

L'ESPACE DANS LE JEU-VIDEO

Cette page va être modifiée.

Table des matières

1. Introduction
 - 1.1. Bref historique de l'espace dans le jeu-vidéo
 - 1.2. Problématique
2. Méthodologie
 - 2.1. Définition du jeu-vidéo
 - 2.2. Le travail de Nitsche
 - 2.3. Corpus
 - 2.4. Méthode de recherche
3. Final Fantasy
 - 3.1. Le mode Housing
 - Un espace à soi
 - Un espace social
 - Un rayonnement au-delà du Housing
 - 3.2. Les donjons
 - Structure du donjon
 - Les combats contre un boss
 - 3.3. La vitesse et la pratique de l'espace
 - Le temps comme échelle de conception
 - Vitesse, pratique de l'espace et comportements
4. Minecraft
 - 4.1. La génération de mondes
 - 4.2. Les utilisations de Minecraft
5. Lexique
6. Bibliographie

INTRODUCTION

... est à revoir.

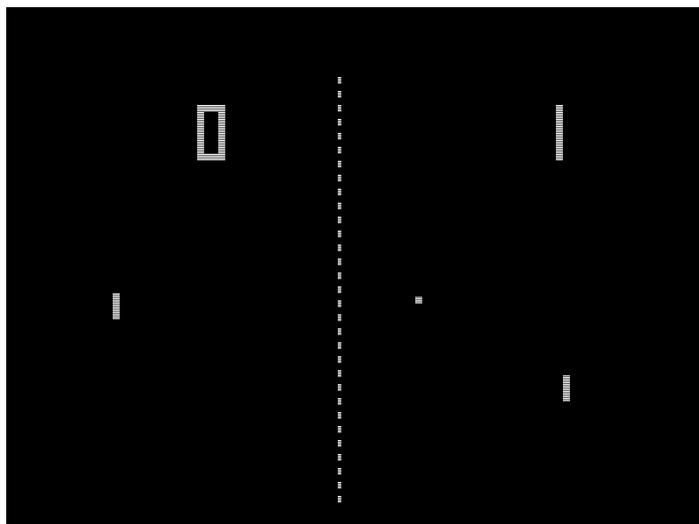
Ici devra être rajouté une amorce à ce qui va suivre, expliquant notamment le choix du thème du mémoire.

J'ajouterai également les questionnements que j'ai eus concernant ce thème.

Puis une annonce du plan du mémoire.

Bref historique de l'espace dans le jeu-vidéo

Au commencement, l'espace dans le jeu-vidéo est représenté dans sa forme la plus basique : un fond noir. C'est le cas de Spacewar (sorti en 1962), premier jeu-vidéo sur ordinateur¹, où au fond noir s'ajoutent quelques pixels blancs pour représenter les étoiles, ou encore de Pong (sorti en 1972)(fig. 1.1), où des traits blancs donnent l'impression d'une table de ping-pong vu en plan.



Source : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Pong>

Figure 1.1 : Une partie de Pong.

Depuis, les univers se sont étoffés, les différents niveaux se complexifient, les obstacles deviennent plus variés... Bref, le *level design* s'enrichit, et parallèlement, le rendu graphique s'améliore. Au départ en 2D, on voit apparaître certains jeux essayant d'intégrer la perspective, comme Maze War (sorti en 1974) où la perspective est suggérée avec de simples traits, puis s'ajoutent à ces traits un

¹http://www.afjv.com/kerbrat/040331_kerbrat.htm

placage texturé pour signifier le décor et le monde, comme dans Doom (sorti en 1993). On voit également des jeux intégrer la lumière et le temps (jour/nuit), comme dans Seiken Densetsu (sorti en 1995)(fig.1.2). Et enfin, on voit apparaître des jeux-vidéo où le joueur évolue dans des espaces en 3D, comme dans Final Fantasy VII (sorti en 1997).



Figure 1.2 : Intégration de la lumière et du temps (jour/.../nuit) dans Seiken Densetsu. Dans le ce jeu, le joueur avance dans le temps en changeant de cartes. Autrement dit, il continuera à faire jour tant qu'il restera au même endroit. La progression jour/nuit se fait par étapes : la lumière change petit à petit.

Par ailleurs, l'espace n'est plus une simple image remplaçable : il participe grandement au jeu en lui-même, et est parfois intimement lié au *gameplay*, terme qui englobe tous les dispositifs utilisés pour augmenter le plaisir du joueur (les règles du jeu, sa difficulté, sa maniabilité, ...). En effet, bien que certain jeux-vidéo utilisent l'espace comme un décor, un élément installant l'univers du jeu mais restant inaltérable et avec lequel on a peu ou pas d'interactions possibles, d'autres y voient la possibilité d'enrichir le gameplay. Par exemple, dans la série Assassin's Creed, le joueur peut grimper sur un mur si celui-ci présente des aspérités (fig.1.3), chose qui est impossible dans la série des Elder's Scrolls, où le mur est une simple barrière infranchissable.



Figure 1.3 : Les actions en lien avec l'espace font partie intégrante du gameplay dans Assassin's Creed.

Problématique

L'objectif de ce travail de mémoire va être de répondre à la problématique suivante :

Comment la conception des espaces dans le jeu-vidéo et des opportunités d'actions sur eux impactent-elles le joueur et le jeu ?

Autrement dit, que doit-on avoir en tête lorsque l'on conçoit des espaces dans un jeu-vidéo et lorsque l'on donne la possibilité aux joueurs d'agir sur eux ?

Méthodologie

Définition du jeu-vidéo

Le jeu-vidéo, par la diversité des réalités qu'il regroupe, est difficile à définir : si l'on est capable de reconnaître un jeu-vidéo quand il se présente, il est moins aisé d'expliquer comment. En effet, si nous nous accordons tous pour dire que Call of Duty est un jeu-vidéo, cela est moins évident pour le jeu Freecell de Windows ou encore la version électronique de Monopoly. De la même manière, on aura tendance à considérer le premier comme « plus jeu-vidéo » que les deux derniers.

Nous nous appuyerons donc sur le travail de Mathieu TRICLOT qui propose une définition du jeu-vidéo dans son livre *Philosophie des jeux-vidéo* (2011) : « Le jeu vidéo, [...] nous le reconnaissons d'abord comme une certaine forme d'expérience, une « expérience instrumentée » [...] qui a besoin de l'écran et de la machine de calcul pour se produire. Avec cela, nous nous mettons dans un certain état, un « état ludique » qui ne ressemble à aucun autre. »

Le travail de Nitsche

Dans son livre *Video Game Spaces – Image, Play, and Structure in 3D worlds* (2009), Michael Nitsche met en évidence l'importance de ce qu'il appelle *narrative* pour la compréhension de l'espace par le joueur, mais aussi le rôle du cinéma dans le jeu-vidéo

La narrative

Bien que les espaces soient différents d'un jeu-vidéo à l'autre, à chaque fois leur compréhension est nécessaire et le rôle de la *narrative* est primordial dans l'espace du jeu vidéo. En effet, les éléments narratifs structurent l'expérience du joueur et l'aide à comprendre le fonctionnement du monde virtuel dans lequel il est plongé. Ces éléments narratifs correspondent à des éléments évocateurs qui peuvent être des images, des objets, des situations, ... Bref, tous éléments qui donnent un sens aux événements et qui portent et guident la compréhension du joueur.

