

Volume 9, Numéro 1

Le jeu en temps de pandémie : remède ou échappatoire ?

Septembre 2023

120-144

**Le paradoxe de la réclusion heureuse en temps de confinement :
Design d'environnement et claustrophilie dans *Animal Crossing: New Horizons***

Guillaume Grandjean

Université de Lorraine

Résumé : Les études du jeu ont longtemps considéré l'espace navigable des jeux vidéo sous l'angle de la compensation, comme s'il venait combler un « appétit d'espaces » engendré par nos modes de vie urbains contemporains. Dans cet article, nous remettons en question cette fonction psychoculturelle du jeu vidéo à l'aune du succès phénoménal rencontré par le jeu *Animal Crossing: New Horizons* durant les périodes de confinement liées à la pandémie de COVID-19. À un moment où notre rapport à l'espace était plus en crise que jamais et où les contraintes de navigation étaient à leur paroxysme, les joueur·se·s ont massivement investi un espace ludique à l'opposé des mondes ouverts. Pour expliquer la manière dont l'espace de ce jeu fut investi par les joueur·se·s durant cette période, nous menons une analyse de son design d'environnement à partir de quatre concepts : celui d'espace-refuge, de microcosmique, de cosmétique et enfin, de parcours anti-critique. Au moyen de descriptions d'éléments de son design d'environnement et de cartes annotées, nous montrons comment *Animal Crossing: New Horizons* a davantage transfiguré l'expérience quotidienne de la réclusion qu'il ne l'a conjurée, prenant à rebours les théories qui dépeignent l'évolution de la spatialité vidéoludique comme un mouvement « du monde clos à l'univers infini ».

Abstract in English at the end of the text

Mots-clés : Jeu vidéo, confinement, design d'environnement, *Animal Crossing: New Horizons*

Introduction

Une tendance privilégiée depuis longtemps en études vidéoludiques est de considérer l'espace navigable du jeu vidéo sous sa dimension compensatoire. Avec l'essor d'internet et des technologies de géolocalisation, le sentiment de vivre dans un monde entièrement cartographié, dépourvu d'espaces vierges, a investi le jeu vidéo du pouvoir d'« ouvrir de nouvelles terres à explorer » pour combler notre « appétit d'espaces » (notre trad., Fuller et Jenkins, 1995, p. 391). L'accent est mis sur l'excitation de la découverte et la navigation sans limite, censée venir compenser la diminution drastique des espaces inexplorés dans nos sociétés contemporaines.

Mon fils Henry, âgé aujourd'hui de 16 ans, n'a jamais eu d'arrière-cour. Il a grandi dans divers immeubles résidentiels, entourés de stationnements goudronnés avec, parfois, un petit carré d'herbe marquant la frontière avec la rue. [...] Henry n'a jamais pu revendiquer un espace physique à lui, exceptée sa chambre parsemée de jouets, et ne pouvait que rarement sortir jouer à l'extérieur, hors de la vue de ses parents. Une fois ou deux, exaspéré par la présence constante de mon fils à la maison, il m'arrivait d'oublier cette réalité et de lui ordonner d'aller jouer dehors. Il me répondait alors interloqué : « Où ça ? ». Cependant, il avait ses jeux vidéo qui l'emmenaient explorer des lacs de lave, des villes dans les nuages, des ruelles sombres et malfamées ou d'éblouissants marchés asiatiques sous la lumière des néons. (notre trad., Jenkins, 2006, p. 331-332)

Les observations d'Henry Jenkins portent entre autres sur le rétrécissement des terrains de jeu, espaces verts et terrains vagues, dont ont souffert les enfants de la classe moyenne états-unienne au tournant des années 1980-1990, en raison de l'urbanisation galopante. Néanmoins, cette exaspération liée à notre « présence constante [...] dans la maison », ce sentiment de claustrophobie dans « les limites de [notre] habitation » et son « espace terne, prévisible et ultra-familier » ont pris un sens nouveau depuis les périodes de confinement engendrées par la pandémie de COVID-19 (notre trad., 2006, p. 332). Notre rapport à l'espace, en particulier à l'espace restreint et contraint, a connu à cette occasion une profonde crise.

Il aurait donc été naturel, selon la fonction psychoculturelle compensatoire établie par Jenkins, que ces périodes aient conduit à une explosion de jeux d'exploration au monde riche que décrit en filigrane l'auteur (« lacs de lave », « villes dans les nuages », etc.). À l'inverse, les joueurs se sont manifestement plébiscité des jeux aux spatialités plus modestes, contenues dans les limites de petits mondes clos. Parmi eux, *Animal Crossing: New Horizons* (AC:NH) a été propulsé au rang

de jeu emblématique du confinement par beaucoup d'observateur·rice·s, occupant en 2020 la deuxième place des jeux vidéo les plus vendus en France et en Grande-Bretagne, et la troisième sur le marché états-unien (Parbaud, 2021; GameCentral, 2020; Grubb, 2021). Si l'on se penche sur sa spatialité et son design d'environnement, il est évident qu'*AC:NH*, contrairement à ce que son titre semble indiquer, n'incarne en rien un élargissement de l'horizon. En effet, l'intégralité du jeu se déroule sur une île que le·la joueur·se peut parcourir en quelques minutes, abritant une diversité de paysages très réduite.

L'objectif de cet article est donc de proposer quelques hypothèses pour expliquer le succès de cette simulation de vie de Nintendo en contexte pandémique, par le biais de l'étude de son design spatial. Quelles caractéristiques présente ce genre de design spatial et quel type d'expériences ludiques peut-il susciter ? Comment ce genre d'espace a-t-il pu résonner avec le contexte pandémique et, peut-être, servir de réponses conjoncturelles à la crise traversée ?

Approche méthodologique

Les analyses de la spatialité vidéoludique, en particulier des « espaces *dans* le jeu » (Triclot, 2012, p. 209) par opposition aux espaces de production, diffusion ou consommation, connaissent ces dernières années un essor considérable. Depuis l'article fondateur d'Espen Aarseth (2001) sur le jeu vidéo comme « allégorie de l'espace » jusqu'à l'ouvrage collectif *Ludotopia: spaces, places and territories in computer games*, coordonné par Espen Aarseth et Stephan Günzel (2019), l'étude de la construction et de la représentation des espaces vidéoludiques s'est enrichie de nombreuses manières, notamment grâce à l'approche « panoramique » décrivant les différentes « modalités » ou « plans analytiques » de la spatialité vidéoludique (Stockburger, 2006 ; Nitsche, 2008). Comme l'ont souligné certains chercheurs français (Rufat et Ter Minassian, 2012 ; Ter Minassian *et al.*, 2017), ces travaux pionniers ont ouvert la voie à une grande variété d'approches méthodologiques, que ce soit dans le champ de la narratologie (Pearce, 2002 ; Jenkins, 2004 ; Pearce, 2007), de la phénoménologie (Gazzard, 2013 ; Ryan, 2014), des études culturelles (Flynn, 2008 ; Murray, 2018) ou, plus récemment, de la cartographie (Friche, 2020).

