UNIVERSITÉ DE LORRAINE | BIBLIOTHÈQUES UNIVERSITAIRES

AVERTISSEMENT
DROIT D'AUTEUR

Ce document est le fruit d'un long travail approuvé par le jury de soutenance et mis à disposition de l'ensemble de la communauté universitaire élargie.

Il est soumis à la propriété intellectuelle de l'auteur. Ceci implique une obligation de citation et de référencement lors de l'utilisation de ce document. Toute contrefaçon, plagiat ou reproduction illicite encourt une poursuite pénale.

Contact bibliothèque : ddoc-theses-contact@univ-lorraine.fr
(Cette adresse ne permet pas de contacter les auteurs)

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 122. 4
Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 335.2- L 335.10

UNIVERSITÉ DE LORRAINE
34 COURS LÉOPOLD — CS 25233
54052 NANCY CEDEX
WWW.UNIV-LORRAINE.FR

UNIVERSITE DE LORRAINE – ÉCOLE DOCTORALE
HUMANITES NOUVELLES – FERNAND BRAUDEL
UNIVERSITE DE LIEGE - ÉCOLE DOCTORALE DE LIÈGE

Thèse

Présentée et soutenue publiquement pour l'obtention du titre de

DOCTEUR DE L'UNIVERSITÉ DE LORRAINE

Mention : Sciences de l'Information et de la Communication

Par : FRICHE LUCAS

Sous la direction de :

Pr. Genvo Sébastien (Université de Lorraine – CREM)

Pr. Dozo Björn-Olav (Université de Liège – Traverses et Liège Game Lab)

Penser la cartographie vidéoludique

Analyse diachronique et comparée de la cartographie dans la série de jeux vidéo *Monster Hunter* (2004-2022)

Présentée le 06 octobre 2025 à Metz

Jury :

Mme. Béatrice Fleury, Professeure des universités, Université de Lorraine, examinatrice.

M. Sébastien Genvo, Professeur des universités, Université de Lorraine, directeur de thèse.

M. Björn-Olav Dozo, Professeur ordinaire, Université de Liège, directeur de thèse.

M. Dick Tomasovic, Professeur ordinaire, Université de Liège, président du jury.

M. Bruno Raoul, Professeur des universités, Université de Lille, rapporteur.

Mme. Patrizia Laudati, Professeure des universités, Université de Nice, rapporteure.

Résumé

Ce travail de recherche porte sur la cartographie dans le jeu vidéo, en étudiant la prise en charge de l'écriture du document cartographique par le dispositif ludique. La thèse défend l'idée qu'une étude de ce processus de construction de la carte, dans le contexte ludique, fournit des pistes de réflexion pour penser notre spatialité contemporaine en dehors du jeu. Pour ce faire, elle aborde le jeu et ses cartes au prisme d'une approche communicationnelle, en démontrant comment la cartographie produit la médiation d'une territorialité. En déconstruisant tout d'abord les relations entre médiums ludiques, discours territoriaux, imaginaires et documents cartographiques, nous soulignons la formation d'un discours dans l'écriture de la carte par le jeu. Puis, en partant du principe que la production d'une carte dépend de son inscription dans une situation de communication, nous procédons à l'analyse de la cartographie dans la licence de jeu *Monster Hunter*. Cette étude diachronique et comparée examine la façon dont la cartographie est intégrée au sein de la structure de jeu comme de son cadre fictionnel, et en propose une déconstruction afin de mettre en exergue les enjeux rhétoriques de la cartographie. Pour ce faire, nous effectuons une catégorisation des différents types de cartes dans la licence citée, puis étudions l'entrecroisement des médiations ludiques et territoriales produites par les cartes, notamment à l'aune des données cartographiques comme de leurs processus de construction. À l'issue de notre travail, nous proposons une réflexion autour d'un concept communicationnel – la paracarte – et étudions sa correspondance à la fois dans le jeu comme dans les environnements numériques. L'objectif de cette recherche est de fournir des outils prolongeant les réflexions sur la cartographie critique, et de renouveler les liens entre cartographie et notre rapport au temps et à l'espace.

Mots clefs

cartographie – carte – territoire – médiation – cartographie critique – jeux vidéo – analyse d'image – analyse de document – discours – *Monster Hunter*

Abstract

This research focuses on cartography in video games, studying how the writing of the cartographic document is taken over by the ludic device. The thesis defends the idea that a study of this process of map construction, in the ludic context, provides leads for thinking about our contemporary spatiality outside game's contexts. To this end, it approaches the game and its maps through the prism of a communicative approach, demonstrating how cartography mediates territoriality. By first deconstructing the relationships between playful media, territorial discourses, imaginaries and cartographic documents, we highlight the formation of a discourse in the writing of the map through play. Then, on the premise that the production of a map depends on its inscription in a communicative situation, we analyze cartography in the *Monster Hunter* game license. This diachronic and comparative study examines the way in which cartography is integrated into the structure of the game and its fictional framework and deconstruct it to highlight the rhetorical stakes of cartography. To do this, we categorize the different types of maps in the license studied, then analyse the interweaving of playful and territorial mediations produced by maps, particularly in terms of cartographic data and their construction processes. At the end of our work, we lay down some thoughts about a communicative concept – the paramap – and study its correspondence both in games and in digital environments. The aim of this research is to provide tools for extending reflections on critical cartography, and to renew the links between cartography and our relationship to time and space.

Key-words

cartography - map - territory - critical cartography - mediation - video games - image analysis - document analysis - discourse - *Monster Hunter*

Remerciements

J’adresse mes remerciements et mon immense gratitude à :

Sébastien Genvo, qui a choisi de me faire confiance et de m’accompagner dans cette aventure, alors que je lui avais certifié, après avoir rendu mon mémoire de recherche sur la cartographie, que je ne voudrais jamais poursuivre en thèse. Pour ses encouragements et ses relectures, ses précieux conseils, sa gentillesse et son optimisme. Et Björn-Olav Dozo, pour son accueil chaleureux d’un doctorant alors inconnu, pour sa bienveillance et le regard aiguisé qu’il a su poser sur mes textes, ses recommandations toujours plus justes, et pour m’avoir garanti un confort inégalable lors de cette cotutelle.

À Mme. Patrizia Laudati, M. Dick Tomasovic, et M. Bruno Raoul, pour avoir accepté de lire ce travail, d’en juger sa valeur et son intérêt dans le domaine scientifique, et de me permettre d’en comprendre un nouveau sens à travers leurs yeux et leurs mots. Plus particulièrement, merci à Mme. Béatrice Fleury d’être dans ce jury, mais aussi de m’avoir accompagné à travers ses fonctions de directrice de l’école doctorale Humanités Nouvelles – Fernand Braudel !

À tout le personnel d’appui de l’Université de Lorraine et du laboratoire du CREM, et à tout le personnel d’appui de l’Université de Liège. Merci de m’avoir accompagné dans la compréhension du monde universitaire, et de m’avoir permis l’organisation de projets de recherches, de manifestations scientifiques, et d’autres enrichissants moments de la vie académique. Merci à Clémentine Duval.

J’ai eu la chance d’être extrêmement bien accueilli par deux laboratoires, qui m’ont aidé à saisir toute la savoureuse cadence de la vie scientifique. Au Crem, je remercie chaque personne avec qui j’ai eu la joie de discuter. Merci à Laurent Di Filippo, que j’ai eu la chance d’avoir comme enseignant et comme collègue, et dont la rigueur scientifique et méthodologique m’accompagne chaque jour, sûrement sans qu’il le sache. Puis, à Stéphane Goria, qui ne devait pas se douter qu’en me demandant la distinction entre carte et territoire lors de mon jury de mémoire en M1, il allait poser la première brique de ma réflexion. Je remercie Aurélie Michel et Anne Piponnier de m’avoir accompagné par l’intermédiaire du comité de suivi de thèse, et pour leurs précieux conseils. J’adresse mes encouragements à Romane Blaise, Victor Defernez, Lucile Girardet et Lucile Jean pour leurs passionnants travaux que j’ai hâte de lire.

Au Liège Game Lab, j'adresse mes remerciements les plus chaleureux aux collègues et mes encouragements les plus vifs à celles et ceux qui vont arriver au bout de leur thèse. Un remerciement tout particulier à Alexis Messina pour avoir été un ami indispensable, à Rosane Lebreton, dont je partage la passion pour les espaces vidéoludiques, et à Fanny Barnabé, pour m'avoir accompagné chaque année à l'aide de remarques et encouragements d'une bienveillance rare.

J'adresse un tout aussi grand merci aux chercheurs et chercheuses que j'ai croisé·es au gré de colloques et de communications, d'évènements scientifiques, et qui m'ont habilement glissé des conseils si précieux. Une adresse toute particulière à Guillaume Grandjean, pour avoir été l'un des cartographes dont je marche dans les pas, et à Eve Ben-Haïm, pour le bonheur de discuter géographie et jeux vidéo.

Merci à toute l'équipe d'InputPokeSave pour les séminaires que nous avons animés pendant ces quatre dernières années, à l'ajc Crem et IciDoc pour m'avoir montré tout le tissu local de la recherche, et au GameLab de Lausanne, en particulier à Yannick Rochat pour Ramuz et les trains. Merci à VyseLeBleu, BobLaFoudre, Batman et le Don pour l'ivresse du quad.

Je remercie mes inestimables ami·es qui m'ont chaque jour aidé à produire ce travail de recherche. Merci à Kim Lefebvre et Jean-Michel d'avoir été des soutiens omniprésents dans la construction de cette thèse, à Mathilde Gourrat pour avoir partagé ma passion pour le jeu *Tunic* jusqu'à Caen, à Jenguiz Kanaani pour les nombreuses conversations sur les notions clefs de nos recherches. À Anne Bravo, présidente de qualité, et Théo Courty, lui aussi président de qualité, pour avoir accepté de reprendre l'Ajc Crem et s'être frottés avec moi à la complexité d'une telle entreprise. À Maria Rasskazova, pour être une personne remarquable en tout point. À Martin Ringot et Leslier Astier, pour les *bitsy* les plus exquis et les vertiges cosmiques. Merci à Félix Moll pour *Dominion* et Florian Ortega pour les soirées musicales, et à Gwendolyn Garan pour tous nos échanges. Enfin, merci à Mathias, « Ackapucho », d'avoir été mon compagnon de jeu sur *Monster Hunter* pendant près d'une dizaine d'années. Hâte d'aller chasser à nouveau avec toi !

À mes ami·e·s du Sud, ma vie avant cette vie. À ma mère, pour ses cartes de *Colossal Cave Adventure*, mon père, qui connaît les territoires sur le bout des doigts. À ma sœur, pour m'avoir transmis l'amour des livres. À mon frère, pour m'avoir innocemment initié aux jeux vidéo.

À Pénélope, pour les trolls finlandais, la Badabing Team, les cowboys et les samouraïs, le café et les tartes à la cerise, et toutes les autres belles choses que nous allons découvrir et partager. Et à Mymble, pour les miaulements et les ronronnements salvateurs.

Merci.

Avant-propos

L’entièreté de cette thèse a été rédigée en écriture inclusive.

Lorsque nous nous référons à des œuvres lues sur support numérique, mais n’étant pas téléchargeable sous un format documentaire comme le .pdf, nous ferons constamment mention à la fois de l’œuvre, du chapitre, puis du paragraphe dans lequel la citation peut être trouvée. Par ce biais, nous souhaitons éviter la problématique d’une démultiplication de citations et de leurs prises en compte dans les métadonnées, ce qui rendrait tout aussi difficile la lecture de cette thèse que la bibliométrie des œuvres citées.

Toutes les citations en langue étrangère sont traduites en français dans le corps du texte. Elles ont soit été traduites par nos soins, soit par le·a chercheur·euse cité·e. Dans ce cas-là, nous le préciserons dans l’appel de note. Pour chaque première occurrence d’une citation traduite dans le corps du texte, la citation originale, non traduite, sera systématiquement indiquée en notes de bas de page.

L’entièreté des images de jeux présentées dans cette thèse est issue de nos propres captures d’écran de nos sessions de jeu, mais le contenu de ces captures d’écran demeure la propriété et des œuvres et des entreprises dont elles sont tirées.

Sommaire

Introduction 15

Contextualisation 19
Problématisation 24
Corpus et méthodologie 30
Plan 35

Chapitre 1 : Tisser la médiation de la carte au territoire 37

1.1 La carte comme document – de l'image à la paracarte 38

1.1.1 Opérer la déconstruction cartographique à partir des approches documentaires 38
1.1.2 Entre sciences communicationnelles, sémiotique et cartographie : le terreau interdisciplinaire du langage cartographique 44
1.1.3 Reconstruction du langage et du support – le paradigme de la cartographie numérique 50
1.1.4 Enjeux d'un renouveau de la cartographie critique 54

1.2 Le territoire construit par la carte 64

1.2.1 Définir la notion de territoire – perspectives géographiques, ludiques, et communicationnelles 65
1.2.2 Cartographie et territorialité – le projet du travail territorial 72
1.2.3 Penser l'imaginaire entre la carte et le territoire 74
1.2.4 La conscience cartographique comme production de la territorialité 77
1.2.5 Pour une inscription du jeu dans le canevas du travail territorial – ludoformation et gameplay 86

Synthèse du premier chapitre 93

Chapitre 2 : La cartographie dans les processus de médiations ludiques 95

2.1 Cadrage de la cartographie vidéoludique dans les études sur le jeu 96

2.1.1 De la structure à l'attitude – penser le phénomène ludique 97
2.2.2 Cartographie vidéoludique – en dehors du dispositif 104
2.2.3 L'imaginaire et le jeu – distance ludique et cartographie 107
2.2.4 Déconstruire la cartographie contemporaine en s'appuyant sur les processus de ludicisation 111

2.2 Du langage au cadrage – comprendre le rôle de la cartographie dans le jeu vidéo 124

2.2.1 Les heurts des typologies face à la mutabilité des cartes 126
2.2.2 Perspectives narratives entre cartographie et jeux vidéo – Construire le récit par la carte 137
2.2.3 Réinvestir la politique de l'analyse des spatialités vidéoludiques – la cartographie comme médiation d'une territorialité 148
2.2.4 Remonter aux sources : opérationnalisation de la paracarte à partir de Genette 156

Synthèse du deuxième chapitre 168

Chapitre 3 : Spécificités de la licence et méthodologie d'analyse du corpus ... 171

3.1 Perspectives de l'analyse de *Monster Hunter* par rapport au cadre de recherche 172

3.1.1 Une licence plutôt qu'un genre – l'intérêt d'une étude monographique 173
3.1.2 Les plateformes de jeu comme vecteur d'adaptation 177
3.1.3 Sérialité renouvelée – le pivot *Monster Hunter World* 182

3.2 Comprendre l'essentiel de *Monster Hunter* : structuration spatiale et narrative, bestiaire, équipements 187
3.2.1 Villages et biomes – dualisme d'une narration infinie 188
3.2.2 Bestiaire et base de données – l'autre territorialité 194
3.2.3 Affronter à l'aide de la technologie – arsenal de chasse et outils annexes 198
3.3 Jouer pour analyser – cadres méthodologiques et perspectives interdisciplinaires 200
3.3.1 La pratique située du chercheur 202
3.3.2 Les cadres d'analyses et l'interdisciplinarité - fond de carte et données attributaires 205
3.3.3 Déploiement d'un protocole de recherche 211
Synthèse du troisième chapitre 213
Chapitre 4 : Cartes des mondes, cartes des *hubs* – du côté de la ville 215
4.1 Entre narration spatiale et planification territoriale – les cartes du monde de *Monster Hunter* 215
4.1.1 Représenter un menu et non une topographie 220
4.1.2 Fenêtres sur le monde – péricarte de *Monster Hunter World* 223
4.2 Les cartes de *hubs* de *Monster Hunter* 229
4.2.1 Le cas spécifique des prévisions zoologiques 230
4.2.2 L'habitabilité face à l'adversité – homogénéisation de la ville 232
4.3 Interroger les enjeux esthétiques au prisme du concept de remédiation 240
4.3.1 Médiations territoriales – Aller-retour entre Kamura et Elgado 246
4.3.2 Les monstres qui gisent derrière la carte 250
Synthèse du quatrième chapitre 254
Chapitre 5 : Objet carte, cartes locales et *minimaps* – au cœur de la chasse 257
5.1 La cartographie comme structuration de l'éthos – de l'objet « carte » à la carte locale 258
5.2 Les cartes locales – maillage et interprétations des lieux de l'action 268
5.2.1 La carte à droite, ou la carte en bas ? Recomposition d'une pratique de jeu à partir de l'agencement de l'interface de carte 278
5.2.2 Reconstruction du langage cartographique à travers une nouvelle jouabilité – le cas *Monster Hunter World* 283
5.2.3 Nouvelles cartographies, nouvelles spatialités – Le paradigme *Monster Hunter World* 287
5.2.4 Mise en scène cartographique – le paysage comme témoin de l'exploration 296
5.2.5 De la carte à son cadre – articuler l'espace à partir du langage cartographique et de sa paracarte 305
5.3 Penser la catégorie des *minimaps* dans le médium ludique – une question d'échelle 316
5.3.1 Le langage des plis de la carte 318
5.3.2 Synthétisation des données selon les modalités de jeu 322
5.3.3 Une configuration pensée pour une continuité 325
Synthèse du cinquième chapitre 331
Chapitre 6 : La production de la chasse – données dynamiques et marqueurs 335

6.1 Construire et réemployer un répertoire de signe spécifique 338
6.1.1 Données et emblèmes spatiaux : la médiation ludique de la donnée attributaire cartographique 339
6.1.2 Recomposition esthétique – être reconnaissable tout en évoluant 343
6.1.3 Recomposition arbitraire du langage de *Monster Hunter* 344
6.2 Modalités de fabrication de la variable visuelle sous trois niveaux 349
6.2.1 La traque de monstres comme mise en scène de la technique cartographique 352
6.2.2 Rediscuter la spatialité vidéoludique avec les catégories tertiaires – le cas du voyage rapide 363
6.2.3 Exercice du possible et réticularité recomposée 364
6.2.4 L'anthropisation comme rapport à l'Autre 368
6.3 Les données dynamiques au cœur de l'opérabilité de l'espace de jeu 371
6.3.1 Construire la territorialité de la chasse à l'aide de la personnalisation de l'affichage cartographique 372
6.3.2 Les données attributaires dynamiques comme prolongement du mythe cartographique 378
Synthèse du sixième chapitre 384
Chapitre 7 : Cartes décoratives - Cartes de temps de chargements. Les cartographes de la diégèse 387
7.1 Enjeux des cartes décoratives et de leur remédiation dans les environnements diégétiques 388
7.1.1 Plasticité des cartes et mise en scène de la cartographie – la remédiation dans le cas des cartes décoratives 391
7.1.2 Penser les cartes décoratives dans le prolongement de la cartographie critique 394
7.1.3 Des cartes décoratives aux mises en scènes moins explicites – deux enjeux interprétatifs 398
7.1.4 La construction d'un éthos à travers les cartes décoratives 401
7.2 Les cartes dans l'espace liminaire des temps de chargement 404
7.2.1 Des représentations réinvesties par le jeu 406
7.2.2 Le paradigme des conseils et astuces – rhétoriques des temps de chargements 411
7.2.3 Mise en scène et contextualisation fictionnelle – les temps de chargement de MhRise et son extension Sunbreak 414
Synthèse du septième chapitre 417
Chapitre 8 : La carte absente – Un univers fictionnel recomposé par ses cartographes 421
8.1 Cartographie et *world-building* : étudier la carte manquante 422
8.1.1 Méthodologie d'analyse de la cartographie amateur·ice 423
8.1.2 Une carte qui dissimule plus qu'elle révèle 424
8.2 Les espaces de l'épicarte dans les publications en ligne : de la présentation de la carte à ses réactualisations par son auteur 428
8.2.1 L'espace de la publication initiale comme contextualisation des productions 432
8.2.2 La mise en scène de l'auctorialité au prisme des commentaires 437
8.3 L'autre géographie de *Monster Hunter* : modalités de détournement du jeu à des fins d'enquêtes topographiques 444

8.4 Le choix de la carte comme modalité d'immersion fictionnelle 450
Synthèse du huitième chapitre 456

Chapitre 9 : Penser la cartographie à travers *Monster Hunter*, penser *Monster Hunter* à travers sa cartographie 459

9.1 l'Autre comme ressource – Anthropisation dans *Monster Hunter : Rise* 459

9.1.1 De l'espace au territoire 461
9.1.2 La malléabilité de l'espace à travers la représentation cartographique 464

9.2 Le cadrage par le *gameplay* – repenser la paracarte à l'aune du processuel 472

9.2.1 Des discours qui contextualisent la production et l'usage de la carte… 473
9.2.2 … Jusqu'au *gameplay* comme construction du discours cartographique 476

Synthèse du neuvième chapitre 480

Conclusion 483

Synthèse des chapitres 483
Réponses aux questions de recherches 485
Les horizons de la cartographie vidéoludique 489

Bibliographie 497

Tables des figures et tableaux 537

Annexe 549

Toute carte est un double spectacle : celui du territoire représenté, et celui des moyens mis en œuvre pour produire cette représentation

Henri Desbois, « La carte et le territoire à l'ère numérique », Socio, 4 | 2015, 39-60.

Introduction

> La cartographie et l'activité ludique partagent une longue et riche histoire. Du Mah-Jong, l'introduction des jeux de guerre prussiens, jusqu'à l'émergence des pratiques liées aux systèmes de géolocalisation, la cartographie et l'activité ludique ont toujours été très proches. Au centre des deux dynamiques se trouve l'esquisse stratégique et créative des possibilités offertes par un environnement. Lorsque nous jouons par exemple aux échecs, nous nous déplaçons sur la carte d'un champ de bataille imaginaire - en sondant, à la fois dans l'esprit et dans l'action, ses limites et ses possibilités ; nous modifions l'apparence et les possibilités de l'échiquier en déplaçant et en prenant des pièces. Qu'il s'agisse d'un mouvement concret ou imaginaire à travers l'espace n'a ici pas d'importance. Ce qui importe, c'est que l'activité ludique implique souvent l'exploration et la cartographie d'un environnement, ou ce que le ludologue Espen Aarseth décrit comme une 'expérimentation active', à la fois d'un environnement et de sa substance. Cette expérimentation peut donc prendre une place prépondérante et structurante dans la mécanique qui altère la forme des cartes. À travers le jeu, nous pouvons envisager et produire des formations spatiales. Si ce n'est pas notre tour [de jouer], nous pouvons prendre du recul et saisir l'ensemble des enjeux ; cartographiant ce qui a émergé et ce qui pourrait se manifester dans de futurs imaginaires. De ce fait, l'activité ludique et l'activité cartographique s'imbriquent constamment, et peuvent même légitimer l'existence de l'une par rapport à l'autre[1]
>
> Sybilles Lammes et Chris Perkins, « Playful Mapping in the Digital Age » in *Playful Mapping In The Digital Age*, p.12, 2016.

En 2016 paraît l'un des rares livres consacrés aux liens entre la cartographie et le jeu, dont est tirée l'épigraphe ci-dessus. Les contributions qui le structurent étudient la manière dont le jeu et la cartographie s'entrelacent et s'alimentent mutuellement. Toutes réaffirment le constat porté par cette citation : ces deux activités sont entremêlées depuis leurs créations. Néanmoins, comme le précisent les auteur·ices plus loin, cette histoire n'a été qu'à peine effleurée (*Ibid*., p. 14), et le médium ludique a rarement été abordé à partir des enjeux et des perspectives de la cartographie. Cette thèse répond à cet appel, et c'est sous le nom de *cartographie vidéoludique*

[1] « *Mapping and play share a long and diverse history. From Mah-Jong, to the introduction of Prussian war-games, through to the emergence of location-based play, mapping and play have always been closely related. Central to both pursuits is the creative and strategic charting of environmental possibilities. When playing chess, for example, one moves through a map of an imaginary battlefield – probing – in both mind and action, its limitations and affordances; changing the board's appearance and possibilities by moving and taking pieces. Whether one's movement is literal or imaginary through such space is of secondary importance here. What matters is that play frequently entails an exploration and mapping of an environment, or what game-scholar Espen Aarseth describes as an 'active experimentation' both of and within an environment. This experimentation can thus be a powerful and constitutive mechanism in how maps take (and lose) shape. Through playing, we can probe and produce spatial formations. If it is not our turn, we can take a step back to get an overview of what is at stake; mapping what has emerged and what could manifest in imaginary futures. Thus, playing and mapping constantly bleed into one another and can even legitimize each other's existence* » en version anglaise.

que nous allons explorer ces liens, en nous inscrivant dans la discipline des sciences de l'information et de la communication.

Précisons d'emblée notre projet. Les lecteur·ices ont sûrement remarqué les écarts de traductions entre la citation originale en langue anglaise en note de bas de page, et notre propre adaptation des termes cartographie et jeu. Par exemple, nous avons choisi de traduire la phrase « *Mapping and play share a long and diverse history* » par « La cartographie et l'activité ludique partagent une longue et riche histoire ». Ou encore, « *What matters is that play frequently entails an exploration and mapping of an environment* […] » par « Ce qui importe, c'est que l'activité ludique implique souvent l'exploration et la cartographie d'un environnement […] ». Notre choix quant au vocabulaire illustrant la thématique de la cartographie ou du jeu dénote toute l'ambivalence des termes français comme anglais. Dans la dernière phrase présentée, nous pourrions nous demander ce qui distingue l'exploration de la cartographie d'un l'environnement, car c'est le mot « *mapping* » qui est utilisé dans ce syntagme.