La *narrative* ne raconte pas une histoire linéaire. Il s'agit plutôt d'inciter le joueur à établir des liens entre les différents éléments fictifs qu'ils voient, enclenchent, ... pour comprendre l'espace qui l'entoure. Autrement dit, le joueur fait des connexions entre les différents éléments, et c'est de là que se crée la *narrative*.

L'un des moyens les plus utilisés est la quête. C'est un dispositif très répandu dans les jeux-vidéos, qui consiste à donner une mission au joueur via un personnage non-

joueur (PNJ), avec qui donc l'avatar a une interaction. La mission est scénarisée et se fait en général par étape.

En faisant la quête, le joueur va connaître le(s) récit(s) lié(s) à un ou plusieurs événement(s) du jeu (*bataille*), qu'il va mettre en lien avec un ou des espaces dans le jeu (*lieu de la bataille, zones dévastée, villages abandonnés, etc.*), mais aussi avec des personnages non-joueur (*rescapé de la bataille, fils d'un héros*), des objets dans le jeu (*relique liée à cette bataille, portraits des héros, ruines d'armes de guerre*) et avec d'autres événements (*trahisons, alliance, crise économique*), etc. Dans son esprit, le joueur va faire des connexions entre ces différents éléments qui, au final, ne sont pas des éléments indépendants les uns des autres. C'est en faisant ce lien, ce récit dans sa tête, que se crée la *narrative*.

Cinéma et jeu-vidéo

Le jeu-vidéo emprunte beaucoup au cinéma. Il existe énormément de points communs entre ces deux domaines, et d'un point de vue purement formel, les techniques utilisées, notamment pour la caméra, sont très semblables voire identiques. De nombreux dispositifs dans les jeux-vidéo relèvent de la mise en scène (donjons, quêtes, etc.), voire même du film (cinématiques). D'une certaine façon, le jeu-vidéo est un film où le spectateur est actif, où il n'est pas conduit totalement dans ce qu'il voit ou ce qu'il ressent.

Comme dans le cinéma, la construction et la compréhension des espaces virtuels sont guidées, notamment pas la caméra. Dans le jeu-vidéo, il n'existe pas de point de vue naturel ou prédéfini, et ce que le joueur voit et comment il le voit résulte d'un choix. L'image n'est donc pas neutre : elle raconte l'espace au joueur, lui en montre une certaine perspective.

Nitsche distingue quatre comportements de caméra dominants dans le jeu-vidéo :

- *Following camera* : vue à la troisième personne, derrière l'avatar du joueur, qu'on rencontre souvent dans les jeux d'aventure et d'exploration.
- *Overheadview*, avec des variations comme les vues isométriques : vue globale, qu'on rencontre surtout dans les jeux de stratégie.
- *First-person point of view* : vue du personnage dans le monde virtuel, qui permet une très grande immersion dans l'espace du jeu, qu'on rencontre dans les jeux de type FPS (first-person shooter).
- *Predefinedviewing frames* (fixe ou mouvante) : caméra ayant des comportements prédéfinis en relation à une performance dans un lieu virtuel précis.

De la même manière que dans un film, le son dans le jeu-vidéo est primordial : il accompagne la compréhension et l'expérience de l'espace par le joueur.

Le son permet de rendre les scènes plus réalistes, de donner du sens à des images,

de faciliter l'immersion du joueur dans le jeu. Il permet également de positionner le joueur dans l'espace, de le contextualiser, mais aussi d'activer ou d'accentuer des émotions. En cela, il joue presque un rôle de guide.

Structures spatiales

Bien qu'il existe une variété de mondes et de niveaux différents dans les jeux-vidéo, Nitsche relève trois types dominants de structures spatiales :

- Les chemins et les rails : les mouvements du joueur sont restreints par le jeu en lui-même : il passe d'un point A à un point B, suit un chemin linéaire avec un début et une fin clairement définis. Ce type de structure implique souvent l'optimisation des mouvements du joueur et sa vitesse, et concerne avant tout les jeux de course.
- Les labyrinthes : le joueur a un objectif, mais a plusieurs choix différents qui se présentent à lui, peut momentanément quitter le chemin principal pour y revenir plus tard, sans que ses chances de parvenir à son but n'en pâtissent, et évolue dans un espace complexe où il est facile de se perdre.
- Les arènes : le joueur se déplace dans un espace clos avec une très grande visibilité et qui n'impose aucune direction pour atteindre l'objectif. Ce type de structure demande en général une certaine performance du joueur, comme dans les jeux de simulation de football.

Corpus

Ici je mettrai une liste non-exhaustive des différentes actions sur l'espace dans les jeux-vidéo que je présenterai assez brièvement. Je finirai par le fait que j'ai choisi d'analyser plus particulièrement Final Fantasy XIV et Minecraft.

Méthodes de recherches

L'observation participante

Le jeu-vidéo, comme dit précédemment, est un type de divertissement particulier et difficilement définissable. C'est par son expérience qu'on le reconnaît, par l'état dans lequel il nous plonge. Autrement dit, reconnaître un jeu-vidéo, c'est avant tout y jouer. En partant de ce principe, il m'a paru essentiel de choisir une méthode de recherche qui prenait en compte cet aspect-là du jeu-vidéo : l'observation participante.

De plus, en m'immergeant dans le jeu-vidéo, me mettant moi-même dans la position des joueurs et en expérimentant ce qu'eux-mêmes expérimentent, je souhaitais mieux comprendre leurs sentiments et leurs points de vue, ressentir les ambiances

dans le jeu et rendre plus concrets et vrais des impressions, des gestes, des attitudes que les joueurs ne remarquent pas forcément ou n'arrivent pas à décrire. Autrement dit, c'était remarquer des subtilités et recueillir des données qu'il n'aurait pas été possible d'obtenir, ou bien difficilement, avec simplement des entretiens ou une observation plus classique.

Dans Final Fantasy XIV : A Realm Reborn, le caractère massivement multi-joueurs du jeu m'a permis d'observer plusieurs personnes, que je ne connaissais pas pour la plupart. J'ai pu ainsi analyser l'attitude globale des joueurs, que j'ai complétée avec une compréhension du fonctionnement interne du jeu et des entretiens que j'ai effectués.

Dans Minecraft, j'ai observé un groupe de huit amis, qui sont tous des joueurs chevronnés et ne sont pas des étudiants en architecture – moi exceptée. J'ai pu voir comment s'organisait le groupe et comment les différents membres jouaient ce jeu.

Les entretiens et conversations

Avec l'observation participante, j'ai pu discuter avec des joueurs, lire ce qu'ils disaient à d'autres joueurs, finalement avoir et voir des conversations qui n'avaient pas le caractère très construit de l'entretien mais qui étaient à la fois une source d'informations riche et authentique.

Les entretiens sont complémentaires à l'observation participante faite en préalable. Ils m'ont permis de connaître la vision d'autres joueurs que moi, et surtout, de connaître leur point de vue, leur ressenti, leur avis plus précisément par rapport au Housing. J'ai donc interrogé une personne ayant une maison, et une autre qui n'en a pas.

Les données chiffrées

Square Enix a mis à disposition en ligne le recensement officiel de la population de Final Fantasy XIV. On y trouve des données chiffrées, la plupart en pourcentage, ainsi que des classements. On y trouve par exemple la part de personnages féminins et masculins, le type de spécialisation dans les métiers et dans les classes de combat, mais surtout des chiffres concernant les téléportations et sur lesquels je me suis appuyée pour confirmer des observations.

