613]. La confusion qui peut naître de ces croisements provient du fait que sont traitées indistinctement les possibilités de déplacement associées à l'entité jouable (les directions qui peuvent être empruntées) et les possibilités de déplacement associées à l'organisation de l'espace vidéoludique (la restriction des déplacements par des obstacles, par exemple).

Développement de la notion

Cette dernière définition ancre également le terme dans sa définition mathématique de « non-overlapping positions ». Elle réfère particulièrement à la résolution du problème des Sept ponts de Königsberg par le mathématicien Leonard Euler, un exemple mobilisé notamment par Stephan Günzel. Dans la résolution de ce célèbre problème, le mathématicien a prouvé qu'il n'y avait pas de chemin possible empruntant les routes de la ville de Königsberg pouvant traverser chacun des sept ponts une seule et unique fois. Cette compréhension mathématique de la topologie aboutit alors à une abstraction du paysage en le réduisant en une structure au sein de laquelle les lieux sont uniquement définis par leurs positions et leurs relations : les connexions (les chemins) qu'ils ont en commun. L'exemple le plus récurrent de l'application de cette compréhension de la topologie aux jeux est celui des échecs[614]. En effet, à chaque instant du jeu, chaque pièce a sa propre position, ne peut être superposée à une autre pièce et est définie par sa relation aux autres pièces, relation déterminée par les règles du jeu d'échecs. Les positions des pièces

612. « La topographie d'un jeu peut être soit géométrique, avec une liberté de déplacement continue, soit topologique, donnant aux joueur·euse·s la possibilité de se déplacer seulement entre des positions distinctes qui ne se chevauchent pas. » *Ibid*., p.49-50.

613. Fernández-Vara Clara, Zagal José Pablo et Mateas Michael, *op. cit.*

614. Chez Fernández-Vara et al., *op. cit.* mais aussi chez Aarseth, ou encore chez Stephan Günzel, notamment dans « Topologie des Spiels: Regeln, Dinge, Milieu », in Friedrich Balke et Maria Muhle (dir.), *Räume und Medien des Regierens*, Wilhelm Fink, Paderborn, coll. « Merz Akademie », 2016, p.104-121.

sont strictement délimitées dans l'espace par des cases et elles ne peuvent pas occuper n'importe quel point de l'espace réglé de la grille du jeu. Enfin, les déplacements sont aussi contraints et réglés.

Le second exemple récurrent de cette approche est celle des premiers jeux d'aventure textuelle, que nous avons déjà présentés. Les différents lieux sont connectés par une description textuelle mais le déplacement d'un lieu à l'autre n'est jamais montré ni décrit. En d'autres termes, la continuité de l'expérience spatiale n'y est pas possible du fait de l'absence de seuil. Ces espaces sont également topologiques en tant que l'idée de distances n'a pas de sens dans cette navigation hypertextuelle. Le lien hypertexte opère en effet un passage automatique d'un espace à un autre – dans l'idée du cyberespace – sans que la possibilité ne soit donnée de situer ces espaces, ou de mesurer leur distance. La même idée est exprimée dans la mécanique de la téléportation ou du « fast travel », qui permet de rejoindre presqu'instantanément n'importe quel point de la carte du jeu. Le déplacement d'un lieu à un autre se fait alors sans en éprouver le chemin. Ce mode de déplacement transforme de ce fait l'espace vidéoludique en une constellation de lieux séparés – d'îles pour reprendre la métaphore de la navigation maritime – connectées par une relation topologique au sens mathématique. Mais si la téléportation est une mécanique qui peut être enclenchée par les joueur·euse·s, le passage d'un espace à un autre peut parfois fonctionner de manière similaire. Le fondu au noir qui accompagne parfois le passage d'une porte peut ainsi transporter le joueur ou la joueuse dans un autre lieu de l'espace vidéoludique, qui ne soit pas directement adjacent à l'espace précédent, sans que la notion de distance entre ces deux lieux soit en question. Une analyse semblable a été effectuée par Jean-François Lucas à propos des maisons de *Second Life* (Linden Lab, 2003)[615]. Il défend l'idée que les maisons pouvant être achetées et possédées par les joueuses et joueurs ne sont reliées que topologiquement – et non géométriquement – car il n'est pas possible de se rendre de l'une à l'autre : elles ne sont accessibles que par des hyperliens textuels.

Cette compréhension de la topologie de l'espace vidéoludique est présente avec quelques variations dans différents articles. Olli Leino étudie par exemple le cas de *Sid Meier's Railroads!*, un jeu vidéo de simulation de construction de voix ferrées :

> « Appropriated onto an experience of playing *Railroads!*, the consummation of the topographical and its transformation into the topological means that in

615. Lucas Jean-François, *De l'immersion à l'habiter dans les mondes virtuels : le cas des villes dans Second Life*, thèse de doctorat, Université Rennes 2, 2013.

> order to succeed as a player, we do not have to grasp the landscape in terms of its topographic features (e.g. "that is a city, there is a mountain"). Instead, a successful player will understand the landscape in terms of a multitude of different potential kinds of relations between the possible nodes it contains. »[616]

Ici, l'opposition topographie/topologie est clairement située : l'espace doit être analysé par les joueur·euse·s de manière topologique pour satisfaire les injonctions ludiques, soit par le biais des relations entre les différents nœuds du réseau de chemin de fer, tandis que la topographie associée aux caractéristiques de l'environnement n'est pas prise en compte. Leino fait également référence dans cet article à la proposition de McKenzie Wark de considérer les jeux vidéo comme l'expression de la fin du topographique et de l'embrassement du topologique. Dans sa *Théorie du Gamer* (2019, première parution en anglais en 2007)[617], Wark formule une évolution du topique vers le topographique, puis du topographique vers le topologique. La première évolution émerge avec la carte, qui permet d'illustrer les connexions entre les différents topiques et de représenter un monde unifié. Cette évolution est complétée par le roman et le cinéma, qui représentent l'espace et tracent des lignes par la narration entre ces espaces. La seconde transformation, du topographique vers le topologique, commence avec le télégraphe et les technologies de communication puis croît rapidement avec la télévision et la radio :

> « L'histoire et la géographie sont intégrées dans un espace topologique qui tend à devenir un domaine continu de valeurs interchangeables, universellement communicables à tout instant. Là où les lignes topographiques traçaient des limites, les lignes topologiques figurent désormais les liens qui donnent au topique sa cohésion. La géométrie rigide de la topographie cède sa place à la variabilité des formes de la topologie, où les lignes peuvent subir sans se rompre des modifications de leur tracé. »[618]

La topologie change la relation aux territoires, qui sont désormais compris via les lignes de communication et de circulation de l'information. Les jeux vidéo, pour Wark, étant caractérisés par les algorithmes, le numérique et les simulations, peuvent alors être considérés comme un « troisième niveau », représentant à la fois l'aboutissement de la topologie et l'ouverture vers quelque chose de nouveau :

---

616. « Adaptée à l'expérience de jouer à *Railroads!*, l'achèvement du topographique et sa transformation en topologique signifient que, pour gagner en tant que joueur·euse, nous n'avons pas besoin de saisir le paysage en termes de caractéristiques topographiques (par exemple "c'est une ville, il y a une montagne"). Au contraire, un·e joueur·euse efficace comprendra le paysage comme une multitude de différents types de relations potentielles entre les nœuds possibles qu'il contient. » Leino Olli Tapio, « From Game Spaces to Playable Worlds », *The Philosophy of Computer Games Conference*, Bergen, Norway, 2013, p.8.

617. Wark McKenzie, *Théorie du gamer*, trad. Noé Le Blanc, les Prairies ordinaires, Paris, 2019 (2007).

618. Wark McKenzie, *Théorie du gamer*, trad. Noé Le Blanc, les Prairies ordinaires, Paris, 2019, p.57.

> « Ce n'est pas un cyberespace que produit la topologie, mais un ludespace [*gamespace*]. La conception habituelle que l'on se fait du cyberespace est encore trop empreinte d'images issues des univers radiophonique et télévisuel, images de flux et de mouvement continu, d'accès et d'excès, de lignes fuyant n'importe où et partout. Plutôt que comme un cyberespace, la topologie est perçue comme un ludespace [*gamespace*], plein de restrictions et de hiérarchies, de pare-feu et de mots de passe. Il s'agit davantage d'une forme de jeu sous contrôle [*bounded game*] que d'un espace de jeu libre [*free space of play*]. »[619]

Si Wark superpose différentes définitions de la topologie, il est clair que son usage de la topologie est ancré dans une analyse des jeux vidéo comme des artefacts numériques appartenant aux nouveaux médias. Le sujet est donc moins la spatialité que la circulation de l'information et la compréhension de l'espace vidéoludique se rattache une nouvelle fois à une interprétation du cyberespace comme un réseau d'hyperliens. Ultimement, la topologie de l'espace vidéoludique est basée sur les règles du jeu, comme cela s'exprime dans le cas d'études pris par Wark, *Civilization III* : « Le jeu n'est rien d'autre qu'un ensemble de relations entre des processus quantifiables. Tout est une question d'allocation des ressources »[620]. Il est important de noter que le cas d'études choisi par Wark est un jeu de simulation, similaire en un sens à l'exemple de Leino, *Railroads!*. Ainsi, il semble que l'idée de topologie telle qu'elle est développée ici a été orientée par l'étude d'un genre de jeu spécifique, pertinente en ce sens mais qui ne s'applique pas facilement à d'autres genres ou points de vue sur l'espace. Cela semble particulièrement incomplet pour décrire et comprendre la manière dont le joueur ou la joueuse se déplace dans un environnement 3D avec un point de vue à la première ou à la troisième personne, et de manière plus générale pour saisir ce qu'il se passe dans le mouvement de déplacement en lui-même, avant la réflexion sur l'(inter)connexion des espaces traversés. Leino, quant à lui, ouvre néanmoins une porte en considérant l'espace de *Proteus* (Ed Key et David Kanaga, 2013) **[vid 21]**, un jeu appartenant au genre du *walking simulator*, comme restant perçu de manière « topographique » et non « topologique ». Cette description est effectuée en raison d'une absence de règles de jeu qui forceraient à considérer l'espace en termes de connexions : à l'inverse de l'espace de *Railroads!*, il n'y a pas de réduction associée à un impératif ludique. Ce faisant, l'hypothèse d'un espace de l'ordre du *play*, qui ne

619. *Ibid*., p.62. Les expressions originales entre crochets ont été rajoutés par nous-même afin de préciser le sens des termes utilisés. Le néologisme « ludespace » a été utilisé pour traduire le terme de *gamespace*, qui peut simplement se comprendre comme l'espace de jeu. L'opposition *game*/*play* est claire dans la dernière partie de la phrase. Cependant, la dimension du « contrôle » est moins explicite en anglais, *bounded* décrivant plutôt les limitations du jeu et son caractère spatial.

620. *Ibid*., p.63.

serait pas compris de manière topologique au sens mathématique, peut être posée – ce que nous nous proposons de traiter après ce tour d'horizon de la notion dans les études vidéoludiques.

Approches récentes

D'autres chercheurs se sont penchés plus récemment sur cette question, travaillant sur la topologie en relation étroite avec les jeux présentant un environnement en 3D avec une vue à la première ou à la troisième personne. C'est notamment le cas de Marc Bonner dans « The World-Shaped Hall »[621], qui y fait ainsi une distinction claire entre la topologie et la topographie, les associant aux concepts Deleuzien de « l'espace lisse » et de « l'espace strié » :

> « (1) the topology (*smooth space*) in the sense of landscape experience, *free roaming*, *prospect pacing* and ceaseless time, and (2) the topography (*striated space*) embodied by quest structures, icon hierarchies, gameplay loops, an episodic time as governed hardened segmentation. »[622]

Il précise également directement en note :

> « Topology refers to the geometrical and positional relations between objects or points that may not be visible. This hierarchical or ideological structure is embodied by a visually staged topography. Although topology is the structure of all functionality and affordances, the players interact with it via the medialised topography as appropriated in the open world landscapes. »[623]

Il souligne ainsi la relation dynamique entre topographie et topologie (il n'y a pas d'intégration de l'un dans l'autre) et opère un transfert de l'espace vers le temps : la topologie est associée au *free roaming*, un temps long d'errance dans le monde du jeu, qui contraste avec le temps court, structuré et très dirigé du temps de complétion des quêtes. Aussi, ces définitions ne recouvrent pas ce qu'Aarseth tentait de conceptualiser avec l'expression « strict topology ». Cette fois-ci, la différence prend appui sur les actions

---

621. Bonner Marc, « The World-Shaped Hall. On the Architectonics of the Open World Skybox and the Ideological Implications of the Open World Chronotope », in Marc Bonner (dir.), *Game | World | Architectonics Transdisciplinary Approaches on Structures and Mechanics, Levels and Spaces, Aesthetics and Perception*, Heidelberg University Publishing, 2021, p.65-98. Celui-ci mentionne notamment la série des *Assassin's Creed* (Ubisoft, depuis 2007), *Horizon Zero Dawn* (Guerilla Games 2017), *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt Red 2015), etc.

622. « (1) la topologie (*espace lisse*) au sens de l'expérience du paysage, du *free roaming* [≈libre circulation, errance], du *prospect pacing* [≈rythme des perspectives] et du temps continu, et (2) la topographie (*espace strié*) incarnée par les structures de quête, les hiérarchies d'icônes, les boucles de gameplay, un temps épisodique régi par une segmentation renforcée. » *Ibid*., p.81-82. Italiques dans le texte original.

623. « La topologie fait référence aux relations géométriques et de position entre des objets ou des points, qui peuvent ne pas être visibles. Cette structure hiérarchique ou idéologique est incarnée par une topographie visuellement mise en scène. Bien que la topologie constitue la structure de toutes les fonctionnalités et affordances, les joueurs interagissent avec elle par le biais de la topographie médiatisée telle qu'elle est adoptée dans les paysages des *open world*. » *Ibid*., p.82 (ndbp).

choisies par les joueurs et joueuses : explorer librement d'une part, suivre un chemin tracé d'autre part. En un sens, cela répond à la proposition de Leino, tout en inversant les deux termes (la topologie devient le déplacement libre et la topographie l'espace des règles). Mais si ces deux modes d'action peuvent être interprétés comme deux rapports différents au territoire, cela semble difficile d'associer à l'un le terme de topologie et à l'autre celui de topographie. Dans la note de bas de page liée à cet extrait, topologie et topographie sont également distingués de manière différente, alors que topologie et géométrie sont assimilés et associés à une « structure hiérarchique ». Cela occasionne une confusion autour des termes, qui nécessitent ainsi une remise à plat de ce qu'ils recouvrent et de la manière dont il est possible de les penser en lien avec l'expérience spatiale vidéoludique.

Stephan Günzel, quant à lui, explore dans *Egoshooter* le concept d'« hodologie[624] », emprunté au psychologue Kurt Lewin, spécialisé dans l'étude du comportement, et qui a notamment travaillé sur la manière dont les soldats de la première guerre mondiale appréhendaient l'espace du champ de bataille. Pour Kurt Lewin, le paysage en temps de paix peut être considéré comme sphérique, sans « devant » ni « derrière », dans le sens où toutes les directions se valent. En temps de guerre, le paysage est au contraire « orienté » ou « dirigé » car organisé selon une direction principale, délimitant des territoires amis/ennemis, ou connus/inconnus, et définissant ainsi un « devant » et un « derrière ». Cette idée peut être critiquée au sens où la perception est toujours déjà orientée au moins par un devant et un derrière, car les corps humains ne perçoivent pas de la même manière ce qui se situent dans leur dos. Nous reviendrons également dans le prochain chapitre sur une définition plus précise de l'orientation. Cependant, le paysage en tant de guerre constitue ce qui, pour Stephan Günzel, détacherait l'espace-image vidéoludique d'une approche topologique pour se tourner vers un espace « hodologique ». En effet, si l'espace topologique compris de cette manière permet un ensemble de possibilités de déplacement, celles-ci sont indifférenciées – aucune n'étant privilégiée par rapport à une autre – et gérées par le programme, la machine. Le concept d'« espace hodologique », du grec *hodos*, le chemin, développé par Kurt Lewin conceptualise à l'inverse l'espace comme un ensemble de chemins représentant des possibilités d'action et de mouvement qui sont orientées. Appliquant cette théorie aux *Egoshooters*, Günzel décrit alors l'espace vidéoludique comme la somme de toutes les possibilités de chemins qui ont été et peuvent être ou non empruntés. L'espace hodologique est également toujours composé d'une série de régions liées par un chemin : il est en ce sens continu car il

624. Günzel Stephan, *Egoshooter*, *op. cit.*, 2012, p.318.

est toujours possible de passer d'une région à une autre en empruntant un chemin, un passage. Par ailleurs, la seconde différence entre topologique et hodologique concerne ainsi selon l'auteur, pour l'espace topologique, une prise en compte des seules relations entre les choses, rendant les distances non pertinentes. Ce faisant, l'espace topologique n'a pas « d'obstacles » mais seulement des lignes droites. Il s'agit finalement d'un raisonnement similaire à celui d'Espen Aarseth, mais aboutissant à deux conclusions différentes.

Enfin, l'espace hodologique tel que décrit par Günzel n'est pas non plus un espace géométrique. Une direction au sens de l'espace hodologique emprunte ainsi toujours un espace « accessible », soit en contournant les obstacles, alors qu'une direction au sens géométrique, un vecteur, ne prend pas en compte les éléments bloquant sa progression dans l'espace. Ce que cherche à mettre en avant Günzel, c'est donc bien la compréhension des déplacements dans l'image, de la manière de se rendre d'un point à un autre et de se diriger dans l'espace. S'exprime ici de nouveau l'idée que seraient privilégiés dans certaines formes vidéoludiques, le parcours dans l'espace, le chemin, le déplacement, plutôt qu'une conception mathématique abstraite de l'espace, ce vers quoi notre analyse tend également. Enfin, si Steffen P. Walz fait aussi une référence à Lewin dans son ouvrage *Towards a ludic architecture*[625], celui-ci l'utilise d'une manière différente. Pour lui, les relations topologiques entre les espaces sont narratives, elles décrivent les multiples possibilités de chemins qui peuvent être empruntés, cette fois-ci dans le but de dérouler un récit. Il l'utilise notamment pour décrire son jeu REXplorer, qui se déroule dans l'espace de la ville de Regensburg en Allemagne : « In the hybrid network space of REXplorer, another type of topology has been established, in which physical sites are connected through the fiction and rules of a game (as opposed to, say, a physical topology in which wires or cables connect nodes). »[626] Il oppose ainsi une topologie « physique », qui serait celle des câbles internet ou électrique, à une topologie narrative et ludique qui met en lien des lieux différents d'une ville uniquement par le récit et le jeu. Il s'agit d'une approche qui est finalement très similaire à la compréhension des relations spatiales dans les jeux d'aventure textuelle ou chez Gareth Damian Martin* pour *In Other Waters**.

625. Walz Steffen P., *Towards a ludic architecture: The space of Play and Games*, ETC Press., 2010.

626. « Dans l'espace hybride du réseau de REXplorer, un autre type de topologie a été établi, dans lequel les sites physiques sont connectés à travers la fiction et les règles d'un jeu (par opposition, disons, à une topologie physique dans laquelle des fils ou des câbles connectent des nœuds). » *Ibid.*, p.307

Au terme de cette exploration de la mobilisation de la notion de topologie dans les études vidéoludiques, celle-ci apparaît alors comme interprétée de manières diverses et parfois contradictoires, ainsi qu'en lien étroit et parfois en opposition avec la géométrie et la topographie. Afin de clarifier ces interprétations, nous proposons la synthèse suivante :

- La *topographie* concerne les caractéristiques et la morphologie du terrain. Elle peut également désigner de manière plus générale bâtiments et construction diverses, constituant le paysage du jeu. La topographie est descriptive mais elle n'est pas forcément contraignante en elle-même, elle dépend d'autres éléments qui sont les règles du jeu, les possibilités d'interaction, les capacités de l'entité jouable, etc.

- La *topologie* telle qu'elle est mobilisée dans ces textes désigne quant à elle une approche mathématique et géométrique de l'espace qui rationalise celui-ci en une série de points dont les relations et connexions sont ensuite étudiées. Les distances entre ces points ne sont pas considérés de ce point de vue. Ces points et ces relations sont entièrement décorrélés de la topographie, ou éventuellement pensés en lien avec elle en tant que « structure spatiale » mais réfléchis dans l'optique du « chemin le plus court ». Elle peut alors qualifier les possibilités de relier deux points d'une carte d'un jeu, ou bien les déplacements discontinus représentés par les mouvements des pièces du jeu d'échecs.

Cette compréhension de la topologie peut ainsi décrire une forme de relation à l'espace vidéoludique, lorsque celui-ci est rationalisé afin de déterminer le chemin le plus court à emprunter. Cependant, elle ne permet pas de comprendre l'expérience du déplacement dans un environnement représenté en 3D. La notion d'hodologie est plus opérante en ce sens, mais elle opère tout de même encore une réduction en considérant uniquement les chemins empruntables. Si nous ne reprenons pas la notion d'hodologie de Lewin, nous nous inscrivons cependant dans une perspective similaire à l'approche de Stephan Günzel, à partir d'une compréhension différente de la topologie. Nous proposons en effet plutôt de travailler avec une compréhension de la topologie issue d'une définition phénoménologique et esthétique, qui permettra de mieux définir la relation des joueurs et joueuses avec l'espace affiché à l'écran, non réduite à une approche mathématique.

Une définition phénoménologique et esthétique

L'espace hodologique et la topologie comme *free roaming* sont ainsi proches de la définition de topologie avec laquelle nous travaillons, mais ne la recouvrent pas entièrement. Il s'agit d'une définition qui prend ses

racines dans la phénoménologie et l'esthétique en relation avec l'espace et ayant comme focalisation l'expérience de l'espace. Elle n'est pas en lien avec la compréhension mathématique et peut être comprise en opposition avec l'idée de géométrie. De ce point de vue, nous suivons – comme nous l'avons déjà mentionné dans le chapitre 2 – le commentaire d'Elsa Boyer sur la perspective artificielle du jeu vidéo et son « point d'observation mobile » :

> « Selon cette distinction, la perspective artificielle de la peinture, mais aussi du cinéma, mobilise un point de vue statique sur l'image qui relève d'un espace abstrait ou géométrique, tandis que le point d'observation mobile qu'introduit le jeu vidéo dans l'image s'inscrit dans le champ topologique de "lieux -locations ou positions". »[627]

La compréhension de la topologie que nous mobilisons n'est donc pas affaire d'abstraction mais de lieux. De la même manière, la topologie ne se rabat pas sur la topographie : la topographie désigne d'une part – en généralisant – la forme de l'espace conçu, tandis que la topologie s'attache d'autre part à la relation à cet espace, son expérience, la manière dont il est appréhendé, à la fois par les joueu·euse·s et par les concepteur·rice·s. Si cette relation est aussi à comprendre comme strictement opposée à la géométrie, il ne s'agit pas de la même distinction théorisée par Aarseth, Smedstad et Sunnanå en 2003[628] comme une opposition espace continu/espace discontinu. Une relation géométrique à l'espace opère une abstraction et une rationalisation de l'espace, qu'il s'agisse d'une approche topologique telle que définie ci-avant ou d'une approche par la mesure. La mesure des distances, de l'altimétrie du terrain est par exemple une manière de définir géométriquement sa topographie. La topologie, au contraire, nous l'avons dit, ne traite pas des distances mais des relations. Cependant, ces relations dont il est question ne concernent pas les relations entre deux points d'un espace à relier, mais entre deux objets qui composent cet espace. Dans cet approche, l'espace n'est pas perçu comme un réceptacle pour des objets mais appréhendé de manière dynamique comme le résultat des relations entre les objets. Lorsque les objets se déplacent, ou bien lorsque nous nous déplaçons dans l'espace, celui-ci évolue avec et par la connexion entre les objets. Cette distinction a été entre autre théorisée par Rudolph Arnheim dans les années 1970, notamment dans son travail sur la théorie de l'art. Pour lui, « voir signifie voir en relation[629] ». L'acte de voir n'est pas une réception passive de l'environnement mais une perception active des images et des espaces. Nous

627. Boyer Elsa, Aktypi Madeleine, During Elie, Higuinen Erwan, Siety Emmanuel et Sztulman Paul, *Voir les jeux vidéo, Perception, construction, fiction*, Bayard, Paris, 2012, p.96-97.

628. Aarseth Espen, Smedstad Solveig Marie et Sunnanå Lise, *op. cit.*

629. Arnheim Rudolf, *La pensée visuelle*, trad. Claude Noël et trad. Marc Le Cannu, Flammarion, Paris, coll. « Champs », 1997 (1969), p.62.

voyons par exemple les choses dans leur contexte et dans une relation dynamique avec ce contexte, une relation qui ne peut être réduite à une géométrie abstraite :

> « Le regard errant le parcourt, concentrant son attention tantôt sur un point, tantôt sur un autre, suivant le vol lointain d'une mouette, scrutant un arbre pour en explorer la forme. Cette opération éminemment active est précisément ce qu'on entend par perception visuelle. […] Le monde qui se dégage de cette exploration perceptive n'est pas immédiatement donné. Certains de ses aspects se forment vite, d'autres lentement; et ils doivent tous être constamment confirmés, réévalués, modifiés, complétés, corrigés, approfondis. »[630]

Voir est donc une action qui explore et qui parcourt, qui saisit et qui projette, qui interprète et qui distingue ainsi la relation entre les choses. Maurice Merleau-Ponty, dont la phénoménologie a eu une réception importante dans la recherche en architecture, effectue aussi une distinction similaire. Bien que la notion de topologie soit peu présente dans ses travaux et n'apparaissant que tardivement – elle se trouve surtout dans ses notes de travail publiées à titre posthume dans *Le visible et l'invisible* (1964)[631] – sa philosophie semble imprégnée de cette idée. La philosophie de Merleau-Ponty, concernant la spatialité, essaye en effet de se distancier d'une approche cartésienne de l'espace, compris comme géométrique et saisi uniquement par le calcul et un point de vue « extérieur » à cet espace. Il réfute notamment l'idée d'un espace universel et objectif, pour décrire plutôt un espace subjectif :

> « L'espace euclidien est le modèle de l'être perspectif, c'est un espace sans transcendance, positif, réseau de droites, parallèles entre elles ou perpendiculaires selon les trois dimensions, qui porte tous les emplacements possibles […]. L'espace topologique, au contraire, milieu où se circonscrivent des rapports de voisinage, d'enveloppement etc. est l'image d'un être, qui, comme les taches de couleur de Klee, est à la fois plus vieux que tout et "au premier jour" (Hegel) […] »[632]

Ainsi, de la même manière que dans un tableau les couleurs sont perçues en relation les unes avec les autres, les objets sont perçus en relation dans l'espace. En opposition à cet espace géométrique, la spatialité que déploie le philosophe est ainsi décrite comme primordiale et originaire[633], dans le sens où elle trouve son origine dans le corps propre. Le corps ne

---

630. *Ibid*., p.22.

631. Merleau-Ponty Maurice, *Le Visible et l'invisible : suivi de notes de travail*, Gallimard, Paris, coll. « Tel », 1979 (1964), p.264.

632. *Ibid*., p.260.

633. « Je décris la perception comme système diacritique, relatif, oppositif, - l'espace primordial comme topologique (c'est-à-dire taillé dans une voluminosité totale qui m'entoure, où je suis, qui est derrière moi, aussi bien que devant moi…) » *Ibid*., p.263.

se trouve pas *dans* l'espace mais *à* l'espace, et il forme le « point ou degré zéro[634] » de la perception. Maurice Merleau-Ponty insiste en effet sur l'importance du corps, renversant la dichotomie corps-esprit pour penser un esprit qui est d'abord et avant tout un corps. C'est à travers ce corps, et les perceptions possibles par ce corps, que nous pouvons comprendre et faire sens de l'espace qui nous entoure. Le corps est le point de vue sur le monde, un centre d'où partent les distances et dimensions. Il s'agit, dit-il, de la raison pour laquelle les objets ont pour la perception humaine une « grandeur apparente[635] », c'est-à-dire que plus un objet sera loin du corps, plus petit il sera perçu. Le corps et l'espace sont liés et ne peuvent donc se penser l'un sans l'autre. La spatialité s'effectue par les « prises » du corps sur le monde, c'est-à-dire la portée de notre regard sur les choses, qui nous les font voir en *profondeur* : « […] c'est que je vois les choses chacune à sa place précisément parce qu'elles s'éclipsent l'une l'autre ; c'est qu'elles soient rivales devant mon regard précisément parce qu'elles sont chacune en son lieu[636] ». Les objets sont ainsi perçus non pas en termes de distances mais de situations, qui ne font pas références à des coordonnées géométriques mais à des qualificatifs tels que devant et derrière, en haut et en bas, à côté, etc. Désignant ainsi les relations des objets entre eux et par rapport au corps. Il s'agit donc d'une conception de la topologie qui se distance de sa compréhension mathématique pour rester dans l'expérience de la spatialité. L'idée de choses « chacune en son lieu » évoque effectivement la conception topologique du « non-chevauchement » des espaces et des lieux, mais elle s'ancre plus encore dans l'expérience et le point de vue situé.

Associée à cette notion de topologie se trouve celle du paysage, et sous-jacente l'idée de « l'espace du paysage ». Merleau-Ponty s'appuie en effet sur Erwin Straus pour penser une dynamique entre géographie et paysage. L'espace du paysage peut alors se comprendre en opposition avec l'espace géographique, de la même manière que se forme l'opposition topologie/géométrie, voire topologie/topographie. La géographie, la géométrie et la topographie sont des opérations qui tendent à rationaliser, mesurer et rendre le paysage abstrait. L'espace du paysage désigne alors la relation à l'espace telle que celle-ci est orientée à partir du point de perception du corps propre. Le paysage ne peut pas, à la différence d'un cube géométrique, être retourné ou renversé sans changer radicalement la manière dont l'observateur·rice le perçoit : il a une verticalité, un haut et un bas qui peuvent être ressentis[637].

634. Merleau-Ponty Maurice, *L'œil et l'esprit*, Gallimard, Paris, coll. « Folio essais », 1985 (1964), p.59.
635. Merleau-Ponty Maurice, *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, Paris, coll. « Tel », 2018 (1945), p.305.
636. Merleau-Ponty Maurice, *L'œil et l'esprit*, *op. cit.*, p.38.
637. Merleau-Ponty Maurice, *Phénoménologie de la perception*, *op. cit.*, p.73.

Cependant, Merleau-Ponty mentionne principalement le paysage pour illustrer et expliciter la manière dont il conceptualise l'espace topologique, sans reprendre ni s'inscrire entièrement dans la pensée de Straus concernant « l'espace du paysage ». À travers cette pensée de l'espace, Maurice Merleau-Ponty replace ainsi également la profondeur comme dimension primordiale. Cela signifie que, contrairement aux cartésiens qui font de la profondeur « la *largeur considérée de profil*[638] », celle-ci est ce qui nous permet de « voir » les choses et ainsi de comprendre l'espace. La profondeur est individuelle et ne peut être partagée : c'est elle qui permet de signifier la subjectivité de l'espace et son origine corporelle. La profondeur est donc, en quelque sorte « la perspective vécue[639] ». L'utilisation de cette approche de l'espace pour caractériser le jeu vidéo pose alors deux questions : celle de la possibilité d'une représentation topologique telle qu'illustrée par l'espace du paysage dans l'image vidéoludique d'une part, celle du corps vidéoludique d'autre part.

Représenter une relation topologique : les cas de la peinture et du cinéma

Nous avons déjà précisé dans la première partie de ce travail les rapprochements effectués entre l'image vidéoludique et la perspective, notamment la perspective de la Renaissance, ainsi que la question posée par l'intervention de la mobilité dans cette perspective. Dans l'image vidéoludique, contrairement à la peinture, le point de vue n'est pas déterminé par un point de fuite ni « imposé » mais laissé au libre choix du joueur ou de la joueuse parmi une infinité de points de vue. Nous avions indiqué dans le chapitre 2 que cette caractéristique plaçait l'image vidéoludique au croisement d'une rationalisation maximale et d'une subjectivisation maximale. En insistant sur le caractère informatique de l'image vidéoludique, toujours liée au code et de l'ordre du calcul, celle-ci s'opposerait donc à une certaine idée de la représentation de la profondeur, telle que décrite par Maurice Merleau-Ponty. Cependant, nous avons également montré d'une part les nuances que pouvait recouvrir le rapprochement entre image de jeu vidéo et perspective, d'autre part la manière dont la question était déplacée depuis la perspective vers l'espace. Nous nous plaçons ainsi plutôt dans une interprétation proche de celle de Berdanette Flynn, qui, si elle fait le même constat de départ, ouvre également à une autre compréhension de l'image vidéoludique. En effet, dans « The Navigator's Experience »[640], elle indique que si la pensée cartésienne occidentale de l'espace a imprégné la manière dont sont

638. Merleau-Ponty Maurice, *Phénoménologie de la perception*, *op. cit.*, p.303.
639. Merleau-Ponty Maurice, *Phénoménologie de la perception*, *op. cit.*, p.310.
640. Flynn Bernadette, « The Navigator's Experience », *op. cit.*, 2008.

perçues et conçues les images vidéoludiques, celle-ci ne peut pas décrire entièrement l'expérience qui a lieu lors du jeu avec un jeu vidéo, car elle met de côté la question du corps, de son déplacement et de son engagement dans l'espace vidéoludique. Elle conclut ainsi :

> « Games call for the participation of the player and as such are part of a phenomenology of experience that always involves the lived spatial practice of the game player. Relevant to this is the relationship between representational space and bodily navigation – the situation of the body and the kinaesthetic experience of play. »[641]

Il y aurait donc la possibilité d'une analyse du point de vue de l'expérience de la spatialité, attachée notamment à la relation entre l'espace et le mouvement. Avant d'entrer plus en détails dans le développement de cette idée, précisons d'abord les propos de Maurice Merleau-Ponty sur la question de l'art et des images. Cet auteur a fait évoluer sa pensée tout au long de sa vie, mais il a particulièrement développé sa philosophie autour de l'étude des peintres et de la peinture. Ce qui l'a particulièrement intéressé à travers l'étude de la peinture, et notamment celle de Cézanne, se constitue dans sa capacité à rendre compte de la *profondeur*. Pour Merleau-Ponty, la peinture est vision car transmission de la vision d'un·e peintre, qui cherche à travers sa peinture à faire voir la profondeur. Si les assiettes de Cézanne ne sont pas parfaitement représentées en perspective, c'est parce que celui-ci livre sa propre vision de l'espace. Il s'agit d'une manière pour le philosophe de s'opposer à nouveau à la réduction de la profondeur à une distance mathématique et calculable. Dès lors, que faire des peintures de la Renaissance qui ont recours aux techniques géométriques de représentation en perspective ? L'analyse qu'effectue Guylaine Chevarie-Lessard, artiste et docteure en études et pratiques des arts, de *L'œil et l'esprit* est éclairante en ce sens. Elle indique notamment que, pour Merleau-Ponty, les peintres perspectivistes de la Renaissance « cherchaient la profondeur et la perspective fut sur leur passage[642] ». Selon son analyse, si, au départ, Merleau-Ponty semble formuler une critique de la peinture classique utilisant la technique de la perspective, cette critique se dirige par la suite seulement vers les théoriciens de cette perspective qui ont voulu « rédui[re] le point de vue au point de fuite[643] »

641. « Les jeux sollicitent la participation du joueur ou de la joueuse, et font partie en ce sens d'une phénoménologie de l'expérience qui implique toujours la pratique spatiale vécue par le joueur ou la joueuse. La relation entre l'espace représentationnel et la navigation corporelle – la situation du corps et l'expérience kinesthésique du jeu – est essentielle à cet égard. » *Ibid*., p.143.

642. Chevarie-Lessard Guylaine, « La profondeur au cœur de *L'œil et l'esprit* », *Horizons philosophiques*, nº 1, vol. 14, 2003, p.118-136, [https//doi.org/10.7202/801255ar], p.130.

643. Chevarie-Lessard Guylaine, « La profondeur au cœur de *L'œil et l'esprit* », *Horizons philosophiques*, nº 1, vol. 14, 2003, p.118-136, [https//doi.org/10.7202/801255ar], p.130.

alors que les peintres savaient que « le point de vue était de chair[644] ». Cette nuance permet alors d'ouvrir une hypothèse : une autre approche de l'image vidéoludique que celle de la perspective arbitraire pourrait être envisageable, qui ferait un pas vers le point de vue de la chair, ou plutôt qui tenterait de voir ce qu'il y a derrière cette perspective. Autrement dit, si « [l]a perspective géométrique était en réalité une manière pour la peinture [classique] de se faire "déformation cohérente", c'est-à-dire une certaine réversibilité du voyant et du visible, une présentation de la chair[645] », il s'agit de se demander de quoi l'image vidéoludique serait la « déformation cohérente ».

En ce qui concerne l'image cinématographique, si Maurice Merleau-Ponty n'a pas connu les jeux vidéo, il a connu le cinéma et a écrit dessus – quoique peu. Il a notamment partagé ses réflexions à ce sujet dans une conférence en 1945 à l'Institut des hautes études cinématographiques, dont le texte a été publié sous le titre *Le cinéma et la nouvelle psychologie*[646]. La docteure en esthétique Clélia Zernik donne une interprétation de ce texte, soulignant notamment que, pour Merleau-Ponty, le cinéma s'interprète plutôt par les théories développées par la nouvelle psychologie que par la phénoménologie[647]. En effet, le cinéma s'apparenterait à une perception disjointe, extra-ordinaire ou spécifique, mais qui ne pourrait être assimilée à la perception ordinaire. Pour différencier la perception cinématographique de la perception ordinaire, celle-ci reprend notamment quatre arguments. (1) Il y a du « bougé » dans la perception ordinaire, celle-ci n'est jamais parfaite mais trouble, faite de « bavures », alors que la perception cinématographique est plus lisse, sans tremblements. (2) La perception se fait à travers un écran, donc cadre et coupure, surface de projection, alors que la perception ordinaire est « ouverture » et « infinie » : « L'écran n'a pas d'horizons[648] ». (3) Il n'y a pas d'engagement du corps propre dans l'image cinématographique, contrairement au monde où le corps est situé et toujours lié : « À un mouvement du monde de l'écran ne répond aucun mouvement du corps du spectateur. Pas de coïncidence adaptative. Pas d'accueil du monde, ni d'inscription du corps propre à l'intérieur de l'image[649] » Et enfin, (4) il y a une distanciation entre le spectateur et le spectacle, c'est-à-dire que le spectateur est « sentant sans être senti […] percevant pur et ne peut devenir

644. *Ibid*.
645. *Ibid*.
646. Merleau-Ponty Maurice, *Le cinéma et la nouvelle psychologie*, Gallimard, Paris, coll. « Folioplus », 2009.
647. Zernik Clélia, « "Un film ne se pense pas, il se perçoit" Merleau-Ponty et la perception cinématographique », *Rue Descartes*, n° 3, n° 53, 2006, p.102-109.
648. *Ibid*., p.105.
649. *Ibid*., p.106.

perçu[650] ». Cependant, la chercheuse montre que ce sont ces différences qui font de l'image cinématographique un objet d'intérêt pour la phénoménologie : en jouant et en expérimentant avec la perception, elle opère une mise à distance qui permet d'interroger en retour cette perception.

Autrement dit, dans l'image cinématographique également, il est possible d'identifier les choix de représentations effectués par les cinéastes pour exprimer leur approche de la perception. Concernant l'image vidéoludique, celle-ci expérimente également avec la perception, parfois de manière similaire au cinéma (argument 1), et parfois de manière différente (arguments 2, 3 et 4), qu'il faut analyser. La réorchestration de ces éléments met en lumière dans l'expérience de l'espace-image vidéoludique l'interprétation qu'elle fait de la perception ordinaire et ainsi du rapport à l'espace – ce qui peut ensuite ouvrir la question du rapport à l'architecture. En tant que représentation, elle exprime des choix concernant la spatialité, et notamment la place du corps vis-à-vis de cette spatialité. Dans un premier temps, il nous faut ainsi repréciser le rapport au corps tel que représenté dans l'expérience vidéoludique. Cette exploration, qui nous permettra de préciser les possibilités du rapport à l'espace dans cette image, passe par la description plus précise du rapport à l'entité jouable ainsi que de la place et la qualité du geste dans la manipulation des images vidéoludiques.

650. *Ibid.*, p.107.

4.3 L'espace vidéoludique comme annexe corporelle

L'entité jouable comme annexe corporelle

La mention des théories de Rudolph Arnheim et de Merleau-Ponty dans le cadre de l'analyse de l'image vidéoludique soulève en effet une série de questions, et notamment : comment parler de relation topologique à un espace au travers d'une image affichée sur un écran ? Ces questions nécessitent alors un approfondissement de la compréhension de la question du corps dans l'expérience vidéoludique. Nous avons déjà indiqué dans la première partie de ce travail le caractère inopérant, selon nous, du terme d'*immersion* pour décrire l'expérience qui a lieu avec l'espace-image vidéoludique. La question du corps en situation de jeu dans l'expérience vidéoludique a déjà été discutée de nombreuses fois au sein des *game studies*, donnant lieu à diverses réponses mais mettant en avant la spécificité de l'expérience du jeu vidéo comme une relation entre deux corps distincts, celui de la joueur·euse d'une part, celui du corps-image de l'entité jouable d'autre part. Nous empruntons l'expression « entité jouable » à Julie Delbouille[651], bien que le terme le plus couramment utilisé soit celui d'*avatar*, de manière par ailleurs invariable en langue française, anglaise et allemande. Nous lui préférons celui d'entité jouable car, comme le montre Julie Delbouille dans sa thèse, le terme d'*avatar* est issu d'une généalogie complexe désignant parfois des éléments contradictoires ou un champ trop vaste d'objets. Il s'agit également, dans une perspective postcoloniale, d'éviter l'utilisation d'un mot pouvant être considéré comme une appropriation culturelle par la « culture tech » occidentale d'un terme dont les racines se trouvent dans la tradition religieuse indienne[652]. Ceci étant dit, s'il est possible de désigner cette entité par l'idée de « corps », celle-ci ne peut revêtir la même signification que pour la considération des corps jouant. D'un point de vue phénoménologique, penser une image à travers l'idée de corps – quand bien même cette image serait mise en mouvement – pose une série de problèmes. C'est à l'exploration de ces problèmes que s'est attelé entre autres le chercheur norvégien Rune Klevjer, spécialisé dans l'étude des médias. Travaillant donc sur une approche phénoménologique de l'image vidéoludique, celui-ci propose en

651. Delbouille Julie, *Négocier avec une entité jouable. Les processus d'appropriation et de distanciation entre joueur, avatars et personnages vidéoludiques*, thèse de doctorat, Université de Liège, 2019.

652. Voir de Wildt Lars, Apperley Thomas H., Clemens Justin, Fordyce Robbie et Mukherjee Souvik, « (Re-)Orienting the Video Game Avatar », *Games and Culture*, nº 8, vol. 15, 2020, p.962-981, [https//doi.org/10.1177/1555412019858890].

2012 de considérer l'entité jouable[653] comme un *proxy-body*, représentant un corps de substitution ou plutôt un corps par procuration, ainsi qu'un « corps prosthétique » ou une prothèse corporelle dans l'espace vidéoludique[654]. De ce point de vue, l'entité jouable constitue une extension du corps dans l'espace-image du jeu vidéo, à travers laquelle s'exprime l'engagement corporel du joueur ou de la joueuse. La conception de cette relation signifie que l'entité jouable n'est considérée ni seulement comme un outil manipulable dans l'objectif de réaliser une tâche vidéoludique, ni seulement un personnage observé de l'extérieur.

Suivant Klevjer, mais aussi différents chercheurs tels que Paul Martin ou Gordon Calleja, Julie Delbouille prend également le parti d'analyser l'entité jouable comme corps vidéoludique, la désignant comme « annexe corporelle[655] ». Un des arguments donnés par Klevjer et repris par Delbouille pour appuyer cette interprétation est issu des réflexions de Merleau-Ponty dans *Phénoménologie de la perception* à partir d'exemples devenus célèbres : l'exemple de la machine à écrire, de la voiture ou de la canne de l'aveugle[656]. Ces objets deviennent en effet des annexes à notre corps propre, à mesure que leur fonctionnement est intégré à nos habitudes : par l'habitude, ils deviennent alors comme invisibles en même temps qu'ils sont incorporés et « particip[ent] à la voluminosité du corps propre[657] ». En effet, par exemple, les touches de la machine à écrire (aujourd'hui du clavier d'ordinateur) sont intégrées et nous pouvons « taper à la machine » sans avoir besoin de regarder où se situent les différentes touches. À travers ce rapprochement, le premier élément qualifié d'annexe corporelle n'est pas directement l'entité jouable mais le contrôleur de jeu (clavier, souris, manette, etc.) – nous y reviendrons. Si la maîtrise du contrôleur de jeu demande un apprentissage, celui-ci finit selon l'interprétation de Julie Delbouille par devenir incorporé, dans un « savoir qui est dans les mains[658] ». L'entité jouable étant ensuite dirigée par les actions effectuées sur le contrôleur de jeu, c'est dans ce prolongement qu'elle devient également intégrée en tant qu'annexe corporelle, à travers un processus légèrement différent. En effet, les actions effectuées sur le contrôleur de jeu ayant pour conséquence une modification de l'image vidéoludique, impliquant directement le mouve-

653. Klevjer utilise cependant le terme « avatar », qui ne recoupe pas entièrement ce que Julie Delbouille définit par l'idée d'entité jouable.

654. Klevjer Rune, « Enter the Avatar: The Phenomenology of Prosthetic Telepresence in Computer Games », in Hallvard Fossheim, Tarjei Mandt Larsen, et John Richard Sageng (dir.), *The Philosophy of Computer Games*, Springer, London & New York, 2012, p.17-38, [https://doi.org/10.1007/978-94-007-4249-9_3].

655. Delbouille Julie, *op. cit.*, p.73.

656. Merleau-Ponty Maurice, *Phénoménologie de la perception*, *op. cit.*, p.178-179.

657. *Ibid*., p.179.

658. *Ibid*.

ment de l'entité jouable, c'est par ce biais que l'entité est intégrée comme annexe corporelle et prothèse étendant le pouvoir d'action dans l'image. Ce faisant, elle se situe en tant qu'annexe comme « au second degré[659] », pour reprendre une expression utilisée par Julie Delbouille. Et à la différence des exemples mentionnés par Merleau-Ponty, celle-ci n'est pas invisible puisque son annexion est reconnue à travers l'interprétation d'une image.

De l'annexion du corps à l'annexion spatiale

Ce processus donne alors à l'entité jouable une portée double : à la fois sujet et objet, élément observé et moyen d'action, image et corps. Cet « à la fois sujet et objet » est particulièrement explicite dans le travail du docteur en philosophie Daniel Vella :

> « [T]he playable figure is an entity defined by two linked but separate dualities: the *ontological duality* […] that is, from the player's perspective, between *self* and *other*; and the *phenomenological duality*, which, as I shall outline at a later stage, describes the fact that the figure is both a *subject*, with a perspective upon the gameworld that the player adopts, and an *object*, being itself perceived. »[660]

Ainsi, le corps vidéoludique de l'entité jouable possède une dimension hybride, impliquant à la fois qu'elle étende « au second degré » le corps des joueur·euse·s dans une image tout en étant perçue comme objet et comme image. À partir de cette interprétation se pose alors la question du rapport à l'espace qui est aménagé. En effet, le concept de *proxy-body* proposé par Klevjer implique deux interprétations qui semblent être opposition : d'une part l'entité jouable est une prothèse du corps de la joueuse ou du joueur, d'autre part elle est une substitution. Dans ce même article, Klevjer remobilise les idées du sentiment de « présence » dans une image et du « transport » : l'entité jouable « re-localiserait[661] » alors le corps dans l'espace vidéoludique, ou pour le résumer l'incarnation permettrait la présence, ce qui semble s'opposer à l'idée d'un corps étendu[662]. Nous en avons déjà discuté dans la première partie : dans l'idée de la présence, également issue de la notion de téléprésence, il est mis en tension le « ici » de notre corps et le « là-bas » de l'espace vidéoludique. Or, il ne peut y avoir une présence substituée dans

659. *Ibid*., p.282.

660. « La figure jouable est une entité définie par deux dualités liées mais distinctes : la *dualité ontologique* […], c'est-à-dire, du point de vue de la joueuse, entre *soi* et *un autre*; et la *dualité phénoménologique*, qui, comme je le soulignerai plus tard, décrit le fait que la figure est à la fois un *sujet*, avec un point de vue sur le monde du jeu adopté par le joueur, et un *objet*, étant lui-même perçu. » Vella Daniel, *The Ludic Subject and the Ludic Self: Analyzing the 'I-in-the-Gameworld'*, thèse de doctorat, IT-Universitetet i København, 2015, p.10. (italiques dans le texte original)

661. Klevjer Rune, *op. cit.*, p.16.

662. Le problème est aussi identifié par Julie Delbouille dans sa thèse : « Comment concilier l'approche de l'avatar comme étendant le corps du joueur (créant ainsi un pont du monde empirique vers le monde ludique) et celle qui postule que l'avatar déplace le joueur au sein du monde virtuel ? » Delbouille Julie, *op. cit.*, p.74. Cependant, nous en proposons une réponse différente.

un ailleurs, puisque le corps jouant possède toujours sa spatialité propre. Si l'entité jouable constitue une annexe corporelle, l'expérience vidéoludique ne peut pas être celle d'un transport entre un « ici » et un « là-bas ». Au contraire, il faudrait plutôt penser en termes d'annexe et d'ouverture. En effet, suivant la philosophie de Merleau-Ponty, la spatialité prend son origine dans le corps, « point ou degré zéro » de la perception. Ainsi, plutôt que de parler de re-localisation, nous proposons de considérer l'expérience de la spatialité vidéoludique comme projection du corps du joueur ou de la joueuse, annexé du corps-image vidéoludique. En effet, puisque que d'une part l'espace est compris à partir d'un point de vue situé et incarné, d'autre part que la profondeur et la topologie sont intimement liées à la corporalité, alors, de la même manière que l'entité jouable constitue un prolongement du corps, une annexe corporelle, l'espace à l'image deviendrait un prolongement de l'espace du corps.

Ce faisant, nous sommes d'accord avec l'approche de Daniel Vella, qui, critiquant la théorie de l'extension corporelle, en formule en fait une nuance assez précise. En effet, l'un des problèmes qu'il identifie considérant cette théorie concerne la spatialité :

> « The lack of spatial contiguity between the player's bodily situation and the gameworld, for instance, renders it problematic to think of these as forming a single spatial extension: to retain the same example, it is impossible to think of the *Minecraft* stone-block and the coffee-cup on my desk as existing within the same bodily space, definable in their deictic relationship relative to the same bodily origo. »[663]

Dans cette idée, les objets du monde du joueur ou de la joueuse et les objets vidéoludiques appartiennent à un même espace s'originant dans le corps jouant. L'extension est en effet identifiée comme une addition, un ajout ou un supplément qui agrandit ponctuellement l'espace. Cependant, si cette spatialité est ajoutée à celle du corps jouant, elle n'est pas de la même nature puisqu'elle reste avant tout une image. C'est donc bien par le biais du corps-image de l'entité jouable que cette spatialité particulière est adjointe à l'espace où se situe le corps de la joueuse ou du joueur. Vella résout alors ce conflit en formulant un modèle de subjectivité vidéoludique hybride, englobant la subjectivité de la personne jouant et celle de l'entité jouable. Revenant de nouveau à Maurice Merleau-Ponty, il rappelle que ce dernier

663. « L'absence de contiguïté spatiale entre la situation corporelle du joueur et le monde du jeu, par exemple, rend problématique l'idée de penser ces deux éléments comme formant une seule et même extension spatiale : pour reprendre le même exemple, il est impossible de considérer que le bloc de pierre de *Minecraft* et la tasse de café sur mon bureau existent dans le même espace corporel, définissable dans leur relation déictique relative au même *origo* corporel. » Vella Daniel, *The Ludic Subject and the Ludic Self*, *op. cit.*, p.200.

conceptualise le corps comme « à deux faces » : à la fois touchant et touché, à la fois percevant et perçu. Dans le jeu vidéo, cet articulation se complexifie par l'adjonction d'un second corps, interprété comme à la fois sujet et objet, qui est intégré à la propre subjectivité du joueur ou de la joueuse :

> « What makes the case of the ludic subject unique, as I have already argued, is the capture of these two phenomenal sides of the embodied subject by the double perspectival structure of ludic engagement. It is, ultimately, the same playing individual who performs the actions of building the *Minecraft* stronghold and who watches the actions; crucially, however, it is the same individual subjectively distributed across two standpoints. What is vital to observe is that, firstly, the ludic subject and the implied player are played out as different subjectivities, and, secondly, they belong to the same person. »[664]

Cette duplication de la subjectivité permet alors ensuite l'annexion de la spatialité vidéoludique comme dépendante de la subjectivité de l'entité jouable mais indissociable de la personne incarnant cette entité. Ainsi, les deux opérations d'adjonction sont à la fois concomitantes et indissociables : l'extension temporaire de la spatialité est corrélée à une extension temporaire des possibilités de mouvement par la reconnaissance de l'entité jouable comme part de la subjectivité et l'extension corporelle permise par la manipulation de l'entité jouable ouvre sur une extension de la spatialité telle que représentée par l'image. L'un des arguments de Vella en faveur de cette théorie est la qualité ontologique de l'entité jouable, qui se trouve sur le même plan que ce qu'il désigne comme le monde du jeu, et qui est représenté par un espace-image. Autrement dit, l'entité jouable est une image au même titre que l'espace vidéoludique et elle peut être reconnue comme faisant partie de cet espace (par les collisions par exemple). De ce fait, l'espace-image vidéoludique fonctionne comme une annexe temporaire de la spatialité par la reconfiguration du sujet ludique.

Points de vue et ancrages sensoriels

Il faut toutefois préciser que cette compréhension ne peut s'appliquer à l'ensemble de la production vidéoludique. Pour permettre cette extension spatiale, le point de vue sur l'espace vidéoludique doit coïncider avec celui de l'entité jouable, ou en tout cas être interprété comme un point de vue depuis ce corps vidéoludique. Le point de vue doit être à l'échelle du corps,

664. « Ce qui rend le cas du sujet ludique unique, comme je l'ai déjà montré, correspond à la capture de ces deux faces phénoménales du sujet incarné par la double structure prospectiviste de l'engagement ludique. En définitive, c'est le même individu jouant qui réalise les actions de construction du bastion dans *Minecraft* et qui regarde ces actions; de manière cruciale, cependant, il s'agit du même individu subjectivement réparti entre deux points de vue. Il est essentiel de noter que, premièrement, le sujet ludique et la joueuse implicite sont joués comme deux subjectivités différentes, et, deuxièmement, elles appartiennent à la même personne. » *Ibid*., p.209.

se situer *à hauteur d'œil*. Dans sa thèse, Julie Delbouille fait une distinction entre entre différents « ancrages sensoriels[665] » vis-à-vis des espaces vidéoludiques, dépendant de la relation à l'entité jouable et du point de vue sur cet espace. Dans cette interprétation, les jeux qui présentent un « monde en miniature[666] » configurent un ancrage sensoriel différent des jeux donnant un point de vue à la première ou à la troisième personne. L'idée du « monde miniature » ou « monde en miniature » provient de Klevjer mais il peut aussi être mis en lien avec le point de vue « omniprésent » de la typologie des espaces vidéoludiques d'Aarseth, Smedstad et Sunnanå[667]. Il s'agit d'un monde qui peut être considéré dans son intégralité, dont les différentes limites peuvent être situées d'un seul coup d'œil et dont l'échelle de représentation est souvent petite. Les jeux de construction de villes, de gestion ou de stratégie de type 4X, dans lesquels il n'y a pas de représentation d'une entité jouable et donc aucune extension corporelle, appartiennent typiquement à cette catégorie. Le corps y est ainsi absent et la position surplombante du joueur ou de la joueuse face à cet espace vidéoludique « écrase » toutes les dimensions, et notamment la profondeur. Julie Delbouille qualifie à juste titre cette posture de « démiurgique[668] » – certains de ces jeux étant également décrits dans le langage courant par le terme *god game*. Cette perspective surplombante fait alors également référence à l'outil de conception de l'architecture représenté par le plan, une posture qu'Hamza Bashandy critique dans sa thèse en la désignant par la formule « view from above ». Reprenant une analyse de Nicholas Mirzoeff, théoricien des médias ancrés dans les *visual studies*, il rappelle que la « view from above » est un instrument de contrôle, notamment social, et de domination qui a contribué à une culture de la surveillance et est lié à un regard colonial. Il dénonce alors la neutralité des typologies des espaces vidéoludiques comme celles d'Aarseth *et al.*, qui passent outre l'histoire des visualisations :

> « Though, the article classification omits the colonial roots of both the geometrical topography and the omni-present perspective when applied to its gamespace; that applying the omni-present (view from above) in which the player becomes a colonizer who freely unveils the black spaces in the game's geometrical topography to control unknown territories is a reproduction of colonial and casual fantasies. »[669]

665. Delbouille Julie, *op. cit.*, p.121.

666. *Ibid.*, p.124.

667. Aarseth Espen, Smedstad Solveig Marie et Sunnanå Lise, *op. cit.*

668. Delbouille Julie, *op. cit.*, p.131.

669. « Cependant, la classification de l'article omet les racines coloniales de la topographie géométrique et du point de vue omniprésent, lorsqu'ils sont appliqués à l'espace de jeu ; qu'appliquer l'omniprésent (vue du dessus) dans lequel le joueur devient un colonisateur qui dévoile librement les espaces noirs dans la topographie géométrique pour contrôler des territoires inconnus est une reproduction de fantasmes coloniaux et désinvoltes. » Bashandy Hamza, *Mapping spaces of resistance in videogames*, thèse de doctorat, Université de Liège, 2023, p.169

Ainsi, la perspective surplombante adoptée sur ces mondes les transforme en espaces géométriques à contrôler, conquérir et coloniser, ne permettant pas une reconfiguration du schéma corporel. La question se pose cependant des jeux qui présentent un point de vue externe mais qui permettent l'incarnation dans l'image par une entité jouable, elle-même « en miniature ». Certains jeux proposent également un point de vue omni-présent mais à partir d'un cadrage plus resserré sur l'espace vidéoludique, qu'il n'est pas possible d'englober ou d'embrasser d'un coup d'œil mais qui demande une série de déplacements afin d'être petit à petit révélé. Sur ces questions, les approches sont divergentes. Vella effectue une distinction entre la perspective du sujet et la perspective comme représentation spatiale, ainsi qu'entre le point de vue sur l'espace du jeu et la position spatiale incarnée du sujet ludique. Dans le cadre de sa théorie du sujet ludique comme sujet double, il est possible d'observer une dissociation entre le point de vue sur l'espace – point de vue du joueur ou de la joueuse – et la perspective incarnée de l'entité jouable. Il prend notamment l'exemple de *Pac-Man* (Namco, 1980) pour illustrer cette idée, pour lequel il est possible de s'exclamer en jouant : "That ghost is right behind me!"[670]. En dirigeant l'entité jouable représentée par *Pac-Man*, ses mouvements et actions sont en effet re-lexicalisées par le joueur ou la joueuse, qui interprète le schéma corporel de l'entité, ses côtés, son « devant » et son « derrière ». Cependant, en ayant un point de vue omni-présent sur l'espace du jeu, la joueuse ou le joueur voit également ce qui se situe « derrière » l'entité jouable qu'iel incarne. Ainsi, dans cette phrase, le « moi » prononcé fait alors à la fois référence au joueur ou à la joueuse et à l'entité jouable incarnée, *Pac-Man*, bien que le point de vue soit surplombant et englobant. Selon l'approche de Vella, la question de l'incarnation est donc décorrélée du point de vue adopté sur l'espace.

À l'inverse, Julie Delbouille désigne les jeux similaires à *Pac-Man* comme appartenant également aux « mondes en miniature », car ne reconfigurant pas de manière significative l'ancrage sensoriel. Elle précise la différence en termes d'ancrage par les qualificatifs « extradiégétique » et « intradiégétique »[671]. Si ces termes font référence à la fiction ou à la narration, ils sont ici liés à la spatialité et au point de vue. Les jeux en 2D et en 3D présentant une vue iso-/axonométrique sont alors assimilés à l'idée de « monde en miniature », à l'intérieur duquel il est possible de naviguer sans toutefois que l'ancrage sensoriel ne se retrouve modifié. L'ancrage extradiégétique « n'exig[e] pas du joueur de modification profonde de l'usage de sa vue ou de son ouïe », tandis que l'intradiégétique « l'oblig[e] à réapprendre à voir

670. Vella Daniel, *op. cit.*, p.275.
671. Delbouille Julie, *op. cit.*, p.138.

et à entendre au sein du jeu[672] ». Elle désigne ici le travail effectué par les joueurs et joueuses pour interpréter les images en 3D en vue à la première et à la troisième personne, et notamment les ajustements liés à la mobilité de la perspective, effectués par un mouvement des doigts ou de la main. Aussi, l'idée de « réapprendre à voir non plus uniquement par le biais de ses yeux, mais grâce à ses mains[673] » marque non pas une relégation de la vue au profit du toucher mais la nécessité de mettre le point de vue en mouvement pour avoir accès à l'espace du jeu dans son entièreté et pouvoir l'interpréter. Ce faisant, il y a une dimension d'action, de construction de l'espace autour du sujet ludique, qui est absente dans les vues omniprésentes où l'espace est déjà donné. C'est cette dimension gestuelle qui constitue selon nous la différence permettant une annexion de la spatialité par le biais du corps de l'entité jouable. Ainsi, même si la phénoménologie du sujet ludique de Daniel Vella lui permet de conceptualiser une subjectivité de l'entité jouable dans les points de vue englobant et surplombant, concernant la spatialité, nous nous restreignons aux points de vue à la première ou à la troisième personne, suivant la distinction des ancrages sensoriels effectués par Julie Delbouille pour ouvrir la possibilité d'une relation topologique dans l'espace vidéoludique.

Afin de préciser l'ancrage sensoriel dont il est question et ainsi de mieux cerner le rapport à la spatialité qui peut s'ouvrir dans l'expérience vidéoludique, il faut désormais nous pencher sur la manière dont ce corps-image est manipulé et en relation avec le corps du joueur ou de la joueuse. Il s'agira plus particulièrement d'interroger cette expérience du point de vue du geste. Pour cela, nous allons passer par le biais de la phénoménologie de la danse et l'analyse du rapport à l'espace qui a lieu dans la pratique de la danse. Cela nous permettra de mieux ancrer la possibilité d'une expérience spatiale dans une image affichée sur un écran mais également de préciser la différence entre le déplacement et le mouvement. La différence entre ces deux termes est en effet importante et nous l'avons jusqu'à présent laissée floue. Ce flou est souvent entretenu dans les études vidéoludiques du fait de leur proximité sémantique et de leur traduction commune en langue anglaise par le terme *movement*. Pourtant, ils ne signifient pas exactement la même chose : le déplacement qualifie une action, celle de se déplacer d'un lieu à l'autre, il marque un changement de situation. Je ne suis plus là où je me trouvais auparavant. Le mouvement quant à lui décrit ce déplacement à l'échelle du corps : mouvement d'une partie du corps, il désigne l'échelle du geste. En langue anglaise, la différence peut être exprimée par

672. *Ibid*.
673. *Ibid*., p.136.

le terme *motion*. Le terme de « mobilité » (*mobility*) pourrait éventuellement être utilisé s'il ne charriait pas avec lui tous les imaginaires de « la mobilité » et des mobilités, voitures, métro, bus, etc. Le mouvement désigne quelque chose de plus profond, qui peut aussi être intérieur, incorporé et non nécessaire marqué par la visibilité exacerbée d'un geste appuyé. Il peut décrire simplement une impulsion, une variation de quelque chose, jusqu'à la question du rythme. Cette différence est particulièrement difficile à saisir en ce qui concerne l'expérience vidéoludique. La navigation, l'image navigable traite principalement du déplacement. Avec la topologie et l'expérience corporelle dans l'expérience vidéoludique, il y aurait cependant une ouverture sur la possibilité du mouvement. Passer par le biais de la danse permettra alors de préciser les définitions et les expériences.

4.4 Geste vidéoludique et détour par la danse[674]

Le geste vidéoludique

Si l'espace vidéoludique se constitue comme annexe ou extension de l'espace du joueur ou de la joueuse, avec des effets de contiguïté, il l'est également à travers l'interprétation d'un geste. C'est ce geste qui établit l'extension du corps par un corps-entité jouable et l'espace qui s'ouvre à ce corps-image. Nous pensons, en effet, à la suite de Thomas Morisset, que : « les jeux vidéo sont avant tout à comprendre comme un art du geste, ou plus précisément, comme proposant une qualité gestuelle spécifique tenant à la fois à leur nature de jeu et à leur nature numérique[675] ». L'importance du geste, mais aussi sa qualité, proviennent notamment de la relation à l'image vidéoludique, qualifiée d'« instrumentale[676] » au sens où les jeux vidéo peuvent être comparés à des instruments. Nous avons déjà discuté de la qualité d'appareil des jeux vidéo dans la première partie, toutefois le passage de l'appareil à l'instrument n'est pas une opération évidente. Thomas Morisset s'appuie pour cela principalement sur les théories de l'instrument de musique de Bernard Sève : les jeux vidéo pourraient être rapprochés des instruments non pas en tant qu'instruments de production – à l'image du pinceau qui produit le tableau – mais en tant qu'« instruments d'existence[677] », pour lesquels ce qui est produit advient dans le moment de son utilisation comme prolongement du geste – par exemple les instruments de musique. Ce faisant, les instruments d'existence permettent selon lui de « faire exister une matière sensible (I) comme le prolongement détachable de l'instrument (II) par le jouer (III)[678] ». Si les appuis sur les contrôleurs de jeu ont pu être comparés aux appuis des touches d'un piano, Morisset considère cependant comme instruments les jeux vidéo dans leur entièreté, c'est-à-dire dans la relation qu'ils établissent entre des gestes d'une personne jouant, un contrôleur et une image vidéoludique – les contrôleurs restant tout de même « ce qui permet de ressentir le fait de jouer au jeux vidéo comme une relation

674. Une partie de cette section a été publiée en 2025 dans le n° 16 « Sentir la matière numérique. Un apport esthétique des jeux vidéo » (2023 - 2) de la revue *Études digitales*, sous le titre « Danser l'espace du bout des doigts ? Sur la sensibilité spatiale de l'expérience vidéoludique », p.143-164.

675. Morisset Thomas, *Du beau jeu : Pour une esthétique des jeux vidéo*, thèse de doctorat, Sorbonne Université, 2020, p.18. Cette thèse a été publiée en 2024 aux Presses Universitaires de Rennes : Morisset Thomas, *Du beau jeu : Esthétique, technique et jeux vidéo*, Presses universitaires de Rennes, Rennes, coll. « Æsthetica », 2024.

676. Morisset Thomas, *Du beau jeu : Pour une esthétique des jeux vidéo*, *op. cit.*, p.120.

677. Sève, *L'instrument de musique*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « L'ordre philosophique », 2013, p.84, cité par Morisset Thomas, *Du beau jeu : Pour une esthétique des jeux vidéo*, *op. cit.*, p.126.

678. Morisset Thomas, *Du beau jeu : Pour une esthétique des jeux vidéo*, *op. cit.*, p.126.

instrumentale[679] ». Les gestes sur les instruments que sont les jeux vidéo permettent alors de révéler une matière sensible qu'il nomme « matière numérique » ou « sensible informatique ». Or, cette matière sensible est définie en relation étroite avec une question spatiale :

> « En ce sens, nous avons donc le sentiment que nos gestes physiques ont pour destination le cyberespace, non pas comme un relais vers le code, mais comme un espace existant pour lui-même quoique structuré par les exigences du code. La matière numérique est donc le fruit direct de la concrétisation de l'ordinateur et une matière sensible que les jeux vidéo informent et qui ne préexiste pas à cette information. Il nous semble opportun de garder le terme de cyberespace pour désigner cette part du sensible informatique avec laquelle nous sommes mis en relation par le geste physique, en prenant le terme "espace" dans une acception assez large, comme un environnement dans et sur lequel une action est possible, ce qui permet de regrouper sous ce terme à la fois les représentations spatiales en trois dimensions et la navigation sur les pages Internet. Le cyberespace n'est alors pas une continuité spatiale qui serait unie par un même régime de visualisation ou d'action, mais bien la possibilité même de reconfigurer à volonté le sens et l'effet d'un geste physique par une traduction numérique. »[680]

La matière sensible vidéoludique que les gestes donneraient à voir concerne ainsi l'espace numérique, qui se définit en retour par la possibilité d'être reconfiguré. Cependant, comme nous l'avons indiqué dans le premier chapitre, nous ne travaillons pas avec la notion de cyberespace, qui désigne de manière trop large l'espace numérique. De même, l'idée de « destination » des gestes implique que l'espace vidéoludique ne serait pas impacté par ces gestes. Or, si nous considérons la spatialité vidéoludique comme annexion, il nous semble important d'analyser plus en détails les relations entre les gestes et l'espace vidéoludique. Aussi, si pour Morisset le cyberespace correspond à la destination des gestes techniques et ludiques, nous concevons ces gestes comme pouvant également constituer les espaces vidéoludiques : ils les construiraient au sens où ils permettraient de les reconnaître et de les interpréter comme tel. En effet, gestes du corps et spatialité sont en étroite relation dans une compréhension phénoménologique de l'espace. Maurice Merleau-Ponty, dans *Signes* (1960), montre notamment l'importance du geste pour la spatialité :

> « J'ai une conscience rigoureuse de la portée de mes gestes ou de la spatialité de mon corps qui me permet d'entretenir des rapports avec le monde sans me représenter thématiquement les objets que je vais saisir ou les rapports de grandeur entre mon corps et les cheminements que m'offre le monde. À condition que

679. *Ibid*., p.131.
680. *Ibid*., p.70.

> je ne réfléchisse pas expressément sur lui, la conscience que j'ai de mon corps est immédiatement significative d'un certain paysage autour de moi [...] »[681]

Ainsi, la portée des gestes détermine les contours de l'espace et la compréhension d'une spatialité par le corps : le corps « vit et se fait geste[682] ». Le geste que nous mettons en question est donc spécifique à l'approche de la spatialité : il s'agit dans un premier temps du geste du déplacement dans l'espace de jeu à l'écran, qui pourra dans un second temps ouvrir la possibilité d'un mouvement. À la fois simple et central dans la pratique du jeu vidéo, c'est un geste qui, bien que ne semblant pas demander la production d'un effort particulier, a pourtant été appris et intégré par sa répétition. Il a également évolué et s'est codifié au fil de l'histoire du jeu vidéo. Ce geste est donc abordé d'un point de vue phénoménologique rattaché à l'expérience vidéoludique et en lien étroit avec la question de la danse[683] pour déployer une analyse de la relation à l'espace vidéoludique. Dans la continuité de ce que nous avons défini au début de ce chapitre, la compréhension de la spatialité par le corps – en termes d'orientations et de directions vis-à-vis de ce « point ou degré zéro » – est particulièrement prégnante lors de la pratique de la danse, et c'est pour cette raison que nous la convoquons ici. Par un détour par la question de la phénoménologie de la danse, nous montrerons que, de la même manière que le parallèle avec l'instrument de musique met à jour la relation instrumentale dans le jeu vidéo, le parallèle avec la danse permet de mettre à jour une relation spatiale. La pratique de la danse permet notamment une prise de conscience des plans de l'espace et des volumétries. Ainsi, lorsque je lève mon bras, ou que je l'étends devant moi, je peux comprendre que mon corps est un volume, et qu'il est situé dans un espace en 3 dimensions. Dans un entretien intitulé « Sens, volumes et tracés : Une perspective sur la relation entre le corps et l'espace », la danseuse et autrice Angela Loureiro décrit en ce sens son rapport à l'espace à travers la danse :

> « Le premier contact que j'ai eu avec l'espace l'a été en tant que contact avec le déplacement. Je veux parler ici de la direction qu'on prend quand on traverse une salle ou la scène. [...] Ensuite, il y a eu la découverte de l'espace en tant que matière. À chaque fois que je me déplace, je rencontre une certaine résistance. Je transforme tout ce qui m'entoure à partir de mon geste et ce qui m'entoure va aussi façonner mon geste. »[684]

---

681. Merleau-Ponty Maurice, *Signes*, Gallimard, Paris, coll. « nrf », 1960, p.111.

682. *Ibid*., p.86.

683. Ces réflexions ont été nourries par une pratique personnelle et amateure de la danse contemporaine, ainsi que par l'enseignement de la danseuse et professeure de danse Yéhoudit Cohen (Compagnie Mineola).

684. Loureiro Angela, « Sens, volumes et tracés. Une perspective sur la relation entre le corps et l'espace », *Enfances & Psy*, nº 4, vol. 33, 2006, p. 140-146, [https//doi.org/10.3917/ep.033.0140], p.141.

Elle témoigne donc de deux manières fondamentales de comprendre l'espace par la danse, à la fois successives et complémentaires. La première consiste à effectuer un déplacement au sein de cet espace, de le traverser et d'éprouver un changement de position. Au-delà de la traversée, il s'agit aussi de comprendre le corps comme étant orienté dans l'espace (droite et gauche, avant et arrière, etc.) et d'intégrer la possibilité de choisir une direction. La seconde manière permet de reconnaître la matière de l'espace au travers des mouvements du corps. La pratique de la danse permet en effet de mettre en évidence la possibilité de travailler par le geste dansé l'espace comme une matière, et ainsi éprouver une présence corporelle et une relation gravitaire. Pour reprendre l'exemple du geste de la main : je peux faire onduler ma main comme si je traversais de l'eau, ou bien exprimer une pression exercée par cet espace. Ainsi, ce détour par la danse est mené afin de qualifier la matière de l'espace vidéoludique et d'apporter à la compréhension du rapport à la spatialité dans la pratique du jeu vidéo. Il s'agit tout d'abord d'identifier à quel niveau il est possible de parler de danse dans l'expérience vidéoludique, au-delà des jeux qui en proposent une reproduction mimétique tels que *Just Dance* (Ubisoft, depuis 2009), ou des jeux de rythme tels que *Dance Dance Revolution* (Konami, depuis 1998). Les rapprochements entre mouvements sur la manette et danse – avec notamment l'idée de « petite danse » – étant nombreux, il s'agit dans un premier temps d'approfondir l'analyse afin de comprendre leur récurrence dans les recherches sur le jeu vidéo.

Rapprochement danse et jeu vidéo dans les études vidéoludiques

Le parallèle entre danse et jeu vidéo a été entre autres proposé par Mathieu Triclot, Graeme Kirckpatrick dans son *Aesthetic Theory and the Video Game* et Steffen P. Walz dans *Towards a ludic architecture*. Le point de départ de ces propositions est le même : il s'agit de l'idée que les mouvements des doigts et des mains sur les contrôleurs peuvent être assimilés à une danse. La mobilisation de la danse est également faite dans le but de réaffirmer le jeu vidéo comme une pratique corporelle et incarnée, au sein de laquelle le geste est central. Néanmoins, l'analyse de ces analogies révèle une approche et une compréhension de la danse qui n'est finalement que peu orientée autour de l'attention à la corporalité. Ce qui rapproche ces trois propositions est une attention d'une part à la notation, d'autre part à la question du rythme.

La notation

Dans son article « Sentir l'image par la main »[685], Mathieu Triclot interprète les gestes effectués sur les contrôleurs par les joueuses ou les joueurs comme une forme de danse pouvant être notée : c'est la performance de le·a joueur·euse qui peut être désignée comme danse. Cette danse est néanmoins inséparable de l'image vidéoludique décrite comme « quasi-partition », elle-même interprétation du programme :

> « En effet, la performance du joueur est de nature gestuelle et peut s'interpréter comme une forme de danse, avec les contrôleurs, limitée à la main, quoi qu'il existe des systèmes mobilisant d'autres formes d'interactions. Or, cette dernière étape nous fait à nouveau manifestement rentrer dans l'univers de la notation : cette danse avec les contrôleurs est intégralement notable. […] Néanmoins, si cette petite danse gestuelle relève du notationnel, elle ne s'exécute pas à partir de cette notation. Ici encore, ce qui est joué n'est pas la partition, ni celle du programme, ni celle de la danse finale, mais cette étape intermédiaire, pseudonotationnelle, qu'est l'image dense résultant de l'exécution du programme. »[686]

Cette « danse avec les contrôleurs », résultant de l'interprétation de l'image vidéoludique décrite comme « quasi-partition », peut selon cette approche être « notée » et faire alors l'objet d'une retranscription par un travail de rythmanalyse. Walz en formule une compréhension similaire, parlant du jeu avec une image vidéoludique comme prescription de mouvements, et effectue la même analogie avec la *Labanotation*[687]. A travers ces références à la notation de Laban, les réflexions développées dans ces deux textes peuvent se comprendre de la manière suivante : puisque l'on peut enregistrer les mouvements des joueurs et des joueuses et les noter à la manière d'une danse, alors on se trouve face à une forme de danse. Or, ce raisonnement semble difficile à tenir, car la notation n'est pas suffisante pour qualifier un mouvement de danse, ne révélant pas assez des états de corps lors de ce mouvement. Et si la Labanotation représentait particulièrement des directions associées à des membres du corps, elle cherchait plus encore à représenter les énergies, les intentions, les qualités et l'expressivité du mouvement. Or, si ce qui est enregistré avec la notation permet d'avoir accès à certains paramètres concernant les inputs des joueur·euse·s – par exemple leurs fréquences ou les directions des mouvements – cela renseigne

685. Triclot Mathieu, « Sentir l'image par la main : une lecture des jeux vidéo au moyen des langages de l'art de Goodman », *Klesis - Revue philosophique*, vol. 52, 2022, [https://revue-klesis.org/pdf/klesis-52-virtuel-triclot-sentir-image-main-lecture-jeux-video-moyen-langages-art-goodman.pdf], p. 21.

686. *Ibid*., p.18-19.

687. La notation de Laban ou *Labanotation*, développée par le danseur, chorégraphe, pédagogue et théoricien de la danse hongrois Rudolf Laban est une forme de représentation graphique qui cherchait à retranscrire, un peu à la manière d'une partition musicale, les mouvements des corps humains de manière graphique et visuelle, sans avoir recours au langage, dans l'optique d'enregistrer notamment les mouvements de danse afin de les reproduire ou de les partager.

peu sur la qualité de ces gestes en eux-mêmes, autrement dit leur force, leur rudesse, leur légèreté ou leur précipitation, etc., ou encore comment ils sont ressentis par la personne qui les effectue. C'est en effet ce que constate Mathieu Triclot en décrivant la « petite danse gestuelle » résultant de cette notation comme une forme de danse particulière :

> « Si nous devions étudier les propriétés de cette danse avec les contrôleurs pour elle-même, nous pourrions y voir une forme de danse sémantiquement différenciée et atténuée : ce n'est plus tel geste dans sa texture analogique infinie qu'il faut noter, mais un appui sur un contrôleur que l'on peut parfaitement déterminer sans ambiguïté ni résidu. »[688]

Ainsi, si la notation peut constituer un premier indice sur le caractère dansé de la gestuelle dans la pratique du jeu vidéo, celle-ci n'est pas suffisante pour qualifier l'expérience de danse.

Le rythme

Le second rapprochement est celui de la rythmique, que l'on trouve autant chez Triclot que chez Kirkpatrick ou Walz. La rythmique est pensée comme un corollaire de la notation, notamment car, comme pour la musique, il est possible de la représenter par cette notation. Kirkpatrick parle en ce sens de rythmes ou d'« articulations rythmiques de mouvements de main et de sons[689] », insistant sur la dimension chorégraphiée ou « scripted[690] » (« scriptée ») de la performance vidéoludique. Il analyse celle-ci également comme danse car, selon son approche, le joueur ou la joueuse réagit à ce qui est affiché à l'écran par des mouvements spécifiques, de manière rythmique. Kirkpatrick propose notamment l'analyse du jeu *Mirror's Edge* (Electronic Arts, 2008) en ce sens :

> « In other words, the game is a choreography (or script/score) and our role as players is to follow its instructions. We cannot do this mechanically but have to respond imaginatively, using our senses, our memory, our intuitions concerning Faith's physical capabilities, and our understanding of our own hands as creatively involved in the execution of the game program. »[691]

---

688. Triclot Mathieu, « Sentir l'image par la main », *op. cit.*, p.19.

689. Kirkpatrick Graeme, *Aesthetic Theory and the Video Game*, Manchester University Press, Manchester, 2011, p.138.

690. « Exploring a game also involves being scripted, or choreographed by the game » (« L'exploration d'un jeu implique également d'être scripté, ou chorégraphié par le jeu. ») *Ibid*., p.133.

691. « En d'autres termes, le jeu est une chorégraphie (ou un script/une partition) et notre rôle en tant que joueur consiste à suivre ses instructions. Nous ne pouvons pas le faire mécaniquement mais nous devons y répondre de manière imaginative, en utilisant nos sens, notre mémoire, nos intuitions concernant les capacités physiques de Faith [personnage incarné dans *Mirror's Edge*, ndla], et notre compréhension de nos propres mains comme étant impliquées de manière créative dans l'exécution du programme de jeu. » *Ibid*., p.137.

Dans cet extrait sont exprimées l'idée de la partition (le jeu comme « script/score ») et une conception de l'expérience vidéoludique comme exécution d'un programme, ne laissant qu'une marge réduite à la possibilité d'un mouvement créatif. La compréhension du jeu qui est décrite est alors celle de répondre à une commande et des instructions. Le rythme est également utilisé par Kirkpatrick pour marquer l'importance de la dimension temporelle de l'expérience vidéoludique au détriment de sa dimension spatiale. Une idée similaire est présente dans l'ouvrage de Walz, pour lequel il y a danse car il y a un stimulus de la machine auquel le joueur ou la joueuse répond et inversement :

> « First, a stimulus – which can be a solo event, a beat, or a rhythmic pattern – provides the player with something to respond to or with which to synchronize; in response to this stimulus, the player enacts a movement. This movement (or rhythm) places the player in a novel relation to another player, an object, or a space, possibly triggering a response. »[692]

Le mouvement est donc pour Walz indissociable du rythme. Il forme à partir de cette idée les concepts de « *play-rythm* » et de « *play-movement* », qui assemblent plus spécifiquement la notion de rythme avec les théories du jeu. Qualifiant ce qui a lieu dans l'expérience vidéoludique entre un·e joueur·euse et un autre élément (objet, autre joueur·euse ou encore environnement/espace), ils désignent un échange rythmique qui est alors caractérisé comme une danse. Cependant, cet échange rythmique est rapporté à une interaction qui est à différencier du rythme vivant exploré dans la danse[693]. Ainsi, ces idées représentent une approche particulière de la danse, orientée autour de la dimension chorégraphique – liée à l'idée de la partition – et mettant en avant le lien avec la musique. Ce sont des approches qui se révèlent intéressantes pour décrire l'expérience vidéoludique, mais qui ne témoignent pas assez de la pratique de la danse et du rapport particulier qui peut naître avec l'espace dans un mouvement de danse. En se limitant à une compréhension du mouvement comme réponse rythmique à un stimulus, mais aussi en se détachant de la question de l'image vidéoludique, celles-ci ne nous permettent pas de qualifier la matière de l'espace vidéolu-

---

692. « D'abord, un stimulus – qui peut être un évènement isolé, une pulsation ou un motif rythmique – présente au joueur une chose à laquelle répondre ou avec laquelle se synchroniser ; en réponse à ce stimulus, le joueur exécute un mouvement. Ce mouvement (ou rythme) place le joueur dans une relation nouvelle avec un autre joueur, un objet ou un espace, pouvant éventuellement déclencher une réponse » Walz Steffen P., *Towards a ludic architecture: The space of Play and Games*, ETC Press, 2010, p. 37.

693. « Our concept of play rhythm relates to the notion of interactivity in games and play. » (« Notre concept de rythme de jeu se rapporte à la notion d'interactivité dans les jeux et le jeu ») *Ibid*., p.56. L'interactivité est comprise notamment à partir du concept d'action-réaction du programme informatique, même si elle est ensuite étendue aux jeux de manière générale (une action de jeu est une réaction à quelque chose qui réagit à son tour).

dique ou la qualité des mouvements et l'attention au corps – éléments sur lesquels l'analyse se concentrera. L'idée de « chorégraphie du mouvement » se retrouve enfin également dans les entretiens, notamment dans celui de Gareth Damian Martin* et de Nicolaus Wright*. Désignant encore une idée différente, elle qualifie cette fois la contrainte qu'opérerait l'organisation spatiale sur les mouvements des joueur·euse·s, en lien avec la pratique du *level design*. La « chorégraphie du mouvement » fonctionnerait ainsi en réduisant les choix d'itinéraires empruntables ou en organisant directement le parcours, le ponctuant par exemple d'ouvertures et de points de vue. Cette approche semble alors plutôt impliquer une relation dynamique de compréhension de l'espace qu'une réponse à un stimulus, bien qu'elle ne mette pas en avant de réflexion sur la qualité des mouvements. Afin de penser le jeu vidéo du point de vue de la danse comme attention à la matière de l'espace, deux points d'entrée distincts bien qu'étroitement en relation doivent alors être explorés : la question de la « danse des mains » sur le contrôleur de jeu d'une part, la question du mouvement de l'entité jouable à l'écran d'autre part.

Une danse des doigts ? des mains ?

Il semble ainsi nécessaire de revenir sur les gestes qui sont effectués sur les contrôleurs, qualifiés parfois de « danse avec les mains », « danse à la main », ou encore « danse du bout des doigts[694] ». Il s'agit de lire ces expressions de façon littérale, et non métaphorique comme peuvent le sous-entendre les travaux étudiés ci-dessus, afin de déceler ou non la possibilité de la danse. Une description de ces gestes vidéoludiques à la manière d'un exercice de danse, c'est-à-dire en essayant de comprendre ce qu'il advient en termes de mouvements du corps, permettra en effet de re-conscientiser ces mouvements qui ont été incorporés, de se les re-présenter. Les gestes de déplacement dans l'espace vidéoludique sont pluriels, et ils ont évolué au fur et à mesure des avancées technologiques et des propositions des constructeurs informatiques. Il sera ici question de ceux qui se sont fixés au fil du temps et qui sont les plus courants aujourd'hui : la manipulation du stick de la manette d'une part et la manipulation du clavier et de la souris d'autre part. Les manettes standards actuelles disposent depuis le milieu des années 1990 d'un stick analogique pour gérer le déplacement du personnage dans l'espace du jeu représenté à l'écran et/ou le déplacement du cadre de l'espace de jeu. Le stick est à la fois poussé et orienté dans une direction pour indiquer le sens du déplacement. Il y a donc un mouvement du pouce vers une direction choisie, mouvement du pouce lié à une contraction des muscles

694. Delbouille Julie, *op. cit.*, p. 99.

associés dans le bras et dans la main. La main serre la manette tandis que le pouce décrit une ligne droite et/ou des arcs de cercle autour du centre formé par le stick analogique. Il y a donc une centralité, un point neutre, et une multitude de directions que le pouce peut explorer. En termes de danse, on pourrait donc parler d'un axe immobile (la main) et d'un élément mobile (le pouce).

Pour le clavier et la souris, deux éléments dissociés vont fonctionner en correspondance : l'une des mains va appuyer sur les touches du clavier, ce qui implique une pression d'un doigt sur une touche, et donc une tension de la main et des muscles situés dans le bras. L'autre main, quant à elle, va former des déplacements, des translations sur la surface plane de la table, décrivant parfois des lignes droites, parfois des arcs de cercle. Les mouvements des deux mains sont donc très différents. La main sur le clavier répartit ses doigts de manière à les positionner au-dessus des touches, doigts qui doivent ainsi s'actionner successivement ou parfois simultanément pour indiquer une direction (l'annulaire pour la direction gauche, le majeur pour l'avant ou l'arrière, etc.). Le poignet doit rester immobile afin de permettre la mobilité dissociée des doigts, devant parfois s'étirer pour appuyer sur une autre touche. C'est une mobilité proche à la fois du travail bureautique et de la pratique d'un instrument tel que le piano. Quant à l'autre main, elle peut soit se déplacer seule (articulation du poignet), soit faire bouger l'avant-bras (articulation du coude), voire emmener le bras (articulation de l'épaule). Ainsi, on se trouve déjà face à une variété de mouvements, mobilisant dans certains cas le poignet alors qu'il doit rester immobile dans d'autres, et qui peuvent évoquer des mouvements dansés. Mais en quoi ces mouvements peuvent-ils être qualifiés de danse ? L'observateur·rice, voyant l'agitation des doigts et des mains, pourrait conclure à une forme particulière de danse avec les mains et les doigts. Mais est-ce bien cette expérience qui est ressentie par les joueur·euse·s ?

Amplitude du mouvement, engagement du corps et attention portée aux mouvements

En prenant le problème à l'envers, c'est-à-dire en tentant d'identifier ce qui s'opposerait à ce que ces mouvements puissent être interprétés comme une danse, une des premières objections pourrait concerner l'amplitude du mouvement. Selon la conception commune, la danse engagerait en effet l'entièreté du corps, pouvant explorer l'ensemble des directions de l'espace qui l'entoure, ce qui n'est pas le cas dans l'expérience vidéoludique décrite. Ces objections rejoignent les discussions qui ont émergées avec

la pratique de l'e-sport et sa qualification comme « activité sportive ». Sur cette question, Nicolas Besombes, docteur en sciences du sport, parle de la « performance motrice » nécessaire à la pratique de l'e-sport, réduisant néanmoins cette expertise motrice aux « membres supérieurs (avant-bras, poignets, mains, doigts)[695] ». De la même manière, on pourrait aussi objecter que c'est une danse contrainte, car focalisée sur le contrôleur, concentrant et centralisant les mouvements du corps. L'industrie du jeu vidéo a quelque part déjà proposé une réponse en concevant des périphériques et contrôleurs permettant de capter et d'enregistrer des mouvements de corps plus amples et de leur associer une réponse à l'écran (que l'on pense à la Wiimote ou à la Kinect). Néanmoins, ce ne sont pas ces exemples qui sont choisis dans les textes faisant le rapprochement entre danse et jeu vidéo. Ceux-ci parlent bien d'une « danse des mains » et c'est cette expérience, banale pour les joueur·euse·s qui est qualifiée de « danse » et qu'il faut analyser.

En premier lieu, le critère de la contrainte ne nous semble pas une objection valable, car la danse contemporaine a exploré à de nombreuses reprises les possibilités esthétiques du corps sous contraintes – comme par exemple lorsque Julie Nioche danse suspendue par les pieds et les mains dans son spectacle *Nos solitudes* (2010). La contrainte n'est pas un frein au mouvement mais permet au contraire d'ouvrir à d'autres formes d'expression du mouvement. La même chose pourrait être dite du caractère potentiellement répétitif des mouvements sur le contrôleur, thématique explorée dans des pièces chorégraphiques telles que celles d'Anne Teresa De Keersmaeker construites sur la musique répétitive de Steve Reich. Ensuite, concernant l'amplitude du mouvement, il y a en danse contemporaine un exercice qui consiste à se concentrer sur de très petits mouvements, ciblant uniquement une partie précise du corps. Cela peut être le mouvement d'un poignet, d'une cheville mais aussi des orteils ou même encore d'un point spécifique du dos. On pourrait dès lors imaginer une forme de danse qui serait très concentrée, focalisée sur l'articulation des doigts et du poignet ainsi que le mouvement de la main. La pratique du jeu vidéo pourrait dès lors être rapprochée d'une forme de danse qui serait très concentrée, focalisée sur l'articulation des doigts et du poignet ainsi que le mouvement de la main. Toutefois, l'objectif de cet exercice est de conscientiser l'organisation corporelle : une focalisation sur de très petits mouvements permet de comprendre comment cette partie ciblée du corps peut bouger, mais surtout comment celle-ci est reliée aux autres parties du corps : qu'est-ce qui doit bouger, se relâcher, se tendre dans mon corps afin de pouvoir mettre cette

695. Besombes Nicolas, « Sport et e-sport : une comparaison récurrente à déconstruire », *Jurisport : La revue juridique et économique du sport*, n° 185, 2018, n. p.

cheville en mouvement ? La manière dont le mouvement est initié est également fondamentale : d'où part ce mouvement que j'applique à mon poignet ? Est-il initié par mon index ou par mon coude ? Et si mon poignet bouge, qu'est-ce qui bouge avec lui ? En se concentrant sur une partie ciblée du corps, c'est finalement à une attention globale que l'on aspire, la manière dont ce corps est articulé, dont celui-ci s'organise et comment le mouvement le plus petit peut impliquer une résonance dans l'ensemble du corps. Aussi, même s'il peut prendre une forme dansée, il s'agit avant tout d'un exercice de travail du corps. Cela pose alors deux questions liées : d'une part, la pratique vidéoludique « courante » est-elle limitée à ces mouvements des doigts et des mains ? D'autre part, ces mouvements peuvent-ils permettre une conscience de l'organisation corporelle ?

Dans la pratique du jeu vidéo, si les mouvements des doigts et des mains sont les plus visibles, ils dissimulent en fait toute une série d'états de corps différents : ceux-ci ont effectivement une résonance dans l'ensemble du corps, même minime. Il y a constamment des tensions – par exemple raidissement du dos lors de passages exigeants en termes psychomoteurs – des allègements ou des relâchements, des micro-mouvements qui témoignent d'une mobilisation du corps jouant. Pour Hubert Godard, qui a notamment écrit sur le geste en danse, il est possible de différencier le geste du mouvement machinique (un mouvement produit par une machine, répétitif et toujours identique). Ce qui différencie le geste humain, c'est ce qui a lieu dans le « pré-mouvement » :

> « On peut dès lors distinguer le mouvement, compris comme un phénomène relatant les stricts déplacements des différents segments du corps dans l'espace – au même titre qu'une machine produit un mouvement – et le geste, qui s'inscrit dans l'écart entre ce mouvement et la toile de fond tonique et gravitaire du sujet : c'est-à-dire le pré-mouvement dans toutes ses dimensions affectives et projectives. C'est là que réside l'expressivité du geste humain, dont est démunie la machine. »[696]

Le « pré-mouvement » - ce qui précède le mouvement - est un « flux d'organisation gravitaire », une manière d'organiser son corps pour préparer le mouvement et qui advient souvent de manière subconsciente. C'est ce qui fait l'humanité du geste et rend le mouvement, même répété, toujours différent et ainsi vivant. L'image du « joueur-robot au corps-prothèse vidé de

696. Godard Hubert, « Le geste et sa perception », in Marcelle Michel et Isabelle Ginot (dir.), *La danse au XXe siècle*, Bordas éditions, 1998, p. 224-229, p. 225.

sa substance[697] », exécutant une action de manière machinique en réponse à un programme-partition est depuis longtemps usée, comme le montre également l'analyse des postures des différent·e·s joueur·euse·s dans l'ouvrage *La fin du Game ?: Les jeux vidéo au quotidien*[698]. Il y a du mouvement dans l'expérience vidéoludique, même s'ils ne sont pas aussi spectaculaires que certains mouvements amples qu'il est possible de pratiquer en danse, et un engagement corporel. Aussi, la pratique du jeu vidéo ne se limite pas à une mobilité des mains, mais est également remplie de tous ces petits mouvements, ces tensions du corps, que l'on pourrait qualifier de « pré-mouvements[699] ». Toutefois, malgré l'engagement corporel qu'elle nécessite, la pratique vidéoludique se différencie de la pratique de la danse par l'attention portée à ces mouvements. Ceux-ci ne sont pas en effet effectués par la joueuse ou le joueur dans le but d'acquérir une conscience de leur corps, ni en portant une attention directe à leur qualité, à la manière dont ils « travaillent » l'espace. Au contraire, le mouvement des doigts sur le contrôleur est souvent décrit comme mis au second plan ou fait en sorte d'être « intégré » ou « incorporé » – ce que Kirkpatrick qualifie de répression du contrôleur[700]. En conséquence, ne considérer que ces mouvements semble rendre difficile la caractérisation de cette pratique comme danse. L'attention, en effet, est portée sur le mouvement d'un autre corps : celui de l'entité jouable. En ce sens, il y a une translation qui s'effectue d'un mouvement vers un autre et qui doit être analysée.

Mouvements dansés du personnage à l'écran

Les petits mouvements des doigts et des mains sur les contrôleurs entraînent en effet une réponse à l'écran, et induisent soit le déplacement du cadre 'dévoilant' l'espace, soit le déplacement de l'entité jouable, soit une combinaison des deux, en fonction du choix de représentation de l'espace. Ces déplacements, bien qu'entraînant un rapport différent à l'entité jouable, impliquent toujours la question de la spatialité. L'organisation du contrô-

697. C'est cette figure que critique Nicolas Besombes, Antoine Lech et Luc Collard dans « Corps et motricité dans la pratique du jeu vidéo », *Corps*, n° 1, vol. 14, 2016, p.49-57, [https//doi.org/10.3917/corp1.014.0049]. Voir aussi Mélanie Roustan, « La pratique du jeu vidéo : expériences de "réalité virtuelle" », *Champs culturels*, n° 18, 2004.

698. Berry Vincent, Boutet Manuel, Colón de Carvajal Isabel, Coavoux Samuel, Gerber David, Rufat Samuel, Ter Minassian Hovig, Triclot Mathieu et Zabban Vinciane, *La fin du Game ?: Les jeux vidéo au quotidien*, Presses universitaires François-Rabelais, Tours, coll. « Hors Collection », 2021.

699. L'artiste et docteur en arts Axel Stockburger a également réalisé entre 1998 et 2004 des vidéos de joueur·euse·s jouant à divers jeux vidéo. Dans sa thèse soutenue en 2006, il indique avoir été intrigué par « [t]he almost imperceptible movements of the players' bodies that seemed to mirror their actions in the gameworld » (« les mouvements presque imperceptibles des corps des joueur·euse·s qui semblaient refléter leurs actions dans le monde du jeu »). Stockburger Axel, *The rendered arena : Modalities of space in video and computer games*, thèse de doctorat, University of the Arts, 2006. A travers notre analyse, ce sont ces mouvements imperceptibles qui pourraient ainsi être qualifiés de « pré-mouvements ».

700. Kirkpatrick Graeme, *op. cit*., p.110.

leur, qu'il s'agisse du stick directionnel ou bien de la souris et du clavier, correspond d'abord à un plan horizontal lié au personnage ainsi qu'à la manière dont l'espace est représenté – un élément qui se retrouve notamment, comme nous l'avons vu plus haut, dès les premières itérations du *FPS*. Pousser le stick vers le haut dans une vue à la troisième personne, c'est orienter son personnage vers ce qui est considéré actuellement dans l'image comme « l'avant ». Appuyer sur la touche « droite » dans une vue en coupe, c'est indiquer au personnage de se diriger vers la droite. Dans la majorité des cas, le déplacement sur l'axe vertical se fait de manière distincte en requérant une action supplémentaire, comme la pression d'un bouton pour entraîner un saut du personnage. L'expérimentation de directions comme « vers le haut, à gauche », lorsqu'elles sont rendues possibles par le jeu et sa représentation de l'espace, nécessitent alors une combinaison de mouvements et une coordination des deux mains. En reprenant le témoignage précédemment cité de la danseuse Angela Loureiro – « Le premier contact que j'ai eu avec l'espace l'a été en tant que contact avec le déplacement. Je veux parler ici de la direction qu'on prend quand on traverse une salle ou la scène » – il y a donc bien dans l'expérience vidéoludique une reconnaissance de l'espace par le déplacement, un « contact ». Les déplacements vidéoludiques sont liés à l'idée d'une traversée d'un lieu et permettent un changement de situation : il est possible de reconnaître avec le déplacement un « ici » et un « là-bas » dans l'image vidéoludique, soit son caractère spatial. Mais ils impliquent aussi, comme nous l'avons vu, des notions d'orientation et de directions prises. Si cela exprime une première forme de danse par le *déplacement*, il faut ensuite s'interroger sur la possibilité du *mouvement*, et de la compréhension de l'espace comme quelque chose qui peut « résister ».

Les déplacements de l'entité jouable peuvent parfois évoquer des mouvements dansés de manière plus ou moins explicite : de manière lointaine comme le « tournoiement » de Mario, ou de manière mimétique, comme dans le jeu *Bound* (Plastic, Sony Interactive Entertainment, 2016), dans lequel ont été reproduits les mouvements d'une danseuse classique **[vid 22]**. Néanmoins, ces mouvements sont « scriptés » sous la forme d'animations, qui se déclenchent à l'écran par un geste simple ne correspondant pas à la complexité de la figure effectuée par l'entité jouable. Même si c'est le joueur ou la joueuse qui décidera de l'ordre dans lequel se dérouleront ces différentes actions, ils ont été prédéterminés et il n'est pas possible de faire varier leur qualité. C'est ici que l'on peut comprendre l'angle choisi des approches par la danse au travers de la notation et du rythme : ces mouvements tiennent lieu d'une chorégraphie pré-programmée, où le jeu entre actions sur le contrôleur et réponses à l'écran correspond à un assemblage de

mouvements choisis parmi les animations prévues par les concepteur·rice·s. Si un détournement de ces mouvements est toujours possible, les possibilités gestuelles de l'entité jouable sont souvent réduites et ne permettent pas une manipulation fine de ces corps vidéoludiques, ni une expérimentation fine de la spatialité vidéoludique. Autrement dit, elles ne permettent pas le geste de la main explorant la matière de l'espace. Si ce geste est possible, il n'existe que dans des cas limites, à l'image du jeu *Player Non Player*, développé par Jonathan Coryn (2024), dans lequel l'entité jouable contrôlée possède la capacité d'étendre ses bras afin de toucher les choses, les gens, et de provoquer des réactions par ce toucher **[vid 23]**. La main de cette entité jouable traverse donc l'espace et parcoure la distance qui la sépare de son environnement – une distance qui n'est que rarement franchie dans le jeu vidéo, lorsqu'elle n'est pas parcourue par une main armée et que la relation est médiatisée par l'arme. L'action du toucher dans *Player Non Player* est activée par une pression maintenue du doigt sur la souris, qui peut être mise en relation avec le « toucher » à l'écran. Mais même encore dans ce cas limite, la main qui traverse l'espace perd simultanément son articulation : il s'agit d'une main élastique, qui ne semble presque pas reliée à un corps. Finalement, la main est séparée de ce qui lui donne son caractère de main.

