

C'est trop loin. C'est trop grand ". Les jeux vidéo facilitent-ils l'appropriation de l'espace urbain ?

Hovig ter Minassian

▶ **To cite this version:**

Hovig ter Minassian. C'est trop loin. C'est trop grand ". Les jeux vidéo facilitent-ils l'appropriation de l'espace urbain ?. Maryvonne Prévot, Eric Monin, Nicolas Douay. L'urbanisme, l'architecture et le jeu, Presses universitaires du Septentrion, pp.163-175, 2020. halshs-03412736

HAL Id: halshs-03412736
https://shs.hal.science/halshs-03412736

Submitted on 3 Nov 2021

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Hovig Ter Minassian
Université François-Rabelais de Tours
Laboratoire CITERES UMR 7324
hovig.terminassian@univ-tours.fr

« C'est trop loin. C'est trop grand ». Les jeux vidéo facilitent-ils l'appropriation de l'espace urbain ?

Avec le lancement de *Pokémon Go* en France à l'été 2016 et l'emballement médiatique des semaines suivantes, les jeux vidéo à réalité augmentée et les jeux dits « pervasifs[1] » (McGonigal, 2011) sont revenus sur le devant de la scène. Le succès particulier de *Pokémon Go*, avec plus de 65 millions de joueurs actifs par mois annoncés début avril 2017 par Niantic, sa société de développement, incite à prendre au sérieux, pour mieux les déconstruire, les discours qui accompagnent sa pratique : ce type de jeux faciliterait ainsi l'appropriation de l'espace urbain (Gong, Hassink, Maus, 2017) et encouragerait à la mobilité et à la convivialité, quand d'autres pointent les risques pour la sécurité routière (et piétonne)[2].

On peut considérer la généralisation des jeux à réalité augmentée comme un indice supplémentaire de la numérisation croissante de nos environnements urbains. Ceux-ci sont de plus en plus produits et régulés par les technologies et outils numériques (Ash, Kitchin, Leszczynski, 2018), que ce soit au service de la conception des projets urbains (Bailleul, 2009), ou de la gestion des réseaux, voire de la circulation routière (Thrift, French, 2002 ; Kitchin, Dodge, 2011), mais aussi grâce aux applications d'aide au déplacement ou aux réseaux sociaux en ligne, qui font des technologies numériques des outils à part entière de la mobilité et de la sociabilité urbaines (de Souza e Silva, 2006). Que nous disent alors les pratiques vidéoludiques sur l'acceptabilité sociale de ces villes numérisées, aujourd'hui prônées et soutenues par la puissance publique, en particulier dans le cadre de projets dits de *smart cities* ? Les jeux vidéo facilitent-ils, et pour tous, l'appropriation des espaces urbains investis par les technologies numériques ?

Nous n'entendons pas ici adopter une position surplombante mais plutôt présenter une démarche compréhensive qui s'intéresse aux différentes pratiques de jeux vidéo au quotidien et aux discours que les joueurs, plus ou moins occasionnels, portent sur elles. Cette question selon nous mérite d'autant plus d'être posée que d'une part la culture vidéoludique tend aujourd'hui à se diffuser dans les milieux professionnels de l'urbanisme et de l'aménagement, et que d'autre part les pratiques vidéoludiques tendent à se généraliser à l'ensemble de la population. En 2012, plus de 60 % des Français ont joué à des jeux vidéo, selon les résultats de nos enquêtes (voir plus bas). Si donc la généralisation, et ses limites, de cette culture numérique témoigne de la place grandissante des technologies numériques dans nos espaces du quotidien, nous faisons l'hypothèse que l'acceptabilité sociale de la ville numérique, aujourd'hui prônée par les politiques et les urbanistes, repose sans doute en partie sur l'appropriation de cette culture numérique par tous les groupes qui composent nos sociétés urbaines. Il convient alors dans un premier temps de rappeler ce rapprochement entre production de l'espace urbain et culture vidéoludique, puis de présenter quelques résultats d'une enquête collective sur les pratiques du jeu vidéo en France, en mettant particulièrement

[1] Le terme désigne des jeux qui mobilisent des éléments présents à la fois dans le monde virtuel du jeu et le monde réel.

[2] En France, la gendarmerie nationale avait indiqué sur le réseau twitter le 19 juillet 2016 : « Conseils pour les dresseurs de #Pokémon : - conducteurs, ne jouez pas à #PokémonGo - Piétons, redoublez d'attention ».

en relief les pratiques des jeux de gestion et de *city builders*, et enfin une discussion sur l'hypothèse que nous soulevons, au prisme des résultats de cette enquête.

