

L'expérience de l'espace dans les jeux vidéo et les récits numériques

Marie-Laure Ryan



Electronic version

URL: <http://journals.openedition.org/narratologie/6997>

DOI: 10.4000/narratologie.6997

ISSN: 1765-307X

Publisher

LIRCES

Electronic reference

Marie-Laure Ryan, « L'expérience de l'espace dans les jeux vidéo et les récits numériques », *Cahiers de Narratologie* [Online], 27 | 2014, Online since 18 December 2014, connection on 01 May 2019. URL : <http://journals.openedition.org/narratologie/6997> ; DOI : 10.4000/narratologie.6997

This text was automatically generated on 1 May 2019.

Article L.111-1 du Code de la propriété intellectuelle.

L'expérience de l'espace dans les jeux vidéo et les récits numériques

Marie-Laure Ryan

- 1 S'il est une propriété des médias numériques dont l'importance est presque unanimement reconnue, c'est celle d'intensifier ou même de transformer notre expérience de l'espace. En 1997 et de nouveau en 2011, Janet Murray identifie la spatialité comme l'une des quatre propriétés distinctives des médias numériques, les autres étant d'être participatifs, encyclopédiques et « procéduraux », ce qui veut dire opérés par un logiciel. De son côté, Espen Aarseth écrit : « what distinguishes the cultural genre of computer games from others such as novels and movies, in addition to its obvious cybernetic differences, is its preoccupation with space » [« ce qui distingue le genre culturel des jeux vidéo par rapport au roman et au cinéma, en plus de différences cybernétiques évidentes, c'est l'importance de l'espace »] (2001:161). Ces déclarations, qui relèguent le temps à un rôle secondaire dans les médias numériques, confirment l'opinion de Fredric Jameson, qui affirme que la culture de la fin du XXe siècle se caractérise par un « tournant spatial » (1991:64). Mais la notion d'espace est une catégorie trop large pour fournir un outil d'analyse efficace. L'esprit humain traite de l'immensité et de l'abstraction de l'espace en le divisant en sous-catégories : par exemple, Yi-Fu Tuan (1977) parle d'espace et de lieu ; Deleuze et Guattari (1980), d'espace lisse et d'espace strié ; et Henri Lefebvre (2000), d'espace représentationnel, de représentations de l'espace et de pratique spatiale. Dans cet article je propose d'aborder la question de l'espace dans les médias numériques par le biais d'une distinction entre deux attitudes envers l'espace que j'appellerai émotionnelle et stratégique.
- 2 L'idée de relation émotionnelle parle pour elle-même : il s'agit d'une expérience de l'espace associée à des valeurs affectives. Ces valeurs peuvent être soit positives, comme par exemple une sensation de sécurité, d'être chez soi, d'intégration dans un environnement, ou négatives, comme la répulsion, la peur ou la désorientation. La meilleure manière d'exprimer visuellement une appréhension émotionnelle de l'espace c'est au moyen d'images qui représentent un point de vue horizontal parce que cette perspective correspond au point de vue d'un corps humain, et suggère ainsi l'expérience

vécue, qui produit l'émotion. Concevoir l'espace, ou certains lieux dans l'espace sur le mode émotionnel, ce n'est pas entretenir une relation utilitaire à l'espace, ce n'est pas vouloir le traverser pour atteindre un but, c'est au contraire valoriser ce que l'espace suggère à l'imagination. L'espace émotionnel a donc une affinité particulière pour les récits et les souvenirs ; c'est parce qu'ils évoquent des histoires que certains lieux suscitent des émotions soit positives soit négatives. Je pense particulièrement aux légendes, qui confèrent un statut spécial à certains lieux. Nous savons tous que Guillaume Tell n'a jamais existé, mais tout Suisse qui se respecte ressent un frisson particulier en visitant les lieux des exploits du héros national.