De manière générale, l'entité jouable est donc bien plus souvent assimilable à un « bloc », un tronc ou encore un buste, que l'on déplace, qui n'a pas les subtilités de l'articulation toujours renouvelée du corps humain. Pourtant, c'est peut-être là que peut s'ouvrir un lien avec la danse. Il faut alors temporairement mettre de côté la question de la main pour partir de ce qu'offre l'expérience vidéoludique. En effet, en danse et plus particulièrement en danse contemporaine, il y a la recherche d'un « centre » fort, d'une verticalité ancrée et en relation avec la gravité. Ainsi, lorsque le corps du danseur ou de la danseuse « avance », c'est son bassin qui avance, qui est engagé dans le mouvement, c'est son « centre » et non simplement le pied ou la jambe. Dans la pratique du jeu vidéo, c'est ce même « centre » que l'on contrôle et que l'on déplace, que l'on engage pour se confronter à l'environnement représenté. Les autres mouvements, quant à eux, sont laissés libres, interprétés par le personnage. Il ne s'agit pas de simuler une danse, de se mettre *littéralement* à danser, ni même d'interpréter intégralement un corps à l'écran, mais de diriger un « centre » dans un espace, en une forme de retenue, et de mise à distance.

Cette interprétation peut être représentée par le travail de l'un de nos enquêté·e·s, Gaël Bourhis, qui a également l'intuition dans *Kristallijn** d'un rapprochement entre la danse et les mouvements du joueur ou de la

joueuse. Ce jeu met en effet en scène un dialogue muet entre les mouvements de l'entité jouable incarnée par la personne jouant et les mouvements d'une danseuse contemporaine représentés dans l'image **[vid 13, 14]** :

> « [L]a danse… […] il y a un lien comme des corps dans un espace. Je pense que, effectivement, ici aussi c'est une mise en abîme, bien évidemment. Ce qui définit le joueur […] dans le premier rapport avec justement ce personnage-là [le personnage de la danseuse], c'est… Notre caméra dans l'espace n'a pas de corps, mais on est face à un corps dans l'espace : cette danseuse est notre reflet. […] C'est pas la danse qui m'intéresse, c'est plus le corps dans l'espace. Après, la danse contemporaine réfléchit aussi à cette question-là en mettant des corps dans les espaces de danse, en sortant des espaces de, justement, de spectacle, de danser dans l'espace public, ce genre de choses, quoi. »[701]

La danse constitue ainsi pour lui également un détour – parfois aussi un outil, au même titre que l'architecture – pour exprimer et explorer une relation entre un corps et un espace. Le personnage de la danseuse permet de donner à l'entité jouable incarnée par les joueur·euse·s un reflet, adoptant ainsi un caractère réflexif. Il s'agit de (se) voir en déplacement et en mouvement dans l'espace-image du jeu, et d'interpréter ces déplacements en relation avec les mouvements de danse représentés. Vers la fin du jeu, les deux corps et incarnations s'entremêlent jusqu'à se confondre : l'entité jouable devient la danseuse et inversement. Il y a une réciprocité des mouvements et des corps qui est expérimenté et représenté au travers du travail de l'image vidéoludique. Cependant, les mouvements de l'entité jouable incarnée ne miment pas directement les mouvements de la danseuse, mais conservent leurs caractéristiques vidéoludiques : il y a là uniquement l'exploration du déplacement d'un « centre » dans un espace-image, en relation avec une représentation d'un espace et une représentation d'un autre corps-image en situation de danse.

Expérience de la gravité

Ainsi, les petits mouvements des doigts et des main sur les contrôleurs ainsi que l'ensemble des « pré-mouvements » sont liés au déplacement d'un « centre », celui de l'entité jouable, qui peut être reconnu et interprété au sein de l'image vidéoludique. Ceci étant dit, cela soulève alors d'autres questionnements vis-à-vis de la pratique de la danse, et notamment en ce qui concerne l'expérience de la gravité. Dans la pratique de la *small dance* de Steve Paxton (extrait de Magnesium, 1972), les danseurs et danseuses se tiennent simplement debout tout en relâchant les tensions musculaires afin d'éprouver l'influence de la gravité sur leur corps. Dans l'expérience

701. Entretien avec Gaël Bourhis, 31/03/2022.

vidéoludique, au contraire, le rapport à la gravité est bien souvent traité de manière spectaculaire. Il y a en effet un caractère non-ordinaire de la chute, qui devient une forme de spectacle : les chutes sont faites depuis de grandes hauteurs, forment parfois des variations sur le motif du saut en parachute, voire peuvent être sans fin. La gravité est donc synonyme de danger, mais elle est peu perceptible sur les corps joués. On ne peut pas sentir ce sol, la tension qu'il implique sur les muscles et la complexité de la résistance à la gravité : il y a une dimension d'exagération dans le jeu vidéo qui ne traite pas complètement de l'entité jouable comme corps. L'analyse de *Death Stranding* (Kojima Productions, 2019) est intéressante en ce sens puisque ce dernier modifie considérablement le rapport habituel à la chute en intégrant la possibilité de trébucher, ou autrement dit de tomber de la hauteur du corps de l'entité jouable. Dans *Death Stranding,* il y a en effet un jeu avec le déséquilibre de l'entité jouable, la gravité, les anfractuosités du sol, la topographie, la puissance d'un cours d'eau, et avec le risque de la chute sous le poids du corps et du paquetage. Néanmoins, il n'est pas possible, comme dans la danse de Paxton, de rester immobile et de ressentir le poids du corps. L'expérience spatiale du jeu vidéo n'est possible que par le mouvement, par l'action, par la confrontation du corps.

Malgré cela, il semble tout de même que l'on puisse déceler un rapport gravitaire dans le jeu vidéo en revenant à l'expérience du spectacle de danse. Dans *Phénoménologie de la danse*, Leroy parle de « contagion gravitaire[702] » pour caractériser la réaction des corps des spectateur·rice·s devant un spectacle de danse. Il y a une connexion empathique qui passe par les corps, et le·a spectateur·rice « ressent » par son corps les mouvements des danseuses et danseurs. L'exemple paradigmatique donné par Leroy est celui d'un spectacle se rapprochant particulièrement du cirque, dans lequel le danseur met son corps en danger en risquant la chute – de manière spectaculaire. Cet exemple paradigmatique nous ramène alors au jeu vidéo et permet de mieux définir le rapport entretenu avec l'entité jouable, qui se dessine comme étant de l'ordre de cette « contagion gravitaire », par empathie avec ce corps projeté évoluant dans son espace particulier. Néanmoins, ce qui est mis en avant dans *Phénoménologie de la danse*, c'est la « coprésence » des corps : c'est bien parce que le corps du spectateur est face à un autre corps qu'il peut éprouver cette « contagion gravitaire » : « C'est parce que mon corps est entrelacé au monde-spectacle que je suis une chair, et que le monde-spectacle se donne à moi sous forme de vécu charnel[703] ».

---

702. Leroy Christine, *Phénoménologie de la danse*, Hermann, Paris, coll. « Hermann philosophie », 2021, p.67.
703. *Ibid*., p.47.

Dans le jeu vidéo, il n'y a pas de « concomitance des performances charnelles » ou de « co-subjectivation des chairs à l'occasion de l'empathie kinesthésique[704] » propre au spectacle vivant. Mais cela devrait-il signifier que la « contagion gravitaire » n'est pas applicable au jeu vidéo ? Il se peut qu'elle puisse avoir lieu, mais de manière différente et – peut-être – atténuée. Comme nous l'avons vu plus haut, la connexion à l'entité jouable est profonde, de l'ordre d'un ancrage sensoriel qui reconfigure la posture du sujet dans l'expérience vidéoludique. Et en effet, la posture adoptée dans l'expérience vidéoludique n'est pas uniquement spectatorielle : les mouvements de l'image-corps à l'écran sont liées aux mouvements des doigts et des mains du ou de la joueur·euse sur le contrôleur mais aussi aux tensions de son corps. En effet, et pour reprendre l'expérience de la chute de l'avatar, on peut observer dans la pratique vidéoludique le déplacement du buste de la joueuse ou du joueur en avant pour tenter d'éviter à l'entité jouable de rater son saut, manquer la plateforme suivante et chuter. L'action du saut est représentée à l'écran par une extraction du sol, puis une retombée. C'est dans cet instant de saut que l'on peut voir, mais aussi comprendre les effets de la gravité et du sol sur l'entité jouable. L'entité jouable est alors un « centre » qui peut chuter mais aussi s'élever. Les joueur·euse·s de *Mario Kart* (Nintendo, depuis 1992) qui inclinent leurs corps pour orienter leur véhicule, ou encore les sensations d'*allègement* qui peuvent survenir lorsque la pesanteur est modifiée en représentent également d'autres exemples. Le déplacement est alors bien celui du buste, et non des jambes. Ainsi, au travers des mouvements des doigts dirigeant un « centre » (de l'entité jouable), le « centre » (du joueur ou de la joueuse) forme une connexion avec ce corps à l'écran. Il semble alors que la contagion gravitaire n'est pas réservée à l'observation d'un spectacle vivant mais peut aussi avoir lieu avec une image vidéoludique.

Résistance et matérialité de l'espace vidéoludique

Au-delà de l'expérience de la gravité, la question se pose enfin de la « résistance » dont parle la danseuse Angela Loureiro, résistance qui témoigne d'une matérialité de l'espace. En danse, cette résistance peut être matérialisée par des tissus plus ou moins tendus que l'on peut pousser, entre lesquels on peut passer, etc. ou encore par le travail de danse au sol, dans lequel le sol exprime une résistance. Il y a dans ces deux cas une réponse d'un objet qui va ensuite impliquer une tension des muscles et un changement au niveau articulaire. La réponse de cet objet ou celle du corps en

704. *Ibid*., p.53.

tension avec cet objet peuvent ensuite être modifiée en changeant la qualité des mouvements effectués. En ce sens, la « matérialité » de l'espace naît d'un jeu initié par les mouvements du corps dans la danse :

> « Le danseur est à la fois sculpteur de soi-même et sculpteur de ce qui l'enveloppe. À l'expérience de l'espace en tant que déplacement, j'ajoute celle de l'espace en tant que matière et sensation. Ce qui va beaucoup changer la manière de bouger le corps et l'imaginaire, puisqu'on peut changer la qualité de cette matière. Par exemple si on imagine une matière fluide, le geste va être plus fluide. Au contraire, si on imagine que cette matière offre beaucoup de résistance, le geste sera différent. On peut alors dire qu'on est créateur de l'espace qui nous entoure mais aussi que l'espace nous façonne. »[705]

Dans le jeu vidéo, on pourrait chercher d'abord une certaine forme de résistance dans la manipulation du contrôleur, objet physique. Néanmoins, à la différence d'un tissu élastique, il n'est que très peu possible de modifier la qualité de cette résistance : le toucher de la touche Z sera parfois différent d'un clavier à l'autre mais résistera physiquement de manière toujours similaire, et la sensibilité du stick de la manette ne sera pas modifiée à moins d'un défaut ou d'une usure du matériel. Ce qui peut par ailleurs exprimer différentes qualités, ce sont les réponses à l'écran de ces gestes sur le clavier ou la manette. Certains jeux vont par exemple prendre en compte la force de la pression du pouce appliquée sur le stick pour afficher différentes animations du personnage incarné : la marche pour une pression faible, la course pour une pression plus appuyée. La réponse affichée peut aussi évoluer au fil du jeu. Pour prendre un exemple parmi d'autres, dans *Journey* (Thatgamecompany, 2012), alors que le personnage incarné atteint dans la dernière partie du jeu une zone enneigée, la progression devient plus difficile du fait de la température et de la tempête de neige qui y règne. Durant ce passage, la poussée de la touche Z ou du stick ne donne plus la réponse à laquelle le jeu nous avait habitué jusqu'alors : le personnage est ralenti, il ne se déplace plus avec la même fluidité dans l'espace du jeu et montre un corps affaibli, luttant pour avancer **[vid 24]**. Un principe similaire est utilisé par *South of the Circle** **[vid 25]**. On pourrait dès lors entrevoir à travers cet exemple la possibilité d'une résistance dans la progression spatiale, non uniforme. Toutefois, cette « résistance » est mise en scène, autant que les gestes de danse de l'entité jouable incarnée dans *Bound,* ce qui signifie qu'elle n'est ni à l'initiative du joueur ou de la joueuse, ni ouverte à des variations. Néanmoins, ce sont ces dissemblances avec la pratique de la danse qui permettent de caractériser la pratique vidéoludique. Dans la danse, résistance et matière de l'espace surgissent par une combinaison de l'imagina-

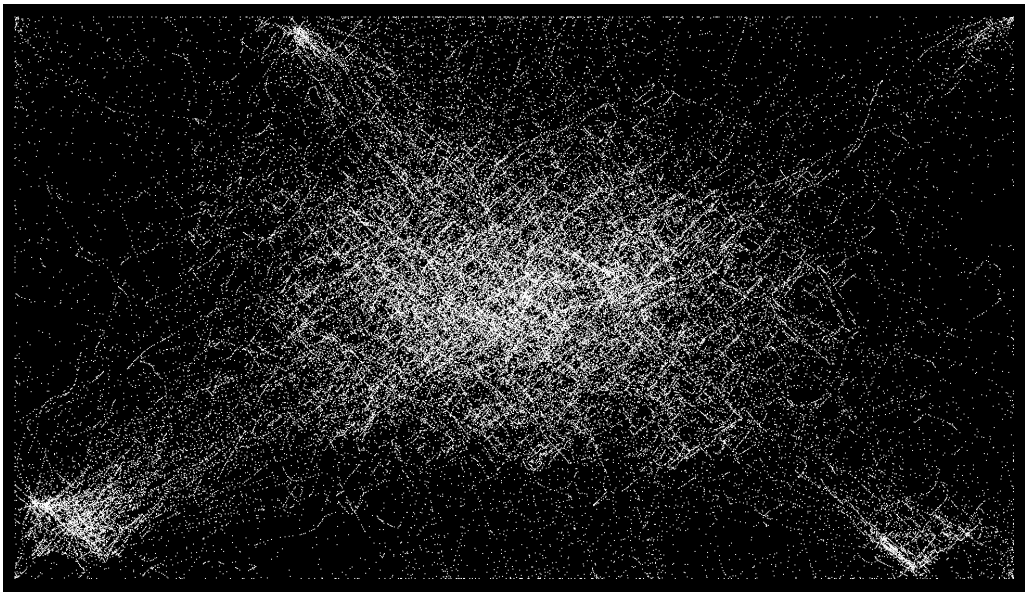
705. Loureiro Angela, *op. cit.*, p.141.

tion et du jeu des mouvements du corps dans l'espace. Dans le jeu vidéo, ces éléments se retrouvent mais se présentent de manière différente : il y a un jeu des mouvements au sens où le joueur ou la joueuse expérimente l'espace vidéoludique par le déplacement de l'entité jouable, et notamment les limites de cet espace.

Nous avons déjà explicité dans la précédente partie la manière dont sont définies les limites spatiales de l'espace vidéoludique, ce qui est accessible ou hors d'atteinte, d'un point de vue technique ou informatique. Ces limites sont intégrées au programme par le biais des informations concernant les « collisions » entre la « boîte » correspondante à l'entité jouable et les autres surfaces modélisées. Définissant les surfaces qui sont traversables ou non, les collisions donnent donc forme à l'espace pouvant être parcouru. En effet, en confrontant le corps vidéoludique, son « centre », à l'espace représenté, ses limites peuvent surgir : en avançant dans une direction, le jeu produira une « réponse » indiquant ce qui est de l'ordre de la barrière – ce qui « résiste » au franchissement, arrêtant le déplacement – et ce qui est possible d'être traversé. L'imagination comble alors les interstices en interprétant l'espace affiché suivant les réponses du corps-entité jouable. Ce faisant, cette expérience témoigne de la matérialité de l'espace vidéoludique, un cadrage donné dont on peut expérimenter les limites et les transformations par un jeu de déplacement d'un corps-image. Cet espace-image combine un ensemble de représentations audiovisuelles avec un ensemble de règles – notamment les règles de collision – qui sont d'ordre numérique. L'idée de « réponse » permet alors d'identifier ce qui est à l'œuvre. La « réponse » d'un tissu au contact de la main n'est en effet pas la « réponse » d'un programme informatique affichant des images à l'écran. Dans le second cas, la résistance est programmée, ou alors elle s'exprime dans les bugs ou les défaillances de la machine. Lorsque la machine a du mal à afficher les images « en direct » et que les mouvements deviennent ralentis, pénibles, le délai de « réponse » est augmenté. Parcourir un espace vidéoludique avec une entité jouable, c'est alors expérimenter cette « réponse » et sentir cette matière numérique, qui « résiste » selon un ensemble de règles définies. Un geste de danse expérimentant la matière de l'espace comme ayant les propriétés d'un tissu élastique devient dans le jeu vidéo un geste joueur expérimentant une matière spatiale comme définie par un ensemble de propriétés numériques.

Ainsi, l'expérience vidéoludique se place dans une situation particulière vis-à-vis de la danse : il y a d'une part des gestes sur un contrôleur que l'on ne peut pas entièrement actualiser comme « gestes dansés » car ils sont dédiés à un contrôleur et ne sont pas faits pour eux-même, et de l'autre des mouvements à l'écran qui sont chorégraphiés et automatisés, manquant la qualité du mouvement en danse. Néanmoins, il y a une corrélation entre ces deux mouvements, et c'est au travers de cette corrélation que l'on peut entrapercevoir une forme de geste dansé. Il y a en effet la sensation de déplacement d'un « centre », qui peut rencontrer une certaine forme de résistance – numérique – et faire une forme d'expérience de la gravité. Dans le rapport étroit entre un geste du corps du joueur ou de la joueuse et un mouvement de l'entité jouable à l'écran peut alors se créer quelque chose, un transfert d'un mouvement à un autre, d'un corps à un autre, qui permet une forme de jeu dansé dans un espace vidéoludique. Il ne s'agit donc pas, à proprement parler, de danse, mais de gestes au sein desquels on retrouve certaines propriétés de la danse, et notamment une mobilité corporelle permettant l'expérience de déplacement et de reconnaissance d'un espace. La force de cette expérience puise particulièrement dans son rapport non mimétique : il y a un rapport entre deux gestes, le petit geste des doigts sur un contrôleur et le geste du déplacement d'un « centre », qui n'est pas un geste simulateur mais qui ouvre une dimension esthétique particulière.

L'ouverture de cette dimension esthétique est liée au geste, et par là à l'espace vidéoludique et à l'attention qui lui est porté. En effet, on pourrait rapprocher les gestes décrits des mains et des doigts sur le clavier et la souris de ceux effectués lors d'un usage bureautique de l'ordinateur. On trouverait peut-être le même genre de traces du mouvement – c'est d'ailleurs ce que semble suggérer le travail intitulé *Remember Me* des artistes fleuryfontaine*, qui ont enregistré la position de leur curseur de souris (correspondant en quelque sorte aux mouvements de leur main) en jouant ou en travaillant **[fig 31]**. Néanmoins, ces mouvements réfèrent à deux intentions et deux attentions extrêmement différentes, qui n'ont pas la même portée signifiante. Dans *Les gestes,* Vilém Flusser se livre à une analyse philosophique, d'inspiration phénoménologique, d'une série de gestes, quotidiens, banals comme le geste de se raser, mais aussi de gestes artistiques comme celui de peindre ou de prendre des photographies. Son analyse va toujours au-delà des mouvements physiques, pour penser ce qu'il y a derrière eux sans pour autant les mettre de côté, ce qui les motivent et surtout ce qu'ils signifient. Ainsi, il y a selon lui toujours « simplement » un geste mais ce geste est signifiant : le peintre est peintre par le geste de peindre.



[fig 31] fleuryfontaine, *Remember me #02 – Antoine – Age of Empires 2*, 2021, Impression sur dibond, 35*20 cm, ©fleuryfontaine

> « L'analyse des gestes nous a montré en quel sens "exister" et "être libre" sont des synonymes : au sens de "signifier". Un geste est libre, et non un mouvement conditionné, quand il signifie quelque chose dans une relation intersubjective. Ecrire est un geste, et non un réflexe conditionné, parce qu'il signifie quelque chose pour autrui. »[706]

Cette citation sort du cadre de la danse, mais elle aide à tracer des lignes entre mouvement, geste et réflexe conditionné. Ainsi, le geste peut être « libre » – au sens de non conditionné – s'il est signifiant dans une relation intersubjective, autrement dit : « si sa signification a été conventionnée[707] » socialement. Dans le cas du jeu vidéo, le geste est empli de signifiant en tant qu'il a été pensé par les concepteur·rice·s pour être interprété par un·e joueur·euse, parce qu'il a été codifié, insufflé de sens ; et qu'il peut être partagé ou encore observé par autrui et qu'il sera saisi comme signifiant. Il y a du signifiant dans la relation avec le jeu, dans la relation avec les concepteur·rice·s du jeu, mais plus encore pour le·a joueur·euse ellui-même et pour la spatialité vidéoludique. Pour reprendre l'exemple du déplacement de la souris, si dans le travail bureautique, il ne s'agit « que » du déplacement d'un curseur, dans l'expérience vidéoludique, il s'agit d'un mouvement expérimentant un espace avec et autour d'un corps vidéoludique.

Aussi, ce geste de déplacement est un geste performatif qui « réalise » un espace. Le jeu vidéo présente alors une expérience de petits gestes sur un instrument (le contrôleur) qui permettent l'ouverture d'un espace empa-

706. Flusser Vilém, *Les gestes*, [Nouvelle éd. augmentée., Al Dante Aka, Bandol], Paris, coll. « Collection Cahiers du midi », 2014, p.328.

707. *Ibid*., p.326.

thique à partir du corps de l'entité jouable mis en mouvement par ces gestes. Dans ce geste, on peut en effet retrouver l'idée développée par le philosophe Jan Patočka de mouvements qui ouvrent l'espace, d'un point de vue phénoménologique. Pour le philosophe, le mouvement est générateur du monde, et non seulement un mouvement s'inscrivant dans un espace. Il y a donc selon lui un rapport très étroit qui se forme entre le mouvement et le monde, le mouvement et l'espace et ce rapport est celui d'un rapport de construction, d'ouverture de l'un par l'autre[708]. Le monde tel que défini par Patočka n'est pas à confondre avec le monde représenté par l'image vidéoludique, mais le lien étroit entre geste et spatialité dans l'expérience vidéoludique peut être interprété selon un processus à la fois similaire et différent. Emma Bigé, dans son article « Ce que la phénoménologie peut apprendre de la danse »[709] montre comment cette idée est exprimée au travers de la danse. Elle prend notamment l'exemple de la chorégraphe Wendy Woodson, et plus particulièrement de sa pièce *(re)place*, dans laquelle les danseurs et danseuses effectuent des gestes issus du quotidien, de manière répétée et à la fois toujours renouvelée dans l'espace scénique. C'est « comme si, à chaque geste que j'entreprends, à chaque perception qui s'écoule, je rejouais mon entrée dans l'espace[710] » écrit Bigé à propos de ce qu'exprime la danse dans *(re)place*. De manière à la fois similaire et différente car étant de l'ordre de l'interprétation d'une image, c'est en répétant le même geste sur le contrôleur, et en « rejouant toujours son entrée dans l'espace vidéoludique » que le joueur ou la joueuse le forme, le crée, le comprend. « L'entrée », encore une fois, n'est pas celle directement du joueur ou de la joueuse, mais du sujet ludique en tant qu'étendu ou annexé d'un corps-image. Le terme important ici est également celui du jeu – nous allons le développer prochainement – impliquant une distance et une interprétation. L'espace « s'ouvre » au travers de cette construction par le geste, il est donc bien plus construit par le joueur ou la joueuse que donné pour une « plongée » ou bien une « immersion ». L'extension temporaire de la spatialité est donc possible par la relation esthétique et par le biais de gestes répétés et possédant des propriétés dont certaines peuvent être interprétées comme de l'ordre de la danse. L'analyse de la pratique de la spatialité par le biais de la danse tend ainsi à comprendre la spatialité vidéoludique comme quelque chose qui part aussi des gestes du corps.

---

708. Les réflexions de Patočka sur la dimension ontologique du mouvement sont notamment rassemblées dans cet ouvrage : Patočka Jan, *Papiers phénoménologiques*, trad. Erika Abrams, J. Millon, Grenoble, coll. « Collection Krisis », 1995 (1965-1976).

709. Bigé Emma, « Ce que la phénoménologie peut apprendre de la danse. Straus, Merleau-Ponty, Patočka », *Recherches en danse*, nº 5, 2016, [https//doi.org/10.4000/danse.1394].

710. *Ibid*., p.15.

Ayant ainsi éclairci le rapport à l'espace vidéoludique dans sa dimension corporelle et incarnée, nous pouvons à présent revenir sur la question de la dimension topologique de cette relation spatiale, qui permettra également de préciser la manière dont sont pensées architecture et paysage dans le jeu vidéo. En effet, la topologie permet d'articuler conceptuellement une série de notions traitant de la relation à l'espace – et plus largement à l'architecture et au paysage – comme le présente la philosophe Isabelle Thomas-Fogiel :

> « La topologie propose des concepts précis qui permettent de penser les différents types de relation dans l'espace ou, plus précisément encore, la topologie confère un sens conceptuel à des notions intuitives comme celles de continuité, voisinage, limite, mais aussi les notions d'"ouvert", de "fermé", de "convergence" ou de "connexité". »[711]

Si quelques éléments de réponse ont déjà été donnés au travers de ce détour par la danse, nous allons ainsi à présent nous pencher plus précisément sur ces notions engagées par le rapprochement entre topologie et image vidéoludique, et qui doivent être éclaircies : la proximité, la situation, l'horizon, les limites et les seuils.

711. Thomas-Fogiel Isabelle, *Le concept et le lieu: figures de la relation entre art et philosophie*, Cerf, Paris, coll. « La nuit surveillée », 2008, p.39.

4.5 Proximité, horizon, limites et seuils

Proximité et profondeur

Dans un premier temps, la notion de proximité dans l'expérience des espaces vidéoludiques doit être analysée. Cette notion est en lien étroit avec la *profondeur* puisque c'est à travers l'éloignement des objets, leur distanciation, qu'est perçue et ressentie la *profondeur*. En ce sens, il s'agit pour Merleau-Ponty de la première des dimensions : il s'agit non seulement d'un moyen de reconnaître l'espace mais c'est aussi par elle qu'il y a des choses, parce qu'elles sont à distance[712]. À travers la *profondeur*, il est possible de comprendre le loin et le proche par rapport au point de perception, ce qui est à portée. Deux « motifs » de la *profondeur* sont décrits par Merleau-Ponty dans *Phénoménologie de la perception* : la grandeur apparente et la convergence, qui désigne la convergence des yeux lorsqu'un objet se rapproche de ceux-ci[713]. Du fait de sa qualité d'espace-image, l'image vidéoludique représente les objets en fonction de la grandeur apparente, soit de leur éloignement vis-à-vis de l'entité jouable incarnée. Concernant la convergence, si celle-ci est limitée par l'écran, cela ne signale pas une limitation de l'image vidéoludique, mais simplement que l'écran représente le bord de l'espace vidéoludique, donc son point de départ et son lien au corps vidéoludique. De la même manière, les bords des routes vidéoludiques empruntées sont « *parallèles en profondeur*[714] » : les bords à la fois convergent et ne convergent pas, ils évoluent avec le déplacement. L'idée de distance n'est pas à comprendre ici comme une mesure, mais comme une relation dynamique entre le corps et les choses, qui peut augmenter ou réduire sans être explicitement mesurée. Toutefois, avec le terme de « motif », Merleau-Ponty précise que la relation entre grandeur apparente ou convergence et profondeur n'est ni de l'ordre de la cause à effet, ni de l'ordre du signe à la signification. Ainsi, la représentation d'une grandeur apparente ne signifie pas explicitement une profondeur, elle ne peut que la motiver. L'image vidéoludique utilisant les principes de la perspective géométrique, il y aura toujours quelque chose qui résiste à la compréhension de la profondeur de Maurice Merleau-Ponty. Cependant, en s'appuyant sur ce que nous avons analysé dans les entretiens et les discours concernant la conception des distances, la correction et la déformation des mesures vidéoludiques peuvent être interprétées comme

712. Maurice Merleau-Ponty, *L'œil et l'esprit*, Gallimard, Paris, 1964, p.41.
713. Merleau-Ponty Maurice, *Phénoménologie de la perception*, *op. cit.*, p.307-308.
714. Merleau-Ponty Maurice, *Phénoménologie de la perception*, *op. cit.*, p.310.

une tentative de redonner quelque chose du vécu dans cette image. Pour reprendre l'idée de « déformation cohérente » mentionnée plus haut, l'hypothèse que nous faisons ici est que certaines images vidéoludiques – celles que nous étudions, tout du moins – peuvent constituer une « déformation cohérente » de la manière dont un corps peut s'orienter et s'engager dans un espace.

La proximité dans le jeu vidéo est une notion importante, car elle est liée au pouvoir d'agir et de se déplacer dans l'image. Les déplacements dans l'espace vidéoludique s'effectuent en effet selon ce qui est considéré, vis-à-vis de l'entité jouable et ses caractéristiques de déplacement, comme « loin » ou « proche » : ce qui est à portée oriente le corps dans l'espace. Le terme d'orientation désigne ici plutôt l'inclinaison du corps et la direction du mouvement plutôt que l'action de chercher son chemin. Cela se rapporte finalement à la conception de la navigation telle que formulée par certains de nos enquêté·e·s, notamment Gregorios Kythreotis*, Rosa Carbo-Mascarell* et Dhruv Jani* dans les entretiens : l'organisation de l'espace induit une organisation du corps de l'entité jouable comme orientation. Ce faisant, le recours aux *landmarks* apparaît comme un moyen non seulement de se repérer mais d'abord de s'orienter, au sens de choisir une direction. Ces points spécifiques ne se présentent pas uniquement comme des points d'intérêts, mais comme des lieux vers lesquels les joueurs et joueuses peuvent diriger l'entité jouable dans l'espace vidéoludique, impliquant ainsi une polarisation de l'espace. La compréhension hodologique de l'espace vidéoludique peut ainsi avoir lieu du fait de cette topologie : se diriger dans l'espace vidéoludique n'implique pas de suivre une ligne directe jusqu'à aboutir à un point fixé initialement, mais de comprendre comment se déplacer dans l'espace tout en s'orientant vers des éléments bâtis ou paysagers. Le déplacement dans l'image vidéoludique résulte alors d'une interprétation active de l'image et de l'intégration de la polarisation de l'espace vidéoludique, d'un déchiffrage des multiples chemins possibles en lien avec le processus d'orientation. L'orientation et la situation changent de manière dynamique avec le paysage, se repositionnant constamment en réaction avec l'évolution de l'environnement autour du corps vidéoludique. Nous verrons par la suite dans le prochain chapitre comment la notion d'orientation peut aussi intégrer une dimension éthique et politique.

Ce processus est d'autant plus important lorsque le jeu ne propose pas de représentation cartographique de l'espace parcouru à l'image. Le jeu *Proteus* (Ed Key et David Kanaga, 2013) en constitue un exemple représentatif **[vid 21]**. Dans *Proteus*, il s'agit simplement de parcourir une île,

que l'on voit évoluer au fil des quatre saisons. En tant que résultante d'un processus informatique, on pourrait penser que l'île construit une expérience géométrique ou associée à une conception mathématique de la topologie. En effet, chaque île est unique à chaque lancement du jeu car elles sont conçues de manière procédurale. Or, l'expérience en est bien éloignée. Au premier abord, il ne semble y avoir ni but, ni directions. Le jeu ouvre alors une relation à l'espace de l'ordre de la topologie, qui prend forme dans le déplacement de la joueuse ou du joueur : se rapprocher du bois ou d'un élément bâti, suivre une colline ou une ligne de pierres dressées, atteindre le rivage, etc. Les distances ne sont pas pensées selon une approche géométrique, en termes de coordonnées, mais selon une approche topologique, en termes de situations. Il ne s'agit pas de planifier ou de calculer un itinéraire, mais de se rapprocher, de se diriger vers et d'orienter le corps vidéoludique dans l'espace, alors que le paysage se meut *autour de lui*. Ce faisant, ces réflexions mènent à l'exploration d'une seconde notion : celle de l'horizon.

Horizon

En phénoménologie et en esthétique, l'horizon est une notion complexe et polysémique. Ce qui nous intéresse ici plus spécifiquement concerne la manière dont celle-ci permet de qualifier l'expérience spatiale – notamment celle du paysage – et donc d'approfondir la compréhension de l'expérience spatiale vidéoludique. Catherine Grout, professeure en esthétique spécialisée dans l'étude du paysage, travaille à partir de la définition de l'horizon d'Erwin Straus : « Dans le paysage nous sommes entourés d'un horizon, aussi loin que nous allions, l'horizon se déplace toujours avec nous. L'espace géographique n'a pas d'horizon[715] ». L'horizon caractérise la relation topologique à l'espace, car celui-ci est absent de l'espace géographique (il n'y a pas d'horizon sur une carte) mais aussi de la géométrie (un cube n'a pas d'horizon). Il est avant tout ressenti et vécu plutôt qu'observé, et entoure le corps à 360° – quelque chose qui ne peut advenir avec un point de vue « omniprésent » et une perception géographique. Dans l'espace-image du jeu vidéo, un horizon est représenté, au sens courant et pictural du terme. Cependant, un horizon topologique peut aussi être représenté en tant qu'il « entoure » le corps de l'entité jouable à l'écran. En effet, il est également présent dans *son* « dos », derrière cette entité incarnée – et non pas derrière le dos des joueur·euse·s – et il évolue avec elle. Ce qui importe alors n'est pas de savoir si l'écran, en représentant un espace, plongerait les joueur·euse·s

715. Straus Erwin, *Du Sens des sens*, (paru initialement en 1935), p.513, cité par Grout Catherine, *Le sentiment du monde. Expérience et projet de paysage*, La lettre volée, Bruxelles, coll. « Essais », 2018, p.35.

dans un nouvel horizon, cela réitérerait les discours que nous avons mis de côté dans le premier chapitre. Il est toujours vrai dans l'image vidéoludique que « l'écran n'a pas d'horizon » : il constitue un cadre et ne permet pas la vision périphérique. Mathieu Triclot l'a d'ailleurs bien décrit dans *Philosophie des jeux vidéo*, lorsqu'il parle de tous ces petits regards que nous jetons inconsciemment et continuellement dans les zones les plus périphériques de notre champ de vision[716]. Si notre regard périphérique perçoit donc toujours l'environnement autour de nous, l'étendue de la portée du regard dans l'image est cadré et délimité. Néanmoins, cela n'est pas à interpréter comme un possible défaut mais comme une caractéristique propre, qui donne également sa qualité d'image au jeu vidéo[717]. Ce qui importe est alors plutôt de comprendre plus précisément l'expérience esthétique de cette image à travers la relation à l'entité jouable. En effet, c'est parce que l'écran est un cadre que l'espace vidéoludique est aussi une image, et c'est également par ce cadre que la relation à l'horizon est possible : il permet de mettre à distance et de signifier.

Comme Catherine Grout l'indique dans *Le sentiment du monde*, une relation à un horizon peut aussi être ressentie avec une peinture de paysage, de manière esthétique. Cependant, cette relation a lieu seulement dans des conditions spécifiques : la peinture doit solliciter le corps de l'observateur·rice, ou encore *toucher, émouvoir, mettre en mouvement*, et cellui-ci doit laisser advenir l'évènement, se laissant touché·e par lui. Notamment, elle peut surgir lorsque la peinture ou l'œuvre construit une relation empathique avec le sujet, assez forte pour faire ressentir son propre horizon :

> « La *Vue de Delft* me sollicite par son ciel avec des nuages qui me semblent passer au-dessus de ma tête et par la profondeur urbaine évoquée par des respirations, des résonances, des pleins et des vides, par les rues, les maisons et les places qui ne sont pas représentées et que pourtant je ressens : je ne suis pas face à une surface, qu'il s'agisse d'une surface picturale, ou des murs de la ville. »[718]

Le peinture de Vermeer telle que décrite dans l'expérience de Catherine Grout implique une sollicitation corporelle au sens où sont ressenties les dimensions du haut et du bas – la verticalité – mais aussi de la profondeur. C'est un horizon, qui finalement se révèle interne, intégré corporellement par l'expérience esthétique. Dans l'expérience vidéoludique, une rela-

716. Triclot Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, la Découverte, Paris, coll. « La Découverte-poche », 2017, p.98.

717. Le cas du casque de Réalité Virtuelle, où l'image recouvre l'entièreté du champ vision et cherche à englober la vision périphérique, constitue de fait un cas à part qui n'implique pas les mêmes réflexions. Cependant, nous ne pensons pas que ce dispositif reproduise ou simule la vision périphérique, agissant plutôt comme un dispositif d'œillères. Voir à ce propos notre récit de l'expérience de danse avec un casque de Réalité Virtuelle.

718. Grout Catherine, *op. cit.*, p.58.

tion similaire peut s'ouvrir lors du parcours de l'espace-image. Dans *Proteus*, je vois les images passer au-dessus de la tête de l'entité jouable que j'incarne, et je peux ressentir dans la relation empathique avec cette entité les nuages passer au-dessus de ma tête. Dans le même ouvrage, Catherine Grout donne un exemple d'une relation à un horizon dans une image cinématographique qui se fait par empathie avec l'actrice à l'écran et ce qu'elle incarne. Il s'agit d'une interprétation d'une œuvre de l'artiste albano-français Anri Sala, *1395 Days Without Red* (2011), qui montre les postures adoptées par les habitants de la ville de Sarajevo durant son siège entre 1992 et 1995 :

> « Cette posture fait ressentir la présence active de son horizon interne induisant un paysage propre à son monde correspondant à la musique et à sa respiration avec la musique. Je n'y pénètre pas. En même temps la sensualité de l'image, l'importance du souffle rendu par le film me font sentir par empathie la dynamique de cet horizon. »[719]

Cette instabilité, cette relation comme 'sur le fil' d'un moment qui advient dans la relation esthétique peut alors en un sens se retrouver dans l'expérience vidéoludique. Je peux ressentir ponctuellement l'horizon de l'entité jouable que je manipule, manipulation qui me permet d'interpréter son horizon sans pourtant que je n'y pénètre ou que j'en fasse expressément partie. L'horizon considéré n'est pas celui de la joueuse ou du joueur, mais bien celui de l'entité jouable, qui peut être interprété de manière esthétique, perçu voire senti par empathie et contagion, au travers de la posture du sujet ludique doublement distribué. La sensation est souvent ténue mais elle peut s'ouvrir dans des moments précis d'expérience, qui mobilise également la jouabilité et la narrativité des espaces vidéoludiques. Cette relation à l'horizon est par conséquent indissociable de la relation à l'entité jouable, mais aussi – dans une mesure différente – de la narration et de la jouabilité liée à cette entité, à ce moment. La difficulté représentée par la notion d'horizon en termes phénoménologiques se situe dans le fait qu'elle n'est pas toujours comprise comme tenant de la spatialité : il s'agit aussi d'un horizon intentionnel. Dans sa thèse dédiée à la phénoménologie de l'expérience vidéoludique, Olivier Robert propose de partir de cette intentionnalité pour qualifier l'horizon du jeu vidéo, mais aussi sa spatialité :

> « À cet égard, toute incorporation d'un corps virtuel détermine à chaque fois le "sol perceptif" à partir duquel le joueur est en mesure de se projeter vers le virtuel *en vue d'y faire quelque chose* ; au sens [de] Merleau-Ponty [...] Aussi est-ce dans cette mesure qu'il devient expressément question de se spatialiser dans le virtuel, dès lors qu'on y est *en vue de* quelque chose. En clair, c'est en parvenant à voir dans quelles directions se joue un jeu vidéo que

719. *Ibid.*, p.68.

> se découvre alors le sens de sa projection, pour laquelle s'articulerait la spatialisation de la présence virtuelle du joueur. Cette notion de "sol perceptif" serait donc ce par quoi se dégage l'horizon propre à chaque jeu vidéo, pour lequel on a le corps qu'il faut pour y être en vue d'y faire quelque chose. »[720]

L'interrelation tissée entre entité jouable et spatialisation est ici clairement exprimée : l'entité jouable constitue le corps qui forme le « sol perceptif ». Ainsi, l'horizon se dessine dans l'intention – ce qui meut – mais aussi dans les possibilités d'action et de déplacement, dans une forme de « puissance d'agir » organisée par le jeu. Nous aurons l'occasion de revenir plus en détails sur cette idée dans un prochain chapitre. Ici, nous nous contenterons de souligner l'interdépendance entre l'horizon en constitution, la spatialité et les possibilités d'action offertes à l'entité jouable ainsi qu'à la joueuse ou au joueur.

Limites et fermeture

La proximité et l'horizon appellent alors une réflexion sur un autre terme : celui des limites, que nous avons déjà évoquées dans l'analyse de la « résistance » de l'espace vidéoludique. Les limites permettent alors de qualifier le caractère numérique de l'espace vidéoludique. Certaines pratiques joueur·euse·s expérimentent avec ces limites et le code du jeu en tentant de les contourner ou de les traverser : il s'agit d'une pratique de détournement connue et documentée, qualifiée d'un jeu avec l'*out of bounds – ce qui est hors limite*, à la fois inaccessible et interdit[721]. Ce faisant, cette pratique de détournement révèle en creux une expérience de l'espace vidéoludique qualifiée par les limites, déjà sous-jacente dans les descriptions d'une topologie « constrictive » par Espen Aarseth, que nous mentionnions plus tôt. La représentation de ces limites est alors au cœur de la conception des espaces de jeux vidéo, du *level design*, afin que puisse être interprété ce qui est est accessible, ce qui est « traversable » ou non. Parfois, la relation topologique est trompée par l'image, par exemple lorsque la limite informatique n'est pas représentée à l'écran – ce qui a donné le terme « mur invisible » – ou au contraire lorsqu'un mur représenté se révèle traversable. Le philosophe et *game designer* italien Stefano Gualeni va même jusqu'à décrire ces expériences par la sensation de *Weltschmerz*, soit une forme de lassitude et d'insatisfaction vis-à-vis de la finitude, la banalité et l'inadéquation des

720. Robert Olivier, *Phénoménologie de l'expérience vidéoludique*, thèse de doctorat, Université Panthéon-Sorbonne - Paris I, 2013, p.99.

721. Si elle reste une pratique de détournement, il n'est cependant pas rare que les concepteurs et conceptrices de jeux vidéo prennent en compte cette pratique et intègrent des récompenses dans ces espaces *hors limites*, intégrant cette pratique dans la jouabilité de leur production vidéoludique.

mondes vidéoludiques[722]. Les *level designers* proposent en réponses toute sortes d'artifices pour éviter cette sensation, en camouflant la limite informatique derrière une barrière rocheuse, une étendue d'eau, une muraille, etc. Cependant, la question des limites de l'espace précède la question de leur traversabilité, et la résolution du conflit spatial ne donne pas d'éléments sur la sensation de clôture ou d'ouverture de l'espace. Autrement dit : avant l'expérimentation avec les limites représentées, l'expérience de la spatialité vidéoludique est-elle celle d'être entouré·e, d'être dans un espace clos, ou au contraire d'être dans un espace toujours ouvert ?

Deux réponses à cette question peuvent être formulées, l'une du point de vue de la phénoménologie de Merleau-Ponty et de l'image, l'autre du point de vue de la phénoménologie de l'architecture. Du point de vue de la perception spatiale telle que décrite par Merleau-Ponty, les limites de notre champ visuel ne sont pas fixes mais s'étendent : le champ est toujours ouvert. Cela rejoint ce que nous avons indiqué concernant la question de l'horizon : l'espace vidéoludique est cadré mais l'horizon est représenté comme l'horizon de l'entité jouable incarnée. De la même manière, est perçue une ouverture du champ pour le corps vidéoludique, mais non directement pour le corps des joueuses et joueurs. Cette interprétation est cependant différente de l'interprétation du point de vue de la phénoménologie de l'architecture, qui concerne la sensation d'être dans un espace clos. À ce sujet, il semble qu'avant l'expérimentation, il y ait une interprétation de l'image comme un espace plus ou moins clos en fonction des codes vidéoludiques déjà expérimentés ainsi que des codes de représentations : un mur sera interprété comme une limite car celui-ci restreint le champ de vision et qu'il a été donné que les éléments représentés comme des murs ne pouvaient être traversés par des entités jouables. Les limites représentées dans l'espace-image sont alors interprétées et vécues comme des limites aux déplacements, induisant une expérience de la fermeture. À l'inverse, les espaces procéduraux sans limites tels que ceux de *You can't stand up on the roof forever** et *Les éléments tombent du ciel** de fleuryfontaine* représentent des espaces ouverts qui ne donne pas de sensation de clôture **[vid 6]**. Cependant, l'expérience de l'ouvert et de l'infini qui y est représentée est celle de l'infini informatique, et non de l'ouverture de l'espace du paysage telle que représentée par les peintres.

722. Gualeni Stefano, « Virtual World Weariness. On Delaying the Experiental Erosion of Digital Environments », in Andri Gerber et Ulrich Götz (dir.), *Architectonics of Game Spaces: The Spatial Logic of the Virtual and Its Meaning for the Real*, transcript, Bielefeld, coll. « Architekturen », 2019, p.154-165, p.157.

L'expérience de la clôture de l'espace ne se limite pas à la limitation du mouvement horizontal, mais se forme aussi dans le volume et la compréhension des dimensions verticales. Une expérience personnelle vécue au sein du jeu *Genius Loci** de Gaël Bourhis*, alors que je le parcourais pour la première fois, m'a marquée en ce sens. Celle-ci a en effet donné lieu à un recalibrage de l'interprétation des dimensions de l'espace du jeu et a provoqué un sentiment de fermeture. Débutant le jeu, les joueur·euse·s se situent dans un couloir très simple et droit, menant à une volée de marche débouchant ensuite sur une pièce rectangulaire aveugle, mis à part le plafond ouvert qui éclaire la pièce à la manière d'un atrium **[vid 18]**. De mon expérience vidéoludique, j'ai alors présupposé que la pièce dans laquelle je me trouvais était ouverte sur le ciel : il s'agissait au premier abord d'une expérience similaire à d'autres expériences vidéoludiques, celle d'une pièce fermée donnant sur un extérieur, et ainsi d'une sensation d'ouverture à travers cela. Cependant, en levant les yeux vers le ciel uniforme – l'image est principalement en teintes de gris – je remarquai un léger trait marquant un bord et réalisai alors que la pièce dans laquelle je me tenais se situait en fait à l'intérieur d'un gigantesque cube blanc. Cela a eu un effet immédiat de recalibrage de l'espace extérieur, que j'avais imaginé « infini », en un espace beaucoup plus petit. Ce faisant, cela a aussi induit un sentiment de fermeture et de restriction : je me tenais sous un toit et non sous un ciel, et mes mouvements en devenaient soudainement plus limités. *Genius Loci** joue par la suite avec la relation topologique entre les espaces : en se plaçant à un endroit spécifique de l'espace, le joueur ou la joueuse peut voir émerger lentement, par un effet de fondu, un autre espace qui prend petit à petit la place de celui dans lequel iel se tient **[vid 26]**. Cette transition opère alors à chaque fois un recalibrage de l'espace et de sa relation topologique. Il n'y a pas de transport mais une transformation de la spatialité, de ses limites et avec elles de l'horizon. En discutant de ses intentions avec le créateur du jeu, Gaël Bourhis*, celui-ci parle d'une conception de l'espace comme une série de « strates » :

> « [E]n fait, il y a une idée de la strate qui m'intéresse, la strate spatiale. Il y avait un truc qui me disait : ok je coupe littéralement une tranche d'espace et je la mets dans un cube […]. [Ce] cube me permet de faire plein de trucs en même temps, donc déjà justement de me créer une strate spatiale, de l'enfermer, d'en créer une espèce de vignette… l'idée de découper un espace, ça m'intéresse beaucoup. Pour moi c'est un cadre un peu, enfin peut-être le fait que j'essayais de faire ça avec de la peinture avant, ça me permettait de faire déjà un cadre spatial, en fait […]. Tu sais, j'ai vu d'autres jeux où on a une strate, [hésitations] on peut avoir une strate d'espace mais qui vole, en fait, où justement il y a un ciel. Là, justement, je voulais pas ça : je voulais vraiment une strate où même le ciel est coupé. En fait, l'espace est complètement confiné. Je pense c'est vrai-

> ment, ouais, j'ai vraiment une idée de cadre, en fait de peinture, fatalement, ou aussi de bulle de mémoire qui ne s'étend pas au-delà de ces limites-là […] »[723]

L'espace représenté est donc une « strate », un extrait qui est donné à parcourir et dont les limites sont tranchées par un cube géométrique. Le surgissement de la géométrie donne un cadre à l'espace, mais il forme également une coupure du paysage, réduisant et limitant l'horizon représenté à une boîte. Cet exemple montre que la relation à l'espace vidéoludique est toujours elle-aussi oscillante entre le topologique et le géométrique, qui peut resurgir. Ici, l'extrait – qui rappelle les extraits de *Promesa** – est aussi un extrait dans le temps permettant de circonscrire quelque chose :

> « [A]lors déjà je me rappelle de cette idée de *slices*, il y a quatre espaces qui sont donc superposés potentiellement, qui sont quatre cubes et que je voyais un peu comme des strates […] du même espace à des temps différents. Et justement, cette idée de fondu allait […] permettre au joueur de passer d'une strate à l'autre, d'un temps à un autre par le biais d'objets, qui justement coexisteraient dans ce temps, dans différentes temporalités. »[724]

Ce que nous avions évoqué dans le chapitre 3 à partir des entretiens sur la conception de l'espace vidéoludique associée à une temporalité précise (induisant une lumière spécifique) s'exprime ici : chaque morceau d'espace-temps est circonscrit, à la fois dans le temps et l'espace. Cependant, ces morceaux d'espace-temps sont répartis au sein d'un même espace inscrit dans un cube blanc. Par conséquent, même si l'espace est pensé et conçu à partir de quatre strates spatio-temporelles, l'expérience sera celle d'un parcours au sein d'un seul espace évoluant et se transformant au fil du parcours, dont l'assemblage des différents lieux parcourus forme un ensemble éclectique. L'expérience est celle d'une succession de clôtures et de réouvertures qui donne lieu à un espace multiple et complexe. L'expérience évoquée ici est bien de l'ordre de la spatialité, avec l'utilisation de termes comme l'enfermement ou le confinement. Ce rapport topologique à la spatialité et aux limites fait alors également écho aux exemples donnés par certains enquêtés de la « compression-expansion » comme alternance entre des pièces étroites et vastes. En effet, cela forme une alternance entre différentes sensations d'ouverture et de fermeture, en relation directe avec les possibilités de déplacement et de mouvement dans l'espace, qui semblent plus ou moins restreints. Ces termes font directement référence au corps et à l'expérience spatiale, qui est transmise par le biais de l'entité jouable.

723. Entretien avec Gaël Bourhis, 31/03/2022.
724. Entretien avec Gaël Bourhis, 31/03/2022.

Seuils et (dis)continuités

Une relation topologique à l'espace implique aussi l'expérience du passage, ou plus spécifiquement l'expérience du seuil. En tant qu'espace-image, l'image vidéoludique ne peut faire abstraction de cette question, et nous avons vu dans le chapitre 3 que celle-ci pouvait poser problème aux développeur·euse·s. L'une des solutions couramment apportées à ces problèmes est l'interruption de la continuité spatiale. Le seuil n'est alors pas représenté au profit d'une abrupte coupure signifiée par un passage au noir ou un écran de chargement, rappelant le montage cinématographique. La récurrence de ces coupures peut expliquer l'analyse de l'espace vidéoludique comme topologique au sens mathématique et géométrique d'un espace discontinu : les différents lieux ou pièces ne sont connectés que par la possibilité du « montage spatial[725] », qui semble impliquer l'expérience d'une discontinuité. Le passage au noir est en effet assimilable à la mécanique de téléportation : l'ensemble de l'espace dans lequel était situé l'entité jouable disparaît pour laisser place à un autre. Pourtant, c'est bien le parcours de ces espaces, du point de vue de l'entité jouable, qui leur donne une cohérence et une impression d'ensemble. À chaque transition, l'entité jouable est resituée dans un espace, dont l'expérience est ajoutée et comparée à celle de l'espace précédent. En ce sens, l'expérience de cet espace vidéoludique est bien celle d'un montage d'espaces, dont la somme constitue un espace qui peut être reconstitué à la manière des cartes psychogéographiques[726]. Aussi, bien que certains espaces vidéoludiques peuvent être constitués par agglomération de pièces sans logique d'ensemble *a priori*, c'est le déplacement qui donne par le parcours une logique à l'espace vidéoludique.

D'un point de vue architectural cependant, cette cohérence par le parcours implique régulièrement une difficulté voire une impossibilité de reconstituer un espace comme ensemble continu et cohérent ou encore de le représenter. Cela signifie donc qu'il n'y a pas nécessairement de vision surplombante et préalable à la constitution des espaces vidéoludiques qui serait la logique du plan, l'expérience et le point de vue de l'expérience primant sur celle-ci. Cette absence de logique architecturale du plan est par exemple exprimée dans l'organisation spatiale d'un jeu tel que *Gone Home* (The Fullbright Company, 2013), qui situe son action dans une ancienne bâtisse que les joueurs et joueuses sont invité·e·s à parcourir, déverrouillant occasionnellement certaines pièces ou passages secrets. Le manoir est bien

725. Boyer Elsa, « Introduction », dans Elsa Boyer, Madelaine Aktypi, Elie During, Erwan Higuinen, Emmanuel Siety et Paul Sztulman, *op. cit.*, p.11.

726. Voir notamment Debord Guy, *The Naked City*, 1957, publiée dans le *Guide psychogéographique de Paris. Discours sur les passions de l'amour,* MIBI, Danemark, 1957.



[fig 32] Plan du rez-de-chaussée de l'habitation de *Gone Home* (The Fullbright Company, 2013)

représenté par un plan, dont les nouvelles pièces visitées s'ajoutent au fur et à mesure du parcours dans celui-ci, mais le plan en lui-même ne présente pas de cohérence architecturale **[fig 32]**. Les pièces ont des formes parfois incongrues, il y a beaucoup d'espaces de circulation pour une seule habitation, certaines chambres n'ont pas de fenêtres, les plans ne sont pas superposables et il y a un « trou » à l'étage supérieur. Il n'est donc ni « effectif » ni « réalisable » et représente avant tout uniquement un intérieur. En effet, l'extérieur de la bâtisse ne sera représenté que par une illustration crayonnée. Suivant le plan, l'assemblage des différentes pièces ne forme pas une façade constructible, mais un ensemble complexe de redans et de saillies, de porte-à-faux et de vides constructifs. De fait, ce qui compte n'est pas cette cohérence architecturale, mais l'intérêt représenté par le parcours au sein de ces pièces.

De manière plus générale, du fait de l'absence de contraintes et du passage au noir, une dissociation intérieur/extérieur est régulièrement constatée dans les édifices représentés dans les jeux vidéo : la représentation de l'extérieur et de l'intérieur montreront visiblement des dimensions différentes et parfois des formes qui ne correspondent pas. C'est aussi pour cette raison que le motif de la cave ou de la grotte est un motif récurrent : le souterrain correspond uniquement à un intérieur, il n'a pas besoin de son envers, d'un extérieur pour exister en tant qu'intériorité. Au-delà de la représentation de la grotte, beaucoup d'espaces intérieurs vidéoludiques correspondent à cette idée en limitant le nombre de fenêtres donnant sur l'extérieur ou bien en ne représentant pas l'extérieur mais simplement une chaude lumière

illuminant les fenêtres, comme nous l'avons également vu au chapitre 3. Un autre exemple représente bien l'impossibilité latente d'une compréhension englobante de certains espaces vidéoludiques. Il a surgi de ma surprise, au cours de l'entretien avec Rosa Carbo-Mascarell*, d'apprendre qu'un espace dont j'avais le souvenir d'une continuité était en fait discontinu. En 2016, Rosa Carbo-Mascarell* est chargée par The Chinese Room, développeurs de *Dear Esther*, de réaliser une carte de l'île représentée dans le jeu **[fig 33]**. Alors qu'elle parcoure les espaces de l'île et tente de la cartographier, elle se rend cependant compte que les différents espaces parcourus en jeu ne constituent pas un espace continu mais différents morceaux qui ne sont pas joints :

> « [S]o, I walked *Dear Esther* and, you know, figured out the topography [rires] of the island. And because it's kind of like done in sections – so I think it was five different maps – and I had to kind of put them together in a way that made sense as well as these five different levels. I had to kind of like… figure out what would they look like if they were joined. So, I was doing lots of, like, walking around in *Dear Esther.* Cause lighthouse is visible from any point, any level, so I had to figure out : ok from this and this particular level, where is the lighthouse? Like what is North? What is S… [rires]. […] I mean, it is meant to be one island, but in terms of how they actually build it, it's not one island at all, it's actually five different islands or five different sections of potentially five different islands that are not actually joining together. »[727]

Il y a ainsi une dissociation entre l'expérience de cet espace et son organisation spatiale, que la cartographie par l'arpentage ne parvient pas à réconcilier totalement. Elle tente ainsi de se repérer dans l'espace vidéoludique comme elle le ferait habituellement, c'est-à-dire trouver les points cardinaux, et notamment le Nord – qui est, comme nous l'avons indiqué, un élément incongru pour les développeur·euse·s. Elle se repère également par rapport aux éléments favorisés par le *level design*, le phare ayant été dans ce jeu pensé comme un *landmark* qui dirige l'ensemble du déplacement **[vid 1]**. Aussi, c'est par la présence du phare dans l'ensemble des zones de l'île parcourues que l'espace est assimilé comme continu. Dans l'expérience, le morcellement des espaces n'est pas vécu comme tel et l'expérience est celle d'une seule et même île. Il s'agit ici d'un exemple assez

727. « J'ai donc parcouru *Dear Esther* en marchant et, tu sais, j'ai essayé de comprendre la topographie de l'île [rires]. Et parce que ça a été fait un peu en sections – je crois qu'il y avait cinq cartes différentes – j'ai dû les assembler de manière à ce que cela ait autant de sens que ces cinq niveaux différents. J'ai dû en quelque sorte… trouver à quoi ils ressembleraient s'ils étaient joints. Je faisais donc beaucoup de marche dans *Dear Esther*. Parce que, par exemple, le phare est visible depuis n'importe quel point, n'importe quel niveau, donc j'ai dû comprendre : ok, depuis ce point et ce niveau particulier, où est le phare ? Où est le nord ? Où est le s… [rires] […] Je veux dire, c'est sensé être une seule île, mais de la façon dont ils l'ont construite, ce n'est pas du tout une île, en fait, ce sont cinq îles différentes ou cinq sections différentes de potentiellement cinq îles différentes qui ne sont pas vraiment reliées. » Entretien avec Rosa Carbo-Mascarell, 26/11/21.



[fig 33] Carte de *Dear Esther* (The Chinese Room, 2012) réalisée par Rosa Carbo-Mascarell*

représentatif de la manière dont sont conçus les espaces vidéoludiques : un travail sur des espaces discontinus et séparés, mais qui vise une expérience spatiale continue, ou tout du moins une expérience de globalité. La difficulté rencontrée par Rosa Carbo-Mascarell* en tentant de cartographier un espace « impossible » ou non cohérent évoque alors le cas d'études du philosophe Patrice Maniglier dans *La perspective du Diable*[728]. L'installation intitulée *Rosemary's Place* (2007) réalisée par le duo d'artistes-architectes Laeticia Delafontaine et Grégory Niel tente en effet également de reconstituer un espace impossible : l'appartement du film *Rosemary's Baby* (Roman Polanski, 1968), aux dimensions et à l'organisation mouvante. Cette reconstitution n'est jamais tout à fait possible ni tout à fait exacte mais elle donne lieu à une production spatiale, elle-même réenregistrée et diffusée par le biais d'un dispositif filmique et d'écrans juxtaposés. Le jeu vidéo s'inscrit dans cette idée en jouant avec cette possibilité d'espaces qui peuvent être continus ou non, soit pour donner l'impression d'une continuité (à la manière d'un montage filmique), soit au contraire pour déstabiliser en brouillant l'orientation du joueur ou de la joueuse et en revenant au motif du labyrinthe.

Par ailleurs, le fait que l'île ne soit pas entièrement cartographiable et saisissable dans sa globalité est en accord avec l'histoire que raconte le jeu : l'île est elle-même un espace intérieur, subjectif, un corps ou encore la maté-

728. Maniglier Patrice, *La perspective du diable, Figurations de l'espace et philosophie de la Renaissance à Rosemary's Baby*, Actes Sud, Arles, coll. « Constructions », 2010.

rialisation – ou plutôt spatialisation – de différentes émotions traversées par le narrateur du récit suite à un évènement traumatisant dont ne seront donnés que des indices le long du chemin. La présence de ce montage spatial est alors expliquée par les limitations techniques (puissance d'affichage et de calcul des ordinateurs), mais représente aussi l'objet d'un choix délibéré de représentation de la part des concepteur·rice·s, qui jouent alors sur l'hybridation avec l'image de cinéma. Plusieurs jeux vont par ailleurs encore plus loin dans la représentation de la coupure spatio-temporelle, en mettant en effet en scène le *cut* dans l'expérience de déplacement vidéoludique. C'est le cas, par exemple, de *Virginia* (Variable state, 2016), qui se situe sur la frontière entre une image cinématographique et une image vidéoludique. *Virginia* est en effet pensé sur le modèle et le format du film, déroulant son histoire sur deux heures, et est constitué d'une série de scènes dont les transitions sont des *cuts*. Ces *cuts* interviennent parfois directement dans le déplacement : par exemple, alors que la joueuse ou le joueur se dirige dans un couloir, un *cut* arrêtera brusquement le mouvement pour le reprendre quelques secondes à peine plus tard dans un escalier, puis après quelques marches, un second *cut* resituera le déplacement dans une autre pièce, etc. **[vid 27]**. Ces interventions rompent complètement avec le code vidéoludique classique qui permet, au sein d'un espace représenté comme continu, un mouvement ininterrompu. Le *cut* intervient alors à la fois comme une coupure temporelle et spatiale, hybridant l'image. À chaque *cut*, l'expérience topologique de l'espace est suspendue avant de reprendre l'instant suivant. Le même processus est utilisé dans un jeu conçu par l'un de nos enquêté·e·s : *South of the Circle*,* qui déroule également son histoire sans interruption, mais en « sautant » de lieux en lieux et d'époque en époque par le biais du *cut* **[vid 25]**. Comme dans *Virginia*, ce procédé est utilisé d'une part pour raccourcir les temps de déplacements dans l'espace vidéoludique et imposer un rythme de narration proche de la narration cinématographique. Mais il est aussi employé dans *South of the Circle** afin de mettre en relation deux expériences spatiales, l'une se rapportant à l'autre par le biais du souvenir. La superposition provoquée par le *cut* représente donc la mémoire corporelle du personnage incarné, dont quelques éléments de sa marche lui rappellent une autre marche vécue dans le passé.

Dans *Kristallijn**, cependant, Gaël Bourhis* a aussi souhaité expérimenter avec le *cut*, comme nous l'avons déjà mentionné, mais de manière très différente. Le *cut* devient celui de la lumière stroboscopique, espaçant très peu la durée entre chaque passage au noir. Explorant les limites de l'expérimentation, la rapidité des *cuts* a pour effet de recomposer le mouvement dans la décomposition. En effet, l'enquêté indique avoir cherché une solu-

tion alternative aux utilisations du *cut* déjà pratiquées dans l'image vidéoludique, qu'il considère comme des ruptures trop brutales de la continuité spatio-temporelle de l'image vidéoludique :

> « [P]our moi il y a une idée de continuité, en fait, dans le jeu, qui peut être rompue. Alors ça dépend, ça peut être rompu de plein de façons différentes, mais dans les jeux 2D, on charge un niveau et cette continuité est rompue. Mais, justement, c'est de la télétransportation, c'est un moment particulier : on charge un nouveau niveau, en fait c'est normal que la continuité soit interrompue à ce moment-là. Par contre, dans un moment où je suis en train de me déplacer dans un espace, particulièrement à la première personne, le fait que ma caméra se coupe, et qu'une autre caméra, enfin que je me retrouve immédiatement à un autre endroit et que le son s'arrête, etc., pour moi ça rompt la continuité, dans la mesure où… Je sais pas, j'ai l'impression que c'est un truc un peu intuitif, d'expérience, c'est pas quelque chose que je vis en temps normal, et donc j'ai juste l'impression, en fait, qu'on a arrêté le jeu, qu'on m'a placé à un autre endroit et qu'on a recommencé. Ce qui fait que la jonction entre ces deux moments, pour moi elle se fait pas. C'est-à-dire que le nouvel espace dans lequel je suis et le nouveau temps dans lequel je suis, il y a eu un trou entre les deux et mon cerveau arrive pas à faire le lien. Fin, disons que c'est un peu mon expérience personnelle, c'est comme ça que je l'envisageais. J'ai l'impression que ça rompait cette continuité. »[729]

Il fait donc la différence entre les passages au noir correspondant aux changements de niveaux ou de lieux, qu'il compare à une téléportation, et le *cut* qui vient interrompre le déplacement de l'entité jouable. La reconfiguration topologique demandée à chaque *cut* lui semble en effet trop importante. Avec le stroboscope, il cherche alors à retrouver dans un premier temps la continuité de l'image et de l'espace par l'association rapide des images entre les *cuts* – de la même manière que l'image en mouvement du cinéma est formée par une succession très rapide d'images fixes. Dans *Kristallijn**, les espaces-images vidéoludiques se succèdent ainsi de manière si rapide qu'elles conservent le mouvement et la continuité spatiale :

> « Est-ce que je peux faire des choses avec un stroboscope ? Et dans un premier temps, je me disais : je peux allumer la lumière, l'éteindre, la rallumer, un objet apparaît, au départ c'était juste sur un objet. Ok, mais je vais utiliser ça pour faire un *cut*, en fait, c'est la même chose qu'un objet apparaisse ou que ce soit moi qui me déplace dans un environnement, c'est exactement la même chose. » […] « je réalise que je peux utiliser ça pour faire un *cut* cinématographique qui est caché, et donc qui me permet de maintenir la continuité là où elle était, pour moi, hein, là où elle était pas maintenue avec un *cut* immédiat. Et donc à partir de ça, je décline après des expérimentations, des effets différents qui vont soit toucher sur ce *cut*-là, soit jouer avec l'effet stroboscopique. »[730]

729. Entretien avec Gaël Bourhis, 31/03/2022.
730. Entretien avec Gaël Bourhis, 31/03/2022.

Dans un premier temps, les modifications de l'image sont donc assez simples, et se concentrent également sur les mouvements d'une danseuse, pour rappeler le contexte plus courant d'utilisation des lumières stroboscopiques **[vid 13]**. Cependant, au fur et à mesure du jeu, les modifications de l'image sont de plus en plus complexes et étranges, induisant des ruptures tout en cherchant à conserver par la rapidité du *cut* une continuité **[vid 14, 15]** :

> « [C]ette continuité étant conservée pour le joueur avec ses artifices, je peux maintenant la briser, le téléporter d'un espace à un autre sans qu'il s'en rende compte, créer des espaces récursifs, littéralement, avec juste un seul couloir, faire le temps se dilater, le faire se déplacer plus lentement, où il peut se demander : "est-ce le temps qui se dilate ou est-ce que… ou est-ce que les stroboscopes me donnent cette impression ?" et évidemment, jouer avec le personnage danseur pour soit illustrer ces effets-là, soit créer d'autres effets aussi. » […] « Un danseur qui se téléporte d'une position à une autre en une fraction de seconde, c'est impossible, mais l'effet stroboscopique permet une jonction cérébrale qui, d'une certaine façon, crée ce mouvement, rend ce mouvement possible alors qu'en fait, il est impossible. Et donc jusqu'à la fin, […] le corps du joueur finit lui-aussi par se téléporter, notamment dans le couloir : la lumière s'éteint, la lumière se rallume, en fait le personnage à chaque fois se décale de plus en plus vite, parcourt des distances complètement impossibles. Et puis après, ou plutôt au stade qui potentiellement pour moi ne marche pas forcément, mais [petit rire], j'ai essayé de pousser le truc à son paroxysme, où on se retrouve sur le toit d'un immeuble, justement pour voir, avec l'utilisation des flashs pour téléporter d'un espace à l'autre, est-ce que la continuité opère encore, alors que là, littéralement les espaces ont plus rien à voir. Voilà, c'était la réflexion à la base de cette expérience. »[731]

Le concept de départ est donc poussé au maximum de l'expérimentation, dans l'optique de travailler cette spécificité de l'image vidéoludique comme présentant une continuité spatio-temporelle par le déplacement d'une entité jouable dans un espace perçu comme continu. Le *cut* s'émancipe ici de son lien au seuil signifiant un changement de lieu, pour cependant revenir dans les derniers moments du jeu réinterroger cette (dis) continuité. À l'inverse de ces expérimentations avec le *cut*, plusieurs des espaces-images des jeux des enquêtés sont constitués par une continuité ininterrompue, comprenant le minimum voire aucune transition spatiale par un passage au noir. C'est notamment le cas de *Sable**[732], mais aussi de *The Witness** **[vid 19]** et de la plus grande zone de *Bokida**, par exemple. Il n'y a pas de portes à ouvrir mais des éléments faisant seuil, comme de grands

731. Entretien avec Gaël Bourhis, 31/03/2022.

732. *Sable* est le seul jeu de notre corpus à proposer une mécanique de téléportation. Durant l'entretien, cependant, l'enquêté indique qu'il s'agissait d'une concession effectuée pour des raisons techniques, et non d'un choix entièrement délibéré.

portiques ou de grandes ouvertures pouvant être traversées. Ceux-ci favorisent alors une continuité intérieur-extérieur, ce qui a pour effet, à l'inverse des jeux favorisant le passage au noir, une représentation d'architectures très ouvertes, avec de nombreux espaces extérieurs comme de larges patios, ou des passages sous arcades. Les édifices sont également « troués » par des ouvertures sans vitres, des caillebotis, des morceaux de murs écroulés ou des portes entrouvertes. *Sable**, tirant son inspiration des médinas, joue particulièrement avec l'opposition entre des bâtiments très opaques et inaccessibles d'une part, et des espaces très ouverts et ombragés d'autre part **[vid 9]**. Ces astuces de représentation permettent aussi d'optimiser le calcul nécessaire à l'affichage du jeu, de limiter les bugs et ainsi de favoriser un déplacement ininterrompu, sans coupure.

Cependant, la question des seuils n'est pas uniquement architecturale, mais aussi paysagère. Dans les jeux présentant un ensemble de zones ou de biomes différents, les transitions entre les zones sont également importantes et plus ou moins travaillées. Régulièrement, une muraille, rocheuse ou bien construite, délimitent des zones. En termes de *level design*, cela permet de retrouver une échelle plus petite sur laquelle travailler et concentrer par exemple un ensemble spécifique de mécaniques, d'ennemis ou encore d'arcs narratifs. En limitant les points de passage de cette frontière – ce que Grandjean appelle aussi « goulot d'étranglement[733] » – les *level designers* peuvent aussi s'assurer par exemple que les joueurs et joueuses ont rempli une série de conditions avant de passer cette frontière. En outre, cette limite permet donc de ne pas traiter les transitions entre deux zones différentes. Dans *Sable** et *The Witness**, qui favorisent un passage libre entre les différentes zones, ces transitions sont effectuées de manière différente. Pour le premier, certaines sont assumées comme une délimitation nette : il n'est pas rare de traverser une ligne délimitant nettement deux couleurs de sable différentes et deux zones – à la manière de la ligne claire de la bande dessinée dont il s'inspire – ce qui marque un seuil très fort **[vid 28 ; voir aussi fig 29]**. Le passage d'une région à l'autre et ainsi nettement démarqué, renforçant quelque part son artificialité. Pour le second, à l'inverse, un soin a été apporté à ces transitions, afin qu'elles soient douces et non fortement marquées. Comme nous l'avons vu, l'espace de jeu de *The Witness** est en effet compris dans une île composée d'un nombre important et non réaliste de zones paysagères qui sont distribuées sur toute l'île et toujours reliées. Les différentes zones sont jointes de manière fluide par de larges transitions qui fondent les deux zones paysagères **[vid 20]**. Il y a donc des espaces

733. Grandjean Guillaume, *Le langage du level design*, thèse de doctorat, Université de Lorraine, 2020, p.293.

qui font marge et seuil de manière très douce. David Fletcher*, le directeur de l'agence de paysage associée aux équipes de Teckla pour concevoir les paysages du jeu, indique notamment dans son entretien avoir particulièrement travaillé sur la sensation « d'être dans l'espace » pour chacune des zones paysagères ainsi que sur les transitions entre les différents biomes :

> « It's so that you can create, like, in a small space, twenty different landscapes. And if you're going from one and then the transition – or it's called ecotone, between one and the other, the fringe – it's not like you're walking up to one and it's like a wall where there's a transition point. And you get into that space, to a point… and you look around, and you're in that space. You're not still in a part of that other space. […] As opposed to come into a space and you're kind of seeing through it, it's transparent, you're seeing all these other spaces; you need to come into and be like: "I'm in that space." »[734]

L'expérience est conçue avec beaucoup de soin et de précision : se déplacer dans chaque partie de l'île donne en effet une sensation d'unité de l'environnement et en même temps une compréhension de la manière dont sont reliées et interconnectées les différentes zones. Chaque perspective, chaque point de vue sur l'île oriente le regard vers une autre région, un autre lieu vers lequel se diriger. La conception de l'île construit alors une expérience non pas de la coupure mais de la continuité caractérisée par des transitions douces d'une part, d'autre part des environnements paysagers très cohérents. Ce faisant, cette expérience peut être interprétée sous l'angle de la topologie comme expérience du paysage, et non plus comme relation géométrique. En somme, l'expérience du seuil peut donc faire l'objet de diverses interprétations et représentations, mais reste, dans tous les exemples présentés, au cœur de l'image vidéoludique et de la conception des espaces de jeux vidéo.

Ainsi, ces dernières réflexions ont montré que les différentes interprétations de la topologie pouvaient coexister au sein de l'image vidéoludique, selon ce qui constitue le point de focalisation (les déplacements entre les espaces ou bien les déplacements dans l'espace), de la même manière que la topologie et la topographie sont saisis dans une relation dynamique. *Death Stranding*, le dernier jeu des équipes d'Hideo Kojima (2019), en forme un bon exemple. Dans celui-ci, les joueurs et joueuses incarnent Sam, un

734. « Cela permet de créer, dans un espace restreint, vingt paysages différents. Et si tu vas de l'un à l'autre, la transition – ce que l'on appelle aussi écotone, la zone entre les deux – ce n'est pas comme si tu marchais vers l'un d'eux et que tu avais comme un mur au point de transition. Tu rentres dans cet espace, jusqu'à un certain point… et tu regardes autour de toi et tu es dans cet espace. Tu n'es plus dans une partie de cet autre espace. […] Plutôt que de rentrer dans un espace et de voir comme à travers, que ce soit transparent, que tu vois tous les autres espaces ; tu dois pouvoir rentrer et dire : "Je suis dans cet espace". » Entretien avec David Fletcher, 07/05/2022.

coursier livreur dans une représentation post-apocalyptique des États-unis, auquel est confié la tâche de mettre en relation un réseau de villes et de refuges survivant. À grande échelle, l'échelle cartographique et géographique, les villes sont reliées de manière topologique comprise comme relation mathématique et géométrique : elles sont interconnectées par un réseau informatique qui permet l'échange rapide d'informations. Il s'agit d'une compréhension de la topologie ancrée dans la question des réseaux d'informations, qui résonne donc avec les compréhensions de la topologie que nous avons mentionnées en premier lieu. À l'échelle du territoire, celui-ci est également composé de trois grandes zones géographiques parcourables, dont les relations peuvent être interprétées de manière topologique comme relation désincarnée : les zones ne sont pas adjacentes et ne s'assemblent pas, laissant entre elles des vides qui sont associés aux ellipses narratives. La relation entre ces zones peut alors être considérée du point de vue de l'intertextualité, nécessitant la mécanique de téléportation pour se transporter de l'une à l'autre.

À plus petite échelle cependant, les déplacements de Sam et la manière dont le joueur ou la joueuse doit s'orienter dans l'espace vidéoludique peuvent être compris à partir d'une compréhension de la topologie telle que nous l'avons présentée. Il n'y a pas de mini-map ou de radar et la carte n'est en elle-même que peu précise, ce qui implique que la joueuse ou le joueur doit comprendre le paysage tel qu'il est, de manière topologique : il y a une montagne, une colline, et derrière cette colline, une autre colline, mais derrière celle-ci, il y a un refuge. Sam se déplace et oriente son corps en réaction à cette topologie, mais aussi à la topographie du terrain : il ne peut pas s'aventurer sur des pentes trop inclinées, par exemple, au risque de la chute. Le jeu propose des outils pour rationaliser cette relation au paysage, permettant notamment d'afficher la topographie du terrain (les passages trop pentus ou les rivières trop profondes) ou de calculer la distance de Sam vis-à-vis de sa destination, et ainsi de moduler la relation au paysage. Toutefois, ces outils sont optionnels et ne peuvent remplacer une compréhension approfondie du terrain. Au travers de la forte empathie qui se construit avec Sam – les joueurs et joueuses connaissent son but et ses motivations, son horizon – la compréhension de l'espace peut être décrite comme topologique au sens où nous l'avons exploré ici.

En résumé, au lieu d'une conception spatiale comme agrégation d'espaces discrets, la relation topologique telle que nous l'utilisons comprend les objets et les volumes comme existant en relation dans un espace continu. Ces différentes interprétations nous permettent aussi de repréciser l'ex-

périence de la navigation dont il était question : celle-ci décrit plutôt la manière de se repérer et d'évoluer de lieu en lieu plutôt que l'expérience du mouvement dans l'image vidéoludique. La topologie décrit quant à elle la compréhension de l'espace selon les relations de voisinage, de proximité, de connexité mais aussi de limites, d'ouverture et de fermeture, qui peuvent se retrouver dans une certaine mesure dans l'image vidéoludique. Ce faisant, la question peut se poser de la dimension ludique de cette relation à l'espace. En effet, si cette image que nous manipulons est bien une image vidéoludique, c'est qu'elle porte en elle la possibilité d'une jouabilité. Dans notre détour par la danse, la citation d'Emma Bigé faisait également apparaître la notion de jeu, que nous n'avons encore que peu encore traitée. Le philosophe et professeur d'esthétique Stefan Kristensen, dans son commentaire de Merleau-Ponty à propos du cinéma, concluait que le cinéma comme mouvement expressif apportait à la phénoménologie une « mise en image de mon rapport à autrui, par identification entre les possibilités de mon corps et les actions des personnages[735] » ainsi qu'une éthique et une politique par la représentation. Le cas de l'image vidéoludique semble alors pouvoir s'inscrire dans cette continuité, et nous aurons l'occasion d'y revenir. Mais elle re-questionne avant cela la dimension ludique du mouvement compris comme geste spatialisé, qu'il nous faut maintenant analyser en tant qu'elle permet de repenser ce rapport corporel à l'espace, mais également d'interroger notre regard contemporain sur l'espace.

735. Kristensen Stefan, « Maurice Merleau-Ponty, une esthétique du mouvement », *Archives de Philosophie*, nº 1, Tome 69, 2006, p.123-146, p.143.

4.6 Le jeu comme interprétation dansée par le geste

Topologie ludique

Les éléments dont nous avons discuté jusqu'à présent sont en effet en lien étroit avec la question du jeu et de la dimension ludique de l'expérience. Dans *Topologie des Spiels: Regeln, Dinge, Milieu*, Stephan Günzel propose une théorisation de la topologie du jeu, qu'il définit comme la caractérisation d'un espace créé dans un moment de jeu[736]. Il commente en effet l'idée du « cercle magique » d'Huizinga[737] – qui a beaucoup été discuté au sein des *game studies* – et suggère que l'espace formé par le jeu est topologique avant d'être géométrique. Le premier exemple choisi est la pratique du football, qui avant d'être déterminé géométriquement au sein d'un espace désigné comme terrain, ouvre un espace de jeu simplement par l'échange de la balle entre les joueuses et joueurs. Ce faisant, les limites de cet espace de jeu sont toujours mouvantes. Cette approche montre alors une interrelation très forte entre constitution d'une spatialité et jeu. Cependant, pour appuyer cette compréhension, Günzel décrit le jeu comme déterminé par ses règles – dans son exemple, la règle serait celle de ne jouer le ballon qu'avec le pied – et par la suite revient de nouveau sur l'exemple du jeu des échecs pour définir une topologie du jeu ancrée dans une compréhension mathématique de positions. En ce qui concerne la spatialité vidéoludique, nous rejoignons alors la philosophe Anne Boissière sur le constat d'une tendance dans les *games studies* à prendre les échecs comme exemple paradigmatique du jeu, et ainsi à délaisser d'autres formes de jeu, notamment faisant intervenir la question du corps[738]. Favoriser le jeu d'échecs pour définir la topologie vidéoludique oriente aussi sa compréhension dans une direction. Néanmoins, il nous semble que le premier exemple donné par Günzel, un jeu avec un ballon, ouvre une toute autre compréhension de la topologie, plus proche de celle avec laquelle nous avons travaillé, et qui ne peut être rabattue sur les règles du jeu. La topologie comme expérience de la spatialité ouvrant un espace de jeu nécessite alors l'apport d'une autre compréhension de l'idée de jeu.

736. Günzel Stephan, « Topologie des Spiels: Regeln, Dinge, Milieu », in Friedrich Balke et Maria Muhle (dir.), *Räume und Medien des Regierens*, Wilhelm Fink, Paderborn, coll. « Merz Akademie », 2016, p.104-121.

737. Huizinga Johan, *Homo Ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard, Paris, 2011 (1951).

738. Boissière Anne, *L'Art et le vivant du jeu*, Presses universitaires de Liège, Liège, coll. « Jeu / Play / Spiel », 2023, p.17.

Dans un premier temps, ce que nous avons décrit concernant la compréhension de l'espace vidéoludique par une approche topologique de l'ordre phénoménologique et esthétique pourrait être interprété comme un jeu : se situer dans l'espace, s'orienter, se déplacer vers, incorporer les distances et chercher son chemin peut être qualifié comme une interprétation dynamique de la spatialité qui porte la coloration du jeu. Celle-ci correspond en effet à l'interprétation directe de ce qui est pensé par la pratique de *level design* : une organisation de l'espace comme ensemble de cadrages et de lignes de vue, intégrant des éléments contrastés et des indices laissés dans l'environnement, forme une circulation que les joueurs et les joueuses négocient – qu'il s'agisse de la suivre ou au contraire de s'en éloigner. À travers cette négociation s'exprime le germe de l'exploration, mais également l'expression d'un « voir en relation » selon l'expression de Rudolph Arnheim. L'engagement du corps de l'entité jouable dans l'espace vidéoludique implique en effet une évolution constante de la perception de cet espace, pouvant être source de jeu. Ce jeu de perception par la confrontation du corps à une spatialité est particulièrement bien représenté par le motif de l'anamorphose, un procédé repris notamment dans deux jeux de notre corpus : *The Witness** et *Gaze**. L'environnement de *The Witness** est en effet rempli – si ce n'est parfois saturé – de ces motifs d'anamorphoses, qui prennent des formes assez diverses : lignes à suivre, superposition d'éléments à différents plan, jeux d'ombres ou de reflets, etc. Les joueur·euse·s doivent se situer à un endroit précis pour pouvoir apercevoir la forme recherchée dans l'environnement, et donc se déplacer constamment dans l'espace vidéoludique tout en comprenant les relations topologiques entre les différentes parties du paysage. *Gaze** propose un processus similaire à travers un dispositif différent, le jeu prend appui sur une maquette physique ne faisant pratiquement pas intervenir d'image vidéoludique. Le principe est le même mais il est diamétralement opposé au niveau des corporalités : dans *Gaze**, le corps physique tourne autour d'un objet représentant un modèle réduit, dans *The Witness**, c'est le corps de l'entité jouable qui se meut dans un espace-image vidéoludique. Cet exemple est assez commun[739], mais il permet toutefois de rendre particulièrement visible ce qui se joue dans l'image vidéoludique au niveau du rapport à la spatialité.

739. Plusieurs jeux partent de ce principe pour ensuite proposer un jeu entre ce qui est perçu comme espace parcourable et ce qui est parcourable. Notamment *Antichamber* (Alexander Bruce, 2013), *Superliminal* (Pillow Castle, 2019), *The Unfinished Swan* (Giant Sparrow, 2012), *Beyond perception* (Davyn Karan et Jean-Remi Tessier, 2016), *World4* (Alexander Muscat, 2019), *The Catacombs of Solaris* (Ian MacLarty, 2021), etc.

Cependant, derrière cette première approche d'un « voir en relation » joueur, qui ramène aussi aux jeux enfantins du cache-cache ou à l'expérience du labyrinthe, semble poindre quelque chose d'autre, un rapport au jeu qui serait plus proche encore d'une phénoménologie de l'expérience de l'espace. Après tout, ce que dit Emma Bigé, c'est bien : « comme si, à chaque geste que j'entreprends, à chaque perception qui s'écoule, je rejouais mon entrée dans l'espace[740] ». S'il a quelque chose du jeu à travers ce rapport toujours renouvelé à l'espace, il nous faut donc entrer plus en détails dans ce qui est de l'ordre du jeu au sein de cette expérience. Steffen P. Walz, dans *Towards a ludic architecture*, propose une première approche du jeu permettant de saisir la possibilité d'une autre compréhension du jeu, en lien avec la spatialité et le geste à travers l'idée de « play-movement[741] ». Comme nous l'avons mentionné plus tôt, le « play-movement » est défini comme un mouvement de jeu avec un « play-other », désignant ce avec quoi le joueur ou la joueuse joue. Cette approche exprime donc l'idée qu'un jeu – au sens de *play* – s'effectue toujours avec quelque chose, sans que celle-ci ne soit forcément identifiée de manière explicite comme jeu – au sens de *game.* Ainsi, il y a du *play* parce qu'il y a un échange, un mouvement avec quelque chose, cette chose pouvant alors potentiellement prendre la forme d'un espace, une architecture ou un paysage. Il y a mouvement parce qu'il y a un va-et-vient, une dynamique, une alternance, une tension et une résolution, qui devient par la suite un rythme du jeu. Le mouvement forme ensuite la spatialité à travers cette idée du va-et-vient qui constitue un ici et un là-bas. Ce faisant, c'est par le mouvement de jeu qu'il est possible de comprendre la définition topologique de l'espace de jeu présente chez Günzel. Toutefois, nous avons déjà analysé les notions de « play-movement » et de « play-rythm » appliquées aux jeux vidéo par Walz comme ancrées dans le principe de l'interaction définie comme réponse à un stimulus. Par ailleurs, bien qu'il se base sur une compréhension du jeu issue des travaux du biologiste, anthropologue et psychologue néerlandais Frederik Buytendijk et qu'il ancre sa définition de « play-movement » sur un mouvement physique, celui-ci finit par y intégrer des formes de mouvements plus abstraits ou cérébraux tels que la négociation ou l'imagination. La théorisation d'un mouvement de jeu adoptant une perspective aussi large perd alors l'accroche corporelle du mouvement et ne peut former la base du rapport à l'espace vidéoludique que nous avons décrit.

740. Bigé Emma, *op. cit.*, p.15.
741. Walz Steffen P., *Towards a ludic architecture*, *op. cit.*, p.50.

De la possibilité d'un *jouer* dans le mouvement

L'idée d'un mouvement comme jeu et indissociable d'une corporalité se retrouve à l'inverse chez la philosophe Anne Boissière, qui déploie une philosophie permettant de penser l'esthétique du point de vue du sensible par le jeu. Pour construire ce rapprochement, l'idée de jeu explorée par Anne Boissière est plus précisément une idée du *jouer*, ainsi que du « playing[742] », ce qui, renchérissant par rapport au *play*, souligne le caractère performatif derrière ce terme. Si Jacques Henriot mettait en avant l'idée « qu'il n'y a pas de jeu sans joueur[743] », l'attention au *jouer* d'Anne Boissière, sous sa forme substantivée, est une attention au mouvement de jeu : aux mouvements du corps, de la main, à l'actualité de l'action, à ce qu'il se passe dans l'instant du *jouer*. Il s'agit donc de s'attacher à l'expérience ludique comme mouvement, dans une perspective également phénoménologique. L'apport précieux d'Anne Boissière est de considérer un jeu sans règles, ou plus précisément de théoriser une approche du jeu qui serait détachée des règles. Elle s'appuie pour cela sur l'*Homo Ludens* de Johan Huizinga mais également sur la pensée de Buytendijk, qui mobilisent la notion d'*Ergriffenheit*, le saisissement : il y a dans le *jouer* un « être-saisi » de l'ordre de la spontanéité, ne pouvant être réduit à des règles du jeu. Il ne s'agit pas d'une action ou d'une interaction mais de quelque chose qui prend – qui saisit – le joueur ou la joueuse dans un moment de jeu. Anne Boissière prend également l'exemple de la danse, notamment au travers de descriptions de différentes expériences et représentations de danse. L'une de celles-ci est une danse pratiquée avec des foulards par l'artiste Jérôme Andrews, dont elle décrit « le mouvement […] d'un espace devenu mobile dans le trajet ensemble des foulards et du corps[744] » et « la qualité vivante de l'expérience[745] ». Ici, c'est donc le mouvement du corps avec les foulards qui donne cette « qualité vivante » au jeu et à l'expérience. Cette approche par le jouer prend ainsi en compte le corps en mouvement et le « vivant du jeu[746] » devient même indissociable de ce corps joueur, qui va alors former une spatialité par le mouvement de son jeu.

Ainsi, cette approche du *jouer* ouvre des possibilités pour analyser l'expérience de la spatialité vidéoludique, dans le rapport particulier qu'elle articule entre des gestes, des corps et des spatialités. Si l'image vidéoludique ne peut entièrement être pensée depuis cette approche – elle y résiste aussi sur un ensemble de points que nous allons décrire – la question du *jouer*

742. Boissière Anne, *Le mouvement à l'œuvre. Entre jeu et art*, Éditions Mimésis, coll. « L'oeil et l'esprit », 2018, p.90.
743. Henriot Jacques, *Le jeu*, Presses Universitaires de France, Paris, 1969, p.84.
744. Boissière Anne, *Le mouvement à l'œuvre*, *op. cit*., p.93.
745. *Ibid*., p.95.
746. Boissière Anne, *L'Art et le vivant du jeu*, *op. cit*.

permet de décaler le regard et de mieux comprendre les expériences que nous étudions. Elle ouvre notamment d'autres pistes en comparaison des approches plus classiques des *game studies*, en renouvelant les réflexions par l'apport, entre autres, de la danse et du mouvement. Parmi ces pistes se trouve notamment celle d'un jeu sans règles, défini par Anne Boissière de manière spécifique. La question de la règle constitue justement un des points sur lequel le jeu vidéo pourrait résister, puisqu'il en serait selon cette approche difficilement détachable par son lien à la machine et au code, sa dimension technique et son origine cybernétique. Anne Boissière reprend notamment à ce propos un article de Mathieu Triclot pour appuyer cet argumentaire : « En eux tout est code, les règles doivent être explicitement déclarées en machine, ce qui introduit précisément une distance considérable vis-à-vis de certaines formes de jeux déréglées et de certaines pratiques de l'enfance notamment[747] ». Autrement dit, les jeux vidéo ne permettraient pas l'ouverture d'un *jouer* car ils seraient constitués par le code en un ensemble de contraintes à suivre définies par des règles.

Toutefois, cette sentence du « tout est code » et tout est règle doit selon nous être nuancée. Tout d'abord, nous avons mis en avant dans les parties I et II que le « tout est code » est une généralisation alors qu'il y a des éléments qui, certes sont traités numériquement, mais qui ne relève pas du code en lui-même, de la programmation ni de la règle. Cela comprend notamment tous les éléments graphiques, la modélisation le cas échéant, mais également les sons. L'expérience du jeu vidéo est également indissociable, nous l'avons vu, de la question de l'image : il s'agit bien d'une image qui est manipulée et non directement un code, qui est médiatisé par cette image. Ensuite, il faut dissocier ce qui peut être considéré comme de l'ordre des règles du jeu de ce qui appartient uniquement au code. Stephan Günzel, dans l'article susmentionné *Topologie des Spiels*, indique la difficulté de transposer la topologie mouvante de l'espace de la pratique du football dans le jeu vidéo pour la même raison : la prévalence du code, qui organise directement l'abstraction géométrique du terrain de football. Cependant, cela n'est valable que pour les jeux s'attachant à reproduire cette abstraction géométrique, et non pour ceux cherchant à en représenter, justement, une topologie mouvante, comme c'est le cas du récent *Despelote* (Julián Cordero, Sebastian Valbuena, 2025). Günzel rappelle par ailleurs que le jeu vidéo organise la relation à l'espace au travers de paramètres informatiques, le rapport à la gravité étant par exemple prédéterminé par le code. La gravité est en effet assimilée à un paramètre qui peut dans certains jeux être plus ou moins importante selon

747. Triclot Mathieu, « Game studies ou étude du play ? Une lecture croisée de Jacques Henriot et Jesper Juul », *Sciences du jeu*, 1, 2013, p. 8. Cité par Boissière Anne, *L'Art et le vivant du jeu*, *op. cit*., p.82.

l'environnement dans lequel l'entité jouable se trouve. Mais peut-on qualifier ce paramètre de *règle du jeu* ? Cela dépend, de nouveau, de l'approche considérée des règles et du jeu. Dans une approche par les règles du jeu, le jeu est défini par ces règles. Même chez Henriot, il y a un « caractère primordiale de la règle du jeu[748] », tout arbitraire qu'elle soit, et elle est définie par le joueur ou la joueuse dans une action. Selon lui, en effet, « jouer, c'est faire[749] » et le jeu est intentionnel. Dans une approche détachée des règles, celui-ci est tout autre.

Or, quelles seraient les règles du jeu qui constitueraient le mouvement d'ouverture de la spatialité que nous avons décrit ? Il y a des limitations à ce mouvement, nous l'avons reconnu, et il y a une matière numérique qui se dévoile de ce mouvement, qui n'est pas comparable avec la matérialité du tissu des foulards. Ces limitations concentrent alors le mouvement dans le déplacement d'un centre, sur un plan majoritairement horizontal qui ne permet pas, par exemple, le libre geste de la main. Mais ces limitations peuvent-elles être qualifiées de *règles du jeu* au même plan, pour y revenir de nouveau, que les règles qui définissent les déplacements d'une pièce d'un jeu d'échecs ? Dans le jeu d'échecs, ces règles de déplacements sont associées aux cases du plateau et c'est cette combinaison qui détermine les multiples « coups » possibles formant l'attrait ludique de ce jeu. Or, les mouvements de l'entité jouable dans l'espace vidéoludique n'ont, *a priori*, pas de conséquences ludiques fortes au sens des échecs, les multiples positions pouvant être prises par l'entité jouable ne sont pas déterminantes tant que d'autres règles ne viennent s'ajouter et diriger le mouvement. Par exemple, ces possibilités de déplacement peuvent devenir déterminantes lorsque l'entité jouable est engagée dans un combat et qu'il devient nécessaire pour gagner ce combat de se déplacer pour éviter les coups. Dans ce cas, les règles sont celles du combat et le déplacement devient l'une des règles de ce combat. Mais tant qu'une situation ne vient pas donner un caractère réglé au mouvement, celui-ci ne semble pas pris dans un jeu caractérisé par des règles mais plutôt par des représentations conventionnelles.

Les limitations que nous avons mises en avant peuvent par ailleurs être comparées aux limitations qui positionneraient le corps d'une certaine manière vis-à-vis d'un objet avec lequel un jeu est engagé. Abordant la question des contraintes, nous avons évoqué les pratiques de danse contrainte, comme celle d'une danseuse dansant mains et pieds attachés. Mais un principe similaire se retrouve dans le jeu plus simple et enfantin de la balan-

748. Henriot Jacques, *Sous couleur de jouer, la métaphore ludique*, José Corti, Paris, 1989, p.229.
749. Henriot Jacques, *Le jeu*, *op. cit.*, p. 47.

çoire : la balançoire ne peut évoluer dans n'importe quelle direction, elle a un mouvement qui est gravitaire et dont la rotation ou les déplacements sont liés à la fois à cette gravité et aux actions du corps sur la balançoire. Si l'on considère les limitations de la machine vidéoludique impactant le mouvement comme des règles, alors celles-ci sont de la même nature que les limitations impliquées par l'objet balançoire, en tant qu'objet conçu, fabriqué et dépendant du paramètre gravitaire. Cependant, il s'agit là d'une définition de règles qu'Anne Boissière critique elle-même à de nombreuses reprises, pour considérer seulement ce qui advient dans le moment du jouer[750]. Dans le cas du jeu vidéo, ce déplacement du regard depuis les conditions du mouvement comme règles vers l'attention au mouvement en lui-même comme jouer devrait aussi pouvoir avoir lieu. Pour cela, il faut bien entendu considérer la technicité de la machine avec laquelle le jeu a lieu, par laquelle le « vivant du jouer » tel que décrit par Anne Boissière ne pourra jamais pleinement advenir. Il n'est pas possible de nier que le mouvement vidéoludique est réalisé dans le cadre d'une relation technique et instrumentée à une image et qu'elle mobilise un sensible numérique, ou encore une sensibilité appareillée comme nous le décrivions au chapitre 2. Cependant, cette relation technique et instrumentée n'est pas entièrement déterminante, nous l'avons vu notamment avec Flusser ainsi qu'au travers du détour par la danse : elle ouvre tout de même la possibilité d'un geste, qui n'est pas un geste seulement machinique en tant qu'il est signifiant. Parce que nous avons un corps, nous avons accès à un champ limité de possibilités de mouvements, et la pratique de la danse consiste aussi à faire l'expérience de ce champ des possibles, en intégrant le fait que ce corps possède ses propres limitations. Dans le jeu vidéo, ce corps est reconfiguré pour être doublé d'une entité jouable. Ce faisant, la possibilité d'expérimentation avec ce corps est également reconfigurée, mais cette reconfiguration ne fait pas disparaître la possibilité du jeu. Les limitations prises en compte, certains éléments de l'approche du *jouer* peuvent en effet apporter à l'approche du mouvement vidéoludique tel que nous l'envisageons.

Une attitude ludique concentrée sur la spatialité

Dans la continuité de son argument contre le jeu vidéo comme support d'un jouer, Boissière décrit l'impossibilité de penser dans l'expérience vidéoludique un *play* détaché d'un *game* :

750. Boissière Anne, *L'Art et le vivant du jeu*, *op. cit.* Notamment considérant l'analyse du philosophe François Zourabichvili du jeu d'un enfant avec des cailloux dans l'eau, p.124-125. Si Zourabichvili analyse le va-et-vient du jeu comme une règle, Boissière le voit plutôt comme une représentation d'un *playing* sans règles.

> « Si l'opposition du *game* et du *play* constitue aujourd'hui une source de discussions au sein du champ théorique des jeux vidéo, il ne faut donc jamais oublier que la notion de *play*, qu'on oppose à celle de *game* afin d'accentuer l'acte de jouer, est ici enchâssée dans un contexte de sens entièrement soumis au *game*. Contrairement à ce qu'on pourrait imaginer, l'insistance sur le *play* n'éloigne pas du *game* mais y reconduit. L'opposition *play*/*game* semblerait même d'autant mieux fonctionner qu'elle est prise, justement, dans l'horizon du *game*. »[751]

Cependant, cette opposition *play*/*game* a plusieurs significations au sein des *game studies*. La principale interprétation de cette idée n'est pas, comme on pourrait le penser, une opposition entre jeux réglés et jeux sans règles, mais entre dispositifs ludiques ou objets supports d'une part et attitude ludique d'autre part. Aussi, si l'on considère les objets vidéoludiques comme des dispositifs techniques avec lesquels il est possible d'engager une action de jeu et de se placer dans une attitude ludique, des phénomènes de l'ordre du *play* peuvent être observés. C'est notamment ce que repère Mathieu Triclot en parlant des ajustements avec la machine comme attitude ludique : « Il ne faudrait pas oublier la grande fragilité du dispositif des jeux vidéo, les négociations constantes que le joueur doit opérer avec les limites de la machine ou du programme, qui relèvent typiquement du play [...][752] ». Le premier exemple de ce *play*, qu'il développe également dans *Philosophie des jeux vidéo,* « vise à délimiter l'espace de jeu[753] ». Il y a l'idée d'une reconnaissance, voire d'une fabrication d'un espace de jeu en se confrontant à ses limites, en expérimentant avec le dispositif. Cette expérimentation ne suit pas des règles prédéfinies mais avance à tâtons pour incorporer les mouvements et la spatialité de l'entité jouable. Elle se fait en effet par le geste que nous avons décrit, impliquant un mouvement de l'entité jouable, et que l'on peut désigner comme jeu (qui ne caractérise pas toutefois entièrement le *jouer* d'Anne Boissière).