Les jeux vidéo au secours des villes

Aujourd'hui, le rapprochement entre pratique de jeux vidéo et production de l'espace urbain se traduit par une diffusion de la culture numérique et vidéoludique dans les milieux professionnels de l'urbanisme et de l'aménagement. Nous renvoyons aux programmes de récentes manifestations scientifiques qui font état de cette convergence et présentent différents jeux (vidéo et non vidéo). Rappelons parmi les récentes manifestations les « rencontres jeux & enjeux » de juin 2017 à l'université de La Rochelle[3] et la journée d'études sur les « jeux sérieux urbains » de novembre 2018 à l'université technologique de Compiègne. On peut enfin citer le récent jeu concours « *Minecraft*. Villes et territoires demain »[4] lancé par le ministère de la Cohésion des territoires à l'automne 2018. Ce rapprochement est sans doute le fruit de deux tendances complémentaires : l'utilisation croissante du jeu vidéo dans les métiers de la production urbaine et architecturale, et la généralisation des discours sur les villes numériques et les *smart cities*.

Jeux vidéo, simulateurs et production urbaine

D'abord, comme l'indiquait l'appel à communication du colloque d'où est issue cette publication, depuis la sortie en 1989 du jeu de simulation urbaine *SimCity*, un nombre croissant de promoteurs, d'agences ou de bureaux d'études passent désormais par la simulation urbaine, les jeux vidéo et plus globalement les technologiques numériques pour imaginer les villes et les logements du futur[5]. Les différents épisodes de cette série ont également intéressé des enseignants, des universitaires, qui se sont demandés comment l'intégrer à leur cursus pour sensibiliser les élèves et les étudiants aux questions d'aménagement et de géographie, et les former à l'analyse systémique et aux modèles urbains (voir par exemple Adams, 1998 ; Hochet, 2011). La plupart ont souligné dans le même temps les limites de la démarche, comme la trop grande malléabilité de l'espace topographique, la survalorisation du rôle du « maire bâtisseur » contre celui de citoyen, le développement urbain réduit à sa dimension économique (mesuré par l'augmentation de la valeur foncière des terrains) et enfin la survalorisation de la composante esthétique au détriment des problématiques d'inégalités ou de pauvreté (Gaber, 2007).

L'emploi de ce type de simulations urbaines ne se limite pas aux salles de classe. Hélène Bailleul montre ainsi comment les usages du numérique et de la maquette en trois dimensions au service de la communication urbaine se généralisent et modifient les représentations des projets urbains et la réception qui peut en être fait par les acteurs et les futurs usagers (Bailleul, 2009).

De la smart city à la playable city

L'autre tendance, plus récente, qui alimente ce rapprochement entre production de l'espace urbain et culture vidéoludique, est l'essor des *smart cities* depuis le milieu des années 2000. Cette expression désigne des quartiers urbains ou des villes qui s'appuient sur les technologies numériques et sur les réseaux dits « intelligents » (*smart grids*) pour une gestion des flux (électricité, eau, gaz, mais aussi transports etc.) qui se veut à la fois fine et réactive. La plupart

[3] http://jeux-enjeux.blogspot.com/p/productions-des-rencontres.html
[4] https://villesterritoires-minecraft.gouv.fr/jeu-concours
[5] Will Wright, le créateur de *SimCity*, aime d'ailleurs à rappeler que l'idée du jeu lui est venu au moment du développement d'un jeu de combat par hélicoptère auquel il travaillait, et dans lequel il prenait plus de plaisir à dessiner les îles, qu'à développer le jeu lui-même (Lobo, 2004).

