Pérégrination en forêt dans le monde virtuel : ses représentations et usages dans les jeux vidéo

*Peregrinations in a Forest in the Virtual World: Representations and Uses in
Video Games*

Mélissa Fletgen

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/paysage/7672>

DOI : 10.4000/paysage.7672

ISSN : 1969-6124

Éditeur :

École nationale supérieure du paysage de Versailles-Marseille, Institut national des sciences
appliquées Centre Val de Loire - École de la nature et du paysage, École nationale supérieure
d'architecture et de paysage de Bordeaux, École nationale supérieure d'architecture et de paysage de
Lille, Agrocampus Angers

Référence électronique

Mélissa Fletgen, « Pérégrination en forêt dans le monde virtuel : ses représentations et usages dans
les jeux vidéo », *Projets de paysage* [En ligne], 22 | 2020, mis en ligne le 21 juillet 2020, consulté le 25
juillet 2020. URL : <http://journals.openedition.org/paysage/7672> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/paysage.7672>

Ce document a été généré automatiquement le 25 juillet 2020.

Projets de paysage

Pérégrination en forêt dans le monde virtuel : ses représentations et usages dans les jeux vidéo

Peregrinations in a Forest in the Virtual World: Representations and Uses in Video Games

Mélissa Fletgen

- 1 La forêt est un espace représenté et parcouru dans bien des jeux vidéo. Environnement naturel, plus ou moins anthropisé, les usages de la forêt sont tout aussi variés que ses représentations au sein de ce monde numérique. Simple décor qui contribue à « l'effet de réel » pour le joueur, en reprenant l'expression de Roland Barthes (1968, p. 84 à 89), il peut mettre en avant l'esthétique du jeu et sa beauté tout en favorisant l'immersion. Au-delà de cette dimension artistique, les saisons qui la marquent constituent aussi un indicateur de temporalité qui s'inscrit dans le paysage. Cependant, les forêts ne sont pas seulement un cadre. Avec le développement du tourisme virtuel, elles deviennent parfois une destination privilégiée des joueurs. Dans de nombreux jeux, comme *Don't Starve Together* ou *Dawn of Man* à titre d'exemples, elles sont aussi un lieu privilégié pour obtenir des ressources dont le bois ou la nourriture. C'est par la collecte et l'utilisation de ces matières premières que le personnage qu'incarne le joueur, ou le peuple dont il a la charge pourront survivre et évoluer. La confection d'outils, la construction sont au cœur d'une multitude de jeux notamment de simulation ou de gestion. Si les forêts apportent beaucoup, elles n'en demeurent pas moins souvent dangereuses. En effet, il est fréquent qu'elles regorgent d'obstacles. Ajoutons qu'elles peuvent aussi être peuplées d'ennemis, qu'il s'agisse d'autres joueurs, adverses, ou de personnages non jouables contrôlés par l'ordinateur. Toutes les forêts ne sont donc pas paisibles, quelle que soit leur apparence. Nous pouvons penser à celles dans *The Elder Scrolls Online* où il n'est pas toujours sûr de s'éloigner des chemins pour s'enfoncer dans les profondeurs des bois. De l'agréable balade à la survie en milieu hostile, dans *The Forest* par exemple, la forêt présente plusieurs visages allant du merveilleux à l'horreur en passant par l'ordinaire. L'imaginaire occupe une place centrale au sein même des jeux. Alors que

certaines forêts sont personnifiées, d'autres sont maudites ou encore sacralisées. Quelles soient magiques ou non, fictionnelles ou pas, les forêts constituent un espace important et très présent dans les jeux vidéo. Par ailleurs, selon l'enquête du Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC), et de l'Institut français d'opinion publique (Ifop), datant de 2015 (CNC, 2015), 73,3 % des Français et Françaises s'adonnent à cette activité ludique¹. Dès lors, il semble pertinent de s'interroger sur ces forêts virtuelles qui apparaissent très souvent dans les jeux vidéo. Il serait intéressant d'analyser ces images de forêts véhiculées à travers les jeux, mais aussi de se pencher sur leurs usages, aspects que nous pourrions plus amplement étudier grâce à divers exemples. Ainsi, l'enjeu serait de proposer une sorte d'éventail des regards et des usages de ces forêts pixélisées qui sont devenues un espace apparaissant de façon récurrente au sein des jeux vidéo des différents genres. Dresser une typologie de ces forêts aux multiples facettes présentes dans les jeux vidéo contribuerait à mieux comprendre comment elles sont perçues par les développeurs à travers le contenu même du jeu qu'ils ont créé et qui influence les joueurs. Les développeurs comme les joueurs sont marqués par la culture et l'époque auxquelles ils se rattachent, et contribuent aussi à influencer les perceptions et les pratiques des autres par le processus de socialisation.