Par ailleurs, cette idée de l'enchâssement du *play* dans le *game* n'est pas uniquement comprise à travers l'opposition dispositif/attitude, mais est aussi associé au caractère téléologique attribué au mouvement ludique. Dans sa thèse, Daniel Vella définit le jeu à partir d'actions ludiques qui sont considérées comme téléologiques, c'est-à-dire toujours réalisées dans un but précis, pour la réalisation d'une tâche. Elles sont dirigées par une finalité, que l'on peut comprendre comme englobée dans un « but du jeu » souvent défini par des conditions de victoire et des conditions de défaites. Ce faisant, il évoque la distinction effectuée par Maurice Merleau-Ponty dans *Phénomé-*

751. Boissière Anne, *L'Art et le vivant du jeu*, *op. cit.*, p.82.
752. Triclot Mathieu, « Game studies ou études du play », *op. cit.*, p.9.
753. *Ibid*.

nologie de la perception entre un mouvement « concret » et un mouvement « abstrait »[754]. Le mouvement abstrait se différencie du mouvement concret en tant qu'il n'est pas dirigé vers une fin mais centré sur lui-même, sur sa réalisation en elle-même. Les mouvements dansés ont cette qualité, nous l'avons déjà évoqué, d'être des mouvements focalisés, et donc abstraits. Dans un premier temps, Vella ne conçoit pas de mouvement vidéoludique qui soit abstrait, indiquant que chaque action ludique est dirigée vers une fin, définie par le cadre des règles du jeu. Cependant, il revient par la suite sur cette affirmation :

> «[I]t is also pertinent to point out that, within the general goal-oriented drive of ludic engagement – and, hence, of engagement with the gameworld from a ludic subject-position – room can be cleared for actions that are not goal-oriented, and that, as such, adhere to Merleau-Ponty's concept of the abstract bodily movement. In other words, it is also possible for the player to engage with the gameworld from the ludic subject-position simply for the pure enjoyment of wielding the "I can" she has been granted – for the pure pleasure of taking action, without a goal in mind. »[755]

Ainsi, il y aurait dans l'expérience vidéoludique la possibilité de mouvements « abstraits », qui ne seraient réalisés que pour eux-même, comme jeu avec les limitations des possibilités d'actions de l'entité jouable. Ce que nous avons décrit comme mouvement ouvrant une spatialité semble alors pouvoir être qualifié par cette idée de mouvement abstrait : il s'agit d'un mouvement qui provient du corps et qui est en lien étroit avec la formation d'une spatialité. En se mouvant, se déplaçant et en reconnaissant cette spatialité dans une image, il y a quelque chose de l'ordre du jeu qui surgit alors. Ce jeu ne porte pas la profondeur du saisissement du *jouer*, de la même manière qu'il ne peut entièrement être désigné comme un mouvement de danse. Toutefois, il y a une forme de jouer qui s'ouvre dans une relation entre un corps et une spatialité à travers l'expérience vidéoludique. Ce mouvement de jeu se situe à l'origine de nombreuses expériences vidéoludiques. Néanmoins, il constitue également – et c'est aussi pour cette raison que nous nous y attachons – une part importante de la jouabilité des œuvres vidéoludiques de notre corpus. Nous y reviendrons dans le prochain chapitre, en analysant la réception des *walking simulators*, mais cette simplicité (apparente) du jouer peut déjà se retrouver dans le discours de nos enquêtés fleuryfon-

754. Merleau-Ponty Maurice, *Phénoménologie de la perception*, *op. cit.*, p.141.

755. « Il est aussi pertinent de souligner que, dans le cadre générale de cette orientation vers un but de l'engagement ludique – et, ce faisant, de l'engagement avec le monde du jeu depuis une position de sujet ludique – une place peut être accordée à des actions qui ne sont pas orientées vers un but, et, en tant que telles, adhèrent au concept de Merleau-Ponty du mouvement corporel abstrait. En d'autres termes, il est également possible pour la joueuse de s'engager dans le monde du jeu depuis sa position de sujet ludique pour la simple joie d'exercer le "je peux" qui leur a été accordé – pour le simple plaisir d'agir, sans objectif précis en tête. » Vella Daniel, *The Ludic Subject and the Ludic Self*, *op. cit.*, p.286.

taine*. Ceux-ci qualifient en effet leurs œuvres vidéoludiques par le terme de « jouet vidéo[756] », un terme qu'ils utilisent justement car ils conçoivent leurs objets vidéoludiques comme non définis par des règles, « un gameplay, un objectif, un but à atteindre[757] » :

> « [I]l y a une catégorie de jeux qui est de l'ordre de l'imaginaire, et où tu peux prendre un caillou par terre et te dire – les enfants sont très forts à ça, après les adultes le font moins – mais que tu vas prendre un caillou et décider que ça va être une île et que tu dois rester dessus, ou je sais pas. Et qu'en fait, du coup, justement, on est plus de l'ordre du jouet que de l'ordre du jeu avec des règles extrêmement claires, et nous, ça nous plaisait bien, c'est-à-dire, c'est un bâton avec lequel t'interagit et qui devient ce que tu veux qu'il devienne. »[758]

Dans cet extrait, le jeu des enfants avec les cailloux est une référence directe à un exemple pris par Jacques Henriot dans *Le jeu*, mais légèrement réinterprétée. Tel qu'analysé par Henriot, les cailloux deviennent précisément l'objet du jeu durant le temps où les enfants jouent avec eux, mais redeviennent à l'état de cailloux une fois que les enfants ont cessé leur activité. Cet exemple lui permet d'appuyer l'idée qu'« il n'y a pas de jeu sans joueurs[759] » et que n'importe quel élément peut être transformé en objet du jeu durant le temps du jeu. Dans *Le jeu*, le jeu des enfants n'est pas décrit spécifiquement, mais dans cet extrait d'entretien, Galdric Fleury* choisit tout d'abord l'exemple d'une île sur laquelle il faudrait « rester dessus ». Cet exemple montre l'importance de l'imaginaire mais donne également immédiatement une localisation et une spatialisation au jeu. Il rappelle également fortement les choix effectués pour l'une de leurs créations, *You can't stay up on the roof forever**, dans laquelle il s'agit effectivement de se déplacer de toit en toit en tachant de « rester » sur ces toits. Ce jeu peut sembler très « simple » mais sa qualité de jeu se trouve principalement dans l'expérimentation avec la spatialité à partir du corps jouant. Il y a ainsi une coloration enfantine du jeu, qui rappelle aussi celle par exemple de la marche en équilibre sur un muret, coloration enfantine chère à l'approche d'Anne Boissière.

Enfin, par ailleurs, un dernier élément de l'approche d'Anne Boissière nous semble également assez éclairant considérant l'expérience vidéoludique : il s'agit de sa description du corps joueur comme « corps scénique ». Selon cette idée, le corps joueur n'est constitué qu'en y incluant les éléments qui sont extérieurs au corps propre mais qui sont pris dans le moment de la spontanéité du jeu : « Car l'impulsion du jeu ne vient pas du dedans du

---

756. Terme présent autant sur leur site internet que dans leur entretien, réalisé le 07/04/2022.
757. Entretien avec fleuryfontaine, 07/04/2022.
758. Entretien avec fleuryfontaine, 07/04/2022
759. Henriot Jacques, *Le jeu*, *op. cit.*, p.84.

corps joueur, mais de ce à quoi il est relié en tant que corps vivant. C'est tout cet ensemble en mouvement, artificialité incluse, qu'il faut appeler le corps joueur : en réalité une spatialité mobile et vivante[760] ». Bien que le jeu vidéo ne soit pas sur le même registre, car ne traitant pas directement du « vivant du jeu », un parallèle peut être fait avec la constitution du sujet ludique telle que définie par Vella. Le corps joueur, dans l'expérience vidéoludique, est un corps qui inclut celui de l'entité jouable et la spatialité qui lui est associée, au travers d'une sensibilité appareillée – ce qui la distingue des éléments qu'étudie Boissière. Ce qui rapproche par ailleurs les deux auteur·rice·s est l'idée de distance : par l'utilisation de l'adjectif « scénique », Boissière insiste sur la distance à soi qui a lieu dans l'instant du jeu. L'adjectif « scénique » ne signifie pas que tout·e joueur·euse se donne en spectacle mais entre dans une attention à son corps qui est double, à la fois sien et à distance : « L'homme est dans une relation paradoxale à son propre corps : il habite son corps, en même temps que son corps lui est extérieur, selon un double rapport d'« être » son corps et d'« avoir » son corps[761]. C'est cette relation particulière au corps qui se révèle dans le *jouer*, dans la distance qui permet de concentrer sur le mouvement, de se mouvoir et de se voir mouvant en même temps. Or, dans l'expérience vidéoludique, c'est précisément de cette manière que l'entité jouable est considérée : à la fois sujet et objet, c'est un corps que l'on incarne tout en l'observant, et en s'observant l'incarner. Ainsi, à l'expérience vécue d'un *jouer* est substituée une expérience de jeu qui passe par un intermédiaire : une représentation, une image qui est interprétée. La distance qui en résulte est à la fois une distance qui est source de jeu et une distance esthétique, et la différenciation entre expérience de jeu et expérience esthétique se retrouve ainsi brouillée. Comme le conceptualise Daniel Vella, qui décrit dans sa thèse le rapport à l'image vidéoludique comme un engagement ludique et esthétique pris dans une structure perspectiviste duale à la fois interne et externe :

> « The conceptualization of the aesthetic nature of games has thereby led this investigation to the threshold of a crucial insight : the player's experience of a game is determined by her simultaneous inhabitation of two distinct phenomenal standpoints: a perspective internal to the gameworld, from which ludic actions are taken in a teleological orientation towards the task set by the game,

760. Boissière Anne, *L'art et le vivant du jeu*, *op. cit.*, p.110.
761. *Ibid.*, p.112.

> and an external perspective from which the game – and the player's own actions within it – is viewed in the aesthetic mode defined by critical distance. »[762]

L'expérience vidéoludique est donc définie par un rapport esthétique de l'ordre de l'hybride, impliquant à la fois un point de vue interne au jeu par le biais de l'entité jouable et un point de vue externe. Il semble alors que se révèle ici la spécificité et le potentiel des jeux vidéo : par la possibilité de faire l'expérience du mouvement et de la spatialité, mais aussi de se placer *à distance* de ce mouvement et de cette spatialité, de l'observer, il permet de faire adopter un point de vue critique et esthétique sur ces expériences. Ce que permet l'image vidéoludique, c'est en effet d'engager un corps dans un espace, en incarnant et en observant à la fois cet engagement, et cette action n'est en aucun cas neutre. À travers cet engagement, elle est évocatrice, et cette évocation peut se réaliser à plusieurs niveaux, faisant intervenir des dimensions personnelles et collectives. Ainsi, il y a derrière cet engagement évocateur des incidences éthiques et politiques, que nous allons tenter de démêler. Afin de clarifier cela, nous allons nous pencher de manière plus approfondie sur la représentation de la marche et la mise en avant de la marche comme jouabilité.

*
* *

762. « La conceptualisation de la nature esthétique des jeux a ainsi mené cette recherche au seuil d'une compréhension cruciale : l'expérience de la joueuse ou du joueur est déterminée par son habitation simultanée de deux situations phénoménales distinctes : une perspective interne au monde du jeu, depuis laquelle des actions ludiques sont effectuées dans une orientation téléologique vers la tâche définie par le jeu, et une perspective externe depuis laquelle le jeu – et les propres actions de la joueuse à l'intérieur de celui-ci – sont perçues sur le mode esthétique caractérisé par la distance critique. » Vella Daniel, *The Ludic Subject and the Ludic Self*, *op. cit.*, p. 55.

Conclusion

Tout au long de ce chapitre, nous avons tâché de décrire plus précisément l'expérience de l'espace vidéoludique, non comme une expérience désincarnée et surplombante, mais au contraire comme rattachée à une forme de corporalité, une dimension relationnelle et des ancrages sensoriels. Cette expérience témoigne d'une gestuelle portant les qualités de la danse en ce qu'elle est liée à la direction d'un centre, signifiant un engagement dans un espace et l'ouverture d'une spatialité. Cette spatialité est proprement vidéoludique, au sens où elle ne peut entièrement être décrite par les approches philosophiques de la spatialité du paysage, par exemple. Elle se caractérise alors par son hybridité, désignant une spatialité représentée, une spatialité dans une image, qui est interprétée de manière esthétique au travers d'un attachement à un corps-image, celui de l'entité jouable. La spatialité est donc perçue et vécue comme « au second degré », car constituée comme une annexion de par l'annexion représentée par le corps vidéoludique. Elle est possible du fait de la double distribution phénoménale du sujet ludique, entre deux points de perception, et les mécanismes d'empathie et de contagion gravitaire vis-à-vis de l'entité jouable incarnée. En acquérant le statut double de sujet et d'objet, l'entité jouable est aussi ce par quoi la spatialité vidéoludique est mise à distance. La relation à la spatialité, si elle est sensible, est ainsi avant tout de l'ordre esthétique, d'interprétation d'une image. La sensibilité – appareillée – qui qualifie cette spatialité est alors à la fois permise et cadré par le dispositif vidéoludique, les gestes sur le contrôleur qui correspondent aux gestes de manipulation de l'image et dont la dimension ludique a également été montrée.

Cette spatialité est particulièrement sensible lors du déplacement de l'entité jouable – qui marque un changement de situation, mais avant cela même du mouvement, qui est central et sur lequel il faut ici revenir. En effet, si le déplacement rend particulièrement visible la spatialité, le mouvement de jeu créateur de la spatialité tel que nous l'avons théorisé peut intervenir avant celui-ci, simplement par la manipulation du cadre de l'image vidéoludique, à la condition que cette manipulation soit assimilée comme étant liée au corps vidéoludique de l'entité jouable. Cette manipulation d'un cadre pourrait être ramenée à la mobilité de la perspective et à la dimension calculée de l'image, décrivant un espace totalement objectivé. Cependant, malgré cela, l'expérience vidéoludique que nous étudions s'organise avant tout comme celle d'une image manipulée par un geste ludique qui, en atta-

chant cette mobilité à une corporalité, rapporte la possibilité de multiplier les points de vue à la possibilité de reconnaître un espace, une profondeur et, ponctuellement, un horizon. C'est ce geste particulièrement, bien avant de parler de navigation ou de déplacement dans l'espace, qui semble important. Ce geste ludique se constitue comme manière de construire l'espace en tant que prolongement, annexe du corps vidéoludique, lui-même annexe du corps propre. Le mouvement est celui de la main, du cadre déplacé avec cette main et de l'espace reconnu par le déplacement de ce cadre. Il s'agit ainsi d'un mouvement qui est interprétatif – interprétation pouvant se comprendre dans ses différents sens, c'est-à-dire à la fois comme *compréhension* et comme *performance.* Ce caractère double est lié à la spécificité de l'image vidéoludique, associant une dimension *image* organisant un « voir en relation » à une dimension *gestuelle* rapportant au caractère performatif du mouvement dansé comme jeu.

Quelques cas limites peuvent être évoqués pour appuyer cette idée. Dans *Virginia* (Variable state, 2016), que nous avons déjà mentionné, certaines scènes placent l'entité jouable assise sur une chaise, restreignant de fait le déplacement **[vid 29]**. Néanmoins, il est possible dans ces scènes de diriger le regard du corps vidéoludique dans différentes directions dans la pièce. Ce mouvement du regard permet alors d'identifier l'image comme espace-image vidéoludique en même temps que de situer l'entité jouable dans cette spatialité. Ce sont ces mouvements – même réduits – qui montrent l'engagement du corps dans l'espace et la formation de l'espace à travers cet engagement, avant la réalisation d'un déplacement. En effectuant le geste de manipulation de l'image, le joueur ou la joueuse déplace un cadre qui révèle un espace s'originant dans le corps de l'entité jouable : celui-ci interprète donc cette entité jouable en même temps que la spatialité qui lui est liée. Par ailleurs, certains jeux font – nous l'avons vu – de ce mouvement de la perspective le support d'une jouabilité supplémentaire comme celle associée à la recherche d'anamorphose, ou bien avec la surprise provoquée par la différence entre l'espace représenté et les limites de cet espace telles que décrites par le code.

Dans cette approche de la jouabilité se positionnent alors quelques jeux qui peuvent être analysés comme des cas limites. C'est le cas de *The Unfinished Swan* (Giant Sparrow, SIE Santa Monica Studio, Sony Computer Entertainment, 2012), dont la première partie correspond à l'exploration d'un espace au premier abord entièrement blanc. La manipulation du cadre est possible, ainsi que le déplacement dans l'image, mais l'évolution n'est dans un premier temps pas visible ou lisible, du fait de l'homogénéité

des surfaces qui se confondent. C'est seulement en lançant dans le jeu des billes de peinture noire, qui vont recouvrir les surfaces blanches et ainsi les contraster, que l'espace-image devient visible **[vid 30]**. Au fur et à mesure que l'image se remplit de noir, elle laisse en effet deviner un espace se creusant en profondeur. Ce que *The Unfinished Swan* met en avant, c'est que la visibilité de la spatialité n'est pas première, et que c'est bien le geste du mouvement qui dévoile la spatialité. Autrement dit, l'action de peindre pour visibiliser la spatialité est redondante : elle souligne le caractère vidéoludique et spatial de l'image, qui était cependant déjà présent et ressenti avant cette action. *The Catacombs of Solaris* (2016), par le développeur indépendant australien Ian MacLarty, expérimente les limites de ce principe : l'espace se creuse et se forme par l'action du mouvement et du déplacement sur l'image vidéoludique **[vid 31]**. Il n'est pas préexistant mais résulte des actions et se transforme à chaque changement de direction du regard vidéoludique. Il s'agit donc bien d'un espace qui n'est pas « déjà donné » par la perspective mais qui doit être construit par le geste de la main.

Un autre indice de l'importance du geste pour la spatialité vidéoludique au-delà de la perspective concerne le son. Celui-ci est en effet souvent spatialisé, permettant également une orientation ainsi que l'expression des volumes. Certains jeux se posent alors en cas limite en proposant une image noire et un repérage uniquement au travers du son. C'est le cas de *Lost In Blindness* (Unseen Interactive, 2021), dans lequel les joueurs et joueuses se déplacent dans des espaces-images qui ne sont pas représentées visuellement mais uniquement par la spatialisation du son. Les sons sont alors utilisés notamment pour comprendre l'organisation de l'espace, la disposition des éléments de mobilier, les dimensions de la pièce, etc., en somme de la relation entre les volumes et de la profondeur. Pour cela, il faut tenir compte des éléments sonores qui polarisent l'espace, ainsi que d'un petit système de sonar qui indique par un élément sonore la distance à laquelle se situent les objets ou les murs de la pièce. Enfin, les collisions sont respectées, ce qui implique qu'il est également possible de manœuvrer l'entité jouable dans l'espace en la confrontant aux limites de cet espace, notamment aux murs qui, s'ils ne peuvent être ressentis par le toucher, le sont par l'arrêt du mouvement. Ainsi, malgré l'image noire ne représentant pas de perspective, celle-ci reste spatiale puisqu'il est possible de rendre compte d'un espace par le geste et le son. Cet exemple permet alors de souligner l'importance du son dans la spatialité de l'image vidéoludique, en corrélation avec le geste.

Une fois ce geste de déplacement du cadre délimité et qu'il est possible d'en saisir sa portée, il est important de noter qu'il ne se constitue pas seul, mais en lien étroit avec celui du mouvement de l'entité jouable. Comme nous l'avons mentionné, le mouvement du cadre est en général attribué à une main et le mouvement de l'entité jouable à l'autre main. Toutefois, dans certains cas, le mouvement du cadre n'est pas contrôlé directement par une main mais est la conséquence du mouvement de l'entité jouable dans l'espace-image. Ces deux mouvements sont donc en étroite relation et se répondent l'un-l'autre. Cependant, s'ils sont dissociables en tant que mouvements (mouvement du cadre d'une part, de l'entité jouable de l'autre), ils ont pour conséquence le même mouvement d'ouverture de la spatialité. Ce dernier peut alors prendre appui sur l'un ou l'autre des mouvements décrits, et bien souvent sur la corrélation entre les deux. La difficulté derrière cette approche concerne la considération du mouvement de l'entité jouable bien comme mouvement et non comme déplacement. Nous avons montré, en effet, que dans le cas de l'image vidéoludique, mouvement et déplacement sont pratiquement simultanés et confondus puisque le mouvement de l'entité jouable équivaut au déplacement d'un centre, et donc à un déplacement. Que ce déplacement puisse aussi être un mouvement, nous en avons cependant donné divers arguments à travers un détour par la question de la pratique de la danse et la dimension ludique du geste.

Ces différents croisements permettent alors de resituer cette sensibilité spatiale vis-à-vis de l'expérience ordinaire de la spatialité. La sensibilité vidéoludique témoigne ainsi d'une matérialité numérique tout en réaffirmant l'importance du geste. Mais en retour, celle-ci permet de réinterroger l'expérience ordinaire de la spatialité, notamment la possibilité de sa coloration ludique. En effet, si l'image vidéoludique peut être considérée comme la représentation d'une expérience d'une spatialité, et que celle-ci est indissociable du jeu, elle ouvre en retour l'idée que les expériences architecturales et paysagères peuvent être interprétées par le prisme du jeu, une réflexion que nous laissons pour le moment ouverte. En ce qui concerne plus spécifiquement les architectures et paysages vidéoludiques, nous avons décrit la manière dont ils peuvent être impactés par la dimension topologique des espaces vidéoludiques. En lien étroit avec ce que nous avons décrit dans la partie précédente, ces espaces sont en effet polarisés et hiérarchisés pour organiser un proche et un lointain, des orientations et des proximités. Ils traitent également les limites et les seuils de manière particulière, favorisant en majorité une continuité spatio-temporelle. Ce qui est mis en avant, c'est donc bien de nouveau le déplacement dans l'espace, le parcours, le cheminement, plutôt que la composition de la perspective selon un unique point de

vue. Afin de poursuivre cette réflexion, une seconde approche de la question du mouvement et du rapport à l'espace vidéoludique est possible, dont nous voulons discuter à présent. Cette approche consiste à considérer le déplacement de la manière dont il est représenté et désigné le plus couramment, c'est-à-dire comme étant de l'ordre de la marche. Ce rapprochement a également été la source de divers discours qui nous semblent pertinents à analyser dans le cadre d'une recherche portant sur l'expérience de la spatialité et de l'architecture vidéoludique.

Chapitre 5
Marche, agentivité et rapport à l'espace

Nous avons ainsi montré dans le précédent chapitre la possibilité d'une forme de jeu dans le rapport étroit entre le geste, le mouvement et l'espace-image vidéoludique. Cependant, bien que nous ayons mis en avant l'importance du corps dans cette relation, nous nous sommes pour l'instant contentée de décrire le déplacement de manière parfois abstraite, à travers les idées de navigation, de circulation et de topologie. Par l'évocation du mouvement et le détour par la danse, nous avons entamé une réflexion plus importante sur la qualité du geste en lien avec la spatialité vidéoludique, mais nous n'avons pas décrit plus précisément la nature du déplacement qui a lieu suite à ce mouvement, ou en corrélation avec ce mouvement. Dans ce chapitre, nous analysons ce déplacement considérant ses liens avec la question de la marche. En effet, le déplacement de l'entité jouable dans l'image vidéoludique comme changement de situation – lorsqu'il n'est pas représenté par le déplacement d'un véhicule – est souvent assimilé pour les jeux en vue à la première ou à la troisième personne, qu'il s'agisse des développeur·euse·s ou des joueur·euse·s, à un déplacement de l'ordre de la marche. Même lorsque l'entité jouable n'est pas visible, dans le cas de la vue à la première personne, c'est cette interprétation du déplacement qui est mis en avant. Cette compréhension est bien représentée par le discours de David Fletcher* durant l'entretien, décrivant l'expérience de déplacement telle qu'elle est pensée dans *The Witness** **[vid 19]** :

> « We're presenting the images that are showing experience, how you go through, when you walk, you see this and then you go to this point. […] So, like, in *The Witness*, you come up in a hallway, and you see the circle, the shape. And you do the simple solution that gets you out of that space. And then you figure out the puzzles with all the things and then the gate opens. You walk out the gate and you see the mountain, and the mountain represents this… […] It's like you're born and you walk through this and come into the light, literally. You walk out the gate and you see that. Very intentional. »[763]

Ainsi, la marche représente la manière de se déplacer, de se rendre d'un lieu à un autre, et c'est de ce point de vue qu'est pensée l'organisation de l'espace par le biais du *level design*. Dans *The Witness** cependant, il y a une dimension symbolique supplémentaire attachée à la marche : il s'agit de la première chose réalisée dans le jeu et lui sont associées des thématiques de venue au monde. Cette dimension symbolique est presque caricaturale, ce que le ton employé par David Fletcher* durant cet extrait d'entretien laisse aussi entendre. Cependant, elle montre aussi qu'il s'agit du point de départ de l'interaction avec ce monde vidéoludique, la première action qui forme la base de l'expérience. Ce caractère fondamental de la marche nécessite donc d'être analysée au regard de notre étude sur l'expérience des espaces et des architectures vidéoludiques. Nous avons alors travaillé pour ce chapitre à partir de l'hypothèse que la compréhension de la marche vidéoludique est essentielle pour la compréhension des architectures vidéoludiques. Nous considérons en effet la marche (non vidéoludique) comme un moyen privilégié pour faire l'expérience de l'architecture, mais également pour l'interprétation des lieux et architectures. Comme nous l'indiquions dans l'introduction générale de cette thèse, la marche est une participation intense avec le monde, qui permet de porter une attention à l'architecture ainsi qu'à la multitude d'éléments qui informent son expérience, et à partir de cela de développer une analyse des lieux. Dans notre mémoire de Master en architecture, nous avions abordé la marche comme pouvant constituer une approche méthodologique en architecture, notamment pour une analyse de la ville d'un point de vue anthropologique[764]. Appliquer cette approche au

763. « Nous présentons les images qui montre l'expérience, la manière dont tu traverses [l'espace] : quand tu marches, tu vois ça et ensuite tu vas à ce point. Et je te montrerai, mais il voulait vraiment que les choses soient connectées. Donc, dans *The Witness*, tu arrives dans dans un couloir et tu vois le cercle, la forme [chaque puzzle commence pas une forme de cercle]. Et tu trouves la solution simple qui permet de sortir de cet espace. Ensuite, tu résous les puzzles avec tous les trucs et la porte s'ouvre. Tu passes la porte et tu vois la montagne, qui représente ça… […] C'est un peu : je suis né. Tu es né, tu marches et tu entres dans la lumière, littéralement. Tu sors de la porte et tu vois ça. C'est très intentionnel. » Entretien avec David Fletcher, 07/05/2022.

764. Lebreton Rosane, *Paris / Berlin, marcher la ville : esquisse d'une anthropologie de la limite urbaine*, Mémoire de Master, Architecture, ENSAV, 2017, [https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01788924].

jeu vidéo nécessite une réadaptation, mais c'est dans cette réadaptation et les déplacements de concepts associés que peut se préciser la compréhension de l'expérience vidéoludique.

Dans un premier temps, dans la continuité de ce que nous analysé au chapitre précédent, nous nous concentrerons donc sur la représentation de la marche donnée par l'image vidéoludique. Nous nous demanderons notamment, à travers la formalisation du déplacement dans une image par une série de conventions, *ce qu'il reste de la marche*. Par la suite, nous explorerons ce que les développeur·euse·s de jeux vidéo font à partir de cette représentation de la marche, en nous penchant sur les objets vidéoludiques qui ont été regroupés derrière l'étiquette *walking simulator*. Nous verrons qu'à nouveau, l'analyse des discours sur et autour de ces jeux, de ce genre et de la marche vidéoludique permet de mieux situer la conceptualisation des expériences des espaces, architectures et paysages vidéoludiques. Replaçant ces objets dans la continuité des pratiques esthétiques de marche, nous montrerons enfin la manière dont la question de la marche permet de préciser la dimension interprétative du mouvement de l'image vidéoludique, en lien étroit avec sa dimension ludique. En effet, la seconde hypothèse, qui a guidée notre réflexion en corrélation avec la première, correspond à l'idée que prendre le point de vue de la marche permettrait d'articuler à la question de l'expérience une dimension critique et politique. Nous montrons en ce sens que l'approche par la marche permet de repenser la notion d'agentivité dans l'expérience vidéoludique, et ainsi de creuser les implications politiques et les potentialités de l'image vidéoludique et la manière dont elle représente l'expérience de l'architecture.

5.1 Une représentation de la marche : Que reste-t-il de la marche ?

Si une part des déplacements de l'entité jouable sont assimilés à une action de marche, la question se pose alors de la représentation qui en est donnée. Cette action de marche, qui peut être qualifiée de « marche vidéoludique », n'est en effet que peu analysée pour elle-même et plus souvent prise comme acquis ou implicite alors même qu'elle est présente dans une grande part du jeu vidéo. Elle est présente particulièrement au sein du genre vidéoludique mal nommé *walking simulator* – littéralement « simulateur de marche » – mais cela ne signifie pas, bien au contraire, qu'elle est absente d'autres genres de jeu. Le qualificatif *walking simulator* indique une volonté de souligner l'importance de l'action de marcher dans ces jeux, mais plus encore la réduction des possibilités d'action à cette marche – nous y reviendrons. Ce faisant, en plus de préciser la singularité de ces propositions vidéoludiques, cette désignation renforce *en négatif* l'idée que l'action de marcher dans le jeu vidéo est une action commune, basique voire première, intégrée par les joueurs et joueuses. Cette « action de marcher » est ainsi comprise comme une action courante, commune dans le jeu vidéo, de la même manière que dans la vie courante elle est reléguée à un arrière-plan. Pourtant, lorsque l'on y prête attention, la marche est tout sauf triviale. Il y a dans la marche une multitude de sensations, de choses qui sont mises en mouvement, de petits ajustements du corps ou encore de communication non verbale avec le monde[765]. Nous reviendrons dans un second temps sur les implications des discours autour du genre du *walking simulator,* et nous concentrerons d'abord sur la détermination de ce que cette « action de marcher » demandée par le jeu vidéo à l'écran recouvre. Afin de définir la marche vidéoludique, nous cherchons donc à comprendre ses liens avec la marche et le statut qu'elle prend vis-à-vis de cette dernière. Autrement dit, il s'agit de se demander : *Que reste-t-il de la marche dans la marche vidéoludique ?*

Il est évident qu'une partie importante de l'action de marcher se perd lorsqu'elle est effectuée avec et par une image vidéoludique : la mobilisation entière du corps, le balancement des bras, le fonctionnement des muscles, l'effort physique, etc., ne se retrouvent pas dans l'action de marcher dans un

765. Ekaterina Shamova l'a décrit avec beaucoup de précisions dans sa thèse soutenue en 2023, d'un point de vue croisant esthétique, danse et paysage : Shamova Ekaterina, *Les projets artistiques de marche collective : au croisement entre expérience vécue, paysage et territoire*, thèse de doctorat, Université de Lille, 2023.

jeu vidéo. Est-ce à dire qu'il est absurde de parler de marche vidéoludique ? Dans le chapitre précédent, nous avons décrit le rapport particulier au corps engagé avec une image vidéoludique, mais aussi la connexion avec le corps de l'entité jouable à l'écran, à partir de laquelle s'ouvre une relation à un espace vidéoludique. Ce que nous avons notamment mis en avant, c'est qu'il ne s'agit pas là d'une simulation, mais d'une relation de l'ordre de l'esthétique. De même, si la marche vidéoludique devait être considérée comme une simulation de marche, cette simulation serait très pauvre car elle ne mobiliserait effectivement que quelques éléments réduits de la marche. En effet, comme nous l'avons vu dans le premier chapitre, il n'y a pas de tentative de modélisation précise et fine de l'expérience de la marche, sollicitant l'ensemble du corps et représentant le travail des muscles. Les seuls cas où cette mobilisation fine a lieu forment au contraire des exceptions représentant de manière détournée, humoristique et exagérée une difficulté de la marche en dissociant la mobilité des jambes de la mobilité du centre corporel. Ainsi, l'expérience de la marche vidéoludique ne peut être réduite à une simulation et construit plutôt, selon nous, une relation dans la continuité de ce que nous avons décrit dans le précédent chapitre, dont certains des éléments déjà analysés précédemment permettent de la définir de manière plus précise.

Un point de vue – à hauteur d'œil – en mouvement

Dans le cas où l'entité jouable est visible à l'écran, il est plus facile d'interpréter une action de marche lorsque l'animation du personnage incarné correspond à ce que l'on peut attendre de la représentation d'une personne qui marche. Cependant, dans le cas d'une vue à la première personne, où l'entité jouable n'est pas visible, la question se pose différemment. L'un des points que nous avons notamment mis en avant est l'importance du point de vue « à hauteur d'œil » sur l'espace vidéoludique. Ce qu'il reste, c'est donc d'abord ce point de vue sur les choses : la marche vidéoludique à la première personne replace les joueur·euse·s depuis le point de vue du·de la marcheur·euse·s, à hauteur humaine. Ce point de vue en mouvement, qui se déplace et circule dans l'espace vidéoludique, supporte donc l'action et c'est par lui que commence l'interprétation d'une action de marche. Cependant, pris isolément, il n'est pas suffisant pour caractériser l'action de la marche. Ce qu'il reste par ailleurs, c'est aussi une mobilité du regard. Par mobilité du regard, nous entendons la manipulation du cadre de l'espace-image par la main que nous avons décrite dans le chapitre précédent, manipulation qui permet la reconnaissance de la spatialité autour du corps vidéoludique.

Si Julie Delbouille parle dans sa thèse d'un transfert du regard à la main[766], il s'agit plutôt d'un transfert de la giration de la tête, dirigeant un champ de vision. Cela signifie notamment que le champ de vision dans l'image vidéoludique n'est pas assimilable à celui du regard, car il reste encadré, comme nous l'avons également indiqué à différentes reprises. Ce cadre défini par l'écran est alors d'autant plus important qu'il réaffirme, en désignant le jeu vidéo comme image, une distance esthétique vis-à-vis de la marche – ce même cadre qui permet de mettre à distance la spatialité vidéoludique et son expérience.

L'image vidéoludique propose ainsi l'expérience d'un point de vue à hauteur d'œil et en mouvement, adjointe de la giration d'un cadre représentant le champ de vision. Or, la possibilité de mettre en mouvement ces deux éléments, et ce de façon séparée, correspond précisément à la manière dont l'architecte et docteur en architecture Paolo Amaldi décrit la promenade architecturale, en tant qu'activité et non en tant que dispositif[767]. Selon son analyse, la perception de la promenade architecturale est en effet liée à la dissociation entre la direction de la marche et l'orientation de la tête, ou encore entre le mouvement du corps et la mobilité du regard, produisant notamment le phénomène de parallaxe. Toutefois, il indique que ce phénomène est également présent dans les déplacements par des moyens de transports mécanisés, pour lesquels la mobilité du regard est en effet dissocié du mouvement du corps, géré par le moyen de transport. Ainsi, si ces éléments en constituent des indices, ils ne sont pas non plus suffisants pour identifier l'action de marche, car ce point de vue pourrait être associé à un autre type de déplacement. Sur ce point, Thomas Morisset propose dans sa thèse un parallèle entre ce qu'il cherche à décrire comme « promenade vidéoludique » et la « promenade véhiculée[768] ». Empruntée à Karl Gottlob Schelle dans *L'Art de se promener* (1806), cette dernière y est définie comme une promenade « à cheval ou en voiture, qui "rendent le corps plus ou moins passif"[769] ». Par ce parallèle, Morisset rapproche alors l'immobilisation du corps par la pratique du jeu vidéo, ou une certaine forme de passivité associée à la position assise, d'une attitude de l'ordre de la promenade véhiculée. Décrite comme un délassement qui vivifie par l'acte de locomotion, cette attitude

766. Delbouille Julie, *Négocier avec une identité jouable. Les processus d'appropriation et de distanciation entre joueur, avatars et personnages vidéoludiques*, thèse de doctorat, Université de Liège, 2019, p.136.

767. Amaldi Paolo, « La promenade architecturale ou la dissociation des sens », in Enrica Bistagnino, Maria Linda Falcidieno, Gabriele Pierluisi et Annalisa Viati Navone (dir.), *Regard, mouvement, perception. Paysages urbains en mutation*, ENSA Versailles, 2024, p.117-130.

768. Morisset Thomas, *Du beau jeu : Pour une esthétique des jeux vidéo*, thèse de doctorat, Sorbonne Université, 2020, p.271.

769. Karl Gottlob Schelle, *Die Spatziergänge oder der Kunst spatzieren zu gehen* [1802], trad. par Pierre Deshusses, *L'Art de se promener*, Paris, Payot & Rivages, coll. « Rivages poche », 1996, p.31-32. Cité par Morisset Thomas, *Ibid*.

permettrait alors une appréciation esthétique du paysage au travers du défilement de celui-ci causé par le déplacement du véhicule. Le jeu vidéo procurerait en ce sens une sensation similaire en organisant un parallèle entre un corps immobile (du joueur ou de la joueuse) et un cadre mobile (de l'image vidéoludique). Cependant, il nuance un peu plus loin cette approche :

> « [La] promenade vidéoludique ne serait qu'une évolution de la promenade véhiculée déjà décrite par Schelle et le joueur de jeu vidéo se promènerait dans un jeu comme un pilote en son navire se promènerait le long des côtes. Mais ce raisonnement ne fonctionne pas. Le corps du pilote d'un navire est en mouvement, par rapport au lieu de la promenade : simplement, il n'est pas le moteur de ce mouvement. Or, dans le cas du jeu vidéo, le corps du joueur n'est pas en mouvement par rapport à l'espace dans lequel a lieu la promenade. »[770]

Ce que Morisset indique ici, c'est qu'effectivement dans le cas de la « promenade véhiculée », il ne s'agit pas seulement d'une évolution du paysage autour du véhicule mais bien du transport du corps entier dans cet espace : le corps est en mouvement bien qu'il n'en soit pas le moteur. C'est à ce moment de sa réflexion qu'il fait intervenir le rapport à l'entité jouable comme nœud du problème posé par la promenade vidéoludique, en tant que moteur du mouvement. Aussi, l'importance que nous avons accordée à l'entité jouable dans le rapport à la spatialité nous semble d'importance comparable pour l'analyse de la marche vidéoludique : l'entité jouable n'est pas un véhicule qui conduit une expérience de mobilité, c'est un corps-image qui s'engage dans un espace-image. Par ailleurs, le jeu vidéo représente également des expériences de simulation de conduite de véhicule, qui sont identifiées comme telles et ne peuvent être confondues ou assimilées aux expériences de marche vidéoludique. S'y expriment notamment un contact avec un sol et un rapport différent à la gravité, qu'il faut analyser. Cependant, la métaphore du pilote de navire mobilisée dans ce contexte ne nous semble par ailleurs pas anodine. En effet, elle renvoie de nouveau à l'imaginaire de la navigation – que nous avons analysé dans le précédent chapitre – et notamment de la navigation maritime, qui prend ici une signification différente. Le parallèle met alors en avant la question de l'expérience du flottement. En effet, le·a navigateur·rice n'a pas de sol, même si l'embarcation est soumise à la gravité, alors que le·a marcheur·euse est en contact constant avec un sol, qui lui répond. C'est alors en identifiant la possibilité ou non d'un sol que l'expérience de marche vidéoludique pourra être caractérisée de manière plus précise.

770. Morisset Thomas, *op. cit.*, p.274.

Du rythme des pas

La question de l'expérience du flottement et de la proximité entre représentation de la marche et évocation de la fluidité du déplacement avec un véhicule a en effet beaucoup travaillé l'une de nos enquêté·e·s, Rosa Carbo-Mascarell*, qui a également effectué des recherches sur l'expérience de la marche vidéoludique. Elle va notamment jusqu'à écrire, considérant le son des pas dans l'image vidéoludique : « The sound of the footsteps might as well be that of a car engine, wheeling me around the space[771] ». Réengageant l'idée du véhicule, elle exprime ici l'expérience d'une non-conciliation entre le déplacement représenté visuellement, le geste effectué et la dimension sonore qui l'accompagne. En effet, l'un des éléments les plus importants pour identifier la marche vidéoludique est le son, au travers du bruit de pas régulier diffusé lors du déplacement dans l'espace vidéoludique. Ce bruit possède notamment des qualités différentes selon l'entité jouable et la démarche suggérée (pas lourd ou pas feutré, lent ou rapide, etc.) et est souvent adapté aux types de chaussures portées, à la matérialité des surfaces de sol ainsi qu'au volume des pièces traversées **[écouter par exemple vid 17]**. Un son plus métallique et avec plus de réverbération accompagnera ainsi la traversée d'une passerelle métallique dans un hangar industriel, tandis que des pas dans la neige seront soutenus par un son plus étouffé. Cependant, bien que Rosa Carbo-Mascarell* reconnaisse l'importance du travail des *sound designers*[772], ce qu'elle déplore est la déconnexion entre ce mouvement et le son. Pour retrouver cette connexion, Rosa Carbo-Mascarell* a formalisé une proposition expérimentale sous la forme d'un jeu étudiant : *Bound** (2016), qui propose en effet une autre manière d'associer gestes sur les contrôleurs et déplacements à l'écran. Elle développe sa réflexion durant l'entretien :

> « It's meant to be a tablet game, so you walk by kind of doing this. [geste avec les mains] When you move the tablet up and down, I was hoping that this was like the footsteps, I wanted to get the rhythm! [rires] Yeah, so you could kind of like feel the space a bit better, because, you know, pressing "W" on a keyboard doesn't really give you the sense of space, of "oh this is one step, this is one of my steps", which has a specific measurement to it. » […] « I was trying to transfer into games that rhythm of walking, like how do we transfer that rhythm

771. « le son des pas pourrait tout aussi bien être ceux d'une voiture roulant en me transportant dans l'espace du jeu » Carbo-Mascarell Rosa, « Walking Simulators: The Digitisation of an Aesthetic Practice », *DiGRA/FDG '16 - Proceedings of the First International Joint Conference of DiGRA and FDG*, Dundee, Scotland, 2016, [https://doi.org/10.26503/dl.v2016i1.807], p.10.

772. Voir entretien avec Rosa Carbo-Mascarell*, 26/11/2021. Les *sound designers* ou concepteur·rice·s sonore sont en charge de créer l'ensemble des sons qui vont être associés aux images et aux actions réalisées dans l'image.

of walking into games? Cause yeah, back then, a lot of these walking sims, it was like hold on "W" to walk. And it just feels like you're floating! [rires] »[773]

La sensation de flottement qu'elle éprouve dans les déplacements vidéoludiques semble ainsi liée au fait que ceux-ci, notamment en vue à la première personne, ne représentent pas le rythme de la marche. Ce rythme est donné par le pas, soit par le balancement d'un pied à un autre et les transferts de poids occasionné par la marche. Il manquerait donc à la marche vidéoludique un rythme dans le mouvement, un cycle qui se répète pour signifier le pas à pas, quelque chose que le son ne compense pas entièrement. Dans l'expérience vidéoludique, cet aspect cyclique est effacé au profit d'un déplacement continu vers l'avant lié à la pression d'une touche – la touche « W »[774] – ou à la poussée d'un stick. S'il s'agit d'un choix entendu comme simplification, de manière à dédier d'autres combinaisons éventuelles de touches à d'autres actions, celui-ci a effectivement pour effet, notamment en vue à la première personne, de tendre plutôt vers la sensation de manipuler un travelling de caméra que vers une impression de marche. Cela est également dû à l'histoire de l'image vidéoludique, comme nous l'avons montré dans le chapitre 2, qui s'inspire en partie des techniques du cinéma.

Pour l'enquêtée, le rythme de la marche est également important pour la constitution d'un « sens de l'espace » associé à sa mesure. Reconnaître un pas, c'est pouvoir prendre la mesure d'un espace en le parcourant, en y engageant son corps comme instrument : le pas représente en ce sens la mesure humaine du monde, d'où provient la pratique de l'arpentage. En sus du rythme, il manquerait donc à la marche vidéoludique cette dimension du pas. Cet attachement au pas pourrait selon nous être rapproché, non seulement de sa pratique personnelle de la marche, dont elle témoigne en entretien, mais également de sa formation en architecture. En effet, la pratique de l'arpentage, la confrontation du corps à un espace et la prise de mesure par le corps sont des éléments essentiels de la formation en architecture,

773. « C'est conçu pour être un jeu sur tablette, donc tu te marches en faisant ça. [geste avec les mains] Quand tu bouges la tablette de haut en bas, j'espérais que ça ferait comme les pas, je voulais avoir le rythme ! [rires] Oui, de façon à ce que tu puisses sentir l'espace un peu mieux, parce que, tu sais, appuyer sur "W" sur un clavier d'ordinateur ne te donne pas vraiment le sens de l'espace, de "oh, c'est un pas, c'est un de mes pas", qui a une mesure spécifique. » […] « J'essayais de transférer dans les jeux ce rythme de la marche, je veux dire, comment transférer ce rythme de la marche dans les jeux ? Parce que oui, à l'époque, pour beaucoup de ces *walking sims*, il fallait maintenir "W" pour marcher. Et ça donne juste l'impression que tu flottes ! [rires] » Entretien avec Rosa Carbo-Mascarell, 26/11/2021.

774. Une convention vidéoludique du contrôle des déplacements de l'entité jouable sur clavier associe quatre directions du mouvement (devant, derrière, droite et gauche) aux touches du clavier situées le plus à gauche. Pour les clavier AZERTY, la touche « Z » est associée à la direction vers l'avant, « S » à l'arrière, « Q » à gauche et « D » à droite, de façon à ce que la main repose facilement sur l'ensemble des touches ZQSD. Pour les claviers QWERTY, il s'agit des touches situées au mêmes endroits, mais qui portent un autre nom, WASD, avec la touche « W » correspondant au déplacement vers l'avant. C'est la touche qui est très majoritairement la plus utilisée.

permettant d'associer aux dimensions calculées et *a priori* abstraites un lien au corps humain. Nous avons vu au chapitre 3 la manière dont les dimensions vidéoludiques étaient pensées en lien avec l'entité jouable et l'expérience de jeu, réinterprétant en quelque sorte la pratique de l'arpentage sans pour autant en revenir au pas comme mesure.

*Bound** de Rosa Carbo-Mascarell se constitue alors comme une expérimentation pour retrouver ce rythme et cette dimension du pas. Pensé d'abord pour être joué avec une tablette numérique, le déplacement s'effectue en inclinant la tablette de droite à gauche, suivant l'alternance des pas de manière à retrouver une forme de rythme de marche **[vid 32]**. Le geste d'inclinaison de la tablette alternant droite et gauche crée ainsi une forme de bascule, un va-et-vient, qui donne lieu à un rythme. Pour l'adaptation réalisée sur PC, le déplacement s'effectue au travers de l'alternance de la pression des touches « A » et « L », qui sont situées aux deux extrémités de la seconde ligne de touches des claviers QWERTY. L'écartement des touches oblige notamment à utiliser les deux mains de manière alternative, et non uniquement les doigts d'une même main. Dans ce cas, c'est la nécessité d'alterner entre les deux touches et les deux mains qui confère un rythme évoquant le rythme de la marche. C'est dans la mise en avant d'un va-et-vient que se retrouvent par ailleurs les approches du jeu que nous avons évoqué : la proposition d'intégrer un rythme de la marche renchérit sur la dimension jouée du geste de déplacement. Malgré cela, il a tendance à retomber également dans une approche binaire ou *on*/*off* du rythme que nous avions analysée chez Walz ou Kirkpatrick dans le chapitre précédent.

Dans un premier temps, comme elle le relate dans l'entretien, cette méthode de déplacement est déstabilisante pour les joueur·euse·s car elle est éloignée des conventions habituelles, et sa proposition est reçue comme étrange ou pénible. Celle-ci nécessite en effet un temps d'adaptation et d'apprentissage correspondant à l'intégration d'un nouveau geste de manipulation de l'image, auquel les joueur·euse·s ne sont pas habitué·e·s. Cependant, cela ne signifie pas que le geste associé à cette nouvelle mécanique de déplacement soit moins « naturel », mais simplement qu'il diffère du geste habituel déjà intégré par les joueurs et joueuses. Plus encore, cette proposition permet de réaffirmer le caractère conventionnel du geste de déplacement dans l'image vidéoludique, ainsi que l'apprentissage nécessité par les modalités vidéoludiques, qui a été oublié par la pratique répétée du geste. Néanmoins, la démonstration reste à l'étape d'expérimentation, comme Rosa Carbo-Mascarell* l'indique également dans l'entretien, exprimant notamment des regrets de ne pas avoir pu la poursuivre et la perfec-

tionner, ou encore de ne pas avoir pu explorer d'autres manières de faire. En effet, dans *Bound**, on peut déplorer le fait que ce rythme de déplacement soit associé à un déplacement uniquement sur un seul plan, et non dans la profondeur. L'alternance des touches ou de l'inclinaison provoque en effet un déplacement du cadre vers la droite ou la gauche, et non vers l'avant. Ce mouvement du cadre, assez courant dans la production vidéoludique, peut être associé à un défilement de l'écran ou encore à une forme de travelling horizontal ou latéral. Ainsi, le déplacement latéral a pour effet de donner l'impression d'une marche en crabe, sur le côté, manquant donc la liberté de déplacement associée aux gestes habituels. Toutefois, bien que cette proposition reste une expérimentation qui ne soit pas entièrement aboutie, elle permet en retour de mieux analyser les gestes habituels en soulignant leurs conventions.

En mettant en avant la question du rythme et du pas, l'approche de Rosa Carbo-Mascarell* souligne en effet que les conventions vidéoludiques de représentation de la marche tendent plutôt vers des expériences de flottement et de glisse. Le terme précis qu'elle utilise dans l'entretien est « gliding », qui se rapporte autant à la glisse qu'au fait de planer dans les airs. Le champ lexical du flottement et du glissement témoigne ainsi d'un rapport à l'espace fluide, qui ne représente ni effort, ni frottements, ni résistance. Il s'agit d'une difficulté que nous avons soulevée dans le chapitre précédent, et pour laquelle dont nous avons donné des pistes de réponses. Ce choix implique cependant différentes conséquences selon la manière dont il est interprété et utilisé. D'une part, cette fluidité sans frottement s'inscrit dans un idéal d'une mobilité fluide et sans dissensus, qui se rapporte à l'idéal de fluidité néolibérale, que nous avons également évoquée dans le chapitre 3. Cette fluidité peut également être corrélée avec l'importance accordée à la touche « W », soit le mouvement vers l'avant. Le déplacement vidéoludique se déplace majoritairement vers l'avant même s'il n'emprunte pas une ligne droite et il est rare de faire demi-tour. Le *backtracking*, le fait d'obliger les joueur·euse·s à revenir sur ses pas, est d'ailleurs généralement déconsidéré dans les pratiques de *level design* s'il n'est pas réfléchi et intégré de manière intentionnelle. Dans les jeux en monde ouvert, même si les déplacements peuvent potentiellement plus souvent revenir sur leur pas, ils sont toujours dirigés vers des lieux encore inexplorés, ce qui n'est pas anodin(nous y reviendrons). D'autre part toutefois, l'absence de la mesure du pas abonde également dans le sens d'une compréhension topologique d'un espace du paysage dont les distances seraient uniquement relationnelles. L'espace-image vidéoludique résiste quelque part aux mesures géométriques, comme nous l'avons aussi montré au travers de la déformation des dimen-

sions habituelles et du processus de conception des espaces vidéoludiques ancré dans l'expérience et la sensation. Enfin, en étant représentée par un point de vue en mouvement et évoquée uniquement par le son des pas, la marche vidéoludique se présente comme étant bien plus suggérée que simulée. Elle est induite par une somme d'indices et seulement interprétée comme marche par la combinaison de ces indices associée au geste effectué.

Un sol

S'il y a quelque chose de l'ordre du flottement, de la glisse ou du planement, est alors en suspend la question du rapport au sol véhiculé par cette image. Au chapitre précédent, nous avons cité le docteur en arts et esthétique Olivier Robert, qui parlait de l'entité jouable comme déterminant le « sol perceptif ». Cependant, la notion semble être empruntée dans un sens métaphorique, en tant que point de départ de la perception, et non pour désigner un sol en lui-même. À l'inverse, plusieurs enquêtés utilisent le terme *grounded*, y-compris en français, pour décrire leur approche de la conception d'architectures vidéoludiques. Celui-ci peut faire référence à l'expression « terre-à-terre » ou à un ancrage plus imagé, mais dans ce contexte, il semble également signifier l'importance d'un rapport au sol. Nous avons déjà mentionné au chapitre 3 l'exemple du directeur artistique de *The Witness** qui décrivait l'apport des architectes comme permettant de représenter une expérience plus *grounded*. Gregorios Kythreotis* parle également de cohérence architecturale et d'inscription dans un contexte pour donner la sensation d'un monde un peu plus « *grounded* ». Fabien Duchene*, quant à lui, utilise le terme pour décrire un jeu qui serait, au contraire d'un jeu représentant un espace sans gravité, « beaucoup plus au sol[775] ». Alors, puisque *ce qu'il reste* est aussi une image de sol sur laquelle s'effectue le déplacement, comment considérer le rapport au sol ?

Dans un premier temps, l'image vidéoludique semble bien tendre vers cette impression de flottement sans lien avec un sol : le point de vue glisse sur le sol suivant sa topographie, mais ne puise pas dans celui-ci pour se tenir. Pourtant, dès que l'accroche au sol dans l'image n'est plus la même – que le point de vue change, par exemple – un sentiment d'étrangeté ainsi qu'une impression de 'perdre pied' pour les joueurs et joueuses apparaissent alors. La différence entre une accroche au sol et un détachement de celui-ci est en effet, quelque part, sensible. C'est l'expérience que décrit notamment Thomas Morisset à propos du jeu *Proteus* (Ed Key et David Kanaga) :

775. Entretien avec Fabien Duchene, 24/03/2021.

> « [Au] bout d'un certain temps, l'avatar se met à flotter au-dessus du sol puis monte jusqu'au ciel, terminant le jeu. Cette courte phrase ne rend pas justice à la très grande force sensible et émotionnelle de ce moment de jeu. Le mouvement de décollage est extrêmement doux et progressif : ainsi la prise de conscience de ce mouvement n'intervient qu'après qu'une étrangeté a été constatée dans le rapport au monde et l'identification de la source de cette étrangeté n'est pas immédiate, ce qui rend, pour le joueur, la réalisation du fait qu'il est en train de planer d'autant plus frappante. […] Une bonne part de la beauté de *Proteus* tient à cette manière d'articuler un mouvement ressenti comme une marche et un mouvement ressenti comme un vol. »[776]

Dans son expérience, il identifie donc une différence entre une situation de marche et une situation de flottement ou de « vol », ainsi qu'un passage, une transition douce qui signifie le changement de situation. Dans ce cas, la transition est d'autant plus frappante qu'elle est imposée par le jeu et n'est pas due à l'action du joueur ou de la joueuse, mais également car elle est progressive et n'est pas repérable immédiatement. Le déplacement de l'entité jouable, similaire dans les deux situations du « vol » et de la « marche » ne sera cependant pas ressenti ou interprété de la même manière s'il est effectué en contact avec un sol ou bien dans les airs. Il y a une sensation de ne plus toucher terre car le point de vue n'est plus celui à hauteur d'*oeil*, il n'est plus dépendant de la topographie du sol. Le rapport au sol se comprend alors comme un rapport à une topographie, comprenant donc un déplacement qui s'adapte à cette topographie.

De la même manière, nous avons indiqué dans le précédent chapitre la possibilité d'un rapport gravitaire dans l'expérience vidéoludique. Dans des jeux comme *Outer Wilds* (Mobius Digital, 2019) par exemple, qui propose une exploration de différentes planètes où la gravité n'est pas la même, cette différence est exprimée à l'écran et influe sur les actions du joueur ou de la joueuse. La modélisation de la gravité attire en effet le corps de l'entité jouable de manière plus ou moins puissante, et ce en fonction de son positionnement proche ou lointain des centres de gravité de chaque planète. De par cet attachement à un corps vidéoludique, différentes sensations gravitaires s'expriment lors de l'atterrissage, de la circulation à la surface des planètes, du décollage ou encore lors de l'instant de suspension dans l'espace, lorsqu'aucune force gravitaire ne s'applique. Dans ces instants de décollage ou d'atterrissage est alors rendu lisible et sensible un passage entre une situation de marche attachée à un sol et une situation de flottement sans direction : à la verticalité imposée par la gravité planétaire s'oppose un flottement indifférencié dans l'espace interplanétaire. Il y a alors une sensa-

776. Morisset Thomas, *op. cit.*, p.276.

tion troublante de ‘perdre pied’, de ne plus être attaché·e à une verticalité et à un sol, qui est liée à la déconnexion du « centre » de l’entité jouable et de l’attraction gravitaire. Il ne s’agit pas de dire que nous ressentons dans notre corps une sensation de décollage mais qu’il y a une dimension sensible et esthétique d’un ‘perdre pied’ du fait de la relation empathique avec le corps vidéoludique de l’entité jouable. Cette sensation est transmise aux joueurs et joueuses, qui l’interprètent par la « contagion gravitaire » que nous avons décrite au chapitre précédent : c’est par cette contagion au travers de la manipulation d’une entité jouable que le rapport au sol se fait.

Certaines œuvres vidéoludiques vont plus encore pousser ce sentiment d’étrangeté lié à la perte d’un sol dans l’image de jeu vidéo. Par exemple, dans une des œuvres vidéoludiques du *Virtual Dream Center* 3.1 intitulée *Onirisme Collectif (Senses)* de Mio Hanaoka[777], alors que la première image affichée suggère un rapport au sol « à hauteur d’œil » permettant une action de marche, les déplacements permis tiennent plutôt de déplacements libres assimilables à un flottement **[vid 33]**. Il est en effet possible de se rapprocher ou de s’éloigner du sol sans distinction ni rapport d’échelle, et le point de vue y est entièrement vagabond, au sens où il peut emprunter l’ensemble des directions de manière indifférenciée et n’est ni polarisé dans son déplacement ni lié à la topographie représentée. La perte d’un ancrage à une image de sol donne alors lieu à un étrange sentiment de non-corporalité : dans *Onirisme Collectif (Senses)*, il n’y a pas d’incarnation dans un corps vidéoludique, mais simplement un point de vue flottant, dont le déplacement ne peut être interprété comme de l’ordre de la marche. L’exemple d’*Onirisme Collectif (Senses)* témoigne ainsi d’un ensemble de choses. Tout d’abord, il renforce l’importance accordée à la représentation d’un rapport gravitaire dans l’expérience de la marche vidéoludique, dont l’absence ou le détournement peut être ressenti comme étrange et déplacé. Il témoigne alors du besoin d’une représentation de ce rapport gravitaire, d’un marquage de cette relation à un sol dans la représentation de la marche, réaffirmant le lien entretenu au sol comme rapport fondamental. Plus encore, cet exemple renforce l’idée que la lecture d’une image vidéoludique nécessite un apprentissage ainsi que le caractère conventionnel de la marche vidéoludique : il s’agit d’un rapport à l’image qui a été appris et intégré à travers le jeu.

777. J’ai participé à cette œuvre par le biais d’un workshop de création collective intitulé VIRTUAL IMMERSIVE ARCHITECTURE, organisé à l’occasion du Design Modelling Symposium Paris 2017 à l’ENSA-Versailles, et coordonné par Oswald Pfeiffer* et Mathieu Venot. Ma participation a consisté notamment, avec un groupe de participant·e·s, à la modélisation d’un des lieux parcouru dans le jeu. Nous n’avons pas choisi la manière dont nos modélisations ont été intégrées à l’œuvre finale, ni le mode de déplacement choisi pour parcourir les différents lieux.

Ce qu'il reste

La marche vidéoludique n'est donc pas simulée mais bien interprétée à partir de quelques éléments évoquant la marche et pouvant être désignés comme un faisceau d'indices : un point de vue à hauteur d'œil en mouvement associé à une mobilité du cadre-regard et un rapport gravitaire à une image de sol conçue comme une topographie. L'expérience, en ce sens, est toujours de l'ordre d'une perception active, d'une interprétation qui peut également être comprise comme esthétique. Le mouvement, nous l'avons décrit, est un double mouvement de construction et d'interprétation de l'image comme image-espace. La manipulation de l'entité jouable et du cadre est également un outil réflexif par rapport à l'action sur l'image : il s'agit bien là d'un jeu, d'un « faire comme si » la marche avait lieu. Cette interprétation, cependant, s'appuie sur les expériences quotidiennes : il y a quelque chose dans la marche vidéoludique qui est de l'ordre du souvenir de la marche. En effet, en représentant l'engagement d'un corps dans une spatialité, mobilisant le « centre » du corps, l'expérience vidéoludique sollicite une mémoire corporelle ancrée, celle d'un engagement dans un espace. La marche est jouée par le mouvement, mais elle est aussi remémorée par le geste.

La réponse à la question « Que reste-t-il de la marche dans la marche vidéoludique ? » se trouve alors peut-être finalement dans la question. Ou plutôt, il faut peut-être changer l'angle de notre approche en le renversant : la marche vidéoludique représenterait alors *ce qu'il reste* après la marche. Toutefois, il faut ici préciser que nous n'entendons pas considérer la marche vidéoludique comme entièrement l'expérience d'un souvenir. En effet, il y a toujours une forme d'actualité dans la marche vidéoludique : l'expérience vidéoludique nécessite une action, une manipulation de l'image, témoignant donc d'une expérience *en train de se faire*. La mobilisation du souvenir de la marche oblige alors à se pencher sur la considération de la temporalité de l'expérience vidéoludique. Dans la première partie de cette thèse, nous avons discuté et mis de côté les éléments associés à la notion de « présence », soit l'idée d'une localisation ou relocalisation des joueur·euse·s dans les environnements vidéoludiques. Mais la question de la « présence » est aussi une question temporelle, comme le souligne les similitudes sémantiques de « présence » et « présent ». Il s'agit donc de mettre en avant la manière dont l'expérience *au présent* du jeu vidéo articule les expériences spatiales passées. Dans la première partie, nous avons également critiqué l'idée d'une « synchronisation » des temporalités, notamment à partir d'Elsa Boyer, qui conclue son ouvrage en indiquant que l'expérience vidéoludique se rapporte plus à un « montage spatial » qu'à un problème temporel. En

évitant de remonter le problème à l'envers, de partir du problème spatial pour aboutir de nouveau aux problèmes temporels, penchons-nous sur deux pistes abordées par Elsa Boyer, qui pourront nous permettre de spécifier l'expérience que nous étudions : le fantôme d'une part, le souvenir d'autre part.

Le fantôme

Elsa Boyer discute la notion de *fantôme* comme problème posé dans la phénoménologie d'Husserl : le fantôme est ce qui ne peut être pensé par la phénoménologie car il implique de douter de l'opposition stricte entre présence et absence[778]. Elle le remobilise alors en faisant l'hypothèse que cette idée puisse décrire l'expérience vidéoludique au niveau phénoménologique, notamment dans son questionnement autour des illusions. Elsa Boyer inscrivant ensuite sa recherche dans une pensée de la déconstruction de Jacques Derrida, nous empruntons ce terme au risque de lui faire perdre de sa puissance initiale. La réflexion se porte ici cependant moins sur la question de l'image vidéoludique comme illusion que sur l'analogie entre entité jouable et fantôme dans une relation à un sol et une architecture. La logique du fantôme, en plus de rendre caduques les oppositions entre présence et absence, se trouve aussi pris dans une forme d'atemporalité. Dans les imaginaires occidentaux, le fantôme n'est pas touché par le passage du temps et « vieillir » n'a pas de sens pour lui : il est à la fois dans le présent « là » tout en référant constamment à un passé, quelque chose qui n'est plus, qui « a été ». Or, le fantôme est souvent représenté dans des jeux qui mettent la marche au cœur de leur expérience. C'est le cas par exemple de *Everybody's gone to the rapture* (The Chinese Room, 2015), *Tacoma* (Fullbright Company, 2017) ou encore dans ce que me décrit Vincent Levy* pour son projet de jeu « Genius Loci »*. Ces trois jeux replacent le joueur ou la joueuse sur des lieux dans lesquels s'est déroulé une série d'évènements, qui seront donnés à découvrir en rejouant des scènes du passé retransmises par des morceaux de dialogue prononcés par des figures spectrales.

L'idée de la représentation d'un « monde passé » est d'ailleurs exprimée dans les recherches en études vidéoludiques de Maxime Deslongchamps et Hugo Montembeault sur le genre des *walking simulators*[779] : l'analyse de plusieurs jeux a révélé la récurrence, notamment d'un point de vue narratif, de la situation de retour dans des lieux chargés d'histoires, figés,

778. « Le fantôme reprend la virtualisation de la trace dans le contexte particulier de la télétechnologie qu'il inscrit dans un régime d'apparition qui n'est plus soumis aux oppositions binaires entre présence actuelle et virtualité » Boyer Elsa, *Le conflit des perceptions*, MF., Paris, 2015, p.58.

779. Deslongchamps-Gagnon Maxime et Montembeault Hugo, « The Walking Simulator's Generic Experiences », *Press Start*, n° 2, vol. 5, 2019, [https://press-start.gla.ac.uk/press-start/article/view/134], p. 1-28.

sur lesquels l'intervention du joueur ou de la joueuse se situe toujours « après » que les événements se soit passé. Le parallèle est en effet souvent fait entre le joueur ou la joueuse et l'archéologue, à la recherche de traces du passé. Une hypothèse pourrait alors suggérer que cette représentation viendrait tendre un miroir aux joueuses et joueurs : ce corps qu'iels incarnent ne serait lui aussi qu'un corps fantomatique, flottant dans un monde auquel il a appartenu et où il revient. De fait, la temporalité n'a pas d'emprise sur lui et il circule librement dans cet espace. Cette approche corrobore également avec certaines réflexions sur la nostalgie associée aux espaces vidéoludiques. Christopher James Goetz explore en effet cette idée dans un article de 2018, dans lequel il met en avant l'idée d'une « nostalgie réflexive » liée au désir impossible de rejoindre ces lieux que sont les images vidéoludiques. Il s'agit aussi pour lui de réaffirmer la dimension spatiale par rapport à la dimension temporelle du jeu vidéo : « I argue that, as a highly spatial (even atemporal) medium, gaming's most prevalent nostalgic mode is less a wish to return to the past, and more a wish to return to a place, a place one has never visited and could never visit[780] ». La marche vidéoludique serait alors selon cette interprétation une marche atemporelle, qui ne serait que l'évocation d'une marche passée. Par une incarnation dans un corps qui serait interprété comme fantomatique, elle rejouerait les expériences des marches passées dans un lieu qui n'a jamais été vécu et ne pourra être vécu qu'au travers de cette incarnation.

Cependant, la justification narrative n'est pas satisfaisante, car elle ne part pas directement de l'expérience. Le fantôme interroge plus particulièrement de par sa matérialité : il a en effet une matérialité particulière impliquant qu'il n'est pas touché par le monde et ne peut toucher le monde en retour. Nous avons vu dans le précédent chapitre que les espaces vidéoludiques, en tant qu'espace-images et surfaces écraniques, ont une matérialité singulière qui n'est accessible qu'au travers d'un périphérique de jeu d'une part, d'une entité jouable possédant une dimension corporelle d'autre part. Nous avons également montré que cette matière numérique était perçue au travers d'une « réponse » de l'environnement par rapport au déplacement de l'entité jouable, cette réponse indiquant notamment si l'entité jouable est perçue comme corps appartenant du monde, soit pouvant reconnaître les surfaces (des murs, sols, etc.) au travers du paramètre de collision, ou

780. « Je soutiens qu'en tant que medium éminemment spatial (voire atemporel), le mode nostalgique le plus courant dans le jeu vidéo concerne moins un désir de retourner dans le passé qu'un désir de retourner dans un lieu, un lieu qu'on n'a jamais visité et qu'on ne pourra jamais visiter. » Goetz Christopher James, « "The Fantasy that Never Takes Place": Nostalgic Travel in Videogames », *Loading...*, nº 18, vol. 11, 2018, [https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/203], p.61.

bien si ce corps traverse uniformément ces surfaces. De fait, même dans les exemples indiqués précédemment, les entités jouables sont interprétées en opposition avec les personnages fantomatiques rencontrées, et plutôt identifiées à une figure humain se rendant sur les lieux après les évènements. Le fait qu'une reconnaissance de l'entité jouable par l'environnement vidéoludique soit donc, bien que limitée, possible témoigne alors d'une matérialité qui ne peut être totalement associée au spectral.

Le souvenir

Une autre piste évoquée et rejetée par Elsa Boyer est celle du souvenir ou du ressouvenir à partir de la notion « d'image-souvenir ». Les image-souvenirs ne sont pas le passé, elles se déroulent en parallèle de notre temporalité actuelle, et sont l'actualisation ponctuelle de souvenirs considérés comme continuum, puisant ainsi dans des « nappes de passé ». Toujours dans la phénoménologie de Husserl, si le souvenir pourrait au premier abord représenter une coexistence de deux « présents parallèles », il n'est considéré que comme la modification temporaire du flux de conscience qui ne peut aboutir à une coexistence entre un flux de passé et un flux de présent. Il faut ici préciser la distinction entre souvenir et imagination : le souvenir est une image qui resurgit du passé, qui témoigne du passé, alors que l'imagination peut être ramenée à une « image libre ». Pour ces différentes raisons (modification du flux de conscience plutôt que coexistence, et resurgissement d'un passé), Elsa Boyer rejette cette piste et s'oriente donc par la suite vers la question de l'imagination et de la conscience des images. Cependant, si l'image vidéoludique ne peut en effet être apparentée directement à une « image-souvenir », le souvenir peut nous aider à comprendre la temporalité de l'expérience de la spatialité vidéoludique, notamment à partir de la manière dont les développeur·euse·s la conceptualisent.

Lors de la marche (non vidéoludique), l'expérience n'est jamais seulement ancrée dans le présent, elle mobilise également pour le·a marcheur·euse les souvenirs d'autres expériences, d'autres lieux, d'autres marches. Ces souvenirs peuvent prendre la forme d'image-souvenirs ou de sensations associées à la mémoire corporelle et peuvent surgir d'une situation, d'une spatialité particulière, d'un état de corps ou du temps qu'il fait. Elles donnent alors à l'expérience une coloration particulière. Or, ce ressouvenir peut également avoir lieu avec une image vidéoludique, du fait de l'en-

gagement d'un corps-entité jouable dans l'image et de la performativité du geste. Il s'agit d'une expérience qui a notamment frappé l'un de nos enquêté·e·s, Julian Palacios* :

> « Yeah, I realized that 3D spaces can really, like, be a bridge towards our… Not videogames, 3D spaces! It can be a bridge towards our experience of reality. […] When we are in a 3D space, the 3D space gives back to us […] a simulation of what we, normally, we experience in reality. So, you have this set of conventions, like camera, and then you have, you know, you move with this button and then you move your head with the mouse... And when we interact with an image of a 3D space, […] those inputs we get are connected with the inputs we have from our experience of reality. You know, you then see something and you say "Oh…", you start remembering what other places are related to your history. So, like, you are in a corridor, like a 3D corridor and […] those inputs make come back the inputs of places that you know. »[781]

Cet extrait témoigne de l'expérience vidéoludique à plusieurs égards. Tout d'abord, il est évoqué le lien direct entre expérience vidéoludique et expérience spatiale, expérience des lieux du quotidien et donc aussi quelque part, expérience de l'architecture. Ce lien est indiqué comme étant du domaine du souvenir, et ce souvenir surgit grâce ou à travers la pratique vidéoludique et la manipulation de l'image. Il corrobore donc l'idée que les gestes effectués sur les périphériques de jeu, décrits comme un ensemble de conventions, peuvent mobiliser nos expériences antérieures. Un point particulier attire toutefois l'attention : la précision « not videogames, 3D spaces ! ». L'enquêté distingue ainsi d'une part les mécaniques de *gameplay*, d'autre part l'interaction avec les images 3D, permise par la représentation à l'écran des conséquences des « *inputs* » tels que déplacer le cadre de l'image, action qui réfère à « tourner la tête » de l'entité jouable. Toutefois, considérant ici l'image vidéoludique dans son ensemble, soit l'image manipulée ou performée, les « *inputs* » décrits ici sont *déjà* de l'ordre du vidéoludique. Son discours s'inscrit dans ce que nous avons cherché à décrire dans le chapitre précédent : il y a un jouer du mouvement ouvrant une spatialité autour d'un corps vidéoludique, qui précède ce qui peut être considéré comme de l'ordre du *gameplay* tout en faisant déjà partie de l'image en tant que tel. Ce mouve-

781. « Oui, j'ai réalisé que les espaces 3D pouvaient vraiment être un pont… non, pas les jeux vidéo, les espaces 3D ! Ils peuvent être un pont vers notre expérience de la réalité. Lorsque nous sommes dans un espace 3D, l'espace 3D nous donne une simulation de ce dont nous faisons l'expérience, normalement, dans la réalité. Donc, tu as cet ensemble de conventions, comme la caméra, et ensuite, tu sais, tu bouges avec ce bouton et tu bouges ta tête avec ta souris… Et lorsque nous interagissons avec l'image d'un espace 3D, ces *inputs* sont connectés avec les *inputs* que nous avons de notre expérience de la réalité. Tu sais, quand tu vois quelque chose et que tu que dis « Oh… », tu commences à te rappeler d'autres lieux qui sont liés à ton histoire. Donc, par exemple, tu es dans un couloir, un couloir 3D, et ces inputs font revenir les « inputs » de lieux que tu connais. » Entretien avec Julian Palacios, 10/03/2021.

ment est ici décrit par Julian Palacios* comme permettant un ressouvenir, une sollicitation d'expériences de spatialité passées, dans lesquelles l'architecture joue un rôle.

La précision apportée sur la dimension 3D de l'image est également révélatrice : selon cet enquêté, les espaces doivent être représentés en 3D pour que le souvenir surgisse. Selon nous, cela n'est pas uniquement lié à la dimension 3D, mais surtout au point de vue adopté sur cet espace. En effet, ce qu'il décrit n'est pas seulement une image 3D, mais une image dans laquelle il y a la possibilité d'avoir un point de vue incarné, à hauteur d'œil, ainsi que la possibilité de se déplacer et de « bouger la tête ». Peu après dans l'entretien, il considère ainsi la possibilité offerte par l'image vidéoludique de faire l'expérience d'un espace par le déplacement :

> « And so, what I thought was that 3D space is… Technically, it's a mathematical drawing of, you know, you have coordinates and you have a set of geometrical information, and the computer doesn't need it to visualize it to know it. We, as human, need a visualization of that data to know it. And we can only know 3D file if we… [hésitations] The computer knows it without time, but the only way we have to know space is, you know, move inside it. Because this is the only way we can experience space, you know. So, what 3D space gives us is like that part of life that it's related to, giving us the option to experience a place. »[782]

Il reconnaît ici la dimension informatique des espaces vidéoludiques, mais également la nécessité de les « visualiser », ainsi que de les parcourir. Il s'agit bien d'un ensemble de conventions, mais ces conventions sont des choix qui parlent d'une compréhension de l'expérience de l'espace. Il considère notamment le déplacement comme « la seule manière dont nous pouvons reconnaître ou faire l'expérience de l'espace », et c'est ce qu'il retrouve dans les espaces 3D représentés par l'image vidéoludique. Ainsi, en lieu et place de ce qu'il qualifie d'« *inputs* », nous parlons d'un engagement d'un corps vidéoludique dans un espace-image. La manipulation d'un corps vidéoludique se constitue alors comme moyen de faire un lien entre une expérience de spatialité dans une image et une expérience de spatialité antérieure, à travers la sollicitation d'une mémoire corporelle. Cette expérience n'est donc pas uniquement de l'ordre du souvenir, puisqu'il y a une action, quelque chose en train de faire. Celle-ci ne surgit pas ou pas uniquement

782. « Et donc, ce que je me disais, c'était que l'espace 3D… Techniquement, c'est un dessin mathématique, tu sais, tu as des coordonnées et tu as un ensemble d'informations géométriques, et l'ordinateur n'a pas besoin de les visualiser pour les connaître. Nous, en tant qu'humains, avons besoin d'une visualisation de ces données pour les connaître. Et nous ne pouvons connaître les fichiers 3D qu'en… [hésitations] L'ordinateur le comprend sans délai, mais le seul moyen que nous avons de reconnaître l'espace est, tu sais, de nous déplacer à l'intérieur. Parce que c'est la seule manière dont nous pouvons faire l'expérience de l'espace, tu sais. Donc, ce que l'espace 3D nous donne correspond à la part de la vie à laquelle il est lié, en nous donnant la possibilité de faire l'expérience d'un lieu. » Entretien avec Julian Palacios, 10/03/2021.

dans les moments de contemplation mais bien par le geste, sans pour autant être entièrement actualisée dans une mobilité intégrale du corps jouant. L'expérience est alors évoquée, suggérée et sollicitée par les gestes.

Cette compréhension de l'expérience vidéoludique permet alors de mieux définir la marche vidéoludique : celle-ci, en se constituant dans un faisceau d'indices ainsi qu'au travers d'une mobilisation corporelle, réengage le souvenir de marches vécues. Ce faisant, elle pourrait être analysée également par l'idée de la retranscription d'expériences. L'image retranscrit le souvenir, *ce qu'il reste*, comme déambulation dans un lieu mais dont la portée corporelle globale a disparu. Le choix de la représentation de ces éléments constitue en effet un *ce qu'il reste* qui concoure à la retranscription d'une expérience de marche : quelque chose qui a été vécu et qui sera re-sollicité par le jeu. Il pourrait parfois s'agir d'une retranscription possible d'une marche vécue, de la transmission particulière d'une expérience de marche, au côté du récit écrit, de la photographie ou du cinéma. Mais cette marche vidéoludique peut aussi s'ouvrir à d'autres formes de marches, explorer à travers le jeu des marches qui n'ont pas été vécue. La manière dont Julian Palacios* pense les espaces vidéoludiques est en effet de cet ordre : en représentant des espaces qu'il n'a pas vécu mais dont le souvenir lui a été transmis, il cherche à faire surgir un souvenir d'une marche qu'il n'a pas vécu. Dans le prochain chapitre, nous reviendrons sur cette idée en faisant plus précisément le lien avec la narration de *Promesa** et préciserons la dimension architecturale de cette expérience.

La marche comme attitude esthétique

Cependant, si *ce qu'il reste* est un ensemble d'éléments sollicitant le souvenir de la marche et non une simulation, c'est notamment parce que ce qui est recherché n'est pas la transmission de toute la complexité représentée par le fait de faire un pas, mais ce que cette mise en mouvement permet. La marche vidéoludique est considérée comme un moyen – souvent considéré, nous le verrons, comme trivial – d'accéder à une attitude : celle de l'observation et de l'exploration d'une spatialité. Par la simplicité de l'action demandée sur les contrôleurs, l'accent est mis en effet plus sur le rapport à la spatialité que sur la motricité associée. Dans la marche (non vidéoludique), le mouvement du corps entraîne un déplacement qui a la qualité d'un rythme, nous en avons discuté, mais qui ouvre également sur un état d'observation et de participation intense avec le monde. Celle-ci n'est ni seulement une errance, ni seulement un déplacement, mais aussi une attitude qui permet de s'ouvrir au monde, de rentrer dans une forme de dialogue avec l'espace environnant

par la réception des signes, sons, volumes, mouvements, etc. Ce faisant, elle permet notamment de déployer un rapport esthétique au paysage, ouvert par un mouvement qui fonctionne comme libérateur, puisque la marche finit par être intégrée corporellement et « oubliée ». Le corps en marche est pris dans un mouvement « automatique » ininterrompu, formant un roulement semblable au rythme continu des vagues. C'est par l'attitude atteinte lorsque ce rythme de roulement est trouvé, que la marche peut s'ouvrir à une attitude d'observation, de sentir et de participation avec monde. Nous faisons ainsi l'hypothèse que cette attitude peut alors être rapprochée de la représentation de la marche vidéoludique. En ce sens, la réduction qu'elle effectue est intéressée : le roulement continu de la marche est exprimée par une fluidité de déplacement, afin de mettre l'accent sur la représentation de l'attitude. Il semble alors qu'il s'agisse là d'une réduction esthétique.

C'est notamment le chemin que semble emprunter la thèse de Thomas Morisset : celui-ci part du genre du *walking simulator* pour définir une expérience esthétique plus générale, qu'il décrit par le terme de « promenade[783] ». Cette idée de promenade n'est pas liée à l'action de marcher dans le jeu, mais plutôt à un état d'esprit, d'exploration curieuse et d'attention ouverte à l'environnement de jeu, sans que cela ne passe forcément par le point de vue du marcheur. La promenade serait ainsi plutôt une attitude générale ludique, d'appréhension de l'environnement de jeu, comme sans intention ni but à atteindre, qui serait plus généralement liée à un rythme de jeu et à ce qu'il décrit comme jeu « ouvert ». Toutefois, cette conception élargie de la promenade est finalement détachée entièrement des éléments que nous avons décrits ici (le point de vue, le mouvement d'un corps vidéoludique) afin de qualifier une attitude générale pouvant également advenir, par exemple, lors du survol d'un environnement dans un jeu en vue surplombante. Pour comprendre l'expérience de l'architecture et du paysage vidéoludique, si cette approche générale peut constituer une première piste, elle ne nous suffit pas et la question de la marche semble alors nécessiter une approche différente. Après avoir mis à jour les conventions de représentation de la marche vidéoludique, il nous faut donc nous pencher plus spécifiquement sur ce que les concepteur·rice·s font de ces conventions et la manière dont iels mobilisent la marche vidéoludique. Nous allons notamment nous concentrer sur les objets vidéoludiques associés au genre du *walking simulator,* ainsi que sur les discours qui ont émergé au même moment autour de la marche vidéoludique.

783. Morisset Thomas, *Du beau jeu : Pour une esthétique des jeux vidéo*, op. cit., p.270.

5.2 La recherche d'une expression ludique de la marche

Dans l'histoire du jeu vidéo, la question de la marche est en effet apparue de manière particulièrement visible dans les discours à un moment précis, cristallisant les débats autour d'une série de termes. Il se situe principalement autour du début des années 2010 et de l'apparition du qualificatif *walking simulator,* au départ connoté négativement. Rendant concrètes des tensions et des dissensions concernant l'image vidéoludique et son expérience, l'analyse de ce moment de l'histoire du jeu vidéo permet alors de révéler dans les discours différentes approches concernant la marche vidéoludique, mais également de manière plus générale de l'expérience vidéoludique. Malgré le rejet initial qu'il a suscité et la proposition de nombreuses alternatives, ce terme finit pourtant par se stabiliser et par être réapproprié par les créateur·rice·s elleux-même. Au sein de ces débats se situent enfin plusieurs tentatives de définition de l'expérience esthétique du *walking simulator*, qui sont en elles-même éclairantes sur la marche vidéoludique et sa dimension esthétique.

À l'origine du terme : une dissension

Au début des années 2010 apparaît donc, au sein des discours sur le jeu vidéo, ce qui peut être qualifié de dissension autour de la marche vidéoludique. Celle-ci prend appui sur la formulation puis la reprise jusqu'à la cristallisation du terme « *walking simulator* », la plupart du temps utilisé dans sa forme anglophone, y compris dans les milieux francophones. Comme le résume le titre d'un article de presse de Nicole Clark, « A brief history of the "walking simulator," gaming's most detested genre »[784], le genre vidéoludique qui se constitue en association avec ce qualificatif a en effet été source de réactions virulentes. Autour de cette dissension, l'origine du terme et du genre est en elle-même représentative d'une certaine compréhension du jeu vidéo. En effet, le *walking simulator* ne désigne pas directement dans un premier temps les objets appartenant aujourd'hui au genre, mais il est utilisé par des joueurs[785] pour décrire de manière ironique et péjorative le *gameplay* de deux jeux en particulier. C'est ce que montre notamment Maxime

784. « Une brève histoire du "*walking simulator*", le genre le plus détesté des jeux vidéo » Clark Nicole, « A brief history of the "walking simulator," gaming's most detested genre », *Salon*, 11/11/2017, [https://www.salon.com/2017/11/11/a-brief-history-of-the-walking-simulator-gamings-most-detested-genre].

785. Le terme n'est à dessein pas décliné en écriture inclusive, car les discours sont issus de joueurs masculins.

Deslongchamp-Gagnon au travers d'une analyse quantitative de l'utilisation du terme – entre autres dans les commentaires de joueurs[786]. Il repart pour cela des recherches de Dominique Arsenault sur les genres vidéoludiques, qui énonce qu'un genre se forme dans la « cristallisation temporelle d'un consensus culturel commun[787] », c'est-à-dire à travers le croisement des différents discours issus à la fois des journalistes, des développeurs et développeuses de jeux vidéo, des joueurs et joueuses et des chercheurs et chercheuses sur le jeu vidéo. Ce qu'il montre alors se formalise en un fort dissensus entre joueurs d'un côté, critiques et game designers de l'autre.

Selon son analyse, le terme *walking simulator* est en effet mobilisé au départ principalement pour les critiques du jeu *Dear Esther* (The Chinese Room) **[vid 1]**, dans sa première version publiée en 2012, mais également pour un jeu au premier abord très différent : *DayZ* (Bohemia Interactive Studio, 2013). Là où *Dear Esther* – qui sera par la suite considéré comme le premier de ce genre – se présente comme un jeu expérimental autour du déploiement d'une narration par le parcours dans un paysage exempt de dangers, *DayZ* est décrit comme un simulateur de survie dans un univers post-apocalyptique intégrant des zombies. Mis à part leur origine de mod (*Source* pour *Dear Esther*, *Arma II* pour *DayZ*) et leur vue à la première personne, les deux jeux ont alors peu en commun. Le terme *walking simulator* apparaît ainsi moins pour désigner l'action de marche que pour souligner ce qui semble absent de ces jeux – et attendu des joueurs – soit : des mécaniques de combat, un challenge, des actions (héroïques) à réaliser ou associée à une forme de violence, etc. *DayZ* présente en effet parfois de larges zones au sein de son espace vidéoludique dans lesquelles les joueurs ne rencontrent pas d'éléments associés à ce qu'ils considèrent comme étant de l'ordre de l'action, occasionnant de longues marches dans les environnements du jeu. Ainsi, le terme est introduit à l'origine par les joueurs en un sens péjoratif, afin de critiquer ces propositions vidéoludiques, mais plus encore afin de les disqualifier en tant que jeux. Il s'agit d'un élément que les chercheur·euse·s en communication Mia Consalvo et Christopher A. Paul mettent particulièrement en avant dans leur ouvrage intitulé *Real Games* (2019) : les *walking simulators* sont désignés par les joueurs comme étant en dehors de la sphère de ce qu'ils considèrent comme appartenant au jeu vidéo car s'écartant du cadre conventionnel vidéoludique. Nous avons

786. Deslongchamps-Gagnon Maxime, « Amour et haine de la marche : Évolution et cristallisation discursives sur le walking simulator », *Kinephanos*, Numéro spécial « Splendeur(s) et misère(s) des genres vidéoludiques », 2019, p.137-164, [https://www.kinephanos.ca/2019/amour-et-haine-de-la-marche-evolution-et-cristallisation-discursives-sur-le-walking-simulator].

787. Arsenault Dominic, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique : Fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo*, Thèse de doctorat, Université de Montréal, 2011. Cité par Deslongchamps-Gagnon Maxime, « Amour et haine de la marche », *op. cit.*, p.141.

indiqué que *Dear Esther* avait été conçu et présenté au départ comme une proposition expérimentale. Il s'agissait plus précisément à l'origine d'une recherche de Dan Pinchbeck, auteur et directeur créatif pour le jeu vidéo, en parallèle de sa thèse consacrée au genre du FPS ainsi qu'aux relations entre narration et gameplay[788]. La posture de Dan Pinchbeck consistait alors à interroger le médium vidéoludique en proposant d'en expérimenter les limites. Cependant, la réception des joueurs vis-à-vis de cette expérimentation a été (pour la partie la plus bruyante) conservatrice, comme le montre Consalvo et Paul :

> « In using the term real game, players and critics are conjuring up a subject position to make themselves more comfortable, while solidifying their preferences and choices as industry norms. This is an inherently conservative appeal, and one that typically ignores the historical and cultural contexts in which games are changing. »[789]

La réaction conservatrice est associée à un sentiment de colère et de peur d'une partie des joueurs, qui ont vu dans l'évolution du médium vidéoludique une mise en danger de leur identité – comme appartenant une communauté spécifique de *gamers.* L'émergence de ce discours coïncide en effet avec toute une série d'actes misogynes et sexistes que l'on a désignée par le *#GamerGate*. Ce que défend notamment Melissa Kagen en 2017 dans « Walking simulators, #gamergate, and the gender of wandering »[790] concerne l'assimilation par certains joueurs de ces jeux à une menace du fait que ceux-ci, sortant de l'imaginaire général attribué aux jeux vidéo, pouvaient être considérés comme amenant au jeu vidéo un plus grand nombre de joueurs, et en l'occurrence, de joueuses. Afin de préserver cette identité assimilée à la pratique du jeu vidéo, certains joueurs ont ainsi massivement contribué à la tentative de disqualification de ces objets comme jeux vidéo. Dans la lignée de Kagen, plusieurs auteur·rice·s ont montré la manière dont ces jeux permettaient en effet de *queer* (détourner, tordre) les attentes habituelles vis-à-vis d'un jeu vidéo et de déconstruire l'image du *gamer*. Ce détournement des attentes passe principalement par une mise en

788. Pinchbeck Dan, *Story as a function of gameplay in First Person Shooters*, thèse de doctorat, University of Portsmouth, 2009.

789. « En utilisant le terme vrai jeu, les joueurs et critiques créent une position de sujet leur permettant de s'établir confortablement, tout en consolidant leurs préférences et choix comme les normes de l'industrie. Il s'agit d'un plaidoyer intrinsèquement conservateur, qui ignore habituellement les contextes culturels et historiques dans lesquels les jeux évoluent. » Consalvo Mia et Paul Christopher A., *Real Games. What's Legitimate and What's Not in Contemporary Videogames*, The MIT Press, 2019, p.126.

790. Kagen Melissa, « Walking simulators, #gamergate, and the gender of wandering », in Jonathan Eburne et Benjamin Schreier (dir.), *The Year's Work in Nerds, Wonks, and Neocons*, Bloomington, Indiana University Press, 2017, p.275-300.

avant de la marche et de la lenteur, associée à une « passivité active[791] » par Milligan et Bohunicky (2019). Il apparaît également au travers de changements d'échelle des espaces représentés ou de focalisation sur des espaces moins souvent représentés : plutôt que de grands espaces à parcourir, le *walking simulator* se concentre souvent sur la représentation de lieux plus restreints ainsi que domestiques[792].

Tentatives de définitions du genre

De l'autre côté, *Dear Esther* et les jeux qui seront par la suite considérés comme appartenant au genre du *walking simulator* reçoivent un très bon accueil de la presse et de la critique. Du fait de sa connotation péjorative, le terme en lui-même est cependant assez peu repris. Il en va de même pour les créateur·rice·s, qui rejettent le terme et considèrent qu'il ne décrit pas de manière correcte leur travail ni les objets qu'ils conçoivent. Enfin, du côté des chercheurs et chercheuses sur le jeu vidéo, beaucoup ne l'estiment pas pertinent et tentent d'en proposer une alternative. Parmi lesquelles : « first-person exploration games », « walker games », « awareness games », « ambience action games » ou encore « reflective simulators ». Toutefois, s'iels s'accordent pour dire que le qualificatif *walking simulator* ne correspond pas à l'expérience proposée par ces jeux, iels ne la définissent pas tou·te·s de manière identique. L'étendue et les contours du genre *walking simulator* restent en effet assez flous, et des disparités au sein même des corpus étudiés peuvent être repérés, certains incluant parfois des productions vidéoludiques qui vont être exclues par d'autres. La difficulté de cette définition se situe dans la nécessité de sélectionner des critères assez généraux pour englober l'ensemble des jeux identifiés, mais également assez spécifiques pour qualifier précisément cette expérience. Le critère le plus générique décrit notamment une action principale concentrée sur le déplacement dans un environnement représenté en trois dimensions, à travers une vue à la première personne. Cependant, ce critère très large ne permet pas de déterminer précisément ce qui a lieu dans ces jeux. Les chercheur·euse·s explorent ainsi différentes approches afin de caractériser ces expériences vidéoludiques.

L'un des éléments les plus mis en avant est l'importance accordée dans ces jeux à la narration. Hartmut Koenitz, chercheur spécialisé dans la théorie et la pratique de l'*Interactive Digital Narrative*, propose même de les désigner comme une « avant-garde narrative » à travers le renouvellement

791. Milligan Caleb Andrew et Bohunicky Kyle, « Reading, Writing, Lexigraphing », *Press Start*, n° 2, vol. 5, 2019, p. 51-71, p.59, [https://press-start.gla.ac.uk/index.php/press-start/article/view/136].

792. Bowman Dean, « Domesticating the First-Person Shooter », *Press Start*, n° 2, vol. 5, 2019, p.150-175, [https://press-start.gla.ac.uk/index.php/press-start/article/view/132].

que ces productions apportent à la narration vidéoludique[793]. Rejouant les clivages classiques en *game studies* opposant narratologie et ludologie, il considère en effet que la réduction des mécaniques de jeu à des éléments minimaux opérée par les *walking simulators* constitue un apport sur le plan narratologique. Selon cette idée, la réduction des possibilités d'interaction favoriserait en effet une focalisation sur la narration. Cependant, en ne précisant pas la manière dont la narration pourrait être considérée différemment, celui-ci n'indique pas exactement les raisons pour lesquelles les *walking simulators* pourraient constituer une avant-garde. Le chercheur en game design et game designer Alexander Muscat, qui préfère au terme « walking simulator » celui de « first person walker » ou « walker », va plus loin dans l'analyse en proposant dans sa thèse différents thèmes recoupant le genre. Il indique notamment trois points de focalisation en termes de design : « 1) minimal mechanics; 2) explorable space; and 3) environmental narrative » (« 1) mécaniques minimales; 2) espace explorable; et 3) narration environnementale »), complétés ensuite par quatre thématiques[794]. Au delà du minimalisme des mécaniques de jeu, il met ainsi en avant l'importance de l'espace et de l'organisation de l'espace – autrement dit, du *level design* – dans l'expérience de ces jeux et notamment pour le déroulement du récit.

Ainsi l'expérience du *walking simulator* se situerait dans le dévoilement d'un récit au travers de l'exploration d'un lieu auquel est attaché ce récit. Ce faisant, ces jeux présenteraient surtout une manière différente de raconter, ancrée par le déplacement dans l'espace et l'accent mis sur ce qui a été appelé « narration environnementale », soit la narration par la composition spatiale et environnementale, sur laquelle nous aurons l'occasion de revenir dans un second temps. De la même manière que Koenitz, Muscat indique que c'est par le minimalisme des mécaniques ainsi que par la limitation des mouvements et des actions possibles que l'attention des joueurs et joueuses est redirigée vers l'espace et le récit qu'il porte. Cette attention accrue à l'espace, qui serait également renforcée par l'absence d'interface ou de système de guidage, c'est-à-dire l'absence d'affichage d'éléments textuels superposés à la représentation de l'espace, permettrait également une attention accrue à l'architecture et au paysage. Ces discours peuvent être mis en lien avec les approches du *level design* que nous avons décrites au chapitre 3 et qui privilégient à une interface l'organisation de l'espace et le travail sur l'architecture. Ici, l'attention est renforcée par la dimension narrative, sur

793. Koenitz Hartmut, « Beyond "Walking Simulators" – Games as the Narrative Avant-Garde », *Extended Abstract Presented at DiGRA 2017*, Melbourne, 2017.

794. Muscat Alexander, *Ambiguous Worlds Understanding the Design of First-Person Walker Games*, thèse de doctorat, School of Media and Communication College of Design and Social Context RMIT University, 2018.

laquelle nous reviendrons plus en détails dans le chapitre suivant. Enfin, cette expérience générale serait également intensifiée par la lenteur des déplacements. Cependant, si cette analyse donne différentes pistes pour la définition du *walking simulator*, elle reste très ancrée dans une compréhension par le *game design* et une approche comparative des jeux. Ce faisant, elle réitère quelque part le discours du « ce qu'il manque » – cette fois-ci décrit de manière positive – positionnant le *walking simulator* en creux vis-à-vis de la production vidéoludique. Ce positionnement est intéressant à revendiquer car il permet d'ouvrir le dialogue sur les problématiques associées à une compréhension du jeu vidéo uniquement par les règles. Toutefois, en caractérisant le genre de nouveau par ce qu'il n'est pas, il ne permet pas de décrire précisément l'expérience du *walking simulator*.

L'élément le plus précis avancé par Muscat qui ne soit pas un positionnement en creux par le « ce qu'il manque » est la dimension d'ambiguïté. Cette ambiguïté, qui est à la fois d'information, de contexte et de relation, qualifie un sens porté par ces jeux qui n'est pas directement donné mais qui induit au contraire un effort interprétatif. L'ambiguïté ou l'absence d'orientation claire implique ainsi un processus évaluatif, interprétatif et finalement réflexif des différents éléments présentés par les jeux. Cette approche peut être mise en lien avec celle des membres du laboratoire Praxis travaillant par et sur le développement de jeux vidéo, Alexandra Ferland-Beauchemin, Dave Hawey et Jocelyn Benoit, qui se détachent totalement du terme de *walking simulator* et du rapport à la marche pour décrire d'une manière différente l'expérience permise par ce type de jeux. Iels proposent en effet à partir d'une expérimentation singulière que ces jeux puissent être considérés comme des « reflective simulator[795] ». Si le terme semble maladroit car reprenant la logique du simulateur, il permet toutefois de mettre l'accent sur une dimension particulièrement développée dans les *walking simulators* : celle d'un potentiel réflexif sur les joueurs et joueuses. L'argumentation des auteur·rice·s de l'article est basée sur la réalisation d'un jeu personnel conçu pour la sœur de l'une des auteur·rice·s, mettant alors en avant la possibilité d'un jeu avec des souvenirs personnels et collectifs. Cependant, l'article ne tisse que peu de liens avec le genre de *walking simulator* en lui-même, indiquant qu'iels ne souhaitaient pas, à l'origine, s'inscrire dans ce genre. La ressemblance entre la forme prise par leur expérimentation et le *walking simulator* peut alors ne sembler, dans un premier temps, être qu'une coïncidence. Pourtant, cette ressemblance semble plutôt révélatrice : il y a quelque

795. Hawey Dave, Ferland-Beauchemin Alexandra et Benoit Jocelyn, « From Walking Simulator to Reflective Simulator », *Press Start*, n° 2, vol. 5, 2019, p.88-103, [https://press-start.gla.ac.uk/index.php/press-start/article/view/133].

chose dans le *walking simulator* qui tient d'une dimension réflexive et interprétative, et qu'il faut garder en tête. Selon notre approche, cette connexion ne peut être analysée si est mis de côté l'élément principal du *walking simulator* : la marche en elle-même.

Dans une perspective différente mais mettant aussi expressément de côté l'action de la marche, les chercheurs Felix Zimmermann (SIC et histoire) et Christian Huberts (études culturelles et esthétique) présentent ces jeux sous le terme « ambience action game », c'est-à-dire des jeux au sein desquels « l'acte d'ambiance » est le plus important[796]. La réflexion est appuyée d'une part sur l'idée de « l'acte d'ambiance » du théoricien des médias et de la culture Alexander Galloway, d'autre part sur l'esthétique des atmosphères du philosophe allemand Gernot Böhme. L'« acte d'ambiance » de Galloway (2006) est une action réalisée uniquement par la machine ou le jeu, pouvant se produire lorsqu'il n'y a pas d'action de « l'opérateur » de cette machine/ce jeu. En croisant cette approche avec les théories de Böhme, les auteurs définissent ensuite l'acte d'ambiance comme l'état dans lequel est plongé un·e joueur·euse jouant sans entraver l'acte d'ambiance de la machine et l'expérience de l'atmosphère qui peut en surgir. Cet acte d'ambiance peut selon leur approche être réalisé de deux manières : soit à travers l'exploration d'un lieu et la révélation de son histoire, soit au contraire, durant une pause, dans une « pure sensual experience of being present in an atmosphere[797] ». Cette dernière se retrouve notamment dans les jeux qu'ils nomment « awareness games », représentés notamment par l'exemple de *Proteus* (Ed Key et David Kanaga, 2013), dont nous avons déjà discuté **[vid 21]** :

> « The awareness game is an intensified form of the ambience action game. The game world is absolutely independent of the player and does not rely on their input. Rather, the game world allows players to be present in it and to experience the arising atmospheres. The operator act is either reduced to a trivial minimum, not necessary or even impossible. The atmospheres of the awareness game are predominantly tuned by the objects in the game world and their potent materiality. »[798]

796. Zimmermann Felix et Huberts Christian, « From Walking Simulator to Ambience Action Game », *Press Start*, nº 2, vol. 5, 2019, p.29-50, [https://press-start.gla.ac.uk/index.php/press-start/article/view/126].

797. « expérience de pure sensualité d'être présent dans une atmosphère » *Ibid.*, p.44.

798. « L'*awareness game* est une forme intensifiée de l'*ambience action game*. Le monde du jeu est totalement indépendant du joueur ou de la joueuse et ne dépend pas de ses actions. Au contraire, le monde du jeu permet aux joueur·euse·s d'y être présent·e·s et de faire l'expérience des atmosphères qui en émanent. L'action de l'opérateur·rice·s est soit réduite à un minimum trivial, soit non nécessaire ou même impossible. Les atmosphères de l'*awareness game* sont modulées principalement par les objets du monde du jeu et leur matérialité marquante. » *Ibid.*, p.39.