- 3 Alors que la conception émotionnelle de l'espace construit le sujet par la relation qu'il entretient avec son milieu ambiant, la conception stratégique le construit comme possibilité d'action. Dans la mesure où la conception stratégique utilise l'espace comme un moyen d'atteindre des objectifs personnels, elle peut être représentée par un échiquier. Les cases de l'échiquier n'ont pas de valeur émotionnelle pour le joueur, leur importance réside exclusivement dans les actions qu'elles permettent d'accomplir. Si un joueur veut déplacer un pion d'une case à l'autre, ce n'est pas parce que cette case présente un attrait intrinsèque, mais parce qu'elle représente une position à partir de laquelle le joueur pourra exécuter un certain coup. La meilleure manière de représenter l'espace stratégique est la projection verticale de la carte de géographie, une projection dans laquelle aucun objet n'en cache un autre, car il est très important pour la planification stratégique de voir comment les choses se situent les unes par rapport aux autres.
- 4 Les concepts d'espace stratégique et émotionnel entretiennent des relations étroites avec les deux termes de la fameuse dichotomie proposée par Yi-Fu Tuan (1977), celle de l'espace et du lieu. La table 1 montre comment cette dichotomie peut être conçue. Mais en dépit de leurs affinités évidentes, les deux paires ne sont pas totalement équivalentes, et nous pouvons les entrecroiser.
- 5 Les *lieux émotionnels* sont des sites qui évoquent des sentiments positifs ou négatifs. Le philosophe Gaston Bachelard a décrit une géographie du bonheur dans son livre *La Poétique de l'espace*, qui devrait être plus justement intitulé « une poétique du lieu ». Ces lieux sont la maison, le coin, les tiroirs, les nids, et les coquillages. Tous ces endroits sont fermés et protecteurs, ce sont les coins où un chat aimerait se pelotonner. (Les chats ont un sens du lieu très poussé, contrairement aux chiens qui sont des créatures de l'espace.) Pour compléter cette cartographie émotionnelle il faudrait aussi inclure les lieux qui produisent des émotions négatives parce qu'ils restreignent la liberté de mouvement, comme la cage et la prison.
- 6 L'*espace émotionnel* est un espace qui permet le mouvement. Ce mouvement, encore une fois, peut susciter des émotions soit positives soit négatives. Un exemple de mouvement euphorique est l'expérience d'un skieur qui carve de belles traces dans la neige poudreuse, ou celle d'un nomade qui (selon l'interprétation passablement mythifiée de Deleuze et Guattari) trouve son plaisir dans le voyage lui-même et non dans la destination. Un exemple de lieu ne permettant qu'un mouvement dysphorique est le labyrinthe, un espace où l'on se perd. La désorientation, un thème majeur de la littérature du 20^{ème} siècle, est l'expression la plus typique d'une relation négative à l'espace.
- 7 L'*espace stratégique* est un espace délibérément organisé de telle manière qu'il soit difficile à traverser. Cette organisation peut être conçue soit comme défense, comme dans un système de fortifications militaires, soit au contraire comme mise à l'épreuve, comme

dans les jeux vidéo. L'espace stratégique du jeu érige des barrières et des frontières entre le joueur et son objectif, et pour le traverser le joueur doit déployer sagacité, audace, ruse et contrôle musculaire.

- 8 Les *lieux stratégiques* sont des endroits qui doivent être contrôlés afin d'obtenir un avantage, tout particulièrement un avantage d'ordre militaire ou économique. C'est par exemple le Bosphore dans la première guerre mondiale, ou le détroit d'Ormuz dans le marché actuel du pétrole. Sur un terrain de football, l'intérieur des buts est un lieu stratégique, puisqu'en y faisant pénétrer la balle une équipe marque un point. Dans un jeu de plateau, comme le jeu de l'oie, certaines cases sont des lieux stratégiques associés à des règles qui pénalisent ou récompensent le joueur qui tombe dessus : des règles comme retourner au point de départ, sauter un tour, ou avancer de trois cases.
- 9 La littérature offre de nombreux exemples d'expérience soit émotionnelle soit stratégique de l'espace. Prenons l'*Odyssée* d'Homère. Si Ulysse est obsédé par le désir de rentrer chez lui à Ithaque, un désir qui lui fait refuser l'immortalité que lui offre Calypso, c'est parce qu'il définit son identité par rapport à son lieu d'origine et à la famille qui attend son retour. Quand le roi de Scheria lui demande de s'identifier il répond : « Je suis Ulysse, fils de Laërte, célèbre pour toutes sortes de ruses/Ithaque l'ensoleillée est ma patrie. » Mais après son retour à Ithaque, Ulysse le stratège sait exactement comment tirer parti de la configuration particulière de la grande salle de son palais dans sa lutte contre les prétendants de Pénélope : ce n'est pas pour rien qu'un des célèbres épithètes homériques le décrit comme rusé tacticien. Il renvoie Pénélope dans ses appartements pour qu'elle ne voie pas le massacre et il fait fermer toutes les portes pour que les serviteurs ne viennent pas au secours des prétendants, puis il envoie Télémaque chercher des armes dans un réduit secret. Mais Télémaque oublie de fermer la porte, et donne accès aux armes à l'ennemi, ce qui force Athéna à intervenir pour assurer la victoire aux héros. Un autre exemple d'une double relation à l'espace provient de « La Métamorphose » de Franz Kafka. Transformé en un insecte géant, Gregor Samsa doit apprendre à utiliser l'espace d'une manière qui corresponde à son nouveau corps. Les objets qui lui étaient auparavant utiles perdent leur utilité et vice-versa ; par exemple, Gregor est maintenant capable de grimper sur les murs et de passer du temps sur le rebord de la fenêtre, et le dessous du lit offre une bonne cachette, mais il n'ose pas se servir de la surface du lit de peur d'être vu par sa mère, car il est devenu un objet de répulsion. Mais il ressent aussi un attachement émotionnel à l'espace de sa chambre, et il est très déprimé quand sa sœur enlève les meubles et le tableau qu'il aime afin de lui faciliter ses promenades sur les murs.