En effet, si nous retrouvons les termes de « *map* » ou « *mapping* » pour « carte » et « cartographie », l'activité décrite par la question du « *mapping* » ne semble pas être identique à celle de son équivalent français, cartographie, qui désigne la « discipline artistique, scientifique et technique, ayant pour objet la construction de cartes » (Lambert & Zanin, 2016, p. 13). Les chercheurs en géographie sont nombreux à noter un manquement dans le français de l'équivalent du terme « *mapping* ». Ce dernier peut renvoyer à : « l'outillage conceptuel, méthodologique et instrumental, mais aussi la dimension de l'action, du faire, de la performance, nécessaires pour mettre le monde géographique en cartes et lui donner du sens » (Joliveau *et al.*, 2013, p. 18). Les auteurs cités proposent de caractériser ce processus sous le terme de *fabrique cartographique*. Toutefois, dans la suite de leur article, ils envisagent davantage cette fabrique sous la question matérielle, c'est-à-dire la production de carte, dont les enjeux sont illustrés à travers l'exemple de la fabrication des cartes sur les plateformes cartographiques contemporaines.

Une autre définition de ce *mapping* est portée par le géographe Gilles Palsky. Pour ce dernier, le « *mapping* » désigne « l'acte créatif de construction d'un espace », ce qui l'oppose au « *map-making* », qui renvoie au « produit final », c'est-à-dire la carte (2013, p. 21-22). Autrement dit, le verbe français cartographier, comme son substantif, renvoie à la même action, mais il est impossible de savoir si celle-ci se déroule dans la sphère phénoménologique ou matérielle. La

dissociation remarquée par Palsky est d'ailleurs employée par Lammes et Perkins – dont nous tirons l'épigraphe de cette thèse – quelques pages plus loin dans l'ouvrage cité (*Ibid.*, p. 15, 17). Alors, dans la citation présente en ouverture de cette thèse, les chercheur·euses cité·es semblent bien parler de cette attitude cognitive, cette dynamique mentale qu'est le « *mapping* », et qui n'a pas pour but de forcément constituer quoi que ce soit de physiquement tangible.

Et pourtant, il peut y avoir lieu d'une hésitation. Effectivement, Lammes et Perkins parlent d'une « exploration active », qui est inscrite comme un « mécanisme » qui permet de modifier la « forme » de la « carte ». En outre, les auteur·ices expliquent que nous pouvons prendre du recul lorsque « ce n'est pas notre tour ». De quoi parlons-nous ici ? D'une activité processuelle, à l'image du *mapping* de Palsky, ou d'un plateau de jeu se construisant selon nos actions, donc plus proche du *map-making* ? Dans quel engrenage s'ancre ce « mécanisme », et de quelle carte pouvons-nous altérer la « forme » ? Ces interrogations appellent à se tourner du côté du jeu, puisque certains vocables rappellent la structure comme la dimension ludique.

Cependant, ce problème de traduction est aussi présent dans le lexique associé au jeu. Dans la citation originelle, si certains adjectifs utilisent le terme « *game* », à quoi se réfèrent les termes de « *play* » et *« playing* » ? À nouveau, dans un autre exemple, nous avons choisi de traduire la dernière phrase de la citation, « *Thus, playing and mapping constatntly bleed into one another* […] » par « De ce fait, l'activité ludique et l'activité cartographique s'imbriquent constamment l'une dans l'autre […] ». Or, le vocable « *playing* » possède ici la même traduction que le terme « *play* », que nous avons une fois traduit par le syntagme « d'activité ludique », et une fois par le terme « jeu ». Quant au ludique, l'ambivalence des termes associés à celui-ci et leurs écarts de traduction ont intéressé le philosophe Jacques Henriot. Sa recherche s'est construite autour de l'analyse du phénomène ludique, et peut se résumer ainsi : « pourquoi parle-t-on de jeu pour désigner certaines activités lors même que la diversité des actions, des comportements rend impossible une description objective du jeu ? » (Brougère & Perron, 2023, paragr. 7).

Ce chercheur montre ainsi que la définition du mot « jeu » en français peut s'entendre au travers de trois significations : le matériel ludique, la structure ludique, et la pratique ludique en elle-même (2023, Chapitre 3 paragr. 21-23)[2]. Il remarque que le terme anglais de « *play* » renvoie

[2] Nous nous référons à la version électronique de cette œuvre, parue originellement en 1989.

plutôt à la pratique ludique, qui caractérise « l'action menée par celui qui joue » (*Ibid.*). Le philosophe propose donc de penser le terme anglais de « *game* » comme un équivalent à la « structure de jeu » (*Ibid*., Chapitre 3 paragr. 39), et le terme de « *play* » comme celui désignant l'activité ludique.

À l'aide de ces relectures, si nous reprenons la citation originale, c'est visiblement sans cesse la question de la pratique en train de se faire qui est invoquée. Pourtant, elle semble avoir un lien intrinsèque avec une structure de jeu, et avec une « carte » qui évolue et se transforme à chaque itération. Si nous revenons à la distinction opérée par Palsky, elle reprend en fait celle du géographe Denis Woods, qui en précise l'enjeu. Pour lui, dessiner une carte sur un support relève d'une réponse à une « situation de communication[3] » (1993, p. 51). Le chercheur invite à comprendre les cartes comme des systèmes de signes qui affectent notre représentation de l'espace : elles sont à penser comme « constructions sociales de la réalité[4] » (*Ibid*., p. 52). Une situation de communication est définie, d'après le chercheur Patrick Charaudeau, comme un :

> cadre fonctionnel instaurant des places et des relations autour d'un dispositif qui détermine : l'identité des sujets en termes de statuts et de rôles selon certains rapports hiérarchiques, la finalité de la relation en termes de visées pragmatiques […] le propos échangé en termes d'univers de discours thématisé […], les circonstances matérielles selon le type de situation locutive […] et de support de transmission de la parole (Charaudeau, 2006, paragr. 4).

Ces écarts linguistiques mettent en évidence tout l'enjeu de notre recherche, pleinement inscrit dans la discipline des SIC. Le processus de *mapping* peut parfois s'assimiler à la fabrication d'une carte, donc le *map-making,* du fait des composantes de la structure de jeu (le plateau, la carte de jeu). Dans la proposition ouvrant cette thèse, les chercheur·euses montrent que l'exploration active, le *mapping*, joue un rôle déterminant dans la constitution des cartes et de leurs mutations, au prisme de nos actions. Il y a, de ce fait, un lien entre l'activité processuelle et la construction d'un document cartographique. Quelques questions émergent de ces remarques : de quelle manière nos actions dans un environnement ludique aboutissent-elles à la production d'un document, la carte ? Comment cette dernière évolue-t-elle et change-t-elle de forme à partir de nos actes ? Dans quelle situation de communication cette carte se construit-

[3] « *communication situations* » en version anglaise.
[4] « *Social Construction of Reality* » en version anglaise. Nous maintenons ici l'usage des majuscules car il s'agit d'un titre de chapitre.

elle et qu'est-ce qui en ordonne la fabrication ? Et l'apport de Woods souligne un soubassement qui prolonge ces interrogations de deux façons : comment non seulement la carte, mais aussi la prise en charge de l'écriture du document cartographique par le logiciel affecte-t-elle notre représentation de l'espace de jeu ?

Dans cette dernière proposition s'insère, en fait, toute la portée de cette recherche : le projet de ce manuscrit est de faire émerger les enjeux qui sont au cœur d'une approche documentaire et communicationnelle de la cartographie vidéoludique. À travers cet objectif, nous souhaitons montrer comment les jeux vidéo, en prenant en charge la production de la carte selon certaines de nos actions, nous amènent à reconsidérer l'environnement ludique, et à construire une situation de communication à l'entrecroisement du jeu et de la cartographie. Les perspectives sont d'amener à une nouvelle façon de penser la spatialité vidéoludique, et surtout à une reconsidération des enjeux communicationnels de la cartographie contemporaine. Pour ce faire, nous allons commencer par contextualiser notre approche entre la cartographie, l'étude du jeu, et la discipline des SIC.

Contextualisation

Cette thèse fait suite à un mémoire de Master consacré à une analyse des cartes dans la licence de jeu *The Elder Scrolls* (Bethesda Games, depuis 1994) et leur lien avec la structuration d'un univers narratif de type *heroic-fantasy* (Friche, 2020). Toutefois, nous sortions de cette étude avec de vives interrogations. Derrière l'analyse des liens entre l'espace de jeu et sa représentation cartographique se tissaient la nécessité de ne plus procéder à une comparaison formelle, mais de s'intéresser à la manière dont la cartographie, donc le processus de production de la carte, s'insérait directement dans le logiciel. C'est en souhaitant dépasser ce formalisme que nous nous sommes à nouveau enquis de ce sujet dans le format plus ambitieux que vous lisez. De fait, la production de ce manuscrit s'inscrit dans le cadre d'une thèse en cotutelle entre, d'un côté, l'Université de Lorraine et le laboratoire du Crem, plus précisément au sein de la plateforme d'analyse de l'Expressive Gamelab, et de l'autre côté l'Université de Liège et le Liège Game Lab. Cette double affiliation dans des équipes de recherche qui s'intéressent aux phénomènes ludiques s'ancre plus globalement dans le champ des études communicationnelles autour des phénomènes ludiques, en particulier à partir de la notion de médiation.

Ce procédé communicationnel désigne « l'intervention d'un tiers dans une relation de communication entre deux entités. Ces entités peuvent être des objets, des personnes, des techniques, plus largement des systèmes » (Araszkiewiez *et al.*, 2021). Étant donné la « plasticité » de cette notion (Navarro & Renaud, 2019, paragr. 8), précisons d'emblée que nous ne l'emploierons pas dans le sens où ce « tiers » est une personne humaine (formateur·ice, un·e journaliste, etc.). Plutôt, étant donné la nature matérielle de la carte comme des objets ludiques, nous nous emploierons à penser la médiation à travers l'utilisation de systèmes et d'objets, et dans une entente théorique. De ce point de vue, nous nous inscrivons dans les réflexions portées par le chercheur Jean Caune, qui considère la médiation comme « un phénomène qui permet de comprendre la diffusion de formes langagières ou symboliques, dans l'espace et le temps, pour produire une signification partagée dans une communauté » (2000, p. 2 ver. num.).

Ainsi, dans la lignée des travaux portés par le Crem sur les jeux (Genvo, 2020), nous nous intéressons à la manière dont les processus de médiations s'insèrent dans les phénomènes ludiques. Du côté du Liège Game Lab, la question des médiations est au cœur des projets du collectif de recherche, qui œuvre à une déconstruction de l'objet ludique pour faire surgir « la complexité de ce qui se joue *entre* le jeu et les individus, la multiplicité des médiations qui agissent sur ces entités » dans le but « d'étudier ses qualités de langage construit, de médium et d'acte de communication » (Liège Game Lab, 2023, Partie Introduction paragr. 2, exergue d'origine).

Pour mieux ancrer les perspectives de notre projet, tournons-nous déjà vers les recherches qui ont été effectuées sur les objets ludiques. Tout d'abord, il est important de préciser que du côté de l'étude du jeu vidéo, la notion d'espace a toujours été centrale dans l'analyse de ce média. Espen Aarseth, le ludologue cité en ouverture de cette thèse par Lammes et Perkins, établit que « l'élément définitoire des jeux sur ordinateur est la spatialité[5] » (2001, p. 154), dans la mesure où les jeux sur ordinateur sont des « allégories d'espaces[6] » (*Ibid*., p. 169). Il utilise ce terme pour rappeler que les espaces diégétiques du jeu « prétendent représenter un espace de manières toujours plus réalistes, mais qu'ils se basent sur un détournement de la réalité afin de rendre cette illusion jouable[7] » (*Ibid*.). Il en va de même pour Janet Murray dans son ouvrage *Hamlet*

[5] « *The defining element in computer games is spatiality* » en version anglaise.
[6] « *allegories of space* » en version anglaise.
[7] « *they pretend to portray space in ever more realistic ways, but rely on their deviation from reality in order to make the illusion playable* » en version anglaise.

on the Holodeck, où la spatialité est perçue comme une propriété fondamentale, parmi d'autres, des « environnements digitaux[8] » ([1997] 2016, p. 79). En nous référant à de récentes revues de la littérature sur ce sujet (Grandjean, 2022; Ter Minassian *et al.*, 2017, 2024), nous constatons que la cartographie comme processus créatif de construction de l'espace et de ses limites est inscrite dans de nombreuses recherches autour du médium ludique. En effet, au-delà de la cartographie de l'environnement virtuel dans lequel se déroule le jeu, cette dynamique prend aussi place dans l'exploration des différents espaces, tels que les menus, les interfaces, ou encore des règles des jeux, nécessaires pour s'approprier plus efficacement ces objets selon nos propres objectifs (Bonenfant, 2008). Ce processus cognitif et phénoménologique du rapport à l'espace, il nous semble le retrouver dans la question du jeu comme « espaces des possibles » (Genvo, 2013a, p. 89), ou encore dans cette activité que Mathieu Triclot associe à l'expérience vidéoludique du jeu comme celle se reliant à : « la découverte et […] la cartographie des limites du terrain » (2011, p. 12)[9]. Dans son ouvrage fondateur sur la question de l'espace vidéoludique, Michael Nitsche parle effectivement des cartes, mais, à nouveau, cela répond plutôt à la question des « *story maps* », de la production d'une cartographie cognitive de l'espace par les joueur·euses (Nitsche, 2008, Chapitre *Story maps*).

Il y a un véritable creux dans la recherche concernant les liens entre pratique ludique et structuration d'un document cartographique au sein d'un jeu. Seules quelques contributions s'intéressent à la dynamique que nous décrivons. Dans celles parcourues à l'occasion de cette thèse[10], le processus de construction de la carte à partir de l'activité ludique a surtout été étudié à travers deux approches : les études décoloniales (Fuchs *et al.*, 2018; Harrer, 2018; Mukherjee, 2018) et la cartographie critique (Fraser & Wilmott, 2016; Gekker, 2016). Nous allons voir que les enjeux de la fabrique cartographique sont au cœur de la seconde approche, qui va structurer notre manière d'aborder la cartographie vidéoludique, et que nous allons brièvement présenter.

Le champ de recherche de la *cartographie critique* émerge dans les environs des années 1990, et œuvre à déconstruire les cartes pour en souligner les biais idéologiques et politiques. Cette perspective de recherche est en général attribuée à l'auteur John Brian Harley, dont l'article

[8] « *digital environments* » en version anglaise.
[9] Nous précisons que le philosophe inscrit cette réflexion dans le cadre des premiers moments d'une expérience de jeu vidéo.
[10] Et dont nous discuterons plus en détail dans notre deuxième chapitre.

Deconstructing The Map ([1989] 2011) en signe le point de départ. Le géographe Matthieu Noucher résume l'approche promue par l'auteur à travers trois points majeurs :

> un décryptage historique des règles de la cartographie ; une lecture des cartes comme des textes culturels permettant d'envisager leur déconstruction ; et une théorisation de l'exercice du pouvoir avec les cartes (pouvoir externe) et du pouvoir sur les cartes (pouvoir interne) à travers le processus de production cartographique (Noucher, 2017, Chapitre 2 paragr. 3).

Le travail porté par Harley concerne avant tout les cartes traditionnelles, produites pendant la Renaissance en Europe, à l'origine de la territorialisation étatique (Gould & Bailly, 1995, p. 26-32)[11]. Son apport est considérable : en réfutant l'idée d'une carte comme « miroir de la nature » (*Ibid*., p. 73), il propose de les penser comme représentations de l'espace produites par des sociétés, et invite à les déconstruire pour en observer les effets rhétoriques. De nombreux géographes appellent aujourd'hui à repenser les contributions du cartographe cité, et à les réinscrire dans leur dimension numérique en dépassant « les approches traditionnelles de la cartographie critique, souvent plus attachées à l'objet carte lui-même qu'aux processus dans lesquels celle-ci est impliquée » (Joliveau *et al.*, 2013, p. 16). Pour ces auteurs, il faut dépasser ce paradigme de l'objet et envisager l'intertextualité avec laquelle les cartes actuelles sont construites, élaborées, faisant entrer en tension cet « ensemble de relations entre territoire et représentation » (*Ibid*., p. 17).

Cette intertextualité est constitutive du paradigme du numérique, qui marque un renouveau des pratiques cartographiques. Cette évolution est notamment due à un renouvellement des acteur·ices qui produisent les cartes (Noucher, 2017; Palsky, 2013). En effet, dans le contexte numérique contemporain, les contenus cartographiques sont maintenant de plus en plus générés par des communautés « d'amateurs[12] » (Joliveau *et al.*, 2013, p. 9). Dans cette profusion de nouvelles cartes, maintenant mobilisées par autant d'entreprises que d'usager·ères, se déploie la fin des « grands récits cartographiques » (Noucher, 2017, Chapitre 1). Cette démultiplication signe la fin d'une représentation homogène et conventionnelle de l'espace, et l'arrivée d'une

[11] L'ouvrage cité, *Le pouvoir des cartes* (1995) consiste en une synthèse de multiples articles de Harley, regroupés par les géographes Peter Gould et Antoine Bailly et traduit en français par Philippe de Lavergne. Nous nous y réfèrerons souvent.

[12] Ce terme n'est pas à comprendre comme péjoratif : il souligne l'idée que les personnes produisant des cartes et des contenus cartographiques ne sont pas spécifiquement des spécialistes de la géographie ou des cartographes de formation.

« mosaïque » de cartes, qui « offre en effet autant de facettes et de points de vue sur un monde devenu insaisissable » (*Ibid.,* Chapitre 1 paragr. 11).

Pour autant, cette révolution des pratiques ne signifie pas la fin de constructions idéologiques ou rhétoriques sous-jacentes. Là où la carte traditionnelle est inscrite sur un support stable, les plateformes cartographiques contemporaines altèrent la représentation de l'espace à partir des données que nous produisons. Ainsi :

> la propension ontologique de la carte, c'est-à-dire sa tendance à être considérée comme un objet qui établit ce qui existe, est bien présente chez Google ; la firme n'hésitant pas à modifier les frontières de ses cartes en fonction du pays depuis lequel on accède à sa plateforme cartographique (Quesnot, 2021, paragr. 22).

À qui souhaite s'intéresser à la cartographie numérique avec une perspective critique, il faut alors naviguer entre la multiplication des pratiques et la manière dont ces dernières viennent se heurter aux dispositifs contemporains de localisations, qui puisent dans nos données pour fabriquer la représentation cartographique[13]. Pour Noucher, ce dialogisme « *empowerment*/assimilation des SIG participatifs » (2017, Chapitre 3 paragr. 25, emphase d'origine) est au cœur de ce nouveau paradigme. Pour le géographe cité, le renouvellement du projet d'Harley peut se poursuivre à partir d'une déconstruction des dispositifs techniques, et d'une approche ethnographique des usages. En particulier, l'auteur revient sur les travaux du pionnier de la cartographie critique : celui-ci avait réussi à démanteler le cadre qui soulignait toute la situation de communication cartographique. En dehors de l'image, c'était la légende, les bordures, la cartouche[14], les toponymes ; toute cette « mise en scène » qui l'ancre dans un contexte communicationnel précis et où se lisent « les clefs » de l'interprétation de la carte (Lambert & Zanin, 2016, p. 168). Pour Noucher, ce cadre n'a pas disparu avec l'apparition de la cartographie numérique : au contraire, il appelle à découvrir et déconstruire les nouveaux « espaces de contextualité » (2017, Chapitre 2 paragr. 13). À ce propos, il remarque comment les bases de données de toponymes, du fait de l'exclusion de certains noms à cause de leurs

[13] Cette remarque fait tout particulièrement écho à l'acte entrepris par la firme *Google* de modifier le nom du Golfe du Mexique en « Golfe de l'Amérique » pour les utilisateurs·ices situé·es dans les États-Unis. Cette modification est directement reliée à une décision prise par le président des États-Unis Donald Trump. Voir https://www.theguardian.com/commentisfree/2025/feb/21/trump-media-rename-gulf-of-mexico (dernière consultation le 04/06/2025).

[14] La cartouche est le petit encadré, en général assigné à un coin de la carte en dehors de l'image cartographique, au sein duquel est lisible diverses informations : nom de l'auteur, sources ayant servies à produire la carte, etc.

fonctionnements algorithmiques, « perpétuent et, parfois, renforcent les mises en visibilité/invisibilité des savoirs dominants/marginaux » (*Ibid*., Chapitre 3 paragr. 24).

Problématisation

Cette carte comme « produit final », résultat d'une fabrique documentaire de la carte, est un sujet globalement peu recherché dans la littérature vidéoludique. Or, à partir des questionnements qui traversent actuellement les études sur la cartographie numérique, nous pensons que déconstruire la façon dont la carte se construit au sein du jeu à partir de nos actions peut prolonger de nombreux travaux inscrits dans les sciences communicationnelles comme dans la géographie. Pour illustrer notre problématisation et faire apparaître trois prolongements, nous allons décrire une vidéo récente qui révèle les teneurs de notre projet. En janvier 2025, la station de radio France Culture publie une courte vidéo, intitulée « l'influence des jeux vidéo sur nos cartes[15] ». Ce reportage dresse des parallèles entre les cartes trouvées dans les jeux vidéo et celles provenant de nos applications de navigation en dehors du jeu. Le journaliste remarque tout d'abord que de nombreux critères qui peuvent être dits des « cartes de jeu » sont en fait extrêmement similaires à nos interfaces plus triviales de navigation, et questionne, en s'appuyant sur les propos du géographe Hovig Ter Minassian, les jeux d'influence entre les cartes de jeu et celles hors du jeu. Le chroniqueur observe alors la manière dont les plateformes cartographiques, telles que *Google Maps* ou *Waze* réempruntent des éléments de la grammaire ludique, mais ce phénomène dépasse la gamification[16]. Au contraire, le journaliste établit à partir de quelques exemples clefs cette « influence » du jeu vidéo sur les interfaces géographiques : stimulation visuelle, évènements temporaires, ajout « d'*easter eggs*[17] » dans le système de visualisation de données de *Google Maps*. Si certains de ces éléments invitent à se réapproprier notre spatialité contemporaine, d'autres transparaissent comme des adaptations directes des codes des cartes de jeu qui débordent sur nos systèmes de visualisation géographique quotidiens. Ce que montre le chroniqueur, c'est que notre rapport à l'espace serait

[15] https://youtu.be/JIMvTzF1GLk (dernière consultation le 21/02/2025).
[16] Comprise comme : « l'utilisation d'objets ludiques et de techniques de *game design* dans des contextes non ludiques » (Bonenfant & Philippette, 2018, paragr. 5).
[17] Un *Easter Egg* est une référence intertextuelle dissimulée au sein d'un programme informatique, tel qu'un jeu, et qui se constitue comme un clin d'œil suscitant en général l'amusement. L'exemple le plus connu est une salle cachée du jeu *Adventure* dans laquelle le nom de son développeur, Warren Robinett, est écrite.

d'autant plus influencé par ce langage du jeu, qui recomposerait notre spatialité. Cette courte vidéo nous offre trois prises qui vont nous permettre de repréciser notre sujet.

Dans un premier temps, comprendre comment le jeu construit le document cartographique recoupe la question des processus de ludicisation, notion développée par Sébastien Genvo (2013b). La proposition du chercheur renouvelle les questionnements d'Henriot à propos de l'idée même de jeu. En effet, pour le philosophe : « la seule chose qui soit à définir quand on parle de jeu, est la forme de pensée, l'attitude mentale, la conscience singulière de celui qui découvre dans ce matériel et dans cette structure des occasions ou des moyens de jouer » (Henriot, 2023, Chapitre 3 paragr. 73). Il est possible d'assimiler cette attitude à un style cognitif, « une manière spécifique d'apercevoir les objets et leur sens, ainsi que d'organiser les expériences » (Genvo, 2013a, p. 17). Cette « attitude mentale » est couramment désignée sous le terme *d'attitude ludique*.

Pour les géographes qui ont travaillé sur le jeu, le point de départ est « la compréhension de la pratique ludique comme étant à la fois intrinsèque à toutes pratiques cartographiques, et à la fois comme attitude envisageable[18] » (Perkins & Lammes, 2016, p. 16). Cette affirmation se conjugue avec l'idée de la ludicisation, dont le projet s'illustre dans cette citation :

> selon Jacques Henriot, même si le jeu n'apparaît véritablement qu'au moment où quelqu'un en adopte l'intention, il est indéniable que 'tout le monde sait qu'il y a des objets conçus, fabriqués, vendus pour servir d'outils de jeu'. Concevoir un jeu comporte donc une dimension fondamentalement communicationnelle, il implique de comprendre les modalités de transmission d'une 'signification partagée' de jeu, ce dernier revêtant des conceptions, significations, connotations et formes différentes selon les personnes, les peuples, les époques. Ainsi, les systèmes numériques à vocation de jeu doivent-ils convaincre leur destinataire de leur dimension ludique en répondant à certaines représentations de l'activité (Genvo, 2013a, p. 10).

De ce fait, si nous reprenons la courte émission évoquée, notre recherche revêt des contours similaires à la catégorisation des jeux comme processus mouvants (*Ibid*., p. 15). Le journaliste montre justement que les différences entre les cartes de jeu et celles de notre quotidien[19] s'estompent de plus en plus. D'après nous, une piste d'analyse est de se demander comment les

[18] « *an understanding of play as both an actual and possible attitude to all mapping practices* » en version anglaise.
[19] Cette formulation désigne toutes cartes situées en dehors d'une situation de communication *à priori* ludique, comme celles de *Google Maps* que nous pouvons utiliser plus trivialement pour nous guider dans une ville ou en voiture. Nous emploierons le terme de « quotidien » pour nous y référer tout au long de la thèse et pour alléger nos effets de comparaisons entre les deux catégories de cartes.

cartes de jeu arborent également une dimension communicationnelle qui, outre le fait qu'ellee soient inscrites dans un objet labellisé comme « jeu », font d'elle des cartes qui sont reconnues comme ludiques. Qu'est-ce qui caractérise à proprement parler une carte « de jeu » ? En outre, le chroniqueur montre que les interfaces de carte amènent à reconsidérer et adopter un nouveau regard vis-à-vis de notre spatialité. Cette affirmation nous engage à interroger, finalement, la transformation de notre appréhension de l'espace à travers la lecture et la construction du document. Comment la fabrique cartographique communique-t-elle une valeur ludique ? Comment la carte nous amène-t-elle à adopter un regard ludique sur l'espace ? De quelle façon se construit cette « signification partagée » qui va nous inviter à voir, dans les jeux comme en dehors, une dimension ludique à la cartographie et l'usage des cartes ? Ce premier pan de notre recherche nous semble s'intégrer à la dimension pleinement communicationnelle du jeu comme de la cartographie.