Notre recherche, s'inscrivant dans le champ des Sciences de l'information et de la communication, a pour objet l'étude des « interactions entre les joueur·se·s et les mécaniques de jeu empruntant au domaine du *design* » (Bonenfant *et al.*, 2020). En se basant sur l'idée que certaines « situations », sans être entièrement déterminantes, sont plus favorables à l'adoption d'une attitude ludique (Henriot, 1969), nous étudions le rôle des structures spatiales du jeu *AC:NH* sur l'expérience d'un·e « joueur·se modèle », selon une approche initiée par Sébastien Genvo (2008) et baptisée « étude du *play design* ». Nous reprenons également le modèle que nous avons développé dans notre thèse de doctorat (Grandjean, 2020) pour étudier le design d'environnement (*level design*) en rendant compte de la façon dont s'articule l'influence des structures spatiales sur la navigation des joueur·se·s dans une perspective communicationnelle.

Puisque notre méthode d'analyse s'appuie en grande partie sur la description d'éléments de *design*, nous avons recours aux outils formalisés par les designers d'environnements eux·elles-mêmes pour décrire leur pratique. Nous identifions les éléments de la « grammaire du *level design* » (Kremers, 2009) en expliquant leur fonctionnement en contexte normal de jeu et en proposant une interprétation des comportements qu'elles cherchent à susciter chez les joueur·se·s. Lorsque cela s'avère nécessaire, nous produisons des modélisations visuelles sous forme de schémas ou de cartes annotées, permettant de mettre en évidence la configuration et le fonctionnement précis de ces éléments.

Une limite importante de notre méthodologie est que nous ne procédons pas à des études d'usages et de réception pour confirmer ce que nous avançons. Les propositions élaborées dans le cadre de cet article doivent donc être envisagées comme des hypothèses. Tel que le démontre l'étude d'autoethnographie collective publiée dans ce même numéro par les membres du groupe de recherche Homo Ludens, *AC:NH* est venu combler plusieurs besoins durant la période de confinement, dont : « un besoin d'interactions sociales, un besoin de repos, un besoin d'évasion, un besoin d'exutoire, un besoin de productivité et un besoin d'expression identitaire » (Homo Ludens, 2023). Comme cette liste le révèle, nombreux sont les aspects de la vie quotidienne à avoir été touchés par la crise pandémique et tout aussi nombreuses sont les raisons pour lesquelles les

joueur·se·s ont choisi de s'investir dans le jeu. Nous ne prétendons donc pas que son design d'environnement explique à lui seul le succès du jeu et, encore moins, que les bouleversements causés par la pandémie de COVID-19 dans la vie des personnes confinées se résument à une crise spatiale.

Ce que nous mettons en évidence dans cet article, c'est d'abord une partie des conditions techniques dans lesquelles ces besoins ont pu se satisfaire : le repos, l'expression identitaire ou l'évasion requièrent tous un espace dans lequel se déployer et il y a sans conteste des designs d'environnement plus propices à leur déploiement que d'autres. Notre analyse cherche donc à montrer comment l'architecture spatiale d'*AC:NH* a pu permettre ce type d'investissement. Si la pandémie de COVID-19 ne s'est pas résumée au confinement et que le confinement ne s'est pas résumé à sa dimension spatiale, les questions liées à l'usage de l'espace ont malgré tout joué un rôle majeur durant cette période : concentration dans les espaces intérieurs, limitation voire interdiction des déplacements, sentiment de réclusion. Nous avons donc cherché, dans le design d'environnement d'*AC:NH*, quels aspects avaient pu résonner avec ce contexte et peut-être mettre un baume sur la crise traversée.

Modes d'habitation « hermétique » et claustrophilie

Dans un article récent consacré à un précédent opus de la série *Animal Crossing*, appelé *Animal Crossing: New Leaf*, Daniel Vella (2019) distingue deux modes d'habitation (*dwelling*) de l'espace vidéoludique. La première, qu'il appelle « habitation hermétique » (d'après le dieu grec du voyage, Hermès), recouvre l'idée traditionnelle de l'espace vidéoludique comme étendue à parcourir, explorer et conquérir, que nous avons évoquée en introduction. Celle-ci renvoie à une manière d'« être-au-monde » (l'auteur emprunte à la phénoménologie heideggerienne) incarnée par un héros itinérant, toujours en mouvement et dont la quête ou le voyage (*journey*) ne prend fin que lorsque le jeu se termine. Ce premier mode d'habitation, observe Vella (2019), est celui par lequel la plupart des chercheur·se·s en études vidéoludiques ont appréhendé l'espace vidéoludique jusqu'ici : le jeu vidéo comme « chemin » à parcourir (Aarseth, 1997), territoire à explorer (Calleja, 2011) ou labyrinthe à arpenter (Gazzard, 2013).

Vella (2019) propose donc de penser un second mode d'habitation de l'espace, dont il décèle certains éléments dans les productions vidéoludiques plus récentes, et qu'il choisit de nommer « habitation hestiale » (d'après la déesse grecque du foyer, Hestia). Cette deuxième manière d'être-au-monde repose sur l'interruption du mouvement, la pause, l'idée d'ancrage et d'investissement d'un lieu sur le mode de l'intimité et de la familiarité. Selon Vella (2019), l'habitation hestiale se caractérise de deux manières. La première est la possibilité de « faire une pause », de rester immobile, de s'asseoir le long du chemin pour s'ouvrir perceptivement à son environnement. La seconde est la possibilité de construire, c'est-à-dire de traduire cette appropriation perceptive en un bâti (un foyer) qui porte en lui les valeurs principales de ce mode d'habitation.

À première vue, l'architecture d'*AC:NH* semble miser sur un « mode d'habitation hestiale » en apparente adéquation avec nos modes de vie confinée. L'analyse compensatoire des espaces construits et représentés dans le jeu vidéo sous l'angle de l'exploration et de la liberté de mouvement (« habitation hermétique ») se révèle donc insuffisante pour comprendre ce qui constitue l'attrait du jeu dans le contexte pandémique.

Dans un article récent, Guillaume Baychelier (2020) associe le design des espaces clos au jeu vidéo d'horreur et à la production d'émotions comme la peur, l'angoisse ou le dégoût. Il y esquisse malgré tout l'idée d'une ambivalence de la claustration vidéoludique pouvant à la fois donner lieu à des affects négatifs et positifs :

Le resserrement de l'espace y est un moteur formel puissant à même de modaliser l'expérience ludique et affective – à travers la mise en branle d'affects négatifs. Mais les enjeux affectifs au cœur de l'expérience ludique horrifique sont contrebalancés par un usage des espaces clos diamétralement opposé : aux espaces carcéraux répondent des lieux sanctuarisés qui indiquent alors la coexistence d'espaces ressortissant à un même imaginaire mais impliquant des fonctions bien distinctes, ayant trait à la sauvegarde, à la conservation. (Baychelier, 2020)

En prenant comme point d'appui ce paradoxe apparent, nous proposons une analyse du design de l'environnement d'*AC:NH* sous l'angle de ce que nous avons choisi d'appeler la « claustrophilie », à savoir, la « prédilection », a priori contrintuitive dans un contexte pandémique, « pour une vie confinée dans les limites étroites d'un lieu » (Trésor informatisé de la langue française). Quels

outils l'analyse du design d'environnement permet-elle de mobiliser pour comprendre la popularité d'un jeu comme *AC:NH* au regard de notre relation à l'espace mise en crise lors de la pandémie de COVID-19 ?