Espace émotionnel

- 10 Comme exemple de texte numérique qui exprime une relation affective à l'espace, je propose le site Internet Memory Maps, qui offrait aux utilisateurs la possibilité de raconter leur propre histoire en utilisant comme aide-mémoire une photo de Google Earth qui active des souvenirs personnels.
- 11 La figure 1 montre une carte qui raconte l'enfance d'un narrateur nommé Angus McDiarmid dans la ville écossaise de Carnock¹. Lorsque l'utilisateur passe la souris sur les carrés blancs, un texte relatif à ces lieux s'affiche sur l'écran. Alors que la photo aérienne qui sert de carte couvre une région de l'espace dans sa totalité, enregistrant de manière mécanique et donc impartiale tous les objets visibles depuis les airs, la carte narrative

créée par les annotations opère une sélection très subjective dans ses choix de lieux: certaines zones sont des lieux, parce qu'elles ont une histoire à raconter, et d'autres sont des non-lieux auxquels ne s'attache aucun souvenir. Les annotations portent principalement sur les polissonneries des garçons de la ville. Une annotation signale le lieu de ce que le narrateur appelle son pire méfait ; en raison des contraintes d'espace, il est raconté d'une façon très évasive qui laisse beaucoup à deviner : « The bridge into the park – site of the worst crime of my childhood, which involved a group of boys, a schoolmate's forgotten handbag, and the inviting waters of the burn. » [« Le pont qui mène au parc – lieu du pire crime de mon enfance, auquel participèrent un groupe de garçons, le sac oublié par un élève, et les attirantes eaux de l'étang. »] D'autres annotations marquent l'endroit où les garçons de Carnock se cachent pendant les guerres avec les garçons du village voisin et l'endroit où ils trouvent de la pornographie. L'ensemble du projet peut être considéré comme une géographie secrète créée par les garçons de Carnock comme un défi à l'organisation de l'espace des adultes et à ses centres d'autorité. Alors que l'espace adulte s'organise autour de l'école – lieu d'humiliations pour le narrateur – et de l'église, qu'on ne visite que le jour de la distribution des prix, le centre de l'espace des enfants est un lieu où ils font une découverte macabre, et qu'ils ne révèlent à d'autres enfants que sous la promesse de le garder secret : « Former site of bloated, decaying corpse of a cow, about which children were sworn to secrecy, having been led to it by a child who had been sworn to secrecy about it by another child. » [« Ancien site du cadavre enflé et décomposé d'une vache, qui n'était révélé que sous le sceau du secret par un enfant qui avait été conduit là par un autre enfant après avoir promis de garder le secret. »].

- 12 Une partie importante de ces souvenirs d'enfance se compose d'histoires qui se passent à une époque beaucoup plus reculée que les souvenirs personnels: par exemple, la maison du narrateur est adjacente à un champ où les suicidés, les sorcières et ceux qui sont morts de la peste étaient enterrés au Moyen-âge, ailleurs un arbre marque le lieu où le réformateur John Knox prêchait, et les cailloux d'un champ proviennent d'un volcan éteint. Ce type d'annotation suggère que notre attachement émotionnel à certains lieux provient autant du folklore, de la tradition et plus généralement de l'information reçue que des souvenirs vécus.
- 13 Un autre exemple de la manière dont la technologie numérique favorise une construction émotionnelle de l'espace et du lieu est le monde virtuel *Second Life*. Comme l'écrit Tom Boellstorff, « placemaking », ce qu'on peut traduire par construire un lieu, est absolument fondamental pour ce monde. Contrairement à *World of Warcraft*, *Second Life* n'impose pas de missions au joueur et ne l'enrôle pas dans un système d'avancement, mais au contraire propose aux joueurs ce qu'on appelle un « bac de sable » (anglais : *sandbox*), où les joueurs rencontrent d'autres joueurs, et s'engagent librement dans une variété d'activités. Les activités principales de *Second Life*, en plus de la socialisation, sont la construction d'objets, grâce à un système assez difficile à maîtriser, et l'achat de commodités pour l'avatar du joueur (un commerce qui se fait souvent en argent réel, de sorte que fabriquer et vendre des objets dans *Second Life* peut devenir une manière de gagner sa vie dans le monde actuel). *Second Life* est essentiellement un jeu de création de soi, et la construction d'un milieu ambiant qui reflète l'identité de l'avatar est une composante essentielle de ce processus de création. De nombreux joueurs s'achètent un terrain pour construire la maison de leurs rêves, et dépensent souvent beaucoup d'argent réel pour meubler cette maison de belles choses. Une fois la maison construite, les joueurs peuvent inviter leurs

amis à l'admirer, mais ils peuvent aussi en restreindre l'accès à certains visiteurs, tout comme les enfants ne permettent parfois qu'à leurs copains d'entrer dans leur chambre.