Cet extrait met en évidence leur compréhension de l'atmosphère comme provenant de la représentation du monde et de la machine plutôt que de l'action des joueur·euse·s, qui se contentent d'y être présent·e·s. De même, une retranscription écrite d'un dialogue entre les deux auteurs – que l'on comprend préalable à l'article publié – porte le titre « It's not about you ! »[799]. Ce faisant, ils insistent de nouveau sur la réduction des actions du joueur ou de la joueuse en se focalisant sur le travail machinique au niveau de l'image. Si ce travail permet de mettre en avant la question des ambiances et des atmosphères, le mouvement de l'entité jouable y est cependant complètement occulté. Ne restent qu'une attention portée vers l'atmosphère/ambiance et un sentiment de présence, dont les contours ne sont pas précisés. Or, comme le montre la philosophe Céline Bonicco-Donato, une approche esthétique des espaces et des architectures à partir des atmosphères – que nous n'empruntons cependant pas dans cette thèse – ne peut faire l'économie du mouvement, du déplacement, de la traversée des lieux et, dans le cas d'un édifice, du parcours extérieur et intérieur de celui-ci[800]. Cette mise à distance de la marche s'exprime également de manière similaire chez Daniel Vella, qui décrit différents modes « d'être-au-monde » représentés par les jeux vidéo à travers la posture du sujet ludique, l'incarnation par une entité jouable et le rapport à l'environnement :

> « Worldness, in this sense, emerges in the encounter between a landscape and the individual's embodied being: as such, in their capacity to determine both the ontological nature of their virtual environment and the nature of the player's embodiment within it (through structuring the affordances available to the player and the goals towards which they are directed) games present themselves as an aesthetic form by which specific modes of being-in-the-world might be brought into view, adopted and explored. »[801]

Ainsi, ces modes d'être-au-monde sont suggérés par les actions ludiques à effectuer et la situation esthétique du jeu de manière générale. Il analyse en ce sens la situation ludique de *Proteus* comme une posture de *wanderer* romantique face à un paysage esthétisé, qu'il met en contraste

---

799. Zimmermann Felix et Huberts Christian, « It's not about you! – Eine Annäherung an das Ambience Action Game in zwei Akten », 2017, échange mis en ligne sur le site web du groupe de travail gespielt, [https://gespielt.hypotheses.org/1727].

800. Bonicco-Donato Céline, *Se mouvoir et être ému : l'expérience esthétique en architecture*, Marseille, Parenthèses, coll. « Collection Eupalinos », 2024, p.194.

801. « La qualité de monde, en ce sens, émerge dans la rencontre entre un paysage et l'être incarné de l'individu : en tant que tels, dans leur capacité à déterminer à la fois la nature ontologique de leur environnement virtuel et la nature de l'incarnation du·de la joueur·euse en son sein (en structurant les *affordances* disponibles aux joueur·euse·s et les objectifs vers lesquels iels sont dirigé·e·s), les jeux se présentent comme une forme esthétique par laquelle des modes spécifiques d'être-au-monde peuvent être mis en évidence, adoptés et explorés. » Vella Daniel, « The Wanderer in the Wilderness: Being in the virtual landscape in Minecraft and Proteus », *The Philosophy of Computer Games Conference*, Bergen, Norway, 2013, p.13.

avec celle de *Minecraft*. Cependant, bien qu'il parte de cette posture, la déambulation n'y est pas spécifiquement décrite. Selon lui, l'expérience d'être-au-monde du jeu ne semble alors pas portée par elle mais se construit plus spécifiquement dans un mouvement antérieur et plus phénoménologique qui n'est pas forcément corporel. Il s'agit d'un double mouvement de perception et de définition du monde du jeu et du sujet ludique – que nous avons déjà mentionné au précédent chapitre – mais qui ne s'actualise pas dans un geste[802]. Cette disparition du rôle de la marche dans ces différentes actions nous semble cependant à réinterroger. En effet, qualifiée de triviale ou délibérément oblitérée, elle constitue pourtant le point de départ de l'action dans le *walking simulator* – dans ses limitations. Si elle semble resurgir dans les idées autour de l'exploration ou de la déambulation, elle ne peut cependant être entièrement rabattue sur ces éléments. Afin de préciser de quelle(s) expérience(s) de marche il est question et le lien à l'architecture, un dernier point de l'histoire du *walking simulator* nous semble nécessaire à mentionner : sa réappropriation par les créateur·rice·s elleux-mêmes.

Une réappropriation du terme

Le *walking simulator* nous intéresse en effet également car il permet de mieux comprendre certains éléments de notre corpus, dans lesquels l'action de la marche est également très présente. Publiés entre 2016 et 2020, les jeux que nous étudions s'inscrivent en effet dans la lignée des premiers *walking simulators*[803], témoignant de leur influence sur la production vidéoludique. Les enquêté·e·s connaissent ces titres et ils sont régulièrement cités dans les entretiens. En parallèle de ces débats académiques terminologiques, le terme *walking simulator* fait en effet son chemin et est petit à

802. « This consideration of the relation between the player and the landscape in Minecraft and Proteus, then, points towards the possibility of founding a poetics of the medium upon a consideration of the mode of being-in-the-world in which the player is located. What such a poetics would bring to light as a fundamental aspect of games in virtual environments would therefore be the double movement we have described – one in which the game space is perceived as a meaningful world through its organization as the phenomenological sphere surrounding the player's subjective position, while, simultaneously, the player's subjective position, and the being-in-the-world through which it is defined, emerges in relation to this meaningful world in which the player is emplaced. » (« Cette considération de la relation entre le joueur ou la joueuse et le paysage dans Minecraft et Proteus tend donc vers la possibilité de fonder une poétique du médium sur une considération du mode d'être-au-monde dans lequel le·a joueur·euse est situé·e. Ce qu'une telle poétique mettrait en lumière en tant qu'aspect fondamental des jeux dans les environnements virtuels concernerait ainsi le double mouvement que nous avons décrit – un mouvement dans lequel l'espace du jeu est perçu en tant que monde signifiant à travers son organisation comme sphère phénoménologique entourant la position subjective du joueur ou de la joueuse, tandis que, simultanément, la position subjective de la joueuse ou du joueur, et l'être-au-monde à travers lequel elle est définie, émerge en relation avec ce monde signifiant au sein duquel le·a joueur·euse est placé·e. ») *Ibid*., p.14.

803. Outre *Dear Esther* (The Chinese Room, 2012) et *Proteus*, citons *Gone Home* (The Fullbright Company, 2013), *Firewatch* (Campo Santo, 2016), *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017), *Everybody's Gone to the Rapture* (The Chinese Room, 2015), *Tacoma* (The Fullbright Company, 2017) et *Virginia* (Variable state, 2016).

petit réapproprié d'une part par les joueurs et joueuses qui apprécient ces propositions vidéoludiques, d'autre part par les concepteurs et conceptrices. Entre 2013 et 2018, ce genre a effectivement trouvé son public, et les propositions se font de plus en plus nombreuses. Le terme perd alors son caractère péjoratif et est intégré comme neutre et descriptif d'un genre de jeu – bien que les contours en soit toujours flous. Parmi les développeur·euse·s de jeux vidéo, certain·e·s continuent de rejeter le terme, tandis que d'autres le revendiquent[804], comme en témoigne la série de jeux de Connor Scherlock intitulée *Walking Simulator, A Month Club* (depuis 2015) **[fig 34]**. Comme son nom l'indique, la publication est périodique : le créateur propose un nouvel objet vidéoludique chaque mois. Le nom sonne presque ironique, comme un pied de nez, et pourtant réaffirme une volonté de création à partir de ce terme. Ce faisant, comme le synthétise Deslongchamp-Gagnon, le *walking simulator* suit une trajectoire similaire à l'impressionnisme en peinture ou le *shoegaze* dans la musique, s'émancipant de sa connotation péjorative initiale[805]. En sus des productions vidéoludiques des studios à l'origine des premiers *walking simulators*, le genre s'enrichit alors de productions originales de la part de créateur·rice·s indépendant·e·s souvent *solo dev,* qui vont parfois repousser les frontières du genre. À titre d'exemple, Connor Sherlock décrit de cette manière sa pratique de création sur le site dédié à la série *Walking Simulator, A Month Club* :

> « I create expansive first-person exploration games that reject gamification in favour of atmosphere and mood. I'd love nothing more than to commit myself full time to the creation of distant worlds, far out spaces, shimmering voidscapes, and cavernous cities […], building places to escape to and exist within, without the unwanted noise of puzzles to overcome, scores to beat, or soldiers to kill. »[806]

L'accent est donc bien mis sur l'atmosphère, l'espace et les lieux, dans des propositions qui pourraient être qualifiées de radicales ou d'avant-gardistes car dénuées non seulement de toute progression, challenge ou possibilités d'actions, mais également de tout marqueur narratif classique (texte, paroles, etc.). Dans cette description, il prend position de manière claire

804. L'article « Is it time to stop using the term "walking simulator"? », publié sur le site du magazine *Killscreen* en 2016, présente notamment l'avis de nombreux concepteur·rice·s de jeux vidéo sur le terme « walking simulator », [https://killscreen.com/previously/articles/time-stop-using-term-walking-simulator].

805. Deslongchamps-Gagnon Maxime, « Amour et haine de la marche », *op. cit.*, p.155.

806. « Je crée de vastes jeux d'exploration à la première personne qui rejettent la gamification en faveur de l'atmosphère et de l'ambiance. Je n'aimerais rien de plus que de me consacrer à plein temps à la création de mondes distants, d'espaces lointains, de paysages du vide chatoyants, et de villes caverneuses […], construire des lieux où s'échapper et où exister, sans le bruit indésirable des puzzles à résoudre, des scores à battre, ou des soldats à abattre. » Sherlock Connor, « Connor Sherlock », *Patreon.com*, [https://www.patreon.com/connorsherlock], consulté le 29 juin 2025.

[fig 34] Captures d'écran personnelles de différents jeux de la série *Walking Simulator, A Month Club*, (Connor Sherlock, depuis 2015), 1er volume « Far Future Tourism »

contre des objectifs vidéoludiques courants et les règles du jeu qui constitueraient un surplus. Les jeux de Connor Sherlock présentent tout particulièrement des environnements ambigus au croisement de l'architecture, l'urbanisme, le paysage et la scénographie. Il s'agit de lieux singuliers, explorant à chaque fois une thématique différente autour de l'idée d'un *Far Future Tourism*[807] et représentant souvent de vastes paysages parsemés d'étranges structures monumentales qui orientent et dirigent les déplacements. La marche est donc dédié à l'exploration et l'observation de ces lieux, voire à s'y perdre et à y « être ». L'un de nos enquêté·e·s, Moshe Linke*, conçoit des propositions vidéoludiques qui s'inscrivent dans une perspective similaire, décrites comme des « experimental experiences exploring the limits of what games can be[808] », avec une focalisation supplémentaire sur l'architecture. Durant l'entretien, il se réapproprie le terme *walking simulator* de cette manière :

> « I mean, yeah, sure, it's just the term that somehow happened, right? I think it's important that we have a term, because then people would directly know what they like, right? […] I think, I'm not offended by the term walking simulator, if that's what you're asking. I see that it's maybe a bit offensive, because it somehow portrays this as like a boring simple experience, because of course it's not a simulator, right? But I'm ok with that, because it gives people an idea of what this game is, and the people who like this sort of games, they directly know what they're getting into. So, their expectations are set in the right way and they are not expecting too much of it. »[809]

Son discours montre alors l'ancrage et la cristallisation du terme dans la perception des joueur·euse·s : il l'utilise car c'est celui qui décrit le mieux ses créations et permet aux joueurs et joueuses de les situer. Cependant, il indique également que ce n'est pas exactement la façon dont il conceptualise son travail. Dans la manière dont il présente son travail en ligne, *walking simulator* n'est d'ailleurs utilisé que sur sa page Steam, plateforme grand public. Sur son site web personnel ou la plateforme plus indépendante itch.io, Moshe Linke* utilise les termes « virtual exhibition » ou « virtual art gallery », comme nous l'avons déjà mentionné au chapitre 3, mais également « experimental exploration game » ou encore « first person explora-

807. Nom donné par Connor Sherlock au premier volume publia de ses *walking simulators*.

808. Linke Moshe, « Moshe Linke », *itch.io* [https://moshelinke.itch.io/], consulté le 29 juin 2025. Inscrit en blanc sur blanc.

809. « Je veux dire, oui, bien sûr, c'est le terme qui est advenu, quelque part, pas vrai ? Je pense que c'est important d'avoir un terme, parce qu'alors les gens sauront directement ce qu'il aiment, n'est-ce pas ? […] Je pense que je ne suis pas offensé par le terme *walking simulator*, si c'est ce que tu demandes. Je peux voir qu'il est peut-être un peu offensant, parce qu'il en fait le portrait quelque part comme d'une expérience simple et ennuyeuse, parce que bien sûr qu'il ne s'agit pas d'un simulateur, pas vrai ? Mais cela ne me dérange pas, car il donne aux gens une idée de ce qu'est ce jeu, et les gens qui aiment ce genre de jeux savent directement dans quoi ils s'embarquent. Donc leurs attentes sont bien calibrées et ils n'en attendent pas trop. » Entretien avec Moshe Linke, 13/05/2023.

tion journey ». Ce faisant, il met particulièrement en avant deux éléments : la dimension scénographiée des espaces et une expérience de l'exploration. Comme pour Connor Sherlock, l'exploration occupe donc une place importante dans son travail, mais elle est complétée d'une approche architecturale. Pour se décrire, il utilise également le qualificatif « atmosphere architect[810] » (architecte d'atmosphère), qu'il trouve plus proche de sa pratique que celui de *game designer*, et indique que, dans ses créations, « the space itself becomes the experience[811] ». Ces descriptions montrent l'importance, au-delà de la question de la marche, de l'espace, de la spatialité et de l'architecture ainsi que de l'atmosphère associée. *Brutalism: Prelude on Stone** **[vid 16, 17]** et *Neo-Brutalism of Tomorrow** **[vid 34]**, ainsi que dans une moindre mesure *Fugue in Void**, représentent en effet des complexes architecturaux très travaillés, avec des qualités d'espaces variées mais cohérentes et un « sens de l'espace » perceptible. Ainsi, la marche et l'expérience de l'espace et de l'architecture sont étroitement liées dans ces créations : la marche donnant accès à cette expérience.

L'indistinction terminologique et la difficulté de décrire précisément ses créations se retrouve également chez Gaël Bourhis*, qui hésite aussi à utiliser autant le qualificatif d'artiste que celui de *game designer*, et dont les créations vidéoludiques sont d'une certaine manière comparables à celles de Moshe Linke*. Celui-ci indique dans l'entretien se détacher du terme *walking simulator* car il ne considère pas que son travail rentre dans cette catégorie de jeux :

> « les gens ont inventé *walking sim* mais c'est un peu naze, *walking sim.* Mais même, c'est pas que marcher. En tout cas, je parle de ce que je fais, on ne fait pas que marcher, je suis désolé. On ne fait pas que découvrir un espace, il y a autre chose, il y a une interaction avec la caméra, il se passe quelque chose, mais moi j'ai pas de mots. À part expérience. »[812]

Il apporte donc une nuance tout en reprenant certains discours autour des critiques du terme (« on ne fait pas que marcher », le jeu n'est pas organisé autour de la marche, etc.). Pour ce faire, Gaël Bourhis* réaffirme l'importance de la caméra et donc du regard sur l'espace de jeu. La mention de la caméra est en lien avec son approche de déstructuration de l'image cinématographique par l'image vidéoludique (expérimentations avec le *cut* et le fondu) mais également une manière de rappeler le rôle important de l'action du regard dans l'image vidéoludique. La marche est donc ici pensée en

---

810. *Ibid.*

811. « l'espace lui-même devient l'expérience » Linke Moshe, « Moshe Linke », [https://www.moshelinke.de/]

812. Entretien avec Gaël Bourhis, 31/03/2022.

association avec la mobilité du cadre et la possibilité de changer de point de vue sur l'espace représenté (interaction avec la caméra), mais surtout en lien avec une dimension expérientielle et expérimentale de l'image vidéoludique. L'idée de travailler aux limites de ce qui est considéré comme appartenant au jeu vidéo tout en s'inscrivant dans le sillage du *walking simulator* est aussi présente chez fleuryfontaine*, qui utilisent comme nous l'avons vu le terme « jouet vidéo ». Lors de l'entretien, ils rappellent à différentes reprises les liens que leur pratique entretient avec le *walking simulator*, ainsi que la manière dont ces jeux ont inspiré leur travail par leur déconstruction des conventions vidéoludiques :

> « [Antoine] les *walking simulators*, je pense à un jeu comme *The Stanley Parable*, par exemple, qui est… [*hésitations*] pourtant, il est quand-même dans l'industrie du jeu vidéo : c'est vendu sur Steam, le gars qui fait ça, c'est un type qui connaît le jeu vidéo, qui connaît les *gameplays* de jeux vidéo, tu vois, qui… Mais il joue avec tous ces codes, il questionne le médium, il n'y a pas vraiment d'objectif très déterminé, etc. Donc ça, ça nous parle forcément, parce qu'en art on a l'habitude de beaucoup questionner les médiums. Mais ça reste quand-même un jeu vidéo, tu vois ? Tu te dis bien : c'est un jeu vidéo, même si… [superposition Galdric : ça s'adresse à des joueurs, aussi, qui connaissent les codes.] »[813]

Ces propositions se retrouvent alors dans une zone hybride entre propositions vidéoludiques et propositions artistiques, au sens où elles ne sont pas complètement accueillies ou intégrées dans les sphères correspondantes, avec un rejet de la part des joueurs, mais également une résistance et une incompréhension de la sphère artistique, que met à jour le témoignage de fleuryfontaine*, comme nous l'avons vu au second chapitre. Les liens entre le genre vidéoludique du *walking simulator* et la sphère artistique ont également été mis en avant par différents chercheurs et chercheuses. Le doctorant en arts Andrew Bailey montre notamment dans un article la difficulté de la catégorisation cloisonnée de ces objets ainsi que les continuités et le brouillage des frontières auxquels il donne lieu[814]. Cependant, cette association a aussi été critiquée dans les *games studies*, notamment par Jesper Juul, lors d'une conférence particulièrement à charge[815]. Celui-ci déplore le fait que ces jeux seraient créés pour « fit in art gallery settings[816] » et se plieraient à une idée conservatrice et traditionnelle de l'esthétique afin de trouver une légitimation. Cette critique, qui concerne principa-

813. Entretien avec fleuryfontaine, 07/04/2022.

814. Bailey Andrew Remington, « Shifting Borders », *Press Start*, n° 2, vol. 5, 2019, p.125-136, [https://press-start.gla.ac.uk/index.php/press-start/article/view/135].

815. Juul Jesper, « The Aesthetics of the Aesthetics of the Aesthetics of Video Games: Walking Simulators as Response to the problem of Optimization », *12th International Conference on the Philosophy of Computer Games Conference*, Copenhagen, 2018, [www.jesperjuul.net/text/aesthetics3].

816. « s'intégrer dans les galeries d'art » *Ibid.*, p.2.

lement les discours autour d'un jeu sans objectifs, challenge ou nécessité d'optimisation, rejoint *in fine* celle des joueurs et paraît peu convaincante pour différentes raisons. Celle-ci ne tient d'une part pas compte de la difficile réception des objets vidéoludiques par le domaine de l'art, y compris les formes expérimentales telles que celles présentées ici, comme en témoigne l'expérience des personnes enquêtées. D'autre part, elle réitère des discours conservateurs, cette fois-ci au sein du jeu vidéo, concernant la définition de ce qui peut être désigné comme jeu. Enfin, cette critique s'appuie également sur une conception assez floue et peu documentée de la notion d'esthétique. Vis-à-vis de cette critique, il est important de mentionner néanmoins que les *walking simulators* et productions associées n'ont pas pour objectif d'asseoir une compréhension dominante de l'esthétique vidéoludique mais ne forment qu'une possibilité parmi différentes expériences esthétiques au sein du jeu vidéo.

L'un des croisements les plus célèbres entre *walking simulator* et sphère artistique est représenté par *The night Journey,* une création de l'artiste Bill Viola associé au Game Innovation Lab, publié en 2018 après un travail de plus de 10 ans. Ce travail, débuté donc avant les dissensions sur le *walking simulator,* présente pourtant de nombreux éléments similaires avec les jeux qui ont été désignés comme tels : un point de vue à hauteur d'œil, un déplacement évoquant la marche et une narration principalement portée par l'environnement et la spatialité. Une particularité du jeu évoque aussi par ailleurs ce qui a lieu dans *Genius Loci** de Gaël Bourhis* : à différents endroits clés de l'environnement du jeu, il est possible d'activer des extraits vidéo qui s'affichent en superposition partielle de l'espace représenté. Par exemple, il est possible de visionner un envol d'oiseaux en surimpression d'un arbre appartenant à l'espace de jeu dans lequel l'entité jouable évolue **[vid 35]**, ou encore le franchissement d'un seuil de porte en surimpression d'un bâtiment en ruines. Le visionnage des extraits vidéo a parfois pour effet une évolution de l'environnement, rappelant alors le travail du fondu de *Genius Loci**. L'ensemble du jeu fait bien entendu écho à la production vidéo de Bill Viola, dans les thèmes, la lenteur du déroulement de l'image ainsi que dans la manière de travailler les images, subvertissant les attentes au niveau des temporalités et des superpositions. Cependant, cette œuvre est avant tout vidéoludique et opère donc une transposition de son travail vidéo au médium jeu vidéo. *The Night Journey* évoque également les thèmes du souvenir ou du rêve ainsi que de la réflexivité. L'action aboutissant à la superposition des images est en effet intitulée « reflect », qui peut se comprendre dans le double sens de réfléchir : la réflexion d'une image autant que la réflexion intérieure, la considération. Si le jeu met peu l'archi-

tecture en scène – mises à part quelques ruines – il littéralise ce faisant un élément sous-jacent dans l'ensemble des *walking simulators* : la possibilité d'une réflexivité au travers de l'expérience.

Au terme de cette présentation, le *walking simulator* tel qu'il se constitue dans les propositions vidéoludiques contemporaines, dont celles que nous étudions, se déploie ainsi dans une frange de la création située à la frontière entre différentes pratiques artistiques, tenant du jeu vidéo, de l'art vidéo ou de l'art numérique. Il expérimente les limites du medium en proposant des œuvres dénuées d'objectifs ludiques voire narratifs au sens conventionnel du jeu vidéo. Dans ces expérimentations, un lien flottant est entretenu avec la question de la marche vidéoludique, étant de manière renouvelée reléguée à l'arrière-plan alors qu'elle se situe pourtant au cœur de ces propositions, en tant qu'interaction première avec l'espace-image. Ce qui est souligné dans les discours et les interprétations concerne plutôt les éléments qui viennent s'ajouter et enrichir cette marche vidéoludique : l'exploration, la narration environnementale, l'ambiguïté thématique, la scénographie de l'espace, les atmosphères et la réflexivité – des éléments qui viennent également enrichir la conception et la représentation de l'architecture. Toutefois, c'est en remettant au premier plan la marche vidéoludique comme support et appui de ces différents éléments que peut être saisie l'expérience du *walking simulator* et la place qu'elle accorde à la spatialité et l'architecture. Ce faisant, des liens peuvent aussi être tracés entre cette expérience et le champ plus large des pratiques artistiques travaillant avec la marche. En effet, en étant remobilisée au sein de cette image vidéoludique et enrichie par divers éléments, elle acquière une dimension esthétique qui évoque la tradition des pratiques esthétiques de marche.

5.3 Le walking simulator comme pratique esthétique de la marche

Entre *walking simulator* et performances de marche : un rapprochement des pratiques

Le *walking simulator* s'inscrit en effet de manière plus large dans le champ des performances marchées, mais aussi dans la tradition des pratiques esthétiques de la marche. C'est ce que mettent en avant les chercheurs et chercheuses Melissa Kagen dans le champ des *games studies*, Kris Darby dans le domaine du théâtre, et Rosa Carbo-Mascarell* à partir de sa formation en architecture. Ainsi, pour Darby, les *walking simulators* peuvent être considérés depuis le point de vue du champ étendu des « performances pédestres[817] », soit les performances au sein desquelles la marche est considérée comme une pratique esthétique. Nous avons déjà montré dans le chapitre 3 la manière dont le jeu vidéo héritait des pratiques de théâtre participatif, de théâtre « in situ » ou du domaine de la scénographie. Parler de performances pédestres ou performances déambulatoires permet en plus d'intégrer la tradition de la marche comme productrice de sens, ainsi que les performances artistiques de marche ou encore les performances de marche collective telles que la « Slow walk » d'Anne Teresa De Keersmaeker, qui rejoint également la danse et dont Ekaterina Shamova a discuté dans sa thèse des liens avec le paysage et le territoire[818].

Ces relations ont par ailleurs été explorées en pratique par Mona Bozdog et Dayna Galloway, qui travaillent à l'intersection du domaine des arts et des jeux vidéo, à travers le *Projet Inchcolm*[819]. Le projet tentait en effet de mettre en questions l'expérience du jeu vidéo *Dear Esther* en la reconstituant au travers d'une performance *in situ* reprenant les thématiques et le principe du jeu. Baptisée *Dear Rachel,* la performance s'est tenue le 16 octobre 2016 dans un environnement rappelant les environnements du jeu : l'île écossaise d'Inchcolm, située sur le Firth or Forth **[fig 35]**. Les deux chercheur·euse·s y ont organisé une marche d'une heure, au cours de laquelle

817. Darby Kris, « Where is the Game?: Walking Simulators as Pedestrian Performances », *Beyond The Pedestrian: Walking in Research, Theory, Practice and Performance*, School of Environmental Sciences, The University of Liverpool, 2018.

818. Shamova Ekaterina, *Les projets artistiques de marche collective : au croisement entre expérience vécue, paysage et territoire*, thèse de doctorat, Université de Lille, 2023.

819. Bozdog Mona et Galloway Dayna, « Play between worlds: Inchcolm Project », *The Scottish Journal of Performance*, n° 1, vol. 4, 2017, p.9-28 ; Bozdog Mona et Galloway Dayna, « Performing walking sims: From Dear Esther to Inchcolm Project », *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, n° 1, vol. 12, 2020, p. 23-47, [https//doi.org/10.1386/jgvw_00003_1].

les participant·e·s pouvaient se déplacer librement dans l'île. À certains endroits clés de l'île, par le biais d'une application sur leur téléphone enregistrant leur position, iels pouvaient entendre des extraits audios narratifs construisant un récit de la même manière que dans *Dear Esther* **[fig 36]**. Ces récits se mêlaient alors au bruit du vent, de la mer et des performances *live* de plusieurs musiciens et musiciennes réparti·e·s sur l'île, jouant des extraits de la bande-son originale du jeu. Écrit par Mona Bozdog, le récit reprend également du jeu sa forme épistolaire, son ton et les thématiques qu'il aborde, tout en s'adaptant à l'histoire particulière de l'île sur laquelle cette performance s'est tenue. *Dear Esther* et *Dear Rachel* partagent en effet les thématiques du deuil, de la traversée d'un évènement traumatique, de la culpabilité et de la rédemption. Cependant, comme le présente Bozdog et Galloway, là où *Dear Esther* traite principalement d'un deuil individuel, *Dear Rachel* aborde la crise des réfugiés, donnant à la marche un caractère plus social et politique. Enfin, de la même manière que dans *Dear Esther*, une attention a été portée sur la narration environnementale et le guidage des participant·e·s dans les lieux. Des éléments avaient été disposés dans le paysage afin de renforcer la narration et l'évocation : bandes fluorescentes, filet de pêcheur, gilets de sauvetage, plumes, etc. La performance s'achevait avec une projection jouée de *Dear Esther* sur l'un des murs de l'abbaye de l'île, ainsi qu'une performance musicale finale.

Ce projet a alors permis de montrer à la fois une proximité entre performance et jeu vidéo, et les possibilités interdisciplinaires dynamiques qui existent entre les deux. La proximité se révèle notamment dans la forme esthétique de ces deux objets, ou autrement dit la manière dont ils organisent une expérience : il s'agit dans les deux cas d'une expérience d'un lieu à travers un déplacement de l'ordre de la marche, permettant ensuite de faire sens d'un récit attaché à ce lieu. Le terme qu'iels en retirent finalement est celui de « storywalking », mettant l'emphase sur la narrativité associée à l'acte de marcher dans un lieu, mais aussi la manière dont la marche porte un ensemble d'autres actions : « The term storywalking seemed apt in foregrounding the richness of walking as simultaneously discovering, living, performing, making, feeling, listening, remembering, playing and telling a story and an environment[820] ». Iels ancrent donc bien les éléments utilisés pour décrire l'expérience du *walking simulator* dans l'action de la marche. Cette approche est similaire à celle de Rosa Carbo-Mascarell*, qui a

820. « Le terme *storywalking* semblait approprié pour mettre en avant la richesse de la marche comme une action simultanée de découverte, de vie, de performance, de faire, de ressentir, d'écoute, de remémoration, de jeu et de récit d'une histoire et d'une environnement. » Bozdog Mona et Galloway Dayna, « Performing walking sims », *op. cit.*, 2020, n.p.



[fig 35] L'île d'Incholm. Mona Bozdog, *Inchcolm Project*, Inchcolm Island, Firth of Forth, Ecosse, 2016. Photographie par Erika Stevenson.
[fig 36] Des participants à la performance/marche. Mona Bozdog, *Inchcolm Project*, Inchcolm Island, Firth of Forth, Ecosse, 2016. Photographie par Erika Stevenson.
[fig 37] Tim Phillips and Rosa Carbo-Mascarell, *Invisible Garden*, geolocation audio experience, commissionné par Now Play This pour la Somerset House durant le London Games Festival 2017.

également proposé une expérimentation équivalente avec *Invisible Garden*, réalisée en 2017 avec Tim Phillips **[fig 37]**. Elle décrit ce projet de cette manière dans l'entretien :

> « [For] example, I made this game called *Invisible garden* once, for Now Play This [ndla: un festival de game design experimental], that focused on… you know, we were trying to put a different world on top of this world, using sound. So, […] we had this headset that you put on, it was basically just headphones with the phone on top [rires] hidden underneath this helmet that I've made [rires]. And what the phone was doing, it was tracking your location in GPS and kind of like where you were looking, and playing different sounds, stuff like that. And so, we were trying to imagine, using only sound, what that particular location would have sounded like in the past, before it was build. […] This experience was set at the Sommerset House, so we turned the Sommerset House into this garden type [rires] landscape and people walked around with using only sound »[821]

De la même manière que le *Projet Inchcolm*, *Invisible Garden* assemble donc une marche dans un lieu et la superposition d'un récit par le son : l'association entre le mouvement de marche et les sons entendus selon la géolocalisation est alors porteuse d'une narrativité. Ces projets peuvent être comparés à d'autres performances artistiques de marche mises en récit, comme par exemple les *audio* et *video walks* de l'artiste Janet Cardiff[822], troublant de nouveau les frontières entre scène indépendante du jeu vidéo et scène artistique. Cependant, c'est par cette même approche que Rosa Carbo-Mascarell* considère les *walking simulators*. Dans sa conférence pour DiGRA en 2016, elle situe les *walking simulators* dans la continuité des pratiques des situationnistes, psychogéographes, explorateurs urbains mais également des flâneurs et des poètes romantiques du XIX^{ème} siècle[823]. L'expérience du *walking simulator* y est ainsi décrite comme une performance dans laquelle le joueur ou la joueuse interprète l'histoire d'un lieu par la

821. « Par exemple, j'ai conçu ce jeu appelé *Invisible garden*, pour Now Play This, qui se concentrait sur… tu sais, on essayait de superposer un monde différent à ce monde, en utilisant le son. Donc, on avait ce casque audio que tu mettais, c'était juste des écouteurs avec un téléphone au-dessus [rires] caché sous ce casque que j'avais fait [rires]. Et ce que faisait le téléphone, c'était qu'il localisait ta position GPS et plus ou moins où tu étais en train de regarder, et il jouait différents sons, des choses comme ça. Et donc, on essayait d'imaginer, en utilisant uniquement le son, quel aurait été l'ambiance sonore de ce lieu particulier dans le passé, avant qu'il ne soit construit. […] Cette expérience s'est déroulée à la Sommerset House, donc on a transformé la Sommerset House en un type de jardin [rires] paysager et les gens déambulaient en utilisant seulement le son. » Entretien avec Rosa Carbo-Mascarell, 26/11/2021.

822. Dans celles-ci, les participant·e·s suivent un itinéraire dans un lieu selon les indications de la voix enregistrée de Janet Cardiff, superposant ainsi à la marche un récit faisant voir le lieu de manière différente. Cependant, à la différence du *Projet Inchcolm* et d'*Invisible Garden*, les sons ne sont pas géolocalisés, c'est aux participant·e·s de suivre la voix (à la manière d'un *audio tour*). La géolocalisation rapproche alors plus ces projets des *walking simulators*. Dans les *video walks* de Janet Cardiff, cependant, se superposent également l'image d'une vidéo tournée en suivant le même exact itinéraire. Cette superposition qui met en relation deux temporalités différentes d'un même lieu peut faire écho au *walking simulator*, et notamment à *The Night Journey*, de Bill Viola.

823. Carbo-Mascarell Rosa, « Walking Simulators: The Digitisation of an Aesthetic Practice », *op. cit.*

traversée, l'exploration de l'espace et l'examen des traces du passé laissées par les précédents occupants. Rosa Carbo-Mascarell* mentionne notamment l'idée d'un « spirit of the landscape[824] » – au sens du *genius loci* – qui émergerait à travers la marche vidéoludique. Néanmoins, celle-ci semble mettre sur le même plan l'ensemble des traditions de marche évoquées, qui n'ont pourtant ni la même portée, ni le même cadre, ni la même démarche. Ces différentes pratiques prennent place en effet à des époques et dans des contextes différents. Or, si la description qu'elle donne de la marche vidéoludique semble s'inscrire dans une tradition littéraire, poétique et romantique de marche, la question se pose de sa capacité à interroger la dimension éthique et politique de l'architecture et de l'urbanisme, comme le faisaient entre autres les situationnistes avec la pratique de la *dérive*. Le caractère subversif et de détournement de certaines de ces pratiques ne se retrouve pas dans ses analyses du *walking simulator*, qui décrivent plutôt une esthétisation de ces pratiques de marche par l'image vidéoludique, ni dans l'idée de la « promenade » de Thomas Morisset. Ainsi, si le *walking simulator* peut être qualifié de représentation d'une pratique de marche, il faut cependant pouvoir préciser dans quelle tradition celui-ci s'inscrit.

Trois figures du marcheur

Afin de qualifier de manière encore plus précise l'expérience de la marche proposée par le *walking simulator*, l'attitude qu'elle donne à adopter en jouant peut être comparée aux figures de marcheur qui ont été théorisées. Dans les études vidéoludiques, les trois figures les plus citées sont le flâneur, l'explorateur et le *wanderer*, cette dernière étant plus généralement utilisée dans la littérature anglophone et plus délicate à traduire. En effet, sa traduction par le terme de « vagabond » ne semble pas totalement adéquate, du fait de sa connotation péjorative. De la même manière, les termes de « voyageur », « promeneur » ou « nomade » ne s'y rapportent pas entièrement. « Voyageur » implique un imaginaire de contrées lointaines qui n'est pas forcément présent dans l'idée du *wandering*, « promeneur » rapporte trop à une marche légère et distraite alors que l'action de *wander* est plus proche de l'errance et « nomade » évoque une approche anthropologique. La difficulté de la traduction du terme provient de ses significations multiples dont l'équivalent en français est difficile à situer. La proximité avec le terme allemand *Wanderer*, qui désigne le randonneur, rend d'autant plus difficile la fixation du terme. En outre, c'est précisément pour sa pluralité sémantique qu'il est utilisé par les études anglophones sur le jeu vidéo. Le

824. « esprit du paysage » *Ibid*., p.8.

wanderer désigne *in fine* une figure errante, dont le but n'est pas clairement défini mais qui est caractérisée par le déplacement, un déplacement assimilé à une marche. Enfin, il désigne surtout, comme le rappelle Melissa Kagen[825], une figure du Romantisme anglo-germanique du XIX^{ème} siècle. Outre ces trois figures, sont également évoquées celles du promeneur, du voyageur et du conquérant, mais elles sont comprises de manière plus ou moins explicites dans les trois figures récurrentes.

Du flâneur à l'explorateur

Lev Manovich, dans *The Language of New Media* (2001), évoquait déjà l'opposition entre la figure du flâneur et celle de l'explorateur au sein de son analyse de la navigation dans les nouveaux médias. Bien que la forme du *walking simulator* n'avait pas encore émergée à l'époque, il discute de *Myst* (Cyan World, 1993), qui peut être considéré comme une des productions ayant influencé l'émergence du genre. Manovich associe alors à ces figures de marcheur deux pratiques des nouveaux médias : le flâneur devient le « Data flâneur » ou le « surfeur du Net » tandis que l'explorateur est mis en correspondance avec le joueur se déplaçant dans les espaces vidéoludiques[826]. La flânerie est donc interprétée comme une circulation au sein des datas, notamment des sites internet, passant d'hyperliens en hyperliens et collectant des données, un *cyberflâneur* en somme[827]. Il s'agit d'une interprétation qui s'éloigne donc de la compréhension des espaces vidéoludiques, ou plutôt qui s'inscrit dans une compréhension spécifique, proche de l'idée du parcours des archives, que nous avons décrite au chapitre 2, et d'une approche de la navigation comme hypertextualité, que nous avons analysée au début du précédent chapitre. Cependant, elle peut aussi resurgir dans le jeu vidéo sous différentes formes, comme l'ont notamment analysé dans le domaine de la sociologie pragmatiste les chercheurs Nicolas Auray et Bruno Vétel[828]. Cette transformation du flâneur prend en effet aussi sens avec la dématérialisation du shopping et la popularisation de la vente en ligne : le flâneur des passages déambule désormais d'une marchandise numérique

825. Kagen Melissa, *Wandering Games*, MIT Press, 2022, p.12.

826. Manovich Lev, *Le langage des nouveaux médias*, trad. Richard Crevier, les Presses du réel, Dijon, coll. « Perceptions », 2010 (2001), p.468.

827. Hartmann Maren, *Technologies and utopias : the cyberflaneur and the experience of « being online »*, R. Fischer, München, coll. « Internet Research », 2004.

828. Auray Nicolas et Vétel Bruno, « La flânerie dans un jeu en ligne. Dynamiques de montées en compétence », in Nicolas Auray, *L'alerte ou l'enquête : Une sociologie pragmatique du numérique*, Presses des Mines, Paris, coll. « Sciences sociales », 2017.

à une autre[829]. Les jeux vidéo, et surtout ceux intégrant un système multijoueur en ligne, peuvent alors représenter des espaces marchands et des systèmes d'échange de marchandises reprenant cette idée et induisant une attitude flâneuse.

En miroir du flâneur est ensuite construite une figure de l'explorateur, celle qui parcoure les espaces vidéoludiques. Issue d'une mythologie nord-américaine de découverte de nouveaux espaces et de conquête de nouveaux territoires, elle caractérise les expériences vidéoludiques que proposent de nombreux jeux vidéo en vue à la première ou à la troisième personne. Ce parallèle est rendu particulièrement prégnant par, de nouveau, l'importance accordée au déplacement et à la circulation dans les espaces vidéoludiques : « La prédominance dans [les jeux vidéo] de l'exploration spatiale illustre la mythologie américaine dans laquelle l'individu découvre son identité et construit un personnage en se déplaçant dans l'espace[830] ». Le thème de l'exploration reprend ainsi des schémas narratifs connus, associant parcours de l'espace et transformation identitaire – toutefois réservée à une figure masculine blanche. Il s'agit d'une approche de l'espace qui est également ancrée dans un imaginaire colonial et impérialiste, à travers la conquête et le contrôle d'espaces représentés comme vierges. Cette idée avait déjà été formulée en 1995 par Henry Jenkins et Mary Fuller, de manière légèrement différente puisque adoptant une approche littéraire. Leur article intitulé « Nintendo and New World Travel writing : A dialogue »[831] rapprochait en effet les récits déployés par les jeux vidéo des grands récits d'exploration des voyageurs du XVI^{ème} et XVII^{ème} siècle. Le parallèle tracé s'appuie sur les actions réalisées dans ces espaces et le rapport à l'espace qui en découle : représenté comme un espace sauvage à explorer, celui-ci est traversé de long en large, navigué puis cartographié dans le but d'être maîtrisé. Si Manovich prenait des pincettes en parlant « d'acculturation » d'un espace inconnu, le rapprochement effectué par Jenkins et Fuller exprime toute la dimension coloniale de ce rapport à l'espace. Cette idée a été développée plus récemment dans des approches culturelles des espaces vidéoludiques, insistant également sur la reprise par certains jeux vidéo d'un imaginaire Nord-Américain de la maîtrise de l'espace : les thèmes de la Frontière et de la conquête de l'Ouest y sont présents, ainsi que la représentation des espaces parcourus

829. Castigliano Federico, « Flaneuring the buyosphere: A comparative historical analysis of shopping environments and phantasmagorias », *Journal of Consumer Culture*, n° 2, vol. 23, 2023, p.465-481, [https//doi.org/10.1177/14695405221111454].

830. Manovich Lev, *Le langage des nouveaux médias*, trad. Richard Crevier, les Presses du réel, Dijon, coll. « Perceptions », 2010, p.469.

831. Jenkins Henry et Fuller Mary, « Nintendo and New World Travel Writing », in Steven G. Jones (dir.), *Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Community*, Thousand Oaks: Sage Publications, 1995, p.57-72.

comme « terre vierge » pour le joueur et la joueuse, ou encore du paysage comme « wilderness ». Cette analyse est dépliée notamment dans l'ouvrage collectif *Video Games and Spatiality in American Studies* édité par le chercheur en théorie culturelle Dietmar Meinel en 2022[832], ainsi que par la chercheuse en culture visuelle Soraya Murray dans son ouvrage de 2018, *On Video Games: The Visual Politics of Race, Gender and Space* :

> « As the many forms of landscape that came before them, games are tools of power, and particularly in relation to lived spaces, may be thought of as connected to imperialist expansion. As 'practiced' forms of place, the spaces of games in which players move often tend toward a predatory vision of landscape, in the sense that the space is observed from a privileged position, and often assessed in an ongoing, activated manner for its use-value or exploitability for success within the rule-based system of play. »[833]

Son analyse concentrée ici sur le jeu vidéo *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (Kojima Productions, Konami, 2015) peut par la suite être appliquée à un ensemble de jeux vidéo reconduisant les mêmes approches de l'espace et de l'environnement. Nous avions proposé dans un article publié en 2022 une analyse similaire de *Death Stranding* (Kojima Productions, 2020) – dans son ambiguïté – qui montrait également l'influence des imaginaires nord-américain y-compris dans des productions japonaises telles que celles de Kojima Productions[834]. Cependant, cette analyse critique des espaces vidéoludiques, décrivant un regard colonisateur, impérialiste et prédateur, est majoritairement dirigée vers l'expérience de productions AAA grand public, et la question se pose de son application à l'ensemble de la production vidéoludique. Si Manovich, Jenkins et Fuller visaient à l'origine une analyse englobante, l'ouvrage collectif porté par Dietmar Meinel est divisé en plusieurs parties, dont la seconde explore des représentations d'imaginaires différents. De la même manière, l'analyse comparative de Daniel Vella portant sur *Minecraft* (Mojang, 2011) et *Proteus* (Ed Key et David Kanaga, 2013) associe le premier à l'imaginaire de l'espace vierge et sauvage à conquérir, exploiter et maîtriser, tandis que le second est décrit

832. Meinel Dietmar (dir.), *Video Games and Spatiality in American Studies*, De Gruyter Oldenbourg, Berlin/Boston, 2022, [https//doi.org/10.1515/9783110675184].

833. « Comme les nombreuses formes de paysage qui les ont précédées, les jeux sont des outils de pouvoir et, particulièrement en ce qui concerne les espaces vécus, peuvent être pensés en relation avec l'expansion impérialiste. En tant que formes de lieux 'pratiqués', les espaces des jeux dans lesquels les joueur·euse·s se déplacent tendent souvent vers une vision prédatrice du paysage, au sens où l'espace est observé depuis une position privilégiée, et souvent évalué de manière active et continue pour sa valeur d'usage ou son exploitabilité pour triompher dans le cadre du système de jeu basé sur des règles. » Murray Soraya, *On Video Games: The Visual Politics of Race, Gender and Space*, Paperback edition, London New York, Bloomsbury Academic, 2018, p.180.

834. Lebreton Rosane, « Après le désastre – Difficultés et résistances de l'habiter dans un monde post-apocalyptique : Analyse de l'expérience vidéoludique de Death Stranding », *Habiter les espaces autres de la fiction contemporaine: Utopies, dystopies, hétérotopies*, Les Éditions de l'Inframince, Sherbrooke, Canada, coll. « Collection de l'Hyphe », 2022.

comme organisant une relation au paysage de l'ordre de la figure errante du Romantisme[835]. Resurgit alors, en contrepoint de la figure de l'explorateur, celle du flâneur romantique mobilisée par Rosa Carbo-Mascarell* pour décrire les *walking simulator*. Cette compréhension de l'expérience de la marche vidéoludique implique alors une organisation spatiale et une présentation du paysage différente de l'imaginaire de la Frontière, et qui peuvent être rapprochées de principes de *level design* mentionnés au chapitre 3. En effet, à certains égards, la disposition de *landmarks* et le cadrage des lignes de vue réfère au courant pittoresque du paysage et au design des jardins, qui se veut inciter à un regard romantique et à la promenade. Cette analyse se retrouve dans le discours d'un·e de nos enquêté·e·s, Gareth Damian Martin*, témoignant de sa compréhension de la conception d'espaces vidéoludiques. Comme pour Rosa Carbo-Mascarell*, le jeu vidéo s'inscrit pour iel dans une longue tradition de représentation du paysage, et donc reprend ou réactualise des idées sur la manière de voir et représenter le paysage, associées au pittoresque :

> « The way they [video games] treat landscape is kind of almost like… actualizing ideas of landscape that come from garden design and, you know, the picturesque and the gothic romantic ideas of landscape. I've written a lot before about Caspar David Friedrich and kind of game spaces, cause there's that obvious connection between the looking and the game space, you know, the idea of I'm looking at someone's back, kind of seeing the world through their eyes, and then how the landscape relates to that, as a space. »[836]

De par sa dimension d'espace-image et le rapport à une entité jouable, l'image vidéoludique se situe de nouveau sur le fil entre un héritage de la peinture romantique de paysage (ici représentée par le peintre allemand Caspar David Friedrich) et l'application de ces idées à une conception spatiale. Le rapprochement entre pittoresque et image vidéoludique a également été exploré par le duo d'architectes et urbanistes You+Pea au travers d'une exposition intitulée « Playing the picturesque », commandée par la RIBA (Royal Institute of British Architects) dans le cadre du London Festival of Architecture 2019[837]. Cette exposition associait installations *in situ* et images interactives projetées, montrant la continuité de l'imaginaire pitto-

835. Daniel Vella, « The Wanderer in the Wilderness: Being in the virtual landscape in Minecraft and Proteus », *op. cit.*

836. « La manière dont ils traitent le paysage correspond presque à… l'actualisation d'idées qui viennent de l'art des jardins et, tu sais, du pittoresque et des idées gothiques et romantiques du paysage. J'ai beaucoup écrit sur Caspar David Friedrich et les espaces de jeu, parce qu'il y a ce lien évident entre l'action de voir et l'espace du jeu, tu sais, l'idée que je regarde le dos de quelqu'un, que je vois en quelque sorte le monde à travers ses yeux, et ensuite la manière dont le paysage est en relation avec cela, en tant qu'espace. » Entretien avec Gareth Damian Martin, 09/12/2021.

837. Pearson Luke, « Playing the Picturesque », The Bartlett School of Architecture, Bartlett Design Research Folios, 2022.

resque dans ces images. Réinterprétant des illustrations du début du XIX^{ème} siècle dessinées par des architectes britanniques, le duo cherche à donner à voir ces projets historiques de manière différente en mettant en avant leurs principes de conception. Ce travail témoigne néanmoins plus particulièrement de la réutilisation de ces principes dans le jeu vidéo[838], associant ainsi compréhension du regard porté sur l'espace et conception de l'architecture. Néanmoins, si le regard pittoresque peut sembler opposé à la figure de l'explorateur, les deux se mélangent d'une certaine manière dans la représentation des paysages vidéoludiques. D'une part car il s'agit d'un regard encore attaché majoritairement à une figure masculine blanche, d'autre part car ce regard peut osciller de l'un à l'autre au sein d'un même jeu. C'est l'analyse que porte par exemple Paul Martin sur le jeu *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (Bethesda Game Studios, 2006), un jeu grand public s'inscrivant dans le genre de la fantasy et présentant un monde ouvert en vue à la première ou à la troisième personne. Paul Martin, faisant également référence aux catégories romantiques, indique que le parcours du jeu modifie le regard porté par les joueur·euse·s sur le paysage représenté par le jeu, l'effroi sublime de la rencontre étant, au fur et à mesure de la familiarisation avec les espaces du jeu, reconfiguré en un regard pittoresque de scène pastorales[839]. Ce faisant, cette dynamique de transformation rejoue aussi un processus de maîtrise, par l'attitude et le regard porté. Vis-à-vis de l'architecture, nous pouvons compléter son analyse en indiquant que cette dynamique montre les interrelations étroites entre les différents « styles » architecturaux représentés. Ceux-ci (ville fortifiée, village pittoresque) semblent finalement être subordonnés aux mêmes principes de conception en tant qu'ils répondent d'abord aux objectifs d'organiser le parcours de la joueuse et du joueur et de diriger son regard.

Du flâneur au *wandering*, ou l'hypothèse du détournement

Cette figure du flâneur romantique n'est donc plus celle du flâneur moderne ou du dandy qu'évoquait Lev Manovich au début des années 2000. En effet, la figure du flâneur moderne s'inscrit dans un cadre spécifique, la ville moderne du XIX^{ème} siècle, et se forme comme une posture en retrait,

838. « This includes principles such as 'the foot should never travel... the same path which the eye had travelled over before' (Shenstone 1764, p. 98), while follies, sham façades without interiors and landscape manipulations are common methods for suggesting an expansive world beyond. » (Cela inclut des principes tels que 'le pied ne devrait jamais parcourir… le même chemin que l'œil a parcouru auparavant' (Shenstone 1764, p.98), tandis que les folies, les fausses façades sans intérieurs et les manipulations de paysage sont des méthodes courantes pour suggérer un monde qui s'étend. » *Ibid*., p.17.

839. Martin Paul, « The Pastoral and the Sublime in Elder Scrolls IV: Oblivion », *Game Studies*, n° 3, vol. 11, 2011, [http://www.gamestudies.org/1103/articles/martin].

observatrice, qui s'oppose d'une certaine manière à une compréhension utilitaire de la ville. Par cette opposition, il est aussi à même d'en mettre à jour les ressorts, organisations, enjeux et constructions sous-jacentes. La flânerie est ainsi une posture critique à plusieurs égards. Toutefois, c'est notamment au travers de la pratique de la dérive situationniste que cette expression contestataire et critique s'exprime le plus. Portée par l'Internationale Situationniste et principalement par Guy Debord, la pratique de la dérive visait à critiquer les cadres et contraintes de la ville moderne fonctionnaliste à travers une marche libre et joueuse attachée aux sensations, énergies, atmosphères et situations pouvant s'en dégager. Ce faisant, la dérive, dans sa pratique initiale est une pratique de l'ordre du détournement. Qu'en reste-t-il dans la marche vidéoludique ? Comme nous l'avons déjà noté, le positionnement spécifique du *walking simulator* vis-à-vis du reste de la production vidéoludique constitue déjà un positionnement portant quelque chose de l'ordre du détournement. Après tout, l'origine du *walking simulator* est un *mod* dans lequel plusieurs éléments ont été retirés du jeu initial, donc une pratique de transformation d'une production originale[840]. L'insistance autour du retrait des mécaniques concentrées notamment dans l'arme, la modification de certains codes vidéoludiques ainsi que l'importance accordée à la marche et à la lenteur forment déjà un choix avec une implication politique, celle d'une autre attention au monde. Par la soustraction, l'expérience générique est en effet mise en évidence et en questions. Cependant, le caractère de détournement contenu dans la marche vidéoludique se retrouve de manière encore plus prégnante dans les pratiques de marche dans des jeux où celle-ci n'est pas le déplacement privilégié. C'est ce qui s'exprime notamment dans la pratique du *slow run*, dont Esteban (Grine) Giner donne une définition :

> « Slow Run : Nom féminin
> 1. Qui se dit d'un acte performatif visant à atteindre les objectifs fixés par le *game design* de la manière la plus lente possible sans pour autant aller à l'encontre de la réalisation de ces objectifs
> 2. Performance vidéoludique s'inscrivant dans une forme de "superplay". »[841]

---

840. La chercheuse Fanny Barnabé décrit en 2023 la pratique du *modding* comme : « un cas emblématique de détournement du *game*, puisque ces pratiques consistent à modifier ou à réagencer les éléments constituants des jeux, soit de façon ciblée […], soit en opérant des changements radicaux dans leur fonctionnement ou leur *gameplay* (on parle alors de « *total conversion* »). » Barnabé Fanny, « Détourner, transformer, s'approprier : les pratiques créatives des joueurs et joueuses de jeu vidéo », in Sébastien Genvo et Thibault Philippette (dir.), *Introduction aux théories des jeux vidéo*, Presses universitaires de Liège, Liège, coll. « Jeu / Play / Spiel », 2023, p.241-253, [https//doi.org/10.4000/books.pulg.26299].

841. Grine Esteban, « Du Slow Play au slowrunning », *Chroniques vidéoludiques* (carnet de recherche), 2018, [https://www.chroniquesvideoludiques.com/du-slow-play-au-slowrunning], consulté le 4 juillet 2020.

La pratique du *slow run* se présente ainsi comme un miroir de la pratique du *speedrun*, soit le choix d'appliquer une série de contraintes à sa pratique de jeu, mais en privilégiant la lenteur plutôt que la rapidité. Il s'agit de choisir de ralentir et d'expérimenter un déplacement beaucoup plus lent dans l'espace de jeu. Le ralentissement est en effet adopté par les flâneurs et certains artistes de la marche en tant qu'il permet de s'opposer à une accélération généralisée, notamment au sein de la ville, mais également à une logique de rentabilité. L'historien de l'art et philosophe de formation Thierry Davila précise notamment à ce propos que :

> « [Les] pionniers du libéralisme [...] déclaraient la guerre à la flânerie considérant que "la marche à pied n'est pas rémunératrice", qu'elle détourne l'individu sur des chemins de traverse industriellement improductifs et économiquement non rentables »[842]

Cela s'applique tout particulièrement au jeu vidéo, dont l'expérience est régulièrement prise dans des impératifs liés à la vitesse d'exécution, mais également à une certaine forme de rentabilité et d'économie de l'action. Cependant, dans la pratique du *slow run* telle que décrite par Esteban Giner, le détournement n'est que partiel puisqu'il reste dans le cadre strict des objectifs définis par le jeu. Des collectifs d'artistes et performeurs proposent quant à eux d'autres formes de détournement vidéoludique mettant au centre la marche mais également une volonté de mettre à jour les systèmes de règles par le détournement. Dans un registre plus proche de l'architecture, de l'urbanisme et du paysage, la performance du collectif d'artistes Total Refusal en 2018, intitulé *Operation Jane Walk*, en est représentative. Le titre fait référence aux théories de Jane Jacobs, autrice, théoricienne de l'urbanisme et activiste états-unienne de la deuxième moitié du XX^{ème} siècle, en mémoire de laquelle sont régulièrement organisées des *Jane's Walk*. Dans cette performance de marche, les artistes donnent une visite guidée de la ville représentée dans le jeu *FPS* en ligne *Tom Clancy's: The Division* (Ubisoft Entertainment 2016), un New York post-apocalyptique, en évitant les combats **[fig 38, 39]**. À mi-chemin entre le reportage de guerre et la représentation d'une vie civile au milieu d'un pays en guerre, leur performance se propose de « pacifier » les espaces vidéoludiques.

S'inspirant également des Situationnistes, l'un des artistes décrit notamment leurs propositions de cette manière : « ideological antidote, unveiling the regressive characteristics of contemporary gaming media and reopening them as playgrounds for practicing creative disobedience and

842. Davila Thierry, *Marcher, Créer. Déplacements, flâneries, dérives dans l'art de la fin du XXe siècle*, Paris, Éditions du Regard, 2007, p.96.





[fig 38] Total Refusal, *Operation Jane Walk*, performance et vidéo, 2018. Photographies par Total Refusal, Sander van Wetturn.
[fig 39] Total Refusal, *Operation Jane Walk*, performance et vidéo, 2018. Photographies par Total Refusal, Sander van Wetturn.

dissent[843] ». Ce faisant, ces pratiques de détournement mettent à jour les cadres de l'expérience vidéoludique du *FPS*, et notamment de l'expérience de la ville comme champ de bataille. Durant la performance, les artistes déploient également une analyse des bâtiments représentés, resituant leur histoire et le contexte de leur construction, ainsi que de ce qu'ils symbolisent dans cette version post-apocalyptique de New York. Ils parlent également d'urbanisme de manière plus générale, remobilisant les théories de Jane Jacobs en indiquant par exemple, non sans humour et ironie, que la ville désertée est enfin rendue aux piétons. Le détournement par la marche est donc un moyen de s'attarder et de porter attention au contexte architectural et urbanistique du jeu, et de réfléchir ainsi à ce que ces représentations portent et signifient.

De par leur positionnement clair en réaction à certaines conventions vidéoludiques, de refus d'une réitération d'une approche coloniale et violente, ces performances peuvent donc être rapprochées de pratiques de marche comme pratiques de détournement. Cependant, la question se pose du rôle de la dérive concernant les jeux proposant une approche différente de la marche. Comme l'indique Chris Darby, le joueur ou la joueuse est convié dans le *walking simulator* à se promener dans la carte d'un autre, et non le produit collectif et toujours en mouvement de la ville[844]. Le *walking simulator* représente un ensemble varié de propositions vidéoludiques, dont la marche est le mode de déplacement par défaut, et une forme qui a évolué par rapport à son statut initial de *mod*. Aussi, si par cette origine il pourrait être considéré que quelque chose du détournement y est présent, le genre déborde ensuite cette définition et ne s'y rapporte plus. L'un des souhaits de Guy Debord en 1956 était par ailleurs de « construire des villes pour dériver ». Bien que le sérieux de la proposition ne soit pas attesté, c'est ce qui a donné lieu aux expérimentations de l'architecte Constant Nieuwenhuys (dit Constant) avec le projet *New Babylon* – appelé à l'origine *Dériville*. Considérant le *walking simulator*, celui-ci ne s'inscrit cependant pas dans cette idée et s'éloigne donc des pratiques de détournement. C'est plutôt dans les moments où il opère une reconfiguration de la marche et des espaces dans lesquels elle a lieu que son potentiel critique et subversif apparaît. Autrement dit, la figure du flâneur romantique et l'approche pittoresque ne sont pas toujours celles empruntées par le *walking simulator* et des postures différentes peuvent surgir. Notre analyse rejoint en ce sens l'approche de

843. « des antidotes idéologiques, dévoilant les caractéristiques régressives des jeux vidéo contemporains et les transformant en aires de jeux pour une pratique de la désobéissance créative et de la dissidence » Müllner Leonhard, « Total Refusal », *leonhardmuellner.at,* [http://www.leonhardmuellner.at/total-refusal/], consulté le 9 janvier 2021.

844. Darby Kris, *op. cit.*

Melissa Kagen, définissant quant à elle la pratique du *wandering* dans les espaces vidéoludiques[845] – une pratique qui se retrouve autant au cœur des *walking simulator* que dans d'autres jeux sous des formes hybrides. Traçant les contours de ce *wandering,* elle décrit cette pratique comme subversive car reconfigurant des rapports différents au travail, au genre et au colonialisme, renversant les schémas classiques pour tracer des alternatives. Forme se voulant non productive, contemplative et anticapitaliste de jeu, le *wandering* tel que présenté par Melissa Kagen est donc déjà un détournement des injonctions que peuvent représenter certaines approches du *gameplay*.

Le jeu vidéo a en effet régulièrement été décrit comme remettant au centre des mécaniques pouvant s'apparenter au travail, au delà du simple mimétisme du déplacement de la souris. L'analogie jeu vidéo-travail est faite entre autres par Mathieu Triclot, déjà dans *Philosophie des jeux vidéo* en 2011[846], et remobilisée par Stello Bonhomme en 2019[847]. Celle-ci est perceptible à la lumière des tâches à accomplir et des récompenses associées, de la nécessité d'optimisation dans le but d'accomplir ces tâches ou encore de l'accumulation de richesses vidéoludiques. À l'inverse, la marche comme jeu se présente comme improductive. Melissa Kagen indique alors qu'en remobilisant une marche improductive dans un cadre ancré dans une productivité, celle-ci permettrait d'en mettre à jour les ressorts et les limites. Le même processus a lieu avec la question du genre et du colonialisme : la possibilité d'incarner un corps différent de ceux des explorateurs permettrait de mettre en question le rapport à l'espace représenté de manière courante. Ces possibilités permettraient alors de considérer une figure de marcheur qui ne soit ni calquée sur celle du flâneur, ni sur celle de l'explorateur. Kagen rappelle notamment que ces figures ont toujours été associées initialement au genre masculin – une raison pour laquelle nous ne les avons pas déclinées en écriture inclusive – donnant à la flânerie féminine un sens bien spécifique : celle du travail du sexe et du corps comme marchandise. Dans les années 2000, la philosophe Maren Hartmann tentait de tracer les contours d'une *cyberflâneuse,* en opposition au *cyberflâneur*, qui serait une construction nouvelle remplaçant l'attitude distraite du flâneur par un engagement et une revendication[848]. Cependant, le détachement plus net de ces figures masculines proposé par Kagen permet d'envisager une approche féministe et décoloniale plus large de la marche, incluant la diversité des corps en marche. Ce repositionnement est essentiel pour mener une analyse spatiale qui ne soit

845. Kagen Melissa, *Wandering Games*, *op. cit.*

846. Triclot Mathieu, *op. cit.*, p.263.

847. Bonhomme Stello, « Le joueur au travail ou le plaisir d'accumuler des richesses digitales », *Sciences du jeu*, nº 11, 2019, [https//doi.org/10.4000/sdj.1906].

848. Hartmann Maren, *op. cit*.

pas biaisée par une tradition du corps masculin blanc se déplaçant librement dans l'espace. Ainsi, le *wandering* nous incite à porter un autre regard sur la marche vidéoludique.

La question du genre du corps en marche est par ailleurs traitée également par Rosa Carbo-Mascarell* dans son jeu *Bound**, que nous avons évoqué plus tôt. En plus de sa réflexion sur le rythme de la marche, le jeu déploie une narration qui, bien que relativement classique dans sa forme, est en lien étroit avec le thème de la marche en elle-même. *Bound** est une enquête sur la mort d'une femme portant le nom de Katherine Shelley et retrouvée morte dans son pavillon moderne conçu par l'architecte Mies Van Der Rohe. Le récit révèle par l'enquête que la souffrance de cette femme enfermée au sein de son foyer l'a poussée à se donner la mort. Les documents dispersés dans la maison mettent en parallèle la vie de sa sœur, voyageant autour du monde, et la vie recluse de Katherine, ayant renoncé à l'aventure pour suivre son mari. Les thématiques de la dérive mais aussi des marches plus hallucinées et rituelles – que Rosa Carbo-Mascarell* décèle dans le genre du *walking simulator*[849] – se retrouvent dans son jeu. Dans *Bound**, l'impossibilité de la marche et l'assignation à résidence deviennent synonyme de mort. Cette idée est ainsi enchâssée dans une perspective féministe considérant le rôle associé aux femmes de rester au foyer et conservant les critiques du modernisme des situationnistes, situant la souffrance de Katherine dans un pavillon rappelant la Farnsworth House **[voir carnet d'images]**, décrite dans le jeu à la fois comme une machine et une cage de verre. La question des postures de marcheur – et de qui est autorisé à les emprunter – se retrouve donc enchâssé dans une critique architecturale, le modèle de l'un faisant écho au modèle de l'autre. Nous reviendrons sur cette idée dans le prochain chapitre.

L'apport des pratiques artistiques de marche

Afin d'apporter à la réflexion et de préciser ce que ces propositions vidéoludiques mettent en place, nous souhaitions poursuivre la comparaison entre ces propositions vidéoludiques et les performances de marche artistique. Le parallèle qui surgit permet alors de qualifier le potentiel des jeux du corpus. Les performances de marche artistique ont été largement documentées, notamment par Francesco Careri *Walkscapes*[850] (1ère édition en 2002) et Thierry Davila, *Marcher, Créer*[851] (2002). Le second ouvrage retrace

849. Carbo-Mascarell Rosa, « Walking Simulators: The Digitisation of an Aesthetic Practice », *op. cit.*
850. Careri Francesco, *Walkscapes: la marche comme pratique esthétique*, trad. Jérôme Orsoni, 2e éd. actualisée et augmentée, Actes Sud, Arles, coll. « Babel », 2020 (2002).
851. Davila Thierry, *op cit.*

ainsi une filiation entre les situationnistes praticiens de la dérive, les artistes du Land Art, et finalement les artistes appartenant à ce qu'appelle Davila la « cinéplastique », représentée notamment par Gabriel Orozco, Francis Alÿs et le groupe Stalker. La cinéplastique est caractérisée par le mouvement comme réalisation plastique, c'est-à-dire le déplacement et la marche comme attitude et comme forme plastique. Il faut ici comprendre le préfixe « ciné » comme issu de *cinétique*, qui a à voir avec le mouvement. Mobiliser la cinéplastique dans le cadre de cette étude nous semble cohérent en tant que cette approche fait le lien entre questions esthétiques, mouvement – notamment mouvement de marche – et image. En ce sens, un lien peut être tracé entre une certaine attitude vidéoludique et l'attitude des artistes de la *cinéplastique*.

Gabriel Orozco se livre par exemple à des « jeux[852] » dans lequel il est comparé à un détective menant une enquête « occupé à scruter, à évaluer les débris de la ville[853] ». Dans *Until You find Another Yellow Schwalbe*, il se laisse aller dans Berlin à la rencontre à partir d'une règle précise : photographier une mobylette jaune à chaque fois qu'il en croise une sur son chemin. Dans d'autres pièces, il improvise des installations avec des éléments trouvés sur le chemin. Cette posture fait directement écho à celle du joueur ou de la joueuse qui collecte, puisque les jeux vidéo replacent très souvent joueur·euse·s dans des postures de collectionneur·euse, voire de glaneur·euse : chaque élément vidéoludique peut potentiellement être ramassé et collecté, qu'il s'agisse pragmatiquement de ressources pour accomplir certaines actions ou bien d'informations pour recontextualiser le récit du jeu. Cette posture a été mise en jeu de manière exagérée et humoristique par le jeu vidéo *Katamari Damacy* (Namco, 2004), dans lequel il s'agit de faire rouler une sorte de balle (un « *katamari* ») qui va agglomérer l'ensemble des objets sur son passage. Au fur et à mesure que les éléments de l'environnement s'ajoutent au *katamari*, celui-ci grandit et peut intégrer des éléments de plus en plus grands, jusqu'aux gratte-ciels et aux montagnes. Lorsque le *katamari* atteint la taille adéquate, il vient remplacer l'une des étoiles qu'un roi capricieux avait détruite. La proposition est décalée mais elle représente bien le travail de glanage qui peut échoir aux joueur·euse·s. Un parallèle peut également être fait entre le *katamari* et une des œuvres de Gabriel Orozco : *Piedra que cede* (1992). Dans celle-ci, l'artiste fait rouler dans la rue une boule de plasticine de l'équivalent de son poids, au gré de sa marche. La matière souple de la boule se déforme alors selon les différentes textures du sol, agglomérant également déchets et saletés rencontrés sur son

852. *Ibid.*, p.62.
853. *Ibid.*

passage, intégrant en elle les traces de son déplacement. La boule de plasticine représente pour Orozco l'artiste marchant et glanant dans les rues, de la même manière que le *katamari* représente le·a joueur·euse.

Dans les années 2000, Bernadette Flynn comparait l'attitude des joueur·euse·s de *Myst* non comme une exploration mais comme une flânerie pour cette raison : « In *Myst*, the player as flaneur, rather than creating paintings or writing, is scanning the landscape for clues, witnessing objects, possible hints and pick-ups[854] ». Néanmoins, cette figure du collectionneur ou du glaneur semble plutôt faire écho à celle du chiffonnier benjaminien que du flâneur, s'y opposant par sa confrontation avec la matérialité du monde. Le philosophe Marc Berdet, spécialiste de Benjamin, montre en effet les dynamiques contradictoires du flâneur, distrait et rêveur, et celle du chiffonnier, concentré et réfléchi, attaché aux choses :

> « [La] masse de chiffons, mue par le côté obscur de la société industrielle, est transformée par le chiffonnier en un capharnaüm enivrant dont la logique subvertit celle du capital. Le chiffonnier, avec son pas saccadé, introduit ce montage des rebuts. Benjamin souhaite faire parler jusqu'à nous le matériau historique et social, et non le dire à sa place ; recueillir, tel un chiffonnier, l'expérience enfouie et mutilée, en lambeaux, du XIXe siècle, comme une parole précieuse pour les années 1930 ; ramasser ce qui, à ce moment-là, apparaît comme rebut du XIXe siècle et qui, pourtant, peut sauver le présent. »[855]

Berdet analyse Benjamin lui-même comme un chiffonnier qui récolte les expériences pour les assembler et les faire parler. Ainsi, selon Berdet, c'est à travers une logique du fragment et de leur assemblage que l'expérience est transmise par le chiffonnier. Dans le jeu vidéo, et plus spécifiquement encore dans le *walking simulator*, la joueuse ou le joueur ne cesse en effet de collecter des fragments, que ceux-ci prennent la forme d'objets, de récits ou d'expériences, et qu'iel assemble ensuite et entre lesquels iel établit des liens et des connexions. Cette pratique peut être comparée à l'enquête et au travail du détective, mais également à celle du chiffonnier au sens où il n'y a pas toujours une seule manière définie au préalable d'assembler les fragments. En 2016, Dan Pinchbeck décrivait de cette manière le genre du *walking simulator*, et notamment *Virginia* : « It's not a problem to be solved,

---

854. « Dans *Myst*, le joueur ou la joueuse, en tant que flâneur, plutôt que de peindre ou d'écrire, scanne le paysage à la recherche de pistes, d'objets témoins, d'indices possibles et de choses à ramasser. » Flynn Bernadette, « Towards an Aesthetics of Navigation: Spatial Organisation in the Cosmology of the Adventure Game », *M/C Journal*, nº 5, vol. 3, 2000, [https//doi.org/10.5204/mcj.1875], n. p.

855. Berdet Marc, « Chiffonnier contre flâneur : Construction et position de la Passagenarbeit de Walter Benjamin », *Archives de philosophie*, nº 3, vol. 75, 2012, p.425-447, [https//doi.org/10.3917/aphi.753.0425].

it's just a thing to be in for a while[856] ». Même si cet assemblage des fragments peut parfois tendre vers une logique du puzzle à reconstituer, le sens porté par ces fragments est bien souvent plus lâche et plus libre d'interprétation. Par ailleurs, le pas saccadé du chiffonnier peut aussi être lu dans les techniques classiques de *level design* que nous avons mentionné, à l'affût d'indices dans le paysage ainsi que d'éléments récurrents qu'il est possible de suivre – ce que Grandjean appelle également le « chemin de miette ». Dans *Marginalia* (2014) de Connor Sherlock, l'histoire se déroule en suivant des lampadaires au sein d'une forêt sombre. Le lampadaire permet de guider la progression spatiale et de la rythmer, puisqu'il est associé à chaque fois à un extrait narratif délivré par une voix off. Ce qui est collecté ici, ce sont donc ces lieux ainsi que ces extraits de récits plus que des objets à proprement parler. En suivant le chemin tracé par ces éléments épars, le joueur ou la joueuse reconstitue spatialement le récit, sur les traces du narrateur, tout en collectant des fragments pour constituer sa propre expérience des lieux. La figure du chiffonnier, qui porte en puissance une dimension subversive, est alors présente comme potentiel dans l'image vidéoludique, même si elle n'est pas encore pleinement représentée.

Dans *Re-enactments* (2001), Francis Alÿs, artiste belge basé à Mexico depuis son choix de quitter la profession d'architecte, réalise une performance au cours de laquelle il se promène dans les rues de Mexico une arme chargée à la main **[fig 40]**. Interrompu violemment par une voiture de policiers douze minutes plus tard, il fait reproduire la scène à l'identique, avec les mêmes policiers et en tire une vidéo à la frontière entre le documentaire et la fiction. Alÿs décrit sa démarche comme une manière de « fictionner le réel, introduire des fables dans le mouvement de la ville [...] pour l'*exposer*[857] ». La figure de joueur incarné par Alÿs fait ici directement écho aux jeux vidéo de type *Third Person Shooter*, qui replacent le joueur ou la joueuse dans une situation similaire. Ce faisant, il fait écho aux performances du collectif Total Refusal, qui mettent aussi en avant l'absurdité d'un corps vidéoludique indissociable de son arme, y compris lors d'une déambulation ouvertement pacifiste. Au travers de la vidéo, du jeu et de la reconstitution, Alÿs rend en effet palpable ce que cela signifie d'incarner un corps armé dans un espace public, et la manière dont la perception de ce corps va influer sur la perception de l'espace. Cependant, un élément est plus marquant encore dans le rapprochement entre ce travail et le jeu vidéo :

856. « Il ne s'agit pas d'un problème qui doit être résolu, il s'agit simplement d'une chose dans laquelle on peut être pour quelques instants. » Pinchbeck Dan, paroles recueillie par le journaliste Colin Campbell, « The problem with "walking sims" », *Polygon*, 2016, 28/09/2016, [https://www.polygon.com/2016/9/28/13076654/the-problem-with-walking-sims].

857. Davila Thierry, *op. cit.*, p.79.





[fig 40] Francis Alÿs, *Re-enactments*, Mexico, 2001. Vidéo d'une action, filmée par Rafael Ortega.
[fig 41] Pipilotti Rist, *Ever Is Over All*, 1997, audio-vidéo installation, Glenstone Museum, 2019
[fig 42] Stalker, *Image de la dérive Autour de Rome*, 1995, Francesco Careri.

il ouvre la possibilité d'un *re-enactment*, non pas sous l'angle d'une reconstitution historique, mais comme possibilité de re-jouer les expériences. Re-jouer les expériences, c'est la possibilité d'une part de les partager mais aussi de les mettre à distance. Comme en miroir de cette action, bien qu'antérieure à celle d'Alÿs, *Ever is Over All* (1997) de l'artiste suisse Pipilotti Rist est une installation vidéo dans laquelle sont agencées côte à côte une vidéo d'un champ de fleur et celle d'une femme marchant dans la rue **[fig 41]**. Vêtue d'une robe légère et de souliers vernis rouges, celle-ci tient en main une longue tige en forme de fleur qu'elle utilise ensuite pour fracasser la vitre de plusieurs voitures garées le long de la rue. Un peu plus loin, une policière la dépasse puis la salue et lui sourit. Le travail de Pipilotti Rist possède une dimension féministe qui s'exprime particulièrement dans cette vidéo, au travers du rapport au corps féminin dans l'espace public ainsi que du rapport à la violence. Elle témoigne ainsi des attentes et de la construction du corps féminin dans l'espace public en les subvertissant. De la même manière, le jeu vidéo, en faisant incarner une figure marchant dans un espace, témoigne de cette construction des corps, de la dynamique entre un corps qui se déplace et le cadre conçu pour ce corps – l'architecture et la ville – au travers de ce qui lui est permis ou non. Cette dynamique s'exprime plus spécifiquement par la notion d'agentivité, sur laquelle nous reviendrons.

Le groupe Stalker, quant à eux, propose une déambulation dans les espaces de rebus de la ville, une « ville résiduelle » constituée d'espaces en déshérence **[fig 42]**. Dans la lignée directe de la dérive Situationniste, ces architectes cherchent cette fois-ci à traverser les lieux qui ne sont d'habitude pas accessibles, afin de mettre à jour leurs situations et leurs devenirs :

> « Stalker traverse à pied les *Territoires Actuels* : c'est le seul moyen d'exister sans médiations dans ces lieux, pour participer de leurs dynamiques. Une forme de recherche nomade tendue vers la connaissance par la traversée, sans rigidifier, homologuer ou définir l'objet de la recherche pour ne pas entraver son devenir. Traverser est pour nous un acte créatif, il signifie créer un système de relations au sein de la juxtaposition chaotique des temps et des espaces qui caractérisent les *Territoires Actuels*. »[858]

Territoires Actuels est le nom qu'ils donnent à ces espaces en friche, « le négatif de la ville bâtie[859] », parce qu'ils sont constitués par un devenir autre. En les parcourant et les traversant, le collectif Stalker cherche à leur donner sens, les comprendre sans leur imposer un schéma préalable. C'est à une errance similaire qu'invitent les objets vidéoludiques qui constituent le cœur de cette recherche. Ils emmènent les joueurs et joueuses

858. Manifeste Stalker, 1996; repris dans Careri Francesco, *op. cit.*, p.194.
859. *Ibid.*, p.193.

sur des chemins de traverses, des espaces autres qui prennent sens dans la traversée. Par ailleurs, les explorations de Stalker donnent parfois lieu à des transgressions et des franchissements de limite, mettant à jour la rigidité des cadres et le contrôle de l'espace. Ce faisant, cette transgression évoque la pratique de l'*out of bounds,* pratique de déambulation dans des lieux vidéoludiques qui n'ont pas été prévus pour que les joueurs et joueuses s'y rendent. Néanmoins, la transgression est bien souvent déjà intégrée au cœur du déplacement vidéoludique et du *level design* en lui-même, sous une forme amoindrie : les chemins conçus pour le déplacement dans les espaces vidéoludiques représentent souvent des passages dérobés, des raccourcis et des chemins de traverse. Il en va ainsi du parcours de la maison de *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017), dont l'accès aux différentes pièces se fait toujours par des accès détournés, les portes de chaque pièce ayant été scellées, ou encore de *Sable**, dans lequel la capacité d'escalade du personnage incarné permet d'accéder à l'ensemble des espaces représentés en jeu. Aussi, il s'agit bien plus souvent d'une représentation de la transgression que d'une transgression en elle-même.

Toutefois, ce qui peut être mis en lien avec les images vidéoludiques dans le travail de Stalker est la manière dont le collectif tente de représenter et de transmettre leurs errances. Ils se heurtent en effet à la difficulté de représenter ce qui est de l'ordre du vécu, de leurs expériences. Leurs choix de représentation comprennent alors un ensemble de cartes redessinées et détournées, mais surtout de longues vidéos présentant leurs parcours. À travers ces vidéos très longues, ils cherchent alors selon Davila à faire « triompher l'expérience du pur écoulement du temps et du pur déroulement de l'espace, l'expérience de la traversée seule[860] ». Si Davila défend une analyse de ces pratiques comme essentiellement cinématographique, nous proposons au contraire de les considérer en termes vidéoludiques. L'expérience de Stalker de la traversée, du déroulement de l'espace lié à une pratique esthétique du mouvement apparenté à un jeu se rapproche en effet de l'expérience vidéoludique que nous avons décrite et pourrait être représentée par une image vidéoludique. Dans des jeux tels que *Fugue in Void**, *Kristallijn** ou les créations de Connor Sherlock, l'ambiguïté des espaces représentés témoigne d'espaces *autres.* Ce faisant, ils invitent à une traversée de territoires non répertoriés ou cartographiés, et ainsi à une errance lente qui leur donnent petit à petit du sens. Ce rapprochement permet de présenter les images vidéoludiques comme représentations de l'expérience de la traversée, qui peut être porteuse de sens.

860. Davila Thierry, *op. cit.*, p.145.

Ainsi, en mettant en image et en jeu certaines attitudes des pratiques artistiques de marche, les jeux vidéo peuvent s'inscrire dans leur continuité. La marche vidéoludique mobilise en effet la figure du chiffonnier, qui marche en glanant et associant des situations spatiales tout en étant transformé dans le processus. Les images vidéoludiques représentent également l'engagement d'un corps dans un espace, mettant en tension les possibilités d'action de ce corps vis-à-vis de cet espace, y compris les possibles transgressions. Elles ouvrent à la possibilité d'une représentation de marche dans des espaces *autres*, qui interrogent en retour les conventions. Enfin, par leur statut d'image, elles forment aussi la possibilité d'une retranscription – dans le cadre de leur médium – du vécu ces pratiques de marche. Ce faisant, elles dessinent alors une posture, une attitude propre à interroger le rapport contemporain au déplacement, à l'espace et à l'architecture. Il ne s'agit donc pas de voir cette marche comme une simulation, contrairement à ce que le terme *walking simulator* peut suggérer, ni cette représentation comme la reproduction à l'identique d'un parcours architectural, qui tendrait vers un réalisme. Il s'agit bien plutôt, par la marche, d'une invitation à une interprétation des mouvements et déplacements engageant un corps dans un espace et portant une dimension ludique. Cette interprétation se comprend à la fois comme une *représentation* Gadamérienne et un jeu esthétique – nous y revenons ci-après – qui advient par un geste de manipulation d'une image. Un geste qui, en ce sens, peut être signifiant dans la continuité des pratiques artistiques de marche, comme le décrit Thierry Davila :

> « Le geste est d'abord la question de la manifestation du mouvement, de l'apparition d'un déplacement qui peut donner lieu à un signe, à un signifiant. Mais celui-ci sera de toute façon flottant, il sera un jeu, jeu de la forme plastique, qui est elle-même une procédure faisant jouer, déplaçant, les repères orthodoxes du sens. »[861]

À travers ce jeu d'une marche esthétique témoignant et rendant compte d'une expérience, le jeu vidéo pourrait alors former un potentiel critique des expériences architecturales, ce que nous explorerons plus en détails dans le prochain chapitre. Autrement dit, en faisant traverser les espaces vidéoludiques selon une posture de marche esthétique, il permettrait de mettre à distance esthétique les expériences et ainsi de les interpréter par ce biais. Cependant, si ces rapprochements sont pertinents, il nous faut être vigilante sur un ensemble de points. Tout d'abord, Careri rapproche la pratique de Stalker de la *New Babylon* de Constant. Celle-ci plane comme un spectre sur les pratiques que nous avons décrites autant que sur les jeux que nous étudions. Or, il y aurait tôt fait de rabattre le tout sur le tout et de

861. *Ibid*., p.175.

boucler l'argument : les jeux vidéo constitueraient l'horizon des nouvelles Babylones par leurs invitations à une marche ludique et subversive. Cependant, la forme vidéoludique, en tant qu'objet technologique, risque toujours de basculer dans une approche qui réactive une domination et un regard colonial. Nous l'avons dit, le projet de *New Babylon* était ancré dans une perception d'un potentiel de la cybernétique et de la fluidité d'un espace toujours mouvant grâce à la technologie. Ce faisant, elle s'expose à basculer dans le fantasme néolibéral d'une ville sans organisation caractérisée par la fluidité. C'est ce que l'on peut lire aussi dans la métaphore maritime de la navigation qui se retrouve dans la dérive et que Careri mobilise à différentes reprises. Les friches sont considérées comme des vides qui sont comparés à des mers : il y a là une mobilisation de l'imaginaire de la liquidité et de la fluidité qu'il est difficile de ne pas rapprocher de l'imaginaire de la liquidité des espaces numériques navigables. L'image vidéoludique, se positionnant à la rencontre de ces deux imaginaires, est donc toujours tentée par la réitération d'un projet cybernétique. Pourtant, ce qui ressort des expériences de la dérive et de la transurbance du collectif Stalker, c'est que la *New Babylon* ne fonctionne que si elle n'a pas de forme concrète, car sa formalisation détruit son idée initiale et utopique d'une architecture sans forme. L'image vidéoludique possède un potentiel si elle reconnaît cette possibilité et propose une autre approche.

Le second point de vigilance, rappelé de manière très pertinente par Melissa Kagen dans *Wandering Games* est le risque toujours planant de l'impérialisme et du colonialisme dans ces approches. Catherine Grout rappelle dans son ouvrage *Le sentiment du monde* les critiques adressées déjà à la posture de l'artiste Richard Long. S'appuyant sur le travail de l'historienne de l'art Anna Gruetzer Robin, elle montre comment cette posture, qui ne prend pas toujours en compte la dimension culturelle et historique des sites sur lesquels elle a lieu, reproduit inconsciemment la figure impérialiste de l'explorateur[862]. De même, Kagen est prudente sur la perception du marcheur dans le *walking simulator* comme une figure entièrement dissociée de l'imaginaire de conquête :

> « The valence is actually quite thin between the wanderer, the explorer, and the conqueror. And the slippage between those categories ideologi-

862. Grout Catherine, *Le sentiment du monde. Expérience et projet de paysage*, La lettre volée, Bruxelles, coll. « Essais », 2017, *op. cit.*, p.124-125.

> cally enables the violence of conquering to slip in under the guise of purposeless meandering, noble adventuring, or victorious homecoming. »[863]

Elle indique notamment que la présentation d'un espace vide ne signifie pas l'absence d'une violence impérialiste. Au contraire, cette violence est parfois ancrée dans le paysage, car elle s'est déjà déroulée. L'espace vide constitue aussi une vision du monde ignorant les réalités du *déjà-là*, et donc portant un potentiel colonial. Et en effet, les espaces en déshérence traversés par Stalker et qualifiés d'espaces en devenir n'étaient pas des espaces entièrement vides. D'une part parce que ceux-ci étaient habités par des populations marginalisées, mais aussi car l'imaginaire d'un espace vide met de côté l'ensemble de l'écosystème non-humain se tenant au sein de ces friches. Dans le chapitre suivant, nous indiquerons la manière dont les jeux du corpus se positionnent vis-à-vis de cela. Mais avant de déployer cette analyse, il nous faut d'abord synthétiser ce que représente la considération de la marche pour notre analyse de l'expérience vidéoludique de la spatialité. Par son rapport au sol, elle ancre la considération de la spatialité vidéoludique de plusieurs dimensions. Par son potentiel esthétique et réflexif, elle déploie alors une herméneutique des espaces vidéoludiques, qui se colore de la dimension du jeu, et dont il nous faut maintenant déployer les différents aspects.

863. « La frontière est en fait assez fine entre le vagabond, l'explorateur, et le conquérant. Et le glissement entre ces catégories permet idéologiquement à la violence de la conquête de se glisser sous l'apparence d'une errance sans but, d'une aventure noble ou d'un retour victorieux. » Kagen Melissa, *Wandering Games, op. cit.*, p.7

5.4 Une herméneutique de la marche

Dans le chapitre précédent, nous avons décrit l'expérience de l'image vidéoludique comme pouvant donner lieu à une forme de jeu-mouvement au travers de l'engagement d'un corps vidéoludique dans un espace. Par la mise en image de cet engagement, nous avons également évoqué l'idée que le jeu vidéo permettait une mise à distance esthétique de cet engagement corporel. Dans ce chapitre, nous avons souligné le fait que les liens avec la marche pouvaient renforcer cette dimension esthétique, et ouvrir vers une conception critique et politique des expériences. Pour permettre cela, il faut ainsi pouvoir ajouter à cette expérience une dimension herméneutique, soit une dimension réflexive et critique. L'herméneutique est convoquée ici comme théorie de l'interprétation, et en tant que les jeux vidéo peuvent être considérés comme des œuvres qui portent un propos – dans notre focalisation ici un propos sur l'espace, l'architecture, le paysage, et leur expérience. Si au départ l'herméneutique vise principalement l'interprétation des textes, et notamment des textes religieux, son champ d'application a par la suite été élargi et une herméneutique philosophique a été développée, s'intéressant de manière plus générale à la question de l'interprétation dans la réception d'une œuvre d'art. Il nous faut alors répondre à la question : De quelle manière est-il possible de conceptualiser une herméneutique de l'espace et de l'architecture à travers le geste dans l'image vidéoludique ? Dans un premier temps, nous présenterons la manière dont l'herméneutique vidéoludique est actuellement considérée dans les études vidéoludiques. Puis, nous développerons notre approche de la question en montrant les rapports d'une certaine philosophie herméneutique à l'architecture, avant de nous pencher sur ses possibles applications au medium vidéoludique. Nous souhaitons argumenter à partir de la philosophie d'Hans Georg Gadamer en faveur d'un processus herméneutique en plusieurs temps, basé sur des gestes d'interprétation qui se comprennent comme un jeu esthétique de *représentation*.

Herméneutique, jeu vidéo et jeu

Considérant l'herméneutique philosophique, différent·e·s chercheurs et chercheuses se sont en effet penché·e·s sur son extension et application au jeu vidéo. En particulier, Jonne Arjoranta, chercheur finlandais travaillant à l'intersection de la philosophie et de la culture numérique, a rédigé en 2018 un état de l'art sur l'approche herméneutique du jeu vidéo et proposé

une interprétation inspirée de la philosophie herméneutique d'Hans Georg Gadamer[864]. Avec le chercheur Veli-Matti Karhulahti, dont certaines recherches sont dirigées dans la même perspective[865], ils montrent que les dimensions ludiques et interactives des propositions vidéoludiques représentent une difficulté pour leur interprétation. En effet, la conceptualisation d'une herméneutique des jeux vidéo est rendue complexe par le fait que ceux-ci doivent être joués, et que pour être joués, ils doivent être interprétés. Afin de ne pas retomber dans une distinction réception passive/réception active, les deux auteurs théorisent alors un caractère double de l'herméneutique vidéoludique. Karhulahti effectue en ce sens une distinction entre l'interprétation des mécanismes ludiques qui permettent la progression dans le jeu, et ce qu'il appelle l'interprétation « extra-ludique » (esthétique, technique ou éthique)[866]. Si cette distinction semble nécessaire, la formulation « extra-ludique » peut sembler toutefois maladroite au regard des liens entre jeu et esthétique, dont nous avons mentionné certains aspects au chapitre précédent. Arjoranta parle quant à lui d'une distinction entre une herméneutique « en temps réel » – qui correspond à l'interprétation ludique de Karhulahti – et une herméneutique plus générale de la proposition vidéoludique, qu'il décrit comme une application plus traditionnelle de l'herméneutique s'attachant à contextualiser les jeux vidéo dans un contexte culturel[867]. Autrement dit, il y aurait selon leurs recherches d'une part une herméneutique de l'instant, à travers laquelle les éléments intrinsèques au jeu vidéo sont interprétés pour pouvoir y jouer (les actions demandées par le jeu, la manipulation de l'image). Puis, il y aurait d'autre part, dans une temporalité différente, une interprétation plus globale, culturelle, politique, éthique, etc. Cependant, Karhulahti précise que les formes d'interprétation qu'il décrit ne peuvent être qualifiées du terme herméneutique, et que l'herméneutique vidéoludique concerne plutôt une troisième attitude, celle d'une interprétation de l'expérience du jeu en elle-même : « soi-même en train de jouer[868] ». Cette analyse doit alors être mise à l'épreuve des jeux que nous étudions, qui semblent appeler plutôt à une réconciliation entre ces temporalités distinctes.

---

864. Arjoranta Jonne, *Real-time hermeneutics: meaning-making in ludonarrative digital games*, academic dissertation, University of Jyväskylä, 2015.

865. Karhulahti Veli-Matti, « Hermeneutics and Ludocriticism », *Journal of Games Criticism*, n° 1, vol. 2, 2015, [https://gamescriticism.org/2023/07/24/hermeneutics-and-ludocriticism/] ; Arjoranta Jonne et Karhulahti Veli-Matti, « Ludology, Narratology and Philosophical Hermeneutics », *Proceedings of Nordic DiGRA 2014*, Gotland, 2014 ; Karhulahti Veli-Matti, « A Kinesthetic Theory of Videogames: Time-Critical Challenge and Aporetic Rhematic », *Game Studies*, n° 1, vol. 13, 2013, [http://gamestudies.org/1301/articles/karhulahti_kinesthetic_theory_of_the_videogame].

866. Karhulahti Veli-Matti, « Hermeneutics and Ludocriticism », *op. cit.*, p.7.

867. Arjoranta Jonne, *Real-time hermeneutics*, *op. cit.*, p.59.

868. Karhulahti Veli-Matti, « Hermeneutics and Ludocriticism », *op. cit.*, p.8.

Ce que nous retenons de ces théorisations, c'est donc que le jeu vidéo peut soutenir différentes formes d'interprétation, à différentes temporalités. Par conséquent, il serait possible de soutenir une approche herméneutique appuyée sur une conception ludique qui ne serait pas celle des règles du jeu, et qui pourrait avoir lieu en parallèle de l'interprétation des mécanismes ludiques telle que décrite par Karhulathi et Arjoranta. En effet, l'herméneutique philosophique d'Hans Georg Gadamer s'appuie tout particulièrement sur l'idée de jeu, comme celui-ci le met en avant dans un chapitre de son ouvrage *Vérité et méthode,* publié initialement en 1960[869]. Il y formule notamment un concept de jeu lui permettant de décrire le processus interprétatif des œuvres d'art qui a lieu lors d'une expérience esthétique. Gadamer s'inscrit ici dans une perspective ontologique, cherchant à définir le mode d'être des œuvres d'art et s'opposant à une conception de la conscience esthétique. Sa critique se porte ainsi à la fois sur une conception abstraite de l'œuvre d'art, détachée de l'expérience et appuyée sur des critères extérieurs et formels, et sur une conception de l'expérience esthétique s'exprimant uniquement dans un vécu détaché de tout objet. Il définit alors une autre compréhension de l'œuvre d'art, dont le mode d'être s'exprime dans la *représentation* (*Darstellung*) – qu'il rapproche du jeu. Dans cette idée, l'œuvre ne prend son sens comme œuvre que dans sa *représentation*, c'est-à-dire à travers le jeu esthétique qui se joue entre celle-ci et le spectateur ou la spectatrice. Il faut entendre *représentation* au sens du théâtre, de la danse ou de la musique – formes d'art sur lesquels Gadamer fonde en premier lieu sa philosophie herméneutique – soit en termes d'interprétation théâtrale ou de performance : il y a un accomplissement de l'œuvre comme il y a un accomplissement du jeu.

Le jeu dont il est question est spécifiquement un jeu qui n'est pas celui d'un sujet qui joue, mais un jeu dans lequel un joueur ou une joueuse est « pris », déplaçant donc les questions d'interactivité ou de réception passive. Ce jeu esthétique se comprend comme un va-et-vient – Gadamer parle notamment du jeu des vagues ou de la danse – qui a lieu entre un spectateur et une œuvre : il y a un « jouer » en même temps qu'un « être-joué »[870]. Plus encore, dans l'expérience de l'oeuvre d'art, « c'est ici le jeu qui est joué ou qui se joue et il n'y a plus de sujet qui y joue. Le jeu est exécution du mouvement comme tel[871] ». Il faut donc qu'il y ait cette « exécution du mouvement comme tel » pour que le processus herméneutique puisse avoir lieu. Or, dans le jeu vidéo, cette exécution se synthétise dans l'activité ludique entre-

869. Gadamer Hans-Georg, *Vérité et méthode: les grandes lignes d'une herméneutique philosophique*, Édition intégrale revue et Corrigée., Éditions Points, Paris, coll. « Points », 2018 [1960], p.172.
870. *Ibid*., p.181.
871. *Ibid*., p.177.

pris avec l'objet vidéoludique, dans l'actionnement et la manipulation du jeu en tant que jeu. C'est pour cette raison que le jeu vidéo pose une difficulté dans l'application d'une herméneutique Gadamérienne, car le jeu vidéo est *déjà* un jeu. Cependant, on aurait tord de confondre les deux formes de jeu, car le jeu esthétique de Gadamer est bien un jeu sans sujet. Le paradoxe vidéoludique se comprend dans l'idée que pour qu'un jeu sans sujet ait lieu (*représentation*), il faut une exécution du jeu vidéo par un sujet ludique – au sens précisé dans le chapitre 4. Ici, les distinctions effectuées par Arjoranta et Karhulahti sont alors éclairantes : l'interprétation des mécaniques de jeu permet l'exécution du jeu vidéo, à partir de laquelle peut se déployer une *représentation* devenant un appui pour une herméneutique. À travers la dualité du « jouer » et de l'« être-joué » du jeu esthétique, la joueuse ou le joueur pourrait alors déployer une interprétation double : une interprétation de l'objet vidéoludique en lui-même et une compréhension de soi. En effet, comme le présente Gadamer : « L'expérience est, elle aussi, une manière de se comprendre. Or, toute compréhension de soi s'accomplit en quelque chose d'autre qui est alors compris, de même qu'elle inclut l'unité et l'identité de cet autre[872] ».

La proposition de Gadamer est ainsi précieuse au sens où elle permet une compréhension de la portée herméneutique du jeu qui ne soit pas uniquement rabattue sur une subjectivité ou une portée existentielle du jeu, mais qui permet aussi de dire quelque chose des choses avec lesquelles cette subjectivité entre en contact. En effet, la compréhension existentielle de l'interprétation du jeu est courante. Jacques Henriot lui-même s'est tourné vers cette interprétation du jeu comme « jeu existentiel », soulignant la condition métaphysique de l'attitude ludique. Cette portée existentielle se retrouve aussi dans l'analyse du sujet (vidéo)ludique de Daniel Vella, pour lequel la distance esthétique permise par le jeu vidéo est surtout un jeu avec soi-même, son individualité et son identité[873]. Ces approches sont pertinentes mais elles ne peuvent pas tout à fait permettre de dire quelque chose de l'architecture, en tout cas pas si l'analyse s'arrête uniquement à la réflexivité en termes de sujet. L'approche Gadamérienne, en ce qu'elle permet de traiter à la fois du sujet et de l'objet comme pris dans un jeu herméneutique, peut alors opérer ce passage d'une analyse de la subjectivité à une analyse des cadres dans lesquels est pris cette subjectivité (les œuvres d'art) et, notamment ici dans la focalisation de cette thèse, une analyse de l'espace et de l'architecture. Cette possibilité de penser les deux dans un même mouvement n'est ni spécialement nouvelle, ni un étirement de l'ap-

872. *Ibid*., p.165.
873. Vella Daniel, *The Ludic Subject and the Ludic Self*, *op. cit.*

proche de l'herméneutique selon Gadamer. En effet, mis à part le théâtre, la musique et la danse, sa théorie se déploie beaucoup en s'appuyant sur l'architecture, qu'il considère même à plusieurs reprises comme exemplaire pour son argumentation[874].

Herméneutique et architecture

L'architecture peut ainsi également constituer une clé de lecture de la pensée d'Hans Georg Gadamer. Dans *Place, Space and Hermeneutics*, ouvrage collectif qui aborde les différentes ramifications des liens entre espace et herméneutique, le professeur de philosophie Jean-Claude Gens analyse l'approche que fait Gadamer de l'architecture[875], à laquelle ce dernier consacre plusieurs textes. En effet, si Gadamer lui donne déjà une place importante en venant conclure le second chapitre de *Vérité et méthode* consacré à « L'ontologie de l'œuvre d'art et sa signification herméneutique »[876] par la question de l'architecture, c'est également le point de départ de son texte intitulé *De la lecture des édifices et des images* en 1993. Dans ce texte, il part notamment d'une expérience architecturale personnelle de la Cathédrale de Sankt Gallen, et il évoquera également plus tard l'impression forte que lui a laissé l'expérience des escaliers d'un ancien bâtiment situé à Heidelberg. Selon Jean-Claude Gens, penser l'expérience esthétique et l'herméneutique de l'œuvre d'art à partir de l'architecture permet à Gadamer de préciser son concept de jeu et de *représentation*, en lui apportant une nouvelle dimension. Tout d'abord, la dépendance de l'architecture à son contexte spatial, ainsi qu'à une commande et une fonction, lui permet de penser l'œuvre d'art comme toujours « renvoyant au-delà d'elle[877] ». Sa signification est donc contenue en elle-même, tout en gardant, comme l'édifice conserve les traces de sa rénovation, les traces de sa production ou de sa modification. Autrement dit, il n'est pas possible de considérer l'expérience des œuvres en les détachant totalement de toute forme de contexte, qu'il s'agisse d'un contexte historique, social ou politique, et puisque ce contexte est susceptible d'évoluer, il transforme également nos manières d'interpréter les œuvres.

Cependant, l'herméneutique ne se détache pas non plus de l'expérience *in situ* de l'œuvre d'art : il faut qu'il y ait *représentation* pour qu'il y ait interprétation. Cela se comprend plus aisément si l'on prend en compte

874. Gadamer Hans-Georg, *op. cit.*, p.257.

875. Gens Jean-Claude, « The Configuration of Space Through Architecture in the Thinking of Gadamer », in Bruce B. Janz (dir.), *Place, Space and Hermeneutics*, Springer International Publishing, Cham, coll. « Contributions to Hermeneutics », vol.5, 2017, p;157-168.

876. Gadamer Hans-Georg, *op. cit.*, p.173-278.

877. Gadamer Hans-Georg, *Vérité et méthode*, *op. cit.*, p.257.

l'influence de la phénoménologie sur ce penseur de l'herméneutique. Hans Georg Gadamer fut un élève de Martin Heidegger et s'inspira également des écrits d'Edmund Husserl. L'espace, pour Gadamer, n'est donc pas l'espace géométrique et, pour être interprété, celui-ci doit ainsi être vécu, parcouru, *marché*. Comme le rappelle Jean-Claude Gens, Gadamer fait mention de la marche lors du récit de son expérience architecturale de la Cathédrale de Sankt Gallen, puis parler de l'interprétation de l'architecture : « Il en va de manière analogue d'une œuvre architecturale qu'il nous faut « lire », et cela signifie qu'il ne s'agit pas simplement de la voir comme on le fait pour une reproduction photographique, mais d'y aller, de la contourner, de la pénétrer, et, pour ainsi dire, de l'édifier graduellement nous-mêmes[878] ». Il compare donc l'acte de « lecture » à celui de la marche dans un édifice. La marche correspond donc à la *représentation* (*Darstellung*) de l'architecture, c'est-à-dire le moyen privilégié de faire l'expérience esthétique de l'architecture et du paysage. Si c'est par la lecture comme *représentation* qu'une herméneutique du texte est possible, c'est par la marche qu'une herméneutique de l'architecture se réalise. Elle en constitue le vecteur du *jeu* esthétique avec l'architecture et le paysage.