Préambule concernant le choix du corpus

- 2 Afin d'aborder les forêts dans les jeux vidéo, j'ai sélectionné une dizaine de jeux comme corpus. Il ne s'agit aucunement d'une liste exhaustive de tous les jeux dans lesquels une forêt est représentée. L'objectif est de proposer une liste suffisamment diversifiée pour illustrer les propos tenus sans que le lecteur ne soit perdu sous une énumération peu intéressante de jeux vidéo. Aussi, le lecteur devra avoir conscience que la forêt peut être présente dans toutes les catégories de jeux vidéo sans restriction, et quel que soit le support : des forêts sont visibles dans des jeux de courses automobiles, elles sont un espace d'aventure dans les romans visuels... Ainsi, exposer de manière succincte le corpus qui va être exploité tout au long de l'article s'impose.
- 3 Tout d'abord, les jeux choisis sont relativement récents. Si le plus ancien, *Star Wars The Old Republic*, date de 2011, il est important de signaler que sa dernière extension, *Onslaught*, est sortie il y a seulement quelques mois, en octobre 2019. C'est un MMORPG, comme *The Elder Scrolls Online* ou *Guild Wars 2*. Un MMORPG est un jeu de rôle en ligne massivement multijoueur. Le nombre de joueurs qui s'y adonnent se compte en millions. À titre d'exemple, en 2014, à l'occasion du troisième anniversaire de *Star Wars The Old Republic* ou *Swtor*, une infographie a été publiée sur le site officiel du jeu. Elle contenait diverses informations dont le nombre de joueurs considérés² comme étant actifs par BioWare qui correspondait à environ 1 million d'individus. Selon un message laissé par Pete Hines, le vice-président du service des relations publiques et du marketing de Bethesda, sur son compte Twitter en janvier 2020, plus de 15 millions de personnes ont acheté *The Elder Scrolls Online*³. Pourtant, *Swtor* et *The Elder Scrolls Online* sont loin d'être les jeux de rôle en ligne regroupant le plus de joueurs, bien que leur nombre soit élevé. L'intérêt d'utiliser ces trois jeux à titre d'exemples est l'importance qu'ils ont auprès des joueurs qui se manifeste par leur succès auprès d'un très large public. Par ailleurs ils se rattachent à la *fantasy* ou à la science-fiction, ce qui apporte un intérêt supplémentaire à leur étude, alors que d'autres jeux qui seront évoqués ont

pour but de correspondre autant que possible à notre réalité, y compris dans la représentation des forêts.

- 4 Comme évoqué précédemment, je souhaite proposer par le choix de ce corpus des jeux de types différents et destinés à des joueurs aux profils variés. *Dawn of Man* est un jeu vidéo de construction de ville plutôt réaliste. Il se rattache aussi aux genres de la survie, de la stratégie et de la gestion. C'est un jeu vidéo qui se joue seul, alors que *Don't Starve Together* est un jeu de survie qui propose des parties en mode multijoueur. Il adopte des graphismes rappelant des dessins un peu enfantins, dans un beau cadre mais aussi souvent inquiétant. Ce style qui s'apparente à celui de Tim Burton n'est pas du tout présent dans *Garden Paws*. *Garden Paws* est un jeu « très mignon » de simulation de fermes aux couleurs vives ou pastel sans difficulté pour le joueur qui ne peut pas perdre ni échouer. Pour finir, *Mystery Case Files : Dire Grove, Sacred Grove* est quant à lui à un jeu d'objets cachés que le joueur doit trouver pour pouvoir progresser. Nous sommes bien loin des jeux de rôle en ligne évoqués précédemment. Au travers de ces exemples, j'aimerais souligner que les forêts se trouvent dans une grande variété de types de jeux. En privilégiant des jeux de gestion, de stratégie et de survie, il m'a été possible de me pencher aussi sur les usages possibles de la forêt. En effet, lorsqu'elle n'est qu'un décor, on ne peut l'aborder que sous le prisme des représentations.
- 5 Pour terminer au sujet du choix des jeux vidéo étudiés, il me semble primordial d'aborder des jeux où l'environnement forestier est essentiel tels que *Green Hell* ou *The Forest*. Il ne s'agit pas juste d'un paysage parmi d'autres mais bien de l'environnement dominant qui entoure le personnage et dans lequel il peut évoluer. Les noms des jeux témoignent de la place qu'occupent les forêts en leur sein. La vue est à la première personne dans ces deux jeux, et l'immersion est totale. Dans *The Forest*, l'horreur se mêle à la survie. L'histoire même de *Firewatch* est centrée sur la forêt puisqu'on désire la préserver en veillant à ce qu'aucun feu ne prenne. Il est difficile d'ignorer de tels jeux, dans lesquels la forêt n'est plus qu'un simple paysage mais devient le lieu essentiel de l'histoire ou est même à son origine.

