

# Fiche Résumé

Auteur : Mario INAMO

Sujet : la ville vidéoludique, concepts, construction et enseignements



*Illustration 1 : Village Obéissance @Gamagora*

De nos jours, l'espace virtuel permet à des individus de se rencontrer. Il se superpose à la réalité, car si ses limites sont abstraites, les individus qui le parcoururent sont eux ancrés dans le réel. C'est un espace de liberté qui permet aussi de s'affranchir des contraintes de la réglementation, des lois de la physique et de la nécessité de préserver l'environnement. L'espace virtuel est un territoire vierge qui permet d'aborder la question de la construction de la ville en s'affranchissant de l'héritage de l'histoire.

## **Les enjeux de la production de la ville dans le jeu vidéo**

La présence de la ville dans le jeu vidéo relève d'un processus créatif. Elle est importante dans l'expérience du jeu, car le joueur a besoin de repère pour donner de la crédibilité à son univers. La ville est donc un prolongement de la réalité, car elle crée des passerelles entre le monde virtuel et la réalité. Elle est un objet narratif qui fait ressentir des émotions réelles aux joueurs et qui le touche

comme dans une expérience réelle. La ville réelle et la ville virtuelle sont deux objets définis de manière différente pourtant elles sont expérimentées de la même manière. Cet argument pourrait étonner, car la ville est expérimentée à travers un média. Toutefois, le jeu vidéo rend le joueur acteur. L'expérimentation qu'il en fait n'est pas vécue de manière passive. C'est cette caractéristique qui donne à la ville virtuelle cette expérience de la réalité.

## **La conception de la ville vidéoludique**

La ville vidéoludique est construite par une équipe pluridisciplinaire, mais ce sont les game designers qui en ont une approche urbaine. Il y a une hybridation des compétences entre les game designers et les urbanistes. La ville vidéoludique est construite dans un espace virtuel qui lui impose des contraintes. Elle est de type fonctionnel et événementiel. Les game designers ont une méthode de lecture de la réalité qui leur permet de donner la sensation de réalité dans le jeu. Même s'il y a une hybridation des compétences qui laisserait à penser qu'une passerelle serait possible entre game designer et urbaniste, la réalité est tout autre. Le game designer n'étudie pas l'urbanisme parce qu'ils n'en a pas besoin. Leur approche de la ville est d'en faire un objet ludique qui divertit le joueur.

## **Exemples de construction de ville virtuelle**

La méthode procédurale consiste à construire une ville à partir de son plan en 2D. Des blocs représentant la forme brute des bâtiments seront placés sur les parcelles de la ville. Ensuite, des règles sur les contraintes que devront respecter ces blocs leur seront appliquées à chaque itération. À la fin de chaque étape, de nouvelles règles sont introduites dans la procédure afin d'affiner le rendu visuel des bâtiments. La méthode procédurale consiste à construire de manière automatisée la ville virtuelle.

*Minecraft* permet de sensibiliser le public aux préoccupations des urbanistes. Il prend conscience de la complexité d'aménager un territoire et de construire la ville. Il a une meilleure compréhension des dynamiques spatiales. Il y a de l'immédiateté dans l'utilisation d'un tel jeu. Lors de la phase de consultation sur la réalisation d'un projet, le jeu permet de tester en direct les effets des différentes propositions et de voir comment elles impactent la ville.