L'herméneutique architecturale étant liée à une *représentation* par la marche, elle est ainsi indissociable d'un corps situé. Dans *Place, Space and Hermeneutics* (2017), les chercheurs et chercheuses s'entendent pour dire que le processus herméneutique des lieux se fait au travers de la situation d'un corps dans un espace, d'un ancrage ou encore d'un « being placed[879] ». C'est par cet « être placé » ou « être situé » que la compréhension du sujet et du lieu dans un même mouvement a lieu : il y a une interdépendance du sujet et du lieu, ce qui fait que le sujet se définit en même temps que le lieu dans lequel il se trouve. Thorsten Botz-Bornstein, qui travaille à partir de Gadamer et sa conception du jeu pour penser une herméneutique des lieux[880], met en avant quant à lui les mécanismes similaires du jeu et de la situation dans un lieu à travers l'idée d'une expérience qui englobe sujet et objet. Selon lui, cela est particulièrement représenté par le fait que le jeu ouvre toujours un espace – nous en avons déjà discuté. Il note ainsi la

878. Gadamer Hans-Georg, « Gadamer ; De la lecture des édifices et des images », in Jean-Claude Gens et Marc-Antoine Vallée (dir.), *Gadamer, Art, Poétique et Ontologie*, trad. Jean-Claude Gens, Mimesis, coll. « L'esprit des signes », 2016, p.13-22, p.17.

879. « être placé/situé » Janz Bruce B. (dir.), *Place, Space and Hermeneutics*, Springer International Publishing, Cham, coll. « Contributions to Hermeneutics », 2017, vol.5, [https//doi.org/10.1007/978-3-319-52214-2], p.13.

880. Thorsten Botz-Bornstein, « Hermeneutics of Play – Hermeneutics of Place: On Play, Style, and Dream », in Bruce B. Janz (dir.), *Place, Space and Hermeneutics*, Springer International Publishing, Cham, coll. « Contributions to Hermeneutics », vol.5, 2017, p.97-114.

formulation en anglais « [to] take place[881] », que l'on retrouve aussi en français dans l'expression « avoir lieu » : quelque chose arrive et emporte dans un même mouvement la co-signification du sujet et du lieu. Il précise :

> « A hermeneutic vision of place distinguishes neither objective space markers nor purely subjective experiences that can be made within the place, but insists on a dialectics between the individual and a space that is always already at work for that individual[882] »

Nous voudrions proposer que cette conception de l'espace ainsi que l'importance accordée à l'architecture par Gadamer puissent également être considérées comme une remise en avant du caractère éthique et politique sous-tendu dans le processus herméneutique. L'approche de Gadamer à ce propos semble parfois un peu daté, construisant la compréhension de l'architecture au travers de son caractère « décoratif ». Le sens de « décoratif » a dans sa philosophie un sens spécifique, que Jean-Claude Gens rappelle aussi, indiquant que cette notion doit plutôt être comprise dans le sens de « qui convient » ou « qui est approprié », ou encore qui répond à un contexte donné : l'architecture « entend correspondre à une manière de vivre[883] ». Cette compréhension de l'architecture devra néanmoins être précisée car elle reste en tant que telle assez abstraite et peu opérante dans le cadre de notre recherche. Cependant, dans cette idée d'une herméneutique qui *take place*, qui s'ancre dans un lieu, il y a donc l'idée d'une interprétation qui englobe à la fois l'expérience de l'individu, le vécu des lieux et le contexte plus global qui a amené à leur construction et leur organisation. Ce faisant, l'expérience de l'architecture est positionnée comme située et prise avec des questions éthiques et politiques, celles qui forment le contexte de l'expérience au travers des « manières de vivre » selon lesquelles l'architecture est pensée. Ayant ainsi tracé les rapprochements entre herméneutique, espaces et jeu, il nous faut maintenant mettre au clair la manière dont cela s'organise dans l'expérience des espaces vidéoludiques.

Herméneutique de l'espace et de l'architecture vidéoludique

Cette herméneutique de l'architecture ne peut en effet s'appliquer directement au jeu vidéo, et doit se transformer au contact des spécificités de ce medium pour pouvoir qualifier l'expérience de l'architecture vidéoludique. Cette approche, en tant qu'elle se constitue théoriquement, semble

881. « Avoir lieu » *Ibid.*, p.109.

882. « Une approche herméneutique du lieu ne distingue ni les marqueurs objectifs de l'espace ni les expériences purement subjectives qui peuvent être faites dans le lieu, mais insiste sur une dialectique entre l'individu et un espace qui est toujours déjà à l'œuvre pour cet individu. » *Ibid.*, p.98.

883. Gadamer Hans-Georg, *Vérité et méthode*, *op. cit.*, p.261.

également ne pouvoir s'adresser qu'à une partie réduite de la production vidéoludique, que nous avons décrit précédemment et dont les jeux de notre corpus font partie. Le processus herméneutique des espaces et des architectures vidéoludiques s'appuie sur un ensemble d'éléments qui sont interprétés de manière simultanée, dans le même mouvement de la *représentation* associée à l'expérience esthétique du jeu vidéo. Dans notre discussion sur l'herméneutique du jeu vidéo, nous avons mis en avant la difficulté de la superposition de plusieurs définitions du jeu dans l'expérience vidéoludique, le jeu étant à la fois la *représentation* et le point de départ du processus herméneutique. Cependant, dans le chapitre précédent, nous avons également défini l'expérience esthétique du jeu vidéo comme appuyée sur un geste de manipulation de l'image. C'est ce geste que l'on peut décrire comme point d'appui de la *représentation* (*Darstellung*) ou manière d'être du jeu vidéo comme œuvre. C'est aussi ce geste que nous avons désigné comme permettant d'ouvrir la reconnaissance d'un espace dans l'image vidéoludique, par l'extension dans un corps jouable. Nous avons déjà pu décrire les mécanismes liés à cette interprétation de l'espace. Le jeu vidéo place le joueur ou la joueuse dans une relation de manipulation avec l'image, manipulation de l'ordre d'un geste ludique permettant une interprétation d'un espace dans l'image. Il s'agit d'une interprétation ou d'une reconnaissance au sens où cet espace n'est pas « déjà donné » mais qu'il demande à la fois la reconnaissance d'une entité jouable comme annexe corporelle et l'interprétation de cette annexe corporelle comme donnant lieu à l'ouverture d'un espace dans une image. Le processus herméneutique des espaces vidéoludiques est alors rendu possible par ce geste qui devient le mouvement dans lequel est saisi corps vidéoludique et spatialité dans un même temps. Comme nous l'avons vu, l'herméneutique de l'espace nécessite un corps situé, et c'est le corps de l'entité jouable comme annexe corporelle qui est interprété comme corps situé et ancré dans un lieu-image.

Il faut ici rappeler que s'il y a un « être-pris » dans le jeu esthétique interprétant un corps et une spatialité, cet « être-pris » n'est pas à confondre avec un « être-pris » dans l'image ou une immersion. En effet, le processus esthétique et herméneutique implique toujours une distance vis-à-vis de l'objet, et ici il y a bien une mise à distance de l'expérience par le biais de l'image vidéoludique. Ceci étant dit, nous avons également souligné dans le chapitre précédent la dimension ludique de ce mouvement de reconnaissance d'un espace et d'un corps, constituant une forme de jouer avec l'image. À partir de cela, deux hypothèses peuvent être faites. En effet, si le mouvement de jeu avec l'espace-image permet d'une part une forme de liberté du jouer, d'autre part une herméneutique du corps et de la spatialité vidéolu-

dique, se pose la question de la relation entre ces deux approches ludiques. Une hypothèse constituerait en la séparation de ces compréhensions du jeu, et il y aurait alors une alternance entre elles – dépendant peut-être de la direction de l'attention ludique. L'expérience vidéoludique de manipulation de l'espace-image conduirait alors soit à une interprétation de l'ordre du jouer, soit à une herméneutique. La seconde hypothèse serait de considérer une convergence entre ces formes de jeu, de manière à ce qu'elles ne forment en fait qu'une seule et même approche de la compréhension des espaces par le jeu. Ce serait alors parce qu'il y a une forme de jouer impliquant corps et spatialité que le processus herméneutique peut avoir lieu. Ce qui a lieu se situe probablement entre ces deux hypothèses, soit un processus dynamique au sein duquel les deux formes de jeu se répondent et se renforcent. Cependant, nous les laissons toutes les deux ouvertes.

Cette interprétation de l'espace, qui s'apparente à une construction de l'espace autour d'un corps jouable se double ensuite, dans le même geste, d'une herméneutique de l'architecture et du paysage. Dans ce chapitre, nous avons mis en avant les liens entretenus entre l'image vidéoludique et la marche comprise comme pratique esthétique. En situant un corps dans un espace architecturé, mais aussi en faisant intervenir la marche, la *représentation* (*Darstellung*) de l'image vidéoludique peut être rapprochée d'une herméneutique architecturale telle que nous l'avons décrite plus haut. Le détour par la question de la marche comme pratique esthétique met en effet à jour celle-ci comme le vecteur privilégié d'un processus herméneutique de l'architecture et du paysage vidéoludique. La marche vidéoludique y apparaît alors comme un *jeu esthétique*, au sens représentatif, vecteur d'une interprétation de l'architecture et du paysage à la fois poétique, éthique et politique. Nous l'avons vu, les marches de Stalker ou des situationnistes avaient pour objectif de révéler quelque chose sur les lieux dans lesquels ils situaient leurs pratiques de marche. Le jeu vidéo pouvant replacer dans des postures similaires, il permet alors d'opérer une mise à distance des expériences situées dans un espace et ainsi d'en développer une herméneutique. Dans le processus herméneutique, ce qui est saisi est à la fois sa propre subjectivité et l'objet vers lequel celle-ci est dirigée. Ce que permet le jeu vidéo, c'est alors d'orienter ce processus sur les expériences de marche ainsi que la représentation d'un « d'être-placé » dans un lieu. Afin de préciser plus encore ce qui est interprété dans ce processus, nous souhaitons mentionner un dernier concept : celui d'agentivité spatiale, en ce qu'il désigne exactement les tensions à l'œuvre dans la situation d'un corps dans un espace.

5.5 La représentation d'une agentivité spatiale

Le rapprochement entre la marche vidéoludique et une herméneutique du lieu fait alors surgir un dernier terme : celui d'*agency* ou d'agentivité. Nous ne l'avons pour l'instant que peu mentionné, alors que celui-ci est présent dans de nombreuses approches théoriques du jeu vidéo. Cependant, le concept n'est pas aisé à manipuler. En termes de traduction, en premier lieu, si *agency* est le plus couramment traduit par « agentivité », cette traduction est également critiquée pour l'importance qu'elle donne au mot « agent »[884]. Cette importance accordée au sujet de l'*agency* plutôt qu'à l'expérience ou la faculté qu'elle représente en elle-même peut en effet entraîner des interprétations éloignées de l'idée représentée par le terme anglais *agency*. Le terme « agent » est par ailleurs en lui-même un terme polysémique et ambigu, qui peut aussi être synonyme de « subordonné » ou d'« employé ». Enfin, la focalisation sur l'agent peut également invisibiliser le fait que l'*agency* n'est pas du seul fait de l'agent mais qu'elle s'inscrit dans un cadre qu'il la détermine. Cependant, le terme « agentivité » est de plus en plus utilisé dans la recherche francophone, et c'est celui-ci que nous utiliserons dans le cadre de cette thèse, en tâchant de rendre clair la manière dont nous le conceptualisons. La seconde difficulté posée par le concept d'*agency* est en effet sa pluralité d'interprétations et de définitions selon les disciplines considérées, mais également au sein même de celles-ci, y compris dans les études sur le jeu vidéo.

Approche de la notion dans les études vidéoludiques

Publié en 2019, le numéro 8 de la revue *GAME* propose en ce sens une synthèse de ces différentes approches[885], dont il ressort tout particulièrement une dépolitisation du concept. En effet, les différentes interprétations et discussions sont issues d'une définition formulée par la professeure étatsunienne en littérature, médias et communication Janet Murray en 1998, pour laquelle l'*agency* correspond dans le contexte vidéoludique à « the satisfying power to take meaningful action and see the results of our decisions

884. Voir Jézégou Annie, « Agentivité », *Dictionnaire des concepts de la professionnalisation*, 2e éd., De Boeck Supérieur, Louvain-la-Neuve, coll. « Hors collection Psychologie/Pédagogie », 2022, p. 41-44, [https//doi.org/10.3917/dbu.jorro.2022.01.0041].

885. Girina Ivan et Jung Berenike, « "Would You Kindly?" The Interdisciplinary Trajectories of Video Game Agency », *G|A|M|E Games as Art, Media, Entertainment*, no 8, vol. 1, 2019 ; Jennings Stephanie C., « A Meta-Synthesis of Agency in Game Studies. Trends, Troubles, Trajectories », *G|A|M|E Games as Art, Media, Entertainment*, no 8, vol. 1, 2019.

and choices[886] ». La définition utilisée en premier lieu dans les études vidéoludiques place ainsi la notion d'*agency* dans la continuité de celle d'interactivité et l'ancre tout d'abord dans une approche narratologique. L'agentivité désigne alors le pouvoir du joueur ou de la joueuse d'agir sur le déroulement du récit – pouvoir et action étant également qualifiés par les termes ambigus de « satisfying » et « meaningful ». Bien qu'étendue par la suite à d'autres éléments de l'expérience vidéoludique, c'est cette définition concentrée sur la possibilité de faire des choix dans la narration et d'exercer son libre arbitre qui a influencé les compréhensions et débats autour de la notion dans les *game studies*. Appliqué au cadre du *game design*, le terme *agency* qualifie ensuite les différentes possibilités d'action avant de devenir un terme englobant désignant les marges de manœuvre des joueur·euse·s pour agir au sein du jeu. Comme l'indique Stephanie C. Jennings dans ce même numéro de revue[887], *agency* est alors utilisé de manière interchangeable comme synonyme de liberté, libre-arbitre, choix ou autonomie. Ce faisant, il devient une source de débats autour de la liberté de choix laissée par les règles du jeu ou le récit interactif, ainsi que la base de questionnements concernant le libre arbitre du joueur ou de la joueuse vis-à-vis du jeu comme structure de contraintes :

> « Video game agency then seems to reside on a rhetorical spectrum that stretches between two poles: on the one hand, the issue of agency has often been framed as one of free will and self-determination, an argument often wielded by techno-enthusiasts such as Murray; on the other hand, the claim for agency has been criticised as a deception, a mechanism created to fashion the illusion of freedom of choice in order to hide the material constraints of the simulation, in the dramatic model of Mateas and Wardrip-Fruin's critique of computational models. »[888]

Ainsi, la conception de l'*agency* comme libre arbitre oriente les interprétations selon deux pôles opposés, lorsqu'il faudrait plutôt mettre en questions les multiples nuances qu'en organise l'image vidéoludique. Il ne s'agit donc pas de cette approche de l'*agency* dont nous souhaitons discuter ici. Par ailleurs, cette approche peut être comprise comme s'inscrivant dans un cadre d'analyse individualiste et néolibéral, ainsi que reproduisant un point

886. « Le pouvoir satisfaisant d'agir de manière significative et d'observer le résultat de nos décisions et de nos choix » Murray Janet H., *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, The MIT Press, 1998, p.126.

887. Jennings Stephanie C., *op. cit.*

888. « L'agentivité vidéoludique semble donc se situer sur un spectre rhétorique qui s'étend entre deux pôles : d'un côté, la question de l'agentivité a souvent été formulé comme une question de libre arbitre et d'autodétermination, un argument souvent brandi par des techno-enthousiastes tels que Murray ; d'un autre côté, la revendication de l'agentivité a été critiquée en tant que supercherie, un mécanisme créé pour fabriquer une illusion de liberté de choix dans le but de cacher les contraintes matérielles de la simulation, dans le modèle dramatique de la critique des modèles informatiques de Mateas et Fruin. » Girina Ivan et Jung Berenike, *op. cit.*, p.12.

de vue d'une masculinité hégémonique blanche et valide – deux éléments qui sont également liés. En effet, en mettant l'accent sur la question du libre arbitre, cette conceptualisation de l'agentivité place l'entièreté de la responsabilité du pouvoir d'action sur l'individu ou le sujet, omettant les structures culturelles et sociales qui la conditionnent. Elle donne lieu à une compréhension des jeux vidéo comme des *power fantasies*, des fantasmes de pouvoir, ainsi qu'aux discours de dépassement de soi à travers la pratique du jeu vidéo. L'accomplissement de soi ou l'autodétermination à travers la maîtrise et le contrôle d'un environnement par l'utilisation de son agentivité est en effet ancré dans un imaginaire de la domination, associé au masculin et au colonialisme. Comme le rappelle Jennings, la compréhension des dynamiques entre agentivité et passivité a produit une hiérarchisation des rôles ainsi qu'une dévalorisation de la passivité par rapport à l'agentivité[889]. Afin de se détacher de cette approche, l'agentivité doit être pensée comme inscrite dans un cadre qui la détermine, ainsi que toujours comprise en relation avec une vulnérabilité.

La part de l'agentivité qui nous concerne plus particulièrement est la question de l'agentivité spatiale. Dans le domaine de l'architecture, la notion d'*agency* a été utilisée plus souvent pour désigner les possibilités d'actions pour les architectes, soit leurs rôles et leurs marges d'actions en tant que maîtrise d'œuvre. Cette approche peut se retrouver dans le discours de Fabien Duchene*, comme nous l'avons analysé dans le chapitre 3 : la conception de jeux vidéo représente pour lui une manière de retrouver une forme d'agentivité en tant qu'architecte, pouvant maîtriser l'ensemble de son environnement de production. Cette approche se retrouve aussi dans le discours d'un autre enquêté, Jai Bunnag*, qui apprécie dans la pratique de conception de jeux vidéo la possibilité de toucher un public plus large que dans la pratique de l'architecture. Toutefois, nous avons montré la manière dont cette approche pouvait véhiculer une conception de l'architecture organisée autour de la maîtrise et du contrôle de l'usager, reproduisant *in fine* les logiques que nous décrivons ici. La conception de l'agentivité spatiale que nous souhaitons à l'inverse développer concerne plus spécifiquement l'expérience de la spatialité et de l'architecture en elle-même. En donnant à jouer l'engagement d'un corps dans un espace, l'image vidéoludique pourrait en effet permettre de représenter les nuances des formes d'agentivité qui se déploient par rapport à l'espace, l'architecture et le paysage.

889. Jennings Stephanie C., *op. cit*, p.100.

Dans le chapitre 3, nous avons commencé à décrire certains enjeux liés à la pratique du *level design*. L'un de ceux-ci concerne la contrainte représentée par l'organisation spatiale sur le mouvement des joueurs et joueuses. Lorsque Marc Bonner parle de déterminisme ou de possibilisme architectural, il décrit en effet des manières d'agencer les espaces qui vont plus ou moins cadrer les déplacements, plaçant ainsi l'agentivité dans les « structures spatiales ». À l'inverse, le concepteur de jeu vidéo Paolo Pedercini place l'agentivité spatiale dans les possibilités de déplacement dans l'espace du jeu, comme il l'indique au chercheur Miguel Sicart dans une communication personnelle en 2012 :

> « Here's a little secret: if you want to give the players an illusion of choice, you should just provide them with an avatar and a space to explore. As long as the players feel in control of movements in space, even the most linear narrative and the most constrained level design will provide enough agency. »[890]

Selon cette approche, peu importe l'organisation ou la structuration de l'espace, le simple fait d'avoir la sensation de pouvoir contrôler ses déplacements est déjà une représentation de l'agentivité spatiale des joueurs et joueuses. Bettina Bódi, quant à elle, adopte une démarche qui se situe un peu entre les deux. Dans son ouvrage *Videogames and agency*, elle formalise une structure heuristique multidimensionnelle de l'*agency* vidéoludique, à partir d'une approche ancrée dans le *game design* et l'analyse des discours des concepteurs de jeux vidéo[891]. S'inscrivant dans la continuité de Murray et des applications de l'*agency* au *game design*, elle en donne notamment cette définition : « player agency can be conceptualised as the possibility space for meaningful choice expressed via player action that translates into avatar action, afforded and constrained by a game's design[892] ». Concernant la question spatiale, elle distingue alors une agentivité *spatiale* d'une agentivité *exploratoire*. La première désigne l'ensemble des mouvements pouvant être réalisés par l'entité jouable, tandis que la seconde se rapporte au *level design* et aux contraintes ou *affordances* qu'il met en place. Les choix des termes pourraient être interrogés, mais cette distinction permet d'apporter une compréhension de deux formes d'agentivité spatiale fonctionnant de manière concomitante. Comme nous l'avons vu dans la partie consacrée

890. « Voici un petit secret : si vous voulez donner aux joueur·euse·s une illusion de choix, vous devriez simplement leur fournir un avatar et un espace à explorer. Tant que les joueurs·euse·s se sentent en contrôle de leurs mouvements dans l'espace, même la narration la plus linéaire et le *level design* le plus contraint leur procureront assez d'agentivité. » Paolo Pedercini (personal communication, 2012), dans Sicart Miguel, *Beyond choices: the design of ethical gameplay*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2013, p.104.

891. Bódi Bettina, *Videogames and Agency*, Routledge, London, 2022.

892. « L'agentivité du joueur ou de la joueuse peut être conceptualisée comme l'espace des possibilités pour exprimer des choix significatifs par le biais de l'action du ou de la joueur·euse qui se traduit par une action de l'avatar, permise et contrainte par la conception d'un jeu. » *Ibid.*, p.22.

au *level design*, les organisations spatiales répondent aux capacités des entités jouables et sont conçues par rapport à elles. Ainsi, selon cette idée, une mécanique de saut ne devient par exemple une forme d'agentivité que si celle-ci peut être mise en pratique dans un environnement. Capacités de déplacement et organisations spatiales sont donc déterminantes pour l'agentivité lorsqu'elles sont comprises dans leur dynamique.

Partager des formes d'agentivité par le jeu

Ce faisant, l'approche du *game/level design* met particulièrement en avant l'idée que l'agentivité dans un jeu vidéo est pensée et conçue. Ainsi, les jeux vidéo constitueraient des manières de faire l'exercice de modes d'agentivité, que le joueur ou la joueuse adopteraient le temps du jeu. Cette théorie est notamment défendue par C. Thi Nguyen, qui qualifie les jeux de « framed agency[893] » et désigne l'*agency* comme le médium – au sens esthétique – des jeux. L'agentivité représente alors selon lui la « matière » que travaillent les jeux et la source de leurs expériences esthétiques. En sculptant les actions pouvant être entreprises dans les jeux, les concepteur·rice·s rendent en effet possibles différentes expériences de l'agentivité. Nguyen définit le médium ou la forme esthétique comme ce qui va focaliser l'attention des spectateur·rice·s sur un aspect particulier des œuvres, ou encore comme ce qui va prescrire une attention. Dans cette perspective, ce que les jeux prescrivent, c'est une attention focalisée sur les actions réalisées au cours du jeu, et donc sur l'exercice d'une agentivité spécifique encadrée par le jeu, d'où découle également la formule « games are framed agency ». C'est cette prescription attentionnelle qui permet par la suite à l'expérience d'être partagée. Nous ne nous inscrivons pas directement dans son approche du jeu et de l'esthétique, car celui-ci s'appuie principalement sur la théorie du jeu développée par le philosophe Bernard Suits dans les années 1980, notamment son idée de « *striving play* », soit l'idée que le jeu serait mené surtout pour le plaisir des épreuves/de la lutte (*struggle*) proposées par le jeu. Or, le jeu que nous étudions n'est pas caractérisé par l'épreuve ou la lutte, comme nous l'avons décrit précédemment. Malgré tout, sa théorie permet d'éclairer une part importante de l'expérience esthétique des jeux, et donc des jeux vidéo : celle de permettre une réflexivité sur sa propre agentivité durant le temps du jeu.

Néanmoins, le principal problème de la thèse de Nguyen reste que celui-ci ne donne aucune définition précise de ce qu'il désigne par le terme *agency*. Sa volonté de parler de l'ensemble des formes de jeux (jeux de société, jeux de rôle, jeux vidéo, etc.) l'oblige en effet à conserver une

893. « agentivité encadrée » Nguyen C. Thi, *Games: Agency As Art*, Oxford University Press, 2020, p.131.

conception de l'agentivité très flottante, car devant être assez malléable pour s'adapter à des formes ludiques très diverses. Ce faisant, sa conception de l'agentivité est également majoritairement dépolitisée, se voyant réduite à des modes d'actions, capacités ou compétences individuelles qu'il serait possible de développer et d'exercer au travers de la pratique du jeu (par exemple la capacité de négocier ou celle d'avoir un bon équilibre). Elle risque ainsi de tendre vers une conception néolibérale du dépassement de soi, renouvelée dans la pratique du jeu, et ignorant la puissance politique du concept comme organisant une capacité d'agir au sein d'un cadre donné, ou encore comme étant en relation avec une vulnérabilité[894]. Malgré cela, la proposition de Nguyen permet tout de même de considérer les jeux, en tant que modes d'agentivité conçus, comme pouvant constituer une « library of agencies[895] », soit des cadres d'actions qui peuvent être partagés en tant que représentations et retranscriptions d'expériences : « Games turn out to be a way of *writing down* forms of agency, of inscribing them in an artifact. Games are one of our techniques for inscribing and recording bits of human experience[896] ». Ainsi, l'intérêt de mobiliser cette notion d'agentivité dans le cadre de notre recherche n'est pas la mise en avant des fantasmes de pouvoir, mais la possibilité de représenter différentes formes d'agentivité, y compris la manière dont celles-ci sont contraintes. En jouant à un jeu, il serait alors possible non forcément d'exercer un mode d'agentivité dans le but d'ajouter ce mode à une panoplie de modes d'agentivité disponibles – comme l'analyse Nguyen – mais plutôt de faire l'expérience d'autres formes d'agentivité qui sinon ne seraient pas partageables. Les images vidéoludiques peuvent en ce sens rendre compte d'expériences de l'agentivité, en tant que retranscriptions de formes d'agentivité.

Là où nous nous éloignons également de la proposition de Nguyen, c'est au niveau de sa compréhension du jeu, qui s'appuie particulièrement sur l'idée de règle. Sa définition d'agentivité est notamment liée au fait de « choisir un but » et d'agir selon celui-ci. Nguyen compare également son approche des jeux vidéo avec la pratique de l'architecture, l'urbanisme et les stratégies de gouvernance[897]. Il indique que ces pratiques peuvent être considérées comme de la même famille en tant qu'elles conçoivent des

894. Mcnay Lois, « Agency », in Lisa Jane Disch et M. E. Hawkesworth (dir.), *The Oxford handbook of feminist theory*, Oxford University Press, Oxford ; New York, coll. « Oxford books », 2016, p.39-60.

895. « Games constitute a library of agencies, in which we may discover and familiarize ourselves with new modes of agency. » (« Les jeux constituent une bibliothèque d'agentivités, dans laquelle nous pouvons découvrir et nous familiarisez avec de nouveaux modes d'agentivité ») *Ibid*., p.76.

896. « Les jeux se révèlent être des moyens de *transcrire* des formes d'agentivité, de les inscrire dans un artefact. Les jeux sont l'une de nos techniques pour inscrire et enregistrer des fragments de l'expérience humaine. » Nguyen C. Thi, *Games: Agency As Art*, *op cit.*, p.18.

897. *Ibid*., p.156-158.

ensembles de contraintes qui encadrent des formes d'agentivité. Il distingue cependant par la suite le *game design*, considérant que si l'urbanisme et l'architecture forment des contraintes ou des motivations pour l'agentivité, les jeux forment quant à eux directement les agentivités en elles-même, en définissant les buts à atteindre et les moyens pour les atteindre. Or, nous avons vu que plusieurs de nos objets d'études ne rentraient pas exactement dans ce cadre de compréhension du jeu comme *orienté par un but*, s'appuyant sur d'autres définitions. Ainsi, son approche englobante de l'agentivité ne permet pas de définir ce qui est à l'œuvre dans les jeux vidéo que nous étudions. L'un des exemples récurrents qu'il mobilise peut cependant aider à clarifier son approche et à situer notre positionnement. Cet exemple est celui de la pratique de l'escalade, et notamment de la pratique de l'escalade sur structure artificielle, pour laquelle les voies d'escalade sont pensées et conçues par des ouvreurs et ouvreuses. Dans son ouvrage, Nguyen effectue une différence entre cette pratique de l'escalade et la pratique de la danse pour caractériser les jeux :

> « But, unlike many traditional forms of dance, climbing aims at overcoming obstacles. The climbing experiences that linger most potently in my mind are experiences of movement *as the solution to a problem*–of my deliberateness and gracefulness that got me through a delicate sequence of holds (Nguyen 2017a). Dancing may occasionally be a game, but climbing is essentially a game. It is unnecessary obstacles, taken on for the activity of trying to overcome them. »[898]

Ainsi, pour Nguyen, si la danse et l'escalade peuvent permettre de déployer un ensemble de mouvements corporels donnant lieu à une expérience esthétique, seule la pratique de l'escalade est considérée comme étant toujours un jeu car les mouvements y sont contraints par une séquence de prises conçues à l'avance. Si nous comparons cette idée avec les approches vidéoludiques de l'agentivité, la pratique de l'ouverture de voie d'escalade peut être rapprochée de celle du *level designer* et de l'agentivité *exploratoire* de Bódi : il s'agit dans les deux cas d'organiser un mouvement dans un espace, sans contraindre directement les mouvements du corps. Toutefois, la pratique de l'escalade représente une extrémité de ce spectre de la contrainte des mouvements par une spatialité, tandis que la pratique de *level design* en occupe une zone beaucoup plus large. En effet, les voies d'escalade tendent à réduire les possibilités de mouvement pour composer une unique séquence de mouvements – autrement dit une solution, ce qui s'ap-

898. « Mais, à la différence de nombreuses formes traditionnelles de danse, l'escalade vise à surmonter des obstacles. Les expériences d'escalade qui me restent le plus à l'esprit sont celle où le mouvement est une solution à un problème – où mon intention et mon élégance m'ont permis de franchir une séquence délicate de prises (Nguyen 2017a). La danse peut occasionnellement être un jeu, mais l'escalade est essentiellement un jeu. Ce sont des obstacles non nécessaires, choisis pour l'activité consistant à essayer de les surmonter. » *Ibid.*, p.12.

parente bien aux jeux de puzzle ou aux jeux de plateforme, dans lesquels il n'existe parfois qu'une séquence correcte de mouvements à effectuer. Ce faisant, cela laisse de coté une part importance de la pratique du *level design*. Par ailleurs, cette compréhension de l'agentivité reste encore trop attachée à l'idée de jeu comme nécessité de « surmonter des obstacles » ainsi qu'à une rhétorique de l'opposition contrainte/liberté, abondant dans le sens d'une compréhension du jeu qui omet le *jouer* se trouvant au cœur de la pratique de la danse. Pour penser un partage d'expériences d'agentivité spatiale par le jeu, il faut donc pouvoir aller au-delà de cette rhétorique et introduire des nuances. Ce que sous-tend la proposition de Nguyen, c'est la pratique du jeu comme dialogue avec une agentivité conçue, comme expérience de cette agentivité, en s'y glissant afin d'en éprouver les contours et d'en développer une réflexivité.

Une agentivité spatiale comme orientation

Pour développer notre approche de l'agentivité en lien avec une spatialité, nous nous tournons de nouveau vers la phénoménologie et l'idée de l'horizon. Nous l'explorons cependant ici au travers d'une interprétation singulière : celle de la philosophe Sara Ahmed dans son ouvrage *Queer phenomenology* : *orientations, objets et autres* (version originale publiée en 2006, version française traduite en 2022). S'inscrivant dans une perspective féministe, queer et antiraciste, celle-ci interroge les manières dont nous nous orientons et dont nos possibilités d'orientations sont contraintes. Elle formule notamment dans cet ouvrage une déconstruction de la phénoménologie d'Husserl, montrant que la focalisation de son attention phénoménologique sur sa table de travail n'est pas neutre mais *orientée*. Elle expose en effet la manière dont la « mise entre parenthèse » qu'il effectue occulte un certain nombre de choses : la fabrication de la table, la manière dont celle-ci a vécu, la domesticité de la table et le travail domestique. Ce faisant, elle montre que l'attention sur la table de travail est une *orientation*, spatiale et corporelle, associée à la masculinité blanche d'Husserl, qui lui permet plus facilement d'accéder à ce rôle de philosophe pouvant tourner son attention phénoménologique vers la table. Autrement dit, la direction vers la table est dépendante d'autres orientations sociales et corporelles, qui sont reléguées à « l'arrière-plan » dans sa phénoménologie.

> « Les orientations façonnent non seulement notre manière d'habiter l'espace, mais aussi notre manière de saisir ce monde que nous habitons avec les autres, ainsi que ce vers "qui" ou vers "quoi" nous dirigeons notre énergie et notre attention. »[899]

899. Ahmed Sara, *Queer phenomenology : orientations, objets et autres*, trad. Laurence Brottier, Éditions le Manuscrit, Paris, coll. « Genre(s) et création », 2022 (2006), p.18.

À partir de cette démonstration, Ahmed déploie une conception de l'orientation comme constituant nos manières d'habiter le monde par nos déplacements, mouvements et choix. Elle met en avant la nécessité de s'intéresser à « l'arrière de la table[900] », ce qui est mis de côté, « entre parenthèse » ou à « l'arrière-plan ». En se penchant sur cet envers, cela permet de révéler la manière dont les choses arrivent aux personnes ainsi que la manière dont celles-ci s'*orientent* vers les choses. Plus précisément, elle indique que le fait que les objets soient « à notre portée » n'est pas neutre mais inscrit dans un contexte. Il y a des adéquations entre des corps et des objets, et celles-ci sont façonnées : « Les objets, comme les espaces, sont faits pour certains types de corps plutôt que d'autres[901] ». Depuis la perspective féministe, queer et antiraciste où elle écrit, elle montre notamment que les corps racisés ne peuvent généralement pas *s'orienter* dans l'espace de la même manière que les corps blancs, ou encore la manière dont l'hégémonie de l'hétérosexualité pousse les corps queer à « redresser » leurs orientations et à tourner leurs corps différemment. Bien qu'elle ne mentionne pas directement le terme « agentivité », Ahmed utilise à plusieurs reprises des termes s'en approchant, parlant de « puissance d'agir[902] » ou de « champ d'action[903] ». À travers l'idée de l'*orientation*, elle décrit un « champ d'action » intimement lié à la spatialité. L'espace et les corps sont notamment façonnés par la question de « ce qui est atteignable[904] ». Reprenant l'idée d'Husserl d'une « sphère des choses que je peux atteindre[905] », elle décrit alors la manière dont ce qui est atteignable pour les corps affecte leurs mouvements, leurs orientations, et donc leurs possibilités d'actions. Cette idée est également représentée par la notion d'horizon :

> « L'horizon n'est pas un objet que je saisis : je ne le vois pas. L'horizon est ce qui donne leurs contours aux objets, et il permet même à de tels objets d'être atteints. Les objets sont des objets dans la mesure où ils sont dans mon horizon ; c'est l'acte de me porter "vers eux" qui les rend disponibles en tant qu'objets pour moi. L'horizon corporel indique ce vers quoi les corps peuvent se porter en établissant une ligne au-delà de laquelle ils ne peuvent plus se porter ; l'horizon marque la limite de ce qui peut être atteint par le corps. »[906]

L'horizon détermine ainsi ce qui est atteignable ou non, ouvrant la porte à une histoire des corps, des objets et des espaces comme histoire de l'atteignable. Les corps sont façonnés par leurs histoires, leurs comporte-

900. *Ibid*., p.70.
901. *Ibid*., p.92.
902. *Ibid*., p.191.
903. *Ibid*., p.103.
904. *Ibid*., p.99.
905. *Ibid*., p.94.
906. *Ibid*., p.98.

ments, postures et gestes, leurs orientations en somme. Et ce façonnement des corps est en lien étroit avec une spatialité : l'espace est orienté, constitué de lignes, qui relient et qui démarquent, qui dirigent et qui excluent. Ces lignes viennent des corps, en tant qu'elles sont suivies par eux, mais aussi des normes et des conventions sociales : les lignes sont performatives[907]. L'idée qu'elle défend est donc que les corps sont dirigés de différentes manières et que les orientations sont organisées et construites par ces lignes et ces normes. Si la définition de la spatialité de Sara Ahmed peut parfois être abstraite[908], cette spatialité peut aussi être comprise en lien avec la construction d'architectures. L'architecture, en effet, est en prise avec un ensemble de relations de pouvoir et Ahmed cite elle-même Henri Lefebvre, rappelant ainsi l'importance de la relation entre espace et action, où l'action est limitée par l'espace, et donc l'architecture. Dans *Building Change: Architecture, Politics and Cultural Agency*, la professeure d'architecture Lisa Findley rappelle également quatre grandes manières dont l'espace peut exprimer des stratégies de pouvoir : « (1) the construction of hierarchies, (2) segregation, (3) marginalization, and (4) long-term, large-scale mechanisms of spatial transformation like apartheid, colonialism and globalization[909] ». Ces différentes stratégies prennent des formes concrètes dans la construction de murs, de toits, de sols, d'édifices de manière générale, et impliquent ainsi des conséquences sur les corps et la manière dont les personnes peuvent se déplacer et s'*orienter* dans l'espace. Elles opèrent en effet des reconfigurations de l'agentivité spatiale à différentes échelles, impactant ensuite au niveau phénoménologique les lignes pouvant être suivies, les *orientations* et l'atteignable selon les définitions d'Ahmed. Au-delà de ces stratégies, la question des *orientations* peut également couvrir un large spectre de nuances de relations à l'espace et à l'architecture, notamment par exemple considérant l'organisation des espaces domestiques, déjà sous-jacent dans l'exemple de la table déployé par Ahmed. À partir de cela, nous voulons proposer ici une compréhension de l'image vidéoludique comme permettant de représenter, en donnant à jouer un corps vidéoludique engagé dans un espace-image, différentes nuances de ces *orientations*. En effet, il s'agit de stratégies qui se retrouvent également de différentes manières dans la pratique de *level design* et dans l'organisation des espaces vidéoludiques, par le fait qu'il s'agit

907. *Ibid*., p.39-40.

908. Ahmed navigue entre les définitions abstraites et concrètes de l'espace et de la spatialité, mais elle s'appuie sur une application concrète de l'horizon : contrairement à d'autres approches de l'horizon, chez Ahmed celui-ci a bien trait au corps et à ses possibilités de déplacements par l'idée de l'atteignable.

909. « (1) la construction de hiérarchies, (2) la ségrégation, (3) la marginalisation, et (4) les mécanismes à long terme et à grande échelle de transformation de l'espace comme l'apartheid, le colonialisme et la globalisation » Findley Lisa, *Building Change: Architecture, Politics and Cultural Agency*, Routledge, London, 2005, p.7.

d'espaces dans lesquels un corps est engagé. Au travers de l'image vidéoludique, et du jeu interprétatif qu'elle donne à jouer, faisant intervenir le mouvement, un horizon et des relations de l'ordre de l'atteignable, ces *orientations* deviennent ainsi partageables.

De manière similaire, les pratiques de marche esthétiques que nous avons rapproché des jeux vidéo que nous étudions peuvent également être analysées par cette approche. Alys et Rist font notamment tout deux l'expérience temporaire d'une *orientation* autre, d'une « désorientation » définie comme « rencontre différente avec le monde[910] » et qui implique une réorientation. Rist s'oriente différemment en mettant en scène une violence en dehors des cadres sociaux, elle « étend » son corps dans l'espace selon une ligne que l'on pourrait qualifier à la suite d'Ahmed d'oblique, de queer, en tant que celle-ci s'éloigne de la ligne tracée par la norme – qui plus est renforcé par la courbe tracée par la tige métallique en forme de fleur qu'elle manie pour détruire les vitres des automobiles. Alys, quant à lui, place son corps dans une agentivité spécifique – traverser l'espace public en étant armé – qui vient, de nouveau, jouer avec les cadres des possibilités d'agir. Bien sûr, la posture d'Alys est plus ambiguë car son travail ne rend pas compte de sa posture dominante et du fait que – de manière similaire à Husserl – c'est par son statut privilégié d'artiste masculin d'origine européenne qu'il peut se désorienter de cette manière, puisque c'est ce qui lui permet finalement de pouvoir mettre en place le *re-enactment*. Enfin, le groupe constituant Stalker mobilise aussi une agentivité distincte en transgressant les limites de l'horizon atteignable habituellement, en reconfigurant ce qui leur est atteignable ou non. Concernant les expériences vidéoludiques, nous voulons ainsi énoncer que, en proposant un jeu herméneutique basée sur la marche dans un espace conçu, celles-ci permettent une réflexivité concernant les agentivités spatiales, soit la manière dont les corps sont *orientés* et *s'orientent.* En allant donc au delà de la représentation de fantasmes de pouvoir, en prenant en compte les cadres dans lesquels s'exercent l'agentivité ainsi que la vulnérabilité avec laquelle elle est en relation, les jeux vidéo pourraient ainsi représenter les nuances d'*orientations* dans l'espace, y compris en témoignant d'expériences d'*orientations* autres, obliques ou queers. Le prochain chapitre sera ainsi consacré à l'analyse plus détaillée de la manière dont les jeux vidéo peuvent mettre en forme cette idée.

*

* *

910. Ahmed Sara, *op. cit.*, p.45.

Conclusion

Dans ce chapitre, nous nous sommes ainsi intéressée à la représentation de la marche dans le jeu vidéo, et plus spécifiquement dans les jeux qui constituent notre corpus. Cette analyse a été menée car nous considérons la marche comme une part importante de l'expérience de l'architecture, ou encore l'un des moyens privilégiés de faire l'expérience de l'architecture. Il nous fallait ainsi préciser la manière dont le jeu vidéo se saisissait de cette question : ce qu'il en faisait, la façon dont il la réinterprétait, et surtout la manière dont il la mettait en lien avec l'architecture. Nous avons montré que partir sur les traces de la marche dans l'image vidéoludique, si elle semblait pouvoir aller de soi tant elle représente un déplacement courant du jeu vidéo, s'avérait finalement en premier lieu difficile. Définir la marche vidéoludique oblige en effet à déplacer les cadres de ce qui qualifie la marche (non vidéoludique), et en retour amène à la comprendre de manière différente. Dans un premier temps, nous avons donc montré les résistances de la marche vidéoludique vis-à-vis de la marche, ou plus précisément que celle-ci n'en conservait que certains aspects bien précis, attachés à une certaine compréhension de l'expérience. Ainsi, la marche vidéoludique conserve un point de vue en mouvement dans l'espace, à hauteur d'œil, entretenant un rapport ambigu à une image de sol et pourtant ancrée, et substituant au rythme des pas une continuité voire une fluidité de déplacement sans effort. Cette analyse nous a alors poussée à inverser notre question : plutôt que de chercher *ce qu'il reste* de la marche dans la marche vidéoludique, la marche vidéoludique est apparue comme pouvant représenter *ce qu'il reste* des expériences de marche, sous la forme de souvenirs rejoués. En ce sens, les jeux vidéo peuvent être considérés en tant que retranscriptions d'expériences, en ce qu'ils re-sollicitent les souvenirs des lieux et de la marche dans ces lieux. À partir de cela, nous avons avancé l'hypothèse que la marche vidéoludique était à comprendre comme attitude esthétique, empruntée afin de porter une attention aux lieux, aux espaces et aux architectures vidéoludiques.

Dans un second temps, nous avons confronté cette définition aux analyses des discours portant sur la marche vidéoludique, parmi les joueurs, la recherche en études vidéoludiques et nos enquêté·e·s. Nous nous sommes concentrée plus précisément sur le genre du *walking simulator*, puisque celui-ci cristallise la plupart des discours sur la marche et peut être mis en lien avec les jeux de notre corpus. Nous avons notamment montré que la question de la marche est souvent reléguée et mise de côté, de différentes

manières ou pour des raisons opposées selon les acteur·rice·s : soit pour la disqualifier vis-à-vis du jeu, soit pour mettre l'accent sur un autre élément. Ce faisant, la question de la marche s'est révélée loin d'être neutre dans le contexte d'analyse du jeu vidéo. À l'inverse, nous avons trouvé parmi nos enquêté·e·s un discours nuancé. Leurs créations peuvent s'inspirer des jeux appartenant au *walking simulator* tout en poursuivant la réflexion et les expérimentations que ceux-ci ont ouvert. La marche n'est alors pas mise de côté mais comprise dans un lien plus étroit avec l'espace, l'expérience de l'image et l'architecture. Nous avons ainsi argumenté pour une prise en compte de la marche dans la jouabilité et l'expérience de ces propositions, comme lien avec la spatialité et l'architecture. Enfin, nous avons également souligné l'ambiguïté du statut de ces propositions vidéoludiques, se situant sur la frontière entre différentes pratiques artistiques, tenant à la fois du jeu vidéo, de l'art vidéo et de l'art numérique. Ce constat nous a alors poussée à poursuivre la comparaison entre marche vidéoludique et pratiques artistiques faisant intervenir la marche.

Nous avons ainsi dans un troisième temps déployé ce rapprochement et ses implications pour l'expérience de l'architecture vidéoludique. En effet, ce rapprochement a permis de mettre en avant différentes figures de marcheurs (flâneur, explorateur, *wanderer*), auxquelles peuvent être rattachés différents rapports à l'espace. Derrière cette idée, nous voulons mettre en avant celle d'une conception de l'espace et de l'architecture vidéoludique différente en fonction de la figure de marcheur – ou de marcheuse – pour laquelle elle est pensée. Si certaines performances de marche dans le jeu vidéo permettent de subvertir les attentes habituelles d'une posture de l'explorateur conquérant, les jeux associés au genre du *walking simulator* permettent de représenter d'autres formes de marche, d'autres postures, et donc d'autres rapports à l'espace et potentiellement d'autres architectures. Nous en avons alors donné quelques pistes en rapprochant certaines conventions vidéoludiques des postures des artistes travaillant autour de performances de marche. Ce faisant, est apparu dans l'image vidéoludique un potentiel de retranscription d'expériences spécifiques, portant une dimension critique et politique. À travers ce jeu d'une marche esthétique témoignant et rendant compte d'une expérience, le jeu vidéo semble alors porter un potentiel de représentation critique des expériences architecturales.

En effet, nous avons indiqué la manière dont l'adoption de cette posture de marche dans l'image vidéoludique forme également un jeu esthétique interprétatif, dans lequel peut être interprété à la fois le corps vidéoludique incarné et le lieu dans lequel celui-ci se trouve placé. La

marche vidéoludique devient alors le vecteur d'une interprétation à la fois poétique, éthique et politique de l'architecture et du paysage. En effet, la marche ayant toujours lieu dans un lieu, par rapport à un lieu et la manière dont celui-ci a été pensé et conçu, éventuellement mis en architecture, elle n'a pas exactement la même qualité, le même rythme, elle n'adopte pas exactement la même posture selon l'endroit où elle est réalisée. Non seulement parce que la manière dont l'espace est organisé et polarisé selon les pièces ou les éléments architecturaux guide la marche de différentes manières, mais également car en fonction de la dimension symbolique des lieux, les marches ne sont pas réalisées de la même manière. Par exemple, nous ne marchons pas de la même manière dans la rue ou dans une église. Pour préciser ce potentiel critique, nous avons rapproché cette expérience de marche esthétique jouée de la notion d'agentivité, et plus spécifiquement de la phénoménologie de Sara Ahmed. Se dessine alors une compréhension de l'expérience à partir des concepts d'*orientation* et de l'*atteignable*. Dans le jeu vidéo, la représentation de corps qui s'*orientent* ou qui peuvent ou non s'*orienter* forme une base pour l'interprétation de l'espace et de l'architecture. Derrière ces idées se trouvent des organisations spatiales concrètes, mais également des notions plus larges, comme celles de l'accueil ou de l'hospitalité. En effet, selon Ahmed, il y a des lieux qui *étendent* certains corps plus que d'autres. Cette approche permet alors de remettre en avant la dimension éthique, critique et politique de l'expérience sensible de l'architecture et ainsi une compréhension différente des expériences architecturales. Afin de préciser cette idée, il nous reste cependant à analyser plus en détails le rôle joué par la narration dans cette expérience. C'est sur cette question que nous nous penchons dans le prochain chapitre. Nous poursuivons alors la réflexion entamée dans cette partie en l'ancrant dans des exemples concrets issus de notre corpus principal et secondaire.

IV. Un jeu interprétatif
Ce que le jeu vidéo fait aux récits architecturaux

Chapitre 6
Les évocations et potentialités des récits vidéoludiques architecturaux

Dans la précédente partie, nous avons analysé l'image vidéoludique comme présentant une topologie ludique, une disposition invitant à jouer avec la manipulation de l'espace-image et la reconnaissance d'un espace autour d'un corps-entité jouable. Nous avons ensuite introduit la question de la marche vidéoludique comme étant au centre de cette relation entre corps et espace vidéoludique. Ce faisant, celle-ci nous a permis de qualifier, au sein du jeu topologique, une dimension herméneutique des espaces et des corps, située principalement dans une interprétation de l'agentivité comme *orientation*. Dans ce chapitre, nous nous concentrons sur les manières dont cette agentivité est mise en récit. Il s'agit d'analyser comment elle prend forme au sein de situations vidéoludiques, soit de moments de jeu associés à un espace et une narration. En quelque sorte, il s'agit d'ouvrir une discussion sur une idée de « topologie narrative » qui soit en lien avec une relation à une spatialité et non avec une narration hypertextuelle. Cette discussion permettra alors d'apporter un éclairage différent sur les questions de narration spatiale et environnementale, mais également sur la place des récits dans l'expérience architecturale.

L'approche narrative des espaces vidéoludiques, que nous avons évoquée à quelques reprises, constitue un champ assez vaste de réflexion. En 1998, Janet Murray proposait déjà dans son célèbre ouvrage *Hamlet on the Holodeck* l'espace comme un des éléments essentiels de la narration

vidéoludique[911]. L'artiste états-unienne, *game designer* et chercheuse en arts et médias Celia Pearce introduit ensuite le terme de « narrative environments[912] » en 2007 tandis que le chercheur états-unien spécialisé dans les nouveaux médias Henry Jenkins développe dès 2004 l'idée d'« environmental storytelling » – qui peut se traduire par « narration environnementale » – dans « Game design as narrative architecture »[913]. Comme nous l'indiquions dans le chapitre 3, celui-ci utilise l'architecture comme métaphore pour décrire la construction des récits vidéoludiques. Il y qualifie notamment les concepteur·rice·s de « narrative architects[914] » (architectes narratifs) et les jeux vidéo de « spatial stories[915] » (histoires spatiales), c'est-à-dire des récits qui sont caractérisés d'abord par leur caractère spatial. En effet, la narration vidéoludique peut être différenciée d'une narration romanesque ou cinématographique – qui se constitue de manière générale par une succession d'évènements dans le temps – par la manière dont elle déploie les récits à partir des lieux et à travers le déplacement dans l'espace[916]. Selon cette approche, chaque « histoire spatiale » sera également propre au joueur ou la joueuse : en traçant son propre parcours dans l'espace, iel forme aussi son propre récit, qui peut être différent de l'histoire plus large racontée par le jeu. Cependant, c'est à travers l'idée de « narration environnementale » que se développe plus spécifiquement une compréhension de la narration à partir de l'architecture, de l'organisation de l'espace et plus encore de l'organisation de scènes.

L'expression « narration environnementale » est en effet empruntée au designer Don Carson, qui l'utilise dès 2000 dans un article à destination des développeur·euse·s de jeux vidéo. De nouveau, ce terme est issu de la conception de parcs à thèmes, Don Carson ayant notamment travaillé pour Walt Disney Imagineering. Dès lors, l'idée est imprégnée de la volonté de représenter des espaces imaginaires, s'inscrivant dans des grands thèmes ou genres de l'imaginaire. Il s'agit d'ailleurs du premier principe donné par Jenkins pour caractériser la narration environnementale : les espaces peuvent être évocateurs au sens où ils font référence à des fictions pré-exis-

911. Murray Janet H., *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, The MIT Press, 1998.

912. « environnements narratifs » Pearce Celia, « Narrative environments. From Disneyland to World of Warcraft », in Friedrich Von Borries, Steffen P. Walz et Matthias Böttger (dir.), *Space, Time, Play. Computer Games, architecture and urbanism: the next level*, Birkhauser, Bâle, 2007, p. 200-205, p.201.

913. Jenkins Henry, « Game design as narrative architecture », *First Person : New media as story, performance, game*, MIT Press., Cambridge, 2004, p.118-130.

914. *Ibid*., p.129.

915. *Ibid*., p.121.

916. La chercheuse en études vidéoludiques Fanny Barnabé a effectué une synthèse de cette approche de la narration dans l'ouvrage *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*, Presses universitaires de Liège, Liège, coll. « Culture contemporaine », 2018. La section 6 du chapitre 3 est notamment dédiée aux environnements comme éléments de narrativisation.

tantes, par exemple à l'une des grandes franchises transmédiatiques actuelles (*Star Wars*, Marvel, etc.). Néanmoins, ce principe est assez réducteur de la question de la narrativité des lieux. Celia Pearce, quant à elle, met en avant le fait que « architecture has functioned as a narrative medium for millennia[917] », mais que les jeux vidéo – nous pourrions rajouter les jeux vidéo AAA tout particulièrement – ont eu tendance à ne s'inspirer que d'une approche spécifique et plus récente de la compréhension de la narrativité des architectures, soit une approche capitaliste et mercantile. Depuis son point de vue de *game designer,* artiste et chercheuse en arts et médias, elle évoque la dimension narrative des bâtiments religieux et des lieux d'expression du pouvoir, ainsi que la différence de perception des récits entre la multitude des récits émergents des villes européennes et le récit surplombant et créé de toutes pièces pour Los Angeles dans les années 1950, s'appuyant sur l'historien Norman Klein[918]. Nous avons déjà indiqué au chapitre 3 la manière dont la pratique du *level design* s'inspire de méthodes de conception issues des parcs à thèmes, et l'approche prise pour la narration environnementale y est donc en partie liée. Ceci étant dit, avec l'évolution du médium, celui-ci ne semble pas entièrement enfermé dans la reproduction de ces principes, ce que nous tenterons de montrer tout au long de ce chapitre.

Un autre principe cité par Jenkins est celui des « embedded narratives[919] » (récits enchâssés), soit la manière dont les informations concernant un lieu sont disséminées au sein de celui-ci et suggérées par sa mise en scène. La narration peut alors se construire au travers de situations rencontrées témoignant d'évènements passés. Il s'agit également d'une idée qui a inspiré le travail de plusieurs de nos enquêté·e·s, dont fleuryfontaine* :

> « [Antoine Fontaine] C'est vraiment l'environnement qui te parle, tu vois, c'est l'architecture qui te parle, et c'est ton bon sens et ton observation aussi. Si tu fais pas l'effort d'observer et d'essayer de lire ce que l'environnement il te raconte, t'apprendras rien. Et ça, ça nous intéresse aussi, c'est-à-dire comment, avec des petits détails, ça va raconter un peu des trucs […] sans rien dire, juste avec le décor. Tu vois *What Remains of Edith Finch*, par exemple ? Un jeu qui nous a inspiré quand on a bossé sur les hikikomoris et sur *Ange*,

917. « l'architecture fonctionne comme un média narratif depuis des millénaires » Pearce Celia, « Narrative environments », *op. cit.*, p.200.

918. « As cultural critic Norman Klein brilliantly and poetically explains, through the combined machinations of Hollywood and efficiency real estate, Los Angeles' short and less glamorous real-life history of immigration, agriculture and boosterism was supplanted by a mise en scène of movie backdrops, a "social imaginary" of the fictional histories of Los Angeles (Klein 1997). » (« Comme l'explique brillamment et de manière poétique le critique de la culture Norman Klein, à travers les machinations combinées d'Hollywood et de promoteurs immobiliers basés sur le rendement, l'histoire réelle, courte et moins glamour de l'immigration, l'agriculture et du boosterisme à Los Angeles a été supplantée par une mise en scène de décors de cinéma, un "imaginaire social" des histoires fictives de Los Angeles. (Klein 1997) ») Ibid., p.201.

919. Jenkins Henry, « Game design as narrative architecture », *op. cit.*, p.126.

> parce que… lieu intime, espace intime. T'arrives dans cette maison, dans *What Remains of Edith Finch*, où les gens sont partis. Donc il y a quelqu'un qui raconte, mais il y aussi le fait que tout soit laissé en plan, t'arrives dans l'espace des gens, il y a plein plein de détails, de choses […] et en explorant leur environnement, tu apprends des choses d'eux. Et ça, c'est très chouette aussi. […] Parce que tu peux raconter des trucs de façon non linéaire, en fait, en fonction de où t'orientes ta caméra en premier, et où tu regardes. »[920]

Ainsi, nous retrouvons la figure du chiffonnier que nous décrivions au chapitre précédent, celle d'un·e joueur·euse qui collectionne et assemble des rebuts, ici des fragments de récits en observant un aménagement intérieur. Plus encore, le·a joueur·euse endosse le rôle d'un·e détective, collectant différents indices dans les lieux afin de reconstituer les évènements qui y sont advenus. Par exemple, si le joueur ou la joueuse rencontre, dans le jeu *Gone Home* (The Fullbright Company, 2013), des traces rouges dans une baignoire, iel sera tenté d'y voir des traces de sang. Mais en complétant cette interprétation avec les autres éléments donnés et surtout, en trouvant le pot de teinture rouge à côté de la baignoire, iel pourra reconstituer une histoire différente. Ces indices peuvent alors prendre des formes très diverses, et simplement être constitués par la disposition singulière des éléments de mobilier et objets dans la pièce, ou bien par l'organisation des pièces en elle-même. Dans l'exemple pris ici par Antoine Fontaine*, la maison de *What Remains of Edith Finch* raconte déjà l'histoire de la famille qui y a vécue. En effet, une nouvelle pièce est construite pour chaque nouveau membre de la famille, l'édifice prenant alors la forme d'un arbre généalogique inversé. Ces effets de mise en scène ne sont pas spécifiques au jeu vidéo, puisqu'ils sont utilisés au cinéma ou au théâtre. Cependant, à la différence de ces autres médiums, la posture du joueur ou de la joueuse lui permet d'endosser le rôle du·de la détective devant associer les différents éléments en se déplaçant dans les lieux. Un lien peut par ailleurs être fait entre la pratique artistique de fleuryfontaine* et leur engagement dans le collectif *Index* (à l'époque de l'entretien), ONG d'investigation indépendante française et extension autonome de *Forensic Architecture*. Celle-ci réalise des enquêtes et investigations concernant des faits de violence, de violations des libertés fondamentales ou des droits humains, et notamment des contre-enquêtes sur des cas de violences policières en France[921]. En utilisant la modélisation 3D et leurs compétences d'architectes pour reconstituer les lieux où se sont passées les violences, fleuryfontaine* donne une autre application à cette figure de détective.

---

920. Entretien avec fleuryfontaine, 07/04/2022.
921. « À propos », *Index*, [https://www.index.ngo/a-propos/], consulté le 27 juillet 2025.

Toutefois, concernant plus spécifiquement notre corpus, nous avons étudié l'hypothèse que l'architecture et l'espace puissent être signifiants et porter un récit d'une autre manière. Dans le chapitre précédent, l'analyse des trois figures du marcheur a notamment permis de mettre en avant différentes relations à l'espace vidéoludique selon l'attitude adoptée. Ces figures informent en effet le regard porté sur l'espace, l'architecture et le paysage, en constituant le cadre à partir duquel ils sont compris et parcourus. Il ne s'agit pas de catégories monolithiques : celles-ci présentent différentes approches pouvant être prises vis-à-vis de l'espace, laissant une marge pour adopter de multiples nuances entre celles-ci. Nous avons également indiqué que ces attitudes pouvaient ensuite être mises en correspondance avec les espaces, architectures ou paysages représentés. Par exemple, nous avons vu dans certains jeux une corrélation entre d'une part un rapport triomphant, de maîtrise et de domination de l'espace, d'autre part un paysage présenté comme espace vierge ou *wilderness*. À partir de cette idée, l'image vidéoludique peut être utilisée pour explorer différentes mises en relations, et nous montrons dans ce chapitre la manière dont les jeux de notre corpus explorent diverses nuances de la relation à l'espace, l'architecture et le paysage. Un des éléments qui a notamment motivé notre recherche concerne le repositionnement de certains jeux dans des espaces tenant de l'intime – un terme également utilisé par Antoine Fontaine* ci-dessus. Ils s'inscrivent ainsi dans la lignée des *walking simulators* opérant une « domestication du FPS », une expression employée par le chercheur anglais Dean Bowman, spécialisé dans l'étude culturelle des jeux vidéo, pour décrire la proposition vidéoludique de *Gone Home* comme diamétralement opposée à une représentation masculine et compétitive des espaces vidéoludiques :

> « [...] I have deployed this evocative concept above to discuss the domestic structure of *Gone Home* as a subversive space for working through an alternative to the hegemonic model of play as unfolding in a agonistic space of violence and struggle. Instead, *Gone Home* enacts a kind of queering (Ruberg & Shaw, 2017) of heteronormative understandings of dominant virtual topographies through its shifting of emphasis from exterior settings of domination to the intimacy of the domestic space, which enacts a new player subjectivity based on interiority (both in a literal and a metaphysical sense). »[922]

922. « J'ai déployé ci-dessus ce concept évocateur pour discuter de la structure domestique de *Gone Home* en tant qu'espace subversif afin de travailler sur une alternative au modèle hégémonique du jeu se déroulant dans un espace agonistique de violence et de lutte. Au lieu de cela, *Gone Home* réalise une forme de *queering* (Rubert & Shaw, 2017) des compréhensions hétéronormatives des topographies virtuelles dominantes en déplaçant l'accent des cadres extérieurs de domination vers l'intimité de l'espace domestique, produisant une nouvelle subjectivité joueuse basée sur l'intériorité (à la fois au sens littéral et métaphysique). » Bowman Dean, « Domesticating the First-Person Shooter », *Press Start*, n° 2, vol. 5, 2019, p. 150-175, p.166.

L'espace domestique de la maison y est ainsi présenté comme une alternative critique explorant d'autres rapports à l'espace, sans pour autant restituer une dichotomie genrée et sexiste pouvant être impliquée par la représentation d'une domesticité. Ce faisant, ces jeux ouvrent la possibilité de mettre en questions ce qui a lieu dans la domesticité de l'espace, dans la sphère plus personnelle et intime du rapport à l'architecture en explorant les représentations du logement. Prenant en exemple les jeux de notre corpus et des œuvres pouvant en être rapprochés, nous présentons dans ce chapitre différentes manières dont les jeux vidéo représentent cette domesticité et la mette en tension avec un ensemble de thématiques ainsi que des approches critique. Puis, nous ouvrons la réflexion de manière plus générale sur la représentation et mise en jeu et narration d'un rapport à l'architecture.

Dans un premier temps, nous nous pencherons sur la manière dont cette dimension intime et personnelle est explorée par *Promesa** (2020) de Julian Palacios*, en correspondance avec *Apartment* (Kalonica Quigley, 2021). Ces deux exemples nous permettront de montrer la manière dont les images vidéoludiques peuvent représenter et solliciter une mémoire des lieux, mémoire qui se déplie comme à la fois intime et collective. Les deux jeux représentent également des expérimentations autour de l'idée de la représentation d'architectures autobiographiques, dont nous discuterons. Dans un second temps, nous traiterons de la manière dont les expériences de distance et de proximité spatiale, de relation centre/périphérie ainsi que de cloisonnement sont mises en narration. À travers les exemples de *Sunset* (Tale of Tales, 2015) et *The Stillness of the Wind* (Memory of God, 2019), nous montrerons que cette narrativisation au sein d'un logement peut être mise en lien avec des thématiques diverses, et notamment des approches féministes de l'espace et de l'architecture. Puis, *The Space Between* (Christoph Frey, 2019) nous permettra de souligner le caractère métaphorique des architectures vidéoludiques. Le troisième temps de cette réflexion sera consacré principalement à l'analyse des productions vidéoludiques de fleuryfontaine*, notamment dans la manière dont le duo articule les caractéristiques de l'image vidéoludique et la critique des utopies urbaines. En les rapprochant d'*Interminal* (Ivan Notaroš et Ferran Bertomeu, 2020), nous évoquerons le potentiel ironique et critique des représentations architecturales vidéoludiques tirant vers l'absurde. Enfin, à travers les créations du studio Oleomingus*, nous mettrons en avant les perspectives décoloniales auxquelles cette compréhension des expériences de la spatialité et de l'architecture vidéoludique peut ouvrir.

6.1 Orientation/désorientation : mémoires intimes et collectives des lieux

*Promesa**[923]

Pour montrer les subtilités d'une approche par les concepts d'*orientation* et d'*atteignable*, nous débuterons notre analyse avec *Promesa**. Cela nous permettra également d'approfondir la question du souvenir et des retranscriptions d'expérience, à travers un jeu mêlant mémoire personnelle et collective autour des lieux vécus, et notamment des espaces domestiques. *Promesa** parle en effet des lieux du quotidien, des maisons ou des appartements familiaux, des morceaux de rue ou des commerces familiers, et des tables de cuisine. Il témoigne de lieux qui ont été vécus et qui restent en mémoire comme des accroches d'une spatialité passée. Surtout, il explore les images que l'on peut se faire des lieux et de ce que l'on peut y projeter à partir des souvenirs qui y sont attachés. Dans le chapitre 3, nous avions commencé à décrire le processus de conception qui a donné forme à l'objet vidéoludique qu'est devenu *Promesa** : il débute à la suite d'une discussion entre l'auteur et son grand-père, au cours de laquelle des souvenirs et des moments de vie passés sont évoqués, dont certains jusqu'alors inconnus de l'artiste.

Ces souvenirs s'ancrent dans des lieux, notamment la maison dans laquelle son grand-père a passé une partie importante de sa vie, et cet ancrage fait resurgir en retour chez Julian Palacios* des souvenirs de lieux qui lui sont propres. Durant l'entretien, celui-ci me parle du flux d'images qui lui sont venues au cours de cette discussion, tentant à la fois de se représenter les lieux évoqués par son grand-père et de tisser des liens avec son expérience personnelle. C'est alors de la volonté de retranscrire cette expérience forte et importante pour lui, une association de souvenirs et d'images dans laquelle il a été « pris » à ce moment-là, que *Promesa** est né. Le choix d'utiliser le médium vidéoludique pour représenter cette expérience permet alors de préciser certaines conclusions et hypothèses que nous avons explorées dans cette thèse. Pour l'artiste, ces images – qui sont formées d'un ensemble d'images souvenirs et « d'images libres » de l'imagination – ne sont pas représentables par une image mouvante cinématographique mais bien par un espace-image vidéoludique. En effet, comme nous l'avons indiqué

923. Une première version de cette analyse a été publié dans la revue italienne *GUD, a Magazine about Architecture, Design and Cities*, Special Edition « Sguardi » en 2021.

au chapitre précédent, il raconte durant l'entretien avoir réalisé qu'il y avait une connexion entre la représentation vidéoludique d'espaces en trois dimensions et le souvenir des lieux. Ainsi, *Promesa** témoigne du lien entre l'image vidéoludique et les images *qui restent* des expériences spatiales.

Une pluralité de représentations pour une interprétation ouverte

Les espace-images qui constituent *Promesa** sont d'origine plurielle et portent régulièrement un caractère ambigu, mais ils présentent tous des extraits de lieux, ou autant de morceaux d'espace-temps. Si certains font référence à des espaces imaginés, plusieurs peuvent être considérés comme appartenant au registre des images-souvenirs, constitués à partir des propres souvenirs de l'artiste. D'autres, cependant, représentent plutôt des espaces de projection. En effet, les souvenirs que Julian Palacios* récoltent de son grand-père ne lui sont transmis qu'à travers son récit et ne lui sont pas disponibles sous forme d'images. Il décrit alors les images qui lui viennent comme étant hybrides, avec deux « faces » et appartenant à la fois du rêve et du souvenir :

> « One of the ideas behind it is that, in a conversation, when two people speak, […] it's like a coin, so it has two faces: the face I see, and the face you see. So, when my grandfather speaks to me, everything he says, it's a dream to me. But from his standpoint, everything he tells me, it's a memory. So, the same thing has different energies: dream, memory and past… All these places, these images in *Promesa* [hésitations], when I go towards something, it's like a dream for me. But when my grandfather goes with his mind, it's like trying to grasp something from the past, you know. Two different movements with the same image. »[924]

Les espaces de *Promesa** sont alors constitués de projections et de tentatives de reconstitutions de lieux à partir d'un récit oral, ainsi que de représentations d'espaces imaginés, au sein de passages plus oniriques. Les lieux parcourus tiennent ainsi autant de lieux existants, actuels ou remémorés que de lieux rêvés, imaginés ou fantasmés. Ces catégories ne sont d'ailleurs jamais nettement définies et au contraire se mélangent, incorporant des éléments de l'étrange dans des lieux inspirés de l'existant et inversement. Du seul parcours du jeu, il n'est en effet pas possible de catégoriser

924. « L'une des idées sous-jacentes est que, dans une conversation, lorsque deux personnes parlent, […] c'est comme une pièce de monnaie, qui a donc deux faces : la face que je vois, et la face que tu vois. Donc, quand mon grand-père me parle, tout ce qu'il dit, c'est comme un rêve pour moi. Mais de son point de vue, tout ce qu'il me raconte, c'est un souvenir. La même chose a donc différentes énergies : le rêve, la mémoire et le passé… Tous ces lieux, ces images dans Promesa [hésitations], lorsque je vais vers quelque chose, c'est comme un rêve pour moi. Mais lorsque mon grand-père y va avec son esprit, c'est comme s'il essayait de saisir quelque chose du passé, tu vois. Deux mouvements différents avec la même image. » Entretien avec Julian Palacios, 10/03/2021.

précisément les espaces-images, et, au cours de l'entretien, certains lieux qui semblaient être issus de souvenirs précis se sont finalement révélés être des recréations à partir d'images de référence.

Les espaces de *Promesa** représentent ainsi à la fois des intérieurs décorés, des morceaux de rues, des cours d'immeubles, des entrées de bâtiments, et des scènes plus abstraites ainsi que des lieux dans lesquels les échelles sont déformées. Certains lieux sont également récurrents : à la manière d'un leitmotiv qui rythme le jeu, le joueur ou la joueuse se voit retourner régulièrement dans une habitation inspirée par l'architecture de certaines maisons typiques d'Argentine, organisées autour d'un patio intérieur. Dans ce cas, chaque scène qui y est associée en donne à parcourir un fragment différent, par une approche spatiale renouvelée ou dans une temporalité distincte. On y parcoure parfois le salon et la cuisine, parfois le patio, parfois la ruelle adjacente ; y marchant quelquefois la nuit, d'autres en pleine journée **[vid 36, 37]**. Outre l'Argentine, les paysages urbains représentés sont également inspirés de l'Italie, et notamment Milan, le lieu de résidence de l'artiste[925]. Concernant les scènes plus abstraites, elles sont également variées et jouent sur les matérialités, les couleurs, les ambiances lumineuses et les échelles de représentation. Une autre scène récurrente est par exemple constituée de plusieurs pièces aux textures abstraites, reliées par un étroit couloir. Emplies parfois de monticules de sable, parsemées de bâtiments miniatures **[vid 38]** ou d'éléments de mobilier épars, elles sont également caractérisées par des ambiances colorimétriques et un travail spécifique sur la lumière qui leur donnent une signification à chaque fois différente.

Afin de signifier la dynamique de la discussion et de l'évocation, ces scènes sont ensuite entrecoupées d'écrans noirs affichant des fragments textuels issus de la discussion de l'artiste avec son grand-père. De plus, pour caractériser le flux désordonné des images qui surgissent, l'ordre d'apparition des différentes scènes et des extraits de textes s'effectue de manière aléatoire. De même, les fragments montrés lors d'un parcours du jeu ne constituent qu'une sélection parmi un ensemble plus large de scènes. Ainsi, chaque parcours du jeu sera différent puisque sera présentée à chaque exécution du jeu une sélection et un assemblage différents de scènes et d'extraits textuels. Le récit interprété au travers de l'association entre les scènes et le texte sera ainsi potentiellement unique et renouvelé à chaque parcours du jeu. Ce qui crée la continuité entre les fragments et le déroulement d'un

925. Julian Palacios s'est récemment installé en Pologne, mais il vivait jusqu'alors en Italie, où il a grandi.

récit, c'est donc le parcours du joueur ou de la joueuse. Pour l'auteur du jeu, ce choix est une manière de tordre les conceptions habituelles de la narration, mais permet également de faire écho au processus mémoriel ainsi qu'à la déstructuration narrative du rêve :

> « I also didn't want to tell a story but to depict a different kind of narrative logic. And, for me, it was natural to do this random order of the scenes because there was no reason, like… Since there was no story, there was no reason to, you know, see them in an order. And [hésitations] one of the goals I had was: I want some emotional quality to emerge from this flow, but it doesn't matter the order. […] In some way, it's how memory and… It's actually what happened when I was talking to him. Because I was talking to him – well I was listening – and these images were coming to me. And, you know, it's not something you control. When something brings you back something else, or someone says you something and it brings you back something. And in dreams it's the same: there is no traditional narrative logic. »[926]

Julian Palacios* cherche donc toujours quelque part à retranscrire l'expérience singulière vécue lors de sa conversation avec son grand-père. Le jeu devient en ce sens une représentation d'une sorte de flux de conscience imaginative, en même temps qu'un flux de souvenirs, à travers lesquels les mots et les images entrent en résonance sans ordre logique, et où les images se répondent en évoquant d'autres images. Aussi, il n'y a donc pas de trame narrative imposée, mais quelque chose de plus flottant, qu'il décrit également durant l'entretien comme « a poetical development of the narrative[927] ». Cette absence de continuité narrative peut ainsi rapprocher *Promesa** du cinéma surréaliste des années 1930, qui expérimentait avec l'image cinématographique pour présenter des visions oniriques échappant à une logique narrative[928]. La volonté de ces cinéastes de représenter le fonctionnement de la pensée est en effet comparable au processus engagé par Julian Palacios* dans ce jeu. Cependant, le jeu n'est pas entièrement exempt de dimension narrative. En effet, reprenant la dynamique du montage ou du collage, l'association entre les différents espaces-images par le parcours de la joueuse ou

---

926. « Je ne voulais pas non plus raconter une histoire mais représenter une forme différente de logique narrative. Et, pour moi, c'était naturel de rendre aléatoire l'ordre des scènes parce qu'il n'y avait aucune raison… Puisqu'il n'y avait pas d'histoire, il n'y avait aucune raison de, tu sais, les voir dans un ordre précis. Et [hésitations] l'un des objectifs que j'avais était : je veux qu'une qualité émotionnelle émerge de ce flux, mais l'ordre n'importe pas. […] D'une certaine façon, c'est comme ça que la mémoire… Et c'est ce qui c'est passé, en fait, quand je parlais avec lui. Parce que je lui parlais – enfin, j'écoutais – et ces images me parvenaient. Et, tu sais, ce n'est pas quelque chose que tu peux contrôler. Quand quelque chose te fait songer à quelque chose d'autre, ou quand quelqu'un te dit quelque chose et que cela te rappelle quelque chose. Et dans les rêves c'est la même chose : il n'y a pas de logique narrative traditionnelle. » Entretien avec Julian Palacios, 10/03/2021.

927. « un développement poétique du récit/de la narration » Entretien avec Julian Palacios, 10/03/2021.

928. Julian Palacios* est également inspiré par le cinéaste David Lynch, dont les films intègrent des éléments qui peuvent être considérés comme surréalistes.

du joueur ainsi qu'entre les images et les textes forme un support d'interprétation. Par ailleurs, la disposition des éléments et les choix de représentation et de figuration portent des thématiques qui peuvent être interprétées.

Le récit se tisse ainsi également au sein de chaque scène à travers le moment de la journée représenté, ou encore la disposition du mobilier et son évolution au fil des scènes. Par exemple, concernant la maison argentine, le fait qu'elle soit parcourue plusieurs fois de différentes manières et à différents moments permet de tisser des comparaisons. La récurrence de ce lieu développe en effet chez le·a joueur·euse une forme de familiarité avec celui-ci : il est reconnu, assimilé, son organisation est petit à petit comprise et intégrée. Ainsi, lorsqu'une des scènes fait traverser la maison cette fois-ci vidée de ses meubles, la soudaine absence vécue des éléments devenus familiers peut provoquer une forte émotion. Cette absence semble marquer une rupture – un départ sans doute – sans que ne soit spécifiquement indiqué les raisons de ce départ. Cette forme de narration fait alors écho aux théories de la narration environnementale que nous avons évoquées. Ainsi, les fragments de lieux de *Promesa** sont évocateurs et racontent à travers leur architecture et leur spatialisation, la manière dont ils sont pour certains « cadrés » et isolés de leur environnement, la manière de les aborder (point de vue adopté, points d'entrée et de sortie, dedans au dehors ou inversement, etc.), la disposition des objets dans l'espace et leur mise en scène. En effet, si aucun personnage ne sera visible à l'écran, chaque objet et succession de pièces, rues ou façades vont apporter au récit sans pour autant imposer une interprétation unique. Cependant, l'impact esthétique est ici différent du ressort purement cinématographique, du fait de l'incarnation dans ces espaces-images : le processus herméneutique engagé par la situation dans les lieux et la marche forme une réflexivité sur l'attachement et l'*orientation* dans les lieux.

De la même manière, les espaces de *Promesa** sont évocateurs au travers du travail important réalisé sur la musique et l'univers sonore. En ce qui concerne la musique, chaque scène est déterminée par une ambiance musicale dans laquelle domine un instrument ou un son **[vid 12, 38]** : le son colore donc les lieux, leur attribuant un sens ou une émotion se superposant aux images. En ce qui concerne le son, l'auteur s'est inspiré d'un autre jeu vidéo, *Southbank portrait* (Ian MacLarty, 2015), dans lequel la bande son enregistrée sur le terrain – le quartier de Southbank à Melbourne, Australie – forme un contraste saisissant avec les images censées évoquer ces lieux. Ceux-ci n'y sont en effet représentés que sous la forme de photographies transformées en nappes topographiques pouvant être parcourues.

Dans *Promesa**, les sons entendus sont également en léger décalage avec ce qui est vu, suggérant de manière subtile des possibilités d'usage, des évènements passés ou futurs. Des bruits de pas, des échos de conversations ou de circulation évoquent ainsi de manière différente une vie dans ces espaces. Cette superposition, au côté du montage aléatoire des espaces-images et des possibilités ouvertes d'interprétation des images et des lieux, permet alors un développement du récit propre à chaque parcours du jeu, semblable et pourtant jamais tout à fait le même. Par sa liberté interprétative, *Promesa** se constitue donc comme le support d'une multitude de récits, qui peuvent se déployer de manière organique, par une association restant ouverte et flottante entre et avec les espaces-images. Ceci étant dit, il mobilise tout de même plusieurs thématiques, qui transparaissent dans les choix de représentations : la relation aux lieux est explorée autant à travers la mémoire, les liens intergénérationnels que par la thématique du déracinement et de l'immigration.

Image-souvenir, expérience spatiale et rapport à la mémoire

Plusieurs auteur·rice·s ont souligné la relation entre souvenir et espace, ou plus spécifiquement entre souvenir et lieu. Pour le philosophe états-unien Edward Casey, qui aborde le souvenir par une approche phénoménologique, les lieux jouent en effet un rôle prépondérant dans le souvenir, formant en quelque sorte son ancrage. Cette dimension spatiale du souvenir est lié au caractère incarné et situé des expériences :

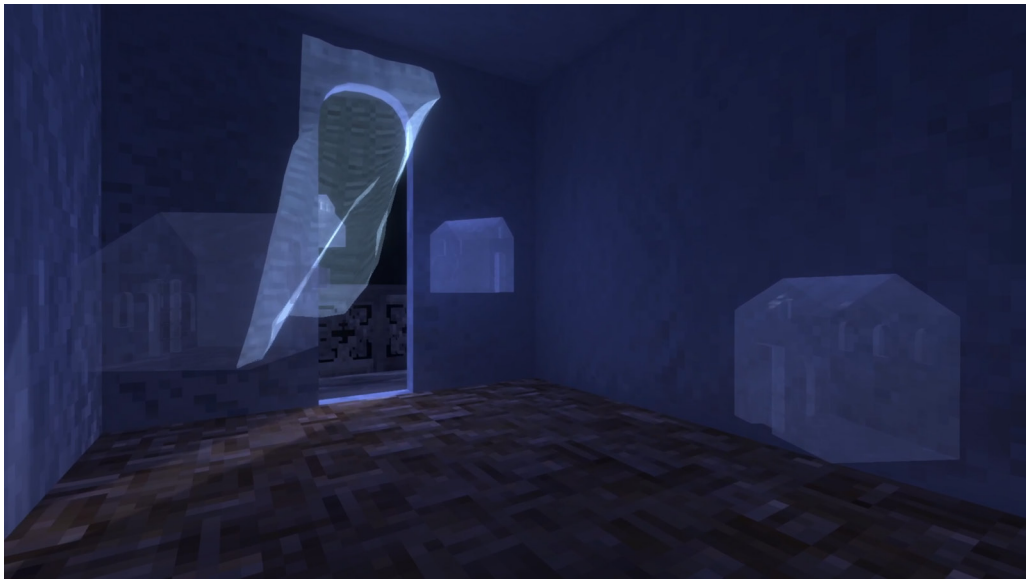
> « To be embodied is ipso facto to assume a particular perspective and position; it is to have not just a point of view but a place in which we are situated. It is to occupy a portion of space from out of which we both undergo given experiences and remember them. To be disembodied is not only to be deprived of place, unplaced; it is to be denied the basic stance on which every experience and its memory depend. As embodied existence opens onto place, indeed takes place in place and nowhere else, so our memory of what we experience in place is likewise place-specific: it is bound to place as to its own basis. »[929]

Ainsi, c'est par la perspective située dans les lieux que le souvenir se forme, et c'est à travers elle que celui-ci peut également resurgir. Ce faisant, les images-souvenirs sont déjà spatiales et c'est en ce sens que les images

929. « Être incarné signifie ipso facto assumer une perspective et une position particulières ; il s'agit non seulement d'avoir un point de vue mais aussi un lieu dans lequel nous sommes situés. Il s'agit d'occuper une portion d'espace depuis laquelle nous vivons des expériences données et nous nous les remémorons à la fois. Être désincarné, ce n'est pas seulement être privé de lieu, dé-placé ; c'est aussi se voir refuser la position de base dont dépendent toute expérience et son souvenir. Comme l'existence incarnée s'ouvre sur un lieu, qu'elle a en effet lieu dans un lieu et nulle part ailleurs, de même la mémoire de ce dont nous faisons l'expérience dans un lieu est spécifique à ce lieu : elle est liée au lieu comme son propre socle. » Casey Edward S., *Remembering, Second Edition: A Phenomenological Study*, 2e éd., Indiana University Press, 2000, p.182.

vidéoludiques, par leur caractère d'espace-images incarnées, peuvent les représenter. De par sa prémisse, *Promesa** aborde ces thématiques, et de par son caractère vidéoludique, elle représente particulièrement cet attachement aux lieux dans le souvenir et la mémoire. Une des scènes le montre : dans celle-ci, des extraits de film qui semblent être issus d'archives familiales sont projetées sur la façade d'un bâtiment au sein duquel il est possible d'entrer, représentant ainsi de manière presque littérale l'invitation du créateur à parcourir des lieux personnels empreints de souvenirs. Différents éléments et choix de représentation vont ensuite dans le sens de cette représentation du souvenir. Concernant les choix graphiques, différents éléments forment en effet des indices sur le thème de la mémoire et de la difficulté du souvenir. Certains éléments de mobiliers sont entièrement translucides, évoquant des scènes de la vie quotidienne pas entièrement reconstituées, échappant à la représentation **[fig 43]**. À d'autres moments, la lumière surnaturelle qui baigne ce qui ressemble à un commerce évoque une corruption des souvenirs – sans que ne soit précisé ce qui cause cette possible corruption, l'interprétation étant libre.

Toutefois, la dimension mémorielle se trouve aussi au sein de l'expérience vidéoludique en elle même, notamment dans le déplacement et la marche. La joueuse ou le joueur se déplace en effet vers et dans les espaces de *Promesa** en *marchant* – une marche tantôt en rapport avec une image de sol, tantôt plus proche du flottement. Bien que l'entité jouable n'ait jamais d'ombre portée, ce flottement est ressenti notamment lorsque celle-ci se déplace au-dessus d'un vide : en direction d'une fenêtre, avant « d'atterrir » dans la maison **[vid 36]** ; ou au-dessus d'une ville, en direction d'un clocher, sans image de sol pour « prendre pied » **[vid 12]**. Le flottement et son alternance avec des passages plus ancrés dans un sol est ici évocateur : il abonde dans le sens de la représentation du souvenir, et le flou entretenu avec le rêve. Les souvenirs, s'ils sont incarnés et attachés aux lieux, peuvent parfois s'échapper et devenir flottants. À différents moments, la mise en scène joue également d'autant plus avec cette représentation, imposant parfois des travellings arrière très rapides, durant lesquels la manipulation de l'image n'est plus possible. Cet arrêt parfois brutal du mouvement évoque comme un rejet de la présence de l'auteur dans des souvenirs qui ne lui appartiennent pas, tandis que les fragments de lieux s'éloignent alors comme les souvenirs qui s'effacent. Le recours à l'image vidéoludique et sa possibilité d'engager un corps dans un lieu témoigne ici du caractère dynamique et incarné de la mémoire : mouvante, changeante, aléatoire et pourtant ancrée dans des corps, des lieux et des mouvements.







[fig 43] Capture d'écran personnelle de *Promesa**
[fig 44] Capture d'écran personnelle de *Promesa**
[fig 45] Capture d'écran personnelle de *Promesa**

Concernant la représentation des lieux, des motifs récurrents peuvent être identifiés. L'un de ces motifs est la cour ou le patio, associé au passage et au porche. Ce motif revient de manière régulière car il constitue la spécificité de la maison argentine qui est le lieu le plus parcouru dans le jeu : cette maison est en effet orientée exclusivement sur sa cour intérieure, et il n'est possible d'y accéder que par une ruelle étroite adjacente, dans laquelle le·a joueur·euse pénètre à travers un porche **[vid 37]**. Or, la typologie du patio et du porche se retrouve également dans une autre scène, quoique légèrement différente. L'association entre espace extérieur et ruelle interne/externe est en effet au cœur de la scène représentant l'immeuble dans lequel Julian Palacios* a passé son enfance, en Italie. Dans cette scène, le·a joueur·euse accède, depuis une cage d'escalier qu'iel descend, à une cour baignée de soleil, avant d'emprunter un porche donnant sur la rue. La façade sur rue n'est jamais montrée, et l'accent est donc mis encore une fois sur cet espace extérieur situé à l'intérieur de la parcelle. Ce faisant, la mise en relation des organisations architecturales des habitations et des scènes effectue également une mise en relation des lieux et des souvenirs de l'auteur et son grand-père. Le jeu témoigne ainsi d'une volonté de rapprocher les paysages italiens des paysages argentins, ainsi que d'une tentative de projection de souvenirs d'enfance vécus sur des souvenirs racontés. Le rapprochement par la typologie de patio/cour n'est pas le seul et d'autres parallèles peuvent être identifiés. La représentation de la cuisine est ainsi également un espace récurrent qui se retrouve sous différentes formes en Italie et dans l'Argentine imaginée par le développeur **[vid 35, fig 44, 45]**. La table de la cuisine, évoquant le repas familial, est notamment au centre de différentes scènes.

Edward Casey, dans *Remembering: A Phenomenological Study,* indique également trois éléments constituant le parallèle entre souvenir et lieux : *l'horizon*, les *chemins* et les *choses*[930]. *L'horizon* qu'il décrit peut être interne, mais il s'agit avant tout d'un horizon externe, qualifié par les limites spatiales apparaissant dans le souvenir. L'exemple qu'il donne est également celui d'un porche : le souvenir est associé à l'idée d'être contenu, entouré par des limites spatiales formées par la façade de la maison, la toiture, la maison voisine, etc. Il s'agit donc de la même typologie que celle représentée dans *Promesa**. Le patio et la cour constituent des *horizons* qui cadrent le souvenir en même temps que la spatialité associée. La formation de cet *horizon* peut ainsi expliquer la représentation des espaces dans *Promesa** sous la forme de fragments de lieux. Les *chemins* y sont également au cœur de l'expérience, ces fragments ne cessant en effet d'être parcourus de long en large, retraçant parfois les mêmes itinéraires, suivant les mêmes couloirs.

930. *Ibid*., p.203.

Enfin, selon Casey, les *choses* remplissent l'espace défini par l'horizon et les chemins, elles leur donnent une substance. Elles donnent corps aux lieux de la même manière que le mouvement du corps, car elles forment des points-clé des souvenirs[931]. En ce sens, la table de la cuisine constitue un point-clé des lieux ressouvenus, et ce vers quoi les corps s'*orientent* dans l'expérience vidéoludique de *Promesa**.

À travers cette idée, nous analysons ainsi le jeu comme représentation, au-delà de celle des lieux et des souvenirs, de la manière dont les corps sont *orientés*, selon l'idée développée par Sara Ahmed et que nous avons présentée au chapitre précédent. La table est en effet un élément clé de la philosophie de l'*orientation* de Sara Ahmed (ainsi que la famille), qui parle à plusieurs reprises de la manière dont les corps peuvent *arriver* ou *se tourner* vers les tables. Dans *Promesa**, les joueur·euse·s arrivent à diverses reprises à différentes tables et de différentes manières, impliquant différentes relations à ces tables. La table, cependant, constitue un élément métonymique pour désigner la cuisine, puis l'espace domestique en général. Où est située cette table ? Et comment est organisé l'espace domestique pour que certains corps puissent arriver ou se tourner vers les tables ? Ce qui est donné à jouer, c'est alors cette *orientation* par l'engagement d'une entité jouable dans ces lieux-souvenirs. Établissant une continuité entre les fragments, le déplacement met ainsi en relation les différents paysages, qui dialoguent de la même manière que l'artiste et son grand-père dialoguent. Deux situations présentées comme deux *orientations* au monde sont mises en correspondance au travers des lieux qui ont constitué ces *orientations*. Par ce travail, Julian Palacios* établit un pont entre les générations, cherchant dans les souvenirs de son grand-père les traces de ce qui le constitue dans son *orientation*.

Motif de l'enfance et interprétation

Par ailleurs, *Promesa** joue également avec le rapport à l'enfance, et ce notamment au travers des changements d'échelle. Certaines scènes présentent en effet des échelles déformées, soit avec des éléments trop grands par rapport à la taille de l'entité jouable, soit avec des éléments trop petits. Une des scènes fait par exemple déboucher d'une grotte sur une table de cuisine, alors que le point de vue se situe à hauteur de la taille des verres disposés sur celle-ci. Cette déformation d'échelle évoque alors l'enfance (la table trop grande pour l'enfant), ainsi que les transformations d'Alice dans le roman de Lewis Carroll. À l'inverse, le motif de la maison miniature est présent dans plusieurs scènes. Désormais réduite à l'échelle de la main,

931. *Ibid.*, p.205.

celle-ci devient alors maison-jouet **[vid 38]**. L'imaginaire du jouet s'exprime d'ailleurs dans les choix de représentation : des volumes simples et géométriques, quelques fenêtres, et des couleurs vives qui démarquent les édifices les uns par rapport aux autres. Ces choix font aussi référence aux décors de théâtre, et nous avons vu au chapitre 3 l'importance que ce créateur de jeux vidéo accordait à la scénographie, ainsi qu'à ce qu'il désigne comme la « qualité émotionnelle » des lieux. *Promesa** exprime en ce sens toute l'ambiguïté et l'hybridité des architectures vidéoludiques, conçues entre plusieurs approches de la conception de l'espace, d'où elles tirent également leur pouvoir évocateur et symbolique.

Cependant, si nous chaussons un instant les lunettes de l'histoire de l'architecture, les architectures de *Promesa** rappellent les celles de l'architecte milanais Aldo Rossi, ainsi que ses expérimentations – bien que Julian Palacios* ne le cite pas au cours de l'entretien. L'analyse proposée par David Malaud de certains projets d'Aldo Rossi, et notamment du *Teatro del mondo* (1980), va en effet dans ce sens[932]. Il associe ce projet à l'archétype du *joujou barbare*, soit un jouet aux contours grossiers ou peu détaillés mais qui possède le potentiel de déplier l'imaginaire à partir de son caractère non déterminé. À l'instar du joujou barbare, ce sont le caractère abstrait et la simplicité des volumes du *Teatro del mondo* qui deviennent alors propices au déploiement de l'imaginaire **[fig 46]**. Reprenant l'analyse de l'architecte Daniel Liebeskind, Malaud y voit également une invitation à cartographier une « topographie imaginaire[933] », soit à convoquer dans l'expérience architecturale celles d'autres lieux remémorés. Le projet du *Teatro* peut alors être compris comme une architecture symbolique, s'intégrant dans le courant du surréalisme et s'appuyant sur les expérimentations d'Aldo Rossi visant à « rejouer la mémoire[934] ». Or, la mémoire en jeu concerne à la fois sa propre mémoire et une mémoire collective et partagée :

> « Ainsi, ce serait en prenant son jeu solitaire au sérieux, en scrutant les fragments formels et les lieux qui hantent sa mémoire, puis en les manipulant, en les superposant, les fusionnant, qu'il aurait obtenu cette forme finale qui condense les caractéristiques de nombreuses architectures qu'il a vécues mais qui font aussi partie de la mémoire collective. Un joujou barbare, une forme symbolique archétypale pour faire rêver le public vénitien et le faire naviguer dans des topographies imaginaires

932. Malaud David, *Architectus Ludens : faire illusion*, thèse de doctorat, Université Paris-Saclay, ENSAV, 2018.

933. Daniel Libeskind, « Deus ex Machina /Machina ex Deo: Aldo Rossi's Theater of the World », *Oppositions*, no. 21, été 1980, p. 3-23, p. 14-15. Traduit de l'anglais et cité par Malaud, *op. cit.*, p.221.

934. Malaud, 2018, *op. cit.*, p.235.

> entre mémoire et histoire. En fabriquant ce jouet, il serait ainsi passé de la représentation de soi dans un jeu solitaire, à un jeu partagé. »[935]

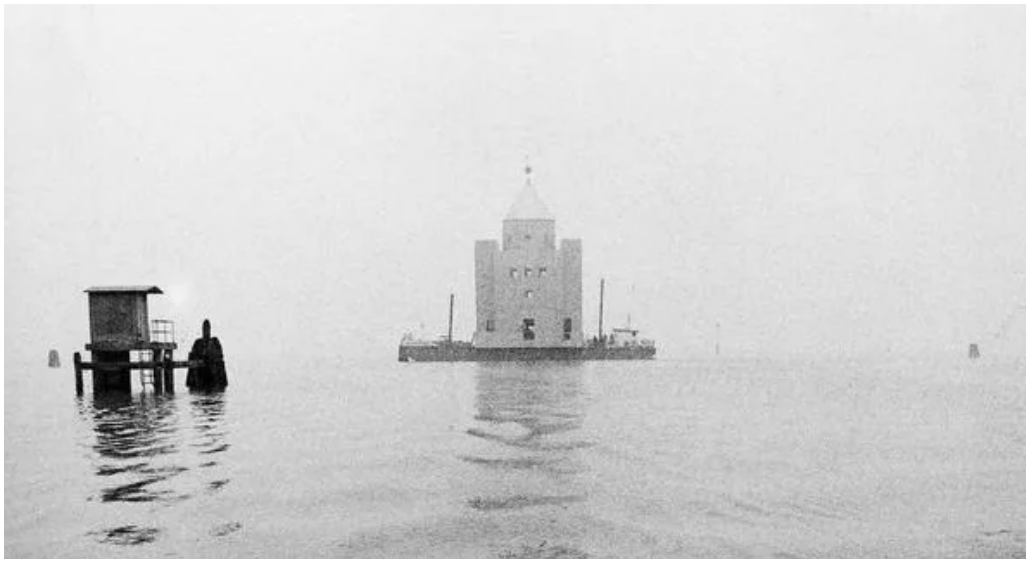
Formellement, différentes scènes de *Promesa** peuvent être rapprochées des dessins d'Aldo Rossi, et notamment du *Teatro del Mondo* : la mobilisation de formes simples, la proportion d'ouvertures vis-à-vis des pleins, le choix des couleurs et des textures, mais aussi la mobilisation de l'imaginaire du jouet et la dimension scénographique sous-jacente. Le fait que cette référence ne soit pas nommée par l'auteur semble aller dans le sens d'un imaginaire collectif partagé, parfois inconscient, renforcé par le fait que l'artiste et l'architecte ont grandi dans la même ville italienne, Milan. À travers cette filiation, les espaces vidéoludiques de *Promesa** tendent alors dans leurs qualités esthétiques à un effet similaire : l'ouverture, à travers le parcours des différents lieux et l'engagement de l'entité jouable dans une forme de marche, d'une « topographie imaginaire », une réminiscence de lieux vécus. Dans la description du jeu sur son site internet, Julian Palacios* parle de « places you'll feel you've already visited[936] ». Néanmoins, il s'agit moins de cela que d'une connexion qui se forme entre l'expérience vécue des espaces-images vidéoludiques et les expériences passées d'autres lieux qui sont remémorées. Cette remémoration est d'abord vécue par Julian Palacios* mais elle est ensuite transmise par les spécificités du jeu vidéo et l'ambiguïté des représentations, à l'instar du « jeu » d'Aldo Rossi, partagée aux joueur·euse·s qui peuvent y insuffler leurs propres souvenirs de lieux vécus.

Thématique de l'immigration et transmission de la mémoire

Ainsi, par son pouvoir évocateur, ce récit personnel attaché à des expériences spatiales se mélange avec une histoire collective. Toutefois, cette histoire collective et partagée s'ancre aussi plus spécifiquement dans des histoires de migrations, mêlant notamment, en lien avec l'histoire personnelle de Julian Palacios*, les immigrations argentines et italiennes. Cela s'exprime particulièrement dans l'un des bâtiments du jeu, de forme octogonale, de taille imposante mais très sobre dans son expression, et situé au sommet d'un petit rocher sur une île **[fig 48]**. Reconstitué à partir de photographies trouvées dans une banque de données d'archives, il correspond en fait à la transposition et réinterprétation d'un bâtiment qui se tenait dans le quartier de Retiro à Buenos Aires, avant sa démolition **[fig 47]**. Ce bâtiment appelé « La Rotonda » a été utilisé comme hôtel d'immigration entre 1888 et 1911 avant que ne soit construit un complexe beaucoup plus impor-

935. *Ibid*., p.244.

936. « des lieux que vous aurez l'impression d'avoir déjà visité » Palacios Gechtman Julian, « Promesa », *Eremo* [https://www.eremo.info/promesa.html], consulté le 27 juin 2025.







[fig 46] Aldo Rossi, *Teatro del mondo*, Venise, 1980. Projet de téâtre flottant
[fig 47] Hôtel d'immigration « La Rotonda », Retiro, Buenos Aires, 1885, Hjalmar Fredrik Stavelius
[fig 48] Capture d'écran de *Promesa**

tant. Il abritait ainsi les nouveaux venus en Argentine dans le but de les loger le temps qu'ils trouvent un autre hébergement, mais également afin d'éviter la propagation de maladies contagieuses, observant de ce fait des règles d'hygiène très strictes. Pouvant abriter environ 800 personnes, ce bâtiment devait cependant à l'origine être une construction provisoire et subira des dégâts à cause de sa proximité avec la mer. Il s'agissait en effet de la reconversion d'une structure de rotonde imaginée par l'ingénieur suédois Hjalmar Fredrik Stavelius et construite initialement à cet endroit en 1885 pour abriter un panorama[937], ce qui peut expliquer sa forme inhabituelle.

La fascination de Julian Palacios* pour ce bâtiment, au point de l'intégrer dans son jeu, est selon nous dû à un ensemble d'éléments. Notamment, la forme simple et claire de l'édifice, symbolique, lui donne un caractère à la fois étrange, mystérieux et enfantin pouvant paraître en contradiction avec sa fonction. Par ailleurs, son emplacement situé en bord de mer et isolé renforce cet effet et lui accorde une dimension iconique supplémentaire. Il y a bien sûr quelque chose qui le touche dans l'histoire de ce lieu, en lien avec son histoire personnelle, mais également dans le fait qu'il s'agit d'un lieu qui n'existe plus. Le mélange entre l'archive et le souvenir se fait alors plus étroit et plus flou : à la mémoire personnelle s'ajoute une mémoire collective, qui se matérialise dans ce bâtiment à la forme géométrique simple mais inhabituelle. La rotondité claire ainsi que l'emplacement de cet édifice peuvent aussi évoquer l'une des scènes du film *Sur (Le Sud*, 1988) – qui comme nous l'indiquions dans le chapitre 3 a été une inspiration pour *Promesa** – ce qui a pu contribuer au choix de la représentation de cet édifice. Toutefois, sa forme simple témoigne aussi d'une indéfinition, notamment concernant sa fonction, ce qu'il décrit également lors de l'entretien :

> « It [l'hôtel d'immigration] struck me a lot because, you know, this was supposed to be a shelter but… when I look at it, it's so weird! It feels like a prison, or a hospital, or a castle, it's so strange! And, so yeah, I made this rock […] the idea was that you come all the way from Europe in a boat, for three months, and then they put you in this rock, and that's it. Like you arrived to the moon or something like that. »[938]

937. Voir Cuarterolo Andrea, « En busca del tiempo perdido. De la "fotografía monumento" a los primeros ensayos de movimiento », *Revista Laika*, nº 2, vol. 1, 2012, p.18-43, [https//doi.org/10.11606/issn.2316-4077.v1i2p18-43], p.31 et Bruno Paula, « Genealogía de los dispositivos inmersivos: los panoramas de rotonda decimonónicos », in Marina Gutiérrez De angelis (dir.), *Imágenes, Cuerpos, Dispositivos*, Sans soleil, Buenos Aires, Argentina, 2019, p.12-23, p.19.