Un « espace-refuge »

Dans son ouvrage consacré à la théorie et la pratique du design d'environnement (*level design*), le designer Christopher W. Totten développe l'idée d'« architecture dangereuse » (*dangerous architecture*) appliquée à la construction de l'espace vidéoludique (2019, p. 257-297). Selon l'auteur, la clé d'un design d'environnement réussi reposerait principalement sur l'alternance entre des espaces sûrs et des espaces dangereux (2019, p. 266). Les espaces dangereux se caractérisent par la présence de pièges (« traverser un gouffre sans fond »), d'ennemis (« vaincre un énorme boss ») ou tout simplement d'« obstacles environnementaux » (2019, p. 258 et 263). Les espaces sûrs, correspondant moins à l'idée que l'on se fait ordinairement de la spatialité vidéoludique, offrent au joueur·se·s ce que l'auteur nomme un « refuge », c'est-à-dire un espace « apportant une protection contre les dangers de l'extérieur » (2019, p. 267).

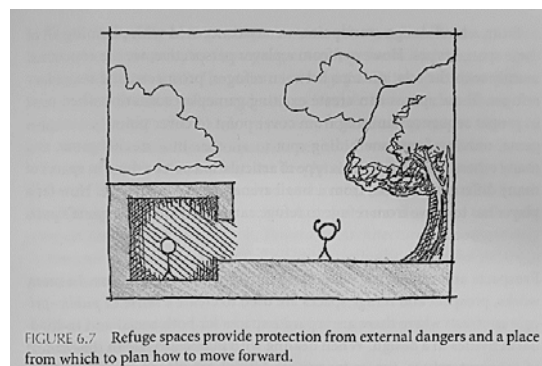


Figure 1 : Schématisation des espaces refuges dans le jeu vidéo (Totten, 2019, p. 267)

Le premier élément frappant lorsqu'on analyse le design d'environnement d'*AC:NH* est l'absence quasi totale de cette alternance, évoquée par Totten, entre espaces sûrs et espaces dangereux. Contrairement à la majorité des jeux vidéo reposant sur la navigation d'un avatar au sein d'un environnement, *AC:NH* ne comporte, en effet, que très peu d'éléments de design d'environnement

antagonistiques, notamment en ce qui concerne la trinité piège/ennemis/obstacles. Les seuls pièges entraînant une sanction navigatoire imprévisible dans *AC:NH* peuvent seulement être posés à l'initiative d'un·e joueur·se. Une fois enfoui sous terre, l'objet « piège » entraîne l'immobilisation temporaire du personnage (joueur ou non-joueur) qui le déclenche en marchant dessus, sans autre conséquence nuisible. Puisqu'il ne provoque pas la fin de la partie, ni de perte de quelconques ressources ou de points de vie, les pièges d'*AC:NH* représentent une version euphémisée de cet élément de langage dans la grammaire vidéoludique traditionnelle. Majoritairement utilisés pour « taquiner » d'autres utilisateur·rice·s, les pièges n'incarnent à aucun moment une menace et ne proviennent jamais du système de jeu lui-même.

De la même manière, *AC:NH* ne comporte que trois ennemis identifiés dont l'apparition est relativement rare. Les guêpes renvoient le joueur·se·s vers sa maison au bout de deux piqûres et n'apparaissent que dans deux arbres non-fruiliers (sur quinze) par jour de jeu. Celles-ci infligent également une sanction « esthétique » à l'avatar (un œil gonflé) qui n'affecte en rien ses capacités et qui peut être soigné à l'aide d'un remède. Quant aux tarentules et aux scorpions, ils n'apparaissent qu'à certaines périodes de l'année, la nuit, et n'entraînent qu'un retour à la maison des joueur·se·s au bout d'une piqûre. Dans les trois cas, la sanction est légère et n'a pas de conséquence à long terme sur l'expérience de jeu. La violence de la confrontation est d'ailleurs largement euphémisée par une esthétique *cartoon* qui connote l'absence de dangerosité réelle de la situation.

Enfin, *AC:NH* ne possède que deux genres d'obstacles topologiques : la rivière à franchir et la falaise à gravir. Ces deux obstacles ne sollicitent guère la compétence ludique du joueur·se·s, dans la mesure où il n'est pas nécessaire de faire preuve d'habileté ou de réflexion pour les surmonter. En effet, ils se résolvent d'eux-mêmes durant la progression scénaristique, lorsque le personnage acquiert la possibilité d'utiliser la perche et l'échelle, puis de construire des ponts et des rampes. Il ne s'agit donc pas de vérifications des compétences (*skill gates*), mais de simple progression narrative (*narrative gates*). En ce sens, ces obstacles possèdent une valeur antagonistique à peu près nulle.



Figure 2 : Rares exemples d'éléments de design d'environnement antagonistes dans *AC:NH*
De gauche à droite : pièges, ennemis et obstacles

Ainsi, *AC:NH* est en totale contradiction avec l'idée du jeu vidéo comme « art des espaces contestés », développée entre autres par Jenkins et Squire (2002). Les joueur·se·s entretiennent un rapport paisible avec l'espace, sans aucune menace navigatoire réelle. De ce fait, le design d'environnement rend possible et encourage l'investissement de l'espace du jeu sous la modalité du « repos » en temps de pandémie, comme l'ont souligné les membres du groupe de recherche Homo Ludens (2023) dans leur contribution déjà citée. En reposant quasi intégralement sur la modalité de l'espace-refuge, le design d'environnement d'*AC:NH* tranche par ailleurs radicalement avec certains jeux basés sur une architecture du huis clos, comme *Among Us*, qui a aussi rencontré un succès fulgurant durant la pandémie.

Un espace-ressource : physionomie d'une micro-cosmique

Si l'espace-refuge d'*AC:NH* s'oppose à l'idée d'espace-menace, son « espace-ressource » s'oppose, quant à lui, à l'idée d'espace-manque. Comme nous l'avions déjà observé (Grandjean, 2019), le design d'environnement d'*AC:NH* obéit à une organisation rationnelle masquée par un désordre phénoménologique apparent. Malgré des dizaines de configurations et d'apparences possibles, chaque île à l'état initial met exactement les mêmes ressources à disposition du·de la joueur·se, soit trois plages (Est, Sud, Ouest), une côte rocheuse (Nord), une rivière, deux estuaires, au moins un lac, un plateau, une cascade et six rochers. En plus de ces structures topologiques « naturelles », le jeu fournit un aéroport, un centre des résidents et deux pontons. Cette disjonction entre la phénoménalité variée de l'espace, telle qu'elle apparaît au joueur·se, et la parfaite

régularité de son design d'environnement initial est particulièrement visible lors du choix de l'île en début de partie.