des projets de *smart cities* affichent un objectif d'économie de ressources et de durabilité pour justifier cette nouvelle manière de concevoir et réguler la ville. On comptait en 2014 environ 150 projets d'aménagement de quartier qualifiés de *smart cities*, principalement en Europe, en Amérique du Nord et en Asie (Granier, Kudo, 2016), et sans doute plus depuis.
Cette notion fait aujourd'hui débat. Au-delà des questionnements moraux sur la mise en chiffres et le contrôle de l'individu dans sa pratique de tous les jours, et auxquels la revue *Justice spatiale, spatial Justice* accorde une grande place dans son numéro intitulé « Liberté, égalité, computer » (2016), une interrogation forte au cœur de la démarche des *smart cities* reste celle de la participation des citadins en tant que simples usagers-consommateurs ou au contraire co-concepteurs de la ville intelligente (Capdevila, Zarlenga, 2015). Dans cette optique, certaines collectivités, bien que peu nombreuses, ont proposé et se sont appropriées l'expression « *playable city* », dans une stratégie de marketing territorial. La ville de Bristol en Angleterre, par exemple, prône depuis 2014 l'organisation d'activités ludiques (courses au trésor, sports de glisse) en ville pour créer de la convivialité, de l'urbanité[6]. Rendre les villes « jouables » serait, pour leurs partisans, une manière de remettre l'individu au centre d'un espace urbain guidé par la technologie et le numérique (Nijholt, 2017). Cette posture rejoint d'ailleurs celle de certains créateurs et studios de développement de jeux vidéo, en particulier Jane McGonigal (2011) qui prône une « gamification »[7] du quotidien dans ses tâches les plus simples (faire le ménage, pratiquer un exercice physique) pour le rendre plus acceptable, plus amusant, plus *fun*. Mais quelle est la réalité des usages de ces villes, qu'elles soient *smart*, *playable* ou « gamifiées » ? Quelle est l'appropriabilité de ces nouveaux espaces urbains pensés dans leur conception et leur usage par le numérique ? Les travaux sur les usagers des *smart cities* restent encore rares, comme l'ont souligné Benoit Granier et Hiroko Kudo dans le cas du Japon, où ils fleurissent pourtant (2016).
Aujourd'hui, la culture professionnelle des acteurs de la production urbaine se nourrit de la culture numérique et vidéoludique. Pour le dire autrement, la ville numérique passe aussi par les jeux vidéo. Se pose alors la question de l'acceptabilité sociale de ces villes numériques, que nous proposons d'interroger à travers la diffusion des pratiques de jeux vidéo dans la société française, et en particulier des jeux de gestion et de *city builders*, pour saisir les enjeux et limites de la numérisation croissante des villes et du quotidien.

Qui joue aux *city builders* en France ?

Notre analyse s'appuie sur un programme de recherche collective intitulé « Ludespace »[8] mené entre 2011 et 2014, qui croise enquête téléphonique sur échantillon représentatif de la population française et une campagne d'une trentaine d'entretiens individuels semi-directifs (Rufat, Ter Minassian, Coavoux, 2014).

Une catégorie de jeux vidéo minoritairement pratiquée

Les données issues de cette enquête montrent que dans un contexte d'augmentation de la pratique de jeux vidéo au sein de la population française, les jeux de gestion et les *city builders* restent parmi les genres de jeux les moins pratiqués. Seuls 17,3 % des joueurs de

[6] https://www.theguardian.com/cities/2014/sep/04/playable-cities-the-city-that-plays-together-stays-together.
[7] La gamification est l'usage d'éléments de *game design* dans des contextes non ludiques (Deterding *et al.*, 2014).
[8] Projet de recherche sur les publics et les pratiques de jeux vidéo en France 2011-2014, programme de recherche ANR JCJC édition 2011, porté par le laboratoire CITERES (UMR 7324) et l'université de Tours. http://citeres.univ-tours.fr/spip.php?article1267

jeux vidéo en France y jouent[9], soit 11,5 % de la population totale interrogée (non joueurs compris), lorsqu'ils sont plus de 23 % à jouer à des jeux de tir, plus de 31 % à jouer à des jeux de sports, et même plus de 65 % à jouer à des jeux de type *Solitaire* ou *Démineur* installés par défaut. On peut donc considérer que les jeux qui nous intéressent ici se situent plutôt dans la catégorie de jeux « experts », ce que confirme la corrélation forte entre l'âge des enquêtés et le fait de pratiquer ou non les jeux de gestion[10].

En effet, aujourd'hui, l'âge et le sexe sont statistiquement les deux variables explicatives les plus discriminantes dans la variation des pratiques de jeux vidéo en France. Comme l'enquête Ludespace l'a montré par ailleurs (Coavoux, Gerber, 2016), plus on est jeune, et plus on joue et à une plus grande variété de jeux vidéo. Il n'est donc pas surprenant de retrouver une forte proportion d'enfants, adolescents et jeunes adultes parmi les joueurs de jeux de gestion : 80,2 % des pratiquants des joueurs de jeux gestion ont moins de 34 ans contre 57,1 % des joueurs en général. Compte tenu de la forte proportion de ces jeunes joueurs du côté des pratiquants de jeux de gestion et de *city builders*, on pourrait alors s'attendre à une tout autant forte proportion de populations pas (encore) ou peu diplômées. La comparaison du niveau de diplôme de la population de joueurs de jeux de cette catégorie par rapport à la population de l'ensemble des joueurs de jeux vidéo montre cependant une légère surreprésentation dans les niveaux d'études supérieures :

Tableau 1. Proportion de joueurs de jeux vidéo et de joueurs de jeux gestion selon le niveau de diplôme