Dans un deuxième temps, de vives interrogations traversent actuellement les SIC à propos des liens entre carte et territoire. Au-delà du dicton qui invite à ne pas les assimiler, de nombreuses recherches s'intéressent plus globalement aux liens entre cartes et représentations de nos espaces de vie. Nous en retrouvons trace dans les travaux dédiés à la production des données qui essaiment, justement, les dispositifs de représentation de l'espace (Chasseray-Peraldi, 2019; Dondero, 2019; Jeanneret, 2019), mais aussi dans les recherches qui montrent les réutilisations des outils cartographiques pour produire des nouvelles visualisation des territoires (Plantin, 2014c). De ce fait, s'intéresser plus globalement à la construction des documents cartographiques dans le jeu vidéo prolonge les recherches citées, en mettant en exergue les liens entre productions de données et représentation de l'espace. En outre, il s'ouvre dans l'étude de la cartographie vidéoludique des enjeux similaires à celui des médiations territoriales et tout particulièrement du « travail territorial » (Noyer & Raoul, 2011). Ce projet de recherche aborde la place que prennent les médias dans la construction de la représentation des territoires, une relation au sein de laquelle la notion d'imaginaire prend une place prépondérante[20].

À cet égard, les travaux sur les imaginaires cartographiques s'intéressent plus explicitement aux « effets de la convergence entre les techniques de la néogéographie et les jeux vidéo » (Desbois, 2012, paragr. 24), une convergence plutôt timide, mais repérée par certains chercheurs (Ahlqvist, 2011; Gekker, 2016). Pour le géographe Henri Desbois, « les imaginaires

[20] Les notions d' « imaginaire » et de « travail territorial » seront approfondies lors du premier chapitre.

cartographiques jouent entre ces différentes dimensions techniques, politiques et culturelles. Ils opèrent, sur un mode ludique, la déconstruction cartographique prônée par Harley » (2015b, Chapitre 3 paragr. 170). Le chercheur voit dans une prolongation des projets de la cartographie critique dans la fiction, car cette dernière « extrait la carte de son environnement scientifique et la met en scène dans un contexte social, politique, et culturel qui en expose des facettes invisibles autrement » (*Ibid*., Partie Conclusion paragr. 7). Nous estimons qu'entre les médiations territoriales et les imaginaires cartographiques, ces derniers étant à définir comme « les idées et les sentiments communément associés aux cartes, hors du système scientifique qui les produit » (*Ibid*., Partie Introduction paragr. 20), se tissent des relais qui peuvent permettre de prolonger les deux enjeux de recherche. Rappelons que « la géographie est aussi indissociable des fictions parce que les constructions fictionnelles finissent souvent par imprégner les territoires réels qui en sont le cadre » (Desbois *et al.*, 2016, paragr. 3) : il est donc pertinent de se demander comment le jeu vidéo peut participer à produire et « imprégner » nos territorialités, et à faire acte de médiation territoriale. Toutefois, si la carte est légèrement abordée dans le cadre du travail territorial, le jeu y demeure absent, de même par rapport aux projets des imaginaires cartographiques proposés par Desbois. Dès lors, interroger la cartographie vidéoludique prolonge tout autant les réflexions sur les cartes au sein de la fiction que le projet de recherche autour des représentations territoriales.

Ainsi, quand le chroniqueur dont nous citons l'émission invite à voir dans la carte un renouveau de notre rapport à l'espace, cette remarque s'insère tout autant dans la question de la ludicisation que dans, finalement, la manière dont la carte structure une représentation du territoire qui en influe notre propre expérience. Toutefois, si la carte fait médiation d'un territoire, comment la cartographie renouvelle-t-elle cette médiation ? Comment est-ce que la dynamique de construction du document questionne-t-elle les représentations du territoire ? De quelle manière le passage d'une image fixe et statique de l'espace à une qui se métamorphose d'après nos actions renouvelle-t-il les enjeux des médiations territoriales ? Ces multiples questions illustrent la reconduction des perspectives communicationnelles qu'implique l'étude de la fabrique cartographique.

Dans un troisième temps, la reprise des éléments langagiers des cartes de jeu - tels que leurs apparences et icônes - sur les cartes quotidiennes, prolonge directement les réflexions de la cartographie critique. Comme nous venons de le voir, celle-ci a pour vœu de démanteler le nouveau cadre qui s'inscrit sur les cartes numériques, en prônant une certaine attention aux

mutations inhérentes à la transformation du support de consultation. Il nous semble qu'il se joue dans la cartographie vidéoludique une poursuite des objectifs décrits. Remarquons à ce propos au moins deux composantes. La première : le journaliste revient sur la carte en invitant à dépasser sa lecture comme une simple « représentation stylisée » (France Culture, 2025, 0:26). Et en second temps, il mentionne les attributs esthétiques de la carte. Ces deux composantes ressemblent au cadre cartographique déconstruit par Harley, ici transformée par l'intégration de la cartographie dans le contexte ludique. Nous envisageons donc ces composantes esthétiques, comme la reconstruction d'un cadre autour de la carte. De ce fait, comment ce cadre participe-t-il à moduler et orienter l'interprétation de la carte de jeu ? Si nous optons pour une analyse de la cartographie, donc de la dimension processuelle de production du document, ce cadre est-il statique ou bien en perpétuelle construction selon nos actions dans un jeu ? Ces interrogations amènent, finalement, à une réflexion plus cruciale : comment l'entremêlement entre cartographie et jeu aboutit-il à une invitation à voir l'espace diégétique d'une manière ludique ?

Ces hypothèses poursuivent tout particulièrement les propositions de Rémi Cayatte, dont la thèse s'intéresse à la construction de la rhétorique idéologique au sein des jeux vidéo (2016). Les intentions de la cartographie critique sont tout à fait identifiables dans le projet que défend le chercheur. Ainsi, en nous reportant aux travaux de ce dernier, l'insertion de la cartographie vidéoludique dans la construction narrative du jeu peut se comprendre par la relation entre expérience-cadre et procédure :

> Ce que nous entendons par ceci [l'expérience-cadre] est l'ensemble des manières dont une expérience vidéoludique – que ce soit narrativement, visuellement ou sur le plan ludique – a pu être pensée et conçue en amont de son utilisation et actualisation […]. En face de cette expérience-cadre, nous regroupons ce qui dépend du joueur, autant aux niveaux narratifs que ludiques. Nous dénommons ce deuxième groupe la 'procédure', au sens des manières dont le joueur procède à l'intérieur d'un espace de jeu (Cayatte, 2018, paragr. 16)[21].

Ainsi, comprendre comment le dispositif prend en charge la co-construction de ce document entre l'expérience-cadre et les procédures ouvre à la déconstruction des manières dont le jeu

[21] Le terme de « procédures » employés par le chercheur fait directement référence aux travaux sur l'appropriation proposé par Michel De Certeau sur « les milles pratiques par lesquelles des utilisateurs se réapproprient l'espace organisé par les techniques de la production socioculturelles » (1990, p. XL).

nous invite à adopter un regard spécifique sur l'espace et sur notre appropriation de ce dernier. Alors, il nous semble qu'en prenant du recul, nous pouvons concrètement nous demander : comment la cartographie peut-elle structurer l'expérience vidéoludique ? De quelle manière s'ancre-t-elle dans ces jeux de « procédures » des joueur·euses ? Comment la rhétorique de la cartographie et du cadre de la carte produit-elle des médiations qui invitent à repenser notre spatialité ? Dans ce dernier axe de réflexion s'ouvre finalement une perspective plus générale : si le chroniqueur s'interroge sur le débordement des cartes de jeux vers celles du quotidien, il nous semble que la question opposée est toute aussi vive. À savoir : comment le jeu vidéo se réapproprie-t-il la cartographie, en tant que pratique, langage, et représentation de l'espace, et en construit une signification partagée qui permet de se dire que « ceci est une carte de jeu » ?

Cette toute dernière question, en complément des perspectives qui viennent d'être dessinées, fait apparaître la problématique globale de cette thèse : **Comment la cartographie s'inscrit-elle dans les processus de médiations ludiques ?** Pour répondre à cette question, les trois prises que nous avons développées constituent trois sous-questions qui recoupent les pans les plus vifs de cette recherche :

1. Comment la cartographie prend-elle part au fonctionnement d'un jeu vidéo ?
2. De quelle façon la cartographie vidéoludique prolonge-t-elle les perspectives des imaginaires cartographiques et territoriaux ?
3. De quelle manière une rhétorique cartographique se construit-elle dans les dispositifs ludiques ?

Ces trois interrogations reprennent les trois axes de réflexion que nous venons de développer. Elles déploient ainsi toutes les ramifications que notre projet de recherche se donne comme tâche d'analyser, et rappellent leurs rapprochements avec de multiples thématiques et champs de recherche inhérents à l'étude de la cartographie.

Ce faisant, il nous est maintenant nécessaire de définir un corpus approprié à cette question de recherche, et d'en définir une méthodologie d'analyse qui peut répondre correctement à ces interrogations.

Corpus et méthodologie

L'étude de la cartographie au sein du jeu vidéo, tout en étant relativement peu développée, n'est pas non plus, comme dit précédemment, totalement nouvelle. Déjà, remarquons l'omniprésence d'un genre vidéoludique, celui du jeu de stratégie et de gestion, qui est au centre des recherches sur les correspondances entre jeu et carte (Dor, 2015; Goria, 2012b, 2012a, 2024; Mukherjee, 2018; Ter Minassian & Rufat, 2008). Dans ces travaux, ce n'est pas tant la cartographie comme processus que finalement les liens entre interfaces cartographiques et ce que nous qualifions de médiation territoriale qui sont analysés. De la même manière, une thématique qui a été au cœur des analyses des cartes de jeu est l'observation de leur rôle en tant que guide de navigation au sein d'un environnement ludique. D'une part, de nombreuses approches quantitatives basées sur des études de réception à l'interface entre géographie et sciences techniques se focalisent essentiellement sur des analyses ergonomiques et sémantiques des cartes de jeu (Horbiński & Zagata, 2022; Zagata *et al.*, 2024; Zagata & Medyńska-Gulij, 2023). Ces travaux sont surtout prospectivistes : leurs objectifs sont de faire émerger les meilleures manières de produire une carte – de jeu ou au-delà du contexte ludique. Nos perspectives ne s'y retrouvent que très peu. De même, des approches plus qualitatives et directement en lien avec les travaux sur la médiation ludique (Grandjean, 2020, 2023a) révèlent que la carte invite à un certain rapport ludique avec l'espace. Les travaux de Grandjean nourrissent nos perspectives, mais nous souhaitons justement sortir du paradigme de la carte comme guide de navigation dans l'espace afin d'explorer les autres perspectives que notre problématisation souligne.

En dehors de cette revue de la littérature, les typologies des cartes de jeu que nous avons pu parcourir[22], au nombre de trois, sont toutes construites sur des analyses panoramiques de différents genres de jeu. Les conclusions des chercheur·euses y sont plutôt unanimes : le genre vidéoludique est un élément déterminant dans la façon dont l'interface cartographique sera intégrée au jeu (Dormann *et al.*, 2023, p. 11). Ainsi, les jeux de stratégies sont par exemple coutumiers de certains types d'interfaces, nécessaires à la labellisation d'un dispositif ludique comme « jeu de stratégie », et invitent à s'approprier l'espace de jeu d'une certaine manière (Gekker, 2016, p. 144). Les classifications soulignent aussi la difficulté de maintenir une

[22] Et sur lesquelles nous reviendrons à l'occasion de notre deuxième chapitre.

analyse de ce type du fait des multiples genres dans lesquels s'inscrivent les jeux vidéo (Thorn, 2018, p. 96). Autrement dit, il est difficile de construire une catégorisation fiable et généraliste face à la pluralité de phénomènes cartographiques qui existent au sein des jeux.

Ces conclusions nous semblent renforcer les hypothèses de notre approche. En montrant, comme le fait Gekker, que les modalités de l'intégration de la carte dans un jeu se pensent comme un marqueur de sa généricité ; la question de la ludicisation des dispositifs ludiques devient particulièrement tangible. Cette affirmation rejoint l'idée que l'inscription d'une carte dans une structure de jeu, d'un point de vue ludique comme narratif et audiovisuel, produit une médiation ludique. D'autre part, les conclusions des chercheur·euses vont encore plus loin, puisque les typologies citées montrent que les interfaces de carte sont également adaptées aux séquences de jeu dans lesquelles elles sont insérées. Par exemple, dans un même jeu, selon si nous sommes en train d'explorer un grand monde ouvert, d'arpenter un donjon, ou de nous balader au sein d'une ville, l'interface de carte synthétise différemment les informations qu'elle nous révèle (et nous cache).

De même, les travaux consultés mettent l'accent sur un attribut important : la nécessité d'une prise en compte de la période temporelle dans laquelle le jeu a été conçu et développé (Dormann *et al.*, 2023, p. 11; Gekker, 2016, p. 152). En effet, les progrès techniques et informatiques rythment autant l'industrie vidéoludique que la cartographie numérique. Si ce constat relève d'un truisme, il revêt des implications importantes dans l'étude du jeu comme de la cartographie. Ainsi, l'histoire du jeu vidéo d'aventure est particulièrement marquée par ce que Jonathan Lessard appelle un « tournant ergonomique » (2014, p. 179). Ce virage a lieu vers la fin des années 1980 (*Ibid.*) et correspond à l'ajout d'une fonctionnalité inhérente aux jeux de ce genre : la prise en charge l'écriture du document cartographique. En effet, les logiciels précédents, qui n'avaient pas encore pu intégrer cette composante technique à leur programme, enjoignaient leurs joueur·euses à dessiner leurs propres cartes (*Ibid*., p. 209-212). Comme nous le voyons avec cet exemple, la prise en compte de l'ancrage temporel est vive dans la manière dont cartographie et pratique ludique se recoupent.

Tous ces exemples nous invitent à préciser à la fois les choix de notre corpus comme de certaines perspectives méthodologiques. Il faudrait s'intéresser à des jeux partageant le même genre vidéoludique, en adoptant une approche dite diachronique, mais aussi comparatiste, afin de souligner les évolutions de la cartographie sur une période relativement étendue. Dans notre précédent travail de recherche, nous avions adopté des dispositions similaires, en produisant

une étude monographique d'une licence de jeu au prisme d'une approche diachronique et comparatiste (Friche, 2020). Cette approche avait permis d'illustrer la porosité entre la cartographie numérique et le jeu vidéo. À travers l'évolution de la série analysée, nous constations des parallèles entre les pratiques contemporaines de la cartographie numérique – tel le guidage *GPS*[23] – et la transformation des interfaces cartographiques et de leurs fonctionnalités. Nous remarquions ainsi la manière dont les fonctions, l'apparence, la fabrication du document cartographique se transformaient selon les épisodes analysés, et la correspondance entre l'évolution des systèmes technologiques de jeu comme de cartographie.

De ce fait, l'approche monographique nous semble particulièrement probante vis-à-vis de nos questions de recherche. Ce type d'analyse n'a pas « nécessairement bonne presse dans le champ des *game studies.* » (Grandjean, 2020, p. 60), notamment car elle « retarde toute montée en généralisation » (*Ibid.*). Nous n'avons toutefois pas la prétention de produire une étude généralisée, dont les typologies de cartes de jeux évoquées précédemment ont exposé les difficultés, voire l'impossibilité. Notre objectif est de faire transparaître des éléments de conclusions pouvant être généralisables à d'autres objets, vidéoludiques ou non, et de permettre une meilleure compréhension des imbrications entre cartographie, sciences communicationnelles, et jeu.

Notre choix s'est porté sur la licence de jeu *Monster Hunter*, produite par le studio japonais Capcom, en raison des multiples cartes et phénomènes cartographiques qui s'agencent au sein de la licence de jeu principale[24]. Dans cette série de jeu, le rôle donné aux joueur·euses est de chasser des monstres, pour diverses raisons narratives invoquées tout au long de la série. La représentation de la chasse qui est inscrite au cœur de cette licence s'ancre également dans l'exploration d'espaces où le bestiaire fait territoire. Enfin, la cartographie y est particulièrement intéressante, car marquée par une hétérogénéité corrélée aux stratégies éditoriales commerciales du jeu. En effet, cette série de jeu démarre en 2004 et connaît un succès marqué au Japon, mais elle a relativement peu de notoriété à l'international. Nous verrons avec quelques entrées journalistiques pourquoi la volonté d'ouverture de la licence en

[23] Pour « *Global Positioning System* », ou « Système Mondial de Positionnement ». À la base technologie militaire, ce système permet d'indiquer les coordonnées d'un phénomène à tout moment à partir d'une mise en relation et interprétation de données par des satellites. La technologie *GPS* est omniprésente dans les plateformes cartographiques contemporaines.
[24] Nous parlons ici bien de la licence de jeu *Monster Hunter* et non de sa série annexe, *Monster Hunter : Stories*.

dehors du Japon n'a pas forcément été couronnée de succès. Jusqu'en 2018. Cette année signe la sortie de l'épisode *Monster Hunter : World*. Ce jeu, qu'un ensemble de paratextes indique être l'épisode destiné à un public occidental, devient rapidement l'un des jeux les plus vendus de son développeur, Capcom, et semble effectuer la percée souhaitée par ce dernier au sein du marché international.

Dans notre cas, cet épisode est particulièrement pertinent : il signe une véritable rupture dans le paradigme cartographique du jeu, et redistribue littéralement les cartes. Nouvelles interfaces, nouvelles manières de les acquérir et de les construire, nouvelles formes de personnalisation des cartes, etc. Ainsi, à travers une analyse diachronique de cette licence surgit fréquemment une recontextualisation des interfaces cartographiques, à travers d'ajouts comme de retraits de fonctionnalités, voire de catégories de cartes. À notre sens, étant donné le caractère protéiforme de la cartographie dans cette licence, il peut répondre à nos perspectives de recherche. Du fait de la profusion de jeux, mais aussi de contenus transmédiatiques – ou plutôt « *mediamix*[25] » – développés autour de cette série, nous reviendrons plus spécifiquement sur notre découpage du corpus et sur les jeux qui en font partie dans un chapitre spécifique.

En ce qui concerne notre méthodologie, dans la mesure où c'est le caractère processuel de la cartographie et de sa construction qui nous questionne ici, nous avons opté pour une analyse de contenu à partir de sessions de jeu. Nous nous basons pour cela sur les perspectives du *play design*, dont le projet revient à « placer au centre de la réflexion la façon dont une expérience particulière de jeu a été modélisée dans un dispositif numérique de sorte à susciter une signification ludique partagée » (Genvo, 2008, p. 2 ver. num.). Rappelons à ce propos que le terme de *dispositif*, en sa qualité de « concept-frontière » (Georges, 2023, p. 40), nécessite d'être recontextualisé pour souligner l'enjeu de notre recherche. Nous le pensons ainsi à travers la définition qu'en donne Giorgio Agamben : « tout ce qui a, d'une manière ou d'une autre, la capacité de capturer, d'orienter, de déterminer, d'intercepter, de modeler, de contrôler et d'assurer les gestes, les conduites, les opinions et les discours des êtres vivants » (2006, paragr. 26, traduit de l'italien par Martin Rueff). Notre objectif n'est pas d'analyser les usages et les

[25] Nous invitons nos lecteur·ices à ne pas faire coïncider le modèle de la sérialité que nous connaissons aujourd'hui comme le *transmedia storytelling*, dont Mélanie Bourdaa livre une synthèse explicite (2024), avec celui du *mediamix*, issu des travaux de Marc Steinberg (2012). Nous renvoyons aux travaux d'Hélène Sellier pour une distinction entre ces deux termes et aussi la notion de *cross-media* (2019, p. 78-83).

pratiques[26] du jeu, mais de souligner comment la cartographie s'inscrit dans le discours véhiculé par le dispositif ludique.

Pour ce faire, les outils et concepts inhérents aux processus de ludicisation, sur lesquels nous allons revenir, s'avèrent pertinents pour rendre visibles certains processus de médiation qui s'opèrent entre la cartographie et les dispositifs ludiques. Nous y joignons également les perspectives communicationnelles des recherches sur le travail territorial, ainsi que les réflexions sur l'imaginaire cartographique. Ces deux champs de recherches nous paraissent probants pour comprendre la relation entre la cartographie et la territorialité à partir de perspectives socioculturelles et discursives. Précisons que nous nous insérons pleinement dans notre discipline du fait de l'inhérente interdisciplinarité avec laquelle nous allons faire converger ces multiples approches. L'interdisciplinarité est à penser comme « au fondement du caractère identitaire des SIC en France » (Fleury & Walter, 2011, paragr. 23), et nous verrons justement que deux domaines, communication et cartographie, sont par ailleurs très proches, ce qui justifie davantage notre approche.

Enfin, nous établissons nos travaux à partir des concepts et apports de la cartographie critique afin de mieux souligner les enjeux rhétoriques de la cartographie vidéoludique. Pour cela, les contributions de Cayatte (2016, 2017) sur les propensions rhétoriques des jeux offrent des parallèles intéressants. Nous les combinerons avec certaines notions issues de la narratologie, de la géographie, et plus globalement des sciences communicationnelles. Pour organiser notre étude comparative, nous nous servons d'un ouvrage portant sur la méthodologie comparatiste dans les sciences humaines et sociales (Vigour, 2005). Celui-ci va nous permettre de proposer un découpage et une catégorisation des cartes de jeu pour mieux souligner les enjeux de notre thèse.

Produire une étude diachronique de la cartographie vidéoludique d'un corpus à l'aune d'une méthodologie d'analyse comparée nous paraît être la meilleure manière de faire ressortir ici les tenants et aboutissants de ces phénomènes, et de faire surgir les processus de médiations ludiques au cœur de la cartographie. D'après nous, l'écriture du document à travers nos actions s'inscrit dans l'élaboration d'un cadre fictionnel, sur lequel nous reviendrons. De ce fait, étudier

[26] Les termes « pratiques » et « usages » ne renvoient toutefois pas aux mêmes cadres de reconfiguration, comme le montre l'article de Céline Paganelli sur l'emploi de la notion d'usage dans deux revues en SIC (2012).

les cartes dans le jeu vidéo ne peut pas se faire sans contextualiser la façon dont le jeu invite, par l'agencement de ses caractéristiques ludiques, à adopter une certaine pratique de la cartographie, en y faisant émerger un sens, souvent à travers des représentations issues d'imaginaires sur lesquels nous reviendrons.

Plan

Le plan que nous nous proposons de suivre démarre par un chapitre décrivant plus précisément notre cadre conceptuel et épistémologique. Nous y montrerons en détail notre approche documentaire de la cartographie, avant de présenter l'intérêt de lier travail territorial et dispositifs ludiques. Nous reviendrons alors sur la manière dont la cartographie peut permettre de prolonger ces deux chantiers. Ensuite, un deuxième chapitre se donnera pour rôle de montrer l'intérêt d'un passage à l'analyse des cartes de jeu à celui d'une analyse de la cartographie vidéoludique, en nous nourrissant des apports développés dans le premier chapitre. Après avoir recontextualisé notre approche dans le champ de l'étude des phénomènes ludiques, nous illustrerons à l'aide d'un état de l'art comment la construction de la carte par le jeu offre de multiples perspectives sur les médiations ludiques. Notre troisième chapitre présentera notre cadre méthodologique en détail, en revenant sur notre corpus, son découpage comme son inscription dans l'industrie vidéoludique globalisée. À l'issue de cette réflexion, nous serons à même de démarrer l'analyse de la licence *Monster Hunter*.

Dans les chapitres quatre à sept, nous présenterons les spécificités de la cartographie vidéoludique de la série de jeu analysée à l'aide de notre appareillage méthodologique diachronique et comparatiste. Ainsi, le quatrième chapitre portera tout particulièrement sur les cartes du monde et les cartes des villes de la série de jeu analysée, afin de montrer leurs enjeux dans la construction d'un imaginaire territorial de la ville et de la navigation au sein d'un monde. Le cinquième chapitre se consacrera aux cartes des niveaux de jeu et à leurs métamorphoses successives. Nous y verrons en particulier la manière dont la représentation de la chasse s'insère dans l'écriture progressive du document cartographique, et contribue à produire une territorialité à laquelle le logiciel nous invite. Dans un sixième chapitre, nous nous enquérons plus particulièrement des enjeux du langage cartographique de la licence analysée. À partir d'une réflexion sur la sémiologie des cartes et sur sa mise en scène de la donnée, nous renouvellerons les considérations de la cartographie critique comme des études

communicationnelles en montrant toute l'originalité de la cartographie vidéoludique, et en rendant visible toute sa rhétorique.