- 14 La poursuite du bonheur dans le monde de *Second Life* ne se limite pas à la création d'un espace privé, elle comprend aussi la construction de quartiers dont l'architecture et l'agencement reflètent les valeurs, le mode de vie et l'esthétique d'une communauté. Boellstorff témoigne de l'engagement émotionnel inspiré par ces quartiers virtuels quand il cite le cas de joueurs qui avaient formé une pittoresque communauté rurale, genre résidence secondaire à la campagne, qu'ils avaient appelé « Green Acres ». Quand un autre joueur a bâti un immense magasin de verre illuminé au néon à côté de leurs cottages ils se sont révoltés, et ils ont placé un écriteau disant « Ne pas acheter dans ce magasin » devant la structure discordante. Le nouveau bâtiment violait l'esprit du lieu, ce que les Romains appelaient « *genius loci* ».

Espace stratégique

- 15 Comme on peut s'y attendre, le meilleur exemple d'une organisation stratégique de l'espace dans les récits interactifs provient des jeux vidéo. Les jeux les plus anciens, par exemple Pac-Man (figure 2), ressemblaient à une carte et leur espace n'était pas vraiment un monde, c'était un terrain de jeu organisé de manière abstraite. Un bon exemple d'organisation abstraite est le terrain de football. Les lignes qui délimitent et structurent ce terrain correspondent à des règles, ce qui signifie qu'elles ont une importance stratégique, mais elles n'ont pas de dimension mimétique, elles ne représentent pas quelque chose d'extérieur à la partie. Avec l'amélioration des graphismes et de la vitesse d'exécution, l'espace des jeux numériques s'est transformé de terrain de jeu abstrait représenté d'un point de vue cartographique en monde concret appréhendé selon la perspective d'un corps humain (figure 3). Ce nouveau type d'espace de jeu présente un grand avantage pour le joueur. Quand un jeu est joué sur un terrain abstrait, le joueur doit apprendre les règles avant de commencer à jouer, mais quand le jeu se déroule dans un monde concret, il devient possible au joueur de s'appuyer sur son expérience pratique. Par exemple, quand nous voyons une voiture dans *Grand Theft Auto*, nous savons à quoi elle sert et comment la faire marcher – nous connaissons d'emblée ce qu'on appelle en anglais ses « affordances » (terme introduit en 1977 par le psychologue J.J. Gibson).
- 16 L'espace des jeux vidéo ne ressemble donc plus à un terrain de jeu abstrait, et il n'est plus représenté d'un point de vue vertical, mais il conserve une organisation stratégique sous-jacente, une organisation déterminée par le code que le joueur découvre au fur et à mesure qu'il s'aventure dans le monde virtuel. Comme l'écrit Espen Aarseth, « as spatial practice, computer games are both representations of space (a formal system of relations) and representational spaces (symbolic imagery with primarily aesthetic purpose) » [« en tant que pratique spatiale, les jeux d'ordinateur sont à la fois un système formel de relations et une imagerie symbolique à la fonction principalement esthétique » (2001 :163). Autrement dit, l'espace des jeux présente à la fois une organisation stratégique et une dimension mimétique. Dans sa dimension mimétique cet espace contient des objets familiers, comme des montagnes, des villes, des châteaux, des voitures, et surtout des armes. Dans sa dimension stratégique il est organisé en zones distinctes où des événements spécifiques peuvent se produire. Pour adopter une paire de concepts rendus célèbre par Deleuze et Guattari, la conception mimétique déploie un espace lisse au regard du joueur, tandis que la conception stratégique crée un espace strié

qui subordonne le mouvement de l'avatar aux buts à atteindre. Il faut au moins deux sortes de diagrammes pour montrer cette organisation stratégique sous-jacente: un organigramme (flowchart) qui montre la succession temporelle des actions à accomplir et les diverses manières de parvenir au niveau suivant, et un plan spatial qui situe les missions données au joueur, les créatures qu'il doit rencontrer, et les objets qu'il doit collectionner dans les diverses régions du monde virtuel.

- 17 Depuis l'avènement de la computation mobile, les jeux numériques ne se déroulent plus seulement dans un monde virtuel représenté sur l'écran, ils envahissent le monde réel et s'implantent dans les lieux où nous conduit la vie de tous les jours. Je pense ici aux jeux de géocaching, une chasse au trésor par GPS qui suit le même principe que les jeux de piste pratiqués dans le scoutisme ; aux jeux de « tagging » du type « humans et zombies », où il s'agit de détecter les passants qui participent au jeu grâce au téléphone portable, et d'éliminer ceux qui appartiennent au camp opposé en leur envoyant un certain message; et aux jeux de réalité alternative (ARGs), où les joueurs reconstruisent un récit fictionnel grâce à des indices disséminés soit dans le monde physique soit sur Internet (McGonigal 2011). Tous ces jeux reposent sur une conception stratégique de l'espace, mais ils sont souvent conçus de manière à conduire les joueurs dans des lieux intéressants et à leur faire examiner des aspects de leur ville ou de leur campus qu'ils n'auraient jamais remarqués sans le jeu, comme par exemple des inscriptions ou des détails d'architecture. Dans la mesure où ces jeux permettent aux participants de redécouvrir l'espace de la vie quotidienne, et de développer une appréciation soit esthétique soit historique de leur environnement, ils rendent le voyage plus intéressant que le but, et ils conduisent à une relation à l'espace qu'on peut à juste titre qualifier d'émotionnelle.

Double expérience de l'espace

- 18 Mais revenons aux jeux sur écran. Il existe dans ces jeux deux types dominants de structure spatiale: la route et le monde². Dans la structure route, le joueur est un voyageur qui suit un itinéraire linéaire prédéterminé par les auteurs du jeu, même quand cet itinéraire comprend des embranchements qui soit se rejoignent, soit mènent à des conclusions différentes. L'itinéraire est semé de problèmes à résoudre, et les actions du joueur font passer le monde du jeu d'un état à un autre, jusqu'à ce que la trajectoire narrative aboutisse à sa conclusion. La plupart des jeux d'aventure et des shooters adoptent cette formule.
- 19 Alors que le jeu-route est linéaire, le jeu-monde est un espace à deux ou même à trois dimensions. Au lieu de présenter une séquence narrative prédéterminée, ce type de jeu offre au joueur un certain nombre d'activités et de missions qui se rattachent à certains lieux dans le monde du jeu, et que le joueur peut accomplir dans un ordre plus ou moins libre. Henry Jenkins appelle cette structure « environmental storytelling » (un environnement qui raconte des histoires), d'autres la comparent à un parc d'amusement, où le visiteur peut se promener librement et choisir comment passer son temps et dépenser son argent. La géographie de l'univers du jeu est organisée en régions distinctes qui permettent différentes activités : par exemple, vous pouvez chercher de l'or dans les montagnes, vous pouvez acheter et vendre des objets dans la ville, et vous pouvez combattre des bêtes féroces dans la forêt. Dans ce type de jeu, l'histoire globale est remplacée par une variété de petites histoires qui se rapportent aux différentes régions de la géographie du monde, tout comme, dans le monde actuel, des légendes et du

folklore s'attachent à certains sites. Par exemple, si vous vous promenez près d'un certain village, vous rencontrerez un PNJ (personnage non joueur) qui vous racontera des histoires sur les gens du village. Plus loin sur la route, un autre personnage vous parlera d'un danger qui menace la région, et il vous confiera pour mission d'en éliminer la cause. Si vous réussissez dans cette mission vous gagnerez des points d'expérience et vous monterez en grade dans la hiérarchie du jeu.

- 20 Mais dans une conception du jeu comme monde vous n'êtes pas obligé d'accepter toutes les tâches qui vous sont données. En d'autres termes, vous n'avez pas besoin de progresser dans une hiérarchie sociale ni d'augmenter votre puissance. Le monde du jeu vous offre d'autres possibilité que le travail (car bien qu'il s'agisse d'un jeu c'est bien en travaillant que les joueurs s'enrichissent et acquièrent du prestige). Dans un monde en ligne, vous pouvez passer des heures à pêcher dans un calme ruisseau si le cœur vous en dit, plutôt que d'essayer de progresser dans le jeu. Vous pouvez bavarder avec d'autres joueurs, explorer les paysages, et surtout vous adonner à ce que Baudelaire appelait flânerie. Alors que la quête est une recherche axée sur un but spécifique, la flânerie est une dérive ouverte aux rencontres inattendues et aux découvertes fortuites. Pour le joueur engagé dans une quête, l'espace n'existe que pour être traversé, ce qui signifie nié ; pour le flâneur, au contraire, le mouvement dans l'espace devient sa propre fin, et fait l'objet d'un plaisir esthétique. Or qui dit plaisir dit expérience émotionnelle. Il s'ensuit que dans les mondes virtuels, la relation du joueur à l'espace peut être à la fois émotionnelle et stratégique.
- 21 Cette double expérience de l'espace me semble constituer un des traits distinctifs des jeux numériques, par rapport aux jeux de plateau traditionnels comme les échecs ou aux jeux sportifs comme le football. Les mondes des jeux numériques ne sont pas seulement une arène où les joueurs démontrent leur habileté, ils peuvent aussi devenir un habitat qui inspire le sentiment d'appartenir à une communauté. Cette double expérience de l'espace de jeu est illustrée par deux cartes. La première est une carte stratégique de Liberty City, le site du jeu *Grand Theft Auto*, produite par les joueurs (figure 4). Cette carte permet au joueur de choisir quelle sorte d'information rendre visible: elle peut montrer par exemple les restaurants, les centres de shopping, les autos à voler, ou comme sur la figure 4, les étapes des missions offertes aux joueurs³. La fonction de ce genre de carte est d'apprendre aux joueurs comment utiliser l'espace à leur avantage. La carte de la figure 5, au contraire, n'est pas un outil qui aide les joueurs à résoudre des problèmes, mais une image qui montre ce que les joueurs ne peuvent pas voir quand ils sont pris dans l'action du jeu, à savoir, le contour du monde de *World of Warcraft*. De même que dans le réel on peut être attaché à l'hexagone de la France ou à la botte de l'Italie, de même pour les joueurs de *World of Warcraft* la forme de ce monde symbolise leur enracinement dans un territoire et dans une communauté. Alors que les joueurs consulteront la carte de Liberty City pour jouer de manière plus efficace, ils afficheront la carte de *World of Warcraft* sur le mur de leur chambre pour affirmer leur statut de fans, ce qui veut dire de citoyens du monde du jeu.
- 22 Comme exemple d'un monde de jeu qui suscite une relation à l'espace à la fois émotionnelle et stratégique, je voudrais présenter un cas décrit par Celia Pearce, une ethnographe de médias numériques qui a étudié la diaspora d'une communauté en ligne. La patrie d'origine de cette communauté était le monde de *Myst*, l'un des jeux les plus populaires dans l'histoire de ce médium. Les joueurs de *Myst* doivent accomplir un périple qui les conduit dans plusieurs mondes, et pour passer d'un lieu ou d'un monde à l'autre ils

doivent résoudre de nombreuses énigmes, comme par exemple trouver des clés, lire des cartes ou déchiffrer des codes secrets. L'action ludique (le gameplay) de *Myst* repose sur une organisation hautement stratégique de l'espace, une organisation qui divise le monde du jeu en objets associés à des possibilités d'action et en objets inertes qui remplissent une fonction comparable à la description dans un roman. Mais la popularité du jeu est aussi due à la beauté surréaliste des images, une beauté à la fois réaliste et fantastique typique de l'art numérique. Le plaisir esthétique que les joueurs prennent aux paysages de *Myst* ne se concentre pas sur certains des objets au détriment des autres, comme le fait la conception stratégique de l'espace, il embrasse le paysage dans sa totalité.

- 23 Le début des années deux mille a vu la création d'un monde en ligne basé sur *Myst* intitulé *Uru* (prononciation : you-are-you). Mais en 2004, ce monde a été fermé pour manque d'abonnés, événement traumatique pour les joueurs fanatiques, puisqu'il les chassait de leur patrie virtuelle et les condamnait à la diaspora. Beaucoup de joueurs ont émigré vers d'autres mondes, tout particulièrement vers *Second Life*, où ils ont fondé des communautés en exil. Dans *Second Life*, les membres de *Myst Online* ont utilisé les outils de construction du système pour recréer le paysage du monde perdu, un monde virtuel dans un monde virtuel, qui a servi de lieu de rassemblement pour les membres de la communauté. Les expatriés d'*Uru* ont ainsi créé une culture *Uru* en exil très similaire à ce que les immigrants d'un certain pays font dans les grandes villes de l'Occident. L'organe de cette culture était un blog consacré à maintenir en vie la communauté jusqu'à la résurrection de *Myst Online*, une résurrection qui a eu lieu en 2011.
- 24 La leçon à tirer de cet exemple c'est que les mondes virtuels en ligne peuvent inspirer un attachement émotionnel qui n'est pas complètement étranger au patriotisme que l'on ressent pour des pays réels. Cet attachement se fonde sur le souvenir de moments heureux passés dans le monde de *Myst*, sur une tradition de mythes et de légendes rattachés à ce monde, sur le sentiment d'appartenir à une communauté, et surtout sur la possession d'une identité culturelle.

Les médias numériques et l'expérience de l'espace

- 25 En guise de conclusion je propose de reconsidérer la tendance mentionnée au début de cet article, celle de privilégier la spatialité des médias numériques, aux dépens de leur temporalité. En ce qui concerne la vie de tous les jours, l'ordinateur a beaucoup plus d'influence sur notre emploi du temps que sur notre mobilité dans l'espace. Il suffit de penser à la différence de vitesse entre email et snail mail, ou bien au temps que nous économisons en tant que chercheurs en accédant à des documents en ligne au lieu de devoir les consulter à la bibliothèque. Mais nous avons tendance à prendre ces services pour acquis, et quand l'ordinateur nous rend conscients du temps, c'est quand nous sommes frustrés par des téléchargements trop lents. Les jeux vidéo et l'art numérique font pourtant un usage du temps qui mériterait plus d'attention : des jeux tels que les shooters et les jeux de sport fonctionnent en temps réel, ce qui veut dire que le joueur et ses adversaires agissent simultanément. Il est donc nécessaire de frapper rapidement et avec précision pour tuer votre ennemi avant qu'il ne vous tue. En ce qui concerne l'art numérique, nombre de travaux reposent sur une animation du texte et de l'image coordonnée avec le son, de sorte que la synchronisation devient une dimension artistique absolument cruciale⁴. Qu'il s'agisse de jeux vidéo ou d'applications purement artistiques, les médias numériques jouent avec le temps autant qu'ils jouent avec l'espace.