Figure 3 : Exemples d'organisations possibles de l'île dans *AC:NH*. Source :
<<https://www.goldkk.com/news/1853--how-to-choose-your-island-in-animal-crossing-new-horizons>>

La fonction principale de cette régularité et de cette équivalence fonctionnelle est de garantir au joueur·se, un accès aux ressources dont il·elle a besoin pour la pérennité de son expérience de jeu. Bien qu'il soit possible de modifier la structure de son île en cours de jeu, chaque espace est originellement pensé pour offrir au joueur·se les conditions idéales et suffisantes de son habitation « hestiale ». Nul besoin de quitter, modifier son île ou de conquérir de nouveaux territoires pour s'assurer la pérennité de son expérience. De ce point de vue, l'organisation de l'espace dans *AC:NH* est non seulement rationnelle, mais aussi autarcique, c'est-à-dire se suffisant à elle-même du point de vue des ressources et des besoins. Toutes les conditions de succès sont d'emblée réunies et chaque aménagement n'est qu'une amélioration possible, mais non-nécessaire, à la relation fonctionnelle du·de la joueur·se à l'espace de jeu.

L'un des objectifs secondaires, mais favoris des joueur·se·s d'*AC:NH*, illustre particulièrement bien ce point : les quêtes encyclopédiques. Il est, en effet, traditionnel dans la série de pouvoir capturer diverses créatures vivantes pour les offrir au musée local ou les vendre à la boutique. Les trouvailles du·de la joueur·se viennent alors garnir les collections du musée pour y être exposées et remplissent au fur et à mesure sa petite encyclopédie personnelle (la « bébétopédie »). Ici encore, le caractère d'abondance et de parfaite suffisance de l'espace de jeu est évident, dans la mesure où les 80 espèces de poissons – auxquelles viennent s'ajouter les 40 espèces de « créatures marines »

implémentées depuis la mise à jour 1.3.0 de juillet 2020—, ainsi que les 80 espèces d'insectes, cohabitent toutes dans un espace de quelques dizaines de mètres carrés. Contrairement à la plupart des jeux implémentant ce genre de quêtes encyclopédiques – au premier rang desquels figure la série *Pokémon* (GameFreak, 1995-) – la complétion du bestiaire n'agit pas, dans *AC:NH*, comme une injonction au voyage : elle ne requiert aucune dynamique exploratoire et n'implique à aucun moment que le·la joueur·se adopte un mode d'habitation « hermétique ». Toutes les ressources se trouvent, pour ainsi dire, à portée de main, disséminées au sein d'un minuscule espace qui relève d'une sorte de synthèse idéale de tous les espaces possibles.

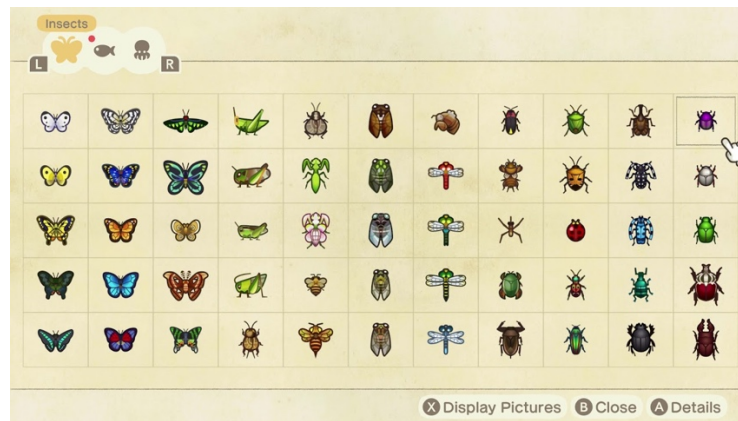


Figure 4 : Bébètopédie d'*AC:NH* ouverte à la page « insectes »

S'il est admis, depuis l'article d'Aarseth (2001), que la spatialité vidéoludique s'apparente à une « allégorie de l'espace » bien plus qu'à une reproduction fidèle d'espaces réels, la spatialité d'*AC:NH* relève, pour sa part, autant de la métonymie que de l'allégorie, dans la mesure où elle concentre, sur une petite parcelle de terre, une multitude d'écosystèmes (lac, forêt, mer) représentant un tout infiniment plus grand. L'île qu'habite le·la joueur·se ressemble, en ce sens, à ce que la Renaissance appelait un « microcosme », c'est-à-dire un petit univers possédant en lui toutes les lois du grand et faisant office de raccourci vers ce dernier. Ici encore, le contraste avec la situation spatiale imposée aux joueur·se·s en période de confinement est flagrant. Ce que l'espace-ressource autarcique d'*AC:NH* conjure entièrement, c'est le sentiment de précarité : rien ne manque au personnage qui a tout à portée de main dans l'espace qui lui a été attribué en début

de partie¹. Ainsi, le design d'environnement d'*AC:NH* propose un espace où tout est disponible et tout est à sa place à l'intérieur de ses frontières. Il offre une forme de claustration abondante, suffisante, rationnelle et rassurante en temps de pandémie.

Du microcosmique au cosmétique

Cette dimension microcosmique de l'espace d'*AC:NH* s'accompagne également d'une dimension « cosmétique », comprise comme la possibilité d'agrémenter l'ordre naturel et suffisant des espaces par un effet de parure. Cet « art de l'arrangement » est d'ailleurs au cœur du système de jeu d'*AC:NH* et joue un rôle central dans l'investissement du jeu sous la modalité de « l'expression identitaire ». Le·la joueur·se a en effet la possibilité, au cours du jeu, de choisir l'emplacement des principaux bâtiments de l'île selon ses préférences, mais aussi de décorer sa propre maison, de planter des arbres et des fleurs aux endroits de son choix, de disposer du mobilier et des accessoires aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur, de bâtir des ponts et des rampes, puis, en fin de partie, de modifier l'organisation structurelle de l'espace au moyen de divers outils de terraformation ou de remblaiement.



Figure 5 : Exemple d'investissement cosmétique de l'espace dans *AC:NH*

¹ Ce point est néanmoins à nuancer, dans la mesure où *AC:NH* repose sur un système de distribution aléatoire des ressources et des personnages non-joueurs. Si, avec un peu de patience, n'importe quel·le joueur·se peut acquérir l'objet de ses rêves ou inviter l'habitant·e de son choix sur son île, certain·e·s n'hésitent pas à recourir à des services payants sur le marché noir, condamnés par l'éditeur du jeu, pour court-circuiter ce système et se procurer sans attendre les *items* les plus en vogue (Maclean, 2020).

Ce pouvoir cosmétique sur l'espace, en particulier la possibilité de « construire » (*building*), se rapproche des observations de Vella (2019) au sujet de l'« habitation hestiale », mais s'en distingue aussi légèrement. Puisque la possibilité de modifier structurellement le paysage n'est accordée que tardivement au·à la joueur·se, l'essentiel de son intervention consiste réarranger et embellir un design d'environnement existant. Ce pouvoir cosmétique est néanmoins au cœur du design de quête (*quest design*) dans le jeu ; l'un des derniers objectifs du jeu consiste à obtenir une « évaluation » parfaite pour son île auprès du bureau des résidents. Cette note s'obtient, non pas en construisant des infrastructures ni en modifiant en profondeur la topologie de son île, mais en l'agrémentant de fleurs, d'arbres et de mobiliers, de même qu'en veillant à la nettoyer régulièrement de ses déchets et mauvaises herbes.