Niveau de diplôme	Joueurs de jeux de gestion (n = 293)	Population de joueurs (n = 1 697)
Aucun diplôme	3,6%	4,3%
CEP ou BEPC	6,0%	8,7%
CAP ou BEP ou équivalent	16,1%	22,7%
BAC ou équivalent	24,4%	22,5%
BAC+1 à BAC+2	**20,2%**	**16,9%**
BAC+3 à BAC+4	**16,7%**	**12,7%**
BAC+5	**11,9%**	**9,9%**
Diplôme supérieur à BAC+5	0,6%	2,0%
Refus ou NSP	0,6%	0,3%

Source : Ludespace

Cette surreprésentation est à interpréter avec précaution, car la différence de taille des échantillons identifiés reste forte. Elle nécessiterait également de croiser les données avec les filières des diplômes concernées : on pourrait ainsi supposer que l'appétence pour ce type de jeux est peut-être plus forte dans les filières de la géographie, de l'urbanisme ou de l'architecture. Malgré ces réserves, nous sommes amenés à formuler l'hypothèse selon laquelle les jeux de gestion et les *city builders* restent un genre de jeux vidéo relativement minoritaire et pratiqué par deux types de population :

- une population jeune, pratiquant régulièrement les jeux vidéo et jouant *aussi* à des jeux de gestion ;

[9] Précisons que la catégorie « jeux de gestion » peut inclure aussi bien des jeux sur ordinateur type *Civilization* ou *SimCity*, que des jeux en ligne sur téléphone mobile suivant le modèle du *free-to-play* comme *Farmville* ou *L'Âge de Glace : le Village*.

[10] Le test du chi² appliqué au croisement de ces deux variables est particulièrement significatif : l'hypothèse d'indépendance de la relation entre âge et pratique de jeux de gestion est rejetée, avec un chi² calculé de 26,912 soit largement supérieur au chi² théorique d'un tableau de contingence à 6 degrés de liberté (16,81 avec un risque d'erreur de 0,1 %).

- une population plus âgée, et plutôt diplômée (de niveau baccalauréat à niveau Master), même si la faible taille de l'échantillon de joueurs adultes jouant à des jeux de gestion (168 individus) ne permet pas de mener des tests statistiques plus approfondis.

Le fait que les jeux de gestion semblent circonscrits à des publics particuliers[11] ne réduit bien sûr pas l'intérêt de savoir si effectivement ces catégories de jeux peuvent contribuer à faciliter l'appropriation des espaces urbains par leurs utilisateurs plus familiarisés aux technologies numériques, à la conception de l'espace urbain et aux représentations numériques de la ville.

Jeux de gestion, jeux vidéo et appropriation de l'espace

Dans le cas de joueurs de jeux de gestion, mais aussi de jeux d'exploration, de jeux d'aventure se déroulant dans des décors urbains, et de jeux pervasifs, notre enquête a cherché à voir en quoi la pratique de ces jeux pouvait contribuer à modifier les représentations que les enquêtés avaient des espaces géographiques, voire leurs pratiques de ces mêmes espaces. Deux logiques en ressortent :

- le plaisir de créer et/ou consommer des univers urbains ;
- la modification de mobilités.

C'est Emma[12], architecte de 33 ans habitant dans l'aire urbaine de Lyon, qui traduit le mieux le premier cas. Elle dit apprécier les jeux de gestion, à la fois pour le plaisir de construire (et de détruire), et pour le défi intellectuel qu'ils procurent :

« Et puis en général tu as je ne sais pas combien de dizaines d'outils avec des onglets, qui te permettent de gérer, les finances, les impôts, les problèmes, enfin tout ce qui arrive. Et puis là-dessus tu as Godzilla qui arrive, et qui te détruit ou enfin… Voilà. […] Il y a un côté défi intellectuel à un jeu comme ça ou tu es obligé de... Un jeu comme *SimCity*, par exemple il n'y a pas de fin. Le jeu n'est jamais fini […] Le but c'est de faire la plus géniale grande ville du monde mais bon au bout d'un moment c'est… Tu es bloquée ».

Chez Emma ce plaisir va plus loin encore puisqu'il lui arrive de dessiner ses propres cartes pour certains jeux de rôle au parcours parfois labyrinthique, ce qui la situe plutôt à part dans nos enquêtes. Il y a donc chez elle une continuité de la pratique de production de l'espace entre son métier d'architecte et ses loisirs ludiques.