FINAL FANTASY XIV

Présentation du jeu

Initialement sorti en 2010, Final Fantasy XIV est un MMORPG développé et édité par Square Enix. Il fait partie de la longue et célèbre série des Final Fantasy, et est aujourd'hui le dernier en date. Suite à une réception fortement critiquée par les joueurs, le jeu a connu un remaniement pour donner en 2013 Final Fantasy XIV : A Realm Reborn, la nouvelle version du jeu.

Dans Final Fantasy XIV, le joueur est projeté dans Eorzea, un univers virtuel et fictif en ligne, peut jouer et interagir avec d'autres joueurs, et avance dans l'histoire à travers des quêtes. Cependant, aucun objectif n'y est vraiment défini : nous ne pouvons pas gagner ou perdre, et aucune finalité n'existe réellement dans ce jeu. En effet, bien que l'histoire principale soit une ligne directrice qui permet également d'accéder à plusieurs contenus, la terminer n'implique pas la fin du jeu : le joueur peut continuer de jouer et se donne ses propres objectifs, dont les plus répandus sont le gain d'expérience – jusqu'à atteindre le niveau maximal – et les combats particulièrement difficiles contre des boss de haut niveau.

Le genre de ce jeu-vidéo a été un critère important quant à son choix : les MMORPG sont un genre de jeux très répandu, très apprécié et également très social, qui mêle de nombreux joueurs aux profils très différents. Parmi les MMORPG, mon choix s'est porté sur Final Fantasy XIV parce que d'une part j'y ai une grande expérience personnelle mais aussi parce que le développeur et éditeur du jeu, Square Enix, est connu et renommé pour ses très bons jeux, ce qui promettait d'une certaine façon une complexité et une qualité qui auraient peut-être été absentes dans d'autres MMORPG.

Les actions

Les actions possibles dans l'espace relèvent de l'exploration, du voyage, du déplacement du personnage dans l'espace : le personnage se déplace en marchant ou en courant, en sautant, en utilisant des montures – parfois volantes – et la téléportation via des cristaux fixes, appelés éthérites, qui permettent de se rendre rapidement dans les différentes zones.

Les actions sur l'espace sont pratiquement nulles : le personnage ne peut pas détruire ou altérer les éléments dans l'univers du jeu. Ces éléments sont comme une barrière, comme un bloc que l'on ne peut pas modifier mais par-dessus lequel on peut se mouvoir. On peut toutefois actionner certains mécanismes dans des cas précis et également posséder un terrain résidentiel sur lequel on peut bâtir sa maison.

Nous nous intéresserons plus particulièrement au mode Housing et aux donjons.

Le mode Housing

Le mode Housing est un mode qui permet aux joueurs de posséder un terrain résidentiel dans une zone bien précise, puis d'y bâtir une maison qu'ils pourront ensuite aménager. Les actions sont simples : le joueur peut déplacer des éléments, les enlever ou en mettre de nouveaux, et effectuer des rotations. Ce mode, bien que facultatif, attire énormément de joueurs, pour qui la maison devient un lieu particulier, et a un rayonnement qui dépasse le simple aspect résidentiel.

Un espace à soi

Dans un jeu tel que Final Fantasy XIV où le monde est en ligne et accueille plusieurs joueurs, l'espace appartient à tout le monde et donc à personne. Les espaces sont publics et accessibles par tous, et ne peuvent pas être modifiés.

Pendant une discussion avec un des membres de ma compagnie libre, qui avait exprimé un grand intérêt pour le mode Housing, il m'expliquait que l'attrait principal de ce mode était la possibilité d'avoir dans le jeu un espace à soi, un chez soi, un espace qui lui appartenait, et sur lequel il avait un certain contrôle. Il peut ainsi aménager sa maison avec une liste d'objets existants et selon ses propres goûts et envies, et la rendre accessible ou inaccessible aux autres joueurs.

« Ce qui me plaît dans le mode Housing, c'est un peu d'avoir un chez nous. Et puis aussi, pratiquement tout nous est imposé, parmi le décor, parmi tout ça, et le Housing c'est le seul endroit pour s'exprimer, de faire quelque chose qui nous ressemble. »

Ces notions de possession et de choix sont primordiales dans le mode Housing, car elles constituent une exception dans l'univers du jeu et participe au plaisir que le joueur peut avoir. En effet, pendant l'aménagement de sa maison, le joueur trouve des dispositions, des associations, des couleurs qui relèvent de la découverte, de la créativité et presque de la ruse : certains agencements sont impossibles à mettre en place directement, et nécessitent que les joueurs se servent des failles du code pour se faire. C'est finalement trouver des astuces, des techniques et des moyens parfois alambiqués pour utiliser le code à son avantage (fig. 3.1). On appelle ces anomalies des glitch.

En dehors du mode Housing, les glitch peuvent aussi permettre d'explorer des zones normalement inaccessibles.

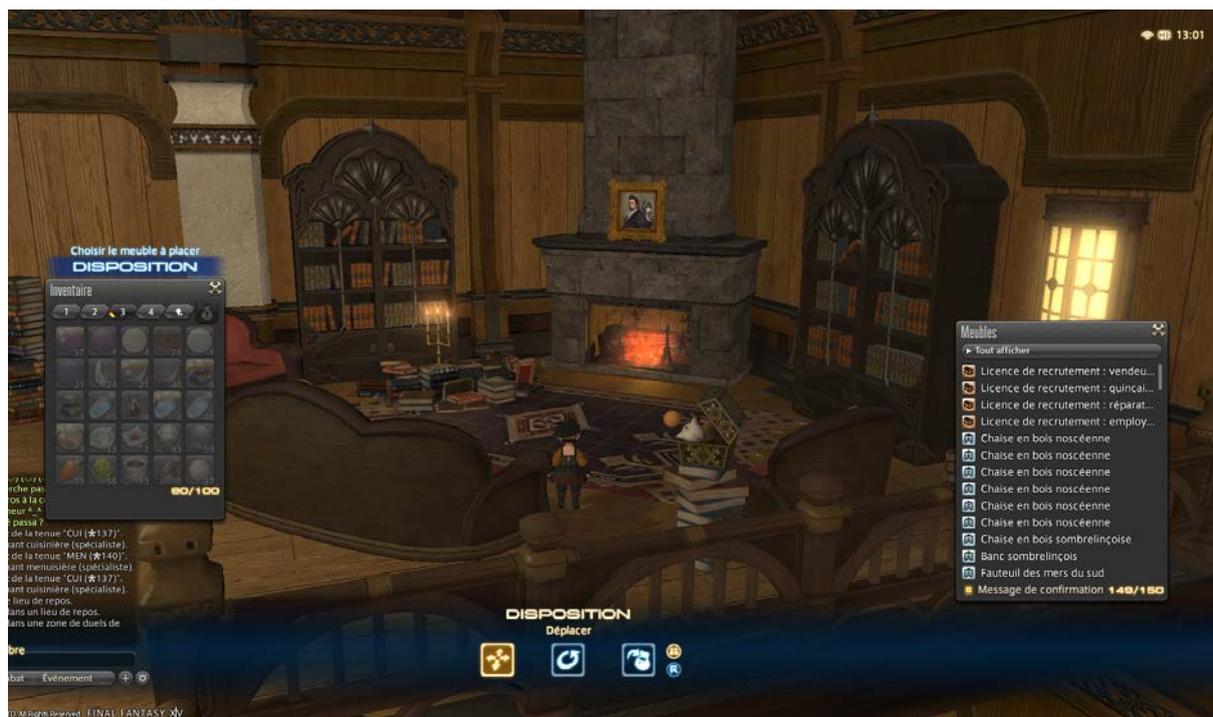


Figure 3.1 : Utilisation de glitch dans le Housing. Un portrait ne peut être placé que sur un mur. Pour être placé sur une cheminée comme ci-dessus, il a fallu mettre une cloison avec le portrait, mettre la cheminée de telle sorte à ce que l'on voit ce portrait, puis supprimer la cloison. Techniquement, le portrait est en lévitation, mais donne l'illusion de reposer sur la tablette.