Ce pouvoir cosmétique sur la spatialité du jeu a donc une double fonction. Elle touche d'abord à la configuration des espaces en surface plutôt qu'en profondeur : il s'agit moins de construire, comme le propose Vella (2019), que de décorer. De ce fait, la dimension cosmétique du jeu se superpose à sa dimension cosmique, mais ne la bouleverse pas : la pérennité de l'ordre spatial est maintenue, tout en garantissant aux joueur·se·s une forme d'agentivité sur le design d'environnement, un pouvoir d'embellissement et de personnalisation pouvant renforcer leur identification à l'espace qui les entoure. Plutôt que de subir l'espace « terne, prévisible et ultra-familier de leur vie de tous les jours », pour reprendre les mots de Jenkins (notre trad., 2006, p. 332), les joueur·se·s ont pu profiter de la plasticité de l'environnement d'*AC:NH* non seulement pour établir un lien d'attachement émotionnel et intime à l'espace, mais aussi pour le faire varier au gré de leurs envies. En plus du sentiment de sécurité et du sentiment d'autarcie évoqués précédemment, le design d'environnement d'*AC:NH* est donc propice à un sentiment de pouvoir sur l'espace, là aussi, sensiblement mis en crise dans nos vies confinées.

Un parcours tout sauf critique

Les périodes de confinement imposées par les gouvernements (notamment canadien et français) durant la pandémie de COVID-19 se sont également accompagnées, pour la majorité des joueur·se·s, d'une intense expérience de contrôle des déplacements. Interdiction de voyager, de

quitter son domicile, de s'en écarter au-delà d'un rayon prescrit ou à partir d'une certaine heure, de se déplacer sans attestation prouvant la nécessité impérieuse de son mouvement, etc. Les mesures sanitaires imposées dans la plupart des pays pour endiguer l'épidémie se sont largement exprimées à travers une réduction drastique de la liberté de circulation dans l'espace.

Or, comme le rappelle Raphaël Verchère (2019), la question du « contrôle », notamment sur le plan de la navigation, est au cœur de l'expérience vidéoludique :

Comment laisser le joueur libre, tout en le contraignant ? Il s'agit là de deux objectifs contradictoires, mais qui caractérisent les jeux dans leur essence. D'un côté, ils proposent une expérience de la liberté au joueur. Il y a précisément « jeu » (et sans doute plaisir), presque dans un sens mécanique, en ce que le joueur doit faire, et peut faire certains choix dans certaines situations [...]. Mais d'un autre côté, les jeux vidéo proposent (généralement) un certain but à atteindre, qui contraignent dans le même temps cette liberté laissée au joueur [...]. La liberté laissée au joueur est donc encadrée dans certaines limites. L'expérience vidéoludique se distribue ainsi entre deux pôles. (Verchère, 2019)

Cette tension s'exprime, dans le design d'environnement, à travers la notion de « parcours critique » (*core* ou *critical path*), que l'on retrouve notamment dans les écrits de Stout :

Le parcours critique est le chemin le plus court à travers un niveau sans utiliser de secrets, de raccourcis ou de triche [*cheat*]. Fondamentalement, c'est la voie que le développeur souhaite que le joueur emprunte à travers le niveau, à moins que celui-ci ne décide de jouer au plus malin. (Stout, 2010)

Comme nous l'avons précédemment démontré (Grandjean, 2020, p. 269-272), la notion de « parcours critique » permet d'échapper aux habituelles oppositions entre « espaces du jeu » et « espace du joueur ». Elle désigne le trajet optimal au sein de l'espace de jeu, prévu par le design d'environnement, que le·la joueur·se doit suivre pour atteindre son objectif : il s'agit d'un itinéraire idéal et prévisionnel, qui ne tient pas compte des choix individuels de navigation du·de la joueur·se. Ce concept met en évidence le fait que la navigation du·de la joueur·se est majoritairement contrôlée lorsque celui·celle-ci souhaite atteindre l'objectif prévu par le jeu. La schématisation du parcours critique met en relation un comportement de jeu (la navigation) avec une structure qui en informe le rythme et la trajectoire (le design d'environnement). Afin de maintenir leur « contrôle directorial » (Kremers, 2009, p. 56) sur la navigation du·de la joueur·se

à travers l'espace du jeu et, si possible, le long de ce parcours critique, les concepteur·rice·s de l'environnement du jeu disposent de nombreux outils à la fois architecturaux et « médiatiques ».

La particularité de la navigation imposée par le design d'environnement d'*AC:NH* est qu'elle ne relève qu'à de très rares moments d'une « communication injonctive » (Grandjean, 2020). La plupart des éléments de langage imposant un contrôle strict sur les déplacements du·de la joueur·se sont absents : on n'y trouve aucun couloir (Calleja, 2011), labyrinthe ni « rail » (Gazzard, 2013) contraignant la navigation dans une direction impérieuse, aucune « quête à dominante spatiale » (Aarseth, 2005) dont la complétion serait absolument nécessaire à la poursuite du jeu. L'espace de l'île est certes divisé en plusieurs zones par certains obstacles topologiques déjà évoqués, mais au sein de chacune d'elle, sa circulation n'est jamais contrôlée par les designers de l'environnement du jeu.

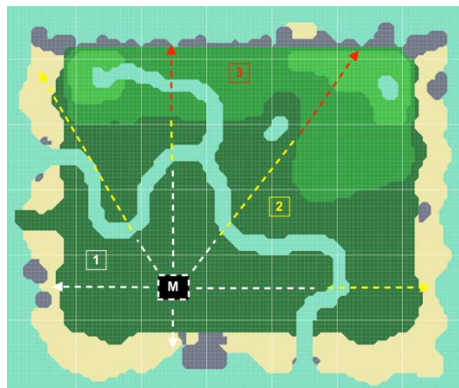


Figure 6 : Modélisation du contrôle navigatoire imposé par le design d'environnement d'*AC:NH*

Prenons l'exemple d'une carte aléatoire d'*AC:NH* disposant, par défaut, d'une rivière coupant l'île en deux, représentée par le sillon bleu, et d'au moins un plateau surélevé, représenté par les zones en vert plus clair (voir figure 6). À partir du point d'ancrage théorique que constitue sa maison, le·la joueur·se a, dans un premier temps, accès à l'intégralité de zone 1, délimitée par la rivière au Sud-Ouest. Lorsque la possibilité de franchir les rivières lui est accordée, par l'octroi d'une perche, la zone 2 s'ouvre à sa navigation, jusqu'à ce que l'obtention de l'échelle lui donne, dans un troisième temps, accès à la zone 3 surélevée.

Le design d'environnement d'*AC:NH* impose certes au·à la joueur·se un certain contrôle directorial en déterminant l'ordre d'accès aux trois zones, mais ce contrôle prend fin au bout de quelques jours de jeu et les déplacements du·de la joueur·se demeurent parfaitement libres au sein des différentes zones. Cela dit, ils prennent souvent la forme d'un « rayonnement » depuis un point d'ancrage, puisque le·la joueur·se doit constamment revenir à sa maison pour vider ses poches et ajouter les ressources collectées dans son inventaire. La seule modalité navigatoire possible dans *AC:NH* s'apparente donc à un itinéraire individuel décidé librement par le·la joueur·se, dans les limites permises à un instant particulier de sa progression. Le système de jeu lui-même en informe le·la joueur·se très tôt dans sa progression : « Tu vas devoir profiter pleinement de chaque journée, en faisant ce qui te plaît et en t'amusant ! » (voir figure 7).