Dans notre corpus, le cas d'Emma reste exceptionnel : la majorité des enquêtés rencontrés qui apprécient les jeux de gestion ou d'environnement urbain le font plutôt pour les ambiances et les paysages proposés. Nous pourrions donc plutôt les situer dans un rapport de consommation : c'est le plaisir de découvrir des ambiances étranges ou étonnantes, ou au contraire de reconnaitre dans les jeux vidéo des « vraies » villes (comme l'indique Joliveau, 2012). Arnaud, par exemple, jeune documentariste également âgé de 33 ans habitant à Orléans, se dit très attiré par les environnements urbains, que ce soit dans le cinéma (avec les films de Michael Mann), la littérature et la bande dessinée (de James Ellroy à *Akira*), ou les jeux vidéo, en particulier les jeux de la série *Grand Theft Auto* ou les jeux d'aventure qui mettent en scène des sociétés urbaines comme *Shenmue*. Cette appétence pour les univers fictionnels urbains trouve donc son prolongement dans les pratiques vidéoludiques.

Mais en retour, ces pratiques de jeux à environnement urbain peuvent aussi modifier les pratiques de mobilités de leurs usagers. C'est le cas de Philippe, 35 ans, informaticien habitant également l'agglomération lyonnaise, qui a joué pendant quelques mois au jeu *Ingress* avec ses amis et des inconnus. Ce jeu pervasif, disponible sur *smartphone* et dont *Pokémon Go* est

[11] Il est ainsi significatif que sur l'ensemble de l'échantillon des 2 542 individus interrogés dans l'enquête, une seule personne joue *uniquement* à des jeux de gestion, alors qu'on compte 214 individus, par exemple, ayant déclaré jouer *uniquement* à des jeux installés par défaut sur ordinateur ou téléphone.

[12] Ici et dans la suite du texte, tous les prénoms de nos enquêtés ont été anonymisés.

l'héritier direct, nécessite que les joueurs se rendent dans l'espace physique aux coordonnées correspondant à un point particulier dans l'espace dans le jeu, afin de capturer un « portail » et de gagner des points. Comme le raconte Philippe, ce jeu lui a permis de découvrir ou de redécouvrir certains lieux de la ville de Lyon. Il a été l'occasion de faire quelques rencontres impromptues dans l'espace public, mais surtout de modifier ses trajectoires domicile-travail quotidiens afin de mettre à profit le parcours tôt dans la journée ou tard le soir pour « capturer des portails » et gagner des points supplémentaires. Ici, la pratique d'un jeu vidéo a été pour cet enquêté moteur de nouvelles pratiques spatiales de son environnement quotidien et de nouvelles sociabilités (Ter Minassian, Boutet, 2015), illustrant parfaitement les discours sur les jeux vidéo comme outils d'appropriation des espaces urbains.

Les obstacles à l'appropriation des espaces virtuels

Ces expériences que l'on pourrait qualifier de « positives » n'empêchent cependant pas certaines attitudes plus mesurées de la part d'autres enquêtés. Il en ressort trois catégories de discours :

- le manque d'intérêt pour les jeux vidéo, y compris chez certains pratiquants ;
- les difficultés de maîtrise technique ;
- les difficultés d'orientation dans l'espace virtuel.

Le premier cas, le plus évident, est illustré par Chantal, pré-retraitée de l'éducation nationale et qui habite avec son mari et ses enfants dans un pavillon de la grande banlieue ouest de l'agglomération parisienne. Certes, elle joue sur son *smartphone* tous les matins, une vingtaine de minutes, au *Sudoku*. Mais pour elle, ces sessions de jeu correspondent à un moment bien particulier de ses routines, un moment à soi qu'elle s'accorde après le départ de son mari au travail et avant qu'elle soit happée par les tâches domestiques dont elle a la charge. Malgré sa pratique quotidienne, elle garde un discours critique et distancié sur les jeux vidéo, qu'elle qualifie de peu utile et désocialisant.

Le second cas est illustré par Lionel, 39 ans, chef de cuisine dans l'agglomération parisienne. Lui-même se décrit comme un joueur qui joue peu, le plus souvent avec ses filles ou dans des moments exceptionnels (en voyage par exemple). Ses catégories de jeu préférées, qu'il a pu pratiquer chez des amis durant son adolescence, sont les jeux de course automobile, les jeux de pilotage et les jeux de combat. Il se dit cependant assez impressionné par la qualité esthétique de certains jeux contemporains, mais en même temps dérouté par la complexité croissante des manettes et des jeux en trois dimensions.

Enfin, le troisième cas est illustré par Amélie, jeune enseignante de 28 ans à Chambéry, joueuse occasionnelle qui exprime ses difficultés de repérage dans l'espace numérique du jeu :

« Et alors voilà moi je me perds complètement, enfin je tourne en rond dans le truc. Et mon personnage il va… Il ne peut rien faire parce qu'il tourne tout le temps. Enfin c'est… C'est tragique. Il est censé être sur les toits, il se tue à chaque fois. Et voilà. Et je maîtrise pas. Et je n'aime pas. C'est trop… loin. C'est trop grand ».