Le septième chapitre s'étendra sur la représentation de la cartographie en dehors des interfaces vidéoludiques. À travers des perspectives narratives et communicationnelles, nous étudierons plus concrètement la mise en scène, dans les environnements diégétiques, de l'activité cartographique. Il sera alors question d'épistémologie cartographique, et de la façon dont la carte arbore des signes qui invitent à l'interpréter non pas comme une image anodine, mais bien comme une carte. Le huitième chapitre, lui, proposera un pas de côté de notre analyse de dispositif. Nous examinerons en fait un cas bien spécifique, à savoir la manière dont des *fans* de la licence *Monster Hunter* ont produit une carte représentant l'entièreté du monde fictionnel. Cette partie de notre thèse offrira des perspectives importantes vis-à-vis des apports que nous aurons jusque-là présentés, en particulier sur la cartographie et son rapport avec la fiction ludique. Enfin, le neuvième et dernier chapitre nous donnera l'opportunité de poser un point final à notre étude, en nous demandant comment la cartographie de la série de jeu analysée construit un discours sur la territorialisation, et sur l'appropriation de l'espace à de fins industriels. Nous présenterons alors les perspectives et enjeux de nos outils jusque-là développés.

Dans notre conclusion, nous retracerons les chapitres de notre thèse et leurs résultats, répondrons à nos questions de recherche, et esquisserons les horizons de ce projet.

Chapitre 1 : Tisser la médiation de la carte au territoire

Si nous prenons le jeu vidéo comme terrain de recherche, c'est pour y examiner deux notions qui vont être omniprésentes dans notre réflexion. Il s'agit de la carte, avec sa pratique associée (la cartographie), et du territoire, en particulier de sa place dans les études communicationnelles. Avant de véritablement nous pencher sur les phénomènes ludiques, ce premier chapitre se donne la tâche d'expliciter et de déconstruire pleinement ces deux éléments.

Dans le premier mouvement de ce chapitre, nous commencerons par définir la carte et nous intéresser aux recoupements entre la cartographie et les sciences communicationnelles. Après un premier axe où nous allons déconstruire cet objet et montrer ses relations avec la notion de document en SIC, nous en évoquerons les attributs les plus importants. Ainsi, nous examinerons ses liens avec la discipline des sciences communicationnelles, l'évolution de la cartographie au prisme du numérique, et les enjeux de la cartographie critique, en particulier face à la mutation de la cartographie contemporaine. À l'issue de cette partie introductive, nous serons plus à même d'interroger cet objet et les pratiques qui y sont associées dans le reste de notre recherche.

De fait, le second axe de réflexion concernera la notion de territoire. Dans une démarche parallèle, nous commencerons par convoquer un état de l'art interdisciplinaire pour définir ce terme relativement galvaudé, afin d'en faire surgir le sens qui lui sera donné pour cette thèse. Ensuite, nous décrirons le projet du travail territorial, et en profiterons pour mieux caractériser la notion d'imaginaire, qui irrigue de nombreuses recherches sur le jeu, la cartographie, et la territorialité. Puis, à la suite d'une partie consacrée à la production du territoire par la carte, nous conclurons dans un dernier mouvement les rapprochements entre le projet du travail territorial et les dispositifs ludiques. À cette occasion, nous définirons plus explicitement les termes de ludoformation ou de *gameplay*, qui nous permettrons de mieux comprendre comment territorialité et ludique s'entrecroisent, et comment la cartographie peut s'y intégrer.

1.1 La carte comme document – de l'image à la paracarte

Avant de retracer des éléments essentiels à la définition de la cartographie et à ses évolutions, un travail définitoire doit être mené. Dans un récent manuel de cartographie, les géographes Michèle Béguin et Denise Pumain proposent plusieurs définitions de ce qu'est une carte. L'une d'elles est intéressante pour notre perspective communicationnelle :

> La carte est une représentation géométrique conventionnelle, généralement plane, en positions relatives, de phénomènes concrets ou abstraits, localisables dans l'espace ; c'est aussi un document portant cette représentation ou une partie de cette représentation sous forme d'une figure manuscrite, imprimée ou réalisée par tout autre moyen[27](Béguin et Pumain, 2023, p. 14).

Nous retrouvons une dissociation claire entre deux objets portant le même nom. La carte est à la fois la traditionnelle image faisant lieu de représentation cartographique, et à la fois ce « document » sur lequel cette image tient, c'est-à-dire son support. Nous allons voir, tout au long de ce chapitre, qu'appréhender la cartographie avec cette distinction prolonge les enjeux de sa déconstruction.

1.1.1 Opérer la déconstruction cartographique à partir des approches documentaires

Si nous reprenons la définition de Béguin et Pumain, il faut déjà s'arrêter sur l'image cartographique en elle-même. L'une de ses particularités est qu'elle « rend compte d'un espace existant grâce à la production d'un autre espace » (Lévy *et al.*, 2016, p. 19). Pour les chercheurs cités, cette construction est structurante : « Cela signifie que la relation topologie/topographie s'y manifeste pour une part dans son rapport de représentation (référent/référé), mais pour une autre part dans la carte comme réalité autonome (autoréférence) » (*Ibid.*). Le rapport tient à la

[27] Le CFC est le Comité Français de Cartographie, dont le site peut se trouver à cette adresse : https://www.lecfc.fr/ (dernière consultation effectuée le 03/06/2025).

production d'un espace pour en signifier un autre. De ce fait, l'image est « spatialement double » (*op. cit*). Cette nature duale est importante, mais elle s'illustrera tout au long de notre chapitre.

En dehors de l'image, pour penser la carte comme une séparation entre une image et un support, il est nécessaire de revenir la nature documentaire à partir des apports des SIC. Jean-Paul Metzger, sollicitant les contributions de Jean Meyriat, rappelle qu'un document se définit comme « un objet qui supporte de l'information et qui sert à la communiquer » et poursuit sa relecture en distinguant deux types de documents : ceux « par intention » et ceux « par attribution » (2014, p. 45). Les premiers sont définis à partir d'une décision d'un·e auteur·ice ou producteur·ice ; tandis que les deuxièmes relèvent plus de la pratique : ils « deviennent documents à partir du moment où l'on y cherche de l'information » (*Ibid.*). Couzinet montre également comment le document peut être analysé comme un objet concret, mais aussi comme « le résultat de processus sociaux » (2018, paragr. 8). À ce compte-là, il est autant « véhicule de savoirs et de représentations fabriqués dans des contextes définis » que « porteur de médiation » ou encore producteur de celle-ci (*Ibid.*).

Ces précisions prennent tout leur sens dans un récent travail mené par Nathalie Joubert. Cette dernière reprend ces réflexions au service d'un projet de recherche bien utile pour nous, à savoir la manière d'analyser les cartes en tant que document avec une perspective communicationnelle. Nous retrouvons ainsi les apports de Couzinet dans l'exemple développé par Joubert sur les cartes IGN[28], alors produites pour un public « en situation de loisirs », mais réemployées par des enseignant·es de géographie pour « retracer l'histoire des représentations cartographiques » (2015, p. 57-58) : l'analyse des usages des cartes montre ces réappropriations inhérentes à l'objet documentaire.

Toutefois, nous dit Joubert, le cœur du problème réside dans la nature de la carte en tant que document. Celle-ci a une inscription paradoxale dans la distinction opérée entre document écrit et document iconique. Si elle a été placée dans la deuxième catégorie par les travaux académiques (Fraysse, 2011), Joubert rappelle que « les éléments textuels et iconiques sont indispensables pour que la carte soit communicable » (2015, p. 54). Autrement dit, il est difficile de dissocier une image cartographique de l'entièreté du document qui l'accompagne.

[28] Les cartes IGN sont les cartes produites par l'Institut National de l'information Géographique et forestière, un établissement français public travaillant à la production d'informations géographiques de référence.

Ces éléments « textuels et iconiques » sont tout autant présents sur les images qu'au sein des légendes, des bordures de la carte. La légende peut se définir comme le « système de signes établissant la relation entre des phénomènes géographiques et des formes graphiques dans une image » (Jégou, 2013, p. 1). Sur les cartes, la légende est en général explicitée dans un encadré spécifique, nommé « légende ».

En outre, « les techniques cartographiques répondent aux besoins de leur époque en mettant en œuvre les instruments et les méthodes disponibles. Elles sont donc indissolublement liées au contexte scientifique et institutionnel à l'intérieur duquel elles se déploient » (Desbois, 2015b, Chapitre 1 paragr. 3). Pour illustrer cette idée, nous pouvons nous reporter à un exemple que déploie le géographe à propos des imaginaires cartographiques : celui du « glissement du dessin à l'image de type photographique » (*Ibid.,* Chapitre 3 paragr. 113) dans ses apparitions contemporaines. Le chercheur évoque les journaux télévisés qui emploient dorénavant des cartes de localisation pour les étapes du tour de France, remplaçant celles autrefois dessinées par une « image spatiale ou aérienne » qui reproduit d'ailleurs le « mouvement de zoom avec effet 3D » caractéristique de l'esthétique d'une application comme *Google Earth* (*Ibid.*). Il en va de même pour les cartes Michelin, une référence de la carte routière sur papier produite par l'entreprise éponyme, laquelle « imprime ses cartes départementales au 1/150 000 sur un fond d'imagerie spatiale estompé, et […] en fait un argument commercial[29] » (*Ibid*., Chapitre 3 paragr. 114). Au géographe de conclure que : « le fait qu'en l'occurrence, la carte papier de s'efforce de singer la carte sur écran, et plus précisément *Google Maps* et *Google Earth*, montre bien de quel côté se situe l'autorité cartographique » (*op.cit.*). Autrement dit, ces « processus sociaux » que mentionnaient Couzinet à propos de la définition d'un document sont visibles à partir des composantes techniques de l'image. Il ne s'agit pas tant de dire si la carte est en papier ou en format digital, mais plutôt de montrer, comme le fait Desbois, le glissement rhétorique en passant d'un format à un autre.

De fait, carte et technique sont inscrites dans un « processus de fabrication » (Joubert, 2015, p. 20) indissociable. La notion de représentation s'entend comme : « une superposition de deux types de présence : d'une part, la présence effective directe d'une personne, d'un objet, d'une

[29] L'indication « 1/150 000 » correspond à l'échelle de la carte. Nous reviendrons précisément sur cette notion dans notre thèse à partir du troisième chapitre, mais il s'agit concrètement d'un rapport de proportionnalité mathématique entre le dessin cartographique et les phénomènes représentés. Plus l'échelle est petite, plus les objets représentés sont petits ; et inversement.

action ; d'autre part, la présence indirecte, médiatisée par la première, d'une réalité qui n'appartient pas au champ de l'appréhension directe » (Joubert, 2015, p. 37 citant Foessel, M.). Il y a de ce fait, dans la cartographie, un fondement sémiotique essentiel : une carte se produit à partir d'un contexte scientifique et institutionnel qui guide grandement l'inscription des référents qui y figurent. Ces derniers permettent, dans le dessin cartographique, de suggérer des phénomènes et éléments du réel par leur représentation au sein de la carte.

Cette distinction entre l'image et le support est essentielle à notre compréhension des phénomènes communicationnels et jeux de médiations qui parcourent la cartographie. L'histoire de la technique cartographique, que Desbois retrace dans *Les mesures du territoire* (2015b), est d'ailleurs autant caractérisée par l'évolution des outils mathématiques et plus récemment informatiques que par les acteur·ices produisant ces objets. Ainsi, à partir de la fin du 18ème siècle, « la responsabilité de la cartographie à grande échelle du territoire national revient à des militaires spécialisés » (2015b, Chapitre 2 paragr. 15). De ce fait, bien que tout le monde puisse faire des cartes, la fabrication de ces dernières rejoint des projets territoriaux et nationaux de grande envergure. Les transformations des pratiques cartographiques structurent par ailleurs l'histoire de son évolution, en particulier dans le contexte de la cartographie numérique, que ce chapitre va aborder. Dans tous les cas, ces constats nous invitent à penser que « les cartes ne constituent pas des relevés passifs d'objets géographiques mais sont au contraire chargées de valeurs et influencées par de multiples facteurs (classe sociale, genre, religion, ethnicité, etc) » (Joliveau *et al.*, 2013, p. 12-13).

Comme nous le rappelions dans notre introduction, Woods estime qu'une carte doit être pensée comme une « fonction du discours[30] » (1993, p. 50). Nous avons vu que séparer la pratique cartographique entre « *mapping* » et *« map-making* » était important dans la compréhension de la pratique cartographique. D'un côté, le rapport phénoménologique à l'espace ; de l'autre, la fabrication du support et du document qui contiendra la représentation spatiale, c'est-à-dire la production d'une carte.

Dans la perspective de Denis Woods, produire une carte relève d'un contexte social précis. La production est liée à l'idée d'une communication auprès d'une personne, d'une entité, d'une institution. La carte étant « un système de signes » (*Ibid*., p. 51), elle s'inscrit dans un outillage

[30] « *the map as discourse function* » en version anglaise.

rhétorique par sa nature. Pour compléter cette déconstruction entre l'image et le support cartographique, un dernier concept est particulièrement intéressant : celui de paracarte. Cet emprunt du paratexte de Genette permet, pour les géographes Wood et Fels, de formaliser le déploiement de la rhétorique cartographique dans la relation entre l'image cartographique et le document cartographique, à travers les concepts de péricarte et épicarte[31]. La première reprend des objets tels que la légende, la cartouche, ou encore les bordures d'une carte ; la seconde se comprend comme le discours accompagnant et formalisant la réception de la carte (Wood & Fels, 2008, p. 191-194).

Si la proposition des chercheurs est intéressante, elle est uniquement formalisée dans le cadre des cartes traditionnelles sur papier. Or, elle permet de repenser de manière pertinente la relation entre non seulement l'image et son support papier, mais aussi entre la représentation et le représenté au cœur de la carte. Pour les géographes Nicolas Lambert et Christine Zanin, de nombreux éléments, tels que la légende, la cartouche ou encore l'échelle de la carte construisent les « clefs » de l'interprétation de l'image (2016, p. 159). La correspondance avec la catégorie de la péricarte de Wood et Fels est limpide. De ce fait, il s'agit d'après nous d'une piste supplémentaire à insérer dans l'observation de ces processus de médiations inhérents à l'analyse documentaire d'une carte.

Avant de poursuivre notre chapitre, synthétisons la déconstruction que nous avons opérée. Ce qui se nomme carte comprend à la fois l'image et son support de lecture. Pour le premier versant, deux espaces sont à dénoter : celui du référé (comme des villes, des forêts, des chaînes de montagnes, etc.) et celui du référent (l'organisation spatiale proposée par la carte, qui produit une représentation et lecture des phénomènes et de la topographie auquel elle se réfère). Pour le deuxième versant, nous le considérons comme la composante matérielle sur laquelle l'image est inscrite : un papier déplié, un tableau encadré, un écran d'ordinateur ou encore de téléphone. Entre ce support et cette image peut se trouver la paracarte, qui constitue le cadre permettant de comprendre la relation entre référent et référé, et qui s'adapte au support sur lequel l'image est insérée. comme l'invite à le penser Morcrette : « la notion de paracarte porte l'analyse vers le cadre - au sens physique -, de la production cartographique, c'est-à-dire la bordure de la carte

[31] « *Perimap* » et « *Epimap* » en version anglaise (Wood & Fels, 2008, p. 191-192).

[…] cela invite aussi à penser la carte en tant que matérialité au sein de son support » (2018, p. 188).

Enfin, la carte s'intègre dans une situation de communication plus générale : il s'agit des usages qui sont faits de celle-ci. En l'occurrence, si les cartes de jeu sont habituellement utilisées pour se guider dans le jeu, nous allons montrer comment elles peuvent être analysées à travers des pratiques documentaires. De même, nous possédons à notre bureau de nombreuses cartes de jeux qui sont affichées tout autour de notre ordinateur, telles des décorations, alors l'une d'elles est justement une carte IGN. Enfin, il nous arrive d'ouvrir une application telle que *Google Maps* pour parfois regarder la notation d'un restaurant, savoir si l'épicerie à côté de chez nous est ouverte, ou encore simplement retrouver un numéro de téléphone. Ces multiples exemples montrent qu'une carte peut toujours être utilisée dans des contextes différents de ceux prévus par leurs créateur·ices. Le dernier cas est particulier et caractérise tout particulièrement cette thèse, car il dépend de l'utilisation d'un dispositif numérique.

Dans notre perspective communicationnelle, chaque partie de cette déconstruction peut faire l'objet d'une analyse de type documentaire, en nous reportant autant à la sémiologie de l'image qu'à l'organisation du texte en son sein, ou encore à la matérialité du support. C'est en ce sens que nous invitons à penser la carte comme document, ce qui réitère les apports précédemment cités qui l'envisageaient de tel. En reprécisant la manière dont la carte s'entend comme document, la question de la production de la carte se transforme en l'esquisse d'un objet communicationnel aux dimensions pluriel.

Si ces éléments vont constituer les différents espaces de l'analyse de la cartographie vidéoludique, il nous semble nécessaire de rappeler le paradigme communicationnel qui s'est construit autour de la carte, qui encadre, finalement, notre propre approche. De nombreux·euses chercheur·euses ont largement documenté cette histoire de la cartographie, en particulier par rapport à ses points de rencontre avec les sciences communicationnelles et la sémiotique[32]. De ce fait, les quelques pages qui suivent n'ont pas l'ambition d'enrichir les travaux cités, ni de

[32] Nous redirigeons nos lecteur·ices vers les travaux de Henri Desbois (2015b) pour un compte-rendu des évolutions de la cartographie à l'aune des technologies numériques, à Jean-Christophe Plantin (2014a) pour un historique des passages clefs de l'évolution des systèmes d'informations géographiques et des liens entre sciences communicationnelles et cartographie, ou encore aux travaux de Laurent Jégou sur la sémiologie graphique (2013, 2022), qui offre des perspectives interdisciplinaires et historiques documentées.

retracer la longue histoire de la cartographie, mais de mettre en évidence un cadre spécifique de notre angle de saisie de cette pratique. Pour ce faire, envisageons un point de départ bien spécifique : l'instauration du paradigme de « la carte comme moyen de communication » (Jégou, 2013, p. 387) qui émerge dans les années 1950 aux États-Unis.

1.1.2 Entre sciences communicationnelles, sémiotique et cartographie : le terreau interdisciplinaire du langage cartographique

C'est notamment à partir d'Arthur Robinson et de son rôle au sein de l'OSS[33] que des débats critiques autour de la cartographie comme moyen de transmettre des informations se sont formalisés. Dans ce service de renseignement, Robinson était chargé de créer des cartes militaires afin de « fournir des cartes fidèles et non biaisées des sites militaires et des zones d'amarrage[34] » (Crampton & Krygier, 2011, p. 20). Ce dernier se focalisait davantage sur le côté communicatif et lisible de la carte, écartant la dimension esthétique (*Ibid.*). L'objectif pour le géographe fut de produire une cartographie devenant « apolitique[35]» grâce à sa scientificité (*Ibid*., p. 23) d'après la relecture des géographes Jeremy Crampton et John Krygier.

Des dizaines d'années plus tard, en France, les travaux de Jacques Bertin et de sa *Sémiologie graphique* (2013 [1967]) esquissèrent des réflexions autour de la transmission des informations, résultant en l'écriture d'une grammaire visuelle. Ce qui intéresse ce dernier, au même titre que le géographe américain cité précédemment, est la visualisation de données : Bertin s'intéresse à « la réalisation de visualisations simples, minimalistes et sans intention décorative » (Andry, 2020, paragr. 2). Ainsi, l'ouvrage de Bertin se constitue comme une réflexion sur la manière dont les variables visuelles[36] qui composent le dessin cartographique peuvent en construire le message. Les apports de ce chercheur français sont structurants pour certaines disciplines : ses approfondissements irrigueront la géographie et évidemment la cartographie, à la fois d'un point de vue de l'enseignement comme de la recherche, au moins jusqu'aux années 1990

[33] Pour « *Office of Strategic Service* », un service de renseignements fondé après l'entrée en guerre des États-Unis lors de la Seconde Guerre Mondiale.
[34] « *provide unbiased and reliable maps of the military theaters and landing zones* » en version anglaise.
[35] « *a-political* » en version anglaise.
[36] Les manuels de cartographie en comptabilisent en général six différentes, nommée « variables rétiniennes » d'après les apports de Bertin : la taille, valeur, couleur, forme, orientation et le grain. Ces variables constituent toutes les manières avec lesquelles une information portée sur une carte peut être modulée pour en souligner le message (Lambert & Zanin, 2016, p. 80).

(Desbois, 2015b, Chapitre 3 paragr. 96), mais aussi l'aménagement urbain (J. Steinberg, 2000, paragr. 16). Enfin, la sémiologie de Bertin est concomitante avec la structuration d'une autre discipline dans laquelle la cartographie comme les sciences communicationnelles vont puiser, celle de la sémiotique, avec par exemple la création de la revue *Semiotica* en 1969 (Jégou, 2013, p. 390).

Ce milieu du 20ème siècle est aussi caractérisé par les premières élaborations de ce que nous appelons aujourd'hui des « SIG » pour *Systèmes d'Informations Géographiques*. Il s'agit d'« une base de données informatisée qui comprend des objets géographiques, associée à un système d'interrogation qui permet généralement d'en extraire des cartes » (Desbois, 2015b, Chapitre 1 paragr. 50). Dans la mesure où ces projets étaient liés au domaine militaire, il est difficile d'en donner un point de départ exact. Les années 1950 sont présentées comme une première phase pionnière (Plantin, 2014a, p. 44) dans l'élaboration de ces outils. Les technologies qui résultent de ces chantiers de recherche nous sont bien connues : c'est à ce moment-là qu'émerge le *GPS*[37], et que se développe la géovisualisation, comprise comme la : « visualisation scientifique à composante spatiale » (Jégou, 2013, p. 397). Cette époque est donc marquée, pour la cartographie, par son institutionnalisation en tant que discipline académique (Palsky, 2013, p. 21) – du moins aux États-Unis -, sa réinscription dans des projets militaires et technologiques de visualisation de l'espace, et sa collusion avec la sémiotique. De même, des recoupements avec des travaux en communication, ou avec certains acteurs des SIC, montrent quelques rapprochements entre cartographie et sciences communicationnelles.

En effet, bien que ces derniers ne soient pas explicitement cités par Bertin et Robinson, les relecteurs de l'institutionnalisation de la cartographie voient dans le renouvellement de la cartographie un lien explicite avec le travail de Shannon et Weaver, qui fut publié en 1949 aux États-Unis, et portait alors sur une théorie mathématique de la communication (voir Jégou, 2013, p. 387; Plantin, 2014b, paragr. 17). Pareillement, le chercheur Abraham Moles, en dehors de la préface écrite à l'occasion de la traduction de l'œuvre de Shannon et Weaver en français (Plantin, 2014b, paragr. 20), publie en 1964 un article faisant un lien explicite entre deux disciplines au cœur de cette thèse, sa contribution s'intitulant : « théorie de l'information et communication cartographique » (Jégou, 2013, p. 388). À l'entrecroisement de ces disciplines,

[37] Précisément dans les débuts des années 1960 (Desbois, 2015b, Chapitres 1, paragr. 42).

qui se structurent tout au long du XXème siècle, se tissent des réflexions sur l'optimisation de la carte et sur sa capacité à transmettre des informations géographique, qui s'aident alors de certains apports communicationnels.

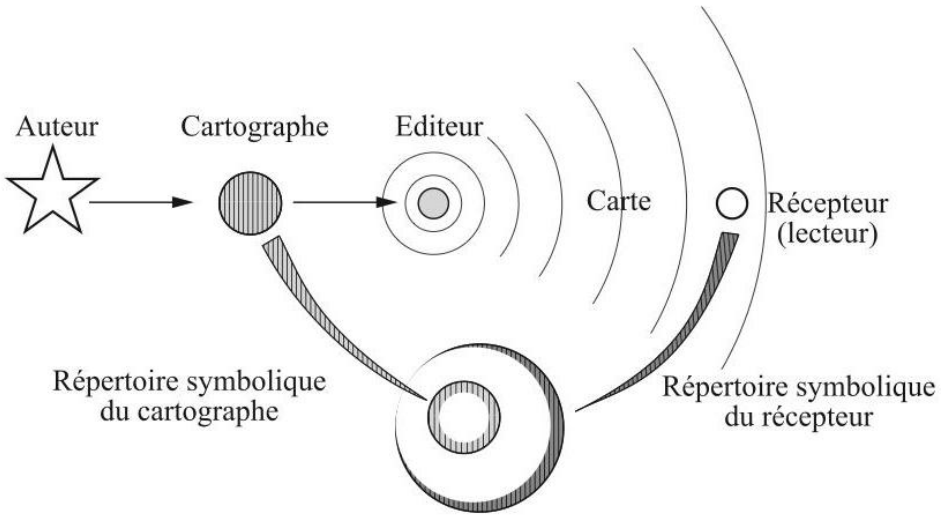


Figure 1 : "Le répertoire cartographique" de Moles. Schéma repris depuis (Plantin, 2014b).

Un exemple de ces recoupements tient dans les nombreuses itérations des MCM, ou « Modèles de Communications Cartographiques[38] ». Ces schémas déconstruisent le fonctionnement de la communication cartographique, et rendent lisibles les multiples instances de productions de sens autour de la carte. Par rapport à la déconstruction que nous avons opérée précédemment, précisons que ce schéma ne regroupe que, finalement, ce qui tient de l'image cartographique et de l'agencement de ces signes visuels. Dans un article consacré à la médiation cartographique, le chercheur Jean-Christophe Plantin revient sur le schéma visible sur la figure 1, élaboré par Moles. Il explicitera ainsi que : « ces médiations étaient aussi bien sociales, comme le signale la présence de l'éditeur, que symboliques, du fait du minimum de similarité nécessaire entre les 'répertoires symboliques' pour que la carte devienne intelligible » (2014a, p. 40).