Un espace social

La création d'une maison conduit à la création d'un espace social dans le jeu, un lieu particulier où les joueurs se rencontrent et se rassemblent.

La maison dans Final Fantasy XIV peut être une maison individuelle, appartenant à une personne ou à plusieurs colocataires, ou une maison de compagnie libre, appartenant aux personnes d'une même compagnie.

La maison, parce qu'elle met en scène plusieurs joueurs se connaissant ou représente dans leur imaginaire un chez eux, devient un point de repère dans l'univers du jeu, un lieu particulier et un lieu de rassemblement pour eux. Les joueurs se donneront plus facilement rendez-vous à la maison pour une transaction économique par exemple et y passeront plus de temps en sachant qu'ils y verront des connaissances, des amis avec qui discuter.

« J'ai besoin d'un craft. Rendez-vous à la maison. »

Mais surtout, la maison, par sa proximité avec d'autres maisons, crée des liens sociaux entre les joueurs. Ceux-ci, en rencontrant chaque fois les mêmes personnages, vont prendre conscience de leur présence, de leur existence, de leur identité.

En dehors des quartiers résidentiels, les joueurs se mêlent dans les villes, se croisent parfois dans des zones reculées, mais ne se parlent pas et ne prêtent pas attention aux autres joueurs. Si parfois on remarque l'apparence d'un tel ou son pseudonyme pour une raison quelconque, celui-ci sera tout de même vite oublié. En revoyant à chaque fois les mêmes joueurs aux mêmes endroits, ceux-ci commencent à avoir une certaine consistance, une identité. Ce ne sont plus de simples personnages qu'on ne croquera qu'une fois, qu'on regardera sans les voir véritablement : ils deviennent des gens avec un pseudonyme, une apparence, une race, une compagnie libre, une certaine richesse, de certaines habitudes, ... Bref, ils deviennent des individus.

Cette situation de voisinage va également permettre de se rendre compte des changements qui s'opèrent dans le quartier virtuel. Il m'arrive souvent d'entendre des remarques de la part des membres de ma compagnie libre ou de nos voisins qui dénotent une attention particulière à l'espace qui les entoure et aux joueurs qui l'habitent. Ils remarqueront par exemple plus facilement ou plus rapidement de petits détails, comme un pot de fleurs en plus, une table déplacée, un arbre supprimé, à l'image d'une situation de voisinage dans le monde physique.

« Ca a changé ici ? Depuis quand ils sont actifs les voisins d'à côté ? La maison est bien vide quand même, ça ressemble à une maison achetée y a pas longtemps. »

Un rayonnement au-delà du Housing

Rappelons-le, le mode Housing est un mode parallèle et facultatif. Mise à part posséder son propre terrain, tout ce que la maison offre peut être obtenu d'une autre façon. Si tout le monde ne pouvait pas avoir de maisons alors qu'elles offraient des avantages uniques et trop grands, cela aurait créé un déséquilibre qui aurait nui au plaisir des joueurs lésés. Les différentes options qui existent sont capitales car elles garantissent une équité entre les joueurs, indispensable à leur plaisir.

« Ah bah non ! Si on avait besoin d'une maison pour l'arme relique, ça serait dégueulasse ! »

Pourtant, bien qu'elle ne soit pas indispensable, le succès de la maison est tel que son rayonnement va au-delà du quartier résidentiel, et touche les aspects sinon obligatoires du moins plus courants du jeu, comme l'économie ou les compagnies libres.

En effet, Final Fantasy XIV, le nombre de terrains est limité et insuffisant pour satisfaire tous les joueurs, aussi, la concurrence est rude entre eux. Lorsqu'un joueur parvient à acheter un terrain, cela sous-entend qu'il possède une certaine richesse. Et ce sous-entendu est d'autant plus grand lorsque la maison est meublée avec des objets chers et difficiles à fabriquer. Elle rentre par ailleurs dans le système économique du jeu : les terrains étant peu nombreux, il est possible d'acheter ou de vendre son

terrain au prix fort à d'autres joueurs. La maison devient donc un indicateur de richesse et presque un symbole de réussite.

Son rôle s'étend aussi au-delà du mode Housing, puisqu'un atelier est depuis peu présent dans les maisons de compagnies libres. Bien que les avantages qu'il confère puissent être obtenus autrement, la possession d'une maison reste tout de même un argument de choix lors des recrutements de compagnies libres, qui parfois, au lieu de mettre en avant leur influence, leur puissance, leur avancée dans le jeu, préfèrent indiquer qu'elles possèdent un terrain.

« Midwinter Dream wants you! Our social Free Company is looking for new members. We have a house, airships and such, but more importantly people for you to have laugh with! »

Les donjons

Les donjons sont un dispositif très commun dans les MMORPG. Ce sont en général des zones instanciées, c'est-à-dire des zones créées pour un joueur ou un groupe de joueurs, et qui requièrent de leur part une certaine performance. Ces donjons leur permettent de gagner de l'expérience ainsi que d'obtenir des équipements.

Structure du donjon

Dans Final Fantasy XIV, la structure du donjon est à opposer à la structure du monde extérieur.

Dans le monde extérieur, le joueur explore librement un univers très vaste. Il est parfois guidé dans ses mouvements par des dispositifs divers (difficultés des monstres alentours, quêtes, chemins, etc) mais il reste globalement très libre dans ses choix. En cela, il correspond à un labyrinthe (Nitsche 2009). Dans le cas des quêtes, si elles orientent effectivement le joueur dans son exploration en lui indiquant un point précis où aller, il est cependant libre d'accepter ou non les quêtes qui lui sont proposées, de les remplir ou non, et quand et dans quel ordre il le fera.

Ces libertés n'existent pas dans le donjon, qui globalement s'apparente plutôt à des chemins et rails (Nitsche 2009)(fig. 3.2, fig. 3.3). En effet, la structure du donjon est à la fois déterminée et linéaire : les joueurs passent d'un point A, correspondant à l'entrée, à un point B, correspondant à la sortie. Le chemin de A vers B est unique et le conduit littéralement vers le boss final : les joueurs sont donc totalement guidés dans la réalisation des objectifs. Si l'on peut certes prendre plaisir à découvrir les lieux, le donjon n'en reste pas moins un endroit peu propice à l'exploration. En effet, ces objectifs doivent être remplis dans un temps imparti. De ce fait, ce n'est pas l'exploration qui est mise en avant mais plutôt les capacités martiales des joueurs.



Figure 3.2 : Carte annotée du donjon Bivouac de Brayflox. Le donjon semble complexe mais il n'est en réalité qu'un couloir, agrémenté de quelques culs-de-sac facultatifs.