Figure 7 : Fin de la phase de tutoriel dans *AC:NH*

Dans cette optique, le design de jeu d'*AC:NH* encourage une forme de navigation qui s'apparente davantage à la flânerie qu'au trajet contrôlé. Dans un article autoethnographique consacré aux liens entre l'expérience spatiale induite par la série et l'expérience du handicap, la chercheuse Gracie Lu Straznickas écrit :

Qu'il s'agisse d'une marque sur le sol pour indiquer où creuser, d'un rocher étrange qui n'était pas là la veille ou du bruit d'un insecte bourdonnant au loin, les joueur·se·s doivent constamment garder un œil sur l'état de leur ville dans pour remarquer les différences au jour le jour. L'espace confiné du village rend possible la tournée complète de leur ville, tandis que les maisons des animaux encouragent davantage l'exploration aléatoire. (notre trad., Straznickas, 2020)

Malgré son « espace confiné », le jeu favorise l'adoption d'un « agir exploratoire » qui se rapproche grandement des mécaniques décrites par Nicolas Auray et Bruno Vétel au sujet du jeu massivement multijoueur *Dofus* :

À la différence d'un simple contrôle de l'activité qui tente de résorber les imprévus venus du contexte, l'ouverture attentionnelle curieuse, que l'on peut aussi appeler « agir exploratoire », consiste à se rendre disponible à des perturbations, à ne pas les traiter comme des interruptions (qui créeraient une discontinuité dans l'action), mais à ne pas non plus les envisager comme des dispersions (qui créeraient une simple versatilité de la personne au gré des situations, sans guidage). C'est à ces deux conditions que l'on peut parler d'exploration ou de curiosité. (Auray et Vétel, 2013, p. 161)

Ce qui favorise l'« ouverture attentionnelle curieuse » dont parlent les auteurs, c'est le fait que les « perturbations » (essentiellement positives dans *AC:NH*) viennent d'elles-mêmes au·à la joueur·se, bien plus qu'il·elle ne va à leur rencontre, encourageant par-là, non seulement la déambulation sans but, mais également l'immobilisme ou la « pause » (Vella, 2019), particulièrement rare dans le design d'environnement traditionnel de jeu vidéo. Le meilleur exemple de cette caractéristique est probablement celui des « cadeaux » flottants suspendus à des ballons qui survolent l'île périodiquement pour que le·la joueur·se s'en saisisse au passage. Puisque ceux-ci apparaissent dans le ciel toutes les cinq minutes (aux minutes 4 et 9 de l'horloge interne du jeu), d'un côté de l'île en fonction de la direction du vent, ils rendent possible la progression dans le jeu grâce au maintien d'une « ouverture attentionnelle » et sans même avoir à quitter son île. Le contrôle directorial prend alors la forme d'une pure possibilité de déplacement plutôt que d'une obligation. En ce sens, il s'exprime uniquement sur le mode de l'incitation, mais jamais sur celui de l'injonction. D'une manière générale, le design d'environnement d'*AC:NH* est conçu pour atténuer au maximum toute sensation de contrôle navigatoire. Il encourage un mode de déplacement libre et auto-déterminé, bien qu'au sein d'un espace réduit.

Phénoménologie de la claustrophilie : de « l'univers infini » au « monde clos »

Dans *Philosophie des jeux vidéo*, Mathieu Triclot résume l'évolution générale du jeu vidéo sous l'angle spatial à l'aide d'une formule empruntée à Alexandre Koyré (1973) : « Du monde clos à l'univers infini » (2011, p.147). Si cette tendance à l'élargissement des horizons paraît intuitive lorsque l'on compare les jeux à monde fermé de la fin des années 1970 et du début des années

1980, de *Spacewar!* à *Pac-Man*, avec les jeux à monde ouvert des années 2000-2010, de *The Elder Scrolls V: Skyrim* à *Minecraft*), elle ne s'applique pas au jeu qui nous intéresse. La spatialité d'*AC:NH* est, en effet, relativement peu affectée par cette course à l'expansion. Comme l'ont remarqué certain·e·s joueur·se·s, cet opus comporte une augmentation de la surface navigable d'à peine 12% par rapport au précédent épisode, paru huit ans plus tôt.



Figure 8 : Surface navigable d'*Animal Crossing: New Leaf* (carré rouge) par rapport à celle d'*AC:NH*.
Source : <https://www.reddit.com/r/NintendoSwitch/comments/c6jl2b/animal_crossing_new_horizons_map_size/>

Comme nous le mentionnions en introduction, l'île d'*AC:NH* se parcourt d'Est en Ouest et du Sud au Nord en quelques minutes. À de nombreux égards, son design d'environnement relève donc bien plus d'une philosophie du « monde clos » que de l'« univers infini », avec comme particularité d'encourager un rapport essentiellement euphorique à sa spatialité réduite.

Il n'est pas innocent, à cet égard, que le design d'environnement du jeu adopte la topologie d'une île, renforçant par-là l'idée de réclusion, de limitation dans les frontières d'un espace fini (les mots « île » et « isolement » possèdent la même racine, dérivée du latin classique *insula*). Ce type de design d'environnement insulaire est investi de valeurs contradictoires dans l'histoire de la spatialité vidéoludique : il est tantôt synonyme d'arène dans certains jeux de tir compétitif de *battle royale*², comme *PlayerUnknown's Battlegrounds* (Krafton, 2017) et *Fortnite* (Epic Games, 2018), ou bien de prison dans de nombreux jeux de rôle, comme *The Elder Scrolls 3: Morrowind*

² Genre de jeux en ligne où un nombre donné de joueur·se·s s'affrontent en temps limité dans un combat à mort jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un·e.

(Bethesda, 2002) ou *Divinity: Original Sin II* (Larian Studio, 2017). Dans ces jeux, l'accent est mis sur le caractère dangereux, inquiétant de la réclusion, où l'objectif du personnage est avant tout l'émancipation et la survie.

Une autre histoire de la spatialité vidéoludique rattache toutefois le motif de l'île à des valeurs positives de bien-être, de tranquillité et de complétude, comme c'est le cas par exemple dans *The Legend of Zelda: The Wind Waker* (Nintendo, 2002), pour lequel le directeur visuel Satoru Takizawa avoue s'être inspiré des îles de l'archipel d'Okinawa où il avait l'habitude de partir en vacances :

Aonuma : C'est un monde inventé de toute part, mais il paraît naturel et on s'y sent bien. Et c'est difficile de savoir pourquoi.

Arimoto : Peut-être parce que le sentiment de bien-être est stylisé.

Aonuma et Takizawa : Ah !

Iwata : Une stylisation du bien-être.