Ces *répertoires symboliques* ont un lien évident avec l'ensemble de conventions liées à un langage, « répertoire » (Groupe μ, 1992, p. 97) ou « encyclopédie » (Eco, 1985), interprétés en fonction du contexte de lecture. Les liens entre la sémiologie et la cartographie sont limpides,

[38] « *Map Communication Models* » dans la littérature anglo-saxonne.

et, comme le précise Plantin, la prise en compte d'une audience par les « conditions de réception de l'information » (2014b, paragr. 21) est bien opérée dans les premières itérations de ces modèles communicationnels. Ces modèles sont donc illustratifs d'une époque de recherche où les travaux sur la communication fleurissent, et signent également ceux sur l'arrivée progressive d'une forme de langue de la carte, démarrée par les recherches de Bertin. Ce dernier aurait été influencé par la contribution d'Abraham Moles sur la communication cartographique (Jégou, 2013, p. 388).

L'objectif de cette thèse n'est pas de proposer une réécriture de l'histoire des disciplines académiques convoquées. Néanmoins, ces rappels historiques sont importants pour comprendre le terreau commun dans lequel le *langage cartographique* va se construire, ce qui va nous permettre de plus en saisir ses réappropriations au sein des dispositifs ludiques. Laurent Jégou trace la naissance de cette notion de langage dans les années 1970, où l'apparition de la sémiotique apporte plusieurs outils pour analyser les parallèles se tissant entre cartographie et linguistique (2013, p. 403). Ce vocabulaire ne se construit pas uniquement au cœur de la discipline géographique : le sémiologue et spécialiste du cinéma Christian Metz consacre une note de lecture élogieuse à l'œuvre de Bertin (1971). Ce dernier est identifié comme étant l'un des premiers à « systématiser les relations entre les données spatiales et leurs représentations graphiques[39] » (Ormeling, 2015, p. 6) à et développer un « langage graphique[40] » (*Ibid.*).

Ainsi, « le langage cartographique est une forme d'expression dont les signes graphiques élémentaires (le point, le trait, la tache) seraient l'alphabet, dont le vocabulaire est fait de variables visuelles et dont la syntaxe est définie par les règles de la perception visuelle » (Béguin & Pumain, 2023, p. 61-62), et l'histoire de la cartographie peut être pensée comme : « à la fois celle d'un langage spécifique, qui a ses propres règles, et celle d'une technique de représentation d'autre chose » (Lévy *et al.*, 2016, p. 19). Comme constaté, le paradigme de la carte comme « une technique visuelle dont la fonction est de communiquer » (Jégou, 2013, p. 388) ouvre un croisement entre les théories de la sémiologie, de la linguistique, et de la cartographie.

[39] « *systematize the relationships between spatial data and their graphic representation* » en version anglaise.
[40] « *graphic langage* » en version anglaise.

Toutefois, si cette métaphore langagière de la carte est particulièrement structurante, elle constitue aussi un point d'ancrage pour les remises en question de l'épistémologie cartographique. Pour Mark Denil, l'interprétation d'une image en tant que carte repose sur une « naturalisation de normes cartographiques et une restriction de l'horizon cartographique[41] » (2022, p. 18) des lecteur·ices de carte. Cet « horizon cartographique » recoupe évidemment la notion d'horizon d'attente, définie comme :

> le système de références objectivement formulable qui, pour chaque œuvre au moment de l'histoire où elle apparaît, résulte de trois facteurs principaux : l'expérience préalable que le public a du genre dont elle relève, la forme et la thématique d'œuvres antérieures dont elle présuppose la connaissance, et l'opposition entre langage poétique et langage pratique, monde imaginaire et réalité quotidienne (Jauss, 1978, p. 49).

Si le travail du théoricien Jauss repose sur la littérature, Denil en propose un lien évident avec la cartographie. Tout au long de cette partie, nous avons fréquemment fait intervenir les écrits de Plantin : celui-ci montre que la reconnaissance de la carte comme médiation, c'est-à-dire « une étape entre l'émission et la réception de l'information » (2014b, paragr. 1), résulte entre autres de l'entrée de l'objet au sein du paradigme communicationnel. En revenant maintenant sur cet horizon cartographique, nous pouvons relire Jauss en montrant une autre facette de cette médiation. Ainsi, nous retrouvons la sollicitation dans la lecture de la carte d'une expérience préalable de l'objet, de ses usages et pratiques, l'appel à une encyclopédie propre aux lecteur·ices de la carte et de son langage, et enfin l'inscription de la carte dans cette dissociation entre deux réalités. Ce dernier facteur doit s'entendre comme la manière dont la carte, en jouant avec un espace qu'elle crée, dépeint une réalité quotidienne. Avec cette relecture, la carte fait tout autant médiation d'une représentation du monde que de la cartographie elle-même, de son usage comme de ses formes, et de son langage. Cette forme de double médiation nous semble similaire aux enjeux de recherche de Genvo sur les processus de ludicisation (2013a). La carte communique autant sur la façon qu'elle a de représenter le monde qu'elle s'inscrit dans une intertextualité parmi toutes les cartes existantes, qui aident à saisir l'usage et à flécher l'interprétation de celle actuellement consultée.

[41] « *The naturalization of mapping norms and of restrictions of the cartographic horizon* » en version anglaise.

Les liens entre médiations et cartographies paraissent d'autant plus visibles puisque, pour la première notion, « il est reconnu que la médiation opère un travail qui oriente et modifie la communication : distribution de la parole, synthèse des informations » (Araszkiewiez *et al.*, 2021). Dans cette optique, le public endosse deux rôles : d'une part, il est « appelé à devenir acteur par capacité à se former lui-même […] et à porter un regard critique sur les médias » (*Ibid.*). D'autre part, il devient acteur d'une « négociation où le sens, la perception même du monde, est co-construit par les acteurs du projet » (*Ibid.*). Avec la notion d'horizon cartographique proposée par Denil, nous voyons bien comment chaque carte peut se doter d'une métacommunication qui fait acte de médiation.

Cette perspective, si elle permet de construire une réflexion communicationnelle, ne doit pas faire oublier certains enjeux qu'elle fait émerger. Ainsi, Les chercheur·euses Nepthys Zwer et Philippe Rekacewicz dénoncent dans leur ouvrage dédié à la cartographie radicale comment « la question de l'universalité du langage cartographique » (2021, p. 21) a participé à l'instauration d'une classification problématique des cartes, tout en mettant en lumière les principes rhétoriques de la cartographie. Ce postulat de la cartographie comme langage universel de la géographie était par ailleurs déjà saillant à la fin des années 1960 (Jégou, 2013, p. 403). De même, les modèles de communication cartographiques[42] « sont dominés par une acception technique de la communication comme 'transmission' » (Sui & Goodchild, 2001 traduction tirée de Plantin, 2014a, p.41). Pour Alexander J. Kent, un certain « positivisme[43] » s'était emparé des sciences humaines et donc de la cartographie, résultant en une forme de « réductionnisme[44] » (Kent, 2005, p. 182) des cartes. Ainsi, du point de vue de la composition du cartographique, « cette tendance s'est manifestée par des réalisations plus simples, plus pauvres graphiquement, mettant en avant des représentations peu colorées, stylisées, dont le fond de carte lui-même était fortement généralisé » (Jégou, 2013, p. 390).

Penser la cartographie vidéoludique et en comprendre les enjeux doit passer par une compréhension de ce langage cartographique, à la fois sur le plan de la médiation comme de perspectives idéologiques et rhétoriques. Comme pour la cartographie, le jeu est lui aussi

[42] Nous renvoyons nos lecteur·ices à l'article de Jégou sur les modèles communicationnels cartographiques (2022) pour un historique de ces outils.
[43] « *positivism* » en version anglaise.
[44] « *reductionnism* » en version anglaise.

souvent caractérisé par cette métaphore langagière (Bilat *et al.*, 2022; Goux, 2022; Hansen, 2022, 2023).

À l'orée de cette partie, nous pouvons nous demander comment cette métacommunication se retrouve dans le jeu vidéo. Environnement numérique à part entière, de quelle manière celui-ci va-t-il signifier à son public qu'il est en train de consulter une carte ? De même, comment les soubassements de la rhétorique du langage cartographique se réagencent-ils et s'hybrident-ils avec le langage vidéoludique ? Avant de répondre à ces questions, il est important de considérer un évènement important qui a traversé la cartographie : celui de l'arrivée du numérique, qui redistribue toute la communicabilité de la carte traditionnelle.

1.1.3 Reconstruction du langage et du support – le paradigme de la cartographie numérique

Dans les années 1980 s'établit une ouverture progressive des SIG vers des cadres plus institutionnels et commerciaux (Plantin, 2014a, p. 44), même si ces derniers demeurent encore éloignés d'utilisations purement personnelles[45].

Ce renouvellement s'accompagne d'un décloisonnement la pratique cartographique en elle-même, historiquement cantonnée à « une discipline scientifique et technique exercée par des spécialistes formés pour cela » (Joliveau *et al.*, 2013, p. 3). Le 20ème siècle voit l'émergence de nouvelles pratiques cartographiques, telles que l'apparition des cartes touristiques ou encore des cartes routières (*Ibid*., p. 4). Il se joue ici un renouveau du langage cartographique, de ses contextes d'utilisations comme de supports et de paracartes qu'il nous faut déceler pour en comprendre les enjeux.

En effet, la démocratisation progressive et l'appropriation des outils cartographiques par les entreprises, les institutions, puis finalement le grand public se concrétisent plus particulièrement dans les années 2005, avec le travail de Paul Rademacher[46]. Son intégration au sein de

[45] Henri Desbois en référence le coût d'achat du matériel et du logiciel de base à « environ 10.000$ » à la fin des années 1980 (2012, Note 4). En comparaison, une licence d'utilisation d'un logiciel de SIG coûtait 1500$ en 2012.
[46] Il s'agit de la première personne à avoir créé une carte *mashup* (un terme sur lequel nous revenons quelques lignes après cette note de bas de page). En 2005, il effectue une rétro-ingénierie du code JavaScript d'un nouveau site nommé *Google Maps*, et combine le fond de carte de *Google* et son fonctionnement au système immobilier disposé sur le site d'annonces américain « *Craiglist »* (équivalent à un « Le Bon Coin » francophone). L'objectif

l'entreprise *Google* signe la mise à disposition progressive d'API[47] de cartographie numérique. Les utilisateur·ices peuvent peu à peu s'adonner à la fabrication de cartes *mashups*, un objet cartographique qui « combine des cartes avec des vidéos, des photographies, des textes, etc., pour des visualisations superposées, cette fusion dotant chaque utilisateur d'un incontestable potentiel d'innovation » (Bavoux, 2016, p. 174). Les chercheur·euses emploient la notion de « néogéographie » (Joliveau, 2010) pour relater ce changement radical des nouveaux usages de la géographie au contact de l'informatique. Cette transformation implique également l'ouverture progressive de la cartographie à un public autre que les géographes et spécialistes des SIG, résultant en une multiplication des réappropriations et usages des cartes par d'autres pratiques (Palsky, 2013).

La « substitution de l'écran au papier comme support privilégié de la carte » (Desbois, 2015b, Chapitre 1 paragr. 61) est l'une des conséquences les plus visibles de l'institutionnalisation progressive des SIG. Ce changement de support peut se penser comme un évènement majeur de notre spatialité contemporaine, et son rapport avec la cartographie vidéoludique est important. Si tous les jeux vidéo sont, par nature, déployés sur écran, le support qui contient l'image cartographique au sein du logiciel peut parfois se constituer d'un parchemin de papier et en imiter la plasticité. De ce fait, l'observation de ce nouveau paradigme cartographique n'est pas sans lien avec nos questions de recherches.

Finalement, cette révolution de la cartographie remet en question l'idée des cartes comme « essentiellement un langage de pouvoir et non de contestation » (Gould & Bailly, 1995, p. 50). L'émergence du mouvement de la contre-cartographie, renvoyant aux « formes de cartographies alternatives à celle de l'État, appropriées par les mouvements sociaux comme outil de contestation politique, de renforcement de la citoyenneté et de transformation des politiques publiques d'un pays » (Hirt, 2007, p. 173) est dépeinte par la chercheuse Irène Hirt

---

de Rademacher est simple : il veut combiner un index des adresses de logements vacants à San Francisco avec un fond de carte, permettant d'inscrire ces lieux sur une carte numérique, pour mieux spatialiser son déménagement. Ainsi, l'informaticien crée un site nommé « *HousingMap*s », dans lequel la liste des appartements disponibles sur le site *Craiglist* est géolocalisée à San Francisco. À la suite de son travail, Rademacher sera embauché chez *Google* pour travailler sur le *plugin* de *Google Earth*. Son bricolage a contribué à la mise à disposition progressive des *API* cartographiques. Plus d'informations sur son blog : http://paulrademacher.com/ (consulté le 9 juillet 2023).

[47] « *Application programming interface »*, ou « interface de programmation d'application ». Selon le CNIL, il s'agit d'« une interface logicielle qui permet de 'connecter' un logiciel ou un service à un autre logiciel ou service afin d'échanger des données et des fonctionnalités ». Lien URL : https://www.cnil.fr/fr/definition/interface-de-programmation-dapplication-api (consulté le 06/06/2025). Dans notre cas, l'*API* de *Google Maps* permet d'intégrer et de personnaliser une carte issue de la base de données de *Google* sur un autre programme.

comme liée aux réappropriations des « techniques et usages de la cartographie occidentale moderne » (*Ibid*., p. 177). Ce phénomène est notamment observé auprès des groupes autochtones dont les cartes étaient jugées inadéquates, car non conformes aux critères de la cartographie hégémonique occidentale. Antécédente à l'apparition de la cartographie critique, la contre-cartographie indique que le langage hégémonique de la carte est ce qui en fait un instrument de pouvoir, autant que l'objet en lui-même. À ce propos, Claude Raffestin, qui s'intéresse aux recoupements entre cartographie et territorialité dans sa *Géographie du pouvoir* (1980), considère que la cartographie est un langage manié par l'état pour diriger et administrer sa gouvernance, et donc sa domination, sur des terres. La carte est donc l'espace au sein duquel le langage de la cartographie construit le pouvoir sur l'espace.

L'ouverture des SIG et l'apparition des plateformes cartographiques numériques reconfigurent cette question de l'accès au langage cartographique et de son hégémonie, en rendant plus palpables les problématiques de constitution d'une carte. Nous pourrions dire qu'elle contribue à en diffuser une forme de littératie, définie comme « la capacité (et non plus l'incapacité) à comprendre et utiliser l'écrit, c'est-à-dire les formes de codification du langage dans un espace bidimensionnel, comprenant non seulement les textes mais aussi les schémas, *les cartes,* les organigrammes, les pages Internet » (Perdriault, 2014, p. 11 nous soulignons). Cette littératie s'entend par, en parallèle de la démocratisation des SIG et de la géographie numérique, l'utilisation de méthodes de fabrication de cartes et de construction de savoir cartographique comme la « cartographique participative », une grande catégorie regroupant les « cartes collaboratives, contributives, coopératives, *wikimaps*, SIG à participation publique, cartes communautaires, autochtones, indigènes » (Palsky, 2013, p. 11). Ce qui unit ces productions est bien « le résultat d'une opération collective » (*Ibid.*), car il s'agit de méthodes de production impliquant la participation et le travail de publics vivant justement au sein de l'espace représenté par la carte. La cartographie radicale participe également à renouveler ce paradigme, puisque, si la carte peut être utilisée pour affirmer un pouvoir, elle peut « aussi servir la contestation ou la résistance » (Zwer & Rekacewicz, 2021, p. 15). Toutefois, comme nous le montrions dans l'introduction à partir des travaux de Noucher, il y a quelques réserves à émettre sur cette recomposition des pratiques, qui se heurte aux fonctionnements des dispositifs des entreprises qui possèdent, justement, les bases de données géographiques à partir desquelles ces cartes sont construites.

En somme, la réappropriation des outils cartographiques par des non-géographes permet de penser cette pratique comme « le résultat d'un 'bricolage' à la fois technique et expressif » (Plantin, 2014a, p. 77), dans la mesure où la manipulation technique de l'objet et son appropriation rejoignent la manière dont la carte exprime une certaine expérience spatiale individuelle et intime. Ces pratiques cartographiques bricolées, issues du développement des outils technologiques de visualisation et d'organisation des données géographiques, mis à disposition des utilisateurs et utilisatrices, signent l'« avènement d'un nouveau régime cartographique » (Joliveau *et al.*, 2013, p. 15). En particulier, la construction de carte par des acteur·ices multiples favorise une forme de littératie et révèle les enjeux rhétoriques de la cartographie. Les cartes sont autant documents par intentions, attributions, qu'outils de médiation entre différents usager.es.

Le paradigme du numérique est donc particulièrement important dans la cartographie : il fait éclore de nombreux prolongements concernant les usages des cartes, leurs pratiques, leurs interprétations. Les supports de la carte sont remaniés, le *mashup* exemplifiant bien la reconstruction de la carte comme nouvel espace de production de données spatiales. L'une des particularités de ce régime est que « la carte n'est plus 'la carte', mais elle est l'une des fonctions, ou des 'applications' potentielles de l'objet interactif de sa consultation qu'est le support numérique » (Morcrette, 2018, p. 525). Pour Joliveau et ses collègues, ces mutations qui traversent la cartographie numérique entraînent un profond changement de régime représentationnel :

> On passe ainsi d'une logique de représentation de l'information géographique à une logique de représentation géographique de l'information. Il s'agit plus de présenter cartographiquement des informations simples localisées que de construire une représentation géographique à proprement parler (Joliveau, Noucher, Roche, 2013, p. 7).

Ces transformations et mutations du régime de représentation de l'espace, que nous venons d'illustrer dans cette partie, entraînent ont une répercussion immédiate sur la nature des cartes et leurs places dans un processus communicationnel de représentation d'information géographique. Cela n'est toutefois pas sans soulever, à nouveau, les perspectives de la cartographie critique, qui se renouvellent dans ce paradigme numérique. Si nous en avons donné quelques pistes en introduction, la partie suivante retrace les enjeux de ce courant de pensée, confronté aux mutations digitales de l'un de nos objets de recherche.

1.1.4 Enjeux d'un renouveau de la cartographie critique

Revenons brièvement sur l'approche stipulée par la cartographie critique. Celle-ci étudie l'aspect politique et culturel de la cartographie et se propose de déconstruire la carte pour mieux souligner son caractère idéologique, notamment à partir des apports de philosophes français[48]. Ses objectifs sont plus compréhensibles maintenant que nous comprenons les enjeux du langage cartographique. La citation suivante va nous permettre de mieux comprendre les enjeux discursifs et rhétoriques de la carte et de son processus de fabrication documentaire.

> Les étapes de la confection d'une carte – sélection, omission, simplification, classification, création de hiérarchies et 'symbolisation' – sont toutes foncièrement rhétoriques. Dans leurs intentions et dans leurs applications, elles traduisent des finalités humaines subjectives et non les seuls mécanismes de quelque loi fondamentale de généralisation cartographique. De fait, la liberté de manœuvre rhétorique est considérable dans la cartographie : comme dans tout autre texte, le cartographe omet tout simplement les caractéristiques du monde qui sont étrangères à la finalité du discours immédiat (Noucher, 2017, Chapitre 2 paragr. 5, d'après Harley, 1989).

Cette citation est importante : elle relie la construction d'une carte à la construction d'un discours, assimilant cet objet à une « catégorie d'image rhétorique » (Gould & Bailly, 1995, p. 21), faisant des cartes des « armes intellectuelles spécialisées pour acquérir un pouvoir, l'administrer, le codifier et recevoir une légitimité » (*Ibid*., p. 25). Elle est donc fortement corrélée à l'exercice d'un pouvoir, que l'auteur démontre par son inscription dans l'instauration des pouvoirs étatiques (*Ibid*., p. 26-32). Cette citation propose de penser le discours cartographique à la fois par les symboles et signes qui structurent l'image que par ce qu'elle dissimule et omet dans son processus de fabrication. Autrement dit, cette idée proposée par Noucher comme quoi le pouvoir des cartes est autant interne qu'externe (2017, Chapitre 2 paragr. 3) est bien plus compréhensible à l'aune de notre revue de la littérature. Le pouvoir des cartes est autant interne – par leur processus de production – qu'externe - la carte devient médiation d'un rapport à l'espace à partir du discours construit. En passant sous silence un

[48] Notamment Michel Foucault et Jacques Derrida.

élément de la représentation cartographique, c'est tout autant un pouvoir interne à la rhétorique langagière de l'image qu'un pouvoir externe – l'invisibilisation d'un espace, d'une communauté, d'un phénomène – qui surgit.

De ce fait, les recherches d'Harley ont pu « faire tomber le postulat positiviste de la carte, représentation neutre et toujours précise du territoire. […] Il a invité les sciences sociales à repenser la carte comme une forme de savoir socialement construit, subjectif et idéologique » (*Ibid.*). Son apport participe à produire une rupture épistémologique dans l'étude de ces objets. Cette approche de la cartographie offre la perspective d'envisager les cartes comme des « biographies » au travers de trois considérations : la carte comme objet reflétant ses moyens de conception liée à une époque spécifique, la carte comme « biographie du paysage qu'elle dépeint », et la carte comme renvoi à la propre biographie de la personne la lisant (Gould & Bailly, 1995, p. 12). Nous retrouvons ici, avec les travaux de la cartographie critique, des points de relais évidents avec l'approche documentaire de l'objet cartographique.

Par conséquent, les propositions de la cartographie critique sont pertinentes pour notre angle communicationnel. En plus de la question du support, c'est tout l'agencement du langage au sein même de la carte qui amène à produire une représentation d'un territoire. Leur place dans l'agencement du processus de construction du document cartographique opéré par le jeu est nécessaire à souligner, et les outils déployés par cet angle doivent être intégrés à notre perspective.

En rendant limpides ces problématiques épistémologiques liées à la cartographie, le géographe ouvre une réflexion sur l'auctorialité des cartes, mais aussi sur le langage cartographique, deux sujets dont la cartographie radicale se sont emparés pour bousculer l'horizon épistémologique des cartes. Dans un ouvrage dédié à cette forme de cartographie, précurseure de la géographie critique, l'objectif est d'inclure pleinement le rôle des cartographes dans la dynamique de production, puisque la carte « ne peut être ainsi appréhendée sans prendre en compte la présence de sa créatrice ou de son créateur » (Zwer & Rekacewicz, 2021, p. 132). Ce constat poursuit le dialogue entre l'objectivité et la subjectivité, cette dernière étant fréquemment « niée sous couvert de scientificité » (*Ibid.*). Cette omission du rôle de l'auteur·ice est aujourd'hui largement rediscutée dans le domaine académique, où la carte est fréquemment abordée non plus comme le miroir de l'espace et de ses phénomènes, mais comme la construction d'une représentation dépendante du regard d'une personne ou d'une entité (Bord, 2003; Mazurek, 2013).

À l'aune de ces travaux, il devient clair que ce double espace que la carte formalise est prépondérant, puisque la carte, en représentant un espace, en produit un autre analysé au prisme d'un langage dont la rhétorique est chargée de valeurs. Dans la continuité d'Harley, un courant de cartographie critique s'intéresse plus particulièrement à la « performativité des représentations cartographiques sur la pensée des acteurs » (Noucher, 2017, Chapitre 2 paragr. 6). Dans ce mouvement académique, que nous avons surtout retrouvé dans la littérature anglo-saxonne, la carte est une construction sociale, et elle « ne fait pas que représenter le monde, elle le produit[49]» (Dodge *et al.*, 2009, p. 13).

Cette production de sens à travers la sélection de données et leur représentation sur un support cartographique se comprend chez le chercheur Yves Jeanneret comme la « médiation graphique originale », qu'il invite à voir dans un article sur la cartographie numérique :

> d'un côté, le recueil, la formalisation et le traitement des productions écrites qu'opèrent les 'cartographes' convoquent en permanence le travail interprétatif, car tout choix, toute quantification, toute décision plastique repose sur du sens et de la valeur ; mais, d'un autre côté, les caractères de l'inscription graphique confèrent aux objets exposés le statut de spectacle. Ce sont des dispositifs de représentation qui donnent à penser que leur déploiement est en lui-même porteur d'un savoir global, au nom d'une certaine conception scopique de la connaissance (Jeanneret, 2011, paragr. 29).

S'intéresser à la production du document cartographique, c'est déplié ce réseau de médiations sous-jacent à l'articulation du discours, qui questionne toujours autant l'importance que prennent les dispositifs techniques au sein desquels les cartes numériques sont produites. En ouvrant la cartographie aux disciplines des SHS, Harley a en grande partie contribué à sa revitalisation. Le pouvoir rhétorique de la cartographie n'est plus vraiment à prouver aujourd'hui, depuis les contributions de la cartographie critique. Ainsi, la manière dont la médiation se construit autour de la carte ne peut pas ignorer les éléments que nous venons de souligner. Nous constatons également la plasticité du discours qui s'opère dans la carte : en nous fiant à la définition de cette notion par le linguiste Dominique Maingueneau (2021), le discours se pense tout autant à l'aune de l'agencement de la langue au sein de l'image, son contexte d'utilisation, ou encore de celui qu'elle crée sur le monde à partir de sa représentation.

[49] « *A map does not simply represent the world; it produces the world* » en version anglaise.

Cette pluridimensionnalité discursive doit être assimilée dans l'analyse de la cartographie – vidéoludique ou non – dans la mesure où elle s'immisce dans la fabrication du document.

L'apport d'Harley ne concerne pas que le langage : il déconstruit également la « décoration cartographique » (Gould & Bailly, 1995, p. 44-47), c'est-à-dire les nombreux symboles qui ornent la carte et l'encadrent. Bien qu'ils ne citent pas explicitement les travaux d'Harley, l'apport de Wood et Fels (2008) autour du concept du paracarte poursuit cette déconstruction. Pour ces derniers, les différents signes et productions textuelles qui entourent la carte participent à construire sa rhétorique. D'après les deux géographes,

> ignorer la paracarte, ce que les ouvrages de cartographie contemporains font (hormis les titres, légendes et échelles, c'est comme si la paracarte n'existait pas), facilite grandement la propension de ces livres à ignorer les constructions idéologiques dont la paracarte est le guide essentiel[50] (Wood et Fels, 2008, p. 191-192).