En résumé donc, les possibilités d'appropriation des espaces urbains offertes par les jeux vidéo peuvent se heurter à des difficultés, qui elles-mêmes renvoient à la familiarité plus ou moins grande des usagers avec les jeux vidéo et les technologies numériques en général.

L'appropriation des espaces urbains par les jeux vidéo est-elle à la portée de tous ?

Partant de ces expériences plus « négatives », on peut donc se demander quelle est l'appropriabilité de la ville numérisée et gamifiée. Et si effectivement il y a appropriabilité, ne serait-elle pas circonscrite à certaines catégories de population ?

Le numérique : inclusion ou discrimination ?

Sans revenir sur l'abondante littérature sur la « fracture numérique » et les « exclus du digital » (pour une synthèse sur les différentes facettes de cette notion, voir entre autres Granjon, 2004 et 2011), La question de la familiarité avec les technologies numériques est récurrente dans les débats aussi bien sur les *smart cities* que sur l'usage des jeux vidéo pour l'éducation, la communication ou la promotion de la participation et l'engagement citoyen. Dans le cas des outils de simulation urbaine par exemple, il ressort de certaines expériences pédagogiques, que les usagers déjà familiarisés avec les environnements numériques apprennent plus aisément à partir d'outils numériques, plutôt qu'avec des méthodes traditionnelles, comme un cours magistral ou un manuel universitaire. D'autres ont directement récusé les apports de ces outils : sans apprentissage de l'outil numérique lui-même, mais surtout sans accompagnement par l'enseignant, les vertus pédagogiques de ce dernier restent limitées (Nathan, Robinson 2001). C'est aussi le constat dressé par des universitaires qui ont souhaité expérimenter l'usage du monde virtuel *Second Life* pour faciliter l'*empowerment* de populations urbaines marginalisées de Boston (Gordon, Koo, 2008).
Dans le cas de nos enquêtes sur les pratiques de jeux vidéo, on retrouve cette idée que la familiarité avec la culture vidéoludique en général valorise les individus de fait plus habitués aux usages, aux technologies mais aussi aux codes des cultures numériques, et qui sauront donc faire plus aisément preuve d'agilité et d'adaptabilité d'un outil à l'autre. À l'inverse, les populations les plus âgées ou celles cumulant les difficultés socio-économiques sont souvent identifiées comme les moins familiarisées avec les technologies numériques : pour elles, le risque d'exclusion dans et par la ville numérique est dédoublé (Beauchamps, 2012 ; Ylipulli *et al.*, 2014). L'édition 2017 du *Baromètre du numérique* du CREDOC rappelle ainsi que si le taux de pénétration des smartphones est de 73 % de la population française, cette proportion est très variable selon les catégories d'âge : il est de 99 % chez les 18-24 ans, mais de 54 % chez les 60-69 ans, voire 31 % chez les 70 ans et plus (Credoc, 2017).

Les technologies numériques : entre familiarité et résistances
Dans notre enquête, il apparaît également que plus les individus sont familiers avec les pratiques vidéoludiques, plus ils parlent avec aisance des technologies numériques, de la diversité des expériences et des situations d'usage. C'est pourquoi Samuel Coavoux a proposé de parler de « carrière de joueur » (Coavoux, 2011), au sens où les individus construisent leur trajectoire ludique, comme ils construiraient leur trajectoire professionnelle, pas seulement à partie d'une « stratégie de carrière », mais aussi à partir de l'addition d'expériences et de pratiques différentes. Certaines catégories de population seraient donc plus enclines que d'autres à naviguer dans les villes numérisées et gamifiées et à user de la profusion croissante des outils numériques disponibles au quotidien.
Cette question n'est bien entendu pas neuve, et loin d'être circonscrite aux domaines des pratiques vidéoludiques, de l'éducation par le numérique ou de l'appropriation de la ville par les technologies numériques. Des travaux anciens montrent que la domestication d'une nouvelle technologie se fait de manière différenciée selon les catégories de populations, et que ce qui est présenté comme un « progrès » par ses concepteurs peut être vécu comme une contrainte par ses utilisateurs (Berker *et alii*, 2006). Différentes enquêtes, que ce soit sur l'introduction de la domotique (Beillan, 1994) ou sur les dispositifs de régulation thermique (Subrémon, 2009) dans l'espace domestique, montrent ainsi qu'il n'y a pas d'acquisition spontanée d'une technologie au quotidien, notamment lorsque celle-ci est « imposée » selon des logiques *top-down*. Les pratiques et les habitudes domestiques sont socialement ancrées, elles ne se laissent pas aisément déterminées par la technique. Et les valeurs attribuées à un objet ou une pratique ne déterminent pas nécessairement les comportements, c'est-à-dire les usages effectifs de cet objet. Il en découle un discours particulièrement mesuré sur

