

POLITIQUE D'URBANISME DANS LE JEU CULTE GTA

LE 25 AVRIL 2011 NICOLASNOVA

Analyse du rôle de la ville dans le gameplay de Grand Theft Auto (GTA). Pour Nicolas Nova, l'évolution constatée dans les épisodes successifs fait "écho aux transformations urbaines apparues au cours de l'histoire, en version accélérée".

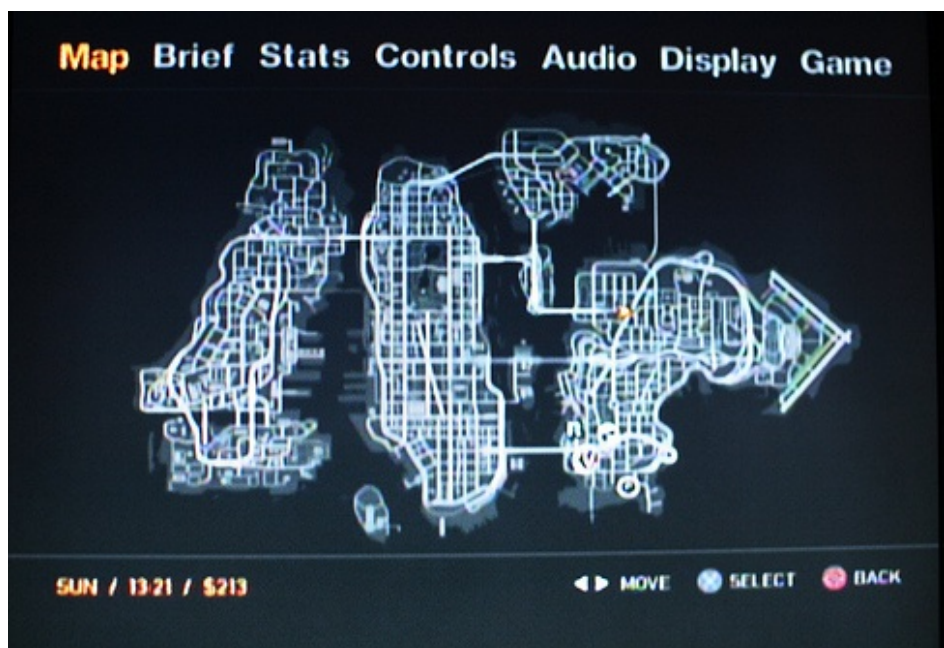
On le sait, l'espace urbain est l'un des contextes de prédilection dans les jeux vidéo. De **Rampage** à **Duke Nukem 3D** en passant par **Sim City** ou **GTA**, la ville est au cœur de l'action. Tour à tour détruite par les joueurs, dédale à explorer, territoire à simuler ou lieu de débauche, elle fait partie intégrante du *gameplay* en venant structurer le répertoire disponible chez les joueurs.

La cité virtuelle des jeux vidéo n'est ainsi jamais "juste" un simple décor conçu par des graphistes. Et la conception de l'environnement lui-même est un enjeu primordial au cœur de la création ludique. Prenons l'exemple d'une métropole fictive et imaginaire comme les différentes villes du jeu phare développé par la société Rockstar Games, "*Grand Theft Auto*", pour en comprendre les enjeux.

Des villes virtuelles de plus en plus vivantes

Un reproche classiquement fait par les observateurs de mondes virtuels [en] réside dans le caractère superficiel des représentations urbaines dans les univers de jeu/en ligne. Ceux-ci ont pendant longtemps pris des formes stéréotypées : quartiers d'affaires constitués de tours, monuments classiques, circulation automobile et rues désertes en étaient bien souvent les ressorts les plus courants. Pendant longtemps, la cité virtuelle était désespérément vide, une sorte de caricature du réel.

Avec GTA IV, mais aussi avec les versions précédentes, la situation est tout autre. Même si l'on est encore loin de pouvoir interagir avec tous les éléments du jeu, les progrès sont nets. Entre la possibilité de visiter certains lieux ou magasins (mais pas tous les bâtiments), l'aspect vivant des rues ou le fait de ramasser des déchets (pour les jeter aux visages de ses congénères), l'évolution est importante.



La navigation dans les différents quartiers est aussi pensée en détail. Franchissez un pont et un sentiment étrange commence à poindre... La non-familiarité avec les lieux apparaît : l'architecture diffère, de même que la population présente... ce qui donne presque envie de retourner de l'autre côté où l'on se sent plus chez soi.