Leur exemple, que nous allons expliciter à partir d'une contribution de Guilhem Labinal (2019), démontre tout l'intérêt de cet outil, puisqu'ils évoquent la projection cartographique d'Arno Peters. Ce géographe produit au milieu du 20ème siècle une nouvelle carte du monde, en s'affranchissant de la projection de Mercator, datant du milieu du 16ème siècle. La notion de projection est à comprendre en lien avec la géodésie, une discipline mathématique et d'ingénierie qui questionne les manières de représenter la surface de la Terre, et tout particulièrement sa dimension sphérique, sur une carte en deux dimensions. En outre, Peters a vivement critiqué la projection de Mercator, en estimant que, sur cette dernière, la déformation opérée par l'équation mathématique choisie rendait plus grande des continents qui n'avaient pas des proportions aussi larges. Par exemple, l'Europe y apparaît plus étendue et large que l'Afrique. De ce fait, tout l'enjeu de Peters est de publier une nouvelle projection, certes, mais surtout de la mettre en lien avec celle de Mercator. Pour Wood et Fels, l'impact du travail du géographe Peters aurait été totalement minimisé si, justement, il n'était pas accompagné d'un ensemble de textes précisant le lien entre sa carte et celle de Mercator (2008 *loc. cit.*). De ce fait, les chercheur·euses invitent avec cette proposition à mieux déconstruire la carte. Chez

[50] « *Ignoring the paramap, as contemporary cartography textbooks do (except for titles, legends, and scale bars, it's like the paramap doesn't exist), makes it much easier for such texts to ignore the claims of ideological construction to which the paramap is the essential guide* » en version anglaise.

Morcrette, la paracarte est pensée comme une composante qui « donne plus de sérieux, de crédibilité, de scientificité à l'information cartographique » (2018, p. 287).

Ainsi, la cartographie critique propose des outils pertinents pour saisir les enjeux de la construction documentaire de la carte, à la fois par rapport à son langage, mais aussi par rapport à ses éléments de langages qui renseignent sur sa lisibilité, ou encore sur les textes qui l'encadrent. Avec la paracarte, c'est une meilleure compréhension des phénomènes communicationnels de la carte qui s'ouvrent. Ce rappel ayant été fait, comment, maintenant, ce courant de pensée s'est-t-il renouvelé avec la cartographie critique ?

Il faut savoir que ce courant de pensée émerge entre les années 1980 et 1990, et est donc contemporain au développement des SIG[51]. La numérisation progressive de la géographie et de la cartographie se répercute petit à petit sur de nombreux corps de métiers, comme les utilisations militaires, ou les services administratifs. Desbois note une imposition progressive des SIG en Amérique du Nord puis en Europe vers les années 1990. Cette prédominance numérique se répercute autant sur les modalités de production des cartes que dans l'enseignement de la cartographie, puisque ces logiciels apparaissent dans les cycles d'études (Desbois, 2015b, Chapitre 1 paragr. 57). Ce développement a des répercussions dans le milieu de la recherche académique, à l'image d'Harley, qui accueillait avec méfiance la géographie numérique, puisqu'elle contribuait à rendre d'autant plus marquée la rhétorique scientifique des cartes ([1989] 2011, p. 2). Les années 1990 et le début des années 2000 marquent ainsi la création d'une approche de plus en plus critique de ces SIG : les principaux arguments reposent sur l'invisibilisation des processus de fabrique cartographique, mais aussi sur la collecte de données pouvant être faites à l'insu des utilisateur·ices, qui engrangent de nouveaux problèmes (Crampton & Krygier, 2011, p. 16-17; Desbois, 2015b, Chapitre 1 paragr. 56; Joliveau *et al.*, 2013, p. 10-14; Noucher, 2017, Chapitre 2 paragr. 4; Waters, 2017, p. 9). Cette approche est renommée « SIG critiques » (Noucher, 2017, Chapitre 2 paragr. 4)[52] , le chercheur Goodchild étant souvent présenté comme l'auteur le plus éminent de ce courant académique. Pour répondre

[51] Henri Desbois précise bien que cette histoire des SIG reste à écrire. Il y a en effet un premier problème lié à l'archivage des premières élaborations de ces outils (2015, Chapitre 1 paragr. 51) ; mais aussi à la fois à une certaine réticence quant à la consultation des archives de ces projets (Coppock & Rhind, 1991, p. 21-22), tout comme un véritable problème définitionnel, à savoir que la définition même des SIG était relativement peu cadrée (Desbois, 2015, Chapitre 1 paragr. 51).
[52] Le terme anglais est *Critical GISciences*.

aux problèmes que la cartographie numérique peut susciter vis-à-vis des perspectives rhétoriques de la carte, les SIG critiques envisagent certaines solutions.

L'un des exemples développés par Joliveau et ses collègues est celui du *PPGIS*, ou « Systèmes d'informations géographiques à participation publique ». Ces outils se caractérisent comme des moyens de produire un SIG en faisant intervenir des figures expert·es et amateur·ices, offrant ainsi de multiples modalités de construction de la carte. Les géographes cités encouragent à en voir au moins deux : une approche *top-down* où l'expert·e cartographe va produire un SIG en recueillant directement les informations données par le public (des habitant·es d'un lieu, une association, une organisation, etc). L'autre approche est celle du *bottom-up* : la production d'un SIG « développé par/pour (ou avec) les citoyens (sous une forme plus ou moins organisée) pour leur assurer un accès facilité aux données et favoriser leur implication dans les débats locaux » (2013, p. 10). Toutefois, les chercheurs évoquent un bilan relativement « mitigé » (*Ibid.*) sur ces projets. Un autre phénomène amené par le renouveau des pratiques cartographiques est la démultiplication des manières de produire et diffuser des données géographiques : « géotagging de contenus mutimédias variés (photos, vidéo, textes…) ; crowdsourcing géographique (*TomTom Mapshare* ou *TéléAtlas Mapinsight*) ; navigation *GPS* et check-in propres aux réseaux et médias sociaux géolocalisés […] etc » (*Ibid*., p. 11). À nouveau, le problème ici est que certaines données sont involontaires, voire non sollicitées : ces problématiques sont toujours vives, et ont été soulignées récemment avec d'autres réflexions, comme la production de données par des *bots* (Severo & Giraud, 2019).

Les multiples critiques et précautions formalisées à l'encontre des SIG « n'ont guère affecté le développement de la géographie numérique » (Desbois, 2012b, paragr. 18). Pour terminer ce tour d'horizon, des contributions récentes soulignent cette nécessité de réinscrire une approche critique et une déconstruction de la cartographie numérique contemporaine. Pour faire écho à un ouvrage tout récent, il est nécessaire d'ouvrir les boîtes noires des algorithmes des dispositifs cartographiques, afin de mieux comprendre ce qui se joue dans le blanc des cartes[53]. En effet, si n'importe qui peut aujourd'hui manipuler des fonds de carte sur le web et calculer des itinéraires à partir de ces cartes, il ne faut pas non plus oublier que les entreprises qui détiennent les SIG se nourrissent de nos données à des fins mercantiles et politiques. Les outils numériques

[53] Nous faisons ici référence au récent *Blancs des cartes et boîtes noires algorithmiques* publié en 2023 par le géographie Mathieu Noucher.

peuvent dépendre d'algorithme dont les fonctionnements cachent fréquemment des biais sociétaux importants (Cohen-Addad, 2022). Le traitement de données géolocalisables offre de nouvelles approches de l'urbanité, questionnant autant le fonctionnement des algorithmes ou la domination de certaines entreprises dans la gestion de ces données (Bonaccorsi & Tardy, 2019).

Un exemple récent est celui des emplois tels ceux des « *Uber* ». Une grande partie de la communication entre le·a client·e et la personne offrant le service s'organise autour de systèmes de géolocalisations en temps réel. Cette structure informatique permet le calcul d'itinéraire comme le placement des points de rendez-vous, mais interroge pour Gemma Newlands l'usage de la cartographie comme outil de surveillance (2021). La chercheuse convoque pour cela les rapports entre consommation et production de l'espace formalisé par Henri Lefebvre dans son œuvre *La production de l'espace* (1974). Pour ce dernier,

> le capitalisme et le néo-capitalisme ont produit l'espace abstrait qui contient 'le monde de la marchandise', sa 'logique' et ses stratégies à l'échelle mondiale, en même temps que la puissance de l'argent et celle de l'Etat politique (Lefebvre, 1974, p. 65).

Cet « espace abstrait » que mentionne le philosophe est à recontextualiser avec l'entièreté du projet de son livre, où il le désigne comme « instrumental, donc manipulé par toutes sortes d'autorités » (*Ibid.*, p. 63). Il identifie cet espace comme étant un organe important du capitalisme, dans la mesure où celui-ci « s'appuie sur les énormes réseaux des banques, des centres d'affaires, des grandes unités de production. Et aussi sur l'espace des autoroutes, des aérodromes, des réseaux d'information » (*Ibid.*, p. 65). La pensée marxiste de Lefebvre expose la capacité du capitalisme à produire un espace permettant au régime économique sa propre pérennisation. De fait, Newlands évoque la dissociation entre la carte et le territoire qui persiste à partir des applications de livraison : « si un livreur *Deliveroo*, par exemple, n'arrive pas à amener son colis à temps à cause d'une route verglacée, un malheureux blocage de la route, ou que son vélo est volé, l'algorithme n'en saura rien : la seule option binaire est celle du succès ou de l'échec[54] » (2021). À travers cet exemple, et en les reliant explicitement aux travaux de Lefebvre, il nous semble que cette réflexion montre comment la carte produit un espace qui

[54] « *if a* Deliveroo *rider, for instance, fails to make a delivery on time due to an icy road, an unfortunate road blockage, or a stolen bicycle, the algorithm would not know why, only the binary option of either task failure or success* » en version anglaise.

n'est pas forcément celui vécu. Cette dichotomie, plus connue sous les rapports entre liens et territoires, rappelle que la cartographie numérique, lorsqu'elle est relayée par des systèmes algorithmiques, ne peut pas reproduire toutes les « contingences » (*Ibid.*) de l'expérience vécue.

Appliquée à la cartographie, cette réflexion sur la manière dont le capitalisme produit les espaces de sa propre survie peut se traduire par l'idée que les cartes produisent des lieux spécifiques, les marquent à notre attention, et arborent un langage afin de façonner une représentation du monde. Toutefois, il ne faut pas non plus tomber dans un extrémisme qui empêcherait toute réappropriation. Newlands souligne bien comment l'espace, toujours à partir de Lefebvre, est socialement construit : il peut ainsi être totalement détourné de son usage principal.

En plus de ces exemples pertinents, la contribution de Stéphane Roche et Teriitutea Quesnot présente des résultats qu'il nous faut évoquer. Ces deux géographes mènent une série d'entretiens sur la réappropriation, par des utilisateur·ices de *Google Maps*, d'itinéraires de navigation produit à l'aide de l'interface cartographique. Les chercheurs font émerger, à partir de leurs données, au moins trois usages : utiliser la carte pour déterminer une « configuration spatiale » de l'espace, obtenir un itinéraire et des « instructions de navigations », ou rechercher un point de repère familier via une carte électronique pour se repérer ensuite mentalement dans l'espace (Quesnot & Roche, 2020, paragr. 20-24). Les cartes numériques peuvent alors « reconfigurer les mobilités individuelles et collectives […] » tout comme assister à « l'ensemble des compétences élémentaires de la spatialité humaine » (*Ibid*., paragr. 3). Ainsi, chacun·e adopte sa propre stratégie et multiplie des « manières de faire », pour reprendre le terme du chercheur De Certeau (1990, p. XL), avec la cartographie numérique, illustrant toute la tessiture de la spatialité contemporaine vis-à-vis de ces outils.

Ces considérations, tout en soulignant l'actualité de notre recherche, réitèrent notre volonté d'œuvrer pour une déconstruction de la cartographie vidéoludique, afin d'en comprendre les enjeux par rapport à ceux qui viennent d'être décrits. Dans le domaine du jeu, les travaux de Hamza Bashandy illustrent ce paradigme, ce dernier montrant la manière dont le jeu vidéo peut développer une littératie spatiale en analysant les dispositifs ludiques mettant en scène des manifestations (2023; Bashandy *et al.*, 2019). Pour lui, la carte n'est que le miroir d'une rhétorique spatiale, qu'il invite à voir à travers *Pokémon GO* (Niantic, 2014). Dans ce jeu, nous utilisons une carte digitale et interactive matérialisant nos alentours pour se repérer et chasser puis capturer des *Pokémons*. Pour se déplacer dans le jeu, il faut se déplacer en dehors de celui-

ci : les joueur·euses ont alors invité·es à redécouvrir l'espace urbain pour y accomplir les objectifs de jeu. Toutefois, le chercheur rappelle l'exemple des *PokéStops,* des lieux spécifiques où il est possible d'interagir avec la structure ludique. Ces derniers sont à des emplacements liés à des échanges monétaires entre Niantic, qui produit *Pokémon GO*, et des entreprises variées, comme *MacDonald*. De ce fait, la carte sur laquelle se déroule le jeu est produite par des enjeux capitalistes d'échanges de données (Bashandy, 2023, p. 115).

Cet exemple, tout en montrant les connexions entre cartographie et jeu, nous pousse à persister dans notre étude d'un corpus étranger à, à la fois, les jeux de gestion, et ceux comme *Pokémon GO*. Les premiers relèvent d'une praxis souvent pointée comme colonialiste (*Ibid.*), les seconds sont connus pour l'interpénétration des spatialités – ludiques et non ludiques – qu'ils invitent à explorer. Nous pensons que, dans des jeux plus triviaux tel ceux de la licence *Monster Hunter*, peuvent se retrouver d'autres facettes du discours cartographique.

Ainsi, vis-à-vis de notre projet de recherche, nous constatons que de nombreuses disciplines prolongent finalement les enjeux de la cartographie critique, en s'intéressant aux données, et à la façon dont les cartes numériques produisent un espace en le représentant. L'apparition de ces dispositifs sociotechniques à partir desquels se consolident de nouvelles cartographies tire un trait médian entre l'étude d'une cartographie qui se ferait à partir d'une forme d'auctorialité (Wood & Fels, 2008; Zwer & Rekacewicz, 2021) et une autre qui se concentrerait sur les usages (Joliveau *et al.*, 2013; Noucher, 2017).

Dans ces dispositifs cartographiques contemporains, les pratiques doivent perpétuellement négocier avec les exigences sous-jacentes aux logiciels, qui se traduisent par un filtrage de données et de fonctionnalités. Pour en produire une étude appropriée, il faut retrouver le cadre faisant office de « contextualisation » de la carte (Noucher, 2017, Chapitre 2 paragr. 13). Ainsi, si nous synthétisons ce premier mouvement de notre chapitre, nous avons observé de quelle manière la carte pouvait se décomposer en au moins cinq éléments. L'image articule un langage dont l'histoire est inscrite dans un terreau interdisciplinaire, mais dont les unités de sens, nous l'avons vu avec la cartographie radicale, la contre-cartographie, ou encore la cartographie critique, peuvent être interrogés. Elle est encadrée par la péricarte, qui guide la lecture de la carte et en rend lisible les parties les moins saillantes. L'épicarte se conçoit comme l'ensemble de discours qui émane de la production de la carte, et qui participe à présenter le document. Les dispositifs, en eux-mêmes, comprennent des logiques inhérentes à leur nature numérique, caractérisée par des algorithmes et des fonctionnalités limités qui en guident le sens de lecture

comme de production. Enfin, le contexte d'usage demeure la composante qui réagence perpétuellement cette déconstruction, et souligne comment les multiples réappropriations peuvent donner un nouveau sens au document cartographique. Ce bref résumé, nous en proposons une version imagée sur le tableau 1, ci-dessous, qui reprend chaque point développé.

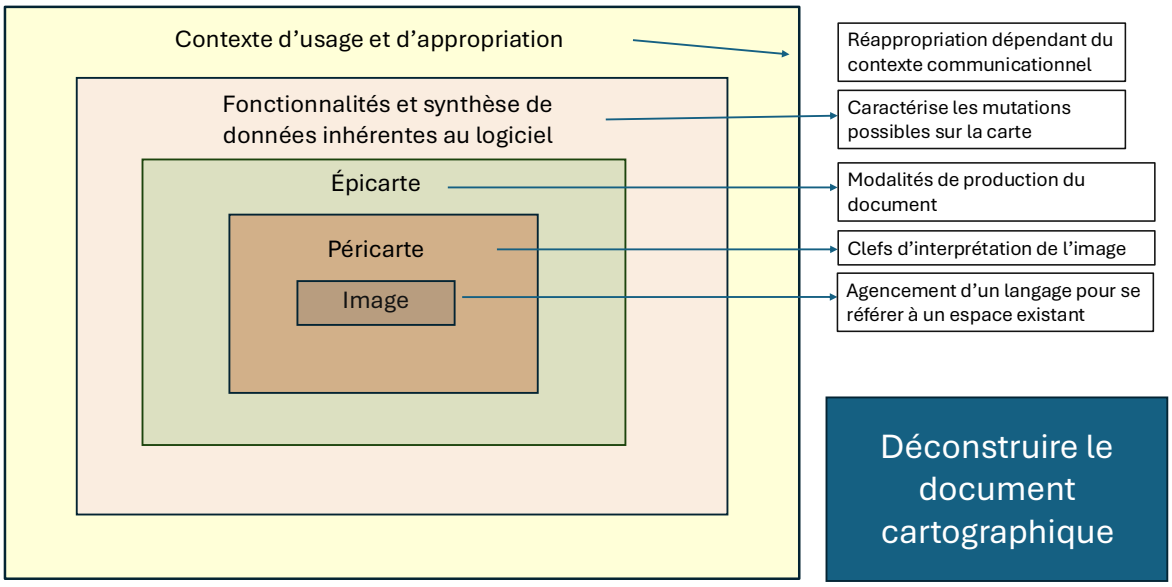


Tableau 1 : Synthèse des multiples déconstructions opérées dans cette partie du chapitre.

S'il est actuellement tentant d'accéder directement à notre corpus, il nous reste encore quelques éléments à définir. Nous avons sans cesse appelé à voir le document cartographique comme représentation d'un espace. Tous les *items* montrés sur le tableau 1 invitent, effectivement, à caractériser une communication de situation. Mais autour de quoi cette situation se produit-elle ? Cette médiation que la carte permet, elle se caractérise vis-à-vis du *territoire*, qu'elle rend visible, construit et produit. Dans le deuxième mouvement de ce chapitre, il est nécessaire de revenir sur cette notion afin de non seulement caractériser les enjeux de la fabrique cartographique, mais aussi les recoupements entre dispositifs ludiques et médiations territoriales.

1.2 Le territoire construit par la carte

Nous avions avons mentionné la polysémie du terme *dispositif*, assimilable à un « concept-frontière » (Georges, 2023, p. 40). Sous cette appellation, la chercheuse rappelle que :

> du fait de l'interdisciplinarité propre aux SIC, et de l'innovation propre à l'objet, des concepts tels que « dispositif » ne peuvent être définis de façon générique, ni à l'échelle de la production d'un chercheur ni à l'échelle de la discipline des SIC, a fortiori à l'échelle des Sciences humaines et sociales (Georges, 2023, p. 44).

Les précautions à laquelle invite George vis-à-vis du concept de dispositif nous enjoignent à penser le territoire sous des traits similaires. En effet, cette notion possède des sens extrêmement divers selon les ancrages disciplinaires. L'histoire de la relation entre carte et territoire peut s'envisager d'une multitude de manières, tant la littérature abonde sur ces deux termes et leurs relations.

Pour en comprendre le sens, une lecture de la contribution d'Alfred Korzbyski souligne une perspective importante. Ce sémioticien, notoirement connu pour sa fameuse citation « la carte n'est pas le territoire », a fait suivre cette maxime d'une réflexion sur la façon dont carte et territoire construisaient leur relation. L'argumentaire du chercheur construit un parallèle entre d'un côté la relation qui unit cartographie et langage et de l'autre celle entre signifiant et signifié. À l'aune de cette réflexion, il évoque alors que la carte peut avoir une structure similaire à celle d'un territoire, et que deux structures identiques peuvent avoir des caractéristiques qui le sont aussi (1931, p. 750-751). Dans son exemple, une « bonne carte[55]» (*Ibid.*) représente adéquatement la distance entre les lieux, même si ces distances peuvent être déformées par l'appareil cartographique. Ce qui compte, c'est que la structure spatiale et l'affichage des données soient porteurs d'une certaine manière de penser l'espace, issue de la relation entre différentes données topographiques représentées.

C'est dans cette déformation par l'appareil cartographique que se retrouvent les nombreuses problématiques que la cartographie critique a mises en exergue. Dans le travail de Korzybski

[55] « *good map* » en version anglaise.

apparaît l'essentiel de la logique qui habite le rapport entre carte et territoire, c'est-à-dire un rapport sémiotique entre le signifiant et le signifié. Si ce terme est aujourd'hui largement galvaudé, nous allons naviguer, dans ce second mouvement du chapitre, entre les définitions proposées par les spécialistes du jeu comme de la géographie pour en saisir plus spécifiquement la réappropriation par les sciences communicationnelles.

1.2.1 Définir la notion de territoire – perspectives géographiques, ludiques, et communicationnelles

Dans une contribution récente, Alexis Gonin produit une revue de la littérature sur la notion de territoire, pensée alors comme concept, à partir d'une perspective diachronique. Ce panorama des multiples sens du terme en expose toute l'évolution, et en fait émerger trois significations dans la discipline géographique : le territoire comme élaboration de stratégie, le territoire comme organisation sémiotique de l'espace, et le territoire comme matrice culturelle et identitaire (2024, paragr. 9-14). Dans un souci de convergence épistémologique, le géographe met l'accent sur deux caractéristiques fondamentales à la compréhension de la notion. D'une part, le territoire tient plus d'un processus que d'un cadre donné et construit, d'autre part, le territoire, en tant que résultat, est « fondamentalement partagé : il n'appartient pas à un acteur, pas plus qu'il n'est dominé par une autorité » (*Ibid*., paragr. 37-45). L'état de l'art exposé par le chercheur est salutaire pour quiconque souhaite travailler à partir de cette notion. Cette base commune nous permet d'aborder plus aisément la définition du territoire dans les perspectives d'études du jeu.

Cette notion est également employée chez Hovig Ter Minassian, Samuel Rufat, et Samuel Coavoux. Ces géographes et sociologues ont globalement pour projet de recherche d'employer les « concepts et les méthodes d'une géographie économique, des réseaux ou encore culturelles » (2011, paragr. 14) pour comprendre le sens des pratiques ludiques contemporaines. L'ancrage géographique sert ainsi d'appui épistémologique et méthodologique pour comprendre toute la complexité de la spatialité ludique. Leurs apports sont utiles pour montrer la tessiture de cette notion, mais aussi pour constater à quel point la pratique ludique – et les dispositifs qui peuvent y être associés – s'inscrit dans une réticularité intéressante.

La définition des espaces vidéoludiques permet la modélisation des territorialités qui se configurent à partir de l'interpénétration de ces espaces. Leurs travaux permettent l'élaboration

de trois grandes catégories d'espaces du jeu : ceux à l'intérieur du jeu, ceux du jeu, et ceux autour du jeu. Ce modèle de réflexion, déjà pertinent en 2011, est réitéré par les mêmes auteurs en 2017. Nous le présentons sur la figure 2, ci-dessous.

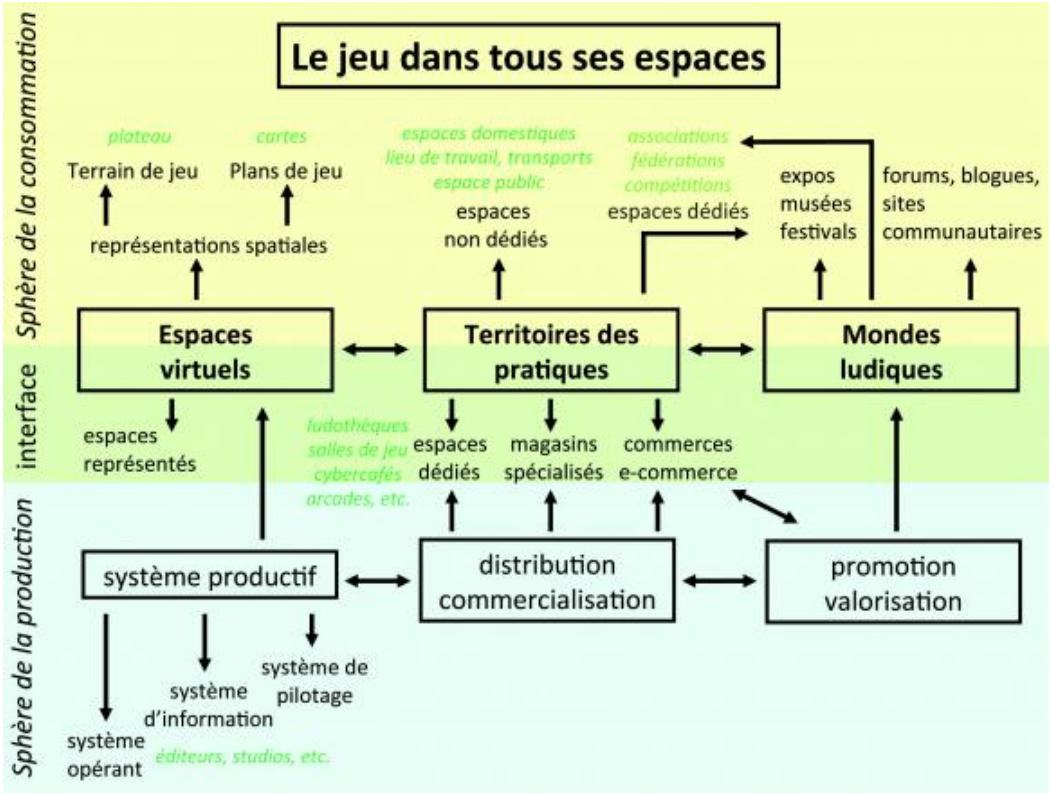


Figure 2 : "Les dimensions spatiales du jeu" d'après Hovig Ter Minassian, Samuel Rufat et Manouk Borzakian, « Le jeu dans tous ses espaces », Sciences du jeu *[En ligne], 8 | 2017.*

La pratique des joueur.euses est donc liée à ces ensembles d'espaces, ici renommés sphères de la production ou de la consommation, reliées par une catégorie « interface » qui regroupe tout ce qui assure le lien entre la production et la réception du jeu.