l'introduction de nouvelles technologies présentées comme un « progrès » (social ou écologique). On en veut pour indice les résistances observées à l'heure où nous écrivons face à la généralisation des compteurs Linky dans les espaces domestiques[13]. On peut également citer une étude en Finlande (Ylipulli *et al.*, 2014), montrant justement que les usagers restent réfractaires à l'utilisation publique de dispositifs numériques, tels que panneaux interactifs et écrans tactiles installés dans les rues et à visée informative ou ludique, en leur préférant les usages privés de leur propre téléphone connecté au réseau wifi de la ville. Une raison principale serait le caractère jugé trop invasif de ces écrans tactiles et surtout le souhait de se préserver un espace d'intimité dans des espaces urbains de plus en plus connectés et numérisés.

De la gamification de la ville à la ville aseptisée ?

Compte tenu de ces limites exposées plus haut, jusqu'où alors peut-on « ludiciser » la ville ? Quelles sont les limites de la ville *fun* et numérique ? La « gamification » du quotidien crée-t-elle de l'urbanité et de la durabilité urbaine ? Cette manière de concevoir nos routines, et les outils qui les rendent possible, visent, selon ceux qui le soutiennent, à rendre notre quotidien plus acceptable, plus « humain ». Dans le même temps, Maude Bonenfant et Sébastien Genvo en soulignent plusieurs limites (2014) :

- ces discours supposent d'abord une approche behavioriste de l'individu, qui considère qu'on pourrait réduire ce dernier à ses comportements quantifiables, mesurables ;
- ils soulèvent la question de la protection des données, du droit à l'anonymat et du respect de la vie privée ;
- enfin, ils prônent plus globalement une vision du système économique basée sur la performance et l'accumulation (de points, de scores, de bonus, de trophées), faisant ici échos à certaines critiques du sociologue Laurent Trémel adressées par ailleurs à l'industrie du jeu vidéo en général (Trémel, Fortin, 2009).

À ces critiques, on pourrait rajouter le fait que, de notre point de vue, la « gamification » du quotidien prône une vision lissée de la vie (et de la ville) ordinaire, dans laquelle une ville apaisée est une ville bien réglée.

En conclusion, cette vision très ordonnée de la ville gamifiée s'oppose à la réalité des espaces urbains et de l'appropriabilité sociale des technologies numériques par les citadins. Au final, il ne s'agit donc pas de porter un discours technophobe, mais plutôt de considérer qu'aujourd'hui, les projets de type *smart cities* et de villes numériques sont pensées par des élites urbaines dont les visions de l'usager, du citadin, ne sont pas nécessairement en relation avec la réalité de l'appropriation de ces outils par ces mêmes usagers. Nous rejoignons ici Loïc Blondiaux qui voit, dans les *civic technologies*, un risque d'oligarchisation de la société, si la participation par le numérique reste réservée à celles et ceux qui en maitrisent les outils et les usages.

Pour prolonger les critiques de M. Bonenfant et S. Genvo, dans des *smart cities* aujourd'hui de plus en plus pensées comme des *simcities*, quelle image nous renvoie alors la ville gamifiée, la ville *fun* et jouable (*playable*) ? Celle d'une ville aseptisée, gommée de ses aspérités (les inégalités sociales, la pauvreté, la division sociale de l'espace, les conflits d'usage etc.) finalement pas très éloignée de certaines dystopies dont se sont saisies la

[13] Ainsi, le mardi 11 septembre 2018, le tribunal administratif de Toulouse a confirmé le droit des habitants de la commune de Blagnac de refuser l'accès à leur logement aux agents envoyés pour installer le compteur Linky. Voir https://www.lemonde.fr/energies/article/2018/09/12/compteurs-linky-la-justice-confirme-le-droit-des-usagers-de-refuser-l-acces-a-leur-logement_5353829_1653054.html

littérature, le cinéma et… les jeux vidéo. En résumé, le mot d'ordre de ces villes numérisées pourrait être : *Keep calm and play videogames*.

Bibliographie

Adams Paul. C., « Teaching and learning with SimCity 2000 », *Journal of Geography*, vol. 97 n° 2, 1998, p. 47-55.