Arimoto : La lumière du soleil et la brise sont représentées de façon agréable, sans que rien ne vienne les perturber. On n'a gardé que le bon, alors on se sent bien. (Iwata *et al.*, 2013)

Cette « stylisation du bien-être » repose avant tout sur des données phénoménologiques, comme la « lumière du soleil et la brise », mais aussi sur le choix des couleurs ou des textures et sur le design du bruit des vagues, du vent dans les arbres ou du chant des cigales, pour ce qui est d'*AC:NH*. Cette relation euphorique à une spatialité du *clos* et du *petit* fait écho à certains passages de Gaston Bachelard dans sa *Poétique de l'espace*, où l'auteur décrit une succession d'espaces-types qui favorisent cette sensation de réclusion heureuse liée à « l'insondable réserve des rêveries d'intimité » (1957, p. 82). Quelque part entre le « tiroir », le « nid », le « coin » ou la « coquille », ces espaces filent une poétique du « miniature » qui rejoint les rêveries microcosmiques de la poésie baroque.

Ainsi le bien-être nous rend à la primitivité du refuge. Physiquement, l'être qui reçoit le sentiment du refuge se resserre sur soi-même, se retire, se blottit, se cache, se musse. [...] [E]n un physique bonheur, l'être aime à se « retirer dans son coin ». (Bachelard, 1957, p. 93)

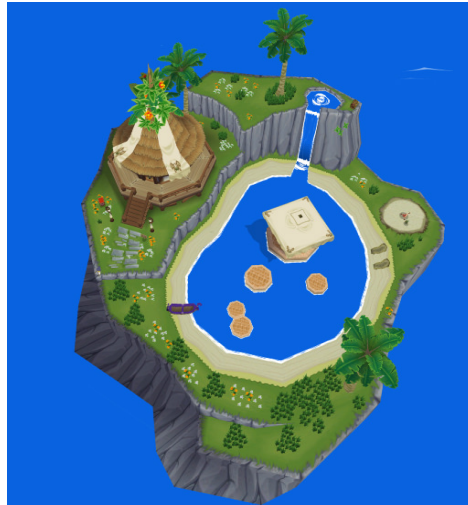


Figure 9 : Exemple d'investissement euphorique du design environnemental insulaire :
L'île de Qui-ça dans *The Legend of Zelda: The Wind Waker*

Conclusion

Bref, l'attrait d'*AC:NH* n'est pas, selon nous, à comprendre en termes d'échappatoire ou sous un rapport directement compensatoire à la situation vécue par les joueur·se·s durant la pandémie de COVID-19. Sa spatialité recluse en a fait une sorte de sublimation involontaire de l'expérience du confinement. La particularité du design d'environnement dans *AC:NH* est qu'il partage certaines caractéristiques structurelles avec l'expérience du confinement, mais la transfigure en une version parfaitement euphorique. En véhiculant des valeurs de sécurité, de stabilité, d'autarcie, de liberté navigatoire et de pouvoir sur l'espace, cette simulation de vie de Nintendo est parvenue non pas à conjurer, mais à convertir la claustrophobie ressentie par les joueur·se·s dans leur existence extraludique en une forme inédite de claustrophilie. Le jeu a ainsi contribué involontairement à proposer une vision acceptable et positive de l'expérience de confinement vécue les joueur·se·s durant la pandémie, autorisant par-là la satisfaction de besoins primaires, comme le « repos », « l'évasion » ou « l'expression identitaire » (Homo Ludens, 2023).

En ce sens, il est intéressant de se demander si *AC:NH* n'a finalement pas été un jeu « expressif », pour reprendre le concept proposé par Sébastien Genvo (2016), c'est-à-dire un jeu rejouant une expérience quotidienne sous un angle cathartique. Même s'il n'a probablement pas été conçu dans cette optique, la sortie du jeu a fortuitement coïncidé avec un besoin urgent de faire sens de cette

réclusion imposée, posant ainsi de façon renouvelée la question du rapport du jeu vidéo au « réel ». Comme le souligne Vella (2019), l'intérêt des études vidéoludiques pour l'itinérance et l'exploration vidéoludiques peut être justifié par l'actuelle popularité des jeux vidéo en monde ouvert. Toutefois, ce qu'un jeu comme *AC:NH* nous donne à penser est effectivement tout différent : à côté de l'imposante architecture des mondes ouverts se trouve une architecture microcosmique des mondes fermés dont l'histoire, plus discrète, traverse tout un pan de la production vidéoludique.

Bibliographie

AARSETH E. (2005), « From Hunt the Wumpus to EverQuest: Introduction to Quest Theory », in F. Kishino, Y. Kitamura, H. Kato & N. Nagata (dir.), *Proceedings of the Entertainment Computing - ICEC 2005*, vol. 3711, p. 496-506.

AARSETH E. (2001), « Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Games », *Zeitschrift für Semiotik*, vol. 23, n°3-4, p. 152-171.

AARSETH E. (1997), *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, JHU Press.

AARSETH E. & GÜNZEL S. (dir.) (2019), *Ludotopia: spaces, places and territories in computer games*, Bielefeld, Transcript Verlag.

AURAY N. & VÉTEL B. (2013), « L'exploration comme modalité d'ouverture attentionnelle. Design et régulation d'un jeu freemium », *Réseaux*, vol. 182, p. 153-186.

BACHELARD G. (1957), *La poétique de l'espace*, Paris, Presses universitaires de France.

BAYCHELIER G. (2020), « Imaginaires des espaces clos dans les jeux vidéo horrifiques : cellules, sanctuaires et spatialités dynamiques », in D. Gachet, F. Plet-Nicolas & N. V. Deyres (dir.), *Voyages intérieurs et espaces clos dans les domaines de l'imaginaire (littérature, cinéma, transmédias), XIXe-XXIe siècles*, Le Fil à retordre, n°1, Université Bordeaux Montaigne.

BONENFANT M., TRÉPANIER-JOBIN G. & LAFRANCE ST-MARTIN L. I. (2020), « L'approche communicationnelle en études du jeu : un apport des chercheurs de la Faculté de communication de l'UQAM », *Communiquer. Revue de communication sociale et publique*, Volume hors série : La communication à l'UQAM, p. 77-102.

CALLEJA G. (2011), *In-game: from immersion to incorporation*, Cambridge, MA, The MIT Press.

FLYNN B. (2008), « The Navigators Experience - An Examination of the Spatial in Computer Games », in M. Swalwell & J. Wilson (dir.), *The pleasures of computer gaming: essays on cultural history, theory and aesthetics*, Jefferson, McFarland & Co, p. 118-146.

FRICHE L. (2020), *Analyser le rapport entre le joueur et l'espace de jeu par la cartographie Etude de l'interface de carte, ses attributs, et leurs rapports dans la formalisation de l'éthos ludique*, mémoire de maîtrise, Université de Lorraine.

FULLER M. & JENKINS H. (1995), « Nintendo® and New World Travel Writing: A Dialogue », in S. G. Jones (dir.), *Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Community*, Thousand Oaks, Sage Publications, p. 57-72.

GAMECENTRAL (2020), « Best-selling video game of 2020 is FIFA 21, Persona 5 Royal is highest rated », *Metro*, <<https://metro.co.uk/2020/12/23/best-selling-video-game-of-2020-is-fifa-21-persona-5-is-highest-rated-13796429/>> (dernière consultation le 29 août 2023).

GAZZARD A. (2013), *Mazes in Videogames: Meaning, Metaphor and Design*, Jefferson, McFarland & Co.