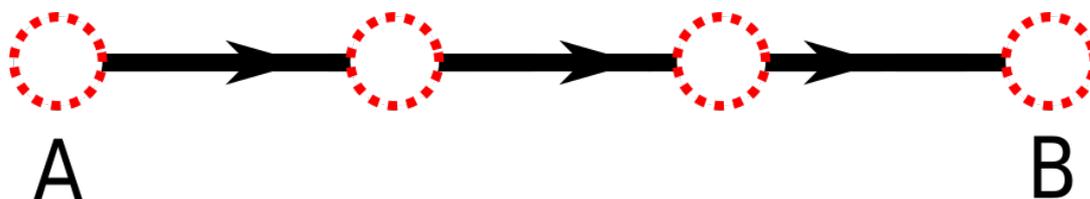


Figure 3.3 : Schéma d'un donjon de Final Fantasy XIV. On a une structure spatiale hybride qui comprend à la fois des chemins/rails et des arènes.

Si la structure globale du donjon se rapporte à des chemins et rails, à une succession de couloirs, on observe toutefois des points précis où la structure change et se rapproche de la structure arène (Nitsche 2009) : les combats contre un boss. Pendant ces combats, les joueurs sont enfermés dans un espace bien délimité – ils ne pourront accéder au reste du donjon, les zones suivant comme précédant le boss, qu'à la mort de ce dernier – et avec une très grande visibilité.

Les combats contre un boss

Les boss sont des ennemis plus puissants que les monstres ordinaires et ont un rôle clé dans l'achèvement d'un donjon. Ces combats particuliers sont le moment où les joueurs montrent leur maîtrise de leur personnage mais également leur maîtrise du

combat. En effet, chaque combat demande une stratégie unique à appliquer, et souvent en lien avec l'espace où il se déroule.

Ce lien entre combat et espace vise souvent à complexifier la bataille et à la rendre unique, tout en gardant une certaine visibilité. Cette visibilité est nécessaire : les performances qui sont réalisées durant un combat ne doivent pas être perturbées par une mauvaise visibilité ou un espace trop complexe à appréhender. L'espace doit servir le combat, le compléter, l'accompagner, et aucun cas le soumettre.

Si les boss sont tous différents, des stratégies communes sont toutefois utilisées pour lier combat et espace, et impactent énormément la performance des joueurs.

L'arène peut être de **tailles** diverses. Grande, elle offre aux joueurs une liberté dans leurs mouvements et dans leurs positions : ils peuvent occuper tout l'espace sans se gêner les uns les autres et également sans se préoccuper des bords qui sont à une distance telle qu'ils ne les concernent que très peu. A l'inverse, petite, elle demande de leur part un positionnement et des déplacements optimaux. Cette **gestion de l'espace** est un facteur clé durant un combat : le positionnement et les mouvements d'un joueur, par rapport aux sorts de l'ennemi, par rapport aux membres du groupe, par rapport à l'arène en elle-même, sont cruciaux.

Cette gestion de l'espace est d'autant plus importante lorsque l'arène présente des **bords punitifs**. Généralement, la délimitation de l'arène correspond à une barrière infranchissable. Le joueur ne peut pas la traverser et elle n'influe que très peu le combat.

Toutefois, on observe parfois des arènes où les bords ne sont plus qu'un simple mur : ils sont létaux. Autrement dit, toucher ou traverser ces bords particuliers entraîne la mort du joueur. La présence de ce risque, de cette pression, conduit souvent le joueur à éviter de s'approcher de la périphérie, réduisant de ce fait la zone sûre pratiquée (fig. 3.4). Les mouvements des joueurs dans l'espace vont donc changer en conséquence : ils seront à la fois plus prudents et plus optimaux.

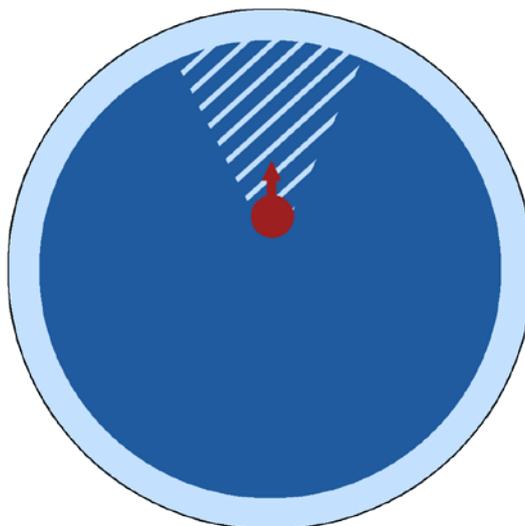


Figure 3.4 : Schéma d'une arène aux bords létaux. Même si le joueur ne mourra qu'en touchant le bord (en noir), il aura tendance à réduire son espace d'évolution (en bleu foncé) par prudence. Il évitera également de se positionner en face du boss, zone réservée au tank dont le rôle est de protéger son équipe.

L'arène présente quelques fois des **formes particulières**, qui se limitent en général à des différences de niveaux qui nécessitent de la part des joueurs un saut pour être surmontés. Si le geste est très simple – il suffit d'appuyer sur Espace pour sauter, pour ceux jouant sur ordinateur –, intégrer ce geste dans un enchaînement rigide et précis se révèle plus compliqué. En effet, les joueurs sont concentrés sur leur propre personnage et leurs enchaînements d'attaques et ne prêtent pas attention à l'espace qui les entoure. Les formes particulières que l'arène présente est un des nombreux dispositifs qui tend à **obliger le joueur à regarder autour de lui**. Ces dispositifs sont multiples et variés : les sorts et attaques de l'ennemi, actionner un mécanisme à un moment donné, l'apparition d'un élément à l'extérieur de l'arène qui influe sur le combat, etc.

La vitesse et la pratique de l'espace

Le temps comme échelle de conception

Dans le monde physique, les espaces sont conçus par rapport à l'Homme, leurs dimensions sont déterminées par rapport aux corps qui l'habitent.

Dans le monde virtuel de Final Fantasy XIV, les espaces ne sont pas conçus par rapport aux avatars des joueurs, à la taille de leurs personnages, mais plutôt par rapport à leur vitesse de déplacement.

Par exemple, on note une différence notable de dimension entre les cartes de Final Fantasy XIV : A Realm Reborn et les cartes implantées dans l'extension Final Fantasy

XIV: Heavensward. Dans les cartes d'A Realm Reborn, les joueurs se déplacent soit à pieds, en courant ou en marchant, soit sur des montures terrestres, plus rapides. Dans Heavensward, les développeurs ont implanté des montures volantes qui se déplacent encore plus rapidement et qui ne peuvent être utilisées que dans les nouvelles cartes de l'extension.

Pour comparer les dimensions des deux types de cartes, j'ai chronométré mon parcours d'un bout à l'autre de plusieurs cartes d'A Realm Reborn avec une monture terrestre, puis des cartes de Heavensward avec une monture terrestre puis volante.