938. « Il m'a beaucoup marqué parce que, tu sais, c'était censé être un refuge mais… quand je le regarde, c'est tellement bizarre ! Il donne l'impression de pouvoir être une prison, ou un hôpital, ou un château, c'est vraiment étrange ! Et donc, oui, j'ai fait ce rocher, […] l'idée était que tu avais fait tout le chemin depuis l'Europe en bateau, pendant trois mois, et qu'ensuite ils t'avaient mis sur ce rocher, et c'est tout. Comme si tu arrivais sur la lune ou quelque chose comme ça. » Entretien avec Julian Palacios, 10/03/2021.

En pouvant se rapprocher autant de la prison (panoptique), de l'hôpital ou encore du château fort, le bâtiment possède alors un fort pouvoir mémorable, évocateur et suggestif. Enfin, son isolement fait aussi référence à l'isolement des personnes migrantes, bien qu'il s'agisse aussi d'un lieu d'accueil et de soin, l'impersonnalité pouvant également évoquer le déracinement des migrations.

*Promesa** représente ainsi la difficulté de transmettre des expériences vécues associées à des lieux par le récit oral, ainsi que le sentiment étrange du manque attaché à une expérience qui n'a pas été vécue directement et qui pourtant fait partie de ce qui constitue son histoire personnelle. Durant l'entretien, il parle aussi de ces images comme partagées, notamment car faisant partie de son histoire : « When I was talking to my grandfather, I realized that there was a lot of images that were inside me, that were not simply mine, but were also part of the history of my family, or [hésitations] for example from my grandfather[939] ». Le jeu forme alors une tentative de pallier à cette impalpabilité d'un lieu qui n'a pas été connu mais qui a eu un impact sur des personnes chères. Il constitue également une forme de recherche autobiographique menée par l'auteur, de reconstitution d'une expérience à partir du récit de son grand-père, sans pour autant s'arrêter à cette reconstitution, proposant plutôt un objet pouvant être ressaisi par toutes et tous au travers du jeu. Les thématiques de l'immigration, du déracinement et de la désorientation liée à l'attachement aux lieux sont donc présentes de manière implicite et constituent une clé de lecture en connaissant le contexte de création du jeu. Cependant, selon notre interprétation, elles peuvent aussi se ressentir dans l'expérience vidéoludique à travers la marche, qui fait le lien dans cette succession de scènes représentant des *désorientations* autant que des *orientations*. Sara Ahmed parle notamment des histoires de migrations comme des histoires de *désorientations* et de *réorientations,* qui impliquent parfois des « arrivées déstabilisantes[940] », ou encore une direction double entre « un chez-soi perdu et […] un lieu qui n'est pas encore un chez-soi[941] ». Les couloirs abstraits qui sont parcourus dans certaines scènes sont ainsi évocateurs de différentes manières : ils peuvent représenter un passé impossible à reconvoquer, une mémoire des lieux qui se perd ; une projection, un possible parmi les futurs lieux qui seront vécus ; ou encore un lieu de transition, de passage témoignant de la difficulté de la *réorientation* après un

939. « Lorsque je discutais avec mon grand-père, j'ai réalisé qu'il y avait beaucoup d'images en moi qui n'étaient pas seulement les miennes, mais qui faisaient aussi partie de l'histoire de ma famille, ou [hésitations] par exemple, qui venaient de mon grand-père. » Entretien avec Julian Palacios, 10/03/2021.

940. Ahmed Sara, *Queer phenomenology : orientations, objets et autres*, trad. Laurence Brottier, Éditions le Manuscrit, Paris, coll. « Genre(s) et création », 2022, p.29.

941. *Ibid*.

parcours de migration. L'arrivée à la table de cuisine depuis une grotte peut aussi signifier l'un de ces « arrivées déstabilisantes ». Enfin, la possibilité ou non que l'espace soit habité par la marche, accueille le mouvement, est en ce sens chargée de signification.

Les interprétations peuvent être multiples et ne sont jamais fixées. Cependant, le témoignage que représente *Promesa** est précieux autant que sa capacité à porter des histoires et des interprétations multiples. Dans un article consacré aux contre-récits des vécus habitants, la sociologue et urbaniste Céline Barrère parle de l'importance du « faire mémoire[942] » : la rédaction de contre-récits permet de visibiliser d'autres vécus qui sont sinon oblitérés et ainsi de les réinscrire dans les récits officiels. Comme elle l'analyse, le travail effectué par l'autrice Sarah M Broom dans *The Yellow House* consiste en une reconstitution d'une histoire personnelle au travers de la « résurrection[943] » d'une maison familiale. Ce faisant, celui-ci peut être comparé – dans une certaine mesure – au travail de reconstitution effectué par Julian Palacios* dans *Promesa**. L'enjeu mémoriel y est moins palpable que dans *The Yellow House*, s'inscrivant dans le contexte d'une Nouvelle-Orléans post Katrina, mais la proximité des démarches forme dans l'image vidéoludique un potentiel de représentation de ces vécus invisibilisés. Le « faire mémoire » est aussi, comme l'indique Céline Barrère, une forme d'agentivité par la réappropriation des récits qui sont produits sur les lieux.

Mise en perspective de la conception architecturale et paysagère

Il est possible de tracer un premier parallèle avec la conception paysagère et architecturale dans le sens où les images, les souvenirs et les références qui surgissent et accompagnent les expériences des lieux sont autant, lorsque superposés et représentés dans l'espace, d'ouvertures pour la conception. C'est bien dans la possibilité du collage et d'un unique parcours de ces différentes images depuis un même corps et un même point de vue que se dévoile une potentialité de l'image vidéoludique. Cependant, *Promesa** est aussi un témoignage de la pluralité des relations qui se nouent avec les lieux, ainsi que de la difficulté de s'accorder sur les interprétations et les images mentales qui interviennent lors d'une rencontre avec un site, un lieu, un terrain. En ce sens, il peut être envisagé comme une invitation à prendre en considération l'aspect personnel de l'expression de ces images mentales pour l'analyse des expériences architecturales et paysagères,

942. Barrère Céline, « « Faire mémoire » de New Orleans East : prendre place dans la ville et produire un contre-récit de citadinité. The Yellow House de Sarah M. Broom », *Atlante. Revue d'études romanes*, nº 17, 2022, [https//doi.org/10.4000/atlante.26719].

943. Il s'agit du terme employé par l'autrice. Voir *Ibid.*

et à les confronter afin de faire surgir ce qui appartient à une expérience commune. Par ailleurs, la mise en scène de ces lieux et de ces images permet de réaffirmer la dimension fictionnelle de l'interprétation des lieux. En effet, l'analyse d'un site nécessite une part de re-création, de réagencement des fragments du sensible en un récit ou un témoignage. Dans *Promesa**, ce rapprochement entre réel et fiction s'exprime à travers un brouillage et une superposition entre des éléments reproduits du réel, des éléments tenant de l'onirique et des images d'archives.

Toutefois, la dimension fictionnelle de l'interprétation semble déjà se situer dans les choix de représentation et dans la sélection des fragments des lieux : les architectures de *Promesa** ne sont représentées que sous la forme d'extraits – un morceau de façade, une pièce du logement – qui ne cherchent pas à montrer un lieu dans sa globalité mais à en capturer un élément essentiel ou un instant particulier. L'hypothèse que nous avions faite dans un premier temps considérait ainsi la possibilité de créer des images vidéoludiques comme des documents pour l'analyse des lieux, et à partir de cela entamer le processus de projet. La sélection des fragments du sensible et la possibilité de (re)jouer les expériences des lieux, associées à des images métaphoriques, pourrait en effet constituer une approche du site et une première étape interprétative sur celui-ci. L'image vidéoludique permettrait ainsi une lecture critique de l'existant, traduisant tout en informant le regard sur l'espace, y compris le regard de l'architecte ou du·de la paysagiste. Dans ce cadre, la nécessité de la sélection, la représentation fragmentaire, obligerait en effet à accentuer ce qui est important, ce qui ressort de l'expérience, ce qui marque au long du parcours, des éléments à partir desquels pourraient débuter le travail de conception. Cette hypothèse nous semble assez peu réalisable en temps que telle de manière concrète dans un processus de projet d'architecture. Cependant, elle permet, il nous semble, de réfléchir aux processus de conception et notamment aux analyses de site, dans la manière dont elles sont menées, dont elles regardent les lieux, sélectionnent et interprètent. L'image vidéoludique de *Promesa** interroge en effet la sélection des fragments, leurs associations imaginaires, mais également le rapport à la mémoire dans l'expérience.

*Promesa** propose ainsi une circulation dans des images-lieux, manière de faire resurgir l'expérience et le souvenir de ces lieux tout en les associant à d'autres images, d'autres lieux et d'autres temporalités qui y sont liés. L'image vidéoludique permettrait donc, quelque part, de remobiliser le déplacement dans l'espace et de solliciter une mémoire corporelle. La superposition des séquences de ces lieux initie alors un mouvement intérieur

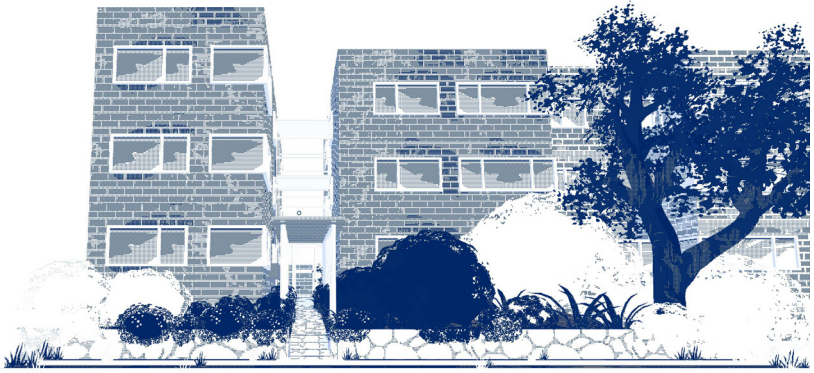
chez le joueur ou la joueuse, dans le sens où se mélangent ce qui meut et ce qui émeut à travers le caractère à la fois très personnel et partagé de l'expérience. Les images deviennent des métaphores en même temps qu'elles font explicitement référence à des lieux existants, et l'expérience est transmise en étant (re)jouée, à travers un jeu esthétique comme jeu interprétatif de l'image vidéoludique et son espace traversé. Le jeu se trouve alors à la fois dans le mouvement de l'image et dans l'interprétation des lieux, de leur architecture et de leur narration.

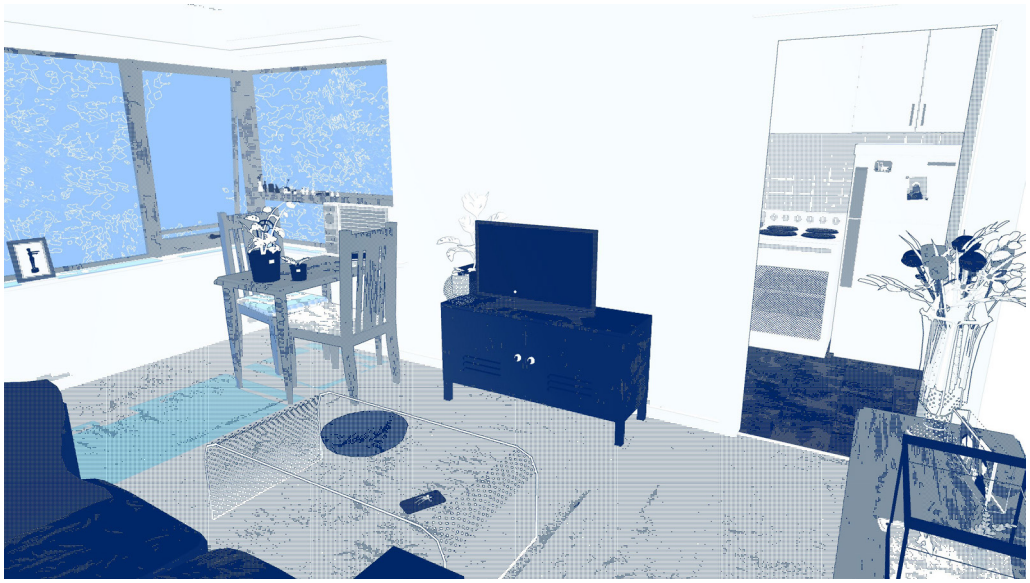
Apartment ou l'architecture autobiographique

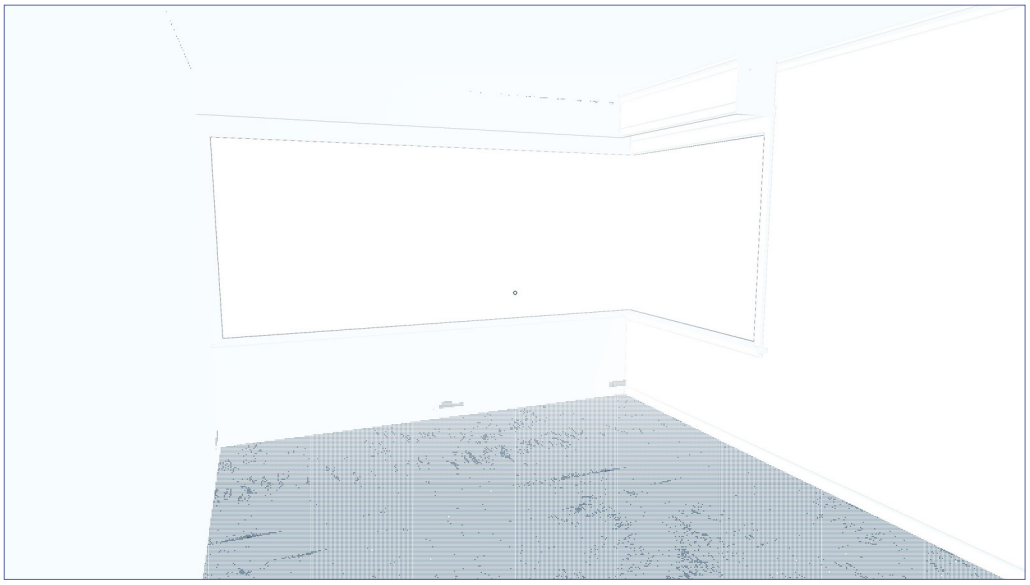
Le travail de Julian Palacios* pour *Promesa** présente ainsi une forme d'architecture autobiographique, une mise en récit d'un rapport aux lieux et aux espaces, avec un accent mis sur la mémoire des lieux. Explorant également cette dimension, *Apartment* (2021) témoigne de la même manière de la capacité des images vidéoludiques à représenter l'attachement aux lieux et la spatialisation de la mémoire. Créé durant la période 2020-2021 par la développeuse et artiste 3D australienne Kalonica Quigley, ce jeu invite les joueurs et joueuses à simplement visiter un appartement **[fig 49, 50]**. Il s'agit du propre appartement de l'autrice, qu'elle avait dû quitter durant les confinements liés à la pandémie de Covid-19 et que celle-ci a recréé de mémoire. *Apartment* présente ainsi une architecture autobiographique au sens littéral, c'est-à-dire l'exploration de la reconstitution d'un lieu existant intimement lié à la créatrice du jeu.

L'expérience rend particulièrement compte d'un espace qui a été vécu et habité, ainsi que l'attachement porté à ce lieu. L'espace se distingue en effet par son dimensionnement, dont les mesures ne semblent pas exagérées ou déformées mais correspondre à celles d'un appartement standard. Présentant son processus de création dans une interview pour le podcast *The Glasshouse*[944], Kalonica Quigley indique notamment que, si elle a souhaité ne pas regarder de photographies pour la reconstitution de l'appartement, elle s'est tout de même appuyée sur une prise de mesures effectuée lors de son emménagement. Cette précision sur les mesures est ressentie durant le parcours du jeu, donnant au logement l'impression d'une dimension architecturale quotidienne. Elle précise néanmoins dans la même interview qu'elle a également effectué des ajustements de ces mesures afin que l'espace représenté corresponde avant tout à ses propres souvenirs. L'ensemble témoigne donc d'un mélange entre d'une part un processus architectural

944. Fary Bec, « Interview - The Glasshouse - Apartment by Kalonica », *itch.io*, 2022, [https://freeplayfest.itch.io/apartment/devlog/336061/interview-the-glasshouse], consulté le 24 mars 2025.







[fig 49] Capture d'écran personnelle de *Apartment* (Kalonica Quigley, 2021)
[fig 50] Capture d'écran personnelle de *Apartment* (Kalonica Quigley, 2021)
[fig 51] Capture d'écran personnelle de *Apartment* (Kalonica Quigley, 2021)

standard d'analyse de l'espace avec rationalisation et prises de mesures, d'autre part un processus de conception par remémoration et jeu avec sa propre expérience de l'espace.

Ce processus hybride rappelle alors celui engagé par Gaël Bourhis* pour *Genius Loci**, qui avait intégré aux environnements du jeu une modélisation 3D de son appartement. *Genius Loci** propose une réflexion sur la superposition d'histoires dans la formation des lieux, donnant à jouer l'expérience d'un palimpseste topologique à travers la représentation de lieux selon différentes temporalités. La re-contextualisation du logement l'intègre ainsi au kaléidoscope des différentes histoires attachées aux lieux représentés dans le jeu. En ce sens, l'insertion de l'appartement de l'auteur peut également être considérée comme une mise en scène de son rapport à l'espace et de son vécu. Toutefois, cette incorporation du logement avait été réalisé de manière presque fortuite, résultant plutôt d'une heureuse coïncidence. À l'inverse, l'ensemble d'*Apartment* est tourné autour de ce processus de reconstitution. À travers ce jeu, Kalonica Quigley témoigne de son attachement au lieu de vie qu'elle a dû quitter temporairement, de la sensation de vide associée à l'inaccessibilité de ce lieu et de la peur de se retrouver étrangère à son propre chez-elle. Le processus de reconstitution par la création vidéoludique constitue alors pour elle un moyen de donner forme à ces sensations, ainsi que de pallier le vide qui y est attaché. Ce faisant, elle rend également son vécu partageable par l'expérience vidéoludique.

À travers la visite de l'appartement, les joueurs et joueuses font en effet l'expérience d'un attachement à un lieu autant que de la distance qui s'est formée avec celui-ci par l'éloignement. Même si le contexte de création du jeu fait que celui-ci s'inscrit dans un moment historique singulier, il témoigne tout de même de manière plus générale des rapports aux lieux qui se construisent par l'habituation, ainsi que de la difficulté de quitter un lieu avec lequel une *orientation* a eu lieu. Ahmed décrit en effet également les déménagements comme des reconfigurations et *réorientations* du fait de la manière dont les corps sont étendus dans le chez-soi :

> « Le travail d'habitation implique des dispositifs d'orientation, des manières d'étendre nos corps dans des espaces qui créent de nouveaux plis, ou dessinent de nouveaux contours à ce que nous pourrions appeler un espace vivable ou habitable. Si l'orientation se rapporte à rendre l'étrange familier à travers l'extension des corps dans l'espace, alors la désorientation se produit lorsque cette extension échoue. »[945]

945. Ahmed Sara, *op. cit.*, p.32.

Malgré la distance, la créatrice témoigne alors d'une *orientation* toujours maintenue vers cet appartement, d'une extension toujours attachée à cet autre lieu et donc d'une *orientation* qui ne peut sur le moment se résoudre. Le jeu témoigne également de la manière dont les lieux nous suivent, restent avec nous même lorsque nous nous déplaçons, et comment les *orientations* futures sont teintées par les *orientations* passées. Cette expérience est transmise par l'incarnation dans ce lieu par la marche, l'expérience de se tenir par le biais d'une entité jouable quelques instants dans ce logement, ainsi que par l'examen des différents éléments qui s'y trouve. Dans *Apartment*, il est possible « d'inspecter » chaque objet ou mobilier du logement en cliquant dessus, ce qui déclenchera une petite animation associée un commentaire écrit de la créatrice. Après avoir « inspecté » un objet, celui-ci disparaît alors en s'effaçant. Au fur et à mesure de la visite, l'appartement se vide donc de plus en plus **[fig 51]**. Puis, les murs et les sols disparaissent également, laissant un espace vide et la porte d'entrée de l'appartement. Ce processus, qui est aussi une manière de rendre visible la progression de la visite de l'appartement, permet de placer le joueur ou la joueuse dans une posture similaire à celle de l'autrice :

> « The act of making the game was an act of remembering and reflecting and recreation, and then to play the game is for those objects to then be absorbed into the player's memory. So that by the end of the game, they're in a similar position to where I was – where their only connection to it is the memory that they had of it. »[946]

Apartment forme donc à plusieurs aspects un jeu avec la mémoire des lieux : il s'agit d'un jeu avec les souvenirs de la créatrice, un jeu avec la mémoire de l'appartement représenté en lui-même, et enfin un jeu avec ses propres souvenirs, remémorés par le parcours de l'appartement. L'acte de modélisation du logement prend alors une signification particulière. Celui-ci n'est pas réalisé dans le but de le vendre ou son « expérience » associée, mais il est conçu comme un acte de remémoration, de deuil de l'espace ainsi que de réflexion vis-à-vis d'un rapport aux lieux d'habitation. Kalonica Quigley décrit également une forme de muséification de son appartement par ce processus de reconstitution. Il y a une capture dans le temps de ce lieu, figé dans la reconstruction vidéoludique. Enfin, il y a également quelque chose de l'ordre de l'épuisement du quotidien, à travers le passage en revue de chaque objet et des petites histoires qui lui sont attribuées.

946. « L'acte de fabrication du jeu était un acte de remémoration, de réflexion et de recréation, et le fait de jouer au jeu a pour effet d'absorber ces objets dans la mémoire du joueur ou de la joueuse. À la fin du jeu, iel se retrouve donc dans une position comparable à celle dans laquelle je me trouvais – où leur seul lien avec ces objets est le souvenir qu'iel en ont. » Fary Bec, « Interview - The Glasshouse - Apartment by Kalonica », n. p.

Ce processus qualifie donc une mise à distance du quotidien, des lieux et des expériences par la reconstruction, qui permet la manipulation de l'expérience par la représentation. Ce faisant, il s'agit de nouveau de pouvoir rejouer les expériences vécues, et à travers cela de leur donner du sens en leur attribuant une dimension esthétique et herméneutique. Ici, le jeu parle de la *désorientation* liée à l'évènement de la pandémie de Covid-19, mais montre, de la même manière que *Promesa**, le potentiel des images vidéoludiques pour exprimer des relations, notamment mémorielles, envers les lieux et les architectures, et ainsi de « faire mémoire » à travers ce processus.

Des démarches similaires se retrouvent dans des jeux tels que *No Longer Home* (Humble Grove Studios, 2021) ou certains jeux Bitsy de Cécile Richard (*Hope*, 2020 et *i am still here*, 2020-2021). À travers un point de vue différent sur l'espace du jeu – il ne s'agit pas de jeux en vue à la première personne – ils témoignent aussi de l'attachement aux lieux de vie, de la difficulté de quitter un logement et de la *désorientation* liée aux confinements successifs. Cependant, ces jeux invitent plutôt à une observation externe du déroulement des évènements qu'à une visite des lieux permettant un processus herméneutique ancré et situé. La représentation d'un lieu lié à l'histoire personnelle peut alors aussi être une expression de soi, dont ces productions témoignent. Mais au-delà de la remémoration, cette mise en jeu des expériences peut également porter de manière plus prononcée un enjeu politique, que nous allons explorer dans les prochaines sections de ce chapitre.

[fig 52] Mary Flanagan, *[domestic]*, 2003, installation vidéoludique

6.2 Cloisonnement/Décloisonnement : limites, agentivité(s) et vulnérabilité(s)

[domestic] ou le *care* comme agentivité

L'idée de la représentation d'une architecture autobiographique par une image vidéoludique avait déjà été explorée quelques années auparavant, par l'artiste et autrice Mary Flanagan dans sa pièce intitulée *[domestic]* (2003). Réalisée avec le moteur de jeu Unreal – qui à l'époque est principalement associé au jeu vidéo *FPS Unreal Tournament 2003* – cette œuvre forme autant une reconstitution intime et personnelle qu'un détournement des images vidéoludiques du *FPS*. De la même manière que *Dear Esther* est conçu initialement comme *mod* reconfigurant ces images[947], *[domestic]* subvertit les attentes qui y sont liées. Cependant, la posture de Mary Flanagan se situe de manière claire et sans ambiguïté comme réappropriation féministe de cette image vidéoludique. Cette réappropriation passe notamment par une transposition de l'espace de jeu dans un cadre domestique, personnel et autobiographique, qui ne se présente pas comme un espace à conquérir et à maîtriser. Le jeu retranscrit l'expérience de l'autrice liée à un évènement traumatique de son enfance : l'incendie de sa maison. La maison n'y est pas reconstruite en tant que telle mais présente une série de pièces plus ou moins abstraites dont les murs sont recouverts de textes ou de photographies familiales. L'espace parcouru est décrit par l'artiste comme une « carte mémorielle[948] » agglomérant des éléments reconstitués dans des échelles déformées – le surdimensionnement pouvant faire référence à l'expérience de l'enfance – ainsi que des vides suggérant des trous dans les souvenirs. La proposition de Mary Flanagan est ainsi sur le fil entre la convocation d'une expérience de spatialité passée (associée à un évènement traumatique) et un espace métaphorique.

Le processus de reconstitution, comme pour *Promesa** et *Apartment*, peut également être analysé comme une manière de représenter et de mettre à distance les expériences. Par cette représentation, elles deviennent partageables, mais elles semblent aussi former un moyen pour les auteur·rice·s de faire face à ces expériences, dans une dynamique de *care* ou prendre soin

947. Voir chapitre précédent.

948. « In the work, players navigate a dream space, an oddly constructed world that is actually a memory map of the inside and outside of Flanagan's childhood home. » (« Dans l'œuvre, les joueurs naviguent dans un espace de rêve, un monde étrangement construit, qui représente en réalité une carte mémorielle de l'intérieur et l'extérieur de la maison d'enfance de Flanagan. ») Flanagan Mary, « [domestic] », *Mary Flanagan* (blog), 2003 [https://maryflanagan.com/domestic/].

de soi. Dans *[domestic]*, la mécanique de tir issue du *FPS* est reconfigurée pour « tirer » des images représentant des mécanismes de défense face à l'évènement traumatique. Le·a chercheur·euse en média numérique Cindy Poremba, spécialisé·e dans l'*artgame*, écrit à ce propos en 2007 :

> « This act of defensive shooting makes a statement of agency and pro-activity–an ability to do something, rather than passively being re-victimized by the game's media elements. The game format creates a visceral sense of both empowerment and disorientation of perspective: a performative pathos if you will. »[949]

Ainsi, l'expérience de déplacement dans l'espace reconstitué témoigne d'une désorientation causée par l'incendie, que nous pourrions qualifier avec Ahmed de *désorientation*. Cependant, la représentation de cette *désorientation* amène aussi à une réappropriation de celle-ci à travers l'agentivité permise par le jeu, qui s'exprime donc à la fois par les actions permises en jeu et au travers du détournement de l'image du *First Person Shooter*. *[domestic]* peut en ce sens être considéré comme une avant-garde vis-à-vis du *walking simulator*. Il peut également être mis en comparaison avec *Bound** de Rosa Carbo-Mascarell*. Là où *Bound** représente la dimension contraignante de l'assignation à l'espace domestique pour les femmes, qui mène dans le cas de ce jeu à une fin tragique bien que représentée aussi comme libératrice, cette contrainte est plus spécifiquement exprimée par le récit, reconstitué par les joueurs et joueuses en assemblant les différents indices donnés par les fragments de textes ou de documents disséminés dans la maison. *[domestic]* a quant à lui plutôt recours, pour représenter ces liens complexes entre espace domestique, architecture et agentivité, à la spécificité du médium vidéoludique telle que nous l'avons décrite, soit la possibilité d'un processus herméneutique à travers l'engagement d'un corps dans un espace-image.

La réflexivité et l'herméneutique des spatialités vidéoludiques peuvent ainsi se focaliser sur les possibilités de déplacements : quels espaces sont accessibles et de quelle manière, selon quelles règles et comment cela s'inscrit dans le récit présenté par le jeu. En ce sens, il s'agit d'une réflexivité concernant les orientations et les possibilités d'*orientations* : quelle(s) extension(s) des corps dans l'espace sont rendues possibles ? Quel horizon d'atteinte est représenté ? *Sunset* (Tale of Tales, 2015) et *The Stillness of the Wind* (Memory of God, 2019) sont deux jeux vidéo qui proposent d'incarner, comme nous le verrons, des personnages peu souvent représentés par le

949. « Cette action de tir défensif manifeste une agentivité et une pro-activité – une capacité à faire quelque chose plutôt que d'être re-victimisé passivement par les éléments médiatiques du jeu. Le format du jeu créé une sensation viscérale à la fois d'empouvoirement et de désorientation de la perspective : un pathos performatif en quelque sorte. » Poremba Cindy, « Play with me: Exploring the autobiographical through digital games », *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference*, Tokyo, 2007, [https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/352].

médium, et d'interpréter leur quotidien en effectuant une série d'actions simples. Les deux jeux présentent un unique lieu clos, un espace domestique, dans lequel il est possible de se déplacer plus ou moins librement, mais dont la portée du déplacement est aussi limitée. C'est alors en entrant dans l'usage quotidien des lieux, dans la routine autant que dans ce qui s'en écarte, mais aussi en donnant un sens aux déplacements dans ces espaces que se déploie le commentaire et la réflexivité.

Sunset ou le logement comme expérience de la contrainte et de l'agentivité

Publié en 2015, *Sunset* a été conçu par le studio indépendant Tale of Tales, formé en 2003 par Auriea Harvey et Michaël Samyn, artistes de formation respectivement d'origine états-unienne et belge. Iels se lancent dans le développement de jeux vidéo au début des années 2000, après une collaboration de plusieurs années focalisée sur le *net art* sous le nom Entropy8Zuper!. Si le studio est fondé initialement à Ghent, en Belgique, le couple s'est installé depuis plusieurs années à Rome. Leurs créations vidéoludiques se veulent généralement en décalage avec une production plus commerciale et industrielle et ils cherchent à expérimenter avec le médium et sa manière de raconter. On leur doit entre autres *The Graveyard* (2008), qui fait jouer une vieille femme se rendant au cimetière, et *The Path* (2009), une relecture du conte du Petit Chaperon Rouge. *Sunset* est le dernier de leurs jeux vidéo, qui voulait à l'époque s'ouvrir à un public plus large que leurs expérimentations précédentes. Cependant, malgré un succès critique, le peu de succès commercial qu'a rencontré le jeu les a poussés à abandonner la création vidéoludique et à se tourner vers d'autres médiums artistiques.

Sunset propose d'incarner, au début des années 1970, une femme racisée Afro-américaine portant le nom d'Angela Burnes[950]. Après des études d'ingénierie aux USA, celle-ci s'installe dans le pays fictif d'Andchourie (inspiré entre autres de l'Équateur), alors gouverné par une république socialiste. À la suite d'un coup d'état instaurant un régime autoritaire et militariste réglementant les déplacements, Angela se retrouve alors ne pouvoir ni quitter le pays ni exercer son métier et doit se reconvertir en femme de ménage. Les évènements du jeu se déroulent alors qu'elle travaille pour le riche et célèbre conservateur d'art Gabriel Ortega, qui vient d'emménager dans un nouvel appartement luxueux **[fig 53, 54]**. Le temps qui a été alloué à son travail constitue un créneau d'une heure chaque semaine, avant le coucher du soleil. Le coucher du soleil agit ainsi comme un indicateur de la temporalité,

950. Le personnage d'Angela est à la fois inspiré d'Angela Davis et de la propre expérience d'immigrée d'Auriea Harvey, cofondatrice du studio.

puisque chaque visite de l'appartement prend fin lorsque le soleil a disparu. Durant ce temps imparti, il est indiqué aux joueurs et joueuses une liste de tâches ménagères à effectuer, mais aucune d'entre elles n'est obligatoire et le temps alloué peut être passé comme désiré. Le jeu s'appuie donc sur la répétition d'une même scène, dont il est possible d'identifier les différences au fil de la progression du temps. En parallèle sont communiqués des éléments concernant l'évolution de la situation du pays, dans lequel prend petit à petit place une situation de guerre et s'organise une résistance révolutionnaire. Le joueur ou la joueuse est alors témoin de l'évolution psychologique et politique des personnages au fur et à mesure du déroulement des différents évènements. Dans une interview, les créateur·rice·s du jeu indiquent s'être inspiré·e·s de propositions vidéoludiques appartenant au genre du *walking simulator*, notamment *Gone Home*, tout en proposant cependant une configuration différente entre temporalité du récit et temporalité des actions en jeu[951]. En effet, les évènements impliquant la situation politique du pays se produisent dans la même temporalité que les tâches jouées par les joueurs et joueuses. Il ne s'agit donc plus de découvrir une histoire passée attachée à un lieu mais au contraire de constater l'impact d'évènements externes sur l'évolution d'un lieu, et, finalement, de réfléchir aux possibilités d'actions sur ces évènements.

Sunset place alors au cœur de son récit les dynamiques de classe, de race et de genre, qui s'expriment dans l'organisation de l'espace et dans la manière dont cet espace est donné à jouer. Angela est une femme racisée et intellectuelle dont la liberté de déplacement et l'agentivité ont été réduites, et cela s'exprime directement dans la représentation d'un personnage enfermé dans un espace domestique clos, placé d'abord en situation de vulnérabilité. Le jeu joue alors avec le décalage entre la démesure luxueuse de l'appartement et les actions et déplacements qu'il est possible d'y réaliser. En effet, laissée libre de circuler dans le logement durant une heure, les actions et les pièces auxquelles Angela peut accéder sont néanmoins contrôlées par le propriétaire des lieux. Notamment, en fonction des semaines, certaines pièces seront rendues explicitement inaccessibles. Gabriel Ortega met ainsi en scène son pouvoir hiérarchique, exprimé par son statut d'employeur autant que par sa position symbolique dans la société, en contraignant l'expérience du lieu. Malgré l'impression de liberté laissée à Angela, ces cloisonnements et restrictions d'accès témoignent directement du contrôle d'Ortega sur les agissements de son employée. L'appartement lui-même,

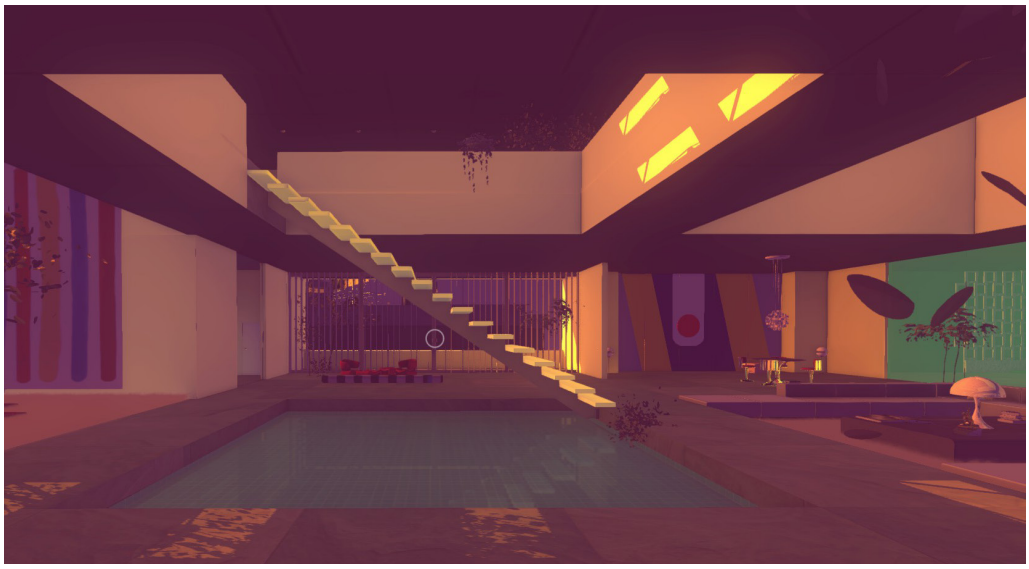
951. Wawro Alex, « Q&A: Tale of Tales Tells Its First Original Story with Sunset », *Game Developer*, 2014, [https://www.gamedeveloper.com/design/q-a-tale-of-tales-tells-its-first-original-story-with-i-sunset-i-].

dans sa spatialité, son agencement, devient alors le lieu d'une discussion semblable à un jeu de pouvoir. L'idée de « discussion » est parfois exprimée de manière littérale, puisqu'Ortega laisse régulièrement des petits mots dans l'appartement, auquel Angela peut répondre par des actions dans les lieux. Ces actions donneront ensuite lieu à une réponse du propriétaire, parfois sous la forme d'une restriction spatiale, parfois simplement sous la forme d'une réaction écrite. La correspondance entre les personnages peut être comparée à une relation épistolaire, à laquelle s'ajoute un jeu de séduction qui s'avère assez asymétrique si l'on prend en compte la situation d'infériorité et de vulnérabilité dans laquelle est placée Angela.

L'appartement modélisé pour le jeu est directement inspiré d'un article paru dans l'édition de janvier 1970 du magazine *Playboy*, intitulé « Playboy Plans a Duplex Penthouse »[952] **[fig 55]**. Cet article s'inscrit dans une série de billets du même genre, publiée à partir de septembre 1956 dans différents numéros du magazine et présentant des appartements dans la veine de « l'appart du playboy » (*playboy pad*), sorte de garçonnière vaste et luxueuse. Resté sous la forme de projet de papier, le « Playboy Duplex Penthouse » a été conçu par l'architecte états-unien Robert Bray en 1970, et représenté dans le magazine par une série de plans et de peintures à la gouache. Par sa dimension spéculative et le cadre de sa publication, l'appartement représente ainsi les fantasmes de l'époque, ainsi que la projection d'un mode de vie dans les choix de conception qui lui donnent forme. Le logement s'étend sur deux niveaux, reliés par un escalier central mis en scène au-dessus d'un espace d'eau. Très profond, celui-ci est éclairé par une grande verrière donnant à l'espace central un caractère d'atrium. L'étage inférieur est divisé en plusieurs salons, intégrant également un bureau fermé (« a sanctum sanctorum[953] ») ainsi qu'un espace extérieur formant patio. L'étage supérieur est quant à lui constitué de deux grandes chambres avec leurs salles de bain respectives attenantes. Différents mobiliers tels que le canapé, les lits et les baignoires sont intégrés dans des alcôves creusées dans les planchers, donnant une impression de continuité et d'homogénéité entres les pièces et le mobilier, entre l'architecture et les usages. L'ensemble est de style moderne et minimaliste, bien que les couleurs vives et certains mobiliers évoquent plus spécifiquement les années 1970 (chaises Domino et Torino, table basse Knoll laquée). En guise de synthèse, le magazine décrit l'appartement par ce slogan : « A coolly elegant urban haven that combines the intimate privacy of a Roman atrium with architectonic spaciousness[954] ».

952. s. a., « Playboy Plans a Duplex Penthouse », *Playboy*, nº 01, vol. 17, 1970, p.155-161, 233-235.
953. *Ibid*., p.234.
954. « Un havre urbain d'une froide élégance qui combine l'intimité d'un atrium romain avec une spaciosité architectonique » *Ibid*., p.155.







[fig 53] L'appartement. Capture d'écran personnelle de *Sunset* (Tale of Tales, 2015)
[fig 54] L'appartement. Capture d'écran personnelle de *Sunset* (Tale of Tales, 2015)
[fig 55] Robert Bray, *Drawing of Living Area*, featured in Playboy Magazine, January 1970.

Les mots-clés sont donnés : le logement se veut élégant, à destination des *playboys* urbains. Particulièrement spacieux, il est également rempli de gadgets électroniques dernier cri, gérant l'éclairage du logement ou la diffusion de musique. Se dessine alors au travers de ces images une nouvelle masculinité, urbaine, célibataire, riche, dans la lignée du dandy mais surtout grand séducteur, dont l'esprit transparaît dans son appartement. Ce faisant, les *playboy pads* opèrent une reconfiguration du logement pour les rendre désirables auprès d'un public masculin. La séduction passe désormais principalement par l'organisation spatiale du logement, l'adoption du modernisme et le choix du mobilier. En miroir de cette reconfiguration du logement pour le célibataire urbain s'effectue alors une sexualisation et une objectivisation des femmes par ce dispositif, dont les corps nus sont présentés comme en adéquation parfaite avec le mobilier. L'exposition en 2016 à l'Elmhurst Art Museum, intitulée « Playboy Architecture, 1953-1979 » et dirigée par l'historienne et théoricienne de l'architecture Beatriz Colomina, revenait en effet sur cette construction particulière de l'appartement, mettant à jour l'exagération de sa dimension genrée et la projection des fantasmes sur la spatialité. L'appartement se présente comme une mise en scène de la vie du *playboy* urbain, dont le point culminant est le lit, transformé en objet high tech regroupant différentes fonctions, et composant de ce fait un modèle réduit du logement. Malgré la définition assez précise du logement, jusque dans le choix du mobilier, le magazine met l'accent sur l'importance de « l'individualisation », laissant à l'heureux occupant de ce *penthouse* le choix des couleurs ainsi que des œuvres d'art à accrocher afin de faire profiter à l'ensemble de ses invités son goût en matière d'art. L'appartement représente alors un summum de l'intérieur bourgeois imprégné de la fièvre de la consommation des années 1970, qu'il s'agisse d'objets high tech ou d'éléments de décoration.

L'appartement de Gabriel Ortega dans *Sunset* reprend de ce « Playboy Duplex Penthouse » non seulement l'organisation spatiale mais également le choix du mobilier et l'esthétique des années 1970. Le plan en duplex est respecté et n'est que très peu modifié, de même que les circulations et les proportions entre les pièces. L'exagération habituelle des dimensions des espaces vidéoludiques collent ici particulièrement bien à la représentation de cet appartement luxueux qui met en valeur sa spaciosité. Il sied bien à ce personnage collectionneur d'art, qui remplira petit à petit son appartement de dizaines d'œuvres de collection d'origines variées. Ainsi, même si les intentions d'Ortega peuvent s'avérer ambiguës, le jeu est déjà joué d'avance : le design de l'appartement en lui-même est conçu comme une forme de piège à destination des femmes considérées comme des objets à séduire.

Dans cet appartement, les joueurs et joueuses jouent ainsi le rôle de la proie, qui peut cependant choisir d'entrer ou non dans le jeu de séduction. Dans *Sexuality and Space*, Beatriz Colomina signe un chapitre consacré à l'analyse des intérieurs modernes et la manière dont ils reconfigurent le regard[955]. Elle identifie notamment dans les maisons conçues par l'architecte Adolph Loos durant les années 1930 l'organisation de certaines zones de l'habitation comme des scènes de théâtre, au sein desquelles se joue un jeu d'observation déterminant des corps voyants et des corps vus, et donc un contrôle des corps au travers de ce jeu. L'un des agencements les plus emblématiques est celui de la conception par Loos de la maison de Josephine Baker, dans laquelle elle se retrouve sujette au regard des visiteurs et fétichisée. Elle montre ainsi que cette reconfiguration du regard n'est pas neutre mais affirme le regard masculin dominant et voyeur et les corps féminins comme direction de ce regard. Le *bachelor pad* de *Sunset* peut alors également être analysé de cette manière, notamment au travers des jeux de co-visibilités que l'appartement organise. Le flou est par ailleurs constamment entretenu sur le fait que nos actions soient observées et/ou écoutées par Gabriel Ortega, étant donné le nombre conséquent d'appareils électroniques remplissant son appartement. Cependant, le jeu opère également un retournement important de cette dynamique, en donnant cette fois-ci à jouer l'objet du regard, une vulnérabilité. Il est remarquable en ce sens que le point de vue incarné soit celui de la première personne : en ne représentant pas directement le corps d'Angela à l'écran (seulement dans les reflets des miroirs), le jeu évite que celui-ci soit de nouveau soumis à un regard voyeur, celui du joueur ou de la joueuse. Au contraire, en incarnant Angela à la première personne, le joueur ou la joueuse incarne cet assujettissement et peut ressentir par l'expérience de l'image les contraintes et contrôles imposés au personnage.

Cependant, l'espace de l'appartement d'Ortega représente un caractère paradoxal pour Angela, puisqu'en ayant la possibilité de l'occuper une heure par semaine, celui-ci lui permet également de déployer d'autres formes d'agentivité. En effet, le logement étant situé au dernier étage d'un immeuble de grande hauteur, il permet à Angela d'occuper durant ce temps imparti un point d'observation en hauteur et à distance des événements contestataires et de la répression du régime en place. Ce point d'observation à distance la situe de fait d'un point de vue externe, soulignant son statut en retrait. En incarnant Angela, il ne s'agit pas d'incarner directement un protagoniste des événements révolutionnaires, mais au contraire une personne qui se

955. Colomina Beatriz, « The Split Wall: Domestic Voyeurism », in Beatriz Colomina, Jennifer Bloomer, et Princeton University (dir.), *Sexuality & space: proceedings of a symposium, held at Princeton University School of Architecture March 10-11, 1990*, 8ème ed., Princeton Architectural Press, New York, NY, coll. « Princeton papers on architecture », 1992, p.73-128.

retrouve prise au cœur de ces événements sans pouvoir agir – à l'inverse de son frère qui se trouve prendre part aux émeutes. Son impossibilité d'action se fait alors le miroir de l'inaction (dans un premier temps) d'Ortega, qui peut observer de haut les scènes sans y prendre part. L'appartement devient alors paradoxalement un espace de refuge pour Angela, vis-à-vis des événements de plus en plus traumatiques se tenant lieu à l'extérieur. Au fur et à mesure du jeu, elle s'approprie également en quelque sorte les lieux selon la marge laissée par Ortega, qui lui laisse parfois des choix de décoration – cependant toujours associé au jeu de séduction qu'il engage. Il s'agit également d'un lieu dans lequel elle se crée un rituel : celui de s'asseoir dans le fauteuil usé d'Ortega (le seul qui ne soit pas un meuble design des années 1970) afin d'écrire dans son journal. L'appartement lui confère ainsi un lieu et un temps pour consigner ses réflexions, idées et expériences par écrit. Dans son essai publié en 1929, *Un lieu à soi*, Virginia Woolf met en avant l'importance pour les femmes d'avoir accès à « un lieu à soi » afin de pouvoir écrire[956]. Cette proposition, qui mettait en avant les conditions matérielles de l'écriture, se voulait notamment contredire l'idée reçue qu'une femme serait incapable d'écrire des œuvres littéraires. Woolf répondait que cela ne découlait pas d'un esprit inférieur mais d'une absence de conditions matérielles adéquates. Dans *Queer phenomenology*, Sara Ahmed traite également de cette idée, mettant en avant la difficulté pour les femmes de s'*orienter* vers les tables pour que la pensée philosophique puisse se déployer. De manière contradictoire, la garçonnière luxueuse d'Ortega devient alors pour Angela ce lieu à soi où elle trouve la possibilité d'écrire, voire de s'*orienter* différent. L'appartement se fait ainsi lieu qui enferme autant qu'il libère.

Au fil des mois, Angela va ensuite petit à petit étendre son agentivité, agrandir son pouvoir d'action en jouant avec la place qu'on lui a donné, en trouvant les interstices et les marges de manœuvre auxquels elle peut accéder. Dans *Domesticity at war*, Beatrix Colomina décortique cette fois-ci les liens entre guerre et domesticité, notamment dans le tournant pris par l'architecture d'après-guerre[957]. L'espace domestique intérieur se constitue d'abord comme un refuge et un rempart à la guerre, l'image d'une domesticité heureuse s'intégrant par ailleurs dans les mécanismes de propagandes de la guerre froide. Cependant, avec la télévision, les nouveaux médias et l'architecture moderne, une dissolution des limites entre extérieur et intérieur s'orchestre. L'évolution du rapport au logement représenté par *Sunset* se positionne alors clairement dans ce cadre. Au départ, la focalisation sur

956. Woolf Virginia, *Un lieu à soi*, trad. Marie Darrieussecq, Gallimard, Paris, coll. « Folio bilingue », 2025 (1929).

957. Colomina Beatriz, *Domesticity at war*, MIT Press, Cambridge, Mass, 2007.

l'intérieur de l'appartement montre son caractère détaché des évènements extérieur, et la séparation forte entre intérieur pacifié et extérieur en guerre. Cependant, au fil du jeu s'opère un brouillage des limites, qui prend une forme de plus en plus concrète alors que les événements de guerre s'insinuent à l'intérieur du logement d'Ortega. Cela commence tout d'abord par une vitre brisée par une attaque, que le·a joueur·euse peut décider de remplacer ou non, laissant dans le second cas la trace dans le logement de ces évènements extérieurs. Puis, cela se poursuit avec la découverte de l'implication d'Ortega dans différents événements de résistance, auxquels Angela peut décider d'apporter son aide, notamment à partir de ses compétences d'ingénieure[958]. Les marges de manœuvre, encore une fois, sont celles qui sont laissées par le propriétaire des lieux, mais elles forment tout de même des interstices pour exprimer une agentivité, qui témoignent aussi du travail de *care*, de « prendre soin », notamment des lieux. Il témoigne d'une agentivité différente, discrète peut-être, mais aussi critique, renversant les formes habituelles de l'agentivité vidéoludique et qui se forme dans une dynamique avec une vulnérabilité. Le logement change finalement de fonction au fil du temps, devenant un théâtre d'opération et un lieu où peut s'organiser une résistance. À travers *Sunset* se dévoile ainsi une représentation complexe et nuancée d'un appartement, dont l'expérience est transmise à travers un point de vue situé et spécifique. Ce point de vue sur les choses permet une expérimentation avec l'agentivité et ainsi un processus réflexif sur cette agentivité en lien avec les lieux dans lesquels elle prend place.

The Stillness of the Wind ou l'habitation comme centralité

The Stillness of the Wind (2019) est un jeu conçu par le développeur indépendant Coyan Cardenas, connu également sous le pseudo Memory of God et basé à Manchester, en Angleterre. Coyan Cardenas a d'abord étudié la peinture avant de poursuivre ses études à l'Université en architecture. Son parcours est similaire à plusieurs concepteur·rice·s que nous avons interrogé·e·s et, de la même manière, il se forme en autodidacte sur les logiciels de développement de jeux vidéo (dans son cas, Unity)[959]. Par la suite, il prend des cours de programmation en parallèle de son travail en agence d'architecture, avant de quitter le monde de l'architecture pour la conception de jeux vidéo. Après plusieurs petits prototypes, il décide de développer une version aboutie de l'un de ses projets les plus avancés, *Where the goats are*, qui sera

958. Certains passages peuvent notamment faire référence au rôle joué par les quelques milliers de femmes cryptographes qui ont travaillé avec les armées américaines et britanniques durant la Seconde Guerre mondiale au décodage de messages cryptés.

959. Ces informations ont été indiquées en 2020 par le développeur dans une interview pour le magazine en ligne *Game Pilgrim*. Ziegler Taryn, « Developer Interview: Coyan Cardenas », *Game Pilgrim*, 2020, [https://gamepilgrim.com/2020/05/18/developer-interview-coyan-cardenas/].

publié en 2019 sous le nom *The Stillness of the Wind*. Celui-ci fait incarner au joueur ou à la joueuse une femme âgée du nom de Talma s'occupant de sa ferme, de son jardin et de ses chèvres au milieu d'une zone désertique. Chaque jour, la vieille femme effectue ses tâches quotidiennes : la traite ses chèvres, la confection du fromage, la culture du jardin, le ramassage des champignons, etc. pour s'occuper autant que pour survenir à ses besoins. Elle reçoit également la visite quotidienne d'un marchand, seul autre être humain que l'on croisera au long du jeu. Celui-ci apporte de la ville des choses à vendre, ainsi que des lettres de sa famille. Le jeu se déroule également en huis clos, resserré autour de la maison de Talma et des quelques lieux autour auxquels elle a accès (un puits, une tombe) **[vid 39]**. Cependant, à la différence d'Angela, la vie de Talma est choisie et le jeu la montre à différentes reprises être heureuse de cette vie simple mais solitaire.

L'autre parallèle qu'il est possible d'effectuer entre les deux jeux est par ailleurs la posture de retrait vis-à-vis de la ville et des événements qui s'y déroulent : là où Angela accédait à une posture de surplomb, celle de Talma est celle d'une posture externe. Les événements extérieurs ne lui parviennent d'ailleurs que sous la forme écrite des lettres de ses proches. *The Stillness of the Wind* joue alors sur le décalage entre les tâches répétitives de la vieille femme et les éléments racontés dans les lettres, ainsi que – comme pour *Sunset* – sur l'opposition entre la domesticité de l'espace et la dimension tragique des évènements extérieurs. Le jeu au premier abord paisible cache en effet un récit apocalyptique, alors que les lettres témoignent de bouleversements toujours plus étranges et alarmants. Cette représentation prend à nouveau le contre-pied du récit épique, souvent également associé au genre de la science-fiction apocalyptique, pour se concentrer sur les marges de ces récits, et déployer une narration autour de la domesticité et de l'intime. Les incidents se passent toujours ailleurs, sans qu'ils ne puissent être altérés, ou que le joueur ou la joueuse puisse en être témoin. Seuls des changements d'abord subtils puis de plus en plus impactants manifestent la catastrophe qui se joue ailleurs. Le temps se dégrade, les loups rodent et les animaux disparaissent. Les sons environnants s'affaiblissent petit à petit pour ne laisser Talma qu'avec le bruit du vent. Le récit de science-fiction est pris ici par un autre bout : celui des personnes vulnérables face à ces transformations. La réflexivité naît alors de nouveau de l'engagement dans l'espace par l'incarnation de Talma, au travers de ses déplacements et de ses actions.

Le désert représenté est ici fictif et ne s'appuie pas sur la représentation d'un existant ou la retranscription d'une expérience. De même, l'architecture ne fait pas directement référence à une architecture régionale. Très

simple, la ferme de Talma est constituée de deux éléments bâtis en pierre surmontés de toitures à double pente en tuiles plates dont les différentes couleurs évoquent leur patine et leur ancienneté. Les ouvertures sont très petites et les portes et menuiseries sont en bois. Quant au sol des deux constructions, il semble également être constitué de dalles de pierre. Le style graphique est assez peu détaillé sur les matériaux utilisés, mais il reste évocateur : l'ensemble évoque une maison paysanne qui passerait inaperçue dans les campagnes anglaises ou françaises. Ce faisant, les matériaux choisis et l'ensemble de l'architecture contrastent assez fortement avec l'environnement désertique. La maison s'ancre dans un imaginaire européen et méditerranéen, qui ne convoque par exemple ni l'imaginaire de la ferme en bois des états désertiques des États-Unis, ni l'architecture traditionnelle berbère. L'une des illustrations des souvenirs de Talma montre cependant un environnement verdoyant, ce qui suggère une évolution de cet environnement, auquel il serait possible d'associer les conséquences d'un réchauffement climatique, bien qu'aucun autre élément du jeu ne confirme cette interprétation.

Un autre élément qui pourrait être considéré comme discordant du point de vue de la narration concerne la dimension des bâtiments. Des deux constructions, l'une est destinée à la fabrication du fromage et à son stockage. L'espace est relativement réduit mais donne à l'ensemble un caractère intime qui renforce l'attachement aux activités quotidiennes de Talma. La construction principale est quant à elle dédiée à l'habitation, et contient de manière modeste une unique pièce comprenant un lit simple, une table et un fauteuil, et dans laquelle a été aménagée une cuisinette. La simplicité et le caractère modeste de la pièce renforce l'empathie pour le personnage, mais contraste avec l'histoire racontée. En effet, les quelques lignes de contexte qui sont données indiquent que Talma habite cette ferme depuis son enfance et qu'y vivait à une époque 8 personnes. Il est difficile d'imaginer que la maison pouvait accueillir en elle-même 8 personnes, alors qu'une maison plus grande aurait pu également renforcer la solitude de Talma, étant donné que ses frères, sœurs et enfants sont partis depuis s'installer ailleurs. Toutefois, cette incohérence ne représente qu'un détail, puisque le jeu se concentre sur le quotidien de cette vieille femme et son attachement à cette demeure.

À la différence de jeux vidéo concentrés autour d'une ferme et de la vie paysanne, qui présentent souvent cette activité sous un angle idyllique et fantasmé où la vie paysanne est associée à une échappatoire[960], *The Stillness of the Wind* n'édulcore qu'à moitié la dureté d'une vie à la ferme en autarcie. Cette dureté est exprimée dans le corps de Talma, la lenteur de ses déplacements, sa vulnérabilité et la fatigue liée aux tâches effectuées, autant que dans les éléments externes : les conditions météorologiques affectant les récoltes, la maigreur des repas, la dépendance envers le marchand ambulant, etc. Le jeu emprunte aux codes du jeu de simulation de ferme pour mieux raconter autre chose, un récit sur la perte, la solitude et la simplicité du quotidien. Dans un article proposant une courte analyse de ce jeu[961], Maxime Deslongchamps-Gagnon montre comment cette représentation de la maison propose un modèle inverse aux représentations habituelles effectuant une dé-familiarisation du foyer, que l'on trouve notamment dans les jeux d'horreur. Ici, l'importance du foyer est particulièrement représentée, ainsi que la force de son *orientation* comparée aux *désorientations* subies par les proches de Talma partis à la ville et qui font face à d'étranges événements. L'organisation spatiale du jeu reprend cette centralité en formant des cercles concentriques autour de cette maison. Au foyer comme centre de l'intimité s'adjoint un jardin/courette délimité par une petite barrière. Ce cercle délimite les activités les plus quotidiennes de Talma : la culture du jardin, la fabrication du fromage, la traite des chèvres. À l'extérieur de ce cercle se situe ensuite d'autres points essentiels pour Talma et qui vont constituer la majorité de ses allers-retours : le puits auquel elle va chercher de l'eau, qui la lie à cette terre, la tombe à laquelle elle va se recueillir, qui la lie à son passé. Enfin, le dernier cercle est constellé de différents rochers auxquels sont attachés des souvenirs d'enfance. La maison semble être également la seule restante du voisinage – une des lettres évoque un voisin sans qu'il ne soit possible d'apercevoir les traces ou les vestiges d'un village.

Le jeu témoigne bien ainsi de ce qui *oriente*, et en donne une expérience à travers la marche de Talma. Les possibilités d'actions et de déplacements sont en effet limitées par la condition physique de Talma, qui marche lentement et ne peut effectuer qu'un nombre réduit de tâches par jour. Par ailleurs, les repas qu'elle prend et son temps de sommeil impacteront direc-

960. Voir à ce sujet : Sutherland Lee-Ann, « The 'desk-chair countryside': Affect, authenticity and the rural idyll in a farming computer game », *Journal of Rural Studies*, vol. 78, 2020, p.350-363, [https//doi.org/10.1016/j.jrurstud.2020.05.002] ; Sutherland Lee-Ann, « Virtualizing the 'Good Life': Reworking Narratives of Agrarianism and the Rural Idyll in a Computer Game », *Social Innovation and Sustainability Transition*, Springer, Cham, 2022, p.221-239, [https//doi.org/10.1007/978-3-031-18560-1_16].

961. Deslongchamps-Gagnon Maxime, « La mémoire du lieu dans *The Stillness of the Wind* », *Captures*, 1 (mai), vol. 6, 2019, section contrepoints « Enclaves », [https://revuecaptures.org/node/4959].

tement les journées suivantes, réduisant d'autant plus la durée des journées que la fatigue du personnage augmente. Par cette lenteur du déplacement et la durée réduite du jour, la centralité de la maison est exacerbée. Le point de vue, bien qu'externe, est relativement resserré sur le personnage incarné, et la maison disparaîtra assez rapidement du champ de vue dès lors que l'on conduit le personnage à s'aventurer dans le désert, à la recherche de morceaux de souvenirs ou de champignons à collecter. La maison de Talma constitue de ce fait un centre très fort, autour duquel tous ses déplacements sont *orientés*, organisés par elle. L'éloignement de cette maison ne fait que renforcer sa centralité, tandis que la dynamique connu/inconnu, intérieur/extérieur se renforce. En termes topologiques, la maison marque le centre par rapport auquel s'organise l'*orientation*. À la différence donc de la démarche de l'explorateur qui n'a pas de centre, qui n'est pas *orienté*, la marche dans *The Stillness of the Wind* est très fortement *orientée*, renversant de ce fait la dynamique *hestia*/*hermes* habituellement représentée dans le jeu vidéo[962].

Cette représentation n'est peut-être pas anodine si l'on prend en compte le contexte de création de ce jeu, alors que le développeur est pris dans une réflexion autour de sa propre manière d'habiter la ville[963]. À travers sa simplicité, la maison de Talma constitue un antidote aux grands récits dystopiques épiques et une possibilité de représenter d'autres récits de vie. Malgré sa vulnérabilité, son impuissance vis-à-vis des évènements extérieurs, Talma poursuit son travail de *care*, de la terre, de son jardin, de ses animaux, et elle garde toujours son autonomie. Le jeu incite ainsi à tourner le regard, à s'orienter vers des espaces domestiques, intimes, et à s'interroger humblement sur leur situation, leurs évolutions passées et futures. En établissant ce rapport centre/périphérie très marqué, *The Stillness of the Wind* invite ainsi à réfléchir sur notre rapport à la ruralité, et la fracture avec les zones oubliées. Il permet aussi d'aborder des thèmes comme la vieillesse, la solitude et la mémoire, mais aussi la question des modes de vie ruraux et de leur transmission. Il réengage ainsi le pouvoir de la fiction, notam-

962. A ce sujet, voir notamment Vella Daniel, « There's No Place Like Home, Dwelling and Being at Home in Digital Games », in Espen Aarseth et Stephan Günzel (dir.), *Ludotopia: Spaces, Places and Territories in Computer Games*, transcript Verlag, 2019. Nous avons également discuté cette idée dans un article dédié à l'analyse de *Death Stranding* (Kojima Productions, 2019) : Lebreton Rosane, « Après le désastre – Difficultés et résistances de l'habiter dans un monde post-apocalyptique : Analyse de l'expérience vidéoludique de Death Stranding », in Maude Deschênes-Pradet et Christophe Duret (dir.), *Habiter les espaces autres de la fiction contemporaine: Utopies, dystopies, hétérotopies*, Les Éditions de l'Inframince, Sherbrooke, Canada, coll. « Collection de l'Hyphe », 2022, p. 147-175, [https://hal.science/hal-04360337].

963. SPNKr, « The Stillness of the Wind is about "nostalgia and loss" – an interview with Coyan Cardenas about his new game », *itch.io*, 2019, [https://itch.io/blog/66805/the-stillness-of-the-wind-is-about-nostalgia-and-loss-an-interview-with-coyan-cardenas-about-his-new-game], consulté le 28 mars 2025.

ment de la mise en fiction de l'architecture par la représentation de la quotidienneté, pour mettre en questions le rapport aux lieux, à l'architecture et à l'habitation. Comme de nombreux récits apocalyptiques, *The Stillness of the Wind* évoque également la soutenabilité de nos modes de vie urbains, périurbains et ruraux.

The Space Between ou l'architecture métaphorique de la distance

Par l'image vidéoludique, l'architecture peut enfin prendre une dimension d'autant plus métaphorique que sont explorées les possibilités d'*orientations* et les formes d'agentivité. C'est le cas de *The Space Between* (Christoph Frey, 2019), qui peut être replacé dans l'héritage du *walking simulator* et dont les espaces représentés oscillent entre leur caractère construit et leur dimension métaphorique. *The Space Between* est un jeu indépendant publié en 2019 et conçu par l'artiste autrichien Christoph Frey, qui se présente comme un développeur de jeux vidéo expérimentaux travaillant également dans le domaine de l'audiovisuel expérimental. Reprenant les codes de la pièce de théâtre, le jeu est divisé en une série de scènes réparties en trois actes. L'histoire racontée est celle d'un architecte, Martin Melansson, qui dirige actuellement le chantier d'un théâtre qu'il a conçu. Le récit débute alors qu'il fait la rencontre d'une femme, Clara, logeant dans le même immeuble que lui. Sympathisant avec elle, celui-ci lui propose de lui présenter son projet puis de lui faire visiter le bâtiment en cours de construction. Cependant, à la suite de cette visite, différents évènements étranges surviennent, sans qu'il ne soit toujours possible d'identifier ceux qui sont de l'ordre du rêve et ceux qui sont de l'ordre de la réalité.

Bien que la vue à la première personne situe un point de vue incarné, les dialogues indiqués sous la forme de sous-titres ne sont cependant pas attribués aux personnages. Ce choix donne un caractère constamment ambigu à l'énonciation, et il est difficile d'être certain de qui parle, ni même de quel personnage le joueur ou la joueuse incarne à chaque moment dans le jeu, de nombreux éléments étant alors laissés libre d'interprétation. L'ambiance de *The Space Between* possède également des éléments tirant vers le genre horrifique, principalement du côté de l'horreur existentielle. Nous en avons peu parlé dans cette thèse, mais une part des architectures vidéoludiques peut en effet être associée au genre de l'horreur[964]. Il y a en effet une angoisse sourde associée à l'ambiguïté des éléments présentés, qu'il s'agisse

964. Nous renvoyons notamment aux travaux du chercheur en arts Guillaume Baychelier, qui traite de cette question. Concernant la représentation du logement, elles s'inscrivent dans l'archétype des maisons hantées, en présentent une défamiliarisation du quotidien et du foyer par l'étrange et par l'horreur. Avec l'exemple de *The Space Between*, nous faisons simplement un pas dans cette direction, car il représente un apport pour notre réflexion, mais il ne s'agit pas d'y réduire toute la richesse des questions autour de l'horreur.

des dialogues, des images ou des lieux parcourus. Tout d'abord, la direction artistique en elle-même constitue déjà une source d'angoisse : les tons globalement sombres, le grain apposé aux textures et à l'image, l'aspect presque pixelisé et l'effet de tremblement donnent une impression de flou qui rend régulièrement difficile et ambiguë la lecture des volumes. Il s'agit d'un effet qui peut renvoyer aux images des jeux vidéo 3D des années 1990, notamment à ceux de la première Playstation de Sony. Cette direction artistique induit une forme de malaise sous-jacent au long du parcours du jeu, afin de servir sa narration qui traite entre autres des relations humaines et de la mort.

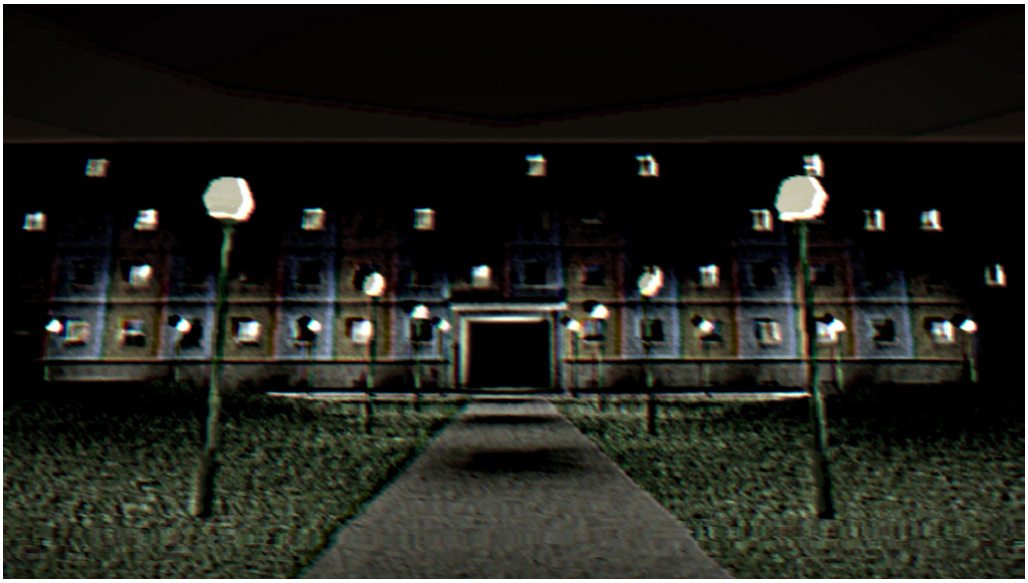
The Space Between, comme son titre l'indique, traite plus spécifiquement de la thématique de l'espace pour désigner ce qui se trouve entre les choses, qui relie et qui sépare, ou encore de l'espace comme intervalle, comme ce qui sépare deux pièces de bois ou deux notes de musique. En somme, il s'agit de distances, comprises non pas en termes de mesures mais de relations. Considérant autant les distances entre les choses que les distances entre les gens, cette approche est particulièrement représentée par un leitmotiv scénographique composé de deux chaises se faisant face mais éloignées l'une de l'autre. L'éloignement des chaises marque l'intervalle, la distance entre deux personnes qui pourtant sont rapprochées par leur intégration dans une même scène et par leurs regards se faisant face. Au-delà des dialogues ambigus, c'est donc la disposition spatiale qui forme le point d'appui de la narration, à partir d'une compréhension topologique de la spatialité. La figure de l'architecte devient alors une figure métaphorique : celle d'une figure construisant les espaces entre les choses. Lorsque le protagoniste mentionne sa profession d'architecte à sa voisine Clara, la première question qu'elle formule est « Pourquoi ? ». Le jeu déploie ensuite son récit autour de la psychologie de Martin, le parallèle entre son métier d'architecte et la manière dont il se tient à distance des autres personnes. *The Space Between* traite ainsi des murs métaphoriques, des cloisons bâties entre les gens par peur de l'intimité et du contact, qui prennent la forme à la fois de véritables murs et de distances. Ce sont ces distances, cette manière de s'*orienter*, de se tenir, que le jeu veut donner à faire l'expérience.

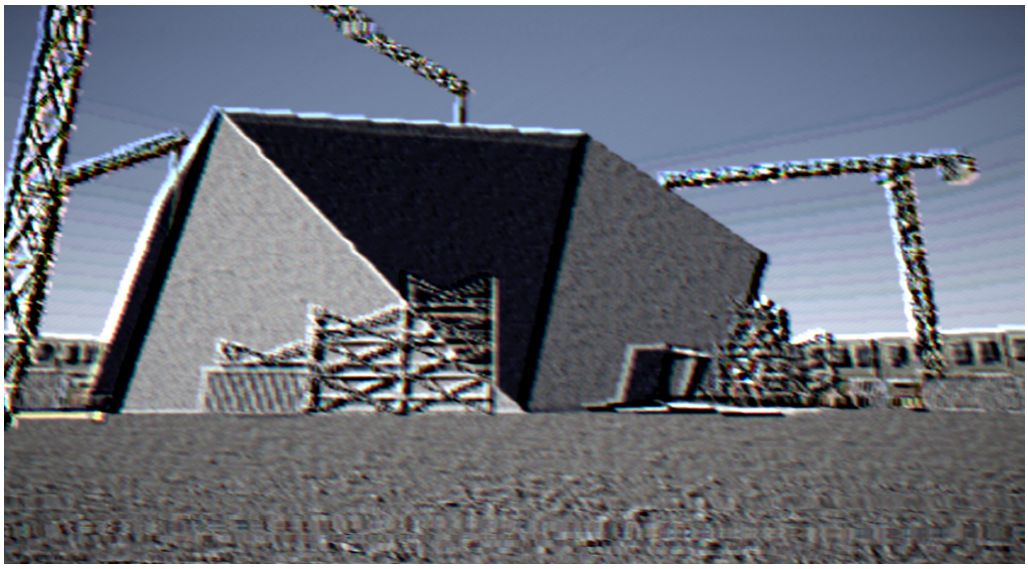
Une phrase récurrente du jeu mobilise notamment cette idée : « Sometimes walls don't have to be out of matter[965] », que l'on peut comprendre à travers l'idée de distance entre les choses. Dans la même optique, les rideaux ou tissus constituent des éléments récurrents : le rideau est montré dans le jeu comme une cloison qui sépare autant qu'elle réunit, par sa matière

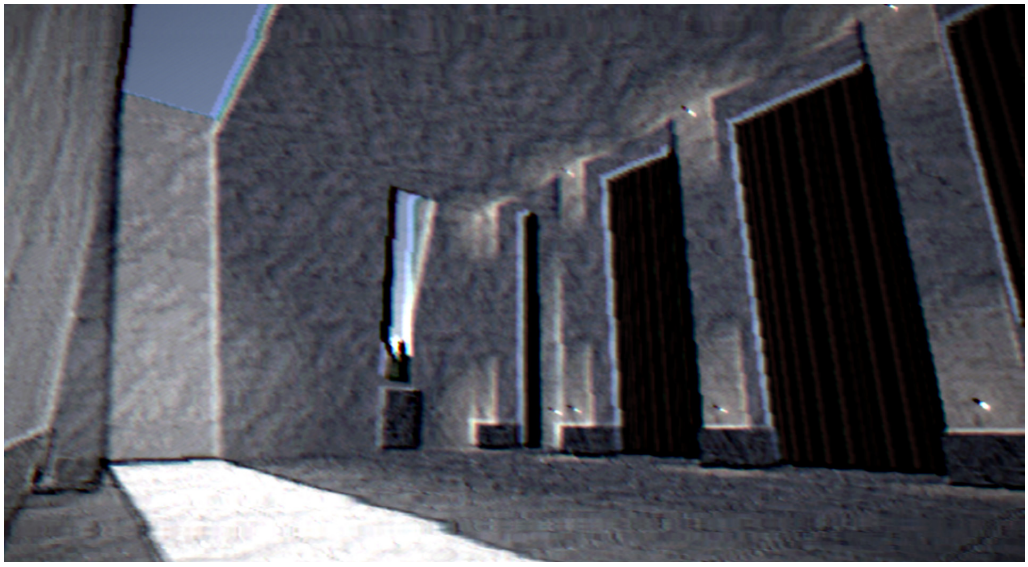
965. « Parfois les murs ne sont pas constitués de matière » Frey Christoph, *The Space Between*, 2019.

fluide qui matérialise une barrière fine qui peut être traversée mais qui reste une séparation. L'une des scènes fait par exemple parcourir un espace labyrinthique dont les murs sont constitués de draps séchant au vent. Il est possible d'y lire une métaphore similaire à celle développée dans une scène du film *Une journée particulière* (Ettore Scola, 1977), dans laquelle les deux personnages principaux circulent entre des draps étendus sur un toit d'immeuble. Situé en Italie durant la période fasciste, le film montre la rencontre de deux personnes marginalisées – bien que de manière différente – par le régime fasciste et qui pourtant s'opposent sur différents aspects. À mesure que la journée avance et que les personnages apprennent à se comprendre, les draps étendus prennent la symbolique d'une séparation qui divise tout en rapprochant. Ils dissimulent en effet au regard tout en permettant de ressentir la présence de l'autre. C'est cette ambiguïté qu'explore également *The Space Between* au travers des rideaux et des draps étendus. Dans le cadre de l'image vidéoludique, la difficulté de la distance est d'autant plus prégnante que le toucher de la matière du tissu ne peut avoir lieu.

L'idée de distance spatiale qui sépare et qui rapproche est également en lien étroit avec la distance créée par le cadre de la scène de théâtre, et la métaphore du quatrième mur qui s'étend ici à l'image vidéoludique. Cette thématique est traitée de différentes manières dans le jeu, au travers des trois lieux qui sont montrés et parcourus : l'immeuble dans lequel réside Martin et Clara, le théâtre en chantier conçu par Martin et un crématorium. Les trois lieux sont bien distincts mais sont constamment mis en relation par les rapprochements métaphoriques. Le premier est une barre de logement des années 1990 à l'allure assez sordide, dont la façade est quadrillée par une grille carrée redoublée elle-même d'une grille de petites fenêtres carrées **[fig 56]**. Chaque colonne est teinte en alternance d'un bleu et d'un jaune passés. Relativement basse – trois étages seulement – la barre est adjointe d'une zone plantée d'une herbe rase, dont les allées rectilignes sont éclairées par une série de lampadaires coiffés d'un luminaire sphérique. La façade sera comparée plus tard à la scène de théâtre, à travers le jeu ambigu de l'observant/observé entre les habitants derrière les fenêtres allumées et les personnes se tenant dans le jardin. Martin, qui confesse observer les scènes de vie quotidienne des habitants de l'immeuble, est en effet à son tour observé par sa voisine Clara, qui repère son manège. Cette réversibilité est exprimée de nouveau plus tard lors de leur visite du théâtre en construction, autour d'un échange sur la posture ambiguë du spectateur ou de la spectatrice, qui a son tour évoque la posture ambiguë du joueur ou de la joueuse.







[fig 56] L'immeuble. Capture d'écran de *The Space Between* (Christoph Frey, 2019)
[fig 57] Le théâtre. Capture d'écran personnelle de *The Space Between* (Christoph Frey, 2019)
[fig 58] Le crématorium. Capture d'écran personnelle de *The Space Between* (Christoph Frey, 2019)

Le théâtre, quant à lui, est représenté sous la forme d'un volume en béton opaque, finement ciselé par Martin, qui peut rappeler à travers ses façades inclinées le travail de l'architecte Rem Koolhaas pour la *Casa de Musica* à Porto. Cependant, à la différence de celle-ci, la matérialité du béton exprimé est très brute et d'un gris froid **[fig 57]**. Dans l'une des scènes du jeu donnant à visiter une exposition minimaliste présentant le projet, l'intention de Martin est représentée comme un geste formel et stylisé, au travers d'une série de schémas abstraits montrant les contours du volume de béton et lui donnant un caractère iconique. Le chantier n'est quant à lui pas représenté de manière réaliste mais simplement suggéré par un entassement d'échafaudages à différents endroits des lieux. Ils servent plus à évoquer l'idée d'une construction en train de se faire qu'à représenter le chantier en lui-même. De manière pragmatique, les échafaudages ont aussi une fonction en termes de *level design*, servant à orienter le parcours dans le théâtre. Enfin, au cœur du bâtiment, sous la scène, l'architecte montre à Clara une pièce aveugle qu'il a inclus dans le projet dans le but de s'y installer après la livraison. Celle-ci est présentée comme une manière pour lui de rester attaché à l'édifice, de ne pas « laisser partir » sa création, et peut de nouveau être interprétée de manière métaphorique comme la représentation de l'enfermement du personnage.

Enfin, le troisième lieu, le crématorium, est un parallélépipède de béton également aveugle, percé de quatre ouvertures plus longues que larges et situées au centre de chacune des faces opposées pour signifier les accès, ainsi que le long des côtés opposés aux entrées, au niveau de la toiture. À l'inverse de l'ensemble du jeu, la lumière qui baigne cette scène est douce bien que marquée, et l'ensemble porte des tons plus clairs **[fig 58]**. Ici, le parallèle métaphorique est effectué entre la fenêtre du crématorium et la fenêtre de l'appartement, donnant à la notion de distance une dimension tragique. L'ensemble des édifices représentés dans le jeu possède ainsi un caractère métaphorique qui joue sur le thème de la distance, de la proximité et de la séparation. Ce faisant, le jeu fait un usage particulier de l'image vidéoludique et de l'engagement d'une corporalité dans un espace qu'elle donne à percevoir. La spatialisation de l'image est utilisée notamment pour évoquer des thèmes plus abstraits, qui traitent cependant de questions d'horizons, notamment d'horizons intérieurs, et d'*orientations*. Il est en effet possible d'analyser ce jeu avec une approche queer, en lisant les distances imposées de la même manière qu'Ahmed parle des injonctions à « redresser les lignes », à adopter des lignes *straight* plutôt que des lignes *queer*[966]. La ligne *straight* impose une *orientation* et une distance vis-à-vis de certaines

966. Ahmed Sara, *op. cit*., p.45.

personnes, et cela a des conséquences qui sont aussi spatiales. *The Space Between*, dans la symbolique associée aux cloisons et aux distances, marque une spatialité symbolique similaire.

Cette association d'une dimension symbolique et métaphorique à l'architecture peut alors être comparée à certains processus de projet en architecture, notamment dans plusieurs bâtiments de l'architecte états-unien d'origine polonaise Daniel Libeskind. Dans *Narrative architecture : a designer's story*, Sylvain De Bleeckere and Sebastiaan Gerards, au croisement de l'architecture et de la philosophie, proposent en effet une analyse d'un de ses projets, la *Felix-Nussbaum-Haus*, qui va dans ce sens[967]. Construit en 1998 à Osnabrück, en Allemagne, il s'agit d'un musée dédié au peintre juif allemand Felix Nussbaum, déporté en 1944 alors qu'il vivait avec sa femme cachés dans un grenier en Belgique. Les auteurs montrent que son histoire est aussi racontée par les choix architecturaux : la difficulté d'identifier l'entrée du bâtiment, puis le passage du seuil, rendu pesant par le manque de lumière, les matérialités et les sons, qui « displaces the visitor into the life story of one who has to live and work in a confined hiding place[968] ». Il s'agit d'un bâtiment qui joue sur la désorientation et l'inconfort, ainsi que la confrontation avec un espace inhabituel, des éléments qui se retrouvent également dans *The Space Between*. Ainsi, l'image vidéoludique et l'architecture peuvent ponctuellement adopter des techniques et éléments de narrativisation similaire, mobilisant également des principes pouvant être associés à la scénographie.

967. Bleeckere Sylvain De et Gerards Sebastiaan, *Narrative architecture : a designer's story*, Routledge, Taylor & Francis Group, New York, 2017, p.136.

968. « plonge le visiteur dans le récit de vie d'une personne qui doit vivre et travailler cachée dans un espace confiné » *Ibid*.

6.3 Contrainte/Détournement : critique urbaine et réappropriation

fleuryfontaine*

Ainsi, les exemples que nous avons analysés donnent à l'organisation de l'espace, aux distances et à l'horizon d'atteinte une dimension narrative. De manière un peu différente, le jeu vidéo peut aussi ouvrir à une réflexion sur les lieux du contemporain, les manières de penser l'espace tout en se faisant une critique de l'image et du médium. Cette approche transparaît notamment dans le travail de fleuryfontaine*, notamment à travers leurs « jouets vidéo » *You can't stand up on the roof forever** (2016) et *Les éléments tombent du ciel** (2018). Ceux-ci amènent les joueur·euse·s à se déplacer dans des espaces existants détournés et recomposés par une génération procédurale[969], convoquant l'absurdité pour mieux révéler leurs mécanismes. Ces propositions sont moins narratives que les exemples étudiés dans la section précédente, mettant cette fois-ci d'autant plus l'accent sur le jeu avec l'espace-image vidéoludique même, à travers la marche, selon une forme de jouer que nous avons décrite dans les chapitres 4 et 5. Dans les expérimentations de fleuryfontaine*, ce jeu porte de manière d'autant plus explicite un discours sur l'architecture et l'urbain, une critique et une réflexion sur les manières de construire la ville. La critique politique se forme par l'image vidéoludique, du fait du décalage entre la représentation des lieux qui réfèrent à des typologies particulières existantes et les déplacements qui y sont possibles.

*You can't stand up on the roof forever** et *Les éléments tombent du ciel** ou l'exploration des (contre-)utopies urbaines

*You can't stand up on the roof forever** et *Les éléments tombent du ciel** ont des constructions semblables et peuvent se penser en diptyque, le second répondant au premier. Il s'agit donc de deux environnements générés de manière procédurale à partir d'éléments conçus par les artistes, dans lesquels le·a joueur·euse est ensuite invité·e à se déplacer librement dans la direction qu'iel souhaite. Seules les formes des bâtiments et leur organisation « contraignent » en ce sens le déplacement. À l'origine de

969. Voir aussi chapitre 2. La génération procédurale correspond à la définition d'un ensemble de règles algorithmiques qui vont déterminer une forme produite à l'écran. Chez fleuryfontaine*, l'algorithme agence les éléments modélisés par les artistes de manière aléatoire tout en suivant une série de règles préalablement définies.

ces jeux se situe un questionnement des auteurs sur les utopies urbaines, notamment sur la manière dont elles prennent forme dans les territoires et dont elles impactent les expériences spatiales. Il s'agit de considérations qui s'inscrivent dans la continuité de réflexions qui ont surgi pour le duo durant leurs études d'architecture à Paris Malaquais, qu'ils recontextualisent et mettent en forme dans leurs productions. Le terme d'utopie est cependant réinterprété par fleuryfontaine* et il prend plusieurs sens dans leur discours. Il faut d'abord le comprendre au sens où il est plus souvent utilisé par les architectes[970], soit comme les désirs et imaginaires qui dirigent la fabrique des territoires :

> « [C]'est une œuvre qu'on a fait lors d'une résidence en Angleterre, à Londres, lors de l'anniversaire de la mort de Thomas Moore. Et donc, du coup, il y avait pas mal d'institutions londoniennes qui réfléchissaient à la question de l'utopie. Et lors de cette résidence, on a proposé deux trucs, dont *You can't stay up on the roof forever*, qui était pour nous une sorte de vision d'une utopie qui se propageait mondialement. En fait, dans les deux jeux, on se demandait, aujourd'hui, quelles sont les utopies contemporaines, et par là, on entend les récits, les images et leur réalisation concrète sur les territoires. »[971]

Il s'agit donc de la représentation d'une application concrète de l'utopie, centrée sur l'architecture et non, selon la conceptualisation originelle par Thomas Moore, comme une *eu-topia*, un lieu qui n'est situé nulle part, une projection. Bien qu'ils parlent d'utopie contemporaines, les utopies représentées dans leurs deux jeux sont plutôt des utopies du passé, qui ont parfois toujours un impact aujourd'hui, et qu'ils remobilisent au travers d'un regard critique. *You can't stand up on the roof forever** se présente ainsi comme une variation autour de « l'utopie » pavillonnaire :

> « On a pris, en gros, la *gated community*, ou en tout cas la *suburb lifestyle*, tu vois ? Donc, qui serait la maison de banlieue en crépi rose. Et parce qu'elle existe aussi aux États-Unis, elle existe aussi en Chine, elle existe aussi un peu partout, finalement. Évidemment avec des petites variations, hein ? Mais comme quelque chose qui est complètement globalisé et une esthétique, du coup, qui est complètement globalisée. Et donc on a voulu en faire un paysage qui serait infini [...] par ce besoin de montrer le fait que ce soit une dissémination qui ne s'arrête plus. À petite échelle, c'est aussi une utopie de la classe moyenne d'avoir un jardin, une piscine. Alors l'utopie, c'est un mot qu'évidemment, on ne définit pas, comme le rêve [*hésitations*], mais en tout cas la *gated community*, ça marchait bien, c'est une sorte d'île, finalement. Enfin c'est une sorte d'endroit clos dans laquelle les règles sont différentes

970. « L'utopie a toujours cherché dans l'architecture à formaliser ses thèses : l'architecture rend visible, donne une présence et une façon de réalité à l'utopie. Par l'architecture, l'utopie est "corporisée", elle agit comme cadre, règle, voire comme obligation et contrainte. » Rouillard Dominique, *Superarchitecture : le futur de l'architecture 1950-1970*, Éd. de la Villette, Paris, coll. « Essais », 2004, p.342.

971. Entretien avec fleuryfontaine, 07/04/2022.

> du reste de la société, où tout est parfait, en tout cas soi-disant, et dans lequel les éléments architecturaux les plus reconnaissables sont donc la maison en crépi rose, le jardin, la pelouse et la piscine, quoi. Qui représenterait une sorte d'hédonisme parfait, d'idéal… […] L'architecture fait partie de la manière dont l'utopie est représentée, en fait, nous, on se disait comment elle serait représentée architecturalement aujourd'hui ? Pas du tout par des grands bâtiments publics […] mais par des maisons standardisées brutes, quoi. »[972]

L'« utopie » regardée est donc celle d'un idéal imaginé entre autres par le promoteur-constructeur William Levitt, qui fit construire dans les années 1950 des pavillons standardisés en série pour les ménages états-uniens, afin de répondre à une crise du logement d'après-guerre associée au baby-boom. La version proposée par fleuryfontaine* en formule une critique en montrant la dégénérescence de ce modèle utopique à travers l'étalement pavillonnaire, et sa corruption du fait de sa focalisation sur un désir individualisant et modelé par les imaginaires capitalistes, qui prend particulièrement forme dans la banlieue californienne. Les artistes citent en référence les ouvrages de Mike Davis, chercheur états-unien travaillant en sciences sociales sur des questions d'urbanisme, qui a notamment analysé la ville de Los Angeles[973]. La critique se porte également sur la standardisation de l'architecture, renforcée par le caractère générique des pavillons représentés, réduits à un archétype caractérisé par un crépi rose, une toiture à double pente en tuile à l'aspect plastique, une pelouse tondue à ras et une piscine. Dans *You can't stand up on the roof forever**, ce modèle pavillonnaire est répété avec quelques légères différences et assemblé de manière hétérogène et aléatoire pour former une vaste étendue informe. Le jeu utilise ainsi des caractéristiques du médium vidéoludique, la génération procédurale et la modélisation 3D, pour souligner la prolifération du modèle ainsi que l'étalement urbain. Il évoque également le modèle de la *gated community*, enclave dorée représentant un repli sur soi des classes bourgeoises dans des environnements surveillés et contrôlés. Ici, cependant, l'enclave est présentée comme s'étendant et s'élargissant jusqu'à devenir sans fin.

Ce faisant, bien qu'elle n'ait pas la même portée radicale, cette représentation peut être comparée à certains travaux des architectes radicaux italiens des années 1970, notamment du collectif Archizoom Associati. La dimension sans fin de la représentation évoque notamment *No-Stop City* (1969), un projet de répétition d'un modèle identique sur une grille sans

---

972. Entretien avec fleuryfontaine, 07/04/2022.

973. Davis Mike, *Au-delà de « Blade runner » : Los Angeles et l'imagination du désastre*, trad. Arnaud Pouillot, 6e éd., Éditions Allia, Paris, 2019 ; Davis Mike, *City of Quartz: Los Angeles, capitale du futur*, trad. Michel Dartevelle et trad. Marc Saint-Upéry, la Découverte, Paris, coll. « La découverte-poche », 2000.

fin. Les productions du collectif peuvent être comprises selon l'analyse de l'historienne de l'architecture et architecte française Dominique Rouillard comme des « négation[s] de l'utopie[974] », ou encore une « pensée du projet négatif[975] ». Dans son ouvrage *Superarchitecture*, elle montre comment Archizoom se détourne d'une vision positive, progressiste et utopique de l'architecture pour dessiner des projets de papier venant révéler des problématiques qui leur sont contemporaines. En exagérant la réalité, en utilisant le non-sens, la parodie et l'hyper-rationalité, ils dépeignent et dénoncent alors un futur de l'architecture comme aliénant, amoral et antihumaniste. Superstudio leur emboîtent également le pas, produisant avec la *Supersurface* et les *Actes fondamentaux* (1971-1972) une critique de l'individualisme et de la destruction de la collectivité et de la société[976]. Autrement dit, la radicalité de leurs propositions forme plutôt des récits critiques que des propositions constructives, il s'agit de contre-utopies. *You can't stand up on the roof forever** peut alors y être comparé au sens où il ne reste de l'utopie que la désillusion : par l'exagération et la déformation de l'organisation spatiale, leur représentation contre-utopique ou négative agit comme une critique de l'utopie et de sa concrétisation, ainsi que des idéaux individualistes et capitalistes associés.

Cependant, il nous semble qu'en adoptant la forme vidéoludique, la représentation contre-utopique apporte également une autre interprétation. Dans ce champ ininterrompu de pavillons et de morceaux de piscines, le joueur ou la joueuse apparaît en effet comme un élément perturbateur. Après tout, l'objet est bien un « jouet vidéo » et non simplement une vidéo dévoilant sans fin le territoire-agglomérat. Ainsi, si un travelling de caméra en vue du dessus – « *god eye*[977] » – montre l'agencement des pavillons lorsque personne n'utilise le contrôleur, la vue se repositionne automatiquement à la première personne dès que quelqu'un tente de manipuler l'image. Derrière cela semble alors s'exprimer la volonté d'une forme d'ancrage au sol, un retour au point de vue situé et incarné. Ce faisant, le jeu prend à parti les joueur·euses, les mettant face à cet étalement, et joue avec la perte de repères induite. La joueuse ou le joueur peut circuler au sein de ce paysage en se déplaçant de toits en toits, en sautant lorsque cela est nécessaire, jusqu'à ce qu'iel tombe dans l'un des jardins-avec-piscine-à-l'herbe-verte-tondue-à-ras situés dans l'espace résiduel résultant de l'assemblage aléatoire des pavillons modèles. Le *You can't stand up on the roof forever** du titre sonne alors à la

974. Rouillard Dominique, *op. cit.*, p.442.
975. *Ibid*., p.176.
976. *Ibid*., p.442.
977. Entretien avec fleuryfontaine, 07/04/2022.

fois comme un avertissement et un défi narquois lancé. Les zones restantes entre les pavillons sont d'ailleurs qualifiées par fleuryfontaine* comme des « crevasses[978] », référant ainsi à l'imaginaire de l'alpinisme, dont certaines ne permettent pas de remonter à la surface. Ce déplacement spécifique du·de la joueur·euse peut alors être analysé de deux manières différentes.

Dans le premier cas, les déplacements rappelant les jeux de plateforme 3D semblent évoquer à la fois la séparation caractérisée par ces *gated communities* – dont le racisme est à la racine – et l'insoutenabilité du modèle en termes écologiques. Le jeu engage en effet une forme de performance de l'utopie initiale en faisant corréler le déplacement des joueur·euse·s avec l'itération sans fin des quartiers pavillonnaires standardisés (plus iels avancent et plus les pavillons sont générés). Néanmoins, le titre indique également une fin à cette itération, une chute, semblant donc mettre en garde contre une poursuite de l'urbanisation. Durant l'entretien, fleuryfontaine* complète en effet la phrase du titre de cette manière : « you cannot stay up on the roof forever if the house is burning[979] ». L'utopie devra ainsi être reconsidérée et réfléchie de manière différente, sous peine de voir les conséquences du réchauffement climatique la rattraper. D'un autre côté, ce joueur ou cette joueuse peut représenter une figure de détournement du modèle, une tentative de lui échapper. Plusieurs compréhensions de l'utopie se superposent alors, puisque le titre *You can't stand up on the roof forever* provient d'une citation du manifeste anarchiste *TAZ : Zone Autonome Temporaire* (1991) de l'écrivain et poète états-unien Hakim Bey. Dans cet ouvrage, Hakim Bey parle d'« utopies pirates » qui se constituent comme autant d'îles reliées en réseau. Les spécificités de ces utopies prennent forment dans leur caractère insurrectionnel, s'opposant au pouvoir politique étatique, mais surtout dans leur caractère temporaire et mouvant, capable de se déplacer pour se reformer ailleurs. Ces différentes compréhensions se retrouvent dans l'image vidéoludique et l'élément représenté par le joueur ou la joueuse. Dans l'ouvrage, la phrase « you can't stand up on the roof forever » fait plus spécifiquement référence à une pratique chamanique[980]. La métaphore du chaman qui monte sur le toit est celle d'une expérience spirituelle intense, qui est comparée par Hakim Bey à l'expérience temporaire du soulèvement. Il insiste sur cette dimension temporaire pour conserver le caractère non-ordinaire du soulèvement et pouvoir observer,

978. Entretien avec fleuryfontaine, 07/04/2022.

979. « tu ne peux pas rester éternellement sur le toit si la maison brûle » Entretien avec fleuryfontaine, 07/04/2022.

980. « Le chaman revient – on ne peut rester sur le toit éternellement – mais les choses ont changé, des mouvements ou des intégrations ont eu lieu – une différence s'est faite. » Bey Hakim, *TAZ : Zone autonome temporaire*, Editions de l'éclat, 2013, p.12.

en « descendant du toit », la différence qui en a découlé. Une des possibles interprétations du jeu serait alors de voir les déplacements des joueur·euse·s comme une invitation à monter sur le toit, une invitation au soulèvement, les déplacements évoquant aussi les détournements urbains du parkour.

*Les éléments tombent du ciel**, que le duo considère comme s'inscrivant dans la continuité de *You can't stand up on the roof forever**, propose une réflexion similaire, bien que se tournant vers un contexte et une époque différente. Il se concentre cette fois sur l'utopie économique et sociale qui a donné forme l'urbanisme de dalle. S'inscrivant historiquement dans la continuité des grandes utopies modernes, il constitue également une réponse à un contexte de crise du logement après-guerre et de la démocratisation de l'automobile[981], donnant aux deux jeux les aspects des deux faces d'une même médaille. L'urbanisme de dalle est alors caractérisé par une réflexion sur la distribution des flux (gestion des réseaux et mobilités), stratifiant la rue pour faire circuler les voitures au niveau inférieur et laissant au niveau supérieur un espace urbain destiné aux piétons et mobilités douces, censé recréer un centre urbain attractif. Il s'agit d'une idée qui a beaucoup été appliquée en France, et notamment à Paris et dans certaines banlieues parisiennes. Cependant, à la réalisation, elle est coûteuse, difficile à appliquer et les temps de chantier s'allongent. À l'usage, elle révèle de nombreux problèmes : le centre-ville n'est pas perceptible depuis le sol naturel, dont les espaces sombres sont de piètre qualité spatiale ; la circulation entre les niveaux est difficile et la liaison avec le reste de la ville est brutale ; des problèmes d'insécurité apparaissent et la dalle est difficile à entretenir et à faire évoluer[982]. Avec *Les éléments tombent du ciel**, la critique s'appuie cette fois-ci sur la réalisation de l'utopie et ses différences avec l'idéal initial, de nouveau en exacerbant ses défauts. fleuryfontaine* cherche plus précisément à représenter l'expérience vécue d'un urbanisme de dalle après l'échec de l'utopie. En effet, il faut préciser qu'avant d'être une utopie critique, *Les éléments tombent du ciel** est aussi une manière pour les créateurs de mettre en forme leur expérience de la ville de Cergy-Pontoise, construite de cette manière et où ils ont passé une partie de leurs études. Par ailleurs, dans l'une de leurs dernières œuvres, *Archipel* (2022, réalisée en collaboration avec les artistes OPJ Cyganek et Julie Poulain), une installation vidéo et performance qui n'est pas liée au jeu vidéo, ils mettent en scène des corps qui

981. Hoarau-Beauval Christine, *Urbanisme de dalle : urbanisme vertical entre utopies et réalités*, Éditions « Le Moniteur », Antony, 2019.

982. Ateliers d'été de Cergy, *L'urbanisme de dalles : actes du colloque des Ateliers d'été 1993 de Cergy-Pontoise… [16-17 septembre 1993]*, Presses de l'École nationale des ponts et chaussées Établissement public d'aménagement de Cergy-Pontoise, Paris Cergy-Pontoise, 1995 ; Capron Guénola et Sánchez Pedro José García, « L'urbanisme moderne de dalle, histoire d'un lent échouage urbain : le cas du centre-ville de Choisy-le-Roi », *Flux*, n° 4, vol. 50, 2002, p. 20-33, [https//doi.org/10.3917/flux.050.0020].

portent littéralement sur eux des images d'une ville, des fragments urbains imprimés sur des vêtements. Ainsi, ils témoignent d'une ville qui touche les corps, qui s'incarne dans des habitudes, des mouvements, des subjectivités.

Dans *Les éléments tombent du ciel*,* le·a joueur·euse est alors cette fois-ci plongé·e au cœur d'un labyrinthe d'escaliers et de dalles, d'une matérialité évoquant le béton et dont la stratification fait référence à cet urbanisme des années 1970 **[vid 6]**. Il y a une abstraction et une décomposition des volumes qui semblent d'autant plus nourries par un vécu sur place que par une lecture distanciée. De plus, l'assemblage semi-aléatoire des modules de béton rend difficile le déplacement ainsi que l'orientation dans les lieux. En effet, l'organisation des modules ne présente pas de logique externe qu'il est possible de dégager. La composition est souvent répétitive et abstraite, le paysage est uniforme et l'horizon est continuellement bouché. L'espace pour circuler est régulièrement étroit et restreint, et une grande partie des modules représentent des cages d'escalier bétonnées caractéristiques. Brisant quelque peu la monotonie du paysage, quelques graffitis apparaissent ici ou là sur différents murs. Cette forme de narration environnementale est une technique classique des jeux vidéo, et le duo cite par ailleurs *Portal* (Valve Software, 2007) comme l'une de leurs références à ce sujet[983], qui comportait également des graffitis contextualisant l'histoire racontée. Les phrases affichées sur les murs des *Éléments tombent du ciel** sont cependant quant à elles directement issues des commentaires des curateurs du jeu dans le cadre de son exposition pour l'édition 2.1 du *Virtual Dream Center* (2018). Les commentaires en constituent une forme de critique directement intégrée dans l'espace du jeu, ajoutant à la réflexivité des joueurs et joueuses parcourant les lieux : « L'expérience principale a lieu dans la grille », « La grille éclipse les agents », « Les châteaux sont faits de silicium », « Ici et maintenant s'étendent à perte de vue », etc. Le texte du collectif Data Rhei[984] qui accompagne la présentation du jeu développe alors ces idées :

> « La grille est le cadre imaginaire par lequel il devient possible de percevoir le paysage. La grille éclipse les Agents, la grille étant à son tour éclipsée par le paysage, poussant les Agents à réaliser leur propre relation au paysage. En sens, la grille elle-même ne peut être entièrement comprise dans sa globalité, pas plus que le paysage. »[985]

983. Entretien avec fleuryfontaine, 07/04/2022.

984. Créé par Cyriaque Blanchet-Le Moing & Jule Brière-Cotel, Data Rhei se décrit à la fois comme un lieu, un projet, une organisation, une unité de recherche et développement social. Leurs travaux sont des interventions artistiques situés au croisement de la production collective, de la fiction et « d'innovation culturelle ». https://datarhei.fr/about

985. Texte signé par Data Rhei, directement intégré au jeu *Les éléments tombent du ciel* dans sa version publiée du *Virtual Dream Center* 2.1, p.2.