GENVO S. (2016), « Defining and Designing Expressive Games: the case of *Keys of a gamespace* », *Kinephanos*, Special issue: Exploring the Frontiers of Digital Gaming: Traditional Games, Expressive Games, Pervasive Games, p. 90-106.

GRANDJEAN G. (2020), *Le langage du level design : analyse communicationnelle des structures et instances de médiation spatiales dans la série The Legend of Zelda (1986-2017)*, <<https://hal.univ-lorraine.fr/tel-03098076/document>> (dernière consultation le 29 août 2023).

GRANDJEAN G. (2019), « Analyse formelle et visuelle de l'organisation des espaces sociaux vidéoludiques », *Emulations - Revue de sciences sociales*, n°30, p. 33-48.

GRUBB J. (2021), « NPD reveals the best-selling games of 2020 in the U.S », *VentureBeat*. <<https://venturebeat.com/2021/01/15/npd-reveals-the-best-selling-games-of-2020-in-the-u-s/>> (dernière consultation le 29 août 2023).

HOMO LUDENS (2023), « Usages et appropriations du jeu vidéo *Animal Crossing: New Horizons* en contexte de pandémie », *Kinephanos*. Le jeu en temps de pandémie : remède ou échappatoire ?, vol. 9, n°1, p. 37-75.

IWATA S. AONUMA E. TAKIZAWA S. DOHTA T. & ARIMOTO M. (2013), « Iwata demande : *The Legend of Zelda: The Wind Waker* HD. 5. Trop ambitieux à l'époque ». <<https://www.nintendo.fr/Iwata-demande/Iwata-demande-The-Legend-of-Zelda-The-Wind>

Waker-HD/The-Legend-of-Zelda-The-Wind-Waker-HD/5-Trop-ambitieux-a-l-epoque/5-Trop-ambitieux-a-l-epoque-807330.html> (dernière consultation le 29 août 2023).

JENKINS H. (2006), « Complete Freedom of Movement: Video Games as Gendered Play Spaces », in K. Salen et E. Zimmerman (dir.), *The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology*, Cambridge, MA, The MIT Press, p. 330-363.

JENKINS H. (2004), « Game design as narrative architecture », in P. Harrington & N. Frup-Waldrop (dir.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge, MA, MIT Press, p. 118-130.

JENKINS H. & SQUIRE K. D. (2002), « The art of contested spaces », in C. Bain C. & L. Kings (dir.), *Game On: The History and culture of video games*. Barbican Press, p. 64-75.

KOYRÉ A. (1973), *Du monde clos à l'univers infini*, Paris, Gallimard.

KREMERS R. (2009), *Level design: concept, theory, and practice*, Natick, A.K. Peters.

MACLEAN C. (2020). « *Animal Crossing New Horizons* : Nintendo prévoit de sévir contre le marché noir », *Parler de sport. La perspective des fans*, <<https://parlersport.com/animal-crossing-new-horizons-nintendo-prevoit-de-sevir-contre-le-marche-noir/>> (dernière consultation le 29 août 2023).

MURRAY S. (2018), *On Video Games: The Visual Politics of Race, Gender and Space*. Londres, I. B. Tauris.

NITSCHKE M. (2008), *Video game spaces: image, play, and structure in 3D game worlds*, Cambridge, MA, MIT Press.

PARBAUD C. (2021), « FIFA 21 est (encore) le jeu vidéo le plus vendu en France en 2020 », *L'Équipe*. <<https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Fifa-21-est-encore-le-jeu-video-le-plus-vendu-en-france-en-2020/1228701>> (dernière consultation le 29 août 2023).

PEARCE C. (2007), « Narrative environments. From Disneyland to *World of Warcraft* », in F. V. Borries, S. P. Walz & M. Böttger (dir.), *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: the Next Level*, Basel, Birkhäuser, p. 200-205.

PEARCE C. (2002), « Story as play space: narrative in games », in L. King (dir.), *Game On. The History and Culture of videogames*, Londres, Laurence King Publishing Ltd, p. 112-119.

RUFAT, S. & TER MINASSIAN, H. (2012), « Espace et jeu vidéo », in S. Rufat & H. Ter Minassian (dir.), *Le jeu vidéo comme objet de recherche*, Paris, Questions théoriques, p. 77-103.

- RYAN M.-L. (2014), « L'expérience de l'espace dans les jeux vidéo et les récits numériques », *Cahiers de Narratologie*, n°27.
- STOCKBURGER A. (2006), *The Rendered Arena. Modalities of Space in Video and Computer Games*, thèse de doctorat, University of the Arts, London.
- STOUT M. (2010), « Oblivion Exploration Analysis », *On Game Design*, <<http://www.ongamedesign.net/oblivion-exploration-analysis/>> (dernière consultation le 29 août 2023).
- STRAZNICKAS G. L. (2020), « Not Just a Slice: Animal Crossing and a Life Ongoing ». *Loading...*, vol. 13, n°22, p. 72-88.
- TER MINASSIAN H., RUFAT, S. & BORZAKIAN M. (2017), « Le jeu dans tous ses espaces », *Sciences du jeu*, n° 8.
- TOTTEN C. W. (2019), *Architectural approach to level design*, Boca Raton, CRC Press.
- TRICLOT M. (2012), « Dedans, dehors et au milieu : les espaces du jeu vidéo », in H. Ter Minassian, S. Rufat & S. Coavoux (dir.), *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, Questions théoriques, p. 207-235.
- VELLA D. (2019), « There's No Place Like Home. Dwelling and Being at Home in Digital Games », in E. Aarseth & S. Günzel (dir.), *Ludotopia. Spaces, places and territories in computer games* (p. 141-165), Bielefeld, Transcript Verlag.
- VERCHÈRE R. (2019), « Gouverner le joueur dans les jeux vidéo : La métaphysique des "affordances" au service de la politique des "architectures du choix" ». *Sciences du jeu*, n°11.

Guillaume Grandjean est docteur en Sciences de l'information et de la communication, agrégé de Lettres modernes et ancien élève de l'École Normale Supérieure de Paris. Ses travaux portent sur la construction de l'espace navigable vidéoludique, son histoire formelle et le rôle qu'il joue dans l'expérience de jeu. Il publie également dans diverses revues de critique vidéoludique et cinématographique.

Abstract: Game studies have long considered the navigable space of video games through the lens of compensation, as if they were filling an “appetite for space” frustrated by our contemporary urban lifestyles. In this article, we challenge this psycho-cultural function of video games in light of the phenomenal success of the game *Animal Crossing: New Horizons* during the lockdown associated with the COVID-19 pandemic. At a time when our relationship to space was more in crisis than ever, and when navigational constraints were at their height, players favored a playful

space that seems the exact opposite of open worlds. To explain how this game's space has been invested by the players during this period, we conduct an analysis of its environment design based on four concepts: the idea of space-refuge, of microcosmic, of cosmetics, and, finally, of an anti-critical path. Through descriptions of its environment design and annotated maps, we show how *Animal Crossing: New Horizons* has transfigured the everyday experience of seclusion more than conjuring it, therefore challenging the theories which depict the evolution of video game spatiality as a movement "from the closed world to the infinite universe."

Keywords: Videogame, lockdown, environment design, *Animal Crossing: New Horizons*