Ainsi, pour les auteurs cités, le territoire désigne « un espace approprié et aménagé par un groupe social » (2017, paragr. 5). Elle renvoie ainsi à la composante sociale de la notion de territoire que nous mobilisions auparavant. Toutefois, dans leur article, les chercheurs montrent que la notion de territoire se retrouve à la fois au sein des « représentations spatiales » c'est-à-dire dans les espaces visibles dans les jeux, mais également dans la pratique vidéoludique à l'intérieur de ces espaces, qui les reconfigure. Dans le premier cas, ces perspectives sont évoquées à travers la manière dont les jeux représentent des territoires fictifs, dans lesquels nous sommes amenés à naviguer et à interagir avec des espaces, des personnages, des récits. Pour les chercheurs, « Le jeu peut alors tour à tour être support de discours sur l'espace, voire

d'idéologies spatiales, et un outil de marketing des territoires » (Ter Minassian *et al.*, 2017, paragr. 13). Pour le second cas, des territoires peuvent naître par la pratique des joueur·euses, à l'image des travaux sur les habitant·es des mondes ludiques portés par Jean-François Lucas (2018). Le phénomène d'appropriation est donc au cœur de la notion pour les géographes : à travers la pratique, ou bien la transformation d'espaces réels en espaces de jeux.

Cette perspective heuristique montre qu'une analyse des territorialités du jeu peut s'ancrer dans toute l'épaisseur que la notion dévoile, à l'aune de multiples méthodologies. Ce que les auteurs nomment « l'écosystème ludique » (Ter Minassian *et al.*, 2017, paragr. 3), à savoir les interactions constantes entre acteur·ices du jeu et espaces, est une approche multifactorielle du jeu et de ses spécificités, pertinente et nécessaire pour entrevoir les liens entre les pratiques et les productions de jeu.

Lorsque ces derniers s'intéressent aux territoires représentés au sein des jeux vidéo, ils dissocient ce qu'ils appellent les plans de jeu, dans lesquelles se trouvent les cartes, avec le terrain de jeu, compris comme le plateau. Ces plans de jeu recoupent ainsi :

> l'ensemble des éléments qui complètent le terrain de jeu et facilitent à la fois sa lecture et son appropriation par les joueurs, comme les cartes de localisation, qui sont elles-mêmes des représentations de l'espace simulé par le jeu, soit des représentations spatiales au moins au carré (Ter Minassian *et al.*, 2017, paragr. 12).

La citation des chercheurs est intéressante, car elle montre cette dissociation entre le « terrain de jeu » et les « plans de jeu ». Le rapport entre représentant/représenté est donc répété dans l'environnement ludique, et questionne d'après nous le déplacement du rapport carte / territoire à celui de carte *de jeu* / territoire *dans le jeu*.

Cette réflexion est d'ailleurs au cœur d'une des contributions de l'ouvrage *Playful Mapping In The Digital Age*. Un article s'intéresse tout particulièrement à la dissociation entre la carte et l'espace de jeu par rapport à la notion de verticalité des environnements numériques. Les chercheur·euses Emma Fraser et Clancy Wilmott considèrent l'espace de jeu comme un territoire à cartographier (« *mappable territory* »), structuré comme une expérience vécue de l'espace et une représentation visuelle de celui-ci (2016, p. 117). La proposition des deux géographes est que la carte crée du jeu dans les interstices et les flous qui caractérisent la différence entre carte et territoire, la première étant représentation du deuxième. Cette réflexion est développée à partir de l'analyse de deux jeux d'aventure, *Assassin's Creed II* (Ubisoft

Montréal, 2009) et *Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2013). Dans ces deux œuvres, les joueur·euses incarnent des personnages se déplaçant dans des environnements en trois dimensions, à l'aide de mécaniques qui mettent l'accent sur la mobilité des personnages. Grands bonds, sauts, utilisation de gadgets comme des grappins pour se hisser et se balancer sur des lieux, escalades périlleuses ; la navigation spatiale en trois dimensions est au cœur de ces deux jeux, caractérisés par des cartes planes, en deux dimensions.

Les auteur·ices tissent une approche ludique de la cartographie dans le jeu vidéo : les interstices deviennent espaces de négociations entre deux représentations de l'espace, où le jeu s'immisce notamment par l'utilisation de ces mécaniques de déplacement citées. Cette invitation à l'exploration est manifestée par tout le langage cartographique : la représentation de la topographie possède un rôle dans la compréhension de l'espace de jeu, et les diverses données qui jonchent l'interface cartographique (marqueurs apposés, signes visuels pouvant être sélectionnés et interagis avec ou non) invitent à comprendre les enjeux de certains lieux. Nous reviendrons dans notre deuxième chapitre plus précisément sur les perspectives développées ci-dessus. Nous pouvons pour l'instant affirmer que la relation carte/territoire peut se répéter dans le cas d'un environnement diégétique. Partant de ce principe, l'entièreté des éléments que nous avons évoqués précédemment dans notre chapitre peut, de fait, jouer un rôle prépondérant dans la représentation de l'espace de jeu. La question de l'appropriation du territoire que peut dessiner la carte paraît vive, surtout par rapport aux dimensions politiques que nous invoquions précédemment. Toutefois, pour faire surgir cette dernière réflexion, nous devons comprendre les enjeux de la production discursive qui s'inscrit entre une carte et un territoire. Pour cela, les apports des sciences communicationnelles s'avèrent particulièrement éclairants.

La chercheuse Isabelle Pailliart s'est justement interrogée sur le sens que revêt la notion de territoire dans les sciences communicationnelles. À partir d'un état de l'art, elle montre que le territoire est à considérer comme « une catégorie générique au sein de laquelle se retrouvent toutes les approches qui abordent la spatialisation des activités d'information et de communication » (2018, paragr. 1)[56]. Plus encore, le terme illustre finalement « l'ensemble des

[56] Cet état de l'art, publié en 2018, se base essentiellement sur les publications issues de la revue Etudes de communication. Bien que cela ne recoupe pas toutes les études utilisant la notion de territoire, la synthèse proposée par Pailliart nous semble suffisante pour évaluer les définitions de ce terme en SIC. Cet apport pourrait être enrichi de certains travaux récents comme ceux sur les territoires numériques de marques (Appel & Le Nozach, 2023; Le

dynamiques info-communicationnelles qui œuvre à la construction des processus socio-territoriaux » (*Ibid*., paragr. 3) à travers trois approches majeures, liées à trois objets d'études spécifiques : « les conceptions territoriales, les médias, et l'espace public » (*Ibid.*). Nous y retrouvons effectivement la polysémie du territoire dans son ancrage géographique ; mais l'accent est visiblement mis sur des « dynamiques » et des « constructions », deux termes qui renvoient explicitement à la question du processus de territorialisation souligné par Gonin. À ce propos, la territorialisation « aide à définir, communiquer et renforcer un assemblage de relations à travers le déploiement d'arrangements spatiaux (frontières, zones, distinctions entre intérieur et extérieur, etc.) » (Gonin, 2024, paragr. 36 citant Blomley, 2019, p. 235).

D'autre part, d'autres contributions (Bouquillion & Pailliart, 2006; Musso, 2008a) ont traduit les dynamiques dues à la structuration des réseaux de télécommunication en France. En effet, une majeure partie des contributions en SIC a d'abord questionné le territoire par un prisme purement matériel : était discutée la mise en place historique de ces nouvelles technologies, dans un climat où les territoires – entendues ici comme régions ou départements – s'insèrent dans des formes de compétitivités décrivant les mutations technologiques et spatiales qui parcouraient alors la nation française (Musso, 2008b). Ce nouveau rapport à la spatialité, diffusé par la technologie, a entre autres la conséquence de créer « une inégalité dans la distribution territoriale des réseaux qui marque le câble » (Bouquillion & Pailliart, 2006, p. 41).

En parallèle, les prises de paroles des municipalités, des actants territoriaux, et de l'usage du concept même du terme de « territoire » dans les discours des institutions publiques occupent une partie des efforts de recherches des SIC. Ces travaux constituent ainsi une autre facette de la territorialité, où « les discours des acteurs publiques sont, de manière générale, empreints de déterminisme technique » (2006, p. 83). Dans ce « déterminisme » se retrouvent, d'après les chercheur·euses, des imaginaires liés aux innovations techniques (Musso, 2009, 2017). Ainsi, « dans le domaine des TIC, la construction de référentiels est essentielle puisque cette construction est un élément indispensable à la justification d'une action publique et donc à sa légitimité » (Bouquillion & Pailliart, 2006, p. 83). Il nous paraît important d'envisager ce double enjeu de la notion de territoire – discursif et matériel – dans notre discipline, car comme nous venons de le constater, ils entrent en écho. L'agrandissement du territoire français, dans

---

Béchec & Alloing, 2018), ainsi que sur la manière dont « l'activité algorithmique » d'individus en ligne questionne la territorialisation numérique (Merzeau, 2018, paragr. 9).

le cas cité, se construit autour de discours qui invitent à voir dans le déploiement des techniques de déplacement et de communication un imaginaire du vivre ensemble.

Par ailleurs, dans un ouvrage récent sur la cartographie, l'historien Jean-Marc Besse emploie une expression qu'il qualifie de paradoxale, mais qui souligne pourtant bien le rapport entre les deux objets : les cartes sont des « concepts graphiques des territoires qu'elles visent à représenter », en étant « des espaces graphiques (des espaces de mise en visibilité) d'un genre spécifique, à l'intérieur desquels se construit la connaissance des territoires » (2023, p. 36). Nous sollicitons brièvement l'apport de l'historien pour en évoquer une idée importante, celle de la construction de cette « connaissance » des territoires. La cartographie ouvre à un mode de compréhension et de production de savoir, devant bien sûr être recontextualisé vis-à-vis de la portée rhétorique de la carte, mais prenant ainsi place dans ces processus socio-territoriaux.

Plantin, à partir des travaux de Pascal Robert sur le paradigme de la technologie intellectuelle, pointe le « caractère synoptique » de la carte, outil régulé disposant de son propre « appareillage », et qui permet notamment une « traduction des éléments représentés » en une construction d'une connaissance (Plantin, 2014a, p. 24-25). Il faut donc dépasser l'idée que la carte est un outil de production « d'images neutres d'un territoire » (Lambert *et al.*, 2015, p. 53). La cartographie n'est pas une retranscription du réel, mais « une aide à la réflexion spatiale, voire un élément central pour la construction d'un projet, qu'il soit éducatif ou opérationnel » (*Ibid.*). À l'issue de ce constat, l'état de l'art que nous avons formalisé sur la cartographie s'entend notamment au travers des travaux des philosophes Deleuze et Guattari, qui précisent que « la carte ne reproduit pas un inconscient fermé sur lui-même, elle le construit » (1980, p. 20). Nous avons constaté le réemploi fréquent de la dissociation entre la carte et le calque dans la littérature scientifique (Joubert, 2015, p. 38; Zwer & Rekacewicz, 2021, p. 131-132), où la carte s'entend comme une « expérimentation en prise sur le réel » (Deleuze *et al.*, 1980, p. 20), et le calque comme une traduction de cette dernière en image (*Ibid.*). Ce rapport entre carte et calque réitère le rapport entre carte et représentation, et permet de rendre compte qu' « il n'existe pas de vérité cartographique, mais il y a de multiples manières de rendre compte du monde à travers les cartes » (Deleuze *et al.*, 1980, p. 11). Ainsi, le paradigme de la cartographie numérique et la production de multiples cartes représentant des endroits similaires, mais selon des paramètres différents, font finalement émerger les multiples territoires de l'existant. Dans le langage cartographique se joue la représentation d'un réel, et les rapports entre matérialité du

territoire et discours qui en organisent la construction s'imbriquent aisément, comme nous l'avons vu avec les contributions de Musso, Bouquillion et Pailliart.

Finalement, le cœur du problème n'est pas tant que la carte soit une proposition de modélisation du réel, qui, avec sa propre grammaire, tente de rendre compte d'une façon de saisir des phénomènes et de les comprendre. C'est plutôt qu'elle impose, par son langage et sa rhétorique, une image d'un territoire qui se donne comme réelle, et qu'elle souhaite nous en persuader par un agencement d'éléments discursifs divers (textes, images, situation de communication). Elle est alors « l'instrument par excellence des décisions relatives au partage des territoires » (Zwer & Rekacewicz, 2021, p. 97), autant par la facilité de sa rhétorique (tracer une ligne pour signifier une frontière) que par son image, promesse d'une lecture immédiate d'un ensemble d'informations complexes et parfois abstraites.

De ce fait, les cartes peuvent dessiner les contours de territoires qui ne correspondent pas à la réalité éprouvée par les habitant·es des espaces représentés. Il y a certes un questionnement purement mathématique inhérent à la production de cartes, à savoir que « le principal problème est la représentation dans deux dimensions de l'espace d'une Terre sphérique constituée de nombreux reliefs» (Chomard-Lexa & Pautrot, 2006, p. 51). Nous en voyons toute la complexité avec l'exemple de la carte de Mercator et la projection de Peters. Le véritable problème vient de la manière dont la rhétorique cartographique a été réemployée à des fins de colonisation, de domination de l'espace, notamment par les militaires. L'histoire de la colonisation regorge de considérations sur le rôle de la cartographie dans l'établissement d'une domination de l'espace, de plus en plus lisible (Baudouin, 2022). Comme le rappelle Yves Lacoste :

> c'est sur la carte que doivent être portés tous les renseignements nécessaires à l'élaboration des tactiques et des stratégies. Cette formalisation de l'espace qu'est la carte n'est ni gratuite ni désintéressée : moyen de domination indispensable, de domination de l'espace, la carte a d'abord été établie par des officiers et pour les officiers (Lacoste, 2013, p. 57).

En somme, le langage cartographique permet de créer et de rendre compréhensible un territoire, et de formaliser la construction d'un espace traversé par des dynamiques spécifiques. Cette médiation cartographique (Plantin, 2014b) utilise toute la rhétorique de la carte, image comme document, pour produire et illustrer les phénomènes qu'elle décrit.

Au sein des SIC, dont l'état de l'art rappelé nous a permis de réfléchir aux rapports entre construction de connaissances, matérialité, et discursivité, la notion de « travail territorial » nous paraît intéressante : elle étudie les liens entre médias et territoire (Pailliart, 2018, paragr. 12). Par ce biais, il nous semble qu'un agencement entre cartographie, territoire, et jeu vidéo peut se constituer.

1.2.2 Cartographie et territorialité – le projet du travail territorial

La notion de travail territorial renvoie à l'étude de la manière dont les médias exposent une « matérialité discursive, par laquelle peut s'appréhender, dans le discours des médias, un rapport au lieu et un sens du lieu » (Noyer & Raoul, 2011, paragr. 17). La réflexion construite autour du travail territorial s'organise à partir de certains exemples, comme celui de la presse nationale ou régionale, qui participe à la « production d'une identité nationale, où la construction de la *nation* passait par la mise en place et l'affirmation de principes d'unité territoriale à l'échelle du pays » (*Ibid*., paragr. 12). Les chercheurs affirment vouloir prolonger les propositions pionnières évoquées, en s'intéressant à la construction de référents spatiaux par cette matière discursive, qui structure alors les identités socio-spatiales des territoires et des communautés qui y habitent. Ainsi, le projet auquel ce syntagme invite est synthétisé par les auteurs dans la phrase suivante :

> le contenu des médias et les dispositifs selon lesquels ils s'organisent entretiennent, explicitement ou en palimpseste, des représentations inhérentes à – ou induites à partir de – la substance de l'espace et de sa forme, en observant que, dans et par les contenus qu'ils produisent, les médias entretiennent un certain rapport (pragmatique, affectif, historique, fantasmé...) aux lieux dont ils parlent et façonnent un certain sens de ces mêmes lieux (Noyer et Raoul, 2011, paragr. 22).

Il n'est donc plus question d'analyser uniquement comment les médias expriment les relations des acteur·ices territoriaux·ales et les mettent en scène, mais également d'étudier la « matière spatiale », c'est-à-dire « ce qui tient de la substance et de la forme de l'espace (rues, espaces publics, patrimoine, carte, plan, etc) » (*Ibid*., paragr. 20). Les chercheurs estiment que les médias sont porteurs d'un « imaginaire territorial », nourri par des « mises en récit et d'images du territoire », le tout permettant d'ériger un *sens commun* et un *horizon d'entente* (*Ibid*., paragr.

26, exergue d'origine)[57] partagé du territoire. Nous pouvons résumer trois domaines dans lesquels cette matérialité discursive se forme : la spatialité d'un lieu, construit par ses toponymes, des cartes et des plans ; les récits se déroulant au sein de cette matière spatiale, et enfin la manière dont cette matière imprègne le discours des médias.

Dans ce paradigme de pensée, l'analyse du territoire devient autant discursive que proprement matérielle : elle demande une étude approfondie de la construction des imaginaires des territoires, que les auteurs invitent à penser à partir de, par exemple, « l'arsenal photographique d'un journal » qui entretient « des repères visuels de la propre inscription du média – et, en conséquence, de par le contrat de lecture qui le lie […] – dans un environnement spatial (paysage, patrimoine, architecture, voirie) (2011, paragr. 27). Enfin, si les médias sont capables de produire des territorialités, ils sont également sujets « à la dynamique des territoires » (Noyer & Raoul, 2011, paragr. 35). Dans ce dernier mouvement de leur article, les chercheurs réinvitent les contributions de Pailliart sur la mise en compétitivité des territoires, qui doivent se démarquer et réinventer leur attractivité. À l'heure d'une mondialisation de plus en plus accrue, nous disent les auteurs, cette compétitivité ne se joue plus qu'au sein d'un seul territoire, mais aussi par rapport à des perspectives transnationales. Un exemple limpide de cette dynamique est au cœur d'une contribution de Céline Bryon-Portet, qui analyse la représentation de la ville de Marseille dans la série *Plus Belle La Vie*[58](2011). Dans l'article cité, la chercheuse met en tension la médiatisation internationale de la série, composée d'images et de récits fictifs se déroulant dans la cité phocéenne, créant alors un « imaginaire symbolique autour de la ville de Marseille » se réduisant « à ses symboles les plus populaires » (2011, paragr. 20-24). Le rapport entre médiatisation et rentabilité économique, nécessaire aux industries culturelles, se heurte aisément à la création d'un *sens commun* partagé localement par les individus représentés dans la série.

Notre reprise du travail territorial est liée à deux angles d'approches. D'une part, la propension que prend la carte dans ce chantier de recherche, et d'autre part, l'inscription du jeu vidéo dans le canevas proposé par les chercheurs en tant que média qui réaffirme leurs hypothèses, et les prolonge vers d'autres horizons. Nous allons commencer par nous intéresser aux liens entre

[57] La formulation « horizon d'entente » fait explicitement lien avec l'« horizon d'attente » de Hans Robert Jauss.
[58] *Plus Belle La Vie* est une série télévisée qui fut diffusée entre 2004 et 2022 sur France 3. Celle-ci met en scène des intrigues et des relations entre plusieurs personnages au sein de Marseille, dans un quartier fictif répondant à l'idoine nom de « Mistral ».

carte et territoire à partir d'une recontextualisation de la notion d'imaginaire, afin de montrer son intérêt dans notre travail de thèse.

1.2.3 Penser l'imaginaire entre la carte et le territoire

Le travail territorial est aussi envisagé à travers un lien communicationnel proche de celui que nous avons caractérisé précédemment. En effet, l'exemple présenté dans l'article est celui de l'intégration de cartes dans la presse papier ou dans les journaux télévisés. L'objet n'y est donc pas donné comme tel : il est plutôt encadré par un discours écrit ou oral qui en fait figurer une certaine interprétation. Pour les chercheurs, la carte fait partie d'un « contrat de lecture » car nécessaire à « la compréhension de l'information » (Noyer & Raoul, 2011, p. 30). Mais ils remarquent qu'elle n'explique pas l'évènement : au contraire, elle est pensée comme une « condition d'entrée dans la compréhension de l'information » (*Ibid.*). Ce faisant, pour les auteurs, ces repères cartographiques démontrent à quel point « l'imaginaire géographique demeure au fondement même du traitement de l'information. En fait, ils témoignent de la nécessité de visualiser notre rapport au monde » (*Ibid.*).

Cette réflexion est fertile dans notre cas. Dans la situation de communication décrite, la valeur de la carte est liée au cadre dans lequel elle est déployée. C'est l'entièreté du dispositif dans lequel elle est insérée (le journal télévisé, la presse papier) qui prend en charge sa compréhension. D'après nous, cet exemple renvoie plus significativement au concept de paracarte. En effet, c'est bien le discours qui accompagne la carte qui en donne sa valeur et sa clef de lecture. La carte borne et balise le rapport imaginaire avec lequel le public construit le traitement de l'information.

Ce lien avec la notion d'imaginaire doit maintenant être questionné. L'article auquel nous nous référons multiplie les mentions d'un imaginaire : il est « national », « territorial », « spatial », « géographique » (Noyer & Raoul, 2011). Nous avons vu, dans notre introduction, la mention d'un imaginaire cartographique (Desbois, 2015b). Cette notion d'imaginaire est « problématique de par son emploi dans différentes disciplines ; emploi qui n'est pas toujours clarifié » (Vuillemot, 2021, p. 10). Manier ce terme requiert une définition opérable, qui nous permettra de mieux investir sa présence au sein de la cartographie vidéoludique.

Une distinction importante est celle qui s'opère entre imaginaires et représentations sociales. Ces dernières sont des « systèmes d'interprétations régissant notre relation au monde et aux autres, [qui] orientent et organisent les conduites et les communications sociales » (Jodelet, 2003, p. 53). La chercheuse Tuaillon-Demésy invite à ne pas les confondre avec la notion d'imaginaire. Pour la sociologue, l'étude des représentations sociales relève d'approches « au croisement du social et du psychologique » (2023, p. 122) mais ne peut se superposer et s'assimiler à celle de l'imaginaire, qui « autorise une mise à distance des fonctions socio-cognitives pour penser l'élaboration partagée de discours et de pratiques dans une situation donnée » (*Ibid.*). Elle invite ainsi, à partir d'apport du linguistique Patrick Charaudeau, à la proposition suivante :

> Les imaginaires semblent élaborés à partir des jeux, des écarts et des rapprochements, entre ces différentes productions discursives. Ils reposent sur ces savoirs, eux-mêmes producteurs de systèmes de pensée. Autrement dit, les imaginaires s'appuient sur des situations de communication. Cette proposition théorique a l'avantage de montrer que l'imaginaire doit être associé aux questions mémorielles (Tuaillon Demésy, 2023, p. 123-124).

Les précautions épistémologiques et méthodologiques de la chercheuse nous invitent à tisser plus aisément des liens entre les imaginaires cités. De même, la notion de territoire relève d'ailleurs du « registre de 'l'imaginaire' » (Noyer & Raoul, 2011, paragr. 7). Castoriadis qualifie le territoire de « ciment invisible tenant ensemble cet immense bric-à-brac de réel, de rationnel et de symbolique qui constitue toute société » (Castoriadis, 1975, p. 216, d'après Raoul et Noyer, 2011, *Ibid.*). Dans la pensée de ce philosophe, le territoire se constitue comme un liant au sein des systèmes de représentation. La réflexion sur ce que constitue l'espace et sa territorialisation est donc empreinte d'imaginaire.

L'agencement dynamique et instituant entre territoire et imaginaire est particulièrement lisible dans le travail d'Alexandre Moine. Ce dernier propose de penser le territoire comme système complexe, face aux impasses polysémiques que la notion engrange. Celle-ci y est perçue sous une double nature : « à la fois matérielle (l'espace géographique, sous-système du territoire), et symbolique ou idéelle en relation cette fois avec les systèmes de représentation qui guident les sociétés dans l'appréhension qu'elles ont de leur 'environnement' » (2006, paragr. 12). L'auteur pense le territoire comme composé de sous-systèmes qui communiquent et se réagencent par le biais de boucles d'actions et de rétroactions. Il dénombre au moins trois « sous-systèmes clairement définis » : acteurs, espace géographique aménagé par ces derniers, et systèmes de

représentation (2006, paragr. 31-32). De ce fait, les acteurs, que Moine définit spécifiquement comme des entités collectives (États, entreprises, collectivités…), sont guidés par des réseaux de représentations « individuels, sociétaux, ou idéologiques » (*Ibid.*), à travers lesquels ils organisent, aménagent et s'approprient l'espace géographique. Mais ce dernier est à nouveau source de représentations, Moine précisant bien que l'espace agit « selon deux temps : lors de l'observation de ce qu'est l'espace géographique ; lors de la projection de ce que sera l'espace géographique après le choix d'une action » (*Ibid*., paragr. 17). Au sein de cette boucle de rétroaction, l'auteur unit à la fois les aspects culturels et représentationnels du territoire, comme ses tenants institutionnels et politiques.