La forêt comme un environnement aux multiples ressources

- 6 Avant toute chose, contextualiser l'objet de cet article semble nécessaire. La définition d'une forêt, selon le Centre national de ressources textuelles et lexicales, est une « vaste étendue de terrain couverte d'arbres ; ensemble des arbres qui couvrent cette étendue⁴ ». Il s'agit donc d'un espace naturel végétal, ce qui ne signifie pas pour autant qu'il n'ait pas pu être créé ou modifié par l'homme. Il importe de rappeler que, longtemps, l'anthropologie comme d'autres disciplines, telles que la philosophie, ont opposé la nature à la culture. De nombreux penseurs et chercheurs dont Eduardo Kohn (2013) ou Philippe Descola (2005) remettent en question ce dualisme. Ce dernier, professeur au Collège de France dans la chaire d'anthropologie de la nature, a écrit dans son article « L'anthropologie de la nature » que : « Bien des sociétés dites "primitives" nous invitent à un tel dépassement, elles qui n'ont jamais songé que les frontières de l'humanité s'arrêtaient aux portes de l'espèce humaine, elles qui n'hésitent pas à inviter dans le concert de leur vie sociale les plus modestes plantes, les plus insignifiants des animaux » (Descola, 2002, p. 17). Dans le cadre de cet article, nous laisserons ces débats de côté. Nous nous pencherons spécifiquement sur les forêts au

sein des jeux vidéo en tant que représentations d'espaces naturels qui sont aussi pratiqués d'une nouvelle façon grâce aux technologies modernes.

- 7 La forêt est avant tout un environnement, y compris dans les jeux vidéo. Il s'agit donc d'un décor que le joueur, au travers de son personnage, peut – ou non – parcourir, partiellement ou complètement. Une quête peut conduire le joueur à aller dans une forêt virtuelle mais la beauté du lieu peut aussi le pousser à l'explorer davantage, à s'y balader par plaisir juste pour en apprécier sa beauté. De la forêt tempérée qui nous est familière, à la jungle dense, en passant par des bois à la végétation fictive, le joueur rencontre bien des types de forêts dans le monde virtuel. Les illustrations ci-dessous permettent d'avoir une représentation de ces environnements plus ou moins différents.

Figure 1. Jungle sur Yavin IV dans *Star Wars The Old Republic*

Un exemple de forêt dense et verdoyante.

Source : BioWare, 2011.

Figure 2. La flore d'Onderon dans *Star Wars The Old Republic*

Une nature aux couleurs chatoyantes.

Source : BioWare, 2011.

- 8 Les deux images sont extraites du jeu de rôle en ligne massivement multijoueur *Star Wars The Old Republic*. La première correspond à une vue sur la jungle de la lune de Yavin IV, et la seconde a pour cadre la planète Onderon. Il est intéressant de faire remarquer qu'un même jeu peut proposer divers types de forêts. La flore comme la faune varient selon le milieu et offrent des paysages complètement différents d'une planète à une autre. Par ailleurs, certains jeux vidéo sont marqués par les saisons, ce qui entraîne des répercussions esthétiques qui peuvent aussi avoir des conséquences sur le jeu lui-même, comme c'est le cas dans *Dawn of Man*.
- 9 En effet, comme nous l'avons évoqué lors de l'introduction, les forêts offrent de nombreuses ressources que le joueur peut, ou doit, utiliser pour progresser. Il peut s'agir de survie – trouver du bois pour faire un feu afin de ne pas mourir d'hypothermie comme dans *Don't Starve Together* par exemple. L'artisanat est aussi un aspect non négligeable dans divers jeux vidéo. À titre d'exemple, dans *Dawn of Man*, le joueur doit permettre à un peuple de se développer pendant la période préhistorique. Il doit inciter sa tribu à collecter des branchages et couper du bois pour bâtir des infrastructures... Or, la question de la nourriture est aussi centrale. Comme le jeu comprend une saisonnalité, le joueur doit s'adapter aux changements climatiques et au cycle de vie de la végétation : il lui sera en effet impossible d'envisager la cueillette des arbres fruitiers au milieu de l'hiver. En ce sens, la dimension « simulation/gestion » du jeu s'appuie aussi sur le cycle naturel des forêts. L'image ci-dessous représente le village en hiver.