Dans ce texte, la « grille » désigne l'assemblage par l'ordinateur des structures modélisées par fleuryfontaine* selon les quelques règles prédéfinies par le duo d'artistes. Il y a effectivement, comme pour leur précédent jeu, une concordance entre le paysage et la grille, ou un paysage qui surgit de l'assemblage. Toutefois, de par l'absence de logique dans la structuration et l'infinité de sa génération, la grille ne peut être saisie entièrement. Le point de vue à la première personne, de celui d'un corps errant dans ces espaces, renforce cette impression : il y a une sensation de désorientation dans plusieurs sens du terme, marquée à la fois par une perte du sol et une perte d'horizon. Dans le jeu, il devient impossible de s'*étendre* dans ce lieu sans horizon, il reste hermétique à la compréhension, à l'*orientation*. L'accent est en effet mis sur ce mouvement contrarié, et ainsi sur l'engagement des joueurs et joueuses dans cet espace, qui est source de réflexivité. La convention ludique du labyrinthe, figure récurrente des jeux vidéo, est ici mise en perspective.

Cependant, le déplacement des joueur·euse·s peut aussi représenter une possibilité d'appropriation et de détournement ludique de cette structure. La joueuse ou le joueur introduit du récit par son déplacement, par lequel les agencements de structures semi-aléatoires se transforment en un parcours de jeu. En ajoutant des marches à certains parapets en béton et en n'imposant pas de dégâts de chute, les artistes ont en effet rendu possible un déplacement différent dans cet espace, témoignant d'une forme d'agentivité différente. fleuryfontaine* indique également que, dans leur intention initiale, plus la capacité de saut de l'entité jouable est utilisée[986], plus les structures disparaissent. Si le jeu est joué assez longtemps, celles-ci laissent alors place au désert. De ce fait, par sa réappropriation ludique des lieux, le·a joueur·euse opère ainsi une simplification du labyrinthe, puis une disparition des structures. De la même manière que *You can't stand up on the roof forever** porte alors des significations disparates, cette disparition pouvant être interprétée de différentes manières. Elle évoque à la fois la perte d'identité liée à ces urbanismes génériques, une reconquête joueuse de l'espace et le rapport à la matérialité. Le labyrinthe revenant au désert peut en effet faire référence aux réserves de sable qui s'épuisent avec l'intensification de la construction en béton, qualifiant alors l'insoutenabilité de ces modes constructifs.

986. Dans la version jouable sur ordinateur du Virtual Dream Center 2.1, il n'est cependant pas possible de « sauter » de manière classique dans la convention vidéoludique (en utilisant la barre espace). Il est possible que cette fonctionnalité ait dû être supprimée pour des raisons techniques, ou bien que les éléments donnés lors de l'entretien soient issus de souvenirs légèrement déformés par le temps.

Aparté : le brutalisme dans les discours

La question de la matérialité n'est pas anodine, et il nous faut revenir dessus un instant. Dans le cadre des *Éléments tombent du ciel**, elle est associée à la continuité du mouvement moderne en architecture et réinscrite dans un contexte précis. Cependant, ce n'est pas toujours le cas. Comme nous l'avons vu dans le chapitre 3, la question de la matérialité implique différents enjeux au sein de l'image vidéoludique. Or, au sein de la période et de la frange vidéoludique que nous étudions, la représentation d'une matérialité évoquant le béton brut est devenue relativement populaire, et plusieurs jeux vidéo, plus ou moins confidentiels, proposent de parcourir des espaces suggérant cette matérialité. Cependant, cette matérialité est souvent abstraite, et semble n'être interprétée que par le contexte de volumes parallélépipédiques anguleux et bruts aux proportions démesurées. C'est le cas par exemple de *NaissanceE* (Limasse Five, 2014), dont les textures sont particulièrement abstraites, ou de *Kairo* (Locked Door Puzzle, 2013), dont la matière est plus générique, avec une surface présentant beaucoup de grain mais restant relativement abstraite. En dehors du jeu indépendant, *Control* (Remedy Entertainment, 2019), un jeu à plus gros budget, évoque aussi le béton brut mais la matérialité y est plus réaliste et présente une diversité dans le traitement de la surface du béton (lisse, strié, aux grains plus ou moins grossiers, à la colorimétrie plus ou moins foncée, etc.). Le jeu représente des bureaux d'une administration évoquant l'époque des années 1960 et le béton est cette fois-ci utilisé pour faire référence à cette époque autant que par sa capacité plastique[987].

Malgré cette diversité dans la représentation de la matérialité, ces jeux sont souvent regroupés derrière le terme « brutalisme », courant dans les discours, y compris parmi nos enquêté·e·s. Ces discours témoignent de la réception de ce « style » architectural – qui n'a jamais vraiment été un courant mais plutôt successivement théorisé à plusieurs reprises[988] – par un public non formé à l'architecture, de l'imaginaire qui lui est associé ainsi que de la manière dont il a été réinterprété. Gaël Bourhis* évoque par exemple le terme spontanément, mais finalement s'en détache lorsqu'il tâche de le définir :

> « [A]près c'est vrai que brutaliste, tout le monde en parle mais je sais jamais trop ce que c'est non plus, particulièrement dans les jeux vidéo, beaucoup de gens se réfèrent au brutalisme, j'ai l'impression qu'il suffit

987. Seller Merlin, « Control (2019) and Concrete: The Haunting Thingness of Digital Assets », *Abstract Proceedings of DiGRA 2022 Conference: Bringing Worlds Together*, Cracovie, 2022, [https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/1415].

988. Banham Reyner, « The New Brutalism », *October*, vol. 136, 2011 (1955), p.19-28.

> de mettre des textures de béton [rires]. En ça, j'ai l'impression que mon jeu est brutaliste parce qu'en fait, il est un peu dans une texture de béton mais… le brutalisme, c'est quoi, en fait, c'est l'utilisation de formes simples, le côté monumental, et de béton, dans l'architecture, c'est ça ? […] Et austère. [rires] Du coup, non, en fait, je pense pas être brutaliste. Non, non, je pense avoir, non vraiment un rapport très fonctionnel et très mise en scène, justement, à la création des espaces, mais je pense pas que ce soit l'espace, l'objet. Au final, l'objet reste l'expérience de l'utilisateur dans cet espace, et que l'espace est un moyen pour l'amener à cette expérience. »[989]

Dans cette approche, Gaël Bourhis* ne porte pas son attention directement sur la matérialité ou la monumentalité des volumes, mais sur l'expérience de l'espace, et l'architecture est d'abord déterminée en fonction de cette expérience. Ce faisant, il ne porte pas de réflexion sur le brutalisme en lui-même, il s'agit d'un moyen, presque d'un choix par défaut, pour pouvoir se concentrer sur l'expérience de l'espace-image. Il précise également son idée à un autre moment :

> « c'était pensé justement, d'avoir exactement cette même surface partout. Et c'est aussi quelque chose que je fais, je pense, dans des travaux plus récents : je reste sur des surfaces uniformes et justement dans cette idée de projection et de minimalisme. Et en fait, le brutalisme que j'utilise, il est uniquement là pour ça, en fait. Et à la fois, c'est une économie de moyen, ça évite de texturer, et je réalise qu'aussi, ces espaces sont beaucoup, fin pour moi, ils sont beaucoup plus ouverts quand ils sont pas texturés, ou très peu texturés. Parce que j'imagine que n'importe qui va pouvoir […] en gros, projeter l'espace qu'il souhaite dessus, et donc transformer cette expérience, ce rêve, ce voyage en… en le sien. »[990]

Le brutalisme est donc « une économie de moyen » car il permet de ne pas se poser trop de questions sur la matérialité ou les textures des volumes représentés. Il devient finalement synonyme de minimalisme, permettant une uniformisation des surfaces. Paradoxalement, ce choix rapproche la démarche de l'artiste-*game designer* des architectes qui ont été associés au brutalisme. En effet, si nous reprenons ce que nous indiquions dans le chapitre 3, soit le transfert depuis la question de la construction de l'architecture vers la construction de l'image vidéoludique, Gaël Bourhis* emprunte ici une démarche d'économie et travaille avec la modélisation presque brute, ce qui pourrait être apparenté à une « matière vidéoludique brute ». Marc Bonner parle en ce sens de « Low-Poly Brutalismus[991] », une modélisation vidéoludique moins détaillée, avec un nombre réduit de polygones, minimaliste en somme. Néanmoins, cette économie de moyen n'est pas pensée

989. Entretien avec Gaël Bourhis, 31/03/2022.

990. Entretien avec Gaël Bourhis, 31/03/2022.

991. Bonner Marc, *Offene-Welt-Strukturen: Architektur, Stadt- und Naturlandschaft im Computerspiel*, Büchner-Verlag eG, Marburg, 2023.

en lien avec une fonction au sens architectural du terme, et ne porte pas vraiment la dimension éthique que pouvaient porter certaines constructions associées au brutalisme, telles que les constructions des architectes britanniques Alison and Peter Smithson dans les années 1970. Cette fonctionnalité, du fait de l'héritage du brutalisme vis-à-vis du modernisme fonctionnaliste, est remplacée dans le jeu vidéo par la question de l'expérience de l'espace, et le minimalisme dirigé vers une pluralité de projection et d'interprétations. Le travail de Gaël Bourhis* peut en ce sens être rapproché de celui de Moshe Linke*, qui reprend plus directement les références au brutalisme. Fasciné par le jeu *NaissanceE*, il va en effet effectuer de nombreuses recherches sur le brutalisme, identifiant les différentes formes que celui-ci a pris en fonction des pays ou des époques[992]. Moshe Linke* semble alors très soucieux d'être renseigné sur le sujet et de ne pas adopter trop rapidement le terme. Dans une interview qu'il donne en 2025 pour le magazine en ligne *Point'n Think*, il précise également vouloir en donner un autre sens dans ses créations vidéoludiques :

> « J'ai appelé le jeu Neo-Brutalism parce que je voulais dépasser le terme historique de brutalisme. C'est un mot très chargé, lié au modernisme des années 60, à l'architecture soviétique. Et je pense qu'il faut faire attention quand on l'utilise, il y a beaucoup de couches, de connotations. Je ne dis pas que ce passé n'est pas important, mais je ne suis pas historien, ni chercheur. Mes connaissances viennent principalement de ce que j'ai pu lire en ligne. Donc je n'ai pas la légitimité pour me plonger dans l'histoire avec précision. Ce que j'essaie de faire, c'est de préserver l'ambiance, le ressenti du brutalisme, mais dans un nouveau contexte digital. Lui offrir une autre base, un autre foyer. Le détacher un peu de son histoire pour lui donner une nouvelle forme d'existence. »[993]

Il parle alors d'expérience ou de ressenti concernant le brutalisme. Comme il l'indique en entretien, il semble ainsi plutôt intéressé par la qualité atmosphérique du matériau béton brut. Ce matériau n'est alors pas utilisé afin de référer à une époque ou un courant, puisque Moshe Linke mélange toutes ces inspirations, mais pour sa qualité à la fois plastique et évocatrice. *Brutalism: Prelude on stone** (2017) et *Neo-brutalism of tomorrow** (2019), entre autres, présentent tous deux des édifices s'inscrivant dans cette approche. À nouveau, il y a un transfert depuis un potentiel éthique vers une qualité strictement artistique, ainsi qu'une réduction permettant de se concentrer sur l'organisation spatiale – comme nous l'indiquions dans le chapitre 3. À l'inverse, dans *Les éléments tombent du ciel**, la matérialité du béton brut est au contraire pensée pour être représentée

992. Entretien avec Moshe Linke, 13/05/2023.

993. Djoubri Julien, « Moshe Linke, créateur de Fugue in Void », *Point'n Think*, 2025, [https://www.pointnthink.fr/fr/moshe-linke-createur-de-fugue-in-void/].

de façon constructive : malgré le caractère impossible des volumes (comme pour les autres jeux), la texture répétitive appliqué sur ceux-ci intègre des trous de banche qui font directement référence à la constructivité des murs de béton. Ce faisant, il semble y avoir une volonté de faire porter un discours à cette matérialité. Ainsi, si *You can't stand up on the roof forever** représente la corruption d'une utopie par l'individualisme et le capitalisme, *Les éléments tombent du ciel** représente de même la corruption d'une utopie fonctionnaliste poussée à l'excès. Bien que celui-ci face spécifiquement référence à l'urbanisme de dalle, il pourrait en effet aussi être rapproché de certains projets urbains de l'architecte allemand Ludwig Hilberseimer dans les années 1920, ou plutôt de la critique qu'en formule Archizoom, comme le rapporte Dominique Rouillard :

> « Hilberseimer livre la forme d'une vision achevée de la production capitaliste de la ville : la ville ne représente plus la société mais se confond avec le système qui l'engendre, elle ne représente pas la société mais la reproduit seulement. »[994]

En utilisant la génération procédurale, *Les éléments tombent du ciel** représente en effet la dégénérescence de ce système, et les problèmes qui peuvent en découler. Ces critiques peuvent être considérées comme caricaturales et manquant de la nuance des diversités des réalités construites mais elles forment surtout des expérimentations avec le médium vidéoludique comme portant un potentiel réflexif sur l'architecture, la ville et son organisation.

Index

Pour différentes raisons que nous avons déjà évoquées au chapitre 2, le travail de fleuryfontaine* n'est cependant pas uniquement concentré sur le médium vidéoludique. La raison principale concerne la difficulté de son insertion dans le champ de l'art contemporain, tout du moins de la manière dont ils travaillent ce médium. Ainsi, certaines de leurs créations ne sont pas interactives, alors même qu'elles s'inscrivent dans une réflexion similaire. La vidéo *Index* (2017) peut en ce sens être considérée comme un élément complémentaire du diptyque constitué par *You can't stand up on the roof forever** et *Les éléments tombent du ciel**[995]. Également conçu à partir de modélisation 3D, génération procédurale et utilisation d'un moteur de jeu, *Index* présente un couloir infini parcouru par une caméra à peu près à hauteur d'œil **[fig 59]**. Ce couloir est lui-même découpé en différentes

994. Rouillard Dominique, *op. cit.*, p.315.

995. Durant l'entretien, Antoine Fontaine me confie qu'il aurait aimé faire un triptyque en concevant un troisième jeu sur ce thème. Il me parle notamment de l'organisation des cimetières comme répondant à l'organisation de la ville. Ici, je développe la manière dont Index répond à leurs deux oeuvres vidéoludiques.



[fig 59] fleuryfontaine, *Index*, vidéo, durée infinie, 2017

sections, toutes différentes, qui sont constituées par un assemblage d'éléments prédéfinis par les artistes : portes, sièges, éléments de chauffage, faux-plafonds, luminaires et accessoires ponctuels. Ces éléments évoquent différents édifices dans lesquels la distribution par couloir est fréquente, soit les écoles, les hôpitaux, les prisons et les hôtels. Les différents éléments sont alors mélangés et assemblés par le programme pour signifier leur interchangeabilité et la récurrence de la structure organisationnelle du couloir.

Ce faisant, l'assemblage fait référence à la célèbre analyse de Michel Foucault dans *Surveiller et punir* (1975), qui montre que les prisons, usines, écoles, casernes et hôpitaux se ressemblent en tant que dispositifs disciplinaires. Cette comparaison passe par l'organisation spatiale de ces lieux, dont la structure du couloir fait partie. En proposant un objet qui agglomère ces différents éléments en un seul couloir sans fin, *Index* illustre ainsi ces idées de manière simple et claire. Comme les autres œuvres analysées ici, la vidéo reprend une critique architecturale – qui n'est cette fois pas issue d'une utopie – pour la synthétiser au sein d'un espace procédural dans lequel il y a un déplacement. Cependant, le déplacement dans *Index* n'est pas laissé aux joueurs et joueuses, mais géré par un travelling de caméra fixe. Si cela avait été le cas, cela aurait peut-être permis une réflexivité ancrée dans une situation dans l'espace du jeu. Le discours porté aurait été ainsi double, traitant de l'histoire de la théorie critique de l'architecture d'une part, du medium vidéoludique et de sa représentation du couloir d'autre part. Toutefois, si le choix de la vidéo ne laisse qu'un rapport distancié à la spatialité modélisée, elle renforce aussi le caractère directif du couloir, alors qu'un jeu aurait permis des détours, voire des détournements, une habitation du couloir et ainsi, peut-être, la possibilité d'une réappropriation.

Interminal et *Islands: Non-Places* ou la mise en scène de l'absurdité des lieux de la surmodernité

Interminal, du développeur serbe (formé à l'architecture) Ivan Notaroš, ou Nothke, et du développeur d'origine espagnole Ferran Bertomeu, propose la représentation d'une idée similaire bien que située dans un autre contexte. Conçu pour une *game jam* en 2020, il utilise en effet le même procédé que les propositions de fleuryfontaine*, la génération procédurale, pour représenter un lieu sans commencement ni fin et qui porte un discours sur la fabrication de l'espace. À l'inverse du duo français, la portée critique du jeu ne semble pas être directement mise en avant par les développeurs, Ivan Notaroš me présentant le jeu à l'occasion d'une discussion informelle durant l'A MAZE. 2023 presque comme une blague. Cependant, l'ironie employée dans les descriptions du jeu exprime en elle-même un ressort critique :

> « Do you miss airports?
> Do you miss that wonderful feeling of negotiating through duty free shop mazes, running through suffocating perfume clouds, while trying to desperately find your gate??
> Great!
> Well, in Interminal, there are no gates to worry about! You are here forever and you can navigate, smell perfumes and SHOP as long as you want! Truly an architect's masterpiece and CEOs dream! »[996]

L'espace représenté est cette fois-ci celle de la zone *duty free* d'un aéroport et invite donc à une errance sans fin entre des stands de parfums qu'il est possible d'acheter **[vid 40]**. Cette zone n'est pas située dans un espace aveugle mais prend la forme d'une promenade surélevée et ouverte au-dessus d'un niveau en rez-de-chaussée que l'on devine être la zone de l'enregistrement. La passerelle ondule sous la charpente métallique de l'aéroport et les façades en murs-rideaux du bâtiment sinusoïdal laissent apercevoir des avions stationnés ou décollant dans un paysage désertique entouré de montagnes. L'aéroport n'est pas situé géographiquement mais se veut évoquer une expérience générique qui peut faire référence à de nombreux lieux ainsi qu'à l'idée du non-lieu tel que défini par Marc Augé en 1992. La promenade infinie dans la zone *duty free* constitue quant à elle une représentation de l'espace fluide de la marchandise, le triomphe du passage Benjaminien, en même temps qu'un commentaire sur l'image vidéoludique

996. « Les aéroports vous manquent ? / Est-ce que ce sentiment merveilleux d'arpenter les labyrinthes des stands duty-free vous manque, de courir à travers les nuages de parfums suffocants tout en essayant de trouver désespérément votre porte d'embarquement ? Génial ! Eh bien, dans *Interminal*, il n'y a pas à s'inquiéter de portes d'embarquement ! Vous êtes ici pour toujours et vous pouvez naviguer, sentir des parfums et ACHETER aussi longtemps que vous le souhaitez ! Un véritable chef d'œuvre d'architecte et un rêve de PDG ! » Notaroš Ivan et Ferran Bertomeu, « Interminal. By notkhe et Ferran Bertomeu », *itch.io*, 2020, [https://nothke.itch.io/interminal], consulté le 6 mai 2025.

en elle-même. En effet, il est possible d'y lire également un commentaire ironique sur la figure errante du joueur ou de la joueuse, rejouant dans l'espace vidéoludique le flâneur fasciné par les marchandises.

L'approche adoptée par Nothke et Bertomeu est celle de la surenchère, de la caricature par l'exagération, qui s'appuie sur le point de vue incarné de l'image vidéoludique et les possibilités de marcher dans cet espace. Par son usage de l'humour et de l'ironie, elle peut alors également être rapprochée des radicaux italiens. Les architectes Cruz Garcia et Nathalie Frankowski analysent en effet les projets de Superstudio et d'Archizoom comme des « architectures narratives » et placent leur efficacité critique dans leur manière de manier l'humour et l'ironie par l'exagération, la répétition et le détournement[997]. Ce choix peut être caractérisé en le mettant en perspective avec un jeu traitant de thématiques similaires, *Islands: Non-Places.* Développé par l'artiste Carl Burton en 2016, celui-ci présente en effet une succession de scénettes jouables dans des espaces du quotidien qui peuvent s'apparenter à des « non-lieux », en tant que lieux de la sur-modernité : terminal de récupération des bagages d'un aéroport, escalators, arrêt de bus, parking, distributeurs automatiques de billets ou de snacks, etc. Si certains sont plus ambigus, il s'agit majoritairement de lieux pensés pour le passage, la circulation et la gestion des flux plutôt que l'habitation. Les scènes sont principalement organisées autour d'un objet technique, qui constitue une « île » dont le titre fait mention **[fig 60, 61, 62]**. Dans ces scènes vidées de toute présence humaine, la joueuse ou le joueur est alors invité·e à activer ces objets techniques, ce qui aura pour effet de faire évoluer les décors présentés. Petit à petit, l'étrange se glisse dans ces lieux au fur et mesure que sont révélés leurs strates dissimulées, leurs usages absurdes ou leurs comportements singuliers. Ainsi, des emplacements de parking se transforment en unités de logements, l'arrêt d'une fontaine publique fait plonger la joueuse ou le joueur dans les strates d'un sol organique pour effectuer une opération de réparation, alors qu'un arrêt de bus devient une couveuse à œufs et un escalator un système d'arrosage de palmiers. Le jeu propose alors de jouer sur le décalage entre les scènes mondaines et ce qu'il en surgit dans le détournement.

L'absurdité de ces scènes renvoie directement à l'absurdité surmoderne de ces lieux, mais celle-ci n'est pas transmise par une orientation dans ceux-ci. Le·a joueur·euse manipulant les éléments d'un point de vue extérieur, à l'image d'un opérateur à distance, iel n'est en effet pas incarné·e dans ces espaces et n'y engage pas un corps-entité jouable. La relation entretenue par

997. Garcia Cruz et Frankowski Nathalie, *Narrative architecture: a kynical manifesto*, nai010 publishers, Rotterdam, 2019, p.82.

[fig 60] Capture d'écran personnelle du jeu *Islands: Non-Places* (Carl Burton, 2016)
[fig 61] Capture d'écran personnelle du jeu *Islands: Non-Places* (Carl Burton, 2016)
[fig 62] Capture d'écran personnelle du jeu *Islands: Non-Places* (Carl Burton, 2016)

le prisme du jeu avec ces lieux devenus machines correspond plutôt à une relation de maintenance et d'entretien. *Islands: Non-Places* met en scène ces lieux comme des « îles » soustraites des flux : le déplacement est arrêté et les machines prennent la place d'une centralité qui invitent à une contemplation et une manipulation. Par le travail de direction artistique, ces images témoignent cependant d'une sensualité plastique ambiguë. Au-delà du rêve, c'est bien le vivant, l'organique qui se glissent dans ces scènes de la surmodernité pour les mettre à jour. D'une part, toutes ces machines non-lieux deviennent propices à l'émerveillement en étant détournées, repoétisées et réinjectées d'énigmatique et d'imaginaire. D'autre part, *Islands: Non-Places* désactive les usages et les fonctionnements de ces lieux, les soustrait de leur temporalité et les vide de leur sens pour mieux souligner leur absurdité et leur désincarnation. La manipulation d'un point de vue extérieur engage une forme de critique à différents points, mais elle n'engage pas l'orientation corporelle et la dimension vécue de la spatialité. Le rapport de distance n'intègre pas cette herméneutique de la marche que nous avons décrit, qui est présente au contraire dans *Interminal* ou les propositions de fleuryfontaine*. Cependant, en faisant intervenir le *nonsense* ainsi qu'une forme d'humour, ce travail peut-être rapproché de celui d'un autre studio de notre corpus : Oleomingus, dont nous allons à présent analyser la démarche.

6.4 Perspectives décoloniales

Oleomingus*

Si les expérimentations de fleuryfontaine* témoignent de perspectives critiques concernant des utopies urbaines du passé, reprenant des discours pour les formaliser à travers l'image vidéoludique, elles montrent aussi le potentiel plus large de l'image pour interroger le contemporain. Une de leurs dernières productions, *Contraindre* (2020), pour laquelle ils sont néanmoins revenus au médium filmique et au format du court-métrage, s'attache à dénoncer les violences policières. Reprenant le concept militaire du « théâtre d'opération », ils représentent la ville comme une scène disloquée, sur laquelle se déroulent les actions de répressions et de contraintes des corps effectuées par l'État. Les agresseurs ne sont pas montrés à l'image, exposant seulement les corps contraints, témoignant d'une violence sourde, invisible et ancrée dans l'espace. Même si l'image vidéoludique n'est pas convoquée pour cette pièce, les thématiques associées au contrôle des corps semblent cependant s'inscrire dans la continuité de leurs précédentes productions vidéoludiques. Le travail d'Olemingus* emprunte quant à lui une démarche similaire avec la volonté de mettre à jour par l'expérience vidéoludique une violence d'État, qui si elle se concentre d'abord sur une période précise, trouve des répercussions contemporaines. S'inscrivant toutefois dans un contexte très différent, celui de l'Inde, la portée des créations d'Oleomingus* se veut également décoloniale.

En effet, l'approche du studio se concentre sur un examen du fonctionnement de l'autorité coloniale britannique en Inde entre les années 1830 et 1870, et son impact sur les manières de raconter les histoires. Le studio aborde alors la conquête de différentes parties de ce qui est actuellement désigné comme l'Inde, mais surtout les conséquences de cette conquête, à travers les mouvements de protestation et de revendication du droit à la terre (« land right ») ainsi que leur répression. Toutefois, la démarche n'est pas documentaire et passe plutôt par le biais de la fiction pour mettre en forme ces idées. Les récits s'inscrivent notamment par leurs références littéraires dans le mythe, le conte, le « réalisme magique » ou encore la littérature *nonsense*, et usent de métaphores, de symbolisme, d'humour et d'absurde pour évoquer la violence coloniale. Dhruv Jani* mentionne plus spécifiquement lors de son entretien l'écrivain italien Italo Calvino (1923-1985) et le nouvelliste essayiste et poète argentin Jorge Luis Borges (1899-1986) pour

leurs écrits proches de la fable et du réalisme magique, ainsi que le poète et écrivain bengali Sukumar Ray (1887-1923), qui est souvent rattaché à la littérature *nonsense*. Dans leurs productions vidéoludiques, Oleomingus* se présentent par ailleurs comme les interprètes d'un diariste et poète gujarati du nom de Mir UmarHassan. Cependant, ce personnage est une invention, une fiction qui leur permet d'opérer comme des passeurs de mémoire et d'entretenir volontairement un flou entre documentaire et fiction. Ce détour peut être considéré comme une manière de se protéger vis-à-vis des pouvoirs politiques en place – Dhruv Jani* indiquant durant l'entretien le risque encouru à montrer leurs productions en Inde – mais il s'agit aussi pour lui de se mettre en retrait afin de mettre en avant une diversité de récits et d'histoires. À de nombreuses reprises, celui-ci décrit en effet son souhait de ne pas s'approprier les histoires qu'il met en jeu, ce qui se ressent dans ses propositions vidéoludiques.

Le point de départ de leurs productions est donc la plupart du temps un récit qu'ils souhaitent partager, principalement associé à l'injustice d'un pouvoir colonial. Ce récit n'est pas toujours représenté sous la forme d'un espace vidéoludique à parcourir : *The Uncertain Repetitions of Truth** (2020), par exemple, est un collage d'images en deux dimensions, inscrites dans une forme circulaire et que le·a joueur·euse anime avec la souris. Dans ce jeu, il s'agit d'effectuer un mouvement circulaire continu, qui révèle petit à petit différentes strates d'images ainsi que des bribes de récit **[fig 63]**. Le mouvement circulaire fait référence au mouvement de rotation des aiguilles d'une montre et au passage du temps, qui résonne directement avec les récits racontés. Ceux-ci se présentent sous la forme de « macabre little poems[998] », comme les décrit Dhruv Jani*, et parlent de montres de renom dont le secret de fabrication se trouve être l'utilisation dans leur mécanisme d'un os d'un doigt humain. Il s'agit d'os qui ont été pris sur celleux qui sont mort·e·s dans les conflits associés à la conquête des territoires, ou plus tard, à la partition des Indes (1947). Ce faisant, cette réutilisation symbolise les violences sur les populations soumises à la domination Britannique et la considération qui leur est accordée. Bien que restant une fiction, cette histoire évoque pour Dhruv Jani* des faits bien réels, tels que le « colonial restaging[999] » effectuée par les frères Beato, deux photographes italo-britanniques du XIX^{ème} siècle. Souhaitant photographier les répercussions de la rébellion indienne de 1857 dans la ville de Lucknow, Felice Beato ordonne de déterrer les corps des insurgés Indiens massacrés par les troupes Britanniques pour les installer en une mise en scène macabre au milieu des débris du palais de Sikandar

998. « petits poèmes macabres », Entretien avec Dhruv Jani, 14/04/2023.
999. « re-mise en scène coloniale », Entretien avec Dhruv Jani, 14/04/2023.



[fig 63] Captures d'écran personnelle du jeu *The Uncertain Repetitions of Truth** (Oleomingus, 2020)

Bagh[1000]. Ce processus brouille d'une part les frontières du documentaire et du document photographique comme archive – la photographie de Beato étant présentée comme telle – d'autre part configure une mise en scène de la violence coloniale par l'acte de photographie. L'histoire de la réutilisation des os des morts dans un objet technique reflète alors ce processus de reconfiguration et de mise en scène des restes humains, ainsi que l'horreur et la violence associées. Le choix de la montre n'est pour Dhruv Jani* pas non plus anodin, se voulant tracer un parallèle entre le marquage précis du temps et le marquage précis de l'espace, le dessin des frontières[1001]. En révélant ce qui se cache derrière cette volonté, Oleomingus* met en lumière le coût humain de l'histoire coloniale.

*The Indifferent Wonder of an Edible Place** ou le deuil des lieux

*The Uncertain Repetitions of Truth** représente donc bien l'approche d'Oleomingus* et leur intérêt pour les récits et la fiction. Dans ce cas, c'est le déplacement de la main faisant référence à la rotation des aiguilles qui forme le point de départ de l'interprétation du récit ; la focalisation sur la temporalité plutôt que la spatialité fonctionnant alors en correspondance avec les thématiques évoquées. Cependant, d'autres jeux d'Oleomingus* mettent plus en avant la question de l'espace et – nous en avons déjà un peu discuté au chapitre 3 – de l'architecture. L'expérience de la spatialité vidéoludique en elle-même y constitue alors un appui pour les récits décoloniaux. C'est le cas principalement de *The Indifferent Wonder of an Edible Place** (2020), un jeu en vue à la première personne. Dans celui-ci, les joueur·euse·s prennent le rôle d'un « municipal building eater[1002] », qui doit consommer des parties d'une tour selon des instructions données sur différents écrans d'ordinateur. La tour, que nous avons décrite au chapitre 3, se situe au milieu d'une plaine déserte, pouvant être interprétée comme le dernier bâtiment encore debout (les autres ayant déjà été dévorés) ou comme une représentation plus symbolique et abstraite. Le jeu demande alors de marcher autour et dans cette tour, afin de trouver le morceau spécifique à ingérer suivant les instructions **[vid 8]**. Entre chaque tâche d'ingestion d'un morceau de l'édifice, des bribes de récit sont données, recomposant petit à petit le contexte de cette situation : le protagoniste incarné a dû accepter ce travail à contre-cœur, et s'interroge en parallèle sur les raisons qui auraient poussé quelqu'un à dévorer la tombe de son frère décédé. Par ailleurs, quelques

1000. L'exemple est donné par Dhruv Jani durant l'entretien. À ce sujet, voir notamment Willcock Sean, « Aesthetic Bodies: Posing on Sites of Violence in India, 1857–1900 », *History of Photography*, n° 2, vol. 39, 2015, p. 142-159, [https//doi.org/10.1080/03087298.2015.1038108].

1001. « the cost of marking precise time, or cost of marking precise boundaries » Entretien avec Dhruv Jani, 14/04/2023.

1002. « mangeur de bâtiments municipal » Entretien avec Dhruv Jani, 14/04/2023.

scènes pouvant être interprétées comme les rêves du personnage montrent également un assemblage éclectique d'éléments faisant référence à l'impérialisme britannique culturel. Le registre de langue utilisé, qui reprend les codes de la fable, du poème et du *nonsense* à certains égards, joue également un rôle important. L'ensemble du jeu donne une impression étrange de par le mélange qu'il effectue entre une forme d'absurdité proche de l'humour (la consommation des morceaux de bâtiments) et une terreur sourde associée aux conséquences et au sous-texte de cet acte.

Dans le jeu, il est précisé que le mangeur de bâtiment agit sous les ordres du gouvernement, qui souhaite voir cette tour disparaître. Le personnage se réconforte en se disant qu'il ne s'agit « que » d'une petite tour et non d'une mosquée, d'une maison encore pleine de vie ou encore d'une tombe, mais l'horreur de la violence autocratique est bien présente. L'ingestion du bâtiment fait alors référence à la destruction des édifices et des maisons comme moyen de répression et de contrôle de la population, un sous-texte difficilement appréhendable sans connaître l'histoire de l'Inde et sa situation contemporaine, et dont Dhruv Jani* me fait part durant l'entretien. Ce jeu a été conçu initialement en réponse à un évènement spécifique symbolisant le conflit entre hindous et musulmans ainsi que la discrimination d'état organisée envers les seconds. En 1992, la mosquée de Babri située à Ayodhya dans l'état de l'Uttar Pradesh, un édifice de plus de 500 ans, est démoli manuellement par un groupe d'activistes hindous voyant le site comme le lieu de naissance de la divinité Rama. Cette démolition a donné lieu par la suite à de nombreuses émeutes dans différentes villes de l'Inde, durant lesquelles des actes de grande violence, notamment envers les personnes musulmanes, sont commis[1003]. Un long procès suit également, à l'issue duquel la Cour Suprême de l'Inde admet l'illégalité de la démolition mais accorde tout de même l'autorisation de la construction d'un temple hindou à l'emplacement de la mosquée[1004].

Le jeu a ainsi été développé alors que les fondateurs du studio participaient également aux protestations, manifestations et à la distribution de tracts pour dénoncer cet acte et faire reconnaître les torts causés. Cependant, alors qu'ils terminent et exposent le jeu, des évènements d'une violence similaire ont lieu et font d'autant plus écho au récit du mangeur de

1003. L'évènement est raconté par Dhruv Jani durant l'entretien. À ce sujet, voir entre autres Bacchetta Paola, « Sacred Space in Conflict in India: The Babri Masjid Affair », *Growth and Change*, n° 2, vol. 31, 2000, p.255-284, [https//doi.org/10.1111/0017-4815.00128].

1004. s. a., « Ayodhya Verdict Live Updates: Waqf Board Couldn't Prove Exclusive Possession of Ayodhya Site, Says Supreme Court », *The Times of India*, 10 novembre 2019, [https://timesofindia.indiatimes.com/india/ayodhya-verdict-live-updates-supreme-court-verdict-on-ram-mandir-babri-masjid-dispute/liveblog/71978224.cms].

bâtiment. Autour de Daman, où réside Dhruv Jani*, ainsi que dans d'autres états indiens, des maisons de pêcheur sont détruites par les autorités à partir de 2022. Les destructions manu militari se font sans avertissement, laissant parfois à peine le temps aux habitants de quitter leurs lieux de vie et ciblent principalement la communauté musulmane, démolissant également des lieux de culte[1005]. Les autorités évoquent l'illégalité des constructions pour justifier cette action, mais cela semble dissimuler une stratégie de purification dirigée principalement contre les populations musulmanes. Au départ, la démolition dont parle Dhruv Jani* vise à transformer la côte en une promenade[1006]. Néanmoins, l'acte de destruction des lieux de vie devient par la suite une stratégie autoritaire afin de réprimer les mouvements de protestations qui s'élèvent contre ces atteintes aux droits humains. L'expression « bulldozer raj » apparaît, de l'association de l'instrument de démolition et d'un terme commun à plusieurs langues indiennes qualifiant le règne, la domination ou le gouvernement, qui désignait également l'empire britannique à l'époque coloniale. La menace de « passer au bulldozer » les maisons de tous ceux et celles qui osent hausser la voix contre les injustices commises par le gouvernement indien est en effet bien réelle[1007].

Ainsi, *The Indifferent Wonder of an Edible Place** trouve une actualité glaçante dans la poursuite des actions de persécutions des populations, visant principalement la communauté musulmane. L'architecture est au cœur de cette injustice, car les lieux de vie représentent une des possessions les plus précieuses de ces populations pauvres vivant de la pêche. Dans « Architecture Builds Power », l'autrichiene Elke Krasny, professeure en arts et théoricienne de la culture et de l'architecture, invite à une compréhension différente de la relation entre architecture et pouvoir. Elle indique ainsi que l'architecture « construit du pouvoir » non seulement par la reproduction de structures de pouvoir mais aussi en construisant les conditions possibles de la résistance, et avant tout simplement de la vie. Autrement dit, en étant indispensable à la vie humaine car protectrice, l'architecture permet de construire l'agentivité humaine, la capacité d'agir de manière indépendante/autonome :

> « What we see here is a conceptualization of architecture as key site of reproduction enabling the power to act. Architecture builds the power to act, which in turn makes bodies dependent upon the architectural support

1005. Gurmat Sabah, « Homes Demolished, the Right to Fish Denied: The Lives of Gujarat's Muslim Fishermen », *The Wire*, 2023, [https://thewire.in/rights/homes-demolished-the-right-to-fish-denied-the-lives-of-gujarats-muslim-fishermen].

1006. Entretien avec Dhruv Jani, 14/04/2023.

1007. Ces actions ont fait l'objet d'un rapport d'Amnesty International : « "If you speak up, your house will be demolished" Bulldozer injustice in India », Amnesty International Ltd, 2024.

> structures needed to produce, reproduce, generate, regenerate and restore this power. […] The responsibility of architecture is then building power to act through the reliable provision of support and shelter necessary for livability. »[1008]

En constituant la condition matérielle de l'habitabilité, l'architecture assure ainsi le socle de l'agentivité. Elke Krasny invite alors par son texte à un changement dans la manière de considérer l'architecture d'un point de vue critique, incluant son implication dans les conditions inégalitaires d'habitabilité et d'agentivité : l'architecture doit ainsi assumer sa responsabilité dans la construction de pouvoir, aux différents sens du terme. Ce faisant, la destruction des habitations peut être directement considérée comme une importante réduction de l'agentivité de ses habitants, limitant leurs possibilités de résistance et d'opposition. La démolition représente non seulement un appauvrissement ciblé de ces personnes, mais également un déchirement et une fracture. La métaphore du dévorement des bâtiments – de plus par une personne – revêt ainsi une dimension tragique qui évoque ce déchirement et cette déshumanisation. Dhruv Jani* synthétise en ce sens son choix de travailler avec le médium vidéoludique de cette manière :

> « [W]ithin the space, to try and think about ideas of individual grief, of communal loss, of lost history, of a sense of not belonging, I found the layered structure of hypertext very very convenient, where you could take fractured narratives, and if not put them together entirely, at least assembled them in layers of different meaning, so that you are not inadvertently appropriating somebody else's story or somebody else's horror but creating enough room within the reenactment of a game to experience a portion of that loss. »[1009]

Ainsi, l'expérience vidéoludique permet de mélanger, superposer ou stratifier différents récits et éléments de sens, qui peuvent émerger de plusieurs manières dans le jeu. Les éléments principaux que l'auteur cherche à transmettre sont alors composés autant par un sentiment difficile associé à la perte d'un lieu et d'une identité, que par le deuil qui doit être fait de lieux qui ont été habités et vécus, notamment de ce que ces lieux représen-

---

1008. « Ce que nous entrevoyons ici est la conceptualisation de l'architecture comme site clé de la reproduction permettant le pouvoir d'agir. L'architecture construit le pouvoir d'agir, ce qui en retour rend les corps dépendants des structures architecturales de soutien nécessaires pour produire, reproduire, générer, régénérer et restaurer ce pouvoir. […] La responsabilité de l'architecture est celle de la construction du pouvoir d'agir en garantissant de manière fiable le soutien et la protection nécessaires pour l'habitabilité. » Krasny Elke, « Architecture Builds Power. Ending Domination, Practicing Life-Making, Finding Response-Ability », in Mateja Kurir (dir.), *On Power in Architecture: From a Materialistic, Phenomenological, and Post-Structuralist Perspective*, Routledge, coll. « Routledge Research in Architecture », 2025, p.191-201, p.194-195.

1009. « À l'intérieur de l'espace, essayant de réfléchir aux idées de deuil individuel, de perte collective, d'histoire perdue, de sentiment de non-appartenance, j'ai trouvé la structure stratifiée de l'hypertexte très très pratique, où tu peux prendre des récits fracturés, et sinon les combiner entièrement, du moins les assembler en strates de différentes significations, de manière à ne pas t'approprier par inadvertance l'histoire ou l'horreur de quelqu'un d'autre, mais à créer assez d'espace au sein de la reconstitution d'un jeu pour faire l'expérience d'une partie de cette perte. » Entretien avec Dhruv Jani, 14/04/2023.

taient en termes d'histoires, de culture et de mémoire partagée. Il y a ainsi un souhait de représenter à la fois des drames personnels et un sentiment collectif partagé par une communauté. La mémoire prend alors une épaisseur à travers le déplacement opéré par la fiction – une « stratification » – qui permet de s'adresser au collectif sans s'approprier une histoire personnelle, celle-ci se retrouvant inscrite dans un ensemble. Les récits mis en jeu sont néanmoins des récits qui touchent directement Dhruv Jani* : son histoire personnelle est également une histoire de migration, sa famille ayant subi directement les conséquences de la partition des Indes et d'autres décisions autoritaires et coloniales. En ce sens, le processus peut être rapproché du travail de Julian Palacios* pour *Promesa*,* à travers la volonté de donner sens à une histoire personnelle qui s'inscrit dans une mémoire collective d'*orientations* et de *désorientations*. Cependant, là où la dimension intime était très présente dans *Promesa**, l'approche de Dhruv Jani* témoigne plutôt d'un retrait assez caractérisé laissant une marge d'interprétation plus large et une diversité ainsi qu'une profondeur de signification.

Dans cet extrait d'entretien, il indique également que son intérêt pour le jeu vidéo se situe au niveau de la stratification qui peut selon lui se retrouver dans la structure de l'hypertexte caractérisant une partie du jeu vidéo. Toutefois, il nous semble qu'au-delà de cette question de l'hypertexte, il s'agisse bien de questions de gestes et de spatialité. Dans *The Uncertain Repetitions of Truth*, le geste est en effet au premier plan, devenant le moteur du déroulement du récit et reflétant directement les thèmes mobilisés. Dans *The Indifferent Wonder of an Edible Place**, le geste de déplacement de l'entité jouable dans et autour de cette tour, la marche, peut être interprété de différentes manières. Étant le seul édifice représenté, il polarise et oriente le mouvement de manière très forte. Il attire et organise le mouvement selon lui. En marchant autour, en en faisant le tour, on le reconnaît et on lui donne forme dans le même temps : on le constitue comme édifice. Par cette polarisation, il y a une forme d'attachement à ce bâtiment qui peut potentiellement prendre place, ce qui rend l'obligation de sa destruction d'autant plus poignante. Le protocole étrange auquel le personnage est soumis oblige les joueurs et joueuses à chercher le morceau de la tour qu'il faut dévorer, et donc à se positionner autour de cette tour, mais également à l'observer, à comprendre son architecture. Par ces différentes actions, le·a joueur·euse d'une part devient le bourreau, l'agent de la démolition, d'autre part le témoin, l'incarnation de cette mémoire collective. L'ingestion peut en effet être lue comme un acte de conservation, d'assimilation des lieux afin de mieux pouvoir se les remémorer. À travers cette double lecture émerge de nouveau une ambiguïté propre au médium vidéoludique.

*A Museum of Dubious Splendors** ou la déconstruction du cadre colonial du musée

Derrière la volonté de représentation de la perte, du deuil, de la violence coloniale de la dépossession et de l'emprisonnement, il y a aussi dans les propositions d'Oleomingus* une volonté de guérison. Celle-ci passe par la recherche de quelque chose qui rassemble, par la conservation de la mémoire de ce qui est effacé par la destruction, par la possibilité de continuer à faire communauté malgré la fracture. Cela est présent de différentes manières dans l'ensemble de leurs jeux, mais plus spécifiquement dans deux jeux qui traitent aussi du rapport à l'espace : *Folds of a Separation** (2022) et *a Museum of Dubious Splendors** (2017). *a Museum of Dubious Splendors*,* comme son nom l'indique, fait parcourir ce qui semble être un musée. Cependant, ce musée est détourné dans sa forme, sa fonction et son fonctionnement, autant par la manière dont il a été conçu qu'à travers le jeu auquel il invite. Celui-ci se présente sous la forme d'une série de pièces au plan toujours identique, en forme de croix, dont les éléments de décor changent néanmoins à chaque nouvelle pièce parcourue **[vid 10]**. Juste avant d'entrer dans l'une de ces pièces, un court récit est présenté à l'écran sur un écran de couleur uniforme – de manière semblable aux phrases prononcées par le grand-père de Julian Palacios* dans *Promesa**. Ces récits sont étranges, empruntant des registres de langue caractérisés, à la fois épiques et poétiques, et décrivent des artefacts d'une grande valeur ou empreint d'une mythologie. L'arrivée dans la pièce du musée correspond alors au dévoilement de l'objet décrit par le texte, qui se révèle être à chaque fois un objet très mondain et quotidien, comme un tube de dentifrice, des chaussures, un ventilateur ou des allumettes. Quant à la séquence de pièces, elles ne semblent pas suivre de logique et plutôt être présentées aléatoirement. Pour progresser, il faut en effet choisir à chaque pièce d'emprunter l'une des portes parmi celles présentées, donnant un aspect labyrinthique au musée. L'ensemble se présente alors comme une collection éclectique pouvant rappeler le cabinet de curiosité.

L'organisation de cet espace constitue alors une déconstruction critique du musée colonial comme institution et organisation hiérarchique de l'histoire, permettant de représenter le musée en tant qu'outil symbolique et complice du colonialisme. Dhruv Jani* indique que cette déconstruction ironique est inspirée d'une pratique sociale en Inde qui consiste à se rendre au musée pour se moquer de ce qui y est montré. En effet, les musées colo-

niaux britanniques présentent des éléments issus de la culture des populations locales en y appliquant le cadre d'une analyse détachée du réel et parfois faussée :

> « So, often you'll find emblems of your own culture, of your own history, and misappropriated bits of your own… you know, remnants of your own population celebrated within the museum, and the museum telling you that this is your history, this is your culture, this is how you're supposed to look at it. And then you go in there and laughing at all of it, at somebody's, you know, incomplete project, trying to put all of this together. I think that that is a beautiful way of responding to museum. So, we're trying to do a little bit of that, right, by polluting and populating museums with ordinary industrial objects, and having people laugh at the idea of celebrating the idea of a museum itself. »[1010]

Le rire, ici, permet de réduire la violence coloniale de cette réappropriation de la culture en la reconfigurant ou la renversant. Dans *a Museum of Dubious Splendors**, la réappropriation des objets est en effet inversée : les objets montrés sont des objets mondains, industrialisés et qui sont présentés dans un décor utilisant des motifs victoriens. L'humour proche de l'absurde, qui vient du décalage entre le ton du récit et l'objet révélé, tente alors de réinjecter dans le jeu l'ironie de cette pratique de détournement du musée. C'est à travers le rire, qui est redirigé vers l'empire colonial, que peut se lire une tentative de rassemblement et de guérison. De manière similaire, la décomposition du musée en une série de pièces dont l'ordre n'est pas forcément prédéfini est aussi une manière de déconstruire le musée comme un cadre de pouvoir symbolique :

> « [W]ith the broken architecture of the museum, we were trying to dislodge the idea of a catalogue, right. That the catalogue has a purpose outside of demonstrating grains of power, that the catalogue has an inherent meaning to it was something we were trying to confuse or deflate or challenge to a certain extent by allowing the player to be lost within a museum. And not having the fundamental functions of the museum to celebrate its idiosyncrasy be lost along with it. So, you know, which

1010. « Donc, souvent tu trouveras des emblèmes de ta propre culture, ta propre histoire, et des morceaux détournés des… tu sais, restes de ta propre population célébrés au sein du musée, et le musée te disant qu'il s'agit de ton histoire, de ta culture, que c'est de cette manière que tu es censé les regarder. Et ensuite tu y vas et tu ris de tout ça, de, tu sais, ce projet incomplet de quelqu'un qui essaye de rassembler tout ça. Je crois que c'est une belle manière de répondre au musée. C'est un peu ce que nous essayons de faire, en polluant et peuplant les musées avec des objets industriels ordinaires, et en faisant rire les gens à l'idée de célébrer l'idée même du musée. » Entretien avec Dhruv Jani, 14/04/2023.

> is why we were trying to – not very successfully, I admit – bifurcate the doors of the museum and confuse your movement through it.»[1011]

Il s'agit, à travers la forme labyrinthique du musée, de détourner l'idée du catalogue ou de l'inventaire, de la liste qui classe et catégorise. En concevant un espace qui n'a ni de fin ni de début, mais une suite de pièces dont l'ordre est changeant, Oleomingus* met ainsi en espace ce refus de l'inventaire. Ce faisant, il opère en effet une forme de désorientation (qui n'est cependant par une *désorientation*) : la désorientation est ressentie à travers l'engagement de l'entité jouable dans l'espace, puis se présente comme métaphore d'une déconstruction du catalogue. Il s'agit surtout de critiquer à travers cette organisation spatiale le cadre descendant que peut représenter le discours d'une exposition, qui oriente dans une lecture des objets exposés, orientation qui s'exprime dans l'organisation spatiale de cette scénographie des musées coloniaux. L'espace labyrinthe est ainsi une forme de réponse aux espaces muséaux qui dictent un chemin et une histoire spécifique. Aux sentiments de se sentir perdu et désorienté est alors associé un caractère positif car prenant une dimension ludique et se plaçant en opposition à la rigidité du cadre directif de cette scénographie muséale coloniale. Paradoxalement, la désorientation est *réorientation* car elle représente aussi une réappropriation des récits : par le rire elle représente une pratique permettant d'étendre les corps là où ceux-ci n'étaient pas bienvenus. Ce faisant, *a Museum of Dubious Splendors** constitue peut-être une des expériences de marche vidéoludique pouvant se rapprocher de la dérive situationniste du fait de l'opposition aux cadres rigides du musée à laquelle elle invite. Dans la continuité de l'approche du médium conceptualisée par Dhruv Jani*, l'aléatoire et la dimension erratique se présentent ainsi comme des manières de multiplier les récits contre la violence à laquelle peut donner lieu un unique récit dominant.

*Folds of a Separation** ou le désir de la marche

Enfin, *Folds of a Separation** (2022), quant à lui, forme une proposition légèrement différente. Les thématiques du labyrinthe et de la marche y sont en effet reprises, mais elles ne prennent pas forme de la même manière. En premier lieu, le point de vue sur l'espace est différent des précédents jeux

1011. « Avec l'architecture cassée du musée, nous essayions de déconstruire l'idée d'un catalogue, n'est-ce pas. Nous essayions de rendre confus, d'atténuer ou de remettre en cause dans une certaine mesure l'idée que le catalogue a un objectif autre que la démonstration des grains de pouvoir, qu'il a un sens inhérent, en permettant à la joueuse ou au joueur d'être perdu·e dans un musée. Et sans que les fonctions fondamentales d'un musée qui célèbrent son idiosyncrasie, ne soient perdues en même temps. Donc c'est pour ça qu'on essayait – sans grand succès, je l'admets – de faire bifurquer les portes du musée et de rendre confus les déplacements à l'intérieur. » Entretien avec Dhruv Jani, 14/04/2023.

analysés : il s'agit d'une vue isométrique, qui donne accès à une vue englobante de l'espace. Le·a joueur·euse dirige un petit personnage marchant dans un labyrinthe, représenté par une silhouette colorée et suivi d'une seconde silhouette, de forme semblable mais transparente, signifiée seulement par son contour. Le labyrinthe est également matérialisé de manière minimaliste par une fine bande de sol blanche et abstraite, qui se détache sur un décor composé de bâtiments extravagants aux dimensions exagérées et aux couleurs très vives, intégrant de nouveau des objets industriels du quotidien **[vid 41]**. Ce choix a été pensé par Dhruv Jani* dans le but de rendre confus la visibilité des personnages qui sont dirigés, et ainsi d'accentuer l'importance du mouvement, comme celui-ci l'indique en entretien : « [The] entire frame is completely full of buildings or objects and it's very very violently colourful, and you become even tinier in response to that. So that you have the sort of movement becomes even more foundational to recognise that yes, you exist! At least for the brief moment that you are walking[1012] ». Le déplacement de marche permet en effet de rendre visible l'entité jouable – puisqu'en la déplaçant, celle-ci se détache du fond coloré par son mouvement – de la reconnaître et ainsi de « se » reconnaître marchant à travers l'architecture dans l'espace du jeu. Autrement dit, la marche n'est pas difficile ni contrainte dans cet espace, mais elle est nécessaire car : « only by walking can you make sense of the space, because only by movement can you actually see yourself[1013] ». Cette nécessité de la marche pour reconnaître l'entité jouable au même titre que l'espace dans lequel elle se déplace possède donc un caractère performatif : le mouvement permet la reconnaissance, prenant ici une dimension pratiquement existentielle.

Il s'agit d'éléments qui sont également étroitement liés au récit et à l'émotion que souhaite transmettre Oleomingus* à travers ce jeu : *Folds of a Separation** aborde cette fois-ci la douleur associée à la perte d'une personne emprisonnée. De la même manière que les autres jeux du studio, il répond à un ensemble d'évènements dramatiques qui ont eu lieu en Inde et qui ont touché les créateurs d'une manière ou d'une autre. En 2018, une importante série de personnes sont emprisonnées durant des manifestations organisées à la suite d'attaques survenues lors d'une commémoration à Koregaon Bhima, touchant particulièrement une caste très vulnérable de l'Inde. Les personnes emprisonnées, des avocat·e·s, professeur·e·s, poètes et activistes,

1012. « Le cadre entier est complètement rempli de bâtiments ou d'objets et c'est très très violemment coloré, et, tu deviens en réponse à ça encore plus petit. Donc, tu as une sorte de mouvement qui devient encore plus fondamental pour reconnaître que oui, tu existes ! Au moins durant le bref instant où tu marches. » Entretien avec Dhruv Jani, 14/04/2023.

1013. « ce n'est qu'en marchant que tu peux faire sens de l'espace, parce que tu ne peux en fait te voir qu'à travers le mouvement. » Entretien avec Dhruv Jani, 14/04/2023.

avaient élevé la voix contre ces violences[1014]. En réponse à ces évènements, *Folds of a Separation** représente la difficulté de la soustraction d'un corps de l'espace public, de la mémoire et de la représentation publique[1015]. Toutefois, il ne s'agit pas uniquement de représenter la douleur de cette perte, mais également la manière dont l'amitié et l'entraide peuvent permettre de la soulager et de résister. C'est alors au travers de la marche que peuvent avoir lieu ce soulagement et cette résistance, même s'ils ne sont que temporaires. Comme l'indique une phrase de la description du jeu, la marche dans une cellule n'est en effet pas comparable à une marche libre : « But one cannot march in a prison cell, where every tread only mimes the liberation of walking without the transcendence of a landscape[1016] ». La marche est ici perçue comme un processus existentiel : dans l'enfermement, le personnage incarné tente en marchant de se rappeler de la liberté de la marche, et donc de sa propre existence, bien que ce déplacement reste réduit. La marche constitue alors l'antithèse de l'enfermement et la représentation de la libération, dont les personnages se languissent.

Cette interprétation peut être faite en établissant des liens entre les déplacements de marche réalisés dans le jeu et le récit écrit, affiché comme dans leurs autres créations sur des intertitres entre chaque niveau du labyrinthe. Ces textes prennent la forme d'une lettre qu'une personne rédige pour son ami enfermé. Alors que cette personne imagine son ami marcher dans le confinement de sa prison, elle se remémore les marches parcourues ensemble, libres. Dans sa lettre, elle invite alors son ami à se remémorer à son tour, et à imaginer qu'elle est présente à ces côtés le temps de la marche. Cela est représenté de manière subtile par le second personnage qui suit le premier, mais dont la silhouette est transparence. La personne est donc présente sans être présente – la condition du fantôme – et accompagne la marche dans la cellule afin de soulager la douleur de l'enfermement. Il s'agit donc d'un soulagement temporaire, qui advient dans le temps de la marche ainsi qu'à travers « la promesse de la marche » et « la mémoire d'être capable de marcher »[1017].

1014. Roy Debayan et Fazili Sana, « Bhima Koregaon: How and Why the January Violence Snowballed Into Arrest of Rights Activists », *News18*, 2018, [https://www.news18.com/news/india/bhima-koregaon-how-and-why-the-january-violence-snowballed-into-arrest-of-rights-activists-1860141.html]

1015. Entretien avec Dhruv Jani, 14/04/2023.

1016. « Mais on ne peut pas marcher dans une cellule, où chaque pas ne fait que mimer la libération de la marche sans la transcendance du paysage. » Dhruv Jani, « Folds of a Separation. By Studio Oleomingus », *itch.io*, 2022, [https://studio-oleomingus.itch.io/folds-of-a-separation].

1017. Entretien avec Dhruv Jani, 14/04/2023.

*Folds of a Separation** présente donc de nouveau un lien étroit entre marche, espace et architecture. Cependant, il a recours à une approche différente de la représentation vidéoludique. Les quatre murs de la prison n'y sont pas montrés de manière littérale, mais évoqués à la fois par le labyrinthe et la difficulté de la distinction entre décor et entité jouable. Ce choix de représentation est au cœur de réflexions de Dhruv Jani* autour de l'image vidéoludique et la manière dont elle donne à jouer corps et espaces. Son discours témoigne notamment de dilemmes portant sur la représentation de l'espace à partir d'une approche décoloniale et sa volonté de ne pas reproduire les mécanismes d'appropriation, de contrôle et de domination. Il positionne notamment *Folds of a Separation** comme une concession vers la vue isométrique, qu'il associe au « *God mode* » et aux jeux de simulation, et contre lesquels il souhaitait explicitement se positionner[1018]. Cependant, il s'agit également quelque part d'une réponse aux problématiques posées par la vue à la première personne et son regard explorateur. Comme pour d'autres enquêté·e·s, la vue à la première personne est aussi en premier lieu une forme de non-choix, quelque chose qui s'impose. Elle s'impose pour Dhruv Jani* car elle permet de se passer des difficultés que peuvent représenter l'animation d'un personnage en 3D, mais également parce qu'elle permet de se concentrer sur la représentation de l'espace et d'éviter un point de vue « marionnettiste » vis-à-vis de l'entité jouable :

> « I always am a bit uncomfortable to sort of stare at a character over their shoulder, as if you're a puppeteer, and to control them like that. Especially for the kind of story that we wanted to tell, that just seemed bizarrely explained [inaudible] as a point of view, to start the game with. »[1019]

Ainsi, les sujets traités dans ses jeux lui semblent incompatibles avec une vue à la troisième personne, représentant un corps manipulé à l'écran. Cependant, il détecte également très vite la dimension coloniale du point de vue à la première personne, dont nous avons discuté dans le précédent chapitre. Pour lui, la manière dont certains jeux vidéo mettent en avant cette vue à la première personne peut se rapprocher de la domination coloniale, et notamment de la figure du colon représenté par le major-général britannique Robert Clive, qui fut gouverneur du Bengale :

> « It reminds me of what Robert Clive said [*hésitations*] when he walked into Calcutta; I mean, no, not Calcutta, what was the city at that time, but he walked into Bengal after his conquest, and he said: "I was surprised at my

1018. Entretien avec Dhruv Jani, 14/04/2023.

1019. « Je suis toujours un peu mal à l'aise de regarder fixement, en quelque sorte, un personnage par-dessus son épaule, comme si j'étais un marionnettiste, et de le contrôler de cette manière. En particulier pour le genre d'histoire que nous voulions raconter, cela semblait étrange [inaudible] de commencer le jeu avec ce point de vue. » Entretien avec Dhruv Jani, 14/04/2023.

> own moderation for not having looted more than I did, because there was so much gold present around me." You know. And the player's experience of a videogame seems to me often to be like that : I'm surprised that I did not kill more people, or loot more artefacts, or I'm surprised that I abided by the game rules to this extent, because there was so much of a possibility space around me, and so convincing and so easy for me to do so, you know, so trivial was my labour navigating it. So, that whole language of a videogame as a supermarket aisle, where you can pick and choose what you want from it, has always seemed to me to be problematic. »[1020]

Ce rapprochement est renforcé par l'idée que l'ensemble du monde du jeu ne semble parfois exister que pour le joueur ou la joueuse et être à sa disposition. Dhruv Jani* revient à l'exemple de *Wolfenstein 3D* (1992), dont la représentation de l'espace est définie par l'orientation de la caméra et recalculée à chaque instant, l'espace n'existant alors que dans la perspective du regard. Ainsi, comme nous l'avons vu, le regard porte déjà en lui-même la charge coloniale, ce qui donne toute son ambiguïté à l'image vidéoludique. Dans cet extrait, cette charge est aussi croisée avec celle du consommateur, au travers de l'idée du jeu vidéo comme supermarché, faisant ainsi le lien avec différents éléments que nous mettions en avant dans le chapitre 3, rapprochant les espaces vidéoludiques des fantasmagories postmodernes du capital. Cependant, il est possible de voir dans les projets d'Oleomingus* une manière de détourner et de dépasser ce regard colonial pour tendre vers autre chose, ce que Dhruv Jani* définit également comme un potentiel :

> « But at the same time, you also recognise that videogames are almost entirely built out of sort of… corridor spaces, for the lack of a better word, right? Spaces that cannot be inhabited, but are under perpetual negotiation with a sort of in-between, as of the entire world is built of in-between spaces, only meant to be traversed, and only meaningful when traversed. So, the idea of sort of traversing almost like a ghost across these spaces that hold no traditional barriers, or where you can wishfully concoct a series of mythical and imaginary barriers and then transgress them, or allow the player to transgress them, is a very interesting act. And if you have a suborder agent as your protagonist, it suddenly becomes a very interesting post-colonial act, and perhaps one that start to allow you to piece together the fractures of all the histories that you are otherwise playing with. We

1020. « Cela me rappelle ce que Robert Clive a dit [hésitations] lorsqu'il est entré dans Calcutta ; je veux dire, non, pas Calcutta, ce qu'était la ville à l'époque, mais il est entré dans le Bengale après sa conquête et il a dit : "J'ai été surpris de ma propre modération, de ne pas avoir pillé plus que je ne l'ai fait, parce qu'il y avait tellement d'or autour de moi." Tu vois. Et l'expérience vidéoludique d'un·e joueur·euse me semble souvent similaire : je suis surpris de ne pas avoir tué plus de personnes, ou récupéré plus d'artefacts, ou je suis surpris d'avoir respecté les règles du jeu à ce point, parce qu'il y avait tellement d'espace de possibilités autour de moi, et que c'était si convaincant et si facile à faire pour moi, tu sais, tant mon travail de navigation était négligeable. Donc, tout ce langage du jeu vidéo comme un rayon de supermarché, où tu peux choisir ce que tu veux, m'a toujours semblé problématique. » Entretien avec Dhruv Jani, 14/04/2023. À ce propos : *loot* est un terme courant dans le jeu vidéo pour désigner l'action de ramasser un butin.

> have not really been able to do so very successfully, [léger rire] so far, but I think that the medium might follow this promise if you are able to withdraw from its power-hungry individualist and colonial mandate.»[1021]

Ces réflexions rejoignent les critiques qu'il adresse au *level design*, dont nous avons évoqué quelques points au chapitre 3. Ainsi, même s'il indique ne pas s'engager dans le discours du *level design*, ses jeux en adressent tout de même une question. Ils sont finalement régulièrement imprégnés de la figure du labyrinthe, en particulier donc *A museum of dubious splendor* (2017) et *Folds of a Separation* (2022). Cette ambiguïté témoigne cependant de son interrogation constante sur les formes qu'il produit et sa volonté de ne pas reproduire les structures de pouvoir, notamment coloniales. Le potentiel qu'il voit alors dans le jeu vidéo est la représentation d'espaces « entre », d'espaces intermédiaires ou de transitions. Si les espaces vidéoludiques ne peuvent être habités, mais seulement traversés, et qu'ils prennent sens lorsqu'ils sont traversés, alors ils peuvent permettre selon lui d'explorer des relations et des récits de cette traversée. Cette caractéristique des espaces vidéoludiques a aussi des conséquences sur l'architecture, dont nous avons montré différents aspects au long de la thèse. Pour Dhruv Jani*, le passage des frontières est vue comme signifiante et expressive, qui peut aussi être de l'ordre de la transgression – même si celle-ci n'est que représentée, comme nous l'avons vu avec le parallèle avec Stalker dans le chapitre précédent. En ce sens, le caractère fantomatique du corps peut également être selon lui un symbole puissant de par sa capacité à traverser les frontières. Différentes idées sont exprimées ici par Dhruv Jani*, qui témoignent d'une réflexion en évolution mais qui reste ancrée dans une compréhension de l'image vidéoludique comme spatiale et en rapport avec un corps. À travers ses productions vidéoludiques, il exprime alors un potentiel de l'image vidéoludique pour représenter d'autres rapports à l'espace, la spatialité, l'architecture et le paysage. De l'évocation des violences coloniales qui impactent l'organisation de l'espace et la vie habitante associée, leurs jeux ouvrent alors par la fiction à un processus de l'ordre de la reconstruction et de la guérison.

1021. « Mais en même temps, tu reconnais aussi que les jeux vidéo sont presque entièrement construits à partir de sortes de… d'espaces de couloir, faute d'un meilleur mot, pas vrai ? Des espaces qui ne peuvent pas être habités, mais qui sont en négociation perpétuelle avec une sorte d'entre-deux, comme si le monde entier était construit d'espaces intermédiaires, conçus seulement pour être traversés, et qui n'ont de sens que lorsqu'ils sont traversés. Donc, l'idée de traverser, presque comme un fantôme, ces espaces qui n'ont pas de barrières traditionnelles, ou bien dans lesquels tu peux concocter avec espoir une série de barrières mythiques et imaginaires et ensuite les transgresser, ou bien permettre à la joueuse ou au joueur de les transgresser, est un acte très intéressant. Et si ton protagoniste est un agent de seconde classe, cela devient soudainement un acte post-colonial très intéressant, et peut-être qui commence à te permettre de reconstituer les fractures de tous les récits avec lesquels tu joues par ailleurs. Nous n'avons pas réussi à la faire avec grand succès [léger rire] jusqu'à présent, mais je pense que le médium pourrait suivre cette promesse si on est capable de se détacher de son ordre individualiste et colonial assoiffé de pouvoir. » Entretien avec Dhruv Jani, 14/04/2023.

Conclusion

En 2016, dans sa thèse en recherche création pour laquelle elle conçoit un jeu vidéo, la docteure en arts et *game designer* Claire Siegel s'interroge sur les potentialités de l'*artgame.* Elle identifie alors la possibilité de représenter des utopies comme émancipatrices : « Le rôle de l'utopie se situe dans le changement des consciences et la transmission du désir d'agir […]. Les utopies sont des fictions émancipatrices qui dans le travail des artistes redéfinissent les cadres normatifs, les valeurs, et surtout les représentations[1022] ». Dans son idée, la représentation d'autres modèles ludiques que ceux de l'industrie et une réflexion sur les mécaniques de jeu pourraient constituer les œuvres vidéoludiques comme des fictions émancipatrices. Claire Siegel met notamment en avant le potentiel autocritique du jeu vidéo, ainsi que pour désamorcer les processus de *gamification.* Son jeu *L'Envers du Décor* présente une société du jeu total, entièrement gamifiée, et joue ainsi beaucoup avec le principe qui lui donne son titre, comme nous le mentionnions dans le chapitre 3. En passant dans le jeu « de l'autre côté du décor » de la *gamification*, le joueur ou la joueuse peut révéler certains mécanismes aliénant en lien (behaviorisme, individualisme, fun, etc.) et les désactiver. Néanmoins, si cette idée peut représenter une certaine forme de prise de conscience, il ne s'agit pas vraiment d'une représentation utopique – elle l'indique également : « pas de cité idéale représentée, pas de bons lieux[1023] » – mais plutôt d'une représentation dystopique pouvant être désamorcée. En 2019, l'architecte urbaniste et docteur en architecture Luke Caspar Pearson situait également le potentiel des jeux vidéo dans la représentation de l'utopie, en faisant cette fois-ci un lien plus clair avec l'architecture et l'urbanisme :

> « Given that videogames combine utopic worlds that are virtually inhabited with complex rule systems for users to engage with, we might suggest videogames are the medium the radical architects of the 1960s and 70s were waiting for–a medium capable of producing playful, quantitative, yet also qualitative utopias that can speak about the real world. »[1024]

1022. Siegel Claire, *L'Artgame, un jeu utopique à l'ère de la gamification?*, thèse de doctorat, Université Paul Valéry, Montpellier III, 2015, p.418.

1023. *Ibid*., p.419.

1024. « Étant donné que les jeux vidéo combinent des mondes utopiques qui sont habités virtuellement avec des systèmes de règles complexes pour que les utilisateur·rice·s s'y impliquent, nous pourrions suggérer que les jeux vidéo sont le médium que les architectes radicaux des années 1960-70 attendaient – un médium capable de produire des utopies ludiques, quantitatives mais aussi qualitatives, qui peuvent parler du monde réel. » Pearson Luke Caspar, « From Superstudio to Super Mario », *e-flux architecture*, Becoming Digital, 2019, [https://www.e-flux.com/architecture/becoming-digital/248078/from-superstudio-to-super-mario].

De la même manière que les architectes radicaux des années 1960-1970 mobilisaient la bande dessinée ou la pop culture pour produire une critique des évolutions de la société, notamment dans ses valeurs consuméristes, il propose d'utiliser aujourd'hui le jeu vidéo, en tant que système de règles pouvant être détournées, exagérées, tournées en dérision, etc. Il s'agit aussi d'une idée qu'il défend dans son manifeste *Videogame Urbanism*, co-rédigé avec Sandra Youkhana (l'autre moitié du studio You+Pea)[1025]. Le studio considère en effet les jeux vidéo comme des possibilités de détourner les imaginaires et récits dominants, notamment autour de l'histoire des technologies et du progrès, et de traiter ironiquement de la place du numérique dans les discours sur l'évolution de la ville. L'un de leur projet, réalisé pour un concours d'urbanisme, exprime en effet cette idée : dans *Tokyo IRTBBC*, ils ré-imaginent la ville de Tokyo à partir de la thématique des jeux d'argent et des machines à sous – qui sont courantes actuellement dans la ville – critiquant dans le même temps les logiques de « ville ludique ». Pearson voit alors dans les espaces vidéoludique un potentiel « for architects to rethink the ambitions and ideas of architecture[1026] », en travaillant précisément en contrepoint des discours autour de la *smart city*, de la simulation paramétrique ou de la fabrication robotique. À l'instar des productions de Superstudio et d'Archizoom dont ils s'inspirent, il s'agit plus toutefois de dystopies ou d'utopies négatives que d'utopies au sens littéraire du terme, qui viennent exagérer les tares du système pour les révéler et les dénoncer, notamment autour de la *gamification* comme chez Siegel.

Cette posture peut être rapprochée des propositions vidéoludiques que nous avons étudié au point 3 « Contrainte/Détournement » de ce chapitre, notamment les propositions de fleuryfontaine*, bien que celles-ci se concentrent plus sur des utopies passées et construites ainsi que leurs conséquences dans la réalité. Cependant, en faisant également retomber l'entité jouable au sol, en ancrant le point de vue à hauteur d'œil – ce qui n'est pas le cas dans *Tokyo IRTBBC* par exemple – il s'agit plus spécifiquement dans ces propositions vidéoludiques de mettre en jeu et en représentation une expérience spatiale et architecturale et ainsi de la mettre en questions. Ce faisant, les jeux de notre corpus montrent une autre possibilité d'une approche critique des espaces et architectures vidéoludiques, qui n'est pas concentrée sur de grands récits utopiques ou dystopiques, ni sur une nouvelle critique de la *gamification.* Il ne s'agit pas de projets radicaux, de

1025. Pearson Luke et Youkhana Sandra, « Videogame Urbanism. A Visual Manifesto », *Volume*, 56 Playbor, 2019, p.54-59.

1026. Un potentiel « pour les architectes de repenser les ambitions et idées de l'architecture » Pearson Luke Caspar, « Video Game Urbanism », in Andri Gerber et Ulrich Götz (dir.), *Architectonics of game spaces: the spatial logic of the virtual and its meaning for the real*, transcript, 2019, p.293-312, p.302.

cauchemars ou de villes gigantesques, il s'agit de récits à échelle humaine. L'échelle et le point de vue avec lesquels la question de l'interprétation et de la critique des espaces bâtis est abordée sont donc différents : ce sont des jeux qui parlent du quotidien. Ils parlent des rapports humains aux lieux, de la manière dont ils sont perçus, vécus, de la façon dont il est possible de s'y attacher ou non, de tisser des liens forts et de la manière dont ils *orientent* ou *désorientent*. De la même manière que l'espace n'est pas représenté d'un point de vue surplombant, les récits sont racontés à partir des personnes et de leurs expériences. Ce faisant, c'est justement parce qu'ils se concentrent sur la petite échelle et se détournent des grands récits – à la fois des grands récits architecturaux et des grands récits épiques vidéoludiques – qu'ils apportent un autre regard, qui semble important à mettre en avant, pour ce qu'ils disent aujourd'hui de nos relations à l'architecture et de nos représentations. Enfin, c'est également en ce sens que l'expérience architecturale se retrouve éclairée de manière différente : par la façon dont elle peut ou non articuler certaines formes de récits, certaines *orientations*.

Avec *Sunset* et *The Stillness of the Wind*, nous avons ainsi analysé deux fictions explorant un rapport particulier au logement, permettant une réflexivité au travers de l'engagement d'un corps-entité jouable dans les lieux, de la représentation de son *orientation* et de ses limites. Ces jeux ancrent également l'idée d'une expérience attachée à un corps qui n'est pas neutre, et dont l'histoire influence l'expérience des lieux. Ils représentent en ce sens une définition d'une « topologie narrative », mettant en récit les relations aux distances, ainsi qu'une forme d'agentivité, en lien étroit avec une vulnérabilité et attachée au prendre soin des lieux de vie. Avec *The Space Between*, nous avons vu jusqu'où l'architecture pouvait être utilisée dans les récits de façon métaphorique, pour exprimer les relations humaines dans leur complexité. Avec *Promesa** et *Apartment*, nous avons vu au contraire un processus différent de mise en récit des architectures et espaces vidéoludiques. Représentant des architectures parfois explicitement autobiographiques, ces jeux permettent à leurs auteur·rice·s d'explorer leurs liens et attachements aux lieux, aux espaces, aux architectures et de les partager. De ce fait, ils expriment la potentialité de *se* représenter, de représenter des expériences personnelles d'*orientations* et de *désorientations* spatiales, en les mettant à distance. Il y a également dans cette mise à distance une dynamique de *care*, de prendre soin de soi, qui constitue aussi une forme d'agentivité par la création. Les histoires spatiales, en étant représentées, deviennent en effet partageables et peuvent alors former des contre-récits

vis-à-vis de récits dominants. Ce potentiel se retrouve d'autant plus dans les travaux du studio Oleomingus, qui fait porter à ces contre-récits une dimension décoloniale.

Il s'agit alors d'une posture qui vient toujours réinterroger le médium vidéoludique, ses représentations et les implications qui y sont associées. Ce faisant, Dhruv Jani* porte aussi une attention différente à l'architecture, qui permet aussi de resituer les différents processus de conception des architectures vidéoludiques de notre corpus :

> « So, I'm not very interested in very large spaces, brutalist corridors, or simply the sensation of scale for the sake of scale, or for the sake of offending the player, or keeping them in awe, or even creating spaces that might be the consequence of religious mandate, or political doctrine, but rather the by-products of a craft, or a craft practice, you know, that results in very intimate relatively small spaces that you are not supposed to perhaps inhabit, but can still learn to engage with or appreciate, for a while. »[1027]

Les jeux vidéo, de par leurs contraintes réduites, permettent la création de grands espaces, de structures démesurées, de bâtiments fantastiques, etc. Certains enquêtés, comme Moshe Linke*, se saisissent alors de ces possibilités du médium pour expérimenter la représentation d'architectures mégastructurelles et explorer des émotions esthétiques associées. Parmi les projets étudiés de Vincent Levy*, *Bokida** va aussi dans ce sens en cherchant à susciter l'exploration ainsi qu'un sentiment d'aventure, représentant alors des architectures mises en scène comme récompense de l'exploration, alors que « Genius Loci »* vise une expérience beaucoup plus intime et concentrée sur une attention à l'architecture. *Sable** se présente un peu entre les deux. D'une part, il montre des paysages très vastes contenant des architectures-objets très reconnaissables et spécifiques, d'autre part, son récit se déploie comme un récit intime d'émancipation et de *coming of age*, à échelle humaine : celui d'une jeune femme qui cherche à s'orienter, dans tous les sens du terme, à trouver une manière de prendre part à la société, sa place ou son rôle dans ce monde. Ce récit est d'ailleurs constamment mis en contraste avec les ruines des utopies technologiques disséminées dans le désert, comme nous l'avions indiqué dans le chapitre 3. Dhruv Jani*, quant à lui, n'est pas intéressé par la création de grands espaces, mais plutôt par la représentation d'espaces intimes, réduits, qui se concentrent sur une rela-

1027. « Donc, je ne suis pas trop intéressé par les très grands espaces, les corridors brutalistes, ou simplement la sensation de l'échelle pour l'échelle, ou pour choquer le joueur, ou le garder bouche bée, ou même de créer des espaces qui pourraient être la conséquence d'un mandat religieux ou d'une doctrine politique, mais plutôt par les produits dérivés de l'artisanat, ou par une pratique artisanale, tu sais, qui se traduit par des espaces relativement petits et très intimes, que tu n'es pas censé habiter peut-être, mais avec lesquels tu peux tout de même apprendre à t'engager ou apprécier, pour un instant. » Entretien avec Dhruv Jani, 14/04/2023.

tion spécifique au lieu et à la dimension critique et politique qu'elle porte. Il s'agit également pour lui d'une manière de résister et de s'opposer à l'injustice. Quelque part, cette approche peut être comparée avec la définition que propose l'architecte et docteure en architecture Eliza Culea-Hong de la « para-architecture », comme architecture de la dissidence :

> « Nous proposerons la formulation suivante: à l'instar de son homologue littéraire, la para-architecture au XXe siècle se caractérise par un contenu fortement spéculatif, se situant en marge de, et rentrant en fort rapport d'antagonisme avec les valeurs dominantes de son époque et maniant intentionnellement une esthétique défaillante ou désordonnée, afin de forger une posture transitoire pour démanteler sans cesse le statu quo. En un mot, elle est une architecture de dissidence, promouvant sans cesse une *éthique du déséquilibre*. »[1028]

Si nous ne qualifierions pas l'architecture vidéoludique d'Oleomingus de « défaillante ou désordonnée », son esthétique est cependant clairement réfléchie comme en opposition avec les valeurs dominantes. Il s'agit également de jeux conçus en parallèle ou en lien avec des mouvements de contestation et des manifestations. Enfin, là où Eliza Culea-Hong parle « d'*éthique du déséquilibre* », nous pourrions parler à partir de notre analyse d'une *éthique de la (dés)orientation*, qui nous semble constituer une manière différente d'analyser, de percevoir et de concevoir des expériences architecturales.

1028. Culea-Hong Eliza, *Anarchitectures*, thèse de doctorat, 2019, p.271.

Conclusion

Au cours de ce travail de recherche, nous nous sommes donc plongée dans un terrain de recherche qui, bien qu'il existe des précédents, reste relativement inhabituel pour une architecte : celui du milieu de la production de jeux vidéo, et notamment sa scène indépendante et alternative. Notre enquête peut ainsi, à certains égards, être comparée à la tentative de compréhension d'une pratique alternative de conception de l'espace, dans laquelle des éléments de la pratique de l'architecture peuvent être retrouvés. Nous avons en effet analysé la manière dont l'architecture était perçue au sein de cette pratique, mais également remobilisée et réinterprétée. En identifiant les continuités et les différences entre les pratiques, il s'agissait en termes de problématique de considérer la manière dont cette approche de la conception de l'espace pouvait en retour mettre en lumière certains éléments de la conception architecturale et les ré-interroger. En suivant les déplacements de l'image vidéoludique, autant méthodologiques et conceptuels que de regards et de corps, en effectuant ce pas de côté, notre objectif était ainsi de comprendre ce que ce regard différent pouvait dire de la pratique de conception de l'architecture. Plus spécifiquement, nous nous sommes attachée à comprendre les transformations effectuées par l'image vidéoludique des expériences architecturales du point de vue de leur conception. Nous nous sommes donc penchée sur la question de l'expérience vidéoludique de l'architecture, au travers de sa compréhension, sa conceptualisation, sa conception et sa représentation par les concepteur·rice·s de jeux vidéo de la scène indépendante contemporaine, formé·e·s à l'architecture ou y portant un intérêt.

Le potentiel critique des images vidéoludiques

Pour mener notre analyse, nous avons au long de la thèse pris une série successive de cadrages constituant autant de points d'entrée thématiques permettant de délimiter cette expérience. Afin de comprendre la manière dont l'image vidéoludique déplace les conceptions de l'expérience architecturale, il nous a fallu ainsi définir et préciser ce que pouvait recouvrer l'idée d'image vidéoludique concernant l'architecture et l'expérience. Dans un premier temps, nous nous sommes ainsi focalisée sur sa condition d'image, notamment pour la situer et la différencier vis-à-vis d'autres images et de différentes notions. Convoquer l'image vidéoludique et son expérience charrie en effet un ensemble de termes et d'imaginaires récurrents dont il nous fallait évaluer la pertinence actuelle au regard de notre corpus. Nous avons ainsi vu que les termes de virtuel, de simulation et d'immersion constituaient un triptyque encadrant l'image vidéoludique dans une compréhension spécifique et restreinte, ne permettant pas de décrire

précisément l'expérience que nous étudions. En insistant sur un dualisme réel/virtuel, dans lequel le virtuel viserait une simulation du réel en même temps qu'une immersion dans ce virtuel, cette approche oublie que le jeu vidéo reste une création audiovisuelle, et donc une image. En remettant sur le devant la question de l'image, c'est aussi la question esthétique qui est réengagée : l'image vidéoludique ne se présente plus comme une reproduction réaliste ou une simulation de l'architecture et de son expérience, mais comme une manière de représenter les expériences architecturales. Il est possible d'identifier les conventions qui la caractérise, qui correspondent à des choix dont l'histoire peut être retracée au sein de l'histoire spécifique du jeu vidéo et de l'histoire plus générale des visualités. Ce sont à partir de ces conventions que travaillent les concepteur·rice·s de jeux vidéo, en les réinterrogeant et les détournant, constituant ainsi l'image vidéoludique comme médium.

De même, nous avons montré que cette image n'était pas à considérer sous l'angle de la nouveauté. Outre les problèmes soulevés par cette approche, l'image vidéoludique s'inscrit de fait dans des continuités ainsi que dans une longue tradition de représentation et de réflexions issues de l'art et de l'architecture. Entre les enthousiasmes et les craintes que peuvent susciter une image considérée comme nouvelle car attachée à une technologie et un imaginaire technique, nous voulions ainsi emprunter une voie médiane en analysant les pratiques de création et les discours dans toutes leurs nuances. Nous avons ainsi rapidement resitué l'image vidéoludique dans ces continuités et ces traditions, montrant la manière dont, pour représenter l'architecture, elle configure et réassemble des éléments issus tout à la fois de la photographie, du cinéma, de la peinture, des arts numériques, des arts vivants et de la performance. En montrant également les continuités et les différences avec la manière dont le numérique a été conceptualisé et mobilisé en architecture, nous avons pu resituer plus précisément l'expérience des architectures vidéoludiques de la scène indépendante contemporaine. Celle-ci se détache en effet des premières approches du cyberespace ainsi que des expérimentations des années 1990, qui voyaient dans le numérique entre autres une possibilité de concevoir de nouvelles formes. L'image vidéoludique, telle que nous l'étudions, se concentre quant à elle sur la représentation des expériences, non pas au sens d'une visualisation, mais en un sens esthétique. Nous avons conclu ce panorama historique en définissant l'image vidéoludique comme présentant une sensibilité appareillée, au sens où son expérience reste dépendante d'une relation à un objet technique, mais également car elle reconfigure différents *appareils* tels que la perspective ou le musée.

Ces éléments établis, nous sommes ensuite entrée plus en détails dans les pratiques de conception des espaces vidéoludiques de notre corpus. Nous avons alors mis en avant la difficulté d'isoler spécifiquement la question de l'architecture dans ces pratiques de conception, celles-ci s'appuyant sur des approches diverses de l'espace. Si certains éléments peuvent tenir de l'architecture, ils sont également intriqués avec d'autres éléments tenant de l'urbanisme, du paysage, de la scénographie ou du *level design*. Ce faisant, les jeux vidéo nous invitent à une analyse qui accepte la polysémie des termes et le flottement plutôt que la rigidité de cadres disciplinaires. Nous intéressant au traitement des références, des questions de dimension, de lumière, de matérialité et de détails, nous avons alors décrit la manière dont ces éléments sont réinterprétés du fait de la spécificité des images vidéoludiques. Le caractère hybride des architectures de jeu vidéo, à la fois spatialisées et mises en image, résulte en effet en une tension dans la représentation, qui se résout de différentes manières. Par exemple, en ce qui concerne la représentation des matérialités, plusieurs problématiques se rencontrent : direction artistique de l'image, choix de l'expressivité des matériaux et représentation de leur dimension constructive. Parmi les choix effectués, nous avons alors observé une importance accordée à la question des expériences, au travers de la mention de plusieurs éléments appartenant au registre de la sensation, de l'impression et du sensible. Cette importance s'exprime à la fois dans le souhait de remobiliser des expériences architecturales vécues et dans la pratique du *playtest,* à travers laquelle ces expériences sont adaptées et reconfigurées vis-à-vis des conventions vidéoludiques.

Ayant défini plus précisément l'image vidéoludique et ses différentes pratiques de conception, nous avons ensuite approfondi notre analyse de l'expérience architecturale vidéoludique en étudiant les gestes, mouvements et déplacements qui sont au cœur de cette expérience. Il s'agissait notamment de faire travailler les notions de navigation et de topologie utilisées couramment dans les études vidéoludiques à partir d'une approche issue du croisement entre l'architecture et les pratiques de danse. Cette approche s'est révélée féconde pour affiner la compréhension de la spatialité vidéoludique et du rapport à l'architecture représenté par les jeux constituant notre corpus. Il s'agit d'un rapport qui se déploie en effet plutôt dans une relation topologique que dans une relation géométrique, au sein duquel la spatialité vidéoludique s'appréhende selon les notions topologiques du proche/lointain, de l'horizon, de la limite et des seuils. Il est rendu possible du fait de l'incarnation d'une entité jouable, qui constitue le corps annexe s'engageant dans l'espace-image vidéoludique et avec lequel une relation empathique est nouée, ouvrant sur la possibilité d'une contagion gravitaire. En convoquant

la définition du sujet ludique de Daniel Vella, nous avons alors qualifié ce rapport à une spatialité vidéoludique d'un point de vue esthétique, en tant que celle-ci se trouve interprétée et mise à distance dans le même mouvement, le même geste. C'est ce mouvement et ce geste que nous avons enfin mis à la lumière de la question du jeu. Nous avons en ce sens argumenté pour une compréhension de la dimension ludique des expériences qui constituent notre corpus comme un jeu avec cette topologie, soit avec le mouvement, la spatialité et l'architecture, et non comme un jeu qui serait associé à un ensemble de règles.

Dans le chapitre suivant, nous avons de nouveau légèrement déplacé notre cadre d'analyse de l'expérience en nous posant la question de la place de la marche dans les déplacements vidéoludiques. Nous avons alors décrit la marche vidéoludique non comme une simulation de marche mais, à nouveau, comme une marche esthétique pouvant faire référence aux pratiques artistiques de marche. Prendre le point de vue de la marche permet alors d'ancrer et de situer d'autant plus dans un lieu les déplacements et mouvements révélés par l'analyse du point de vue de la danse. Par cette situation et cet ancrage, le déplacement devient propice au surgissement d'une seconde forme de jeu, en lien étroit avec le premier, qui constitue un jeu d'interprétation des corps et des architectures représentés. Nous avons alors précisé que ce jeu pouvait être considéré comme s'appuyant principalement sur la représentation d'une agentivité spatiale, se comprenant plus spécifiquement au travers de la notion d'*orientation*, telle que définie par Sara Ahmed. Cette notion permet selon nous de tenir l'ensemble des éléments que nous avons relevés au fil des différents cadrages que nous avons pris sur l'image et l'architecture vidéoludique. L'orientation est en effet au cœur du mouvement de la perspective, de la pratique du *level design*, de la topologie et de la marche comme esthétique. Elle les lie toutefois en leur apportant une dimension supplémentaire : celle de porter une approche éthique et politique des expériences.

Afin de montrer les différentes possibilités et interprétations ouvertes par cette notion, nous avons alors proposé une série d'études de cas appuyée sur notre corpus. Tous les jeux du corpus ne portent pas ces possibilités, mais nous avons identifié plusieurs potentiels des espaces-images vidéoludiques, traitant de la mémoire des lieux, d'agentivité(s) et de vulnérabilité(s) spatiale(s), de prendre soin des lieux, de critique architecturale et urbaine, de métaphore architecturale ou encore de perspectives décoloniales. Nous pouvons ainsi revenir sur notre hypothèse envisageant un potentiel critique de l'image vidéoludique pour les expériences architecturales : ce potentiel

est mis en avant à travers la représentation des expériences, qui permet d'une part de rendre visible des expériences invisibilisées et des contre-récits, d'autre part de solliciter des mémoires, individuelles et collectives. En représentant les expériences, il s'agit en effet aussi de pouvoir *se* représenter, mettre en jeu les expériences et les rendre partageables. Ainsi, au terme de cette recherche, les images vidéoludiques apparaissent comme des moyens non seulement de représenter les expériences architecturales mais surtout de les mettre à distance et ainsi d'entrer avec elles dans un jeu esthétique interprétatif.

La réflexivité des déplacements vidéoludiques

Ce faisant, l'image vidéoludique et sa conception, considérant les expériences architecturales, entraîne bien une série de déplacements. Dans un premier temps, en laissant flottante la définition de l'architecture et en faisant appel à un ensemble divers de pratiques de conception spatiale, elle invite à un regard pluriel, à une hybridation des pratiques. Elle tisse en effet des liens entre les pratiques, montrant leurs apports mutuels et la circulation des principes de conception spatiale. Plus encore, en représentant les expériences architecturales, l'image vidéoludique apparaît finalement leur poser une série de questions : quelle est la place qu'elles accordent au jeu, aux récits et à l'agentivité ? Ou autrement dit : quels jeux, récits et agentivités portent elles ? Vis-à-vis de nos deux hypothèses de départ (le jeu et la narration), un troisième élément s'est donc ajouté au fil de la recherche. Cependant, les deux autres ont également été précisé et mis en perspective de ce dernier. Ces trois éléments permettent alors, selon nous, de renouveler les conceptions de l'expérience architecturale.

Du vivant du jeu

En ce qui concerne tout d'abord le jeu, le corpus que nous avons étudié ouvre en effet à une prise en compte de celui-ci dans le mouvement. Ainsi, en donnant un caractère ludique à la représentation d'une expérience de mouvement dans un espace, ces espace-images vidéoludiques permettent en retour de s'interroger sur la coloration ludique de l'expérience architecturale en elle-même. Lorsque nous nous déplaçons, lorsque nous marchons, nous pouvons apprécier le déplacement de notre corps dans un espace et une architecture et, dans le même temps, des choses sont déplacées : la sollicitation du corps provoquée par les espaces traversés *met en mouvement.* Il y a des allègements et des resserrements selon les volumes des pièces, il y a des changements d'état lors de franchissement, etc. En somme, il y a

une relation topologique, qui pourrait depuis le point de vue du jeu vidéo prendre appui sur une topologie ludique. Si l'image vidéoludique, de par son caractère d'image, ne permet pas une entière sollicitation du corps et une relation à une spatialité vivante telle qu'elle est formulée par Anne Boissière, il semble qu'elle permette cependant de représenter cette possibilité du jeu dans l'expérience de l'architecture. Nous avons montré en effet d'une part l'importance que les concepteur·rice·s de jeux vidéo accordent à l'expérience de l'espace vidéoludique, d'autre part la manière dont cette expérience sollicite la mémoire de l'expérience des lieux. Ainsi, en mettant en lien de manière étroite une relation ludique, une architecture représentée et un corps en mouvement, l'image vidéoludique représente alors la dimension ludique sous-jacente des expériences des architectures et des lieux.

Autrement dit, ce serait parce que l'expérience architecturale posséderait une dimension ludique qu'elle pourrait être représentée de cette manière par une image vidéoludique. L'image vidéoludique nous reconnecterait alors avec cette dimension joueuse de l'expérience. Cela pourrait sembler futile pour l'architecture, et pourtant il y a quelque de chose de fondamental dans le jeu. En effet, il s'agit aussi de s'interroger sur l'approche du jeu qui est choisie. Nous l'avons vu, plusieurs manières de considérer les liens entre architecture et jeu coexistent, de même qu'au sein de la pratique de création de jeu vidéo, plusieurs points de vue sur la conception des architectures vidéoludiques peuvent être pris. Si Anne Boissière choisit de se concentrer sur le vivant du jeu, c'est aussi pour ce qu'il représente, revenant aux théories d'Huizinga :

> « L'élément vivant et créateur du jeu qu'il voyait disparaître, triste marque de la contemporanéité, se soutient en dernier ressort de la condition de la paix, et avec elle de la détente et du repos. La musique et la danse, ici, sont les noms pour une vie non centrée sur soi, apte à se laisser saisir par l'étrange jusqu'à l'extase. Huizinga opte pour l'art et non pour la science, pour le rythme et non pour les règles abstraites, pour l'être-saisi des corps plutôt que la stratégie et le calcul. En cela sa pensée possède incontestablement un tour intempestif. Car on se rendra vite compte que le jeu est la plupart du temps, au contraire, placé du côté de la science, des règles formelles et de la stratégie, en fin de compte dans l'horizon de la guerre plutôt que de la paix. Signe terrible de notre temps. »[1029]

En ce qui concerne l'architecture, les jeux de notre corpus tendent plutôt vers une représentation d'un jeu sans règles, une forme de jeu qui s'attache à l'expérience située et ancrée plutôt qu'un jeu désincarné et surplombant. Plutôt que d'un jeu qui valorise la rationalisation des corps et l'optimi-

1029. Boissière Anne, *L'Art et le vivant du jeu*, Presses universitaires de Liège, Liège, coll. « Jeu / Play / Spiel », 2023, p.43.

sation des surfaces, vis-à-vis duquel les contre-utopies mettent en garde, il s'agit alors d'un jeu tourné vers le vécu de l'expérience, plaçant des indices sur son caractère vivant. Les images vidéoludiques nous interrogent donc sur le jeu que nous jouons et que nous mettons en avant dans la conception des expériences architecturales : comment concevoir des architectures qui accueillent le vivant du jeu plutôt que « l'horizon de la guerre » ? Il s'agit là cependant d'une première étape : une mise en relation ludique avec l'architecture. Cette première compréhension, qui incite à porter attention aux états de corps, au parcours et au cheminement, est ensuite complétée par les deux autres éléments, avec lesquels il se trouve en lien étroit.

De l'importance des contre-récits et de leur ancrage dans les lieux

Dans le jeu vidéo, ce jeu porte en effet aussi une dimension réflexive, il ouvre à l'interprétation. Il prend la forme d'une marche esthétique qui vient travailler les représentations. Ce faisant, remettre au centre une dimension ludique, c'est aussi — à la lumière des textes d'Hans Georg Gadamer — remettre en avant l'importance dans l'expérience architecturale de l'interprétation, et des perspectives critiques et politiques qui peuvent y être attachées. De la même manière que le jeu, l'image vidéoludique entremêle en effet à l'expérience architecturale des récits. En donnant une portée narrative aux déplacements, elle incite ainsi à porter attention aux récits qui sont portés par les lieux et les architectures. Cependant, nous avons souligné que les récits mis en avant par les jeux du corpus constituent des récits spécifiques. Il ne s'agit pas de ré-insuffler dans l'architecture un potentiel — qui aurait été perdu — de raconter de grands récits héroïques et englobant, à l'instar des idéologies modernistes, mais de mettre en valeur le pluralisme des récits qui constituent les vies humaines. Les jeux vidéo que nous avons étudiés mettent en scène des récits de vie qui impliquent des expériences spatiales et architecturales différentes, transformant les manières de marcher pour rendre ces expériences prégnantes.

Ce faisant, l'image vidéoludique invite ainsi d'une part à les représenter — dans le cadre par exemple d'un projet visant la mémoire des lieux, des expériences et des histoires de vie — d'autre part à les prendre en compte. Il s'agit finalement d'une démarche humble et profondément empathique, à l'écoute des récits et qui travaille depuis les expériences. En entremêlant récits et expériences spatiales et corporelles, cette image nous fait ainsi revenir au Mémorial dont l'expérience ouvrait cette thèse. Dans l'expérience particulière qu'il fait vivre, celui-ci provoque en effet un déséquilibre,

une désorientation, qui est aussi une manière de transmettre et une forme de narration. Sans un mot, l'organisation de l'espace — qui tient à la fois du paysage, de l'architecture, de la sculpture et de la scénographie — raconte. Elle témoigne de l'horreur en même temps que de l'indicible et de l'irreprésentable. Ce qui raconte cependant, ce ne sont pas les blocs en eux-mêmes, qui ne portent pas d'inscriptions, ce sont leur disposition et l'état de corps dans lequel ils placent celui ou celle qui les parcourt. Ce qui raconte, c'est le jeu qu'ils donnent à jouer en engageant le corps dans une spatialité particulière et un lieu spécifique.

De l'agentivité comme orientation

Enfin, cette dimension narrative et interprétative est plus précisément qualifiée par la notion d'agentivité, qui est réinvestie dans l'image vidéoludique en lien avec l'architecture. Ces récits d'expérience de la spatialité qui sont donnés à jouer par les jeux vidéo peuvent aussi être analysés comme des récits d'agentivité spatiale, d'*orientation* et de *désorientation*. Ils invitent alors à nous interroger sur les expériences architecturales au regard de ces notions : qu'est-ce qui permet l'*orientation* ? Ou au contraire contraint au déséquilibre, à la *désorientation* ? Et surtout : qui ne peut pas s'*orienter* dans ce lieu, ou est contraint de s'*orienter* différemment ? Derrière ces questions se situent alors d'une part la dimension démocratique du pouvoir d'agir, de l'agentivité, d'autre part de l'accueil et du prendre soin : comment construire des lieux pour se *ré-orienter*, soit trouver un équilibre mais aussi pouvoir s'*étendre* ?

Ces questions résonnent particulièrement avec un projet sur lequel j'ai eu l'occasion de travailler pour l'agence Camille Salomon Architecte en parallèle de ma thèse. Bien que la thèse n'ait pas été pensée à l'origine pour dialoguer avec le travail en agence, au terme de celle-ci, nous y entrevoyons des croisements et des échos, entre théorie et pratique. En 2023, une étude de faisabilité[1030] a été commandée à l'agence par l'OPH d'Aubervilliers pour la réalisation d'un foyer d'accueil pour femmes en difficulté sociale ou victimes de violences, et le cas échéant de leurs enfants. Ce bâtiment devait regrouper plusieurs centres déjà existants à Aubervilliers, dont l'un géré par l'association La Main Tendue, comprenant un CHRS (Centre d'Hébergement et de Réinsertion Sociale), un CHU (Centre d'Hébergement d'Urgence) et un accueil de jour. Pour l'étude de faisabilité, nous avons souhaité

1030. Permettant d'informer le client de la faisabilité d'un projet, elle prend en compte l'ensemble des données (contexte, site, programme, surfaces, cahiers des charges, PLU, etc.) pour évaluer les possibilités de construire le projet envisagé et les coûts associés.

avec l'agence aller au-delà de l'étude capacitaire habituelle et interroger le programme et ses caractéristiques associées. Avec la directrice de l'agence Camille Salomon, il nous a en effet semblé impossible de considérer ce projet comme un programme classique de logements collectifs et il nous fallait d'abord comprendre ce que signifiait construire un foyer d'accueil pour des femmes dans des situations difficiles.

Pour ce faire, un entretien a été mené avec la directrice adjointe de l'association La Main Tendue, et nous sommes allées visiter le foyer existant. L'entretien a révélé des usages spécifiques et des réflexions autour des lieux de vie communs ainsi que des chambres en elles-mêmes. Nous avons également effectué un relevé photographique de deux chambres habitées, que nous avons ensuite analysées en détails. Ces photos montraient notamment la manière dont les habitantes s'étaient approprié les lieux, dans les limites de ce qu'elles étaient autorisées à faire. De la disposition des habits et des objets, du petit aménagement et de l'usage des meubles, nous avons tiré une compréhension de la vie dans ce logement, ainsi qu'une partie de l'histoire ayant donné lieu à la scène prise en photo. Cette analyse peut être rapprochée de la jouabilité de certains *walking simulator* et des jeux de notre corpus, dont plusieurs invitent en effet à comprendre, au travers de la visite d'un lieu, l'histoire qui lui a donné forme. Nous avons endossé le rôle d'enquêtrices, semblable à la posture du chiffonnier Benjaminien qui assemble les éléments pour en reconstituer l'histoire. Cette histoire, pour ces femmes, est aussi une histoire de l'*atteignable*, une histoire d'*orientations* et de *désorientations*. Elles ont trouvé un moyen de se ré-*orienter* dans ces lieux, grâce à l'accueil et au travail des personnes de l'association, mais aussi à la solidarité et la sororité d'autres femmes. Dans ce cas, le lien entre *orientation* et agentivité est très étroit, puisque, comme nous l'avons vu dans le dernier chapitre : « Architecture builds the power to act[1031] ». Le foyer, en les accueillant, les hébergeant, leur redonne potentiellement la possibilité d'agir.