	Cartes	Montures	
		Terrestre	Volante
A Realm Reborn	Forêt du nord	1m38s	
	Forêt du sud	2m07s	
	Forêt centrale	2m10s	
	Noscea extérieure	1m37s	
	Noscea orientale	1m41s	
	Noscea centrale	1m52s	
	Thanalan central	2m12s	
	Thanalan septentrional	1m52s	
	Thanalan oriental	2m04s	
Heavensward	Avant-pays dravanien	3m52s	1m28s
	Arrière-pays dravanien	4m05s	1m36s
	Coerthas occidental	3m36s	1m34s

Avec ce tableau comparatif, on peut voir que dans l'absolu, les cartes de Heavensward sont plus grandes que les cartes de A Realm Reborn, mais qu'en réalité, elles sont tout à fait comparables : les cartes de Heavensward sont faites pour être parcourues à dos de montures volantes, qui sont mises en avant dans cette extension, et le temps qu'on met pour le faire rentre dans la fourchette de temps observée dans A Realm Reborn. Les cartes et leurs dimensions sont donc conçues pour être traversées en un certain temps, en rapport avec la vitesse du personnage ou une fonctionnalité, ici la monture, qu'on veut mettre en avant.

Dans Final Fantasy XIV, pour avancer dans l'histoire et faire avancer son propre personnage (niveau, équipement, etc.), le joueur doit remplir quelques quêtes, passer par certaines cartes, aller dans un endroit précis, faire des allers-retours. En

vérité, le déplacement fait partie intégrante d'une quête, et prend presque la moitié du temps dans sa réalisation.

Si le joueur mettait à chaque fois cinq minutes pour aller d'un point à l'autre, minutes durant lesquelles il ne fait rien à part maintenir une touche pour avancer, il s'ennuierait vite. D'ailleurs, plusieurs dispositifs sont faits pour réduire le temps de déplacement, et notamment les éthérites, des cristaux fixes qui permettent aux joueurs de se téléporter d'une carte à l'autre, mais pas entre deux endroits d'une même carte (sauf exceptions).

A l'inverse, si le temps de déplacement était trop bas, cela nuirait non seulement au plaisir du joueur mais également le jeu en lui-même, car cela le rendrait trop accessible, trop facile, trop ennuyeux. On n'aurait plus l'aspect de découverte, d'exploration, et le jeu se finirait tout simplement trop vite.

Ce temps n'est donc pas neutre : il est contrôlé, choisi par le level designer et doit assurer un équilibre entre plusieurs facteurs, en lien avec le gameplay, avec le plaisir du joueur. Cette notion de plaisir est centrale dans la conception d'un jeu-vidéo et de ses espaces.

Vitesse, pratique de l'espace et comportements

La vitesse est non seulement une échelle à prendre en compte dans la conception de l'espace mais impacte aussi les comportements des joueurs et leurs pratiques de ces espaces. Leurs mouvements seront souvent imprégnés de ce souci de rapidité : pour aller à un endroit, ils chercheront des raccourcis, ils ignoreront certaines zones ou certains monstres dans les donjons, ils se téléporteront ou utiliseront une monture au lieu de marcher à pied, etc. Mais l'influence de la vitesse se voit plus particulièrement dans la fréquentation des cités-Etats : Gridania, Limsa Lominsa et Ul'dah.

D'après les chiffres présentés dans le recensement du jeu, l'Ordre des deux vipères, associé à Gridania, et les Immortels, associés à Ul'dah, représentent respectivement 37% et 35% des joueurs du jeu, tandis que le Maëlstrom, associé à Limsa Lominsa, ne représente lui que 28% des joueurs. De la même manière, Ul'dah est la cité la plus choisie pour le point de rapatriement, avec 34.63%, et est suivie de Gridania, avec 26.44%, tandis que Limsa Lominsa n'est choisie qu'à 16.84%. Dans les deux cas, Gridania et Ul'dah sont préférées par les joueurs. Néanmoins, Limsa Lominsa reste leur destination favorite, puisqu'elle représente 17.17% des téléportations, contre 16.56% pour Gridania et 15.61% pour Ul'dah. De plus, pendant mes observations, j'ai pu remarquer que la cité de Limsa Lominsa était largement plus fréquentée que celle de Gridania et d'Ul'dah.

Cette différence s'explique par la position du marché dans chacune de ces cités (fig. 3.5). Le marché est une zone dans une cité où le joueur peut accéder aux deux éléments centraux de l'économie du jeu : ses servants, qui lui permettent entre autre

de gérer son argent et de stocker, vendre ou retirer des objets, et l'hôtel des ventes, qui lui permet d'acheter les objets mis en vente par d'autres joueurs. Le marché est donc une zone particulièrement importante, et est l'une des principales raisons pour lesquelles un joueur va aller en ville.

A Limsa Lominsa, le marché se trouve à côté de l'éthérite principale. Autrement dit, lorsqu'un joueur se téléporte dans la cité, il a tout de suite accès à la zone commerciale. A Gridania et à Ul'dah en revanche, le joueur se téléporte dans la ville, mais doit à nouveau se téléporter via les éthérites urbaines s'il veut se rendre au marché, ce qui lui ajoute un temps de chargement supplémentaire (deux pour le cas d'Ul'dah). Même si ce temps de chargement n'est pas très long, il fait toute la différence : les joueurs favorisent la zone la plus rapidement accessible, même si elle n'est pas dans leur cité préférée.

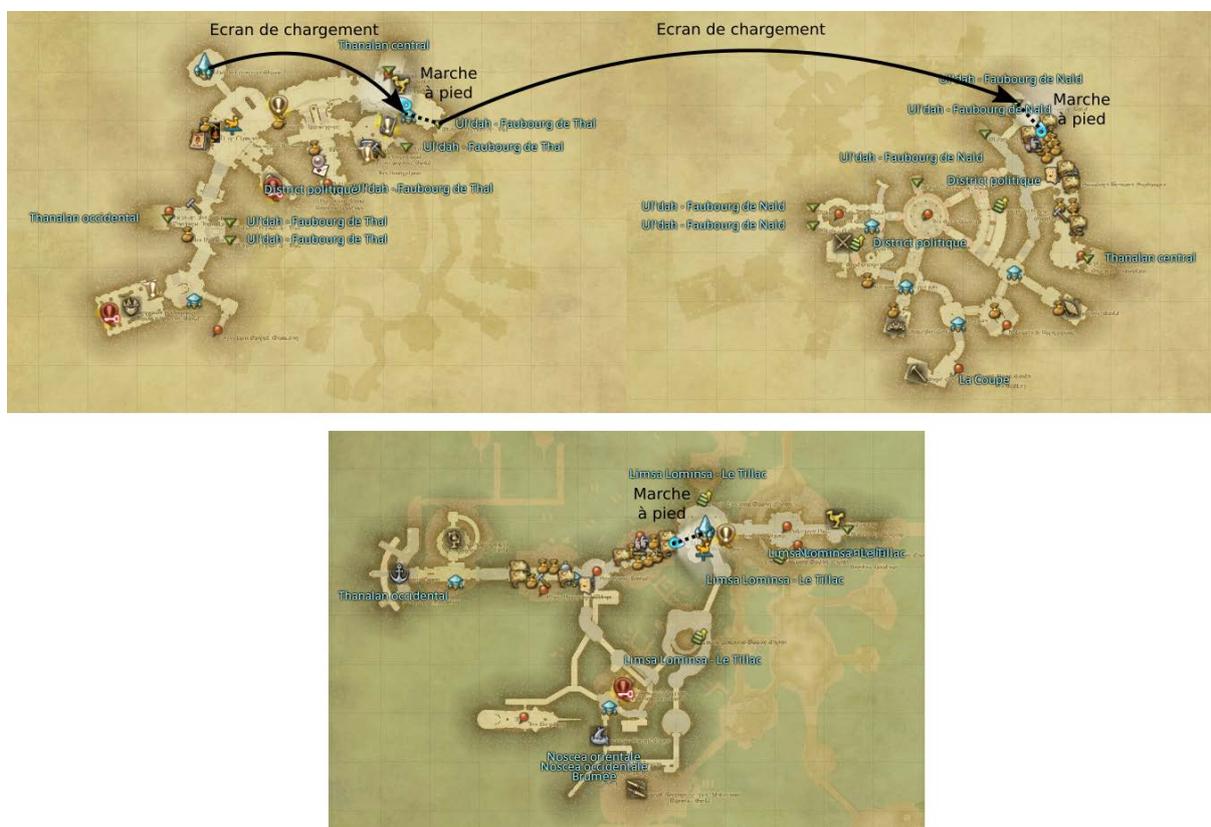


Figure 3.5 : Carte annotée des cités-Etats de Ul'dah (haut) et de Limsa Lominsa (bas).