Figure 3. Village à l'orée de la forêt, en hiver, dans *Dawn of Man*

L'évolution de l'environnement au gré des saisons.

Source : Madrugá Works, 2019.

- 10 La neige ou l'absence de feuilles sur les arbres sont des indicateurs visuels de la saison qui a des effets sur les mécanismes mêmes du jeu : le *gameplay*.
- 11 La forêt est ainsi un espace d'une grande richesse qui offre de quoi construire des outils, bâtir, se nourrir... en d'autres termes, survivre ou vivre. La flore comme la faune constituent des ressources que le joueur est invité à exploiter au sein de l'univers virtuel pour pouvoir progresser dans de nombreux jeux vidéo.

Un lieu empli de danger

- 12 La forêt est la plupart du temps un espace habité par des animaux ou des créatures fictives avec lesquels les interactions varient : chasse, domestication... Dans *Garden Paws*, aucun adversaire ne surgira d'un buisson, toutes les créatures rencontrées à l'extérieur sont pacifiques. Il est possible de les domestiquer au fil du temps et de les accueillir dans un espace adapté au préalable construit. L'image ci-dessous représente le personnage incarné par le joueur – sous la forme d'un lapin – qui traverse la forêt.

Figure 4. Promenade dans les bois, image extraite de *Garden Paws*

Un espace paisible et harmonieux.

Source : Bitten Toast Games Inc., 2018.

- 13 Des biches sont visibles en arrière-plan à gauche et vivent dans cette forêt de conifères comme d'autres espèces. Le personnage contrôlé par le joueur peut aller à leur rencontre ou poursuivre sa balade, cueillir des fleurs qu'il pourra ensuite vendre... Aucune forme de violence ni d'affrontement ne peut avoir lieu dans cet espace.
- 14 Ainsi, alors que certains jeux vidéo proposent des forêts qui constituent de véritables havres de paix, d'autres, plus fréquentes, présentent bien plus de dangers. C'est notamment le cas dans *The Elder Scrolls Online*, comme nous pouvons l'observer sur cette image, sur laquelle le personnage rencontre deux loups alors qu'il parcourait un bois et se prépare à se défendre, sortant son bouclier tout en dégainant son arme.

Figure 5. Les dangers de la forêt, dans *The Elder Scrolls Online*

Un affrontement contre une meute de loups.

Source : ZeniMax Online Studios, 2014.

- 15 Les créatures qu'un personnage peut rencontrer lors de ses aventures sont bien souvent hostiles dans les espaces « sauvages » et plus ou moins dangereuses. Si le personnage peut être le chasseur, il est tout aussi susceptible de devenir la proie si par mégarde il s'égare. L'anthropologue belge Olivier Servais a écrit : « Adversaire ou concurrent cynégétique, l'agent animalisé est un des opposants les plus communs auxquels sont confrontés les joueurs » (Servais, 2015, p. 368). Il n'est ainsi guère étonnant de rencontrer aussi ces animaux/adversaires dans la forêt qui constitue souvent un de leurs habitats naturels.
- 16 La flore et la faune des forêts apparaissent dans des jeux vidéo. Qu'il s'agisse d'animaux ou d'autres créatures, les forêts sont des lieux de vie mais aussi de mort. Chasser pour se nourrir, se défendre contre des brigands, terrasser une créature indésirable pour la gloire, les motifs varient selon les histoires proposées par les scénarios ou issues de l'imagination des joueurs. Dans certains jeux, ces forêts peuvent se révéler être des lieux menaçants, angoissants et risqués pour le personnage qui, en s'y rendant, devra se tenir prêt à combattre ou à fuir.

Les croyances autour de la forêt : la question de la sacralité

- 17 Roger Caillois, sociologue français spécialiste des jeux (Caillois, 1967), les oppose au sacré. Il affirme à ce sujet : « Par le sacré, source de la toute-puissance, le fidèle se sent débordé. Il est désarmé en face de lui et à sa complète merci. Dans le jeu, c'est l'opposé : tout est humain, inventé par l'homme créateur. C'est pour ce motif que le jeu repose, détend, distrait de la vie et qu'il fait oublier dangers, soucis, travaux » (Caillois, 1950, p. 207). Cela ne signifie pas pour autant que le sacré ne peut pas être présent dans un jeu y compris vidéo. Les forêts constituent aussi bien des espaces qui peuvent être vénérés ou habités selon les croyances variées par des êtres, que des lieux dans lesquels des cérémonies religieuses, des processions, des rituels... peuvent se dérouler.
- 18 *Green Hell* est un exemple qui illustre parfaitement notre propos. Un anthropologue perdu au cœur de la forêt amazonienne tente de survivre et de retrouver sa femme. Il est amené à boire l'ayahuasca⁵ lui permettant d'obtenir des visions qui l'aident à parvenir à ses fins, lui ouvrant notamment de nouveaux passages dans cet environnement mystérieux et dangereux... Le mysticisme se mêle aux méthodes plus rationnelles. Dans *Mystery Case Files : Dire Grove, Sacred Grove*, jeu *point and click* de puzzles et d'énigmes, l'enquête menée par le personnage incarné, un ou une détective, concerne des mystères qui semblent s'articuler autour du conflit entre les druides et les chasseurs habitant Dire Grove et relatif à la forêt sacrée... Ces deux exemples issus de jeux vidéo différents, l'ayahuasca utilisé dans les rites réalisés par des chamans dans les tribus amazoniennes ou la présence de druides protecteurs d'une forêt sacrée, mettent en évidence le fait que les forêts peuvent être associées à des croyances. Par ailleurs, le fantastique mais aussi la *fantasy* permettent d'aller au-delà de ce qui nous est connu.
- 19 Dans *Guild Wars 2*, une espèce jouable se nomme Sylvari. Il s'agit d'humanoïdes végétaux. Chaque Sylvari naît de l'Arbre Clair auquel il est lié par le Rêve que chacun partage. Les Sylvaris naissent donc sous des traits adultes et avec un savoir qui leur est transmis par l'Arbre clair. Voici une image extraite de la cinématique d'introduction du

jeu propre à cette espèce qui reprend cette idée et permet de mieux visualiser ce à quoi elle ressemble – il s'agit ici d'un individu de sexe féminin.

Figure 6. Incarner un Sylvari dans *Guild Wars 2*

Devenir un être végétal.

Source : Arena Net, 2012.

- 20 L'Arbre clair possède une conscience, il s'agit en quelque sorte du parent unique dont sont issus tous les Sylvaris. Notons qu'en choisissant cette espèce, le joueur débute la partie dans une forêt et qu'il sera accompagné d'un familier⁶ animal. Très proche de la nature, cette espèce fictive et magique est en quelque sorte le peuple de la forêt. Ce lien avec la nature est présent dans de nombreux jeux vidéo en particulier les jeux de rôle de type *fantasy* médiéval. Les croyances s'articulent autour d'une sorte de communion et d'harmonie avec la nature, et parfois plus spécifiquement avec la forêt. C'est aussi le cas dans *The Elder Scrolls Online* déjà évoqué précédemment. Les Bosmers, une espèce jouable là encore, sont des elfes des bois et, dans la langue elfique, ils se nomment « Peuple de la Sève ». Leur culture comme leur mode de vie et leurs croyances sont ancrés autour de ce lien avec leur environnement.
- 21 Les forêts dans les jeux vidéo ne sont pas toujours de simples lieux que le personnage est amené à parcourir au fil de l'histoire. Elles sont parfois associées à l'immatériel et deviennent l'objet de croyances dans l'univers virtuel propre au jeu pour les créatures qui en font partie.

- 22 En conclusion, par cet article, bien loin d'être exhaustif, je souhaitais donner un aperçu des forêts dans les jeux vidéo et ouvrir éventuellement de nouveaux horizons aux lecteurs. Si dans de nombreux jeux la forêt n'est qu'un environnement parmi d'autres, elle peut tout aussi être centrale, comme dans *Firewatch* où le joueur incarne un garde forestier surveillant de possibles départs de feu dans une nature époustouflante. Il est nécessaire d'ajouter que les forêts constituent des espaces de biodiversité aussi dans les jeux vidéo. Si notre article a privilégié une approche de la forêt comme d'un ensemble,

il ne faut pas oublier tous les êtres vivants qui la constituent : les végétaux, les animaux, les autres types de créatures fictives propres à l'univers du jeu... Le personnage peut dans certains jeux interagir avec ces êtres de différentes manières : collecter des plantes, chasser du gibier, etc. S'intéresser au contenu des jeux vidéo apparaît primordial lorsqu'on prend en considération le phénomène de socialisation que la sociologue Muriel Darmon définit comme « l'ensemble des processus par lesquels l'individu est construit [...] par la société globale et locale dans laquelle il vit » (Darmon, 2010, p. 6). Chaque personne qui vit dans un milieu est influencée par celui-ci et exerce une influence plus ou moins importante sur ce milieu et sur les autres. C'est aussi vrai en ce qui concerne les jeux vidéo. Ainsi, l'engouement pour ces derniers, qui ne cesse de croître depuis ces dernières années, est à prendre en considération d'autant que la socialisation s'opère aussi au travers des jeux. Ces forêts pixelisées créées par les développeurs, eux-mêmes imprégnés des principes de la société à laquelle ils appartiennent, constituent une vision que s'approprient éventuellement, et pas toujours consciemment, les joueurs. S'intéresser davantage à ces environnements vidéoludiques permettrait de mieux comprendre comment nous percevons les forêts à une époque où les enjeux écologiques sont au cœur des débats.

Les accords pour l'utilisation des images extraites des jeux vidéo ont été obtenus. Je remercie donc les éditeurs ou développeurs des différents jeux pour m'avoir permis d'illustrer cet article. Il s'agit, par ordre alphabétique d'Arena Net pour Guild Wars 2, de Bitten Toast Games pour Garden Paws, de Madrugada Works en ce qui concerne Dawn of Man, ainsi que de l'agence de communication Warning Up – en charge de la licence Star Wars pour Electronic Arts – pour Star Wars The Old Republic et enfin de ZeniMax Online Studios pour The Elder Scrolls Online.

BIBLIOGRAPHIE

- Barthes, R., « L'effet de réel », *Communications : recherches sémiologiques. Le vraisemblable*, vol. 11, 1968, p. 84 à 89.
- Caillois, R., *Les Jeux et les Hommes. Le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, coll. « Folio essais », 1967.
- Caillois, R., *L'Homme et le Sacré*, Paris, Gallimard, 1950.
- CNC, Ifop, *Les Pratiques de consommation de jeux vidéo des Français*, 2015.
- Coavoux, S., Rufat, S., Berry, V., Ter Minassian, H., « Qui sont les joueurs de jeux vidéo en France ? », dans Lejade, O., Triclot, M., (dir.), *La Fabrique des jeux vidéo*, Paris, La Martinière, 2013, p. 172 à 177.
- Darmon, M., *La Socialisation. Domaines et approches*, Paris, Armand Colin, coll. « 128 », 2010.
- Descola, P., *Par-delà nature et culture*, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque des sciences humaines », 2005.
- Descola, P., « L'anthropologie de la nature », *Annales*, 2002, p. 9 à 25.

RÉSUMÉS

Cet article a pour objet d'aborder un espace spécifique, la forêt, et en particulier ses représentations et ses usages au sein du monde virtuel. Il s'agit de mieux appréhender la diversité qu'elle offre aussi bien esthétique que relative aux pratiques des joueurs, que celles-ci soient ou non induites directement par les mécanismes du jeu.

This article examines a specific space, the forest, and above all the ways in which it is represented and used in the virtual world. The aim is to better understand the diversity it offers in aesthetic terms and in relation to the practices of the players, whether or not these practices are directly induced by the workings of the game.

INDEX

Keywords : video games, environment, aesthetics, nature, forest

Mots-clés : jeux vidéo, environnement, esthétique, nature, forêt

AUTEUR

MÉLISSA FLETGEN

Mélissa Fletgen est docteure en anthropologie sociale et ethnologie (IIAC – EHESS, Paris). Sa thèse, qui portait sur les interactions sociales au sein des jeux vidéo en ligne massivement multijoueur, est dans la continuité de ses recherches précédentes sur les jouets, puis sur le cosplay, toujours centrées sur la thématique des loisirs et de la jeunesse
melissa_fletgen[at]hotmail[dot]fr