Ash James, Rob Kitchin, Leszczynski Agnieszka, « Digital Turn, Digital Geographies? », *Progress in Human Geography*, vol. 42, n° 1, 2018, p. 25-43.

Bailleul Hélène, *Communication et projets urbains. Enjeux et modalités de la communication entre acteurs du projet et habitants*, thèse en aménagement, université de Tours, 2009.

Beauchamps Margot, « Espace urbain et stratification sociale », *Reset*, n° 1, 2012.

Beillan Véronique, « Innovation technologique et pratiques domestiques : analyse d'une expérience domotique », *Sociétés contemporaines*, n° 17, 1994, p. 91-102.

Bonenfan, Maude, Genvo Sébastien, « Une approche située et critique du concept de gamification », *Sciences du jeu*, n° 2, 2014.

Capdevila Ignasi, Zarlenga Matías I, « Smart city or smart citizens? The Barcelona case », *Journal of Strategy and Management*, Vol. 8, n° 3, 2015, p. 266-282.

Coavoux Samuel, « Comment un monde social se construit. L'autonomisation de l'espace du jeu en ligne », *in* Charles Perraton, Magada Fusaro, Maude Bonenfant (dir.), *Socialisation et communication dans les jeux vidéo*, Montréal, Presses de l'Université de Montréal, 2011, p. 105-121.

Credoc, *Baromètre du numérique 2017*.

Deterding Sebastien, Dixon Dan, Khaled Rilla, Nacke Lennart, « Du game design au gamefulness : définir la gamification », *Sciences du jeu*, n° 2, 2014.

Granjon Fabien, « Les sociologies de la fracture numérique. Premiers jalons critiques pour une revue de la littérature », *Questions de communication*, n° 6, 2004, p. 217-232.

Granjon Fabien, « Fracture numérique », *Communications*, n° 88, 2011, p. 67-74.

Gaber John, « Simulating Planning : SimCity as a pedagogical tool », *Journal of Planning education and Research*, vol. 27, n° 2, 2007, p. 113- 121.

Gong Huiwen, Robert Hassink, Maus Gunnar. 2017. « What does *Pokémon Go* Teach us about Geography? », *Geographica Helvetica*, n° 72, 2017, p. 227-230.

Gordon Eric, Koo Gene, « Placeworlds: using virtual worlds to foster civic engagement », *Space and Culture*, vol. 11, n° 3, 2008, p. 204-221.

Granier Benoit, Kudo Hiroko, « How are citizens involved in smart cities ? Analysing citizen participation in Japanese "smart communities" », *Information Polity*, vol. 21, n° 1, 2016, p. 61-76.

Hochet Yvan, « Jeux vidéo et enseignement de l'histoire et de la géographie », *in* Samuel Rufat , Hovig Ter Minassian (dir.), *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris, Questions théoriques, 2011, p. 103-112.

Joliveau Thierry, « Les lieux réels dans les jeux vidéo. Contribution à une approche géographique des espaces vidéoludiques », *in* Hovig Ter Minassian, Samuel Rufat, Samuel Coavoux, *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, Questions théoriques, 2012, p. 148-181.

Revue Justice spatiale, spatial Justice, dossier « Liberté, égalité, computer », n° 10, 2016.

Lobo Daniel G., « A city is not a toy: How SimCity plays with urbanism », *Cities Program : Architecture and Engineering. Discussion Paper* Series, London School of Economics and Political Science, 2005.

McGonigal Jane, *Reality is Broken. Why Games make us better and how they can change the World*, Londres, Penguin Books, 2011.

Mellouli Sehl, Luna-Reyes Luis F., Zhang Jin, « Smart government, citizen participation and open data », *Information* Polity, vol. 19, n°1-2, 2014, p. 1-4.
Nathan Mitchell, Robinson Cecil, « Considerations of learning and learning research: revisiting the "media effects", debate », *Journal of Interactive Learning Research*, vol. 12, n° 1, 2001, p. 69-88.
Nijholt Anton, *Playable Cities. The City as a Digital Playground*, Springer, 2017.
Subrémon Hélène, *Habiter avec l'énergie. Pour une anthropologie sensible de la consommation d'énergie*, thèse de sociologie, université Paris Ouest Nanterre La Défense, 2009.
Trémel Laurent, Fortin Tony, *Mythologie des jeux vidéo*, Paris, Le Cavalier bleu, 2009.
Ylipulli Johanna, Suopajärvi Tiina, Ojala Timo, Kostakos Vassilis, Kukka Hannu, « Municipal WiFi and interactive displays: Appropriation of new technologies in public urban spaces », *Technological forecasting & Social Change*, n° 89, 2014, p. 145-160.