MINECRAFT

Présentation du jeu

Sorti officiellement en 2011, Minecraft est un jeu de type bac à sable développé par le Suédois Markus « Notch » Persson, puis géré par Mojang AB, studio de développement indépendant qui a été par la suite racheté par Microsoft.

Le monde est constitué de blocs, ou plutôt de cubes, faisant tous la même dimension et générés aléatoirement. Chaque type de bloc représente un matériau particulier : terre, pierre, fer, etc. que le joueur peut déplacer à volonté pour refaçonner le monde préalablement généré à sa guise. En plus de ces blocs, l'environnement est agrémenté de créatures – souvent agressives –, de plantes en tous genres et d'objets.

Le jeu comprends plusieurs modes différents : le mode survie, le mode hardcore et le mode créatif.

Ici j'expliquerai pourquoi j'ai choisi Minecraft. Notamment pour le concept du jeu (un monde cubique) et de la possibilité qu'il offre aux joueurs de transformer l'espace autant qu'ils veulent.

Les actions

Là encore, les actions possibles dans l'espace relèvent de l'exploration, du voyage, du déplacement du personnage dans l'espace : le personnage se déplace en courant ou en sprintant, ou en utilisant des montures – des chevaux plus particulièrement – qui ont des vitesses de déplacement différentes. Il peut également sauter de bloc en bloc, notamment pour escalader un endroit, ou encore naviguer sur l'eau avec un bateau.

Les actions sur l'espace sont simples : le joueur peut casser un bloc, le ramasser, et réutiliser ce bloc soit fabriquant un objet avec, soit en le reposant dans l'espace. Le joueur peut également concevoir des mécanismes plus élaborés avec de la redstone.

La génération de mondes

Dans la plupart des jeux-vidéo, comme Final Fantasy XIV, les mondes ont été faits, finis et surtout conçus par un level designer : un joueur, en allant sur une carte, se trouve dans un espace terminé et souvent définitif, et les éléments qui constituent cet espace ont été choisis et placés.

En cela, Minecraft se démarque particulièrement des autres jeux-vidéo.

D'une part, à l'inverse des autres jeux, le joueur ne se trouve pas dans un espace fini : le monde se crée au fur et à mesure que la personne le découvre. En effet, le joueur ne génère que le périmètre autour de lui. Autrement dit, la carte ne se générera pas seule si celui-ci reste immobile (fig. 4.1). De la même manière, lorsqu'il a été généré, l'espace est fixe et ne peut être modifié que par le joueur.

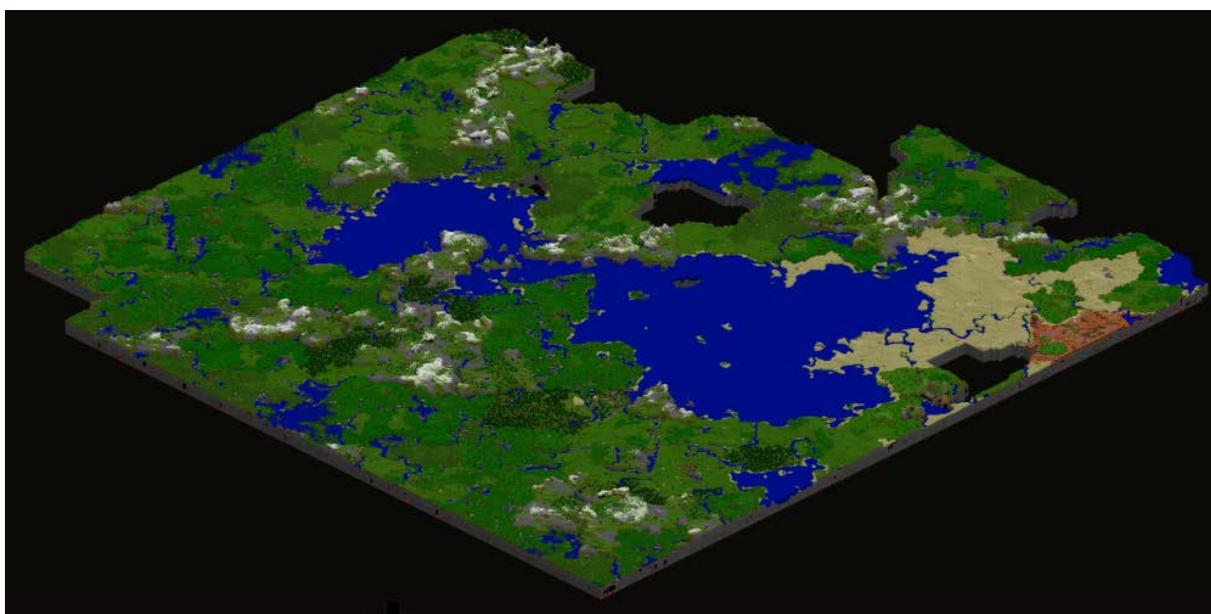


Figure 4.1 : Génération de monde dans Minecraft. Des « vides » parsèment le monde, là où le joueur n'est pas passé : la carte n'a donc pas été générée dans ces zones.

D'autre part, le monde de Minecraft est théoriquement infini. Comme dit précédemment, les cartes ne sont pas vraiment conçues mais plutôt générées, et cette génération se fait selon un algorithme qui applique les règles prédéfinies qui la régissent. Par exemple, un certain type d'arbre ne poussera que dans un biome bien particulier, le diamant ne se trouvera qu'à une certaine profondeur, etc. Cela crée notamment une cohérence d'ensemble, non seulement dans le monde dans lequel on évolue, mais aussi entre les mondes des différents joueurs. Ces mondes, bien qu' uniques, sont très semblables car régis par les mêmes règles.

De la même façon, ces règles vont permettre une sorte de réalisme dans le monde. Par exemple, plusieurs types d'espace dans Minecraft sont à l'image du monde physique : nous avons des falaises (on a une montagne, avec une coupure brusque

et une pente assez forte puis en écoulement d'eau en bas), des plaines avec quelques collines douces, des plages en bordure de l'eau, etc.

L'espace se génère donc en suivant ces règles. Le joueur peut donc continuer d'avancer dans le monde, il peut continuer à générer l'espace autant qu'il veut, le seul obstacle et la seule limite qu'il aura sera finalement les capacités du support de jeu.