Une foule de détails concourant à l'expérience ludique

Naturellement, tout cela n'a pas été fait au hasard. Le **level design**, le processus dans la

création d'un jeu vidéo qui consiste à concevoir l'environnement dans lequel le joueur évolue, est particulièrement pointilleux. De l'évolution de niveaux, labyrinthes et cartes basiques, les espaces de jeu sont devenus complexes. Les détails fourmillent et chacun concourt à l'expérience ludique. Dans ce cadre, la conception de villes virtuelles a une place particulière avec une forme d'intervention urbanistique singulière.

Le cas des différents épisodes de GTA est fascinant à cet égard comme le montrent les témoignages suivants de différents créatifs de Rockstar Games. Au niveau de l'intention de départ, les objectifs sont clairs :

“

On aurait pu reprendre une ville réelle mais on a choisi une autre approche. Nous avons créé une approximation, une abréviation d'une ville réelle, pensée en détail avec la variété d'éléments visuels et typographiques que nous voulions (...) c'est mieux de faire une représentation qui à l'air bien, paraît réelle et qui exprime directement sa propre image. Nous essayons de faire un monde qui a première vue paraît complètement normal mais qui révèle son absurdité quand on joue. C'est plus cohérent avec l'idée du jeu vidéo. [Source : Blueprint, 2004]

”

Mais c'est sur la manière de procéder que l'approche est encore plus intéressante :

“

Nous n'avons jamais construit ces villes avec des missions spécifiques en tête. Nous construisons toujours la structure urbaine en premier lieu puis nous incluons les missions et les histoires dedans (...) Donc nous avons toujours traité les villes comme des lieux réels. Nous les bâtissons, nous les remplissons de choses intéressantes et nous plaçons les missions dedans plus tard. (...) Je pense que le fait d'avoir cet environnement immense et disponible donne beaucoup d'opportunités pour ajuster les missions et trouver ce qui fonctionne le mieux. [Eurogamer [en], 2008]

”



L'apprentissage des lieux par la dérive

Pourtant, ce qui est encore plus fascinant dans l'expérience de jeu, c'est la logique d'apprentissage des lieux. Car au fond, le gameplay par défaut de Grand Theft Auto est basé sur la possibilité de se construire progressivement une image mentale des lieux parcourus... en naviguant sans but.

La **dérive** (au sens situationniste) virtuelle trouve toute sa place dans un jeu comme GTA. Alors que dans certains univers en ligne, il est fastidieux de devoir se déplacer en marchant ou en volant, l'errance sans but dans Vice City ou Liberty City fait partie intégrante de l'expérience ludique... et d'une mécanique d'apprentissage progressif des composantes urbaines. La déambulation favorise ce que l'urbaniste américain Kevin Lynch a nommé "la lisibilité de la ville", c'est-à-dire la facilité avec laquelle chacun reconnaît et interprète les éléments du paysage afin de pouvoir s'orienter.

La compréhension de cette lisibilité dans GTA permet d'acquérir une vision globale de la complexité des lieux et de toutes les ressources disponibles pour réaliser les missions. Mais ces dernières ne sont pas forcément une finalité, étant donné le plaisir manifeste de certains joueurs (dont je fais partie) à déambuler en écoutant la radio.

Taxi, tank, moto : une culture de l'errance multimodale

Progressivement, de version en version, l'étendue des moyens de transport à disposition s'enrichit. Il ne s'agit pas juste de se déplacer à pied ou en auto puisque l'on peut sauter sur une moto, un camion poubelle, un taxi, un tank (pour ceux qui sautent sur les cheat modes). Chacun de ces moyens de transport possède ses spécificités (vitesse, sécurité, fonctions particulières) qui donne évidemment lieu à des possibilités de challenge ou de mission pour le joueur. Le gameplay n'émerge alors pas seulement des lieux mais aussi des dispositifs de mobilité.

L'arrivée du métro rajoute encore des possibilités intéressantes avec l'avènement dans le jeu d'un mode de transport discontinu. En effet, monter dans une rame dans un coin de Liberty City n'est pas aussi anodin que conduire une voiture... puisque le joueur ne peut pas contrôler son déplacement. Il se retrouve ensuite dans un autre coin de la ville sans avoir vu l'espace intermédiaire. Mais l'avantage est alors d'avoir une manière rapide de fuir ou de contourner la difficulté de devoir perdre du temps à retraverser tout un pan de la cité sans avoir d'accidents.

Avec GTA, le joueur fait donc une expérience de l'errance multimodale grâce à tous ces dispositifs de transport différents. Au-delà des objectifs meurtriers discutables que l'on retient souvent du jeu, il est donc intéressant de voir comment la gestion de la mobilité devient un enjeu fondamental de gameplay, comme le souligne **Transit-City**.

Géolocalisation et téléphonie à tous les étages

Cet apprentissage de la mobilité est aussi complété par la présence de deux technologies particulièrement importantes dans la compréhension des nouvelles pratiques urbaines actuelles : le GPS et le téléphone portable.