Cependant, dans le même temps, le bâtiment d'Aubervilliers est vieillissant, la dégradation des matériaux est apparente, il souffre de problèmes de conception et il est voué à être détruit dans le cadre d'un plan de rénovation urbaine. En imaginant le nouveau foyer, les questionnements sont donc de nouveau réengagés : comment construire pour éviter un nouveau processus de *désorientation* ? Comment conserver ce qui a été créé par l'association La Main Tendue ? Comment améliorer les conditions d'habitation

1031. « L'architecture construit le pouvoir d'agir » Krasny Elke, « Architecture Builds Power. Ending Domination, Practicing Life-Making, Finding Response-Ability », in Mateja Kurir (dir.), *On Power in Architecture: From a Materialistic, Phenomenological, and Post-Structuralist Perspective*, Routledge, coll. « Routledge Research in Architecture », 2025, p.191-201, p.194-195.

des femmes accueillies ? Toutes ces questions nécessitent de prendre une approche différente, prenant en compte les récits de vie, des récits d'*orientation*. En guise de contraintes, il nous a également été indiqué que le bâtiment ne devait pas révéler son usage, et que les femmes ne devaient pas être visibles depuis la rue. Pour les femmes victimes de violence, il s'agit en effet d'une question de survie. Leurs possibilités d'*orientations* et d'*extension corporelle* a été en ce sens considérablement altéré par la violence sexiste et misogyne, une violence qui impacte les corps mais aussi l'horizon d'atteinte. Ainsi, les questions d'agentivité et d'*orientation* nous semblent dans ce cas particulièrement importantes à garder à l'esprit. Dans ces situations, où l'agentivité et la vulnérabilité sont sans cesse en relation, il semble ainsi fondamental de pouvoir organiser un « prendre place », d'offrir un « lieu à soi » vers lequel s'*orienter*. Les questions de la domesticité, du logement et de son organisation se situent ainsi au cœur de ces problématiques et de ces foyers, où les chambres sont souvent partagées. En réponse à ces nécessités, l'un de nos gestes d'architectes aura alors été d'orienter le bâtiment — au sens architectural — vers l'intérieur, créant ainsi une centralité tendant vers la possibilité d'un *faire communauté* de femmes et l'émergence d'une sororité.

Au travers des récits, de l'agentivité et des *orientations*, la question de l'expérience architecturale semble donc déplacée, peut-être elle aussi orientée d'une certaine manière. Il s'agit en effet d'un déplacement qui permet, concernant une phénoménologie de l'architecture, de considérer le corps faisant l'expérience comme n'étant pas un corps neutre mais situé, placé, *orienté*. Il nous amène sur les chemins d'une phénoménologie *queer*, qui demandent de regarder à la suite d'Ahmed « l'arrière des tables » et qui abordent les expériences par leurs histoires, par ce qui les permette, ce qui les restreigne et ce qui les *oriente*. Il s'agit finalement quelque part d'adopter le point de vue du *cyborg* de Donna Harraway. Chez Donna Haraway, la figure du cyborg, décrite dans le *Manifeste Cyborg* (1985), provient de la science-fiction et des imaginaires d'hybridation avec la machine, mais elle constitue surtout un moyen d'apporter une réponse qui se veut libératrice à la question politique de « l'expérience des femmes » en tant que groupe, qui a été posée autant que construite par les théories féministes[1032]. Contre une perspective englobante de cette expérience, ce cyborg ne donne pas forme à une pulsion de production d'une théorie totale mais il existe au contraire

1032. Haraway Donna J., *Manifeste cyborg et autres essais. Sciences, Fictions, Féminismes*, 2e éd., Routledge, New York, NY : Routledge, 2018, [https//doi.org/10.4324/9780203731093].

sur la frontière. Pour Haraway, il permet de rêver à, non pas une langue commune inatteignable, mais « une puissante et infidèle hétéroglosse[1033] », soit une polyphonie, la prise en compte de l'existence de plusieurs sens divers au sein d'un discours et d'une langue. Enfin, il s'agit d'une figure qui ne génère pas de dualismes, et qui s'épanouit dans l'ambiguïté et l'hybridité. Brendan Keogh reprend également cette figure pour décrire l'expérience vidéoludique : « Not seeing from above, like God or a configurative and transcendent hacker-gamer, but seeing from *somewhere*, from a situated and partial perspective, through a body that is spliced with its worlds[1034] ». Comprendre l'expérience architecturale depuis le point de vue du cyborg, c'est donc la comprendre comme une perspective partielle et située, qui n'existe que sur la frontière et se construit dans une polyphonie.

Time to stop playing ?

Ces éléments constituent ainsi autant de pistes pour réinterroger les expériences architecturales et, de ce fait, constituent aussi de possibles chemins de recherche pouvant être empruntés. Notre approche est restée très théorique et il s'agissait d'un souhait de notre part. Ces ouvertures théoriques invitent désormais à un réancrage plus clair dans la pratique de l'architecture, et à un travail de recherche mettant en tension ces théorisations avec la pratique.

Par ailleurs, cette recherche nous semble constituer un apport important pour les études vidéoludiques. Tout d'abord, nous avons précisé différents points concernant la conception des espaces, architectures et paysages vidéoludiques et leur théorisation, notamment en ce qui concerne le *level design* et la scénographie. Ensuite, nous avons montré l'importance pour l'analyse des jeux vidéo des questions, non seulement de l'espace, mais plus spécifiquement de l'expérience de la spatialité, mettant à jour la pertinence d'une autre compréhension de la topologie. Permettant une relecture de certaines conceptualisations de l'image et de l'expérience du jeu vidéo, celle-ci pourrait alors apporter aux recherches sur le jeu, la narration vidéoludique ou encore l'esthétique des jeux vidéo. En ce qui concerne la recherche sur les liens entre architecture et jeu vidéo, de nombreuses thématiques restent encore en friche aujourd'hui. Bien que plusieurs ouvrages collectifs et travaux monographiques aient été publié sur le sujet ces dernières années, que les travaux d'étudiant·e·s se multiplient, le champ d'études sur

1033. *Ibid*., p.82.

1034. « Ne pas voir d'en haut, comme Dieu ou un hacker-joueur configurant et transcendant, mais voir depuis quelque part, depuis une perspective située et partielle, à travers un corps qui est intimement lié avec ses mondes. » Keogh Brendan, *A Play of Bodies: How We Perceive Videogames*, The MIT Press, Cambridge, MA, 2018, [https//doi.org/10.7551/mitpress/10963.001.0001].

les liens entre le jeu vidéo et les disciplines de l'architecture ou du paysage est encore vaste. En choisissant le point de vue de l'expérience, nous avons ouvert plusieurs pistes et potentiels de réflexion, qui ne demandent qu'à être poursuivis et déployés. Notamment, nous avons ici pris le parti d'un point de vue très restreint sur la production vidéoludique, celui de notre corpus. Cependant, de nombreuses autres formes de corpus pourraient être étudiés. Par exemple, si nous les avons laissées de côté pour cette thèse, les représentations en 2D pourraient aussi permettre d'explorer différemment d'autres récits architecturaux. La scène contemporaine du jeu vidéo est en constante évolution et, chaque année, de nouveaux jeux publiés continuent de questionner le médium et ses potentialités.

Donna Haraway, cependant, nous met aussi en garde contre l'imaginaire du cyborg et son ambiguïté : il y a toujours la tentation d'un discours colonial et impérialiste dans la science-fiction, qui nécessite de rester attentifs et attentives aux imaginaires déployés. De même, comme nous l'avons vu au long de cette thèse, une tentation similaire existe avec le jeu vidéo et l'image vidéoludique. Nous pourrions également ajouter : il y a toujours le risque de glisser vers une autre compréhension de l'expérience, qui se rapprocherait de sa marchandisation, des fantasmagories du capital (*mall* et parc d'attraction), de la *gamification* et de la fluidité néolibérale. Ainsi, l'image vidéoludique nécessite toujours une approche et une utilisation critique et mesurée. Si nous avons mis en avant des alternatives au modèle dominant du jeu vidéo, c'est aussi pour cette double facette du jeu vidéo, qui pousse notre enquêté Dhruv Jani* à toujours reconsidérer son approche de la conception vidéoludique. Un article publié en 2023 lançait « Time to stop playing. No game studies on a dead planet »[1035]. Les auteur·rice·s y soulignent le rôle et les interrelations entre les crises majeures contemporaines et l'industrie vidéoludique, le bénéfice que celle-ci tire des structures impérialistes et capitalistes néolibérales, sa dépendance envers l'extractivisme, les ressources rares et les dépenses d'énergie, et la manière dont celle-ci fait perdurer des discours sexistes, racistes et fascistes. Malgré ce fait, l'article indique aussi que des alternatives sont possibles, des résistances et d'autres trajectoires futures, si nous reconnaissons collectivement ces problèmes. D'autres manières de faire, de jouer, de concevoir, sont possibles.

La question écologique reste de même une problématique majeure dans la conception architecturale actuelle, autant que pour le jeu vidéo, et que nous n'avons pas abordée dans cette thèse. L'hypothèse que nous

1035. Hammar Emil L., Jong Carolyn et Despland-Lichtert Joachim, « Time to stop playing: No game studies on a dead planet », *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, nº 1, vol. 14, 2023, p. 31-54, [https//doi.org/10.7557/23.7109].

pouvons faire est que, du fait de l'absence de contraintes et de la faible importance accordée à la dimension constructive du bâti ainsi qu'à sa matérialité, cette question reste encore largement un angle mort dans la conception des architectures et paysages vidéoludiques. Toutefois, le jeu vidéo, en tant que fiction, peut permettre d'explorer d'autres alternatives. Dans *Playing Nature: Ecology in Video Games* (2019), la chercheuse états-unienne en études de médias Alenda Chang mène en ce sens une analyse écocritique des jeux vidéo[1036]. Dans la même perspective, cette analyse pourrait être portée sur la question des architectures vidéoludiques. Certaines thématiques sont déjà abordées par des jeux de notre corpus : *Luminocity** est issu d'une réflexion sur des modes de production d'énergie alternative, et *Sable** s'inspire de principes imaginés à Arcosanti. Les jeux de Gareth Damian Martin* abordent également des questions écologiques : *In Other Waters** interroge par exemple notre rapport au vivant, à travers l'exploration pacifiste, sans volonté de conquête ni de colonisation, d'un écosystème alien fonctionnant sur la synergie des différentes espèces[1037]. Ce jeu révèle tout particulièrement un potentiel pour le jeu vidéo d'explorer des « utopies radicales », telles que théorisées par la philosophe française Alice Carabédian[1038]. Ces utopies se positionnent en tant que telles, mettant en avant le besoin de représentations positives, de « vies bonnes » et d'imaginer des manières de faire différentes. En tant qu'utopies, il s'agit de non-lieux, elles ne sont pas concrètes mais permettent de se projeter. L'utopie radicale n'est selon elle pas le progrès (au sens technologique du terme), elle ne veut pas vivre dans les décombres ou les ruines du capitalisme, et tend à être vivante, protéiforme, peut-être cyborg au sens de Donna Harraway.

Enfin, pour ces différentes raisons, nous ne considérons pas le jeu vidéo comme un outil qui serait à intégrer dans un processus de conception architecturale. Comme nous l'avons dit, nous nous méfions des imaginaires des futurs techniques et des rhétoriques de la nouveauté et du « encore ». Aussi, au terme de cette analyse, nous ne le voyons pas comme un outil radicalement nouveau, et nous le différencions clairement des outils de visualisation des projets d'architecture. De manière générale, nous ne concevons pas l'image vidéoludique comme un *outil* à destination de la pratique de l'architecture. Cependant, nous considérons que cet objet, cette

1036. Chang Alenda, *Playing Nature: Ecology in Video Games*, Univ of Minnesota Press, 2019.

1037. Nous en avons produit une analyse qui a été (auto)publiée sous la forme d'un court article dans la revue des doctorant·e·s du LACTH, *Circa.*, en 2022.

1038. Carabédian Alice, *Utopie radicale: par-delà l'imaginaire des cabanes et des ruines*, Paris, Éditions du Seuil, 2022.

image et ses pratiques de conception peuvent faire réfléchir sur l'architecture, son expérience et sa conception, ainsi que sur le rapport contemporain à la représentation et à la spatialité. Le potentiel de l'image vidéoludique se situe en effet selon nous dans sa dimension critique et réflexive, qui est à saisir. Nous en concluons en ce sens qu'il s'agit d'un objet qui peut avoir sa place dans l'enseignement de l'architecture, comme objet analytique, au même titre que le cinéma ou la vidéo. De la même manière que des analyses de films y sont menées, des analyses vidéoludiques pourraient apporter une réflexivité aux réflexions des architectes. De façon symétrique, comme nous l'avons fait à plusieurs reprises en parallèle de cette thèse, nous pensons que le jeu vidéo pourrait bénéficier des enseignements de l'architecture, non pour construire des bâtiments plus réalistes, mais pour y intégrer d'autres manières de penser la conception de l'espace que celles qui sont déjà enseignées, et ainsi continuer à travailler et repenser ce médium.

Les croisements entre les deux pratiques se sont ainsi avérés féconds et inspirants, celles-ci faisant face et réagissant parfois à des problématiques similaires. Plutôt que de s'observer de chaque côté de la clôture, ces croisements invitent à la rencontre et à l'échange entre voisins, afin de comprendre la manière dont l'autre fonctionne, et ainsi d'ouvrir des réflexions nouvelles ou d'adopter des perspectives différentes. Cela ne signifie pas qu'un travail en commun sera systématique ni même nécessaire, mais qu'il pourrait être possible d'apprendre de l'autre et de l'échange. Cette thèse constitue en ce sens une mise en pratique autant qu'une invitation au décalage et au déplacement, au regard oblique, aux détours — conceptuels et méthodologiques — et à une réflexion sur la manière dont ils nous transforment.

Références +

Bibliographie

La bibliographie est organisée par chapitres, qui correspondent aussi à des cadrages thématiques. Les références se retrouvant dans plusieurs chapitres ont été regroupées en tant que références transverses.

Références transverses

Ouvrages

Aarseth Espen et Günzel Stephan (dir.), *Ludotopia: Spaces, Places and Territories in Computer Games*, 1re éd., Bielefeld, transcript Verlag, coll. « Edition Medienwissenschaft », 2019.

Bonner Marc (dir.), *Game | World | Architectonics Transdisciplinary Approaches on Structures and Mechanics, Levels and Spaces, Aesthetics and Perception*, Heidelberg University Publishing, 2021.

Boyer Elsa, *Le conflit des perceptions*, Paris, MF., 2015.

Gerber Andri et Götz Ulrich (dir.), *Architectonics of Game Spaces: The Spatial Logic of the Virtual and Its Meaning for the Real*, Bielefeld, transcript, coll. « Architekturen », 2019.

Maniglier Patrice, *La perspective du diable, Figurations de l'espace et philosophie de la Renaissance à Rosemary's Baby*, Arles, Actes Sud, coll. « Constructions », 2010.

Manovich Lev, *Le langage des nouveaux médias*, trad. Richard Crevier, Dijon, les Presses du réel, coll. « Perceptions », 2010.

Triclot Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, coll. « La Découverte-poche », 2017.

Von Borries Friedrich, Walz Steffen P., et Böttger Matthias (dir.), *Space, Time, Play. Computer Games, architecture and urbanism: the next level*, Bâle, Birkhauser, 2007.

Walz Steffen P., *Towards a ludic architecture: The space of Play and Games*, ETC Press, 2010.

Articles et chapitres d'ouvrages

Bonhomme Stello, « L'image performée », *Nouvelle revue d'esthétique*, no 11, vol. 2013/1, 2013, coll. « Presses Universitaires de France », p. 25-36.

Crevoisier Michaël, « La nouveauté de l'image vidéoludique, Remarques autour du régime-silicium de l'image chez Gilles Deleuze », *Sciences du jeu*, 11 Que dit la philosophie des jeux vidéo ?, 2019, [https//doi.org/10.4000/sdj.1845].

Jenkins Henry, « Game design as narrative architecture », *First Person : New media as story, performance, game*, MIT Press, Cambridge, 2004, p. 118-130.

Thèses et HDR

Bashandy Hamza, *Mapping spaces of resistance in videogames*, thèse de doctorat, Université de Liège, 2023.

Delbouille Julie, *Négocier avec une entité jouable. Les processus d'appropriation et de distanciation entre joueur, avatars et personnages vidéoludiques*, thèse de doctorat, Université de Liège, 2019.

Lucas Jean-François, *De l'immersion à l'habiter dans les mondes virtuels : le cas des villes dans Second Life*, thèse de doctorat, Université Rennes 2, 2013.

Malaud David, *Architectus Ludens : faire illusion*, thèse de doctorat, Université Paris-Saclay, ENSAV, 2018.

Morisset Thomas, *Du beau jeu : Pour une esthétique des jeux vidéo*, thèse de doctorat, Sorbonne Université, 2020.

Introduction/Conclusion

Ouvrages

Bal Mieke, *Concepts itinérants : comment se déplacer dans les sciences humaines*, trad. Cécile Dutheil De La Rochère, les Presses du réel, Dijon, coll. « Esthétique : critique », 2023.

Bardin Laurence, *L'analyse de contenu*, Presses Universitaires de France, 2013, [https//doi.org/10.3917/puf.bard.2013.01].

Blanchet Alexis et Montagnon Guillaume, *Une histoire du jeu vidéo en France : 1960-1991 des labos aux chambres d'ados*, Houdan, Pix'n love éditions, 2020.

Burkhalter Gabriela, Baumann Daniela, Salle Xavier, Romagny Vincent et Roy Sreejata, *The Playground Project*, 2nd Revised edition, Zürich, JRP | Ringier, 2018.

Caillois Roger, *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1967.

Carabédian Alice, *Utopie radicale: par-delà l'imaginaire des cabanes et des ruines*, Paris, Éditions du Seuil, 2022.

Chang Alenda, *Playing Nature: Ecology in Video Games*, Univ Of Minnesota Press, 2019.

Haraway Donna J., *Manifeste cyborg et autres essais. Sciences, Fictions, Féminismes*, 2e éd., New York, NY : Routledge, Routledge, 2018, [https//doi.org/10.4324/9780203731093].

Husserl Edmund, *Phantasia, conscience d'image, souvenir : de la phénoménologie des présentifications intuitives. Textes posthumes (1898-1925)*, trad. Jean-François Pestureau et trad. Raymond Kassis, Grenoble, J. Millon, coll. « Krisis », 2002.

Keogh Brendan, *The videogame industry does not exist: why we should think beyond commercial game production*, Cambridge, Massachusett, The MIT Press, 2023.

Le Corbusier, *Vers une architecture*, Nouv. éd. rev. et augm. d'une lettre inédite de l'auteur., Paris, Flammarion, coll. « Champs arts », 1995 (1923).

Prévot Maryvonne, Monin Éric, et Douay Nicolas (dir.), *L'urbanisme, l'architecture et le jeu*, Villeneuve d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, coll. « Architecture et urbanisme », 2020.

Schrank Brian, *Avant-garde videogames: playing with technoculture*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2014.

Ter Minassian Hovig, Rufat Samuel et Coavoux Samuel, *Espaces et temps des jeux vidéo*, L>P, coll. « Questions théoriques », 2012.

Zinguer Tamar, *Architecture in Play: Intimations of Modernism in Architectural Toys*, Charlottesville, University of Virginia Press, 2015.

Zourabichvili François, *L'art comme jeu*, Presses de Nanterre, coll. « Collège International de philosophie », 2018.

Articles et chapitres d'ouvrages

Breviglieri Marc, « L'enfant des villes. Considérations sur la place du jeu et la créativité de l'architecte face à l'émergence de la ville garantie », *Ambiances. Environnement sensible, architecture et espace urbain*, Varia, 2015, [https//doi.org/10.4000/ambiances.509].

Chauvet Jérémy, « Iserecaft : le jeu vidéo comme outil de micro projet urbain et révélateur d'enjeux locaux », *Géographie et cultures*, n° 109, 2019, p. 31-54, [https//doi.org/10.4000/gc.9892].

Delaney James, « Democracy, Video Games and Urban Design. Minecraft as a Public Participation Tool », in Andri Gerber et Ulrich Götz (dir.), *Architectonics of Game Spaces: The Spatial Logic of the Virtual and Its Meaning for the Real*, transcript, Bielefeld, coll. « Architekturen », 2019, p. 277-292.

Farocki Harun, « Jeux sérieux », *Trafic*, n° 78, 2011.

Foust Joshua, « The habitus of misogyny: Bourdieu and the institutionalization of sexist abuse in the video games industry », *Media, Culture & Society*, n° 4, vol. 46, 2024, p. 762-776, [https//doi.org/10.1177/01634437231219383].

Garda Maria B. et Grabarczyk Paweł, « Is Every Indie Game Independent? Towards the Concept of Independent Game », *Game Studies*, n° 1, vol. 16, 2016.

Götz Ulrich, « From Asteroids to Architectoids. Close Encounters between Architecture and Game Design », in Andri Gerber et Ulrich Götz (dir.), *Architectonics of Game Spaces: The Spatial Logic of the Virtual and Its Meaning for the Real*, 1re éd., Bielefeld, transcript, coll. « Architekturen », 2019, p. 201-214.

Hammar Emil L., Jong Carolyn et Despland-Lichtert Joachim, « Time to stop playing: No game studies on a dead planet », *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, n° 1, vol. 14, 2023, p. 31-54, [https//doi.org/10.7557/23.7109].

Haraway Donna, « Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective », *Feminist Studies*, n° 3, vol. 14, 1988, p. 575-599.

Hurel Pierre-Yves, Bashandy Hamza, Godfirnon Maxime et Messina Alexis, « Liègecraft : le vingt août est à nous ! : Retour sur un dispositif d'appropriation ludique de l'espace urbain », *Agir dans la ville. Art et politique dans l'espace urbain 4 : de la destruction*, Université de Mons, Belgique, 2019.

Lecordix François, Kriat Sofiane et Lekhnati Mouna, « Le concours Villes et territoires de demain avec Minecraft® à la carte », *Géographie et cultures*, n° 109, 2019, p. 11-30, [https//doi.org/10.4000/gc.9806].

Sidre Colin, « Le contexte d'émergence d'une industrie du jeu vidéo en France (1975-1988). Logiques de production et modèles éditoriaux », *Réseaux*, n° 6, vol. 224, 2020, p. 31-58, [https//doi.org/10.3917/res.224.0031].

Simon Bart, « Indie Eh? Some Kind of Game Studies », *Loading…*, 11 Special Issue: 'Indie, Eh?', vol. 7, 2013, [https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/129].

Simonnot Nathalie et Monin Eric, « Le jouet architectural en vitrine : des possibilités constructives du jeu à sa mise en scène », in Maryvonne Prévot, Éric Monin et Nicolas Douay (dir.), *L'urbanisme, l'architecture et le jeu*, Villeneuve d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, coll. « Architecture et urbanisme », 2020, p. 101-115.

Triclot Mathieu et François Thomas, « Expérimenter la production de l'espace urbain par la médiation de Minecraft : l'expérience RennesCraft », *Le nouveau génie urbain*, FYP Editions, 2020, p. 225-239.

Weststar Johanna et Legault Marie-Josée, « Women's Experiences on the Path to a Career in Game Development », *Feminism in Play*, Palgrave Macmillan, Cham, 2018, p. 105-123, [https//doi.org/10.1007/978-3-319-90539-6_7].

Zabban Vinciane, Ter Minassian Hovig et Noûs Camille, « Le bonheur est dans l'indé ? Trajectoires professionnelles des créatrices et créateurs de jeux vidéo », *Réseaux*, nº 6, vol. 224, 2020, p. 111-141, [https//doi.org/10.3917/res.224.0111].

Thèses et HDR

Hurel Pierre-Yves, *L'expérience de création de jeux vidéo en amateur - Travailler son goût pour l'incertitude*, thèse de doctorat, Université de Liège, 2020.

Krywicki Boris, *En quête d'enquête - Généalogie et analyse des techniques d'investigation pratiquées par les journalistes spécialisés en jeu vidéo*, thèse de doctorat, Université de Liège, 2022.

Labbé Mickaël, *Le Corbusier et le problème de la norme*, thèse de doctorat, Université de Strasbourg, 2015.

Nÿs Maud, *Architectures de l'impermanence. 6 jeux du temps chez Cedric Price.*, thèse de doctorat, Université Paris-Saclay, 2019.

Perrin Julie, *Questions pour une étude de la chorégraphie située*, Habilitation à diriger des recherches, Université de Lille, Centre d'Étude des Arts Contemporains (CEAC) - EA 3587, 2019.

Rapports, documents

STJV, « Baromètre 2022 – Les travailleur?ses du jeu vidéo en chiffres », 2023, [https://www.stjv.fr/2023/09/barometre-2022-les-travailleurses-du-jeu-video-en-chiffres].

Articles de presse et revue non scientifiques

Arvers Isabelle, « Tour du monde du jeu vidéo: le Japon », *Immersion*, 2020, [https://immersion-revue.fr/isabellearvers-japon].

Audureau William, « La crise du jeu vidéo de 1983 va-t-elle se reproduire avec un "indiepocalypse" de 2016 ? », *Le Monde. Pixels*, 04/09/2015, [https://www.lemonde.fr/pixels/article/2015/09/04/la-crise-du-jeu-video-de-1983-va-t-elle-se-reproduire-avec-un-indiepocalypse-de-2016_4745640_4408996.html]

s. a., « Harcèlement chez Ubisoft : trois anciens cadres condamnés à des peines allant jusqu'à trois ans de prison avec sursis », *Le Monde. Pixels,* 02/07/2025, [https://www.lemonde.fr/pixels/article/2025/07/02/harcelement-chez-ubisoft-trois-anciens-cadres-condamnes-a-des-peines-allant-jusqu-a-trois-ans-de-prison-avec-sursis_6617387_4408996.html]

Web

Carbo-Mascarell Rosa, « A woman goes to a private games industry party by Rosa Carbo-Mascarell », *itch.io*, 2019, [https://moreelen.itch.io/a-woman-goes-to-a-private-games-industry-party], consulté le 16 juillet 2025.

Lawhead Nathalie, « The Flash game movement, my early Flash work, and how Flash games informed what we have in indie games today… », *The Candybox blog*, 2020, [https://www.nathalielawhead.com/candybox/the-flash-game-movement-my-early-flash-work-and-how-flash-games-informed-what-we-have-in-indie-games-today].

s. a., « A MAZE. Not Dead », *kickstarter.com*, 2019, [https://www.kickstarter.com/projects/amazeberlin/a-maze-not-dead?lang=fr].

s. a., « About A MAZE. / Berlin », *A MAZE.*, [https://2024.amaze-berlin.de/about/], consulté le 15 juillet 2025.

Chapitre 1 : Virtuel, simulation, immersion

Ouvrages

Baudrillard Jean, *Simulacres et simulation*, Paris, Éditions Galilée, coll. « Débats », 1981.

Berry Vincent, Boutet Manuel, Colón de Carvajal Isabel, Coavoux Samuel, Gerber David, Rufat Samuel, Ter Minassian Hovig, Triclot Mathieu et Zabban Vinciane, *La fin du Game ?: Les jeux vidéo au quotidien*, Tours, Presses universitaires François-Rabelais, coll. « Hors Collection », 2021.

Buthaud Martin et Varenne Franck (dir.), *Mondes virtuels et jeux vidéo*, Éditions Matériologiques, coll. « Modélisations, simulations, systèmes complexes », 2024.

Calleja Gordon, *In-Game - From Immersion to Incorporation*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2011.

Diodato Roberto, *Esthétique du virtuel*, trad. Hélène Goussebayle, Paris, Vrin, coll. « Matière étrangère », 2011.

Grau Oliver, *Virtual art : from illusion to immersion*, trad. Gloria Custance, Cambridge (Mass.), MIT Press, coll. « Leonardo », 2003.

Juul Jesper, *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*, First MIT Press paperback edition., Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2011.

Quéau Philippe, *Le virtuel: vertus et vertiges*, Éditions Champ Vallon, 1993.

Roustan Mélanie, *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris Budapest Torino, l'Harmattan, coll. « Dossiers sciences humaines et sociales », 2003.

Sautereau Jacques (dir.), *Virtuel/Réel. Quelle place pour les nouvelles technologies ?*, Paris, Éditions du patrimoine, coll. « Les Cahiers de la recherche architecturale et urbaine », 2001.

Sohier Estelle, Gillet Alexandre et Staszak Jean-François, *Simulations du monde. Panoramas, parcs à thème et autres dispositifs immersifs*, MétisPresses, coll. « Vues d'ensemble », 2019.

Wolf Mark J. P. et Perron Bernard (dir.), *The Video Game Theory Reader*, New York, Routledge, 2003, [https//doi.org/10.4324/9780203700457].

Articles et chapitres d'ouvrages

Aarseth Espen, « Doors and Perception: Fiction vs. Simulation in Games », *Intermédialités : histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques / Intermediality: History and Theory of the Arts, Literature and Technologies*, n° 9, 2007, p. 35-44, [https//doi.org/10.7202/1005528ar].

Aarseth Espen, « Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation », in Noah Wardrip-Fruin et Pat Harrigan (dir.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, MIT Press, 2004, p. 45-55.

Abassi Mehrez, « Les modalités de captation d'attention dans l'art immersif à l'ère de l'anthropocène », *Kinephanos*, Écologies de l'immersion, 2020, p. 116-142.

Bonnaud Xavier, « L'expérience architecturale », *Les Cahiers de la recherche architecturale et urbaine*, n° 26/27, 2012, p. 158-164, [https//doi.org/10.4000/crau.569].

Chalmers David J., « Le virtuel et le réel », *Klēsis Revue Philosophique*, trad. Alexandre Declos et trad. Vincent Granata, n° 52 Objets, œuvres, et mondes virtuels : problèmes esthétiques, 2022.

Chatonsky Grégory, « Par les flots (la corrélation immersive) », *Cahiers ReMix*, n° 04, Figures de l'immersion, 2014.

Cormerais Franck (dir.), « Numéro 4 - Etudes Digitales "Immersion" », *Études digitales*, n° 4. Immersion, 2017.

Frasca Gonzalo, « Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology », in Mark J. P. Wolf et Bernard Perron (dir.), *The Video Game Theory Reader*, 1re éd., Routledge, 2003, p. 221-236.

Gunthert André, « Entre performance et contrat. La promesse des images d'architecture », in Alessia de Biase et Pierre Chabard (dir.), *Représenter: objets, outils, processus*, Paris, Éditions de la Villette, coll. « Études-recherches », 2020, p. 29-35.

Günzel Stephan, « Die Realität des Simulationsbildes. Raum im Computerspiel », *Die Realität des Imaginären : Architektur und das digitale Bild ; 10. Internationales Bauhaus-Kolloquium Weimar 2007*, vol. 120, 2008, coll. « Schriften der Bauhaus-Universität Weimar », p. 127-136.

Krajewski Pascal, « L'artiste pantocrator : le créateur de jeu vidéo au travail », *Appareil*, n° 23, 2021, [https//doi.org/10.4000/appareil.4164].

Krajewski Pascal, « L'art de l'immersion : de la perspective à la simulation », *Corps*, n° 1, vol. 13, 2015, p. 97-111, [https//doi.org/10.3917/corp1.013.0097].

Lavaud Sophie, « Du plaisir de l'immersion dans les environnements numériques », *Interfaces numériques*, n° 1, vol. 3, 2018, p. 63-82, [https//doi.org/10.25965/interfaces-numeriques.1958].

Lescop Laurent, « Topologies de l'immersion », *Études digitales*, n° 4. Immersion, 2017, p. 21-52, [https//doi.org/10.15122/ISBN.978-2-406-09288-9.P.0021].

Muller François Frédéric, « Le réel, c'est le virtuel en moins propre », *Le Visiteur*, n° 25, vol. 1, 2020, p. 109-120, [https//doi.org/10.3917/visit.025.0104].

Quéau Philippe, « La pensée virtuelle », *Réseaux. Communication - Technologie - Société*, n° 61, vol. 11, 1993, p. 67-78, [https//doi.org/10.3406/reso.1993.2403].

Sloterdijk Peter, « L'architecture comme art de l'immersion », *Le Visiteur*, trad. Olivier Mannoni, n° 1, vol. 26, 2021, p. 97-102, [https//doi.org/10.3917/visit.026.0090].

Therrien Carl, « Immersion », *The Routledge Companion to Video Game Studies*, 2e éd., New York, Routledge, 2023, p. 564-571.

Therrien Carl, « Réapprendre à voir, réapprendre à agir. L'immersion vidéoludique entre concrétisation et irréalisation », *Cahiers ReMix*, n° 04, Figures de l'immersion, 2014.

Trentini Bruno, « Immersions réelles et virtuelles : des expériences esthétiques modifiant perception et corps propre », *Figures de l'Art*, n° 26, arts immersifs – dispositifs&expériences, 2014.

Triclot Mathieu, « Chapitre 1. Que font les jeux vidéo à la fiction ? », in Martin Buthaud et Franck Varenne (dir.), *Mondes virtuels et jeux vidéo*, Éditions Matériologiques, coll. « Modélisations, simulations, systèmes complexes », 2024, p. 23-44.

Triclot Mathieu, « Les jeux vidéo en aveugle : essai de rythmanalyses », *L'enquête et ses graphies en sciences sociales : figurations iconographiques d'après société*, Amalion, 2019, p. 175-194.

Triclot Mathieu, « Le mythe de l'immersion », *Projections, actions, cinéma-audiovisuel*, n° 35, S'amuser avec les images, 2014, p. 10-13.

Triclot Mathieu, « Les corps du jeu vidéo », in Serge Tisseron (dir.), *Subjectivation et empathie dans les mondes numériques*, Dunod, coll. « Inconscient et culture », 2013.

Vial Stéphane, « Contre le virtuel : une déconstruction », *MEI - Médiation et information*, n° 37, Les territoires du virtuel, 2014, p. 177-188.

Interventions dans des colloques et conférences

Ermi Laura et Mäyrä Frans, « Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion », *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*, Vancouver, British Columbia, Canada, 2005, [https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/119].

Karhulahti Veli-Matti, « Do Computer Games Simulate, After All? Reconsidering Virtuality », *The Philosophy of Computer Games Conference*, Istanbul, Turquie, 2014, [https://gamephilosophy.org/wp-content/uploads/confmanuscripts/pcg2014/Karhulahti-2014.-Do-Computer-Games-Simulate-After-All.-PCG2014.pdf].

Thèses et HDR

Bonnaud Xavier, *L'expérience architecturale : Réflexion sur une notion, points de vue sur une discipline*, Habilitation à diriger des recherches, Université Paris 8 Vincennes – Saint-Denis, 2013.

Chatonsky Gregory, *L'enthousiasme conjuratoire: un affect dans les discours de la réalité virtuelle*, mémoire de Master, 1995.

Therrien Carl, *Illusion, idéalisation, gratification : l'immersion dans les univers de fiction à l'ère du jeu vidéo*, thèse de doctorat, Université du Québec, 2011.

Web

Microsoft Game Studio, *Microsoft Flight Simulator X: Steam Edition sur Steam*, [https://store.steampowered.com/app/314160/Microsoft_Flight_Simulator_X_Steam_Edition/], consulté le 1 juillet 2025.

Ozdoba Marie-Madeleine, « Couvrez cette image que je ne saurais voir », *Picturing architecture* (Carnet de recherche visuel), 2012 [https://picturingarchitecture.wordpress.com/2012/10/06/couvrez-cette-image-que-je-ne-saurais-voir-2], consulté le 01 juillet 2025.

Chapitre 2 : Numérique, appareil, perspective

Ouvrages

Balpe Jean-Pierre et Barros Manuela de, *L'art a-t-il besoin du numérique ?*, Paris, Hermès science publications-Lavoisier, coll. « Collection Information, hypermédias et communication », 2006.

Barboza Pierre et Weissberg Jean-Louis (dir.), *L'image actée. Scénarisations numériques, parcours du séminaire L'action sur l'image*, Paris Budapest Kinshasa [etc.], L'Harmattan, coll. « Champs visuels », 2006.

Benjamin Walter, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, trad. Frédéric Joly, Paris, Payot & Rivages, coll. « Petite bibliothèque Payot », 2013 (1939).

Benjamin Walter, *Petite histoire de la photographie*, trad. Lionel Duvoy, Paris, Allia, 2012 (1931).

Boyer Elsa, Aktypi Madeleine, During Elie, Higuinen Erwan, Siety Emmanuel et Sztulman Paul, *Voir les jeux vidéo, Perception, construction, fiction*, Paris, Bayard, 2012.

Breton Philippe, *L'utopie de la communication : le mythe du village planétaire*, Paris, la Découverte, coll. « La Découverte-poche », 1997.

Carpo Mario (dir.), *The digital turn in architecture 1992-2012*, Chichester (GB), J.Wiley, coll. « AD reader », 2013.

Couchot Edmond, *Images, de l'optique au numérique : les arts visuels et l'évolution des technologies*, Paris Londres Lausanne, Hermès, coll. « Collection dirigée par Alain Renaud », 1988.

Coulais Jean-François, *Images virtuelles et horizons du regard : visibilités calculées dans l'histoire des représentations*, Genève, MétisPresses, coll. « VuesDensemble », 2014.

Déotte Jean-Louis, *Qu'est-ce qu'un appareil ? : Benjamin, Lyotard, Rancière*, Paris Budapest Kinshasa [etc.], l'Harmattan, coll. « Esthétiques », 2007.

Déotte Jean-Louis, *L'époque de l'appareil perspectif : Brunelleschi, Machiavel, Descartes*, Paris Montréal (Québec) Budapest, l'Harmattan, coll. « Esthétiques », 2001.

Dimendberg Edward (dir.), *The moving eye : film, television, architecture, visual art, and the modern*, New York, Oxford university press, 2019.

Ellul Jacques, *Le Bluff technologique*, Paris, Hachette, coll. « La Force des idées », 1988.

Flusser Vilém, *La civilisation des médias*, trad. Claude Maillard, Belval, Circé, 2006.

Flusser Vilém, *Pour une philosophie de la photographie*, trad. Jean Mouchard, Saulxures, Circé, 1996.

Fourmentraux Jean-Paul, *AntiDATA : la désobéissance numérique art et hacktivisme technocritique*, Dijon, les presses du réel, coll. « Perceptions », 2020.

Fourmentraux Jean-Paul (dir.), *Images intéractives : art contemporain, recherche et création numérique*, Bruxelles, la Lettre volée, coll. « Essais », 2016.

Huyghe Pierre-Damien, *Numérique : la tentation du service*, Paris, Éditions B42, coll. « Esthétique des données », 2022.

Jameson Fredric, *The ancients and the postmoderns*, London, Verso, 2015.

Jameson Fredric, *Postmodernism, or The Cultural Logic of Late Capitalism*, Duke University Press, 1991, [https//doi.org/10.2307/j.ctv12100qm].

Krichane Selim, *La caméra imaginaire : jeux vidéo et modes de visualisation*, Chêne-Bourg, Georg Editeur, coll. « Emprise de vue », 2018.

Liège game lab (dir.), *Culture vidéoludique !*, Liège, Presses universitaires de Liège, coll. « Petite collection MSH », 2019.

Lynn Greg (dir.), *Archéologie du numérique : Peter Eisenman, Frank Gehry, Chuck Hoberman, Shoei Yoh : exposition au Centre canadien d'architecture à Montréal du 7 mai au 13 octobre 2013*, Montréal, Centre canadien d'architecture, 2013.

Pallasmaa Juhani, *Le regard des sens*, trad. Mathilde Bellaigue, Paris, Éd. du Linteau, coll. « Librairie de l'architecture et de la ville », 2010.

Panofsky Erwin, *La perspective comme forme symbolique et autres essais*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1975.

Picon Antoine, *Culture numérique et architecture : une introduction*, Basel, Birkhäuser, 2010.

Pierre-Damien Huyghe (dir.), *L'art au temps des appareils*, Paris Budapest Kinshasa [etc.], L'Harmattan, coll. « Esthétiques », 2005.

Salat Serge et Labbé Françoise, *Architectures du virtuel*, Rome, Edizioni Carte Segrete, 1989.

Salen Katie et Zimmerman Eric, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press, 2004.

Spiller Neil, *Cybrid s : architectures virtuelles*, Marseille, Parenthèses, 2008.

Steenson Molly Wright, *Architectural Intelligence*, MIT Press, 2022.

Triclot Mathieu, *Le moment cybernétique : la constitution de la notion d'information*, Seyssel, Champ Vallon, coll. « Collection Milieux », 2008.

Turner Fred, *Aux sources de l'utopie numérique : de la contre-culture à la cyberculture, Stewart Brand, un homme d'influence*, trad. Laurent Vannini, 2e éd. revue et corrigée, Caen, C&F éditions, 2021.

Virilio Paul, *La Machine de vision*, Paris, Éditions Galilée, coll. « Collection L'Espace critique », 1988.

Articles et chapitres d'ouvrages

Baboni-Schilingi Anne-Gaëlle, « Installations et interactivité numérique », *Cahiers du numérique*, 4. L'art et le numérique, vol. 1, 2000, p. 167-178.

Balpe Jean-Pierre, « Les concepts du numérique », *Cahiers du numérique*, 4. L'art et le numérique, vol. 1, 2000, p. 13-37.

Bashandy Hamza, « Playing, Mapping, and Power », *American Journal of Play*, n° 3, vol. 12, 2020, p. 363-389.

Berry Vincent, Boutet Manuel, Colón de Carvajal Isabel, Coavoux Samuel, Gerber David, Rufat Samuel, Ter Minassian Hovig, Triclot Mathieu et Zabban Vinciane, « Chapitre 3. Les jeux vidéo aux quatre coins de l'espace », *La fin du Game ?: Les jeux vidéo au quotidien*, Tours, Presses universitaires François-Rabelais, coll. « Hors Collection », 2021, p. 74-90, [https//doi.org/10.4000/books.pufr.20160].

Bianchini Samuel et Fourmentraux Jean-Paul, « Médias praticables : l'interactivité à l'œuvre », *Sociétés*, n° 2, vol. 96, 2007, p. 91-104, [https//doi.org/10.3917/soc.096.0091].

Bolwin Charlotte, « Esquisses d'une théorie onto-esthétique des médias », *Appareil*, trad. Marion Biet, n° 25, 2023, [https//doi.org/10.4000/appareil.6201].

Boyer Elsa, « Cut-scenes : l'image entrecoupée », in Elsa Boyer, Madeleine Aktypi, Elie During, Erwan Higuinen, Emmanuel Siety et Paul Sztulman (dir.), *Voir les jeux vidéo, Perception, construction, fiction*, Bayard., Paris, 2012.

Brangé Jean, « Quelques précisions terminologiques. Architectures virtuelles, numériques, liquides, etc. », in Jacques Sautereau (dir.), *Virtuel/Réel. Quelle place pour les nouvelles technologies ?*, Paris, Éditions du patrimoine, coll. « Les Cahiers de la recherche architecturale et urbaine », 2001, p. 13-20.

Bressani Martin, Carpo Mario, Martin Reinhold, Picon Antoine et Vardouli Theodora, « L'architecture à l'heure du numérique, des algorithmes au projet », *Perspective. Actualité en histoire de l'art*, trad. Étienne Gomez, n° 2, 2019, p. 113-140, [https//doi.org/10.4000/perspective.14830].

Christian Emilien, Geny Maxime et Vayre Jean-Sébastien, « Quelle créativité à l'ère du numérique ? Autour du cas de l'automatisation de la conception architecturale », *Critique de la raison automatique : bêtise(s) et intelligence(s) de la numérisation du monde*, Paris, Mines ParisTech-PSL, coll. « Libres opinions », 2022, p. 79-96.

Declos Alexandre, « L'ontologie du Virtuel », *Klēsis Revue Philosophique*, vol. 52, 2022, p. 1-25.

Déotte Jean-Louis, « L'espace et l'architecture : état des lieux », *Appareil*, n° 11, 2013, [https//doi.org/10.4000/appareil.1586].

Dozo Björn-Olav, « Pour une histoire polyphonique des jeux vidéo », in Liège game lab (dir.), *Culture vidéoludique!*, Liège, Presses universitaires de Liège, coll. « Petite collection MSH », 2019, p. 21-35.

Eisenman Peter, « Déplier la vision - l'architecture à l'ère des médias électroniques », *Marnes : documents d'architecture*, n° 1, 2011 (1992), p. 390-403.

François Arnaud, « L'émergence de l'esthétique photographique par Viollet-le-Duc et Ruskin », *Les Cahiers de la recherche architecturale urbaine et paysagère*, n° 5, 2019, [https//doi.org/10.4000/craup.2258].

Giddings Seth, « Playing with nonhumans: digital games as technocultural form », in Suzanne de De Castell et Jennifer Jenson (dir.), *Worlds in Play: International Perspectives on Digital Games Research*, New York, Peter Lang, 2007, p. 115-128.

Günzel Stephan, « Simulation und Perspektive. Der bildtheoretische Ansatz in der Computerspielforschung », in Matthias Bopp, Rolf F. Nohr et Serjoscha Wiemer (dir.), *Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung*, Münster, Lit, coll. « Medien'Welten », 2009, p. 331-352.

Hochscheid Elodie et Halin Gilles, « Baromètre BIM : une enquête sur l'adoption du BIM dans les agences d'architecture en France », *SHS Web of Conferences*, vol. 82, 2020, [https//doi.org/10.1051/shsconf/20208202004].

Jacques Vincent, « Qu'est-ce qu'une techno-image ? », *Appareil*, n° 25, 2023, [https//doi.org/10.4000/appareil.6183].

Le Meur Anne Sarah, « De l'expérimentation en image de synthèse », *Cahiers du numérique*, 4. L'art et le numérique, vol. 1, 2000, p. 145-167.

Lohard Audrey, « La genèse inattendue du cyberespace de William Gibson », *Quaderni*, n° 1, vol. 66, 2008, p. 11-13, [https//doi.org/10.3406/quad.2008.1842].

Lynn Greg, « Architectural Curvilinearity: The Folded, the Pliant and the Supple (1993) », in Mario Carpo (dir.), *The digital turn in architecture 1992-2012*, Chichester (GB), J.Wiley, coll. « AD reader », 2013, p. 29-43.

Mandoul Thierry, « Une histoire de l'architecture selon Auguste Choisy », *Bulletin de la Sabix. Société des amis de la Bibliothèque et de l'Histoire de l'École polytechnique*, nº 16, 1996, p. 21-28, [https//doi.org/10.4000/sabix.802].

Mauss Marcel, « Les techniques et la technologie », *Revue du MAUSS*, nº 1, vol. 23, 2004, p. 434-450, [https//doi.org/10.3917/rdm.023.0434].

Nohr Rolf F., « TRON. A Battle for Cyberspace », in Friedrich Von Borries, Steffen P. Walz et Matthias Böttger (dir.), *Space, Time, Play. Computer Games, architecture and urbanism: the next level*, Bâle, Birkhauser, 2007, p. 140-141.

Novak Marcos, « Liquid architectures in cyberspace », *Cyberspace: first steps*, MIT Press, 1992, p. 272-285.

Papilloud Christian, « L'interactivité », *tic&société*, nº 1, vol. 4, 2010, [https//doi.org/10.4000/ticetsociete.769].

Pask Gordon, « The Architectural Relevance of Cybernetics », *Architectural Design*, nº 39, 1969, p. 494-496.

Pearson Luke Caspar, « A machine for playing in: Exploring the videogame as a medium for architectural design », *Design Studies*, vol. 66, 2020, p. 114-143, [https//doi.org/10.1016/j.destud.2019.11.005].

Saggio Antonino, « The new mental landscape. Why Games are Important for Architecture », in Friedrich Von Borries, Steffen P. Walz et Matthias Böttger (dir.), *Space, Time, Play. Computer Games, architecture and urbanism: the next level*, Bâle, Birkhauser, 2007, p. 398-400.

Schwingeler Stephan, « Playing with Sight, Construction of perspective in videogames », in Espen Aarseth et Stephan Günzel (dir.), *Ludotopia: Spaces, Places and Territories in Computer Games*, transcript Verlag, 2019, p. 41-60.

Skopin Denis, « La notion d'appareil chez Jean-Louis Déotte et le dispositif foucaldien », *Appareil*, nº 22, 2020, [https//doi.org/10.4000/appareil.3508].

Spieker Sven, « L'image électronique dans l'espace : Jeffrey Shaw avec Ilya Kabakov », in Jean-Pierre Balpe et Manuela de Barros (dir.), *L'art a-t-il besoin du numérique ?*, Paris, Hermès science publications-Lavoisier, coll. « Collection Information, hypermédias et communication », 2006, p. 35-55.

Therrien Carl, « Inspecting Video Game Historiography Through Critical Lens: Etymology of the First-Person Shooter Genre », *Game Studies*, nº 2, vol. 15, 2015.

Therrien Carl et Picard Martin, « Techno-industrial celebration, misinformation echo chambers, and the distortion cycle. », *Kinephanos*, History of Games International Conference Proceedings, 2014.

Vidler Anthony, « The Eisenstein Effect - Architecture and Narrative Montage in Sergei Eisenstein and Le Corbusier », in Edward Dimendberg (dir.), *The moving eye : film, television, architecture, visual art, and the modern*, New York, [New York], Oxford university press, 2019.

Vrachliotis Georg, « Game of Life. On Architecture, Complexity and the Concept of Nature as a Game », in Friedrich Von Borries, Steffen P. Walz et Matthias Böttger (dir.), *Space, Time, Play. Computer Games, architecture and urbanism: the next level*, Bâle, Birkhauser, 2007, p. 340-343.

Weissberg Jean-Louis, « La simulation de l'autre : approche de l'interactivité informatique », *Réseaux*, n° 33 Interactivité, vol. 7, 1989, p. 73-110, [https//doi.org/10.3406/reso.1989.1302].

Zabban Vinciane, Ter Minassian Hovig et Noûs Camille, « Le bonheur est dans l'indé ? Trajectoires professionnelles des créatrices et créateurs de jeux vidéo », *Réseaux*, n° 6, vol. 224, 2020, p. 111-141, [https//doi.org/10.3917/res.224.0111].

Interventions dans des colloques, conférences et séminaires

Méliani Valérie, « Artgame : contribution à un nouveau paradigme artistique », *Artgame 2013*, Montpellier, France, 2013.

Rubio Emmanuel, « L'espace informatique, de la science-fiction cyberpunk à l'art de construire », *Attention au blob : Rêves et cauchemars de l'architecture à l'heure de l'informatique*, Cité de l'architecture et du patrimoine, Paris, 2016.

Thèses et HDR

Barnay Oscar, *La photographie & le projet architectural. Penser l'image dans le processus créatif des architectes*, thèse de doctorat, Université Jean Monnet Saint-Etienne, 2023.

Bourbonnais Sébastien, *Sensibilités technologiques: expérimentations et explorations en architecture numérique 1987-2010*, thèse de doctorat, Université Laval Québec, ENSAPM, 2014.

Duchene Fabien, *L'architecture dans la machine : Le jeu vidéo, d'une représentation architecturale à une représentation architecturée*, thèse de doctorat, Université Paris-Saclay, 2020.

Plihon Florence, *Architectures Numériques et Résurgence Baroque: bernard Cache, Greg Lynn et le Pli de Deleuze*, thèse de doctorat, Université de Lille, ENSAPL, 2016.

Web

Studio Muoto, *Data Center*, [https://www.studiomuoto.com/data-center/], consulté le 13 juin 2025.

Chapitre 3 : Conception, *level design*, scénographie

Ouvrages

Arnheim Rudolf, *Dynamique de la forme architecturale*, trad. Michèle Schoffeniels-Jeunehomme et trad. Geneviève Van Cauwenberge, Bruxelles Liège, P. Mardaga, coll. « Architecture + recherches », 1977.

Bartle Richard. A., *How to Be a God*, Essex, NotByUs, 2022.

Berdet Marc, *Fantasmagories du capital : l'invention de la ville-marchandise*, Paris, Zones, 2013.

Bonner Marc, *Offene-Welt-Strukturen: Architektur, Stadt- und Naturlandschaft im Computerspiel*, Marburg, Büchner-Verlag eG, 2023, [https//doi.org/10.14631/978-3-96317-873-3].

Chaslin François, *Un Corbusier*, Paris, Seuil, coll. « Fiction & Cie », 2015.

Feil John et Scattergood Marc, *Beginning game level design*, 1re éd., Boston, MA, Thomson Course Technology, 2005.

Devès Cyril (dir.), *Le jeu vidéo : au carrefour de l'histoire, des arts et des médias [actes du colloque, Lyon, École Émile Cohl, 23-23 mars 2019]*, Lyon, les Éditions du CRHI, 2023.

Gazzard Alison, *Mazes in Videogames: Meaning, Metaphor and Design*, McFarland, 2013.

Kremers Rudolf, *Level Design: Concept, Theory, and Practice*, CRC Press, 2009.

Lynch Kevin, *L'image de la cité*, trad. Jean-Louis Vénard et trad. Marie Françoise Vénard, Paris, Dunod, coll. « Aspects de l'urbanisme », 1969.

Moisan Victor et Chauvel Alex, *Zelda : Le jardin et le monde*, Façonnage, 2021.

Rogers Scott, *Level up! the guide to great video game design*, Chichester, Wiley, 2010.

Salmond Michael, *Video Game Level Design*, Bloomsbury Academic, 2021.

Saltzman Marc, *Game design : secrets of the Sages*, 1re éd., Indianapolis, Brady Games, 1999.

Schell Jesse, *The art of game design: a book of lenses*, 3e éd., Boca Raton, Taylor & Francis, 2019.

Sompairac Arnaud, *Scénographie d'exposition : six perspectives critiques*, Genève, MétisPresses, coll. « VuesDensemble », 2016.

Spencer Douglas, *The architecture of neoliberalism: how contemporary architecture became an instrument of control and compliance*, New York, Bloomsbury Academic, 2017.

Steenson Molly Wright, *Architectural Intelligence*, MIT Press, 2022.

Taylor Nicholas et Voorhees Gerald (dir.), *Masculinities in Play*, Cham, Springer International Publishing, 2018, [https//doi.org/10.1007/978-3-319-90581-5].

Totten Christopher W., *An architectural Approach to Level Design: 2nd edition*, 2e éd., Boca Raton, A K Peters/CRC Press, 2019.

Totten Christopher W. (dir.), *Level design: processes and experiences*, Boca Raton, CRC Press, 2017.

Articles et chapitres d'ouvrages

Aarseth Espen, « Ludoforming. Changing Actual, Historical or Fictional Topographies into Ludic Topologies », in Espen Aarseth et Stephan Günzel (dir.), *Ludotopia: Spaces, Places and Territories in Computer Games*, 1re éd., Bielefeld, transcript Verlag, coll. « Edition Medienwissenschaft », 2019, p. 127-140.

Amaldi Paolo, « La promenade architecturale ou la dissociation des sens », in Enrica Bistagnino, Maria Linda Falcidieno, Gabriele Pierluisi et Annalisa Viati Navone (dir.), *Regard, mouvement, perception. Paysages urbains en mutation*, ENSA Versailles, 2024, p. 117-130.

Appleton Jay, « Prospects and Refuges Re-Visited », *Landscape Journal*, no 2, vol. 3, 1984, p. 91-103.

Baychelier Guillaume, « Enjeux artistiques et esthétiques de la représentation volumique par l'image vidéoludique. Scènes et saynètes de Puppetter à Moss », in Cyril Devès (dir.), *Le Jeu vidéo au carrefour de l'Histoire, des arts et des médias*, Lyon, Les éditions du CRHI, 2023, p. 175-185.

Bonner Marc, « Piercing all Layers of the Anthroposphere. On Spatialization and Architectural Possibilism in Hitman », in Andri Gerber et Ulrich Götz (dir.), *Architectonics of Game Spaces: The Spatial Logic of the Virtual and Its Meaning for the Real*, Bielefeld, transcript, coll. « Architekturen », 2019, p. 215-232, [https//doi.org/10.14361/9783839448021-015].

Böttger Matthias, Von Borries Friedrich et Walz Steffen P., « Form follows fun. Working as a Space Gameplay Architect », in Matthias Böttger, Friedrich Von Borries et Steffen P. Walz (dir.), *Space, Time, Play. Computer Games, architecture and urbanism: the next level*, Bâle, Birkhauser, 2007, p. 132-133.

Claeys Damien, « Le fantasme du démiurge : L'architecte soumis à la tentation du pouvoir », *Acta Europeana Systemica*, vol. 6, 2020, p. 11-24, [https//doi.org/10.14428/aes.v6i1.56773].

Courtois Charlotte, « Jouer dans l'espace urbain capitaliste de Disneyland avec The Secret of Monkey Island : Monkey Island 1 & 2 », *Géographie et cultures*, nº 109, 2019, p. 99-118, [https//doi.org/10.4000/gc.10097].

Dawes Michael J. et Ostwald Michael J., « Christopher Alexander's A Pattern Language: analysing, mapping and classifying the critical response », *City, Territory and Architecture*, nº 1, vol. 4, 2017, p. 17, [https//doi.org/10.1186/s40410-017-0073-1].

King Emily, « What is it with Ornament and Crime ? », in Duncan Tomlin et Margaret-Anne Logan (dir.), *The Clamor of Ornament: Exchange, Power, and Joy from the Fifteenth Century to the Present*, The Drawing Center, coll. « Drawing Papers », 2022, p. 98-115.

Krauss Rosalind, « Sculpture in the Expanded Field », *October*, vol. 8, 1979, p. 31-44, [https//doi.org/10.2307/778224].

Leconte-Chevillard Gauvain, « Donjons et jardins. Narration par le level design dans le jeu vidéo », in Martin Buthaud et Franck Varenne (dir.), *Mondes virtuels et jeux vidéo*, Éditions Matériologiques, coll. « Modélisations, simulations, systèmes complexes », 2024, p. 137-167.

Macq Marine, « Naturalisation de l'art et stylisation de l'engagement : Pour une esthétique environnementale des jeux vidéo », *Le Jeu vidéo au carrefour de l'Histoire, des arts et des médias*, Les éditions du CRHI, 2023, p. 161-173.

Mazlouman Mahtab, « L'architecte et le scénographe, regards croisés sur l'espace », *Études théâtrales*, nº 2, vol. 54-55, 2012, p. 284-290, [https//doi.org/10.3917/etth.054.0284].

Morisset Thomas, « Enjeu des rencontres entre scénographie et jeux vidéo », *Registres : Revue d'études théâtrales*, nº 24, 2024, p. 51-58.

Montembeault Hugo, « Sur les traces de la culture matérielle du glitch », *Nouveaux cahiers de Marge*, nº 9, 2025, [https//doi.org/10.35562/marge.1064].

Pearson Luke, « Architectures of deviation: exploring the spatial protocols of contemporary videogames », *Architectural Research Quarterly*, nº 3, vol. 19, 2015, p. 269-282, [https//doi.org/10.1017/S1359135515000512].

Roqueplo Anne, « L'espace domestique des architectes : scénographie ouverte au quotidien », *Nouvelle revue d'esthétique*, nº 2, vol. 20, 2017, p. 127-147, [https//doi.org/10.3917/nre.020.0127].

Schmitt Céline, « La scénographie, de l'espace au regard », *Figures de l'Art*, nº 18, 2010, p. 199-208, [https//doi.org/10.3406/fdart.2010.904].

Tempini Mark, « Guiding with a Soft Touch », *Press Start*, nº 2, vol. 5, 2019, p. 104-124.

Wark McKenzie, « New Babylon ou le monde des communs. L'actualité intemporelle du projet d'architecture utopique de Constant », *Multitudes*, trad. Kosumi Abgrall, nº 2, vol. 41, 2010, p. 114-125, [https//doi.org/10.3917/mult.041.0114].

Zonaga Anthony et Carter Marcus, « The Role of Architecture in Constructing Gameworlds », *Loading...*, nº 20, vol. 12, 2019, p. 71-89.

Interventions dans des colloques et conférences

Bonner Marc, « Analyzing the Correlation of Game Worlds and Built Reality: Depiction, Function and Mediality of Architecture and Urban Landscapes », *DiGRA Conference 2014*, Salt Lake City, 2014.

Günzel Stephan, « The Spatial Turn in Computer Game Studies », in Konstantin Mitgutsch, Christoph Klimmt et Herbert Rosenstingl (dir.), *Exploring the edges of gaming: proceedings of the Vienna Games Conference 2008 - 2009: future and reality of gaming*, Wien, Braumüller, 2010, p. 147-156.

McGregor Georgia Leigh, « Architecture, space and gameplay in World of Warcraft and Battle for Middle Earth 2 », in Kevin Wong, Lance Fung et Peter Cole (dir.), *CyberGames '06: Proceedings of the 2006 international conference on Game research and development*, Murdoch, Murdoch University, 2006, p. 69-76, [https://dl.acm.org/doi/10.5555/1234341.1234354].

McGregor Georgia Leigh, « Situations of Play: Patterns of Spatial Use in Videogames », *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference*, 2007, p. 537-545, [https://doi.org/10.26503/dl.v2007i1.315].

Nguyen C. Thi, « Games as Landscapes », *The Philosophy of Computer Games Conference: Computer Game Space: Concept, Form and Experience*, Bergen, Norway, 2013.

Thèses et HDR

Gazzard Alison Jane, *Paths, players, places: towards an understanding of mazes and spaces in videogames*, thèse de doctorat, Faculty for Science, Technology and the Creative Arts, 2009.

Grandjean Guillaume, *Le langage du level design*, thèse de doctorat, Université de Lorraine, 2020.

Montembeault Hugo, *Anarchéologie du glitche : de l'erreur ludique aux possibles ludo-politiques*, thèse de doctorat, 2020.

Articles de presse

Martin Gareth Damian, « Dear Esther: Landmark Edition is a delicate, embalmed object », *Killscreen*, 2016, 30/09/2016, n. p., [https://www.killscreen.com/dear-esther-landmark-edition-delicate-embalmed-object/].

Zeller Oliver, « 'I felt I wasn't going to be a traditional architect' - Interview de Nick Leavy », *MARK, another architecture*, nº 67, 2017, p. 120-127.

Web

Antonio Luis, « The Art of The Witness », *GDC 2014*, San Francisco, 2014, Enregistrement vidéo : [https://www.gdcvault.com/play/1020552/The-Art-of-The].

Antonio Luis, « Polishing the Architecture », blog de développement de *The Witness*, 2015, [http://the-witness.net/news/2015/06/polishing-the-architecture].

Bellard Miriam, « Environment Design as Spatial Cinematography: Theory and Practice », GDC 2019, San Francisco, 2019, Enregistrement vidéo : [https://gdcvault.com/play/1025736/Environment-Design-as-Spatial-Cinematography].

Bouvier Nicolas (Nunuk), « Q3 geometry challenge », *Nunuk's fragopolis Q3maps*, [https://web.archive.org/web/20030402153827/http://www.planetquake.com/nunuk/q3geometrychallenge.htm], consulté le 19 juin 2025.

Kemenczy Tamas, « Scenography of Kentucky Route Zero », *GDC 2014*, San Francisco, 2014, Enregistrement vidéo : [https://www.gdcvault.com/play/1020596/Scenography-of-Kentucky-Route].

Kythreotis Gregorios, « The Art of "Sable": Imperfection, Limitation and World-building through Visual Design », *GDC 2022*, San Francisco, 2022, Enregistrement vidéo : [https://www.gdcvault.com/play/1027721/The-Art-of-Sable-Imperfection].

Linke Moshe, « Brutalism: Prelude on Stone - Portfolio », *Moshe Linke*, [https://www.moshelinke.de/portfolio/brutalism-prelude-on-stone], consulté le 23 avril 2025.

Ng Jane, « Making the World of Firewatch », *GDC 2016*, San Francisco, 2016, Enregistrement vidéo : [https://gdcvault.com/play/1023191/Making-the-World-of].

Noclip - Video Game Documentaries (Jeremy Jayne et Danny O'Dwyer), « Revealing the Tricks Behind Hitman's Level Design », *youtube.com*, 2019, [https://www.youtube.com/watch?v=sQ0LlNfr8ZI&ab_channel=Noclip-VideoGameDocumentaries].

Rogers Scott, « Everything I Learned About Level Design I Learned from Disneyland », *GDC 2009*, San Francisco, Enregistrement vidéo : [https://gdcvault.com/play/1305/Everything-I-Learned-About-Level].

s. a., « History of the level designer », *The Level Design Book*, [https://book.leveldesignbook.com/culture/history-level-designer], consulté le 19 novembre 2024.

s. a., « Metrics », *The Level Design Book,* [https://book.leveldesignbook.com/process/blockout/metrics], consulté le 23 juin 2025.

s. a., « Quake metrics », *The Level Design Book,* [https://book.leveldesignbook.com/process/blockout/metrics/quake], consulté le 24 juin 2025.

s. a., « Recommended books », *The Level Design Book,* [https://book.leveldesign-book.com/appendix/resources/books], consulté le 19 juin 2025.

Van Buren Deanna, « Architecture in Video Games: Designing for Impact », Game Developer, 2015, [https://www.gamasutra.com/blogs/DeannaVanBuren/20151012/254238/Architecture_in_Video_Games_Designing_for_Impact.php], consulté le 23 juin 2025.

Yang Robert et Shaver David, « Level Design Workshop: Invisible Intuition: Blockmesh and Lighting Tips », *GDC 2018*, San Francisco, 2018, Enregistrement vidéo : [https://gdcvault.com/play/1025179/Level-Design-Workshop-Invisible-Intuition].

Chapitre 4 : Navigation, topologie, jeu

Ouvrages

Aarseth Espen J., *Cybertext: perspectives on ergodic literature*, Baltimore, Md. London, Johns Hopkins University Press, 1997.

Arnheim Rudolf, *La pensée visuelle*, trad. Claude Noël et trad. Marc Le Cannu, Paris, Flammarion, coll. « Champs », 1997.

Arnheim Rudolf, *Visual thinking*, Berkeley, University of California Press, 1969.

Boissière Anne, *L'Art et le vivant du jeu*, Liège, Presses universitaires de Liège, coll. « Jeu / Play / Spiel », 2023.

Boissière Anne, *Le mouvement à l'œuvre. Entre jeu et art*, Éditions Mimésis, coll. « L'œil et l'esprit », 2018.

Flusser Vilém, *Les gestes*, Nouvelle éd. augmentée, Bandol, Al Dante Aka, coll. « Collection Cahiers du midi », 2014.

Grout Catherine, *Le sentiment du monde. Expérience et projet de paysage*, Bruxelles, La lettre volée, coll. « Essais », 2017.

Günzel Stephan, *Egoshooter: Das Raumbild des Computerspiels*, Frankfurt ; New York, Campus Verlag, 2012.

Henriot Jacques, *Sous couleur de jouer, la métaphore ludique*, Paris, José Corti, 1989.

Henriot Jacques, *Le jeu*, Paris, Presses Universitaires de France, 1969.

Keogh Brendan, *A Play of Bodies: How We Perceive Videogames*, Cambridge, MA, The MIT Press, 2018, [https//doi.org/10.7551/mitpress/10963.001.0001].

Kirkpatrick Graeme, *Aesthetic Theory and the Video Game*, Manchester, Manchester University Press, 2011.

Leroy Christine, *Phénoménologie de la danse*, Paris, Hermann, coll. « Hermann philosophie », 2021.

Merleau-Ponty Maurice, *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, coll. « Tel », 2018 (1945).

Merleau-Ponty Maurice, *Le cinéma et la nouvelle psychologie*, Paris, Gallimard, coll. « Folioplus », 2009 (1945).

Merleau-Ponty Maurice, *Signes*, Paris, Gallimard, coll. « nrf », 1960.

Merleau-Ponty Maurice, *Le Visible et l'invisible : suivi de notes de travail*, Paris, Gallimard, coll. « Tel », 1979 (1964).

Merleau-Ponty Maurice, *L'oeil et l'esprit*, Paris, Gallimard, coll. « Folio essais », 1985 (1964).

Patočka Jan, *Papiers phénoménologiques*, trad. Erika Abrams, Grenoble, J. Millon, coll. « Collection Krisis », 1995 (1965-1976).

Thomas-Fogiel Isabelle, *Le concept et le lieu: figures de la relation entre art et philosophie*, Paris, Cerf, coll. « La nuit surveillée », 2008.

Wark McKenzie, *Théorie du gamer*, trad. Noé Le Blanc, Paris, les Prairies ordinaires, 2019 (2007).

Articles et chapitres d'ouvrages

Aarseth Espen, « Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Game », in Markku Eskelinen et Raine Koskimaa (dir.), *Cybertext Yearbook 2000*, Jyväskylä, Research Center for Contemporary Culture University of Jyväskylä, 2001, p. 152-169.

Besombes Nicolas, « Sport et e-sport : une comparaison récurrente à déconstruire », *Jurisport : La revue juridique et économique du sport*, n° 185, 2018.

Besombes Nicolas, Lech Antoine et Collard Luc, « Corps et motricité dans la pratique du jeu vidéo », *Corps*, n° 1, vol. 14, 2016, p. 49-57, [https//doi.org/10.3917/corp1.014.0049].

Bigé Emma, « Ce que la phénoménologie peut apprendre de la danse. Straus, Merleau-Ponty, Patočka », *Recherches en danse*, n° 5, 2016, [https//doi.org/10.4000/danse.1394].

Bonner Marc, « The World-Shaped Hall. On the Architectonics of the Open World Skybox and the Ideological Implications of the Open World Chronotope », in Marc Bonner (dir.), *Game | World | Architectonics Transdisciplinary Approaches on Structures and Mechanics, Levels and Spaces, Aesthetics and Perception*, Heidelberg University Publishing, 2021, p. 65-98.

Chevarie-Lessard Guylaine, « La profondeur au cœur de L'œil et l'esprit », *Horizons philosophiques*, n° 1, vol. 14, 2003, p. 118-136, [https//doi.org/10.7202/801255ar].

Flynn Bernadette, « The Navigators Experience: An Examination of the Spatial in Computer Games », in Melanie Swalwell et Jason Wilson (dir.), *The Pleasures of Computer Gaming: Essays on Cultural History, Theory and Aesthetics*, Jefferson, N.C, McFarland, 2008, p. 118-146.

Flynn Bernadette, « Games as inhabited spaces », *Media International Australia Incorporating Culture and Policy*, n° 1, vol. 110, 2004, p. 52-61, [https//doi.org/https://doi-org.ressources-electroniques.univ-lille.fr/10.1177/1329878X04110001].

Flynn Bernadette, « Towards an Aesthetics of Navigation: Spatial Organisation in the Cosmology of the Adventure Game », *M/C Journal*, n° 5, vol. 3, 2000, [https//doi.org/10.5204/mcj.1875].

Gens Jean-Claude, « The Configuration of Space Through Architecture in the Thinking of Gadamer », in Bruce B. Janz (dir.), *Place, Space and Hermeneutics*, Cham, Springer International Publishing, coll. « Contributions to Hermeneutics », 2017, p. 157-168, [https//doi.org/10.1007/978-3-319-52214-2].

Godard Hubert, « Le geste et sa perception », in Marcelle Michel et Isabelle Ginot (dir.), *La danse au XXe siècle*, Bordas éditions, 1998, p. 224-229.

Golding Daniel, « To Configure or to Navigate? On textual frames », in Zach Waggoner (dir.), *Terms of play: essays on words that matter in videogame theory*, Jefferson, North Carolina, McFarland & Company, Inc., Publishers, 2013.

Gualeni Stefano, « Virtual World Weariness. On Delaying the Experiental Erosion of Digital Environments », in Andri Gerber et Ulrich Götz (dir.), *Architectonics of Game Spaces: The Spatial Logic of the Virtual and Its Meaning for the Real*, Bielefeld, transcript, coll. « Architekturen », 2019, p. 154-165.

Günzel Stephan, « Topologie des Spiels: Regeln, Dinge, Milieu », in Friedrich Balke et Maria Muhle (dir.), *Räume und Medien des Regierens*, Paderborn, Wilhelm Fink, coll. « Merz Akademie », 2016, p. 104-121.

Klevjer Rune, « Enter the Avatar: The Phenomenology of Prosthetic Telepresence in Computer Games », in Hallvard Fossheim, Tarjei Mandt Larsen, et John Richard Sageng (dir.), *The Philosophy of Computer Games*, London & New York, Springer, 2012, p. 17-38, [https//doi.org/10.1007/978-94-007-4249-9_3].

Kristensen Stefan, « Maurice Merleau-Ponty, une esthétique du mouvement », *Archives de Philosophie*, nº 1, Tome 69, 2006, p. 123-146.

Loureiro Angela, « Sens, volumes et tracés. Une perspective sur la relation entre le corps et l'espace », *Enfances & Psy*, nº 4, vol. 33, 2006, p. 140-146, [https//doi.org/10.3917/ep.033.0140].

Morisset Thomas, « Quelle poétique de la main dans les jeux vidéo ? », *Entrelacs. Cinéma et audiovisuel*, nº 10, 2013, [https//doi.org/10.4000/entrelacs.495].

Triclot Mathieu, « Sentir l'image par la main : une lecture des jeux vidéo au moyen des langages de l'art de Goodman », *Klesis - Revue philosophique*, vol. 52, 2022.

Triclot Mathieu, « Game studies ou études du play ? Une lecture croisée de Jacques Henriot et de Jesper Juul », *Sciences du jeu*, 1 30 ans de Sciences du jeu à Villetaneuse. Hommage à Jacques Henriot, 2013, [https//doi.org/10.4000/sdj.223].

Vella Daniel, « There's No Place Like Home, Dwelling and Being at Home in Digital Games », in Espen Aarseth et Stephan Günzel (dir.), *Ludotopia: Spaces, Places and Territories in Computer Games*, transcript Verlag, 2019, p. 141-165.

de Wildt Lars, Apperley Thomas H., Clemens Justin, Fordyce Robbie et Mukherjee Souvik, « (Re-)Orienting the Video Game Avatar », *Games and Culture*, nº 8, vol. 15, 2020, p. 962-981, [https//doi.org/10.1177/1555412019858890].

Wolf Mark J. P., « Inventing Space: Toward a Taxonomy of On- and Off-Screen Space in Video Games », *Film Quarterly*, nº 1, vol. 51, 1997, p. 11-23.

Zernik Clélia, « "Un film ne se pense pas, il se perçoit" Merleau-Ponty et la perception cinématographique », *Rue Descartes*, nº 3, n° 53, 2006, p. 102-109.

Interventions dans des colloques et conférences

Aarseth Espen, Smedstad Solveig Marie et Sunnanå Lise, « A multi-dimensional typology of games », *DiGRA '03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*, Utrecht University, Utrecht, 2003, p. 48-53.

Fernández-Vara Clara, Zagal José Pablo et Mateas Michael, « Evolution of Spatial Configurations In Videogames », *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*, Vancouver, British Columbia, Canada, 2005, [https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/200].

Günzel Stephan, « The space-image : interactivity and spatiality of computer games », *Conference Proceedings of The Philosophy of Computer Games, Universität Potsdam*, Potsdam, 2008, p. 170-189.

Leino Olli Tapio, « From Game Spaces to Playable Worlds », *The Philosophy of Computer Games Conference*, Bergen, Norway, 2013.

Martin Paul, « A phenomenological account of the playing-body in avatar-based action games », *The Philosophy of Computer Games Conference*, Madrid, 2012.

Wolf Mark, « Theorizing navigable space in video games », *DIGAREC Keynote-Lectures 2009/10*, Potsdam Univ. Press, Potsdam, 2011, p.018-049.

Thèses et HDR

Martin Paul, *Space and place as expressive categories in videogames*, thèse de doctorat, Brunel University School of Arts, 2011.

Robert Olivier, *Phénoménologie de l'expérience vidéoludique*, thèse de doctorat, Université Panthéon-Sorbonne - Paris I, 2013.

Stockburger Axel, *The rendered arena : Modalities of space in video and computer games*, thèse de doctorat, University of the Arts, Londres, 2006.

Vella Daniel, *The Ludic Subject and the Ludic Self: Analyzing the 'I-in-the-Gameworld'*, thèse de doctorat, IT-Universitetet i København, 2015.

Chapitre 5 : Marche, herméneutique, agentivité

Ouvrages

Ahmed Sara, *Queer phenomenology : orientations, objets et autres*, trad. Laurence Brottier, Paris, Éditions le Manuscrit, coll. « Genre(s) et création », 2022 (2006).

Bódi Bettina, *Videogames and Agency*, London, Routledge, 2022, [https//doi.org/10.4324/9781003298786].

Bonicco-Donato Céline, *Se mouvoir et être ému : l'expérience esthétique en architecture*, Marseille, Parenthèses, coll. « Collection Eupalinos », 2024.

Careri Francesco, *Walkscapes: la marche comme pratique esthétique*, trad. Jérôme Orsoni, 2e éd. actualisée et augmentée, Arles, Actes Sud, coll. « Babel », 2020 (2002).

Consalvo Mia et Paul Christopher A., *Real Games. What's Legitimate and What's Not in Contemporary Videogames*, The MIT Press, 2019.

Davila Thierry, *Marcher, Créer. Déplacements, flâneries, dérives dans l'art de la fin du XXe siècle*, Paris, Éditions du Regard, 2007.

Findley Lisa, *Building Change: Architecture, Politics and Cultural Agency*, London, Routledge, 2005, [https//doi.org/10.4324/9780203601495].

Gadamer Hans-Georg, *Vérité et méthode: les grandes lignes d'une herméneutique philosophique*, Édition intégrale revue et corrigée, Paris, Éditions Points, coll. « Points », 2018.

Hartmann Maren, *Technologies and utopias : the cyberflaneur and the experience of « being online »*, München, R. Fischer, coll. « Internet Research », 2004.

Janz Bruce B. (dir.), *Place, Space and Hermeneutics*, Cham, Springer International Publishing, coll. « Contributions to Hermeneutics », 2017, [https//doi.org/10.1007/978-3-319-52214-2].

Kagen Melissa, *Wandering Games*, MIT Press, 2022.

Meinel Dietmar (dir.), *Video Games and Spatiality in American Studies*, Berlin/Boston, De Gruyter Oldenbourg, 2022, [https//doi.org/10.1515/9783110675184].

Nguyen C. Thi, *Games: Agency As Art*, Oxford University Press, 2020, [https//doi.org/10.1093/oso/9780190052089.001.0001].

Sicart Miguel, *Beyond choices: the design of ethical gameplay*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press, 2013.

Articles et chapitres d'ouvrages

Auray Nicolas et Vétel Bruno, « La flânerie dans un jeu en ligne. Dynamiques de montées en compétence », in Nicolas Auray, *L'alerte ou l'enquête : Une sociologie pragmatique du numérique*, Paris, Presses des Mines, coll. « Sciences sociales », 2016, p. 119-134.

Bailey Andrew Remington, « Shifting Borders », *Press Start*, n° 2, vol. 5, 2019, p. 125-136.

Barnabé Fanny, « Détourner, transformer, s'approprier : les pratiques créatives des joueurs et joueuses de jeu vidéo », in Sébastien Genvo et Thibault Philippette (dir.), *Introduction aux théories des jeux vidéo*, Liège, Presses universitaires de Liège, coll. « Jeu / Play / Spiel », 2023, p. 241-253, [https//doi.org/10.4000/books.pulg.26299].

Berdet Marc, « Chiffonnier contre flâneur : Construction et position de la Passagenarbeit de Walter Benjamin », *Archives de philosophie*, n° 3, vol. 75, 2012, p. 425-447, [https//doi.org/10.3917/aphi.753.0425].

Bonhomme Stello, « Le joueur au travail ou le plaisir d'accumuler des richesses digitales », *Sciences du jeu*, n° 11, 2019, [https//doi.org/10.4000/sdj.1906].

Bowman Dean, « Domesticating the First-Person Shooter », *Press Start*, n° 2, vol. 5, 2019, p. 150-175.

Bozdog Mona et Galloway Dayna, « Performing walking sims: From Dear Esther to Inchcolm Project », *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, n° 1, vol. 12, 2020, p. 23-47, [https//doi.org/10.1386/jgvw_00003_1].

Bozdog Mona et Galloway Dayna, « Play between worlds: Inchcolm Project », *The Scottish Journal of Performance*, n° 1, vol. 4, 2017, p. 9-28, [https//doi.org/10.14439/sjop.2017.0401.02].

Deslongchamps-Gagnon Maxime, « Amour et haine de la marche : Évolution et cristallisation discursives sur le walking simulator », *Kinephanos*, Splendeur(s) et misère(s) des genres vidéoludiques, 2019, p. 137-164.

Deslongchamps-Gagnon Maxime et Montembeault Hugo, « The Walking Simulator's Generic Experiences », *Press Start*, n° 2, vol. 5, 2019, p. 1-28.

Flynn Bernadette, « Towards an Aesthetics of Navigation: Spatial Organisation in the Cosmology of the Adventure Game », *M/C Journal*, n° 5, vol. 3, 2000, [https//doi.org/10.5204/mcj.1875].

Gadamer Hans-Georg, « Gadamer ; De la lecture des édifices et des images », in Jean-Claude Gens et Marc-Antoine Vallée (dir.), *Gadamer, Art, Poétique et Ontologie*, trad. Jean-Claude Gens, Mimesis, coll. « L'esprit des signes », 2016, p. 13-22.

Garrau Marie, « Agentivité ou autonomie ? Pour une théorie critique de la vulnérabilité », *Genre, sexualité et société*, n° 25, 2021, [https//doi.org/10.4000/gss.6794].

Girina Ivan et Jung Berenike, « "Would You Kindly?" The Interdisciplinary Trajectories of Video Game Agency », *G|A|M|E Games as Art, Media, Entertainment*, n° 8, vol. 1, 2019.

Grandjean Guillaume, « Qu'est-ce que l'exploration vidéoludique ? : Connaitre, raconter, admirer : essai sur les trois valeurs de l'exploration appliquée au jeu vidéo », in LIÈGE GAME LAB (dir.), *Entre le jeu et le joueur : Écarts et médiations*, Liège, Presses universitaires de Liège, coll. « Jeu / Play / Spiel », 2023, p. 245-265, [https//doi.org/10.4000/books.pulg.24826].

Hawey Dave, Ferland-Beauchemin Alexandra et Benoit Jocelyn, « From Walking Simulator to Reflective Simulator », *Press Start*, n° 2, vol. 5, 2019, p. 88-103.

Jenkins Henry et Fuller Mary, « Nintendo and New World Travel Writing », in Steven G. Jones (dir.), *Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Community*, Thousand Oaks: Sage Publications, 1995, p. 57-72.

Jennings Stephanie C., « A Meta-Synthesis of Agency in Game Studies. Trends, Troubles, Trajectories », *G|A|M|E Games as Art, Media, Entertainment*, nº 8, vol. 1, 2019.

Jézégou Annie, « Agentivité », *Dictionnaire des concepts de la professionnalisation*, 2e éd., Louvain-la-Neuve, De Boeck Supérieur, coll. « Hors collection Psychologie/Pédagogie », 2022, p. 41-44, [https//doi.org/10.3917/dbu.jorro.2022.01.0041].

Kagen Melissa, « Walking simulators, #gamergate, and the gender of wandering », in Jonathan Eburne et Benjamin Schreier (dir.), *The Year's Work in Nerds, Wonks, and Neocons*, Bloomington, Indiana University Press, 2017, p. 275-300.

Karhulahti Veli-Matti, « Hermeneutics and Ludocriticism », *Journal of Games Criticism*, nº 1, vol. 2, 2015.

Karhulahti Veli-Matti, « A Kinesthetic Theory of Videogames: Time-Critical Challenge and Aporetic Rhematic », *Game Studies*, nº 1, vol. 13, 2013.

Mcnay Lois, « Agency », in Lisa Jane Disch et M. E. Hawkesworth (dir.), *The Oxford handbook of feminist theory*, Oxford ; New York, Oxford University Press, coll. « Oxford books », 2016, p. 39-60.

Martin Paul, « The Pastoral and the Sublime in Elder Scrolls IV: Oblivion », *Game Studies*, nº 3, vol. 11, 2011.

Milligan Caleb Andrew et Bohunicky Kyle, « Reading, Writing, Lexigraphing », *Press Start*, nº 2, vol. 5, 2019, p. 51-71.

Moralde Oscar, « Haptic Landscapes: Dear Esther and Embodied Video Game Space », *Media Fields Journal*, nº 8, 2014.

Rose Lyver-Harris Emily, « Performing the Document in Francis Alÿs's Re-enactments (2001) », *InVisible Culture*, nº 22, 2015, [https//doi.org/10.47761/494a02f6.c65c9e95].

Thorsten Botz-Bornstein, « Hermeneutics of Play – Hermeneutics of Place: On Play, Style, and Dream », in Bruce B. Janz (dir.), *Place, Space and Hermeneutics*, Cham, Springer International Publishing, coll. « Contributions to Hermeneutics », 2017, p. 97-114, [https//doi.org/10.1007/978-3-319-52214-2].

Zimmermann Felix et Huberts Christian, « From Walking Simulator to Ambience Action Game », *Press Start*, nº 2, vol. 5, 2019, p. 29-50.

Interventions dans des colloques et conférences

Arjoranta Jonne et Karhulahti Veli-Matti, « Ludology, Narratology and Philosophical Hermeneutics », *Proceedings of Nordic DiGRA 2014*, Gotland, 2014.

Carbo-Mascarell Rosa, « Walking Simulators: The Digitisation of an Aesthetic Practice », *DiGRA/FDG '16 - Proceedings of the First International Joint Conference of DiGRA and FDG*, Dundee, Scotland, 2016, [https://doi.org/10.26503/dl.v2016i1.807].

Darby Kris, « Where is the Game?: Walking Simulators as Pedestrian Performances », *Beyond The Pedestrian: Walking in Research, Theory, Practice and Performance*, School of Environmental Sciences, The University of Liverpool, 2018.

Juul Jesper, « The Aesthetics of the Aesthetics of the Aesthetics of Video Games: Walking Simulators as Response to the problem of Optimization », *12th International Conference on the Philosophy of Computer Games Conference*, Copenhagen, 2018, [https://jesperjuul.net/text/aesthetics3].

Koenitz Hartmut, « Beyond "Walking Simulators" – Games as the Narrative Avant-Garde », *Extended Abstract Presented at DiGRA 2017*, Melbourne, 2017.

Muscat Alexander, Goddard William, Duckworth Jonathan et Holopainen Jussi, « First-Person Walkers: Understanding the Walker Experience through Four Design Themes », *DiGRA/FDG '16 - Proceedings of the First International Joint Conference of DiGRA and FDG*, Dundee, Scotland, 2016, [http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_318.pdf].

Thèses et HDR

Arjoranta Jonne, *Real-time hermeneutics: meaning-making in ludonarrative digital games*, academic dissertation, University of Jyväskylä, 2015.

Moralde Oscar John Arellano, *The Protopolitics of Play: From Gameworlds to Playing-in-the-World*, thèse de doctorat, UCLA, Los Angeles, 2022.

Muscat Alexander, *Ambiguous Worlds Understanding the Design of First-Person Walker Games*, thèse de doctorat, School of Media and Communication College of Design and Social Context RMIT University, Melbourne, 2018.

Pinchbeck Dan, *Story as a function of gameplay in First Person Shooters*, thèse de doctorat, University of Portsmouth, 2009.

Shamova Ekaterina, *Les projets artistiques de marche collective : au croisement entre expérience vécue, paysage et territoire*, thèse de doctorat, Université de Lille, 2023.

Rapports, documents

Pearson Luke, « Playing the Picturesque », The Bartlett School of Architecture, Bartlett Design Research Folios, 2022.

Articles de presse

Campbell Colin, « The problem with "walking sims" », *Polygon*, 28/09/2016, [https://www.polygon.com/2016/9/28/13076654/the-problem-with-walking-sims].

Clark Nicole, « A brief history of the "walking simulator", gaming's most detested genre », *Salon*, 11/11/2017, [https://www.salon.com/2017/11/11/a-brief-history-of-the-walking-simulator-gamings-most-detested-genre].

Kill Screen Staff, « Is it time to stop using the term "walking simulator"? », *Killscreen*, 30/09/2016, [https://killscreen.com/previously/articles/time-stop-using-term-walking-simulator].

Web

Grine Esteban, « Du Slow Play au slowrunning », *Chroniques vidéoludiques* (carnet de recherche), 2018, [https://www.chroniquesvideoludiques.com/du-slow-play-au-slowrunning], consulté le 4 juillet 2020.

Müllner Leonhard, « Total Refusal », *leonhardmuellner.at*, [http://www.leonhardmuellner.at/total-refusal/], consulté le 9 janvier 2021.

Sherlock Connor, « Connor Sherlock », *Patreon.com*, [https://www.patreon.com/connorsherlock], consulté le 29 juin 2025.

Zimmermann Felix et Huberts Christian, « It's not about you! – Eine Annäherung an das Ambience Action Game in zwei Akten », 2017, échange mis en ligne sur le site web du groupe de travail gespielt, [https://gespielt.hypotheses.org/1727].

Chapitre 6

Ouvrages

Aroni Gabriele, *The Semiotics of Architecture in Video Games*, Bloomsbury Academic, 2022.

Ateliers d'été de Cergy, *L'urbanisme de dalles : actes du colloque des Ateliers d'été 1993 de Cergy-Pontoise... [16-17 septembre 1993]*, Paris Cergy-Pontoise, Presses de l'École nationale des ponts et chaussées Établissement public d'aménagement de Cergy-Pontoise, 1995.

Barnabé Fanny, *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*, Liège, Presses universitaires de Liège, coll. « Culture contemporaine », 2018.

Bey Hakim, *TAZ : Zone autonome temporaire*, Éditions de l'éclat, 2013.

Bleeckere Sylvain De et Gerards Sebastiaan, *Narrative architecture : a designer's story*, New York, Routledge, Taylor & Francis Group, 2017.

Casey Edward S., *Remembering, Second Edition: A Phenomenological Study*, 2e éd., Indiana University Press, 2000.

Colomina Beatriz, *Domesticity at war*, Cambridge, Mass, MIT Press, 2007.

Davis Mike, *Au-delà de « Blade runner » : Los Angeles et l'imagination du désastre*, trad. Arnaud Pouillot, 6ème éd., Paris, Éditions Allia, 2019.

Davis Mike, *City of Quartz : Los Angeles, capitale du futur*, trad. Michel Dartevelle et trad. Marc Saint-Upéry, Paris, la Découverte, coll. « La découverte-poche », 2000.

Flanagan Mary, *Critical Play: Radical Game Design*, The MIT Press, 2009, [https//doi.org/10.7551/mitpress/7678.001.0001].

Garcia Cruz et Frankowski Nathalie, *Narrative architecture: a kynical manifesto*, Rotterdam, nai010 publishers, 2019.

Hoarau-Beauval Christine, *Urbanisme de dalle : urbanisme vertical entre utopies et réalités*, Antony, Éditions « Le Moniteur », 2019.

Kurir Mateja (dir.), *On Power in Architecture: From a Materialistic, Phenomenological, and Post-Structuralist Perspective*, Routledge, coll. « Routledge Research in Architecture », 2025.

Murray Janet H., *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, The MIT Press, 1998.

Murray Soraya, *On Video Games: The Visual Politics of Race, Gender and Space*, Paperback edition, London New York, Bloomsbury Academic, 2018.

Rouillard Dominique, *Superarchitecture : le futur de l'architecture 1950-1970*, Paris, Éd. de la Villette, coll. « Essais », 2004.

Woolf Virginia, *Un lieu à soi*, trad. Marie Darrieussecq, Paris, Gallimard, coll. « Folio bilingue », 2025.

Articles et chapitres d'ouvrages

Bacchetta Paola, « Sacred Space in Conflict in India: The Babri Masjid Affair », *Growth and Change*, no 2, vol. 31, 2000, p. 255-284, [https//doi.org/10.1111/0017-4815.00128].

Banham Reyner, « The New Brutalism », *October*, vol. 136, 2011, p. 19-28.

Barrère Céline, « "Faire mémoire" de New Orleans East : prendre place dans la ville et produire un contre-récit de citadinité. The Yellow House de Sarah M. Broom », *Atlante. Revue d'études romanes*, nº 17, 2022, [https//doi.org/10.4000/atlante.26719].

Bruno Paula, « Genealogía de los dispositivos inmersivos: los panoramas de rotonda decimonónicos », in Marina Gutiérrez De angelis (dir.), *Imágenes, Cuerpos, Dispositivos*, Buenos Aires, Argentina, Sans soleil, 2019, p. 12-23.

Colomina Beatriz, « The Split Wall: Domestic Voyeurism », in Beatriz Colomina, Jennifer Bloomer, et Princeton University (dir.), *Sexuality & space: proceedings of a symposium, held at Princeton University School of Architecture March 10-11, 1990*, 8ème ed., New York, NY, Princeton Architectural Press, coll. « Princeton papers on architecture », 1992, p. 73-128.

Cuarterolo Andrea, « En busca del tiempo perdido. De la "fotografía monumento" a los primeros ensayos de movimiento », *Revista Laika*, nº 2, vol. 1, 2012, p. 18-43, [https//doi.org/10.11606/issn.2316-4077.v1i2p18-43].

Deslongchamps-Gagnon Maxime, « La mémoire du lieu dans "The Stillness of the Wind" », *Captures*, 1 (mai), vol. 6, 2019, section contrepoints « Enclaves », [https://revuecaptures.org/node/4959].

Garrau Marie, « Agentivité ou autonomie ? Pour une théorie critique de la vulnérabilité », *Genre, sexualité et société*, nº 25, 2021, [https//doi.org/10.4000/gss.6794].

Krasny Elke, « Architecture Builds Power. Ending Domination, Practicing Life-Making, Finding Response-Ability », in Mateja Kurir (dir.), *On Power in Architecture: From a Materialistic, Phenomenological, and Post-Structuralist Perspective*, Routledge, coll. « Routledge Research in Architecture », 2025, p. 191-201.

Lebreton Rosane, « Après le désastre – Difficultés et résistances de l'habiter dans un monde post-apocalyptique : Analyse de l'expérience vidéoludique de Death Stranding », in Maude Deschênes-Pradet et Christophe Duret (dir.), *Habiter les espaces autres de la fiction contemporaine: Utopies, dystopies, hétérotopies*, Les Éditions de l'Inframince, Sherbrooke, Canada, coll. « Collection de l'Hyphe », 2022, p. 147-175, [https://hal.science/hal-04360337].

Pearce Celia, « Narrative environments. From Disneyland to World of Warcraft », in Friedrich Von Borries, Steffen P. Walz et Matthias Böttger (dir.), *Space, Time, Play. Computer Games, architecture and urbanism: the next level*, Bâle, Birkhauser, 2007, p. 200-205.

Pearson Luke Caspar, « Video Game Urbanism », in Andri Gerber et Ulrich Götz (dir.), *Architectonics of game spaces: the spatial logic of the virtual and its meaning for the real*, transcript, 2019, p. 293-312.

Ryan Marie-Laure, « L'expérience de l'espace dans les jeux vidéo et les récits numériques », *Cahiers de Narratologie*, nº 27, 2014, [https://doi-org.ressources-electroniques.univ-lille.fr/10.4000/narratologie.6997].

Sutherland Lee-Ann, « Virtualizing the 'Good Life': Reworking Narratives of Agrarianism and the Rural Idyll in a Computer Game », *Social Innovation and Sustainability Transition*, Springer, Cham, 2022, p. 221-239, [https//doi.org/10.1007/978-3-031-18560-1_16].

Sutherland Lee-Ann, « The 'desk-chair countryside': Affect, authenticity and the rural idyll in a farming computer game », *Journal of Rural Studies*, vol. 78, 2020, p. 350-363, [https//doi.org/10.1016/j.jrurstud.2020.05.002].

Willcock Sean, « Aesthetic Bodies: Posing on Sites of Violence in India, 1857–1900 », *History of Photography*, n° 2, vol. 39, 2015, p. 142-159, [https//doi.org/10.1080/03087298.2015.1038108].

Interventions dans des colloques et conférences

Fullerton Tracy, Morie Jacquelyn Ford et Pearce Celia, « A Game of One's Own: Towards a New Gendered Poetics of Digital Space », *Proceedings of Digital Experience: Design, Aesthetics, Practice*, Perth, 2007, p. 136-146.

Poremba Cindy, « Play with me: Exploring the autobiographical through digital games », *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference*, Tokyo, 2007, [https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/352].

Seller Merlin, « Control (2019) and Concrete: The Haunting Thingness of Digital Assets », *Abstract Proceedings of DiGRA 2022 Conference: Bringing Worlds Together*, Cracovie, 2022, [https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/1415].

Thèses et HDR

Culea-Hong Eliza, *Anarchitectures*, thèse de doctorat, 2019.

Siegel Claire, *L'Artgame, un jeu utopique à l'ère de la gamification?*, thèse de doctorat, Université Paul Valéry, Montpellier III, 2015.

Rapports, documents

Amnesty International, « "If you speak up, your house will be demolished" Bulldozer injustice in India », Amnesty International Ltd, 2024.

Articles de presse

Djoubri Julien, « Moshe Linke, créateur de Fugue in Void », *Point'n Think,* 2025, [https://www.pointnthink.fr/fr/moshe-linke-createur-de-fugue-in-void].

Gurmat Sabah, « Homes Demolished, the Right to Fish Denied: The Lives of Gujarat's Muslim Fishermen », *The Wire*, 10/09/2023, [https://thewire.in/rights/homes-demolished-the-right-to-fish-denied-the-lives-of-gujarats-muslim-fishermen].

Roy Debayan et Fazili Sana, « Bhima Koregaon: How and Why the January Violence Snowballed Into Arrest of Rights Activists », *News18*, 28/08/2018, [https://www.news18.com/news/india/bhima-koregaon-how-and-why-the-january-violence-snowballed-into-arrest-of-rights-activists-1860141.html].

s. a., « Playboy Plans a Duplex Penthouse », *Playboy*, n° 01, vol. 17, 1970, p. 155-161, 233-235.

Wawro Alex, « Q&A: Tale of Tales tells its first original story with Sunset », *Game Developer*, 19/06/2014, [https://www.gamedeveloper.com/design/q-a-tale-of-tales-tells-its-first-original-story-with-i-sunset-i-].

Ziegler Taryn, « Developer Interview: Coyan Cardenas », *Game Pilgrim,* 18/05/2020, [https://gamepilgrim.com/2020/05/18/developer-interview-coyan-cardenas].

Web

Fary Bec, « Interview - The Glasshouse - Apartment by Kalonica », *itch.io*, 2022, [https://freeplayfest.itch.io/apartment/devlog/336061/interview-the-glasshouse].

Flanagan Mary, « [domestic] », *Mary Flanagan (blog)*, 2003 [https://maryflanagan.com/domestic/].

Notaroš Ivan et Ferran Bertomeu, « Interminal. By notkhe et Ferran Bertomeu », *itch.io*, 2020, [https://nothke.itch.io/interminal].

Palacios Gechtman Julian, « Promesa », *Eremo*, s. d., [https://www.eremo.info/promesa.html], consulté le 27 juin 2025.

Pearson Luke Caspar, « From Superstudio to Super Mario », *e-flux architecture*, Becoming Digital, 2019, [https://www.e-flux.com/architecture/becoming-digital/248078/from-superstudio-to-super-mario/].

SPNKr, « The Stillness of the Wind is about "nostalgia and loss" — an interview with Coyan Cardenas about his new game », *itch.io,* 2019, [https://itch.io/blog/66805/the-stillness-of-the-wind-is-about-nostalgia-and-loss-an-interview-with-coyan-cardenas-about-his-new-game].

Penser l'expérience architecturale avec l'image vidéoludique

Jeu, agentivité, orientation

Comment dialoguent les images et les expériences de l'architecture ? C'est à cette question que s'attelle cette thèse, analysant les images vidéoludiques. Partant de l'idée que conceptualisation des expériences et conception de l'architecture sont en lien, elle étudie la manière dont la conception de l'expérience architecturale dans le jeu vidéo peut déplacer sa compréhension en architecture. Se penchant plus spécifiquement sur la scène indépendante contemporaine du jeu vidéo et sur un corpus de créateur·rice·s formé·e·s à l'architecture ou qui s'y intéressent, elle déploie une analyse croisée des discours recueillis lors d'entretiens semi-directifs, des concepts, des images et des expériences. Allant au-delà des approches croisant virtuel, simulation et immersion, l'image vidéoludique est considérée pour sa dimension esthétique et sa sensibilité appareillée. Après avoir éclairci les processus de conception des espaces vidéoludiques et la place qu'ils donnent à l'architecture et à ses théorisations, la thèse met en avant l'apport de la spatialité et de la topologie pour l'analyse des images vidéoludiques. Cette approche permet de préciser une définition du jeu comme mouvement, constituant un premier déplacement conceptuel des expériences, auquel s'ajoute une dimension interprétative construite à partir des concepts d'agentivité et d'orientation. L'image vidéoludique apparaît ainsi comme portant un potentiel critique et réflexif des expériences architecturales.

What do images have to say about architectural experiences? This thesis addresses this question, focusing on video game images. Based on the idea that the conceptualisation of experiences and architectural design are linked, it examines how the design of the architectural experience in video games affects its understanding in architecture. Examining more specifically the contemporary independent video game scene and a corpus of creators trained in architecture or interested in it, it deploys a cross-analysis of discourses gathered during semi-structured interviews, concepts, images and experiences. Moving beyond approaches that combine virtual, simulation and immersion, the video game image is considered for its aesthetic dimension and its device-dependant sensibility. After clarifying the design processes of video game spaces and the place they give to architecture and its theorizations, the thesis highlights the contribution of the question of spatiality and topology to the analysis of video game images. This approach enables a more precise definition of play as movement, constituting an initial conceptual repositioning of experiences, to which is added an interpretative dimension constructed from the concepts of agency and orientation. Video game images therefore appear to hold a critical and reflexive potential for architectural experiences.

architecture, image vidéoludique, expérience, jeu, agentivité, récits
architecture, video game image, experience, play, agency, narration