Le rapport entre territoire et imaginaire est ici caractérisé par cette idée d'appropriation de l'espace. Cette territorialisation, que nous avons déjà esquissée à travers l'article de Gonin, est définie de manière beaucoup plus pragmatique par le Debarbieux comme « l'ensemble des actions, des techniques et des dispositifs d'action et d'information qui façonnent la nature ou le sens d'un environnement matériel pour le conformer à un projet territorial » (2009, p. 26). Ce géographe invite à penser les « imaginaires du territoires » comme des « modèles interprétatifs qui ont structuré les récits et les argumentations visant à expliquer ou justifier nos modes d'occupation de l'espace terrestre » (2009, p. 23-26) au travers de trois registres. Le premier est le « bio-physique » et renvoie à un rapport plus éthologique à l'espace ; le deuxième est « institutionnel », entendu comme « la définition, l'adoption et à la mise en pratique des modèles sociaux et politiques dans la représentation, la pratique et l'appropriation de l'étendue » (*Ibid.*). Le dernier est dit « électif », lié à « la subjectivité et à l'expérience individuelle, au libre choix parfois, au libre arbitre peut-être » (*Ibid.*).

En pensant l'imaginaire comme construction collective et discursive, nous comprenons mieux les objectifs du travail territorial, et comment la représentation par les médias des territoires participe à produire et irriguer un imaginaire. Et de fait, si nous reprenons maintenant les apports de Moine, nous pouvons suggérer que la carte s'inscrit dans ces réseaux de représentations qui participent à l'aménagement et l'appropriation de l'espace. Pour le dire autrement, la carte construit une image des territoires qui suggère une certaine appropriation, à partir des nombreux éléments qui caractérisent le document cartographique (que nous avons précisé dans notre premier chapitre).

Ainsi, si nous revenons aux imaginaires et à leurs portées au sein de notre travail, nous pourrions suggérer les hypothèses suivantes. Dans la mesure où la carte est une représentation de l'espace

qui peut servir de base à la mise en place d'une territorialisation, ne pourrions-nous pas penser que la manière dont le document cartographique va être fabriqué par nos actions dans le jeu invite à une certaine territorialisation ? Et de fait, un imaginaire du territoire ne se construirait-il pas au prisme de la cartographie vidéoludique ? Dans la mesure où « faire jouer autrui à un jeu est un fait de communication » (Genvo, 2013a, p. 215), nous pouvons, d'une part, penser la fabrication du document cartographique inscrite dans un dispositif ludique comme un imaginaire de la pratique cartographique, et d'autre part, examiner comment la manière dont la carte dessine le territoire diégétique va en suggérer une certaine appropriation, reflétant un imaginaire des modalités de territorialisation de l'espace représenté. Cet emboîtement de situations de communication illustre la nécessité de démêler précisément les enjeux de la cartographie vidéoludique. En ce qui concerne le travail territorial, l'interrogation est double : comment le jeu participe-t-il à la fabrication de représentations d'un territoire et à en produire un imaginaire ; et dans le mouvement inverse, comment les imaginaires territoriaux structurent-ils les récits, mécaniques, et espaces vidéoludiques ?

Ces questionnements montrent la manière dont territorialité, cartographie, et jeu se recoupent, l'imaginaire pouvant devenir un réservoir dans lequel se construisent les médiations qui guident les joueur·euses dans leur manière d'appréhender et de penser le jeu. Ces médiations seront traitées au fur et à mesure de notre thèse. Toutefois, pour mieux articuler ce lien entre imaginaire, cartographie, et territorialité, quelques exemples peuvent nous permettre de comprendre cette structuration, avec des perspectives historiques.

1.2.4 La conscience cartographique comme production de la territorialité

Debarbieux, en se basant sur les travaux des philosophes Hobbes et More, fournit deux exemples éclairants sur les liens entre territorialité et cartographie, et contextualise l'apparition du territoire avec celle du pouvoir étatique. Selon lui, les deux philosophes présentent des conceptions nouvelles de l'État moderne au sein de leurs écrits. Le géographe indique ainsi que : « l'État comme macro-organisation surplombante n'existe qu'à la faveur d'un imaginaire de l'espace, qui combine plusieurs formes de spatialité se renforçant les unes les autres, et qui dessine la figure du territoire étatique qui triomphera des siècles durant » (2015, p. 71).

Dans le *Leviathan*, de Hobbes, et dans l'*Utopia*, de More, figurent des représentations graphiques de cet État moderne.

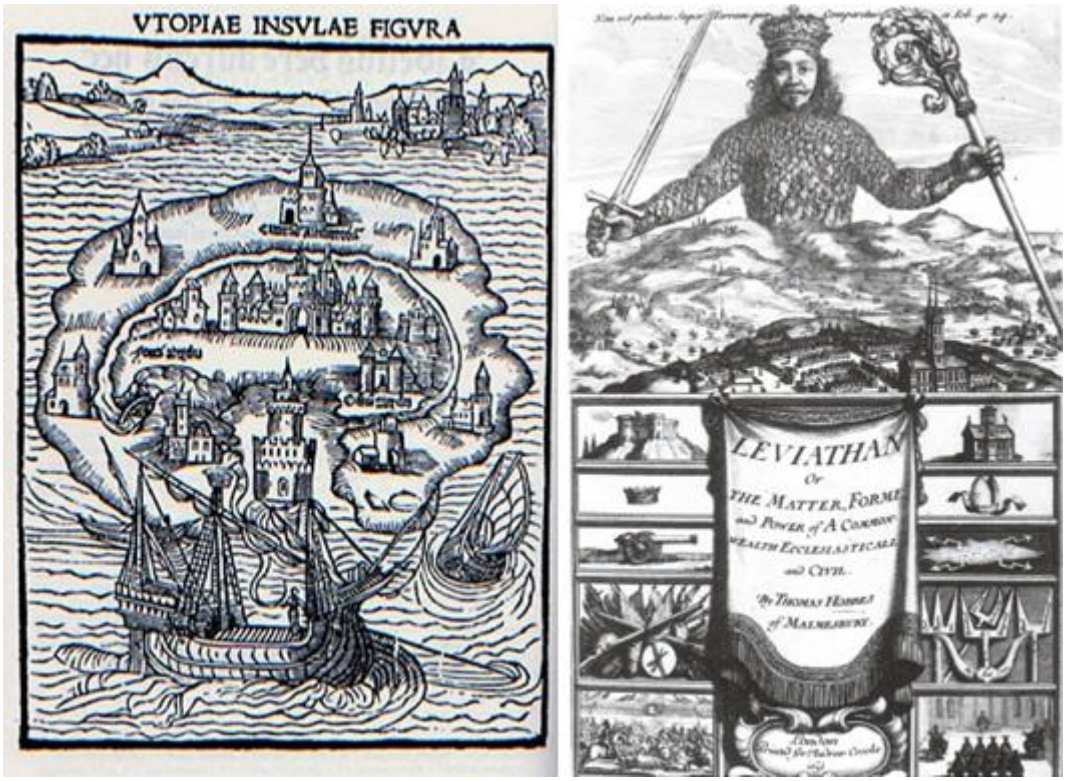


*Figure 3 : Cartes et imaginaires spatiaux dans l'*Utopia *de More (à gauche) et dans le* Leviathan de *Hobbes (à droite).*

Dans les deux illustrations (figure 3), provenant des œuvres citées, Debarbieux dénote la formalisation d'un imaginaire étatique. Nous allons retracer sa lecture pour exemplifier notre réflexion sur les liens entre cartographie et territoire. L'utopie de More est perçue comme un « récit sans intrigue, qui repose au contraire sur un principe d'exposition quasi cartographique » (2015, p. 77) car le livre détaille différents espaces organisés selon des activités de la vie sociale ou politique. L'imaginaire spatial y repose entièrement « sur l'idée d'une optimisation fonctionnelle de l'étendue disponible » (2015, p. 77). Hobbes, dans le *Leviathan*, présente le fonctionnement d'un État dirigé par un souverain, exerçant un pouvoir sur une aire géographique donnée. Debarbieux en analyse une conception de l'espace comme « espace-support et ensemble de ressources », que le souverain doit organiser par un système de signes, tels que l'argent, afin d'organiser le commerce des biens (2015, p. 82). Ces deux ouvrages permettent au géographe de montrer que l'imaginaire va à la fois conditionner la territorialité des états représentés, voire en faire « sa condition même d'existence » (2015, p. 83). C'est en effet le découpage de l'espace en plusieurs zones, chacune d'entre elle assignée à des fonctionnalités, qui permet l'organisation territoriale et l'exploitation des terres.

Au cœur de cette opération de séparation des espaces se retrouve la mention de la carte. Cette dernière « relève autant de procédures d'objectivation des étendues et d'identification des ressources, que de procédures d'institutionnalisation des aires » (2015, p. 87). En d'autres termes, la carte assigne autant qu'elle permet l'identification, et contribue à stabiliser le territoire et sa souveraineté. Elle devient même figure de proue de cette territorialisation : de la même façon que la carte stabilise le territoire, le langage cartographique est peu à peu stabilisé à cette époque[59] et participe à la normalisation des représentations cartographiques (Debarbieux, 2015, p. 100-102). La cartographie permet donc, d'après le géographe dont nous suivons la démonstration, la mise en place de la territorialité.

L'émergence de l'État territorial est accompagnée d'une notion qui nous semble similaire à celle de littératie, à savoir la « conscience cartographique ». Debarbieux l'attribue au géographe Peter Barber, qui en donne la définition suivante : « la nouvelle conscience de l'utilité des cartes et leur familiarité d'utilisation » (2007, p. 1608) mais aussi le fait « de créer des cartes pour analyser des problèmes, planifier, et pour visualiser et propager des idées qui avaient une dimension spatiale » (*Ibid.*). Le rapprochement que nous effectuons avec l'idée d'une littératie est surtout lié à cette « familiarité d'utilisation » et la création de cartes pour « analyser des problèmes ». Debarbieux donne une définition plus précise de ce terme, prenant alors le sens de :

> penser et de représenter non seulement le territoire et la propriété foncière, mais bien plus largement cette nouvelle relation qui lie désormais Etat, individu et territoire. Le regard cartographique, celui qui voit mais aussi qui pense comme il voit, produit ainsi la synthèse être un mode d'objectivation de l'espace et comme une modalité par laquelle il devient possible de penser l'espace matériel comme institué et instituant. Cette révolution s'accompagne enfin d'une redéfinition des identités individuelles, celles des sujets politiques et des propriétaires, mais aussi celles des monarques. Dans ce nouveau contexte l'État peut se concevoir comme territorial (Debarbieux, 2015, p. 102).

Cette réflexion recoupe celle qui émergeait de notre lecture de Plantin, qui, en citant Pascal Robert, parlait de la cartographie comme d'une technologie intellectuelle (2014a, p. 41-42). La conscience cartographique serait apparue avec la cartographie étatique. Cependant, deux autres

[59] Ces deux œuvres sont publiées au 17ème siècle, une période où, historiquement, nous assistons à la naissance de la « cartographie moderne » et de sa propension scientifique et mathématique de plus en plus fine et exacte (Desbois, 2015b, Chapitre 1 paragr. 23-29)

exemples montrent que les liens entre cartographie et pouvoir étatique se poursuit en dehors du langage de la carte et de l'idée même de la représentation cartographique.

En effet, Debarbieux parcourt brièvement l'instauration de l'État territorial en Angleterre, à l'époque des Tudors (entre la fin du 15ème et le début du 17ème en Grande-Bretagne). La Reine Élisabeth 1er encourage alors la production d'une représentation de l'Angleterre sous la forme d'une carte. Le cartographe anglais Christopher Saxton fut ainsi missionné pour un projet plutôt important : élaborer l'atlas géographique des comtés de l'Angleterre et des Wales.



Figure 4 : « Atlas des comtés d'Angleterre et du Pays de Galles », produite par Christopher Saxton en 1579. À droite : Reine Elisabeth 1ère , "Le portrait Ditchley", par Marcus Gheeraerts le jeune (1592).

La carte produite, visible à gauche sur la figure 4, est d'une technicité telle qu'elle érige visuellement « le royaume comme cadre de référence à partir duquel toutes les parties vont être représentées sur un même mode » (*Ibid.*). Debarbieux explicite comment le modèle de représentation cartographique formalise, par le dessin, le lien entre les différentes régions de l'Angleterre, devenant alors rattachées à tout : le territoire anglais. Si la légende ou l'échelle ne sont pas indiquées sur cette carte[60], elle produit une image où tous les comtés anglais sont représentés harmonieusement. La carte produit ce territoire cohérent et soudé. De la même manière, tandis que l'image offre la représentation du territoire et participe à son instauration

[60] Et pour cause, d'après le travail d'Harley, la légende cartographique voit le jour à la toute fin du 16ème siècle (Debarbieux, 2015, p. 118).

(sous couvert d'un financement donné par la reine, rappelons-le), Debarbieux s'intéresse également au portrait réalisé par Marcus Gheeraerts de la reine Elizabeth, où celle-ci est littéralement debout sur la carte dessinée par Christopher Saxton. Il s'agit du tableau à droite de la figure 4.

C'est autant la carte que le dispositif dans lequel elle est intégrée qui participent à la formalisation de cet imaginaire : sur ce tableau, qu'importe la météo (du soleil à l'orage, à gauche et à droite de la reine), le personnage monarchique surplombe le territoire anglais[61]. Desbois rappelle que si la cartographie comme « utilitaire », celle utilisée afin de régler des problèmes de propriétés et de limites de domaines, n'est pas spécifiquement nouvelle, cette recrudescence de production cartographique par et pour l'État peut avoir au moins deux conséquences.

> D'une part, les cartes deviennent des objets familiers, au moins dans la partie instruite de la population. Cela contribue sans doute à faire évoluer les conceptions de l'espace. D'autre part, le lien qui s'établit entre le pouvoir et la carte, et plus particulièrement la montée en puissance des États comme producteurs de cartes, fait de la cartographie un élément de la construction de la souveraineté. La production de la carte est à la fois un symbole fort de la maîtrise du territoire cartographié, et un moyen d'exercer plus efficacement un pouvoir sur ce territoire. La mise en carte du territoire correspond donc à la construction à la fois symbolique et pragmatique d'un cadre spatial à l'intérieur duquel le pouvoir peut s'exercer (Desbois, 2015b, Chapitre 2 paragr.11).

À l'aune de ces deux analyses, le travail de l'historien Christian Jacob est d'autant plus explicite : celui-ci invitait à une cette double analyse, puisqu'il montrait qu'« une carte se définit peut-être moins par des traits formels que par les conditions particulières de sa production et de sa réception, par son statut d'artefact et de médiation dans un processus de communication sociale » (1992, p. 41). Comme nous le voyons ici, il se construit avec la naissance de la cartographie étatique un imaginaire bien spécifique porté par une forme d'iconographie. La technicité du dessin offre une nouvelle visualisation de l'espace qui représente le territoire anglais. Et sur cette étendue fraichement dessinée, c'est la reine qui règne, en posant littéralement ses pieds dessus. La carte est toute entièrement réutilisée dans un contexte communicationnel autre, et la figure 4 le résume aisément : à gauche, il s'agit d'une carte ; à droite, il s'agit d'un symbole de domination spatiale. De fait, l'imaginaire territorial

[61] Notre analyse fait ici écho à celle que Henri Desbois a produite du même tableau (2015, Chapitre 2 paragr. 7-9).

qui se structure montre la relation de domination de manière explicite et persuasive. Cette perspective historique renoue d'ailleurs avec les réflexions de Tuaillon-Demésy sur l'imaginaire, car elle invitait à s'en saisir avec des perspectives mémorielles. Dans les exemples que nous venons de présenter, nous retrouvons la naissance de la cartographie et de l'imaginaire qu'elle déploie, au service de la territorialité – et de la territorialisation. Il n'y a donc rien d'étonnant à ce que la cartographie critique ait commencé par retirer le cadre de ces cartes : leur symbolisme en reflète, finalement, un certain contexte d'utilisation.

À partir de cet insert sur l'histoire de la création de l'état, le lien entre cartographie et territorialité est plus tangible. Le pouvoir rhétorique du langage de la carte offre une modalité de construction d'un imaginaire spatial : celui qui permet, au sein d'une situation de communication – celle de la lecture de la carte, qui fait médiation d'un rapport à l'espace – de nous figurer spatialement, géographiquement, territorialement et nationalement. De plus, l'exemple de la peinture où la reine Élisabeth 1ère surplombe ce territoire démontre particulièrement l'enjeu de la carte : celle-ci est certes conçue pour représenter l'Angleterre, mais surtout pour asseoir la position hiérarchique du pouvoir monarchique. La carte est une « condition d'entrée » dans l'information transmise par le dispositif dans lequel elle s'inscrit.

Un dernier exemple, qui nous permettra de faire lien avec le jeu, singularise ces rapports entre imaginaire et cartographie. Bien qu'il nous fasse sortir d'un imaginaire national et étatique, il est vivement inscrit dans la construction d'un imaginaire territorial. Dans sa thèse consacrée à la réappropriation des mythes nordiques, le chercheur Laurent Di Filippo consacre quelques lignes à l'analyse de la *Carta Marina*[62], en mêlant description de la carte et contextualisation de sa production. Cette carte « pose la question de la représentation des contrées lointaines dans l'imaginaire et des moyens de représenter l'altérité » (2016, p. 99). En effet, face à des reconsidérations politiques décrites plus en détail par le chercheur, les deux frères Johannes et Olaus Magnus vont tenter de « faire valoir positivement les territoires scandinaves et lutter contre la réforme » (*Ibid*., p. 98). La carte s'insère donc dans un contexte politique spécifique : la valorisation de contrées spécifiques à l'aide du langage cartographique comme de la paracarte. En effet, le titre exact de la carte, à associer à la péricarte, est aussi éloquent que son épicarte : à sa première impression en 1539 à Venise, elle est intitulée « Carte marine et

[62] La « carte marine » représente les mers, côtes, et terres de la mer Baltique, ainsi que certaines îles comme l'Islande, ou encore le nord de l'Écosse. Elle fût produite au XVIème siècle par l'archevêque suédois Olaus Magnus, alors exilé de la Suède devenue protestante.

description des terres du nord et des merveilles qu'elles contiennent, soigneusement dressées en 1539 à Venise grâce à la générosité du révérend Jérôme Quirinus[63] ». L'historienne Leena Miekkavaara précise les ambitions de Magnus, qui voulait rectifier la représentation erronée des cartes précédentes tout en montrant l'étendue des zones perdues à cause du Luthéranisme (2008, paragr. 10).



Figure 5 : Carta Marina*, de Olaus Magnus, 1539.*

La carte de Olaus Magnus, visible sur la figure 5, fait plus que représenter un territoire : elle montre également des usages et appropriations de celui-ci, tels que les multiples bateaux traversant visiblement sans encombre la mer Baltique ou circulant entre la Suède et les îles britanniques, ou encore les divers habitant·es et villes au sein de la Scandinavie. L'historienne précise que ces nombreux ajouts ne visaient pas à mettre en image les coutumes et manières de vivre de localités spécifiques, mais plus globalement du Nord en général (Miekkavaara, 2008,

[63] « *Carta marina et descriptio septemtrionalium terrarum ac mirabilium rerum in eis contentarum, diligentissime elaborata anno 1539 Veneciis liberalitate Reverendissimi Domini Ieronimi Quirini* » en langue latine. Source : https://gallery.lib.umn.edu/exhibits/show/olausmagnus/the-carta-marina (dernière consultation le 07/06/2025).

paragr. 15). Certaines illustrations ou représentations sont d'après la chercheuse des mises en scène typiques de la vie Scandinave, à l'image des façons de résister au climat glacial typiquement associé au Nord. L'un des éléments importants du symbolisme de la carte est la représentation des monstres marins, montrés en train de s'enrouler autour de bateaux. Ils jouent un rôle spécifique : selon l'épistémologue Alban Berson, certains monstres sont des représentations de la colère divine, due au contexte de la réforme protestante parcourant alors la Suède, l'auteur de la carte, Magnus, étant catholique (2025, p. 80-85). D'ailleurs, Miekkavaara explicite la posture du cartographe qui mérite tout particulièrement d'être mentionnée : « certaine de ses informations [celles servant à produire l'image et tous les personnages qui y sont] étaient néanmoins fictionnelles, bien qu'Olaus Magnus assura ses lecteurs que tout ce qu'il décrivait était vrai, avait été vu de ses propres yeux, et qu'il en avait fait l'expérience et avait mené lui-même les recherches sur ces dernières[64] » (2008, paragr. 16). L'historienne affirme que le cartographe voyait les faits rapportés dans les mythes comme des faits réels ; ce qui, difficilement réfutable comme prouvable, montre toutefois le statut de la réception comme de la production des bestiaires médiévaux.

Dans cet entremêlement entre réalité et fiction, le régime pictural de la carte s'insère dans un tissu de représentations réappropriées au fil du temps et des relectures. C'est ce que montre Di Filippo dans un chapitre consacré au bestiaire du jeu vidéo *Age of Conan* (Funcom, 2008), où le chercheur s'attarde sur la figure du Kraken, créature emblématique des fonds marins et jouissant d'une réactualisation fréquente dans les productions contemporaines, en particulier depuis l'invention de Cthulhu[65] (2016, p. 410). Le Kraken figure sur la *Carta Marina* de manière détournée : il faut savoir qu'à l'époque de Magnus, il arrivait que l'on confonde le Kraken avec une île mouvante appelée alors Jasconius, qu'Olaus Magnus appella Jason dans sa réappropriation de la créature mythologique. Di Filippo explique alors que la créature décrite par Olaus Magnus possède « les caractéristiques proches de ce que sera plus tard le kraken » (2016, p. 403). Sans entrer dans les détails de ces réappropriations, que les lecteur.ices peuvent retrouver dans la thèse du chercheur mentionné, il apparaît surtout que la carte est le lieu de la mise en illustration de mythes reliés à des géographies. En outre, si cette carte est un terreau

[64] « *Some of his information was fiction, however, although Olaus Magnus assured his readers that everything he described was true, seen by his own eyes and experienced and researched by himself* » en version anglaise.
[65] Cthulhu est une entité divine et cosmique créée par l'auteur américain Howard Philips Lovecraft. Son apparence chimérique possède des traits similaires avec celle du Kraken, et sa notoriété est telle qu'elle a irriguée de nombreuses productions populaires depuis sa création au début du 20ème siècle, en particulier dans les jeux vidéo.

iconographie du bestiaire médiéval, dont les reprises et relectures ont pu nourrir l'imaginaire des créatures des œuvres culturelles, il faut également noter que la carte en elle-même est une référence qui semble prisée pour les cartographes de jeux. Dans un dossier consacré à la cartographie dans les jeux vidéo, la journaliste Julie Le Baron s'entretient avec certain·es cartographes qui travaillent de concert avec les studios à la réalisation des cartes qui seront utilisées au sein des dispositifs ludiques. Ces acteur·ices à la frontière entre cartographie et jeu vont tour à tour mentionner un imaginaire nourri par « des cartes traditionnelles d'univers de *fantasy* », « les vieilles cartes du Nord-Ouest Pacifique », les « cartes illustrés de parcs nationaux » et la *Carta Marina, «* truffée de toutes sortes de créatures, de navires, de chevaliers, de rois et bien plus encore » (2022, p. 38-40).

Il ne s'agit pas ici de dire que l'entièreté des éléments visibles sur la figure 5 est reprise telle quelle dans le médium ludique, mais plutôt qu'elle s'inscrit dans un socle de références communes et attestées par les artistes qui produisent les cartes intégrées aux dispositifs ludiques ; À l'instar des cartes d'univers de *fantasy*, comme celles du romancier J.R.R. Tolkien, « archétypes des cartes de fiction » qui s'inspirent de la cartographie de la période « moderne voire médiévale » (Bouron, 2010, p. 12). À cet égard, l'influence de Tolkien est relativement attestée dans la formalisation de l'imaginaire vidéoludique de *fantasy* : loin d'être le « fondateur de tout », il demeure « un chaînon essentiel dans une production culturelle » (Brougère, 2005, p. 169-170).

Di Filippo propose l'appellation de « géographie imaginée eurocentrée », pour montrer « à la fois que les œuvres fictionnelles font appel à des stéréotypes de structuration du monde et de l'espace issus de structures et de stéréotypes du monde réel et qu'elles s'appuient sur des projections imaginaires fantasmées » (2021). Le stéréotype est ici à penser comme « l'image préfabriquée, toujours semblable à elle-même, que la collectivité fait monotonement circuler dans les esprits et les textes » (Amossy, 1991, p. 21), mais le chercheur sur les mythes nordiques rappelle que ce stéréotype n'est pas un donné. Celui-ci émerge de la confrontation avec un corpus, d'une catégorisation des données à partir d'un repérage de points communs ou de familiarités entre certains attributs (Di Filippo, 2016, p. 173). Cette classification permet de constituer un imaginaire, d'où la désignation des géographies qui ouvrait ce paragraphe. De notre point de vue, les exemples présentés dans cette sous-partie de notre chapitre enjoignent à voir comment la cartographie participe à la formalisation de ces imaginaires. Du langage cartographique qui offre une visualisation de l'espace comme territoire – et sa souveraineté –

jusqu'à la riche iconographie qui transpire encore dans les cartes produites au sein des jeux vidéo.

Les liens entre cartographie et territorialité sont empreints d'un imaginaire fécond. Sur un fond de schisme religieux (la Suède devenant protestante), Olaus Magnus expose avec sa carte la richesse de la Scandinavie et dépeint, par un bestiaire détaillé autant que les représentations des espