

Quelle ville les blockbusters du jeu vidéo dessinent-ils ?

L'espace urbain est le cadre de nombreux jeux vidéo, dont « SimCity », « Grand Theft Auto » et « Minecraft ». « Le Monde » a demandé à trois experts de décrypter le type de ville déployé dans ces trois jeux.

Par Isabelle Hennebelle • Publié le 05 juin 2020 à 07h00, mis à jour à 12h23

Article réservé aux abonnés

Jeux vidéo et confinement ont fait bon ménage. Les revenus générés par ces divertissements ont atteint 9,3 milliards d'euros en mars, soit + 11 % par rapport à l'année précédente, selon le cabinet Superdata. Et plus que jamais la ville a le vent en poupe sur les écrans. Dans les blockbusters du jeu vidéo comme *SimCity*, la vie urbaine est omniprésente. « *Ils flattent la dimension démiurgique qui sommeille en chaque joueur et qui, dans l'histoire, a présidé à la création ex nihilo de quantité de villes dans le monde* », explique la chercheuse en urbanisme Maryvonne Prévot (Polytech-Lille), qui a codirigé avec Jennifer Buyck, *L'urbanisme, l'architecture et le jeu vidéo* (Géographie et cultures, n° 109, printemps 2019). Quels regards sur la ville diffusent-ils ? Quelles relations se tissent entre le joueur et la cité virtuelle qu'ils conçoivent ou habitent ? *Le Monde* a demandé à trois experts de décrypter le type de monde urbain qui se déploie dans *SimCity*, *Grand Theft Auto* et *Minecraft*. Revue de détail.

« SimCity » : maire tout-puissant et accumulation de richesses



« SimCity ».

- **Remise à niveau pour les néophytes**

SimCity est un jeu de gestion de ville lancé en 1989 par Will Wright pour la société Maxis. Sa version mobile, *SimCity BuildIt*, sortie en 2014, a été téléchargée plus de 100 millions de fois dans le monde. Le joueur incarne le maire, bâtisseur de la ville qui aménage des zones résidentielles, commerciales et industrielles. A sa disposition, un budget et des outils d'aménagement pour faire du terrassement, construire les routes, mettre en place des réseaux d'électricité, de transport, des écoles, des casernes de pompier...

- **Quel modèle urbain ?**

Le modèle urbain qui prévaut est nord-américain – gratte-ciel et réseaux routiers – même si, au fur et à mesure des différentes versions, la possibilité de bâtir des éléments architecturaux distinctifs a été proposée, comme des monuments de pays étrangers.

Dans « SimCity », bien-être des habitants et mixité sociale sont des préoccupations inexistantes

La finalité de *SimCity* est de bâtir la ville aussi grande et riche que possible avec pour seuls indicateurs de réussite la croissance démographique et la valeur foncière de chaque parcelle. Bien-être des habitants et mixité sociale sont des préoccupations inexistantes. En dépit d'avancées dans les versions les plus récentes du jeu, « *la valeur environnementale est également réduite à la portion congrue ou prise en compte sous le seul angle économique. Ainsi, implanter un parc urbain est bien, non pas parce que cela constitue un puits de carbone, mais parce que cela valorise les terrains alentours* », relève Hovig Ter Minassian, qui a contribué à l'ouvrage *L'urbanisme, l'architecture et le jeu* (Presses universitaires du Septentrion, 2020).

C'est un euphémisme, les théories de la décroissance et les modes de développement alternatifs trouvent ainsi difficilement leur place dans un jeu qui privilégie un mode de développement urbain basé sur l'accumulation des ressources et de la population.

Au-delà de sa dimension ludique, l'exemple de *SimCity* est aussi utilisé par les enseignants au collège pour sensibiliser leurs élèves à l'urbanisme et à l'aménagement du territoire. Si le jeu permet d'en appréhender les grands principes, « *il induit des biais dont il importe de faire la déconstruction critique* », explique Hovig Ter Minassian, maître de conférences en géographie à l'université de Tours et bon connaisseur de l'univers des jeux vidéo.

Dans *SimCity*, le personnage du maire est tout-puissant. Dans les versions les plus récentes, il est davantage confronté à la parole citoyenne et aux plaintes des habitants, qui manifestent leur mécontentement dans les manchettes de la gazette locale ou dans la rue, mais il n'en garde pas moins un pouvoir étendu, en l'absence, notamment, d'élections locales.

« Grand Theft Auto » : une charge contre le modèle américain



« Grand Theft Auto III ». Rockstar

- **Remise à niveau pour les néophytes**

Phénomène mondial, *Grand Theft Auto (GTA)* est une série de jeux vidéo lancée en 1997 et produite par le studio américain Rockstar. Sa dernière version, *GTA V*, s'est, par exemple, vendue à hauteur de 130 millions d'exemplaires (chiffres de mai 2020).

Assassinat, vols de voitures, braquage... les intrigues sont sombres et efficaces. Dans les premiers épisodes, le joueur incarne un voleur ou un criminel dans une métropole qu'il parcourt à toute allure au volant d'un véhicule. Plus récemment, il peut aussi se glisser dans la peau d'un immigré d'Europe centrale qui tente de faire fortune. Ou encore incarner un personnage rattrapé par son passé de mauvais garçon, coauteur du casse d'une banque, trente ans plus tôt.

- **Quel modèle urbain ?**

GTA est une critique sociale sans concession du rêve américain. « *C'est l'un des derniers produits culturels de cette ampleur qui soit aussi critique. Même au cinéma, une charge aussi forte contre le système américain est devenue rare* », estime Olivier Mauco, auteur de *GTA IV, l'envers du rêve américain* (Editions Questions théoriques, 2013), qui donne un cours à SciencesPo Paris sur l'industrie des jeux vidéo.

Chaque histoire se noue au cœur d'une grande ville aux buildings omniprésents noyés dans la pollution. Livrée à l'ultralibéralisme, la cité est en général aux mains de grandes entreprises, de gangs et de politiciens corrompus. « *Un peu comme dans un roman de Balzac, on y perd ses illusions et, si l'on est costaud, on devient quelqu'un. A l'inverse, les plus fragiles sont broyés* », poursuit Olivier Mauco.

Suivant l'épisode, l'action se déroule à Vice City (Miami), à Los Santos (Los Angeles) ou encore à Liberty City (New York). Dans *GTA IV*, par exemple, le joueur évolue dans Liberty City, marquée par le 11-Septembre. Les citoyens y sont hystériques et paranoïaques.

La satire de New York s'exprime dans chaque détail. La statue de la Liberté est renommée « *Statue de l'hilarité* », une référence à Hillary Clinton qui a pris position contre la saga. Le célèbre monument est tourné non plus vers l'extérieur de la ville en signe d'ouverture, mais vers l'intérieur, signe de fermeture. Sur la tablette que tient la statue, un message grinçant : « *Envoyez-nous vos personnes les plus futées, les plus malignes, les plus intelligentes, celles qui rêvent de liberté et soumettez-les à notre autorité, regardez comment nous allons les utiliser pour qu'elles torchent le cul des riches, tout en les persuadant que notre pays est celui des opportunités. 4 juillet* ». Dans *GTA IV*, l'immigré d'Europe centrale reste à la périphérie de Liberty City et ne réussit jamais à pénétrer dans le centre, symbole de la réussite.

Pour Olivier Mauco, « *la ville est un cliché basé sur l'imaginaire commun et globalisé des sitcoms, films, clips, culture de masse.* » La cité apparaît comme un vaste terrain de jeu que l'on parcourt sans jamais y habiter, et où l'on croise des membres de différents groupes ethniques en conflit permanent. Dans *GTA V*, la ville progressiste et individualiste s'oppose radicalement aux *rednecks* pro-Trump.

Enfin, dans les développements les plus récents, quand le jeu se joue à plusieurs, la ville se transforme en un gigantesque parc d'attractions, où sont proposés de nombreux services comme le casino, le golf, les courses ou encore le parachutisme. Un vrai paradis virtuel du consumérisme et de la compétition.

« Minecraft » : l'imagination au pouvoir



La New Esia de Jérémie Chauvet sur « Minecraft ». DR

- **Remise à niveau pour les néophytes**

Lancé en 2009 sur PC, *Minecraft* est développé par le studio suédois Mojang (racheté par Microsoft en 2014). 200 millions d'exemplaires ont été vendus dans le monde et 126 millions de personnes y jouent chaque mois. Elles peuvent interagir avec un monde composé de blocs à déplacer, à transformer, à détruire. Chacun est libre de bâtir selon son imagination.

- **Quel modèle urbain ?**

« *Il existe autant de villes créées que de personnes qui en font le projet* » explique Jérémie Chauvet, diplômé d'architecture et d'urbanisme à l'université Grenoble-Alpes. Il a lui-même expérimenté cette liberté. C'est à travers *Minecraft* qu'il démarre en 2012 la construction d'une ville moderne, appelée « New Esia ». Devenue une métropole d'Occitanie, New Esia s'étend, avec une basilique, des remparts de type Vauban démolis pour aménager un réseau ferroviaire, un aéroport, un centre d'affaires et des villes nouvelles cyberpunk. Elle couvre une surface supérieure à 2 km².

« *Seul, je n'aurai jamais pu imaginer ou atteindre une telle diversité, ni une telle richesse. Au début, j'ai eu du mal à lâcher prise, mais je ne regrette pas de m'être laissé porter par cet élan collectif* », explique ce passionné de jeux vidéo. Jumelée avec un projet de vidéos sur YouTube, la ville s'est développée au gré des premiers bâtiments et des échanges avec des internautes. Son créateur lui donne d'emblée une dimension historique, il implante des ruines d'une ville romaine et planifie un quartier médiéval. En 2016, la ville est accessible à la communauté sur un serveur public. Sous l'impulsion des nouveaux arrivants, New Esia change d'allure.

New Esia est aujourd'hui plurielle, somme des représentations de ses joueurs. Au fil du temps, la ville est devenue un prétexte pour échanger sur l'architecture, l'urbanisme ou la géographie. Les joueurs s'entraident aussi bien dans le jeu que dans leur vie quotidienne ou professionnelle. « *J'ai dû me résoudre à ne plus tout contrôler et apprendre à déléguer* », confie Jérémy Chauvet. Très vite, la communauté transforme la ville initiale *via* de nouvelles constructions.

Fort de son expérience à titre personnel avec *Minecraft*, Jérémy Chauvet a su tisser des ponts avec sa vie professionnelle : « *Ce projet m'a donné l'envie de chercher de nouveaux médias pour représenter nos espaces urbains*, raconte le jeune dessinateur-projeteur. *New Esia m'a familiarisé avec l'impression 3D et la géomatique* (traitement informatique des données géographiques). » Il a réutilisé ces acquis dans Iserecraft, un appel à projets du département de l'Isère pour établir de nouvelles représentations du territoire.

Ce donneur d'ordres souhaite représenter l'Isère en jeu vidéo et d'animer cette maquette numérique. Aujourd'hui, Jérémy Chauvet intervient dans le cadre de ce projet pour la Maison de l'architecture de l'Isère avec la Maison de l'image. Il précise : « *Nous créons des battles d'architecture. Le dernier nous a permis d'échanger sur le paysage en préambule de l'enquête publique du plan local d'urbanisme intercommunal de Grenoble Alpes-Métropole.* »

¶ Ce texte est paru dans la newsletter Cities du *Monde*. Vous pouvez vous inscrire à cette lettre hebdomadaire [en suivant ce lien](#).

Isabelle Hennebelle