Les utilisations de Minecraft

Comme dit précédemment, il existe trois modes dans Minecraft : le mode survie, le mode hardcore et le mode créatif. Ces trois modes induisent des façons de jouer le jeu très différentes.

Dans le mode survie et le mode hardcore, le joueur doit survivre dans l'environnement hostile dans lequel il est plongé. Pour se faire, il doit rassembler des matériaux (en minant par exemple) pour se construire un abri, se fabriquer des équipements, etc. et tuer des créatures ennemies apparaissant dans l'obscurité. Il doit également se nourrir, non seulement pour se restaurer mais aussi pour soigner ses blessures.

Ces deux modes sont plutôt axés sur l'aventure, l'exploration, la progression dans le jeu.

Finalement, la grande différence entre le mode survie et le mode hardcore réside dans la prise de position par rapport à la mort. En effet, lorsque le joueur meurt dans le mode survie, il réapparaît à son point de sauvegarde – qui correspond à son point d'arrivée dans le serveur ou bien correspond au dernier lit sur lequel il s'est endormi.

Dans le mode hardcore toutefois, le joueur n'a qu'une seule vie : s'il meurt, c'est définitif. De ce fait, si le joueur était dans un serveur avec plusieurs autres joueurs, il sera banni de ce serveur. Et s'il jouait seul, le serveur sera automatiquement supprimé à sa mort, entraînant en conséquence la destruction du monde qu'il avait généré.

Dans le mode créatif au contraire, le joueur privilégie la créativité au détriment de l'aventure et de l'exploration. Ou plutôt, il choisit d'ignorer ces deux aspects du jeu pour se concentrer sur la création pure.

C'est pourquoi les entraves qui existaient dans les deux modes précédents concernant notamment la collecte des blocs sont désactivées. En effet, le joueur a directement accès à tous les types de blocs et d'objets du jeu, qui lui sont fournis à l'infini. Il n'est pas soumis à la résistance des matériaux et peut donc détruire n'importe quel type de blocs à mains nues en un seul clic. Il n'est pas non plus soumis aux lois de la gravité, et peut donc voler pour construire plus facilement, sans avoir à faire d'échafaudages ou risquer de tomber, et possiblement de mourir. La mort,

d'ailleurs, n'existe pas dans le mode créatif : la faim, les points de vie, les dégâts de chute, l'agressivité des monstres, etc. sont enlevés.

Ce mode est très apprécié par la communauté : il leur permet d'exprimer librement leur créativité, voire même de réaliser des projets à la fois très grands, très ambitieux et très ingénieux (fig. 4.2). Ce mode est d'ailleurs sujet à plusieurs « détournements » (fig. 4.3).



Source : <http://westerocraft.com/>

Figure 4.2 : Reproduction de Winterfell dans Minecraft. Un groupe de joueurs décide de reproduire l'univers du Trône de Fer, par l'écrivain George R. R. Martin. Plus de 100 joueurs, dirigés par Jacob Granberry, construisent les lieux phares de la série adaptée du livre.



Source : <http://www.chriskumaradjaja.com/>

Figure 4.3 : L'une des propositions lauréates. A gauche, le bâtiment créé dans Minecraft, intégré dans une photo du site. Le groupe HSB Stockholm avait besoin de nouvelles idées de logements pour son futur projet en 2023, situé à Kungsbrolan. A la suite de cela, l'agence d'architecture Equator, en collaboration avec Mojang AB, décide d'inviter tous les joueurs de Minecraft à proposer des idées quant à leurs visions de Stockholm en 2023. Le concours s'est fait dans Minecraft, où l'on donnait aux participants une reproduction du site.

Minecraft et les modeleurs

Ici je comparerai Minecraft aux logiciels de modélisation 3D. Je parlerai notamment de :

- L'aspect ludique du jeu contre le sérieux d'un logiciel de modélisation
- Le nombre de types de cubes limités contre des couleurs et des textures infinies
- Le cube en lui-même contre les formes libres
- La simplicité du geste dans Minecraft contre l'apprentissage technique pour un logiciel.

LEXIQUE

Gameplay :

Le terme désigne tous les dispositifs utilisés pour augmenter le plaisir du joueur. Cela comprend les règles du jeu (comment on gagne, comment on perd, les récompenses, comment on évolue, ...), sa difficulté, sa maniabilité (les gestes du joueurs doivent être intuitives et fluides, ...), etc. En règle générale, c'est le game designer, chargé d'établir les règles du jeu, qui va déterminer le gameplay d'un jeu.

Si le gameplay est primordial à un jeu-vidéo, il ne détermine pas complètement si celui-ci sera bon ou mauvais. Beaucoup de jeux-vidéo au gameplay assez pauvre sont pourtant très bons : ils se baseront par exemple sur un univers riche et très immersif, une histoire particulièrement prenante, etc.

MMORPG :

Massive Multiplayer Online Role Play Game, ou Jeu de rôle en ligne massivement multi-joueurs.

Dans ce genre de jeux-vidéo, les joueurs, représentés par leurs avatars, sont projetés dans un monde virtuel dans lequel ils interagissent et progressent ensemble. Ce sont en général des mondes persistants, c'est-à-dire que le monde continue d'évoluer même lorsque le(s) joueur(s) sont déconnectés.

Toutefois, dans la majorité des MMORPG, l'évolution du monde pendant l'absence du joueur, soit sa persistance, est assez limitée car la plupart des zones et des événements sont instanciés.

Instance :

Les instances dans un jeu-vidéo sont des zones créées spécialement pour un joueur ou un groupe de joueurs. Autrement dit, ce qui se passe dans une zone instanciée n'impacte pas les zones et les joueurs extérieurs à l'instance.

Les instances concernent en général les donjons, où ce système permet à plusieurs groupes différents d'évoluer dans un même donjon, indépendamment les uns les autres. On peut également voir des zones instanciées pour les quêtes.

Compagnie libre :

La grande compagnie dans Final Fantasy XIV correspond aux guildes ou aux clans dans d'autres jeux. C'est une communauté de joueurs, rassemblés sous la même bannière, et administrée par un ou une poignée de joueurs.

Plus généralement, le système de guildes est très commun dans les MMORPG, où il participe grandement au caractère social du jeu.

Quête :

La quête est un dispositif qui consiste à donner une mission au joueur via un personnage non-joueur (PNJ) avec lequel il aura une interaction. Elle se fait en général en plusieurs étapes.

On distingue les quêtes principales, en lien avec l'histoire principale du jeu, et les quêtes annexes, qui étoffent l'univers du jeu mais qui ne sont pas obligatoires pour avancer dans l'histoire.

Personnage non-joueur :

Ce sont des personnages qui habitent le monde virtuel mais qui ne sont pas joués par les joueurs. Ils peuvent être des personnages ennemis, c'est-à-dire que l'histoire de ce personnage est en conflit avec l'histoire de l'avatar du joueur, ou à l'inverse être des personnages alliés, qui vont accompagner ou aider le joueur, ou même des personnages neutres, comme par exemple des marchands ou de simples habitants.

BIBLIOGRAPHIE

CASILI Antonio, 2010. *Les liaisons numériques : vers une nouvelle sociabilité ?* Seuil, Paris.

NITSCHKE Michael, 2009. *Video Game Spaces – Image, Play, and Structure in 3D worlds*. MIT Press, Boston.

TRICLOT Mathieu, 2011. *Philosophie des jeux-vidéos*. La Découverte, Paris.