- 26 Il me semble toutefois que les médias numériques sont beaucoup plus aptes à intensifier notre expérience de l'espace qu'à nous donner conscience du temps. La raison en est que le temps est beaucoup plus abstrait que l'espace. Devenir conscient du temps est une expérience purement mentale, et généralement rétroactive : nous nous disons « comme le temps passe vite » quand nous regardons le calendrier et nous découvrons que la date d'échéance d'un manuscrit est dangereusement proche, ou bien quand nous constatons qu'un enfant que nous n'avons pas vu depuis longtemps s'est transformé en adolescent. Mais si nous pouvons observer l'effet du passage du temps, nous ne pouvons pas ressentir ce passage en lui-même. Le temps est un phénomène si abstrait que des milliers de pages ont été écrites à son sujet, et, comme le remarquait saint Augustin, nous ne pouvons toujours pas dire de quoi il est fait.
- 27 Alors que nous concevons le temps par la pensée, nous faisons l'expérience de l'espace par nos sens et par les mouvements de notre corps. Nous vivons l'espace de manière proprioceptive et kinésique. L'espace, à la différence de temps, est visible⁵, et nous le voyons se déployer progressivement quand nous nous déplaçons, tout particulièrement quand nous nous déplaçons à grande vitesse, soit à cheval, à vélo ou en auto.
- 28 Avant l'avènement des médias numériques, certaines formes d'art comme la peinture, le théâtre et le cinéma présentaient l'espace à nos sens dans son aspect visuel, mais ces formes d'art s'adressaient à un corps immobile⁶. La grande innovation des médias numériques, en ce qui concerne l'expérience de l'espace, réside dans leur capacité de le présenter du point de vue d'un corps et d'un œil non seulement mobiles mais capables de *déterminer* plus ou moins librement leurs mouvements : le corps virtuel d'un avatar dans les jeux et simulations, et le corps réel de l'utilisateur avec la technologie mobile et la réalité augmentée. Quand les médias numériques jouent avec le temps, ils ne sont pas plus efficaces que les médias traditionnels pour nous faire prendre conscience de son écoulement, mais quand ils jouent avec l'espace, ils rendent la présence de notre environnement spatial plus intense que tout autre médium ou forme d'art, parce qu'ils sont capables d'adapter notre perception de l'espace en fonction des changements de position d'un corps réel ou virtuel.

Espace	Lieu
Mouvement : doit être traversé	Enracinement : doit être habité
Liberté, aventure, danger	Sécurité
Contenant pour des objets	Réseau de relations entre objets
Ouvert et infini	Limité par des frontières
Anonyme	Habité par une communauté
Intemporel	Formé par l'histoire
Concept abstrait	Environnement concret, objet d'un attachement émotionnel

Table 1

L'ESPACE ET LE LIEU

Figure 1

MEMORY MAP : CARNOCK, PAR ANGUS MCDIARMUID (N'EST PLUS ACCESSIBLE SOUS CETTE FORME)



Figure 2

ESPACE DE JEU STRATÉGIQUE: PACMAN



Figure 3

ESPACE-MONDE : GRAND THEFT AUTO



Figure 4

CARTE STRATÉGIQUE D'UN MONDE VIRTUEL : GRAND THEFT AUTO IV (N'EST PLUS ACCESSIBLE SOUS CETTE FORME)



Figure 5

CARTE SUGGÉRANT L'INVESTISSEMENT ÉMOTIONNEL DANS UN MONDE VIRTUEL : *WORLD OF WARCRAFT*

BIBLIOGRAPHY

Bibliographie

Aarseth, Espen. "Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games." 2001.

<http://cybertext.hum.jyu.fi/articles/129.pdf>

Bachelard, Gaston. *La Poétique de l'espace*, 5^{ème} édition. Paris : Presses Universitaires de France, 1967.

Boellstorff, Tom. *Coming of Age in Second Life*. Princeton: Princeton University Press, 2008.

Deleuze, Gilles, and Félix Guattari. *Capitalisme et schizophrénie 2 : Mille plateaux*. Paris : Editions de Minuit, 1980.

Gibson, J.J. "The Theory of Affordances." *Perceiving, Acting, and Knowing: Toward an Ecological Psychology*. Ouvrage dirigé par R. Shaw & J. Bransford. Hillsdale, NJ : Lawrence Erlbaum, 1977. 67-82.

Jameson, Fredric. "Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism." *New Left Review* 146 (1984), 53-92.

Jenkins, Henry. *Game Design as Narrative Architecture. First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Ouvrage dirigé par Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan. Cambridge, MA : MIT Press, 2004. 118-130.

Lefebvre, Henri. *La Production de l'espace*, 4^{ème} édition. Paris : Editions Economica, 2000.

McDiarmid, Angus. Carnock. <http://www.flickr.com/photos/angusmcdiarmid/4557625632/>.

McGonigal, Jane. *Reality is Broken*. London : Penguin, 2011.

Murray, Janet. *Hamlet on the Holodeck: The future of narrative in cyberspace*. New York : Free Press, 1997.

Murray, Janet. *Inventing the Medium: Principles of Interaction Design as Cultural Practice*. Cambridge, MA : MIT Press, 2011.

Nitsche, Michael. *Video Game Spaces: Image, Play and Structure in 3D worlds*. Cambridge, MA : MIT Press, 2008.

Pearce, Celia. *Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*. Cambridge, MA : MIT Press, 2009.

Tuan, Yi-Fu. *Space and Place: The Perspective of Experience*. Minneapolis : University of Minnesota, 1977.

NOTES

1. Lors de ma dernière visite au site (28/8/2014), l'image de Carnock était encore visible, mais elle n'était plus explorable et les annotations avaient disparu. Un projet comparable à ce qu'était Memory Maps est le site City of Memory (<http://www.cityofmemory.org/map/index.php>), qui présente des histoires et vidéos concernant divers sites de New York, mais il manque à City of Memory la dimension autobiographique de Memory Maps, car les récits reliés à divers sites sur la carte interactive sont produits par de multiples narrateurs, alors que le Carnock de Memory Maps représente l'empreinte de l'espace sur une conscience individuelle.

2. Michael Nitsche (2008) distingue d'autres configurations spatiales pour les jeux vidéo : les circuits et les rails, pour les jeux qui restreignent l'activité du joueur à un mouvement linéaire dans une bande d'une certaine largeur (jeux de courses d'auto), les labyrinthes, pour les jeux où le joueur doit trouver son chemin vers le but, choisissant entre différentes possibilités, et les arènes, où l'espace rend possibles les actions qui mènent au but sans toutefois imposer de direction, comme dans les simulations de football ou d'arts martiaux.

3. Cette carte, créée par les joueurs, présente toutefois une organisation problématique qui restreint son utilité. Au lieu de donner à l'utilisateur la possibilité de choisir une mission, et de ne montrer que les étapes de cette mission, elle représente toutes les missions à la fois, d'où le nombre élevé de boutons « start », « end », « no. 1 », « no. 2 », etc. Il est donc impossible pour l'utilisateur (sinon en essayant toutes les possibilités) de tracer l'itinéraire d'une mission donnée. Par exemple, s'il clique sur le bouton « start » de la mission « Diamonds are a girl's best friend », puis sur un bouton no. 1 adjacent, il pourrait tout aussi bien tomber sur une étape de la mission « Catch the wave » que sur une étape de « Diamonds ».

4. Par exemple les textes de Young-Hae Chang's *Heavy Industries*, dont l'animation est étroitement synchronisée avec la musique qui les accompagne.

5. Le temps peut devenir visible dans certains récits de voyage dans le temps. Par exemple, dans *La Machine à voyager dans le temps* de H.G. Wells, le héros observe depuis son véhicule le lever et coucher du soleil, puis le changement des saisons, et finalement la naissance et l'écroulement des civilisations condensés en quelques secondes. Au retour de son voyage dans le futur, il observe les mêmes phénomènes à rebours. Ces effets peuvent être facilement reproduits au cinéma en accélérant les images et en jouant le film à l'envers.

6. Le cinéma peut créer l'illusion d'un corps qui se déplace quand la caméra est montée sur un support mobile, puisque le spectateur identifie son champ de vision à celui de la caméra, mais parmi les arts pré-numériques, seules l'architecture et la sculpture font appel à un corps littéralement capable de mouvement.

ABSTRACTS

This article studies two conceptions of space in digital media: the first based on an emotional relation to space, and the second on a strategic relation. While the emotional conception constructs subjects on the basis of their affective relation to his environment, the strategic relation constructs them as possibility of action. The two conceptions are illustrated through the study of a variety of documents: autobiographical annotations of Google Earth photos, online worlds, video game maps, and Alternate Reality Games.

Cet article étudie deux conceptions de l'espace dans les textes numériques : l'une basée sur une relation émotionnelle et l'autre sur une relation stratégique. Alors que la conception émotionnelle de l'espace construit le sujet par la relation affective qu'il entretient avec son milieu ambiant, la conception stratégique le construit comme possibilité d'action. Les deux conceptions sont illustrées par l'étude de documents variés : annotations autobiographiques de photos de Google Earth, mondes en ligne, cartes de jeux vidéo, et Alternate Reality Games.

INDEX

Mots-clés: expérience de l'espace, expérience du temps, médias numériques, émotion, stratégie, mondes en ligne, jeux vidéo, cartes, espace et lieu

Chronological index: XXIème siècle

Geographical index: Cyberspace