

## Et si les jeux vidéo servaient à comprendre la géographie ?

Après les jeux de société, les jeux vidéo, notamment *Sim City*, sont utilisés dans le cadre de l'enseignement de la géographie. Ce jeu est également rapproché, tout comme *Civilization*, des outils de modélisation et d'analyse spatiale. Leur utilisation comme outils ne va pas de soi et pourtant les jeux vidéo n'ont pas trouvé place dans les discours et les analyses des géographes, à la différence des sociologues. Ce sont les réserves émises quant à l'utilisation des jeux vidéo comme outils qui les fondent comme objets géographiques : l'omniprésence des représentations spatiales qu'ils véhiculent et la manière dont celles des concepteurs et celles des joueurs entrent en dialogue. Les jeux vidéo servent à comprendre les rapports entre sociétés, espace et territoire.

*Sim City* et *Civilization* sont des simulations qui proposent de pratiquer une série de tests sur un espace mis en image, en plaçant le joueur en position d'acteur. Leur simulation repose sur des modèles géographiques. Dans le cas de *Sim City*, il s'agit des modèles de centre/périphérie, rente foncière, distance-temps, et de compétition socio-spatiale. Chaque partie conduit le joueur à s'approprier une pensée et une pratique de l'espace, ainsi que des rudiments d'aménagement du territoire et d'urbanisme, aidé en cela par l'affichage sous forme de cartes et de graphiques. Dans le cas de *Civilization*, s'y ajoutent des modèles plus généraux comme la gravitation, la diffusion, ou le choix des localisations.

Le jeu vidéo est aussi un « artefact culturel ». Il permet une approche des représentations spatiales, parce qu'elles y sont concentrées et parce que l'interactivité oblige le joueur à les manipuler. Les contraintes commerciales et les soucis de « jouabilité » biaisent ces jeux en favorisant certaines simplifications, qui traduisent les représentations spatiales de leurs concepteurs. L'exemple du rapport à la nature l'illustre bien. *Sim City* renvoie à une vision très fonctionnaliste. Le joueur est placé devant le choix de l'urbanisation ou de la sanctuarisation totale des espaces dits « naturels », selon la notion de *wilderness*, qui désigne la nature comme l'envers de la civilisation. *Sim City* entretient une confusion entre « vert » et « naturel » : planter des arbres ne se révèle pas efficace, alors qu'en raser pour construire des parcs urbains renforce l'attractivité. *Civilization* valorise lui aussi très peu l'approche écologique dans sa dernière version. Les joueurs avaient demandé la diversification de la gestion de la pollution mais les développeurs ont au contraire décidé de limiter son impact au nom d'une simplification. Ce changement valorise indirectement un mode de développement peu soucieux de l'environnement puisque sa gestion occupe une très faible part dans la stratégie du joueur. La principale limite à l'utilisation des jeux vidéo reste leur simplification dangereuse : face à son écran, le joueur se transforme en acteur immuable et concentre tous les pouvoirs. L'objectif d'un jeu est plus de pouvoir que de savoir.

Les jeux vidéo relèvent ainsi d'un triple intérêt pour le géographe. Ils assument, dans une certaine mesure, un rôle pédagogique par la pratique de l'espace, celle des représentations et des liens entre cet espace et les sociétés qui le produisent. Ensuite, les simulations produites par les jeux vidéo peuvent être des outils de modélisation. Enfin, l'espace virtuel à la fois support et produit des jeux vidéo est un objet géographique qui s'apparente au territoire. Les jeux vidéo acquièrent alors une dimension d'objets de recherche et peuvent devenir, comme la carte, à la fois un objet de réflexion, d'analyse et un outil de travail.

RUFAT Samuel, [Samuel.Rufat@ens-lsh.fr](mailto:Samuel.Rufat@ens-lsh.fr)

TER MINASSIAN Hovig, [hterminassian@laposte.net](mailto:hterminassian@laposte.net)

Article dans son intégralité : <http://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00262109/fr/>