Le premier fournit une aide à la navigation essentielle pour se repérer et réaliser certaines missions. Et évidemment, il est possible d'en tirer des mécaniques ludiques comme le décrit **Tom Armitage** [en] :



Les concepteurs n'essayent pas de donner d'indications erronées avec le GPS mais ils te forcent à ne pas trop te baser sur ces informations visuelles. Dans une des missions, un témoin te donne la direction vers un endroit et il te dit toujours "ah attends, c'est à gauche ici" à la dernière minute dans un carrefour, de manière à ce que tu ne puisses pas t'aider de la mini-map, tu dois écouter ce qu'il te dit. C'est plutôt bien pensé.



Le téléphone a plus un rôle "social" mais il peut aussi permettre de naviguer :



Le téléphone mobile est central là-dedans, il te permet de faire des appels et d'envoyer des SMS pendant que tu marches ou que tu conduis. Il te permet de socialiser, d'organiser et d'écouter des sonneries que tu as téléchargées. Quand tu rates une mission, tu peux répondre à un SMS et te téléporter à l'endroit de départ.



Au fond, l'évolution de GTA fait donc écho aux transformations urbaines apparues au cours de l'histoire, en version accélérée. Pour le concepteur de ville numérique, l'intérêt réside alors dans la création de l'hybridation des infrastructures de la ville... qui commence par la structure urbaine formée de rues, de bâtiments avec des détails qui la rendent vivante (passants, magasins et lieux ouverts)... mais aussi l'amélioration croissante des moyens de transport au fil des épisodes. Avec *in fine*, la disponibilité d'une véritable "couche numérique" rendue possible par les technologies de l'information et de la communication via le GPS et le téléphone. Chacune de ces composantes possède ses singularités qui permettent de créer des challenges intéressants pour le joueur.

Ce que les villes fictives de GTA expriment par rapport à des métropoles réelles, c'est la différence de finalités. L'urbanisme dans l'espace physique vise l'efficacité dans les moyens de vivre ensemble... et le level design de GTA pousse lui au fun et à des interactions libres voire sauvages.

Reste à explorer si **l'expérience vidéoludique pourrait influencer notre perception de l'espace urbain** !

-

Photos Flickr **Th3 ProphetMan**, **nicolasnova**, **JamesB**

Chaque lundi, Philippe Gargov (**pop-up urbain**) et Nicolas Nova (**liftlab**) vous embarquent dans le monde étrange des "urbanités" façonnant notre quotidien. Une chronique décalée et volontiers engagée, parce qu'on est humain avant tout, et urbain après tout ;-) Retrouvez-nous sur **Facebook** et Twitter (**Nicolas / Philippe**) !



Cette article est passionnant ! Etant un très grand joueur de GTA, je suis fasciné par ces villes virtuelle depuis mon plus jeune age et la pratique de la dérive situationniste que l'on pratique dans le jeu m'a énormément aidé pour me reperer dans les villes, par exemple je me suis servis de mes connaissance du metro de Liberty City pour me reperer dans celui de Londres ce qui m'a énormément aidé.

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

5 pings

[pop-up] urbain » URBAN AFTER ALL S01E14 – Les villes de GTA : level design, mobilité et urbanisme le 27 avril 2011 - 14:21

[...] ALL devient un gangsta pixellisé pour mieux comprendre la ville :-) Le lien original est à lire ici, et vous pouvez aussi nous suivre sur facebook :-)

Ma Zone Contrôlée...VA MAL! » A Dampierre, avec les « nomades » du nucléaire... le 27 avril 2011 - 15:47

[...] Les villes de GTA : level design, mobilité et urbanisme [...]

Links for 2011-04-30 [del.icio.us] | Top Investment le 9 mai 2011 - 10:15

[...] Les villes de GTA : level design, mobilité et urbanisme » OWNI, News, Augmented Analyse du rôle de la ville dans le gameplay de Grand Theft Auto. Pour Nicolas Nova, l'évolution constatée dans les épisodes successifs fait "écho aux transformations urbaines apparues au cours de l'histoire, en version accélérée". [...]

Rue Belhomme (18e) « One Street One Song le 21 novembre 2011 - 10:56

[...] refashion the city? Own it, change its "finality" and its "readability"? It's already happening in video games (article in [...]

[pop-up] urbain » Ville & Jeu vidéo #2 : La ville-décor, du simulacre à la simulation (Gaîté Lyrique Magazine) le 3 juillet 2012 - 12:04

[...] depuis devenu l'étalon. Comme l'expliquent les concepteurs de GTA IV dans une interview rapportée par Nicolas Nova : « Nous avons créé une approximation, une abréviation d'une ville réelle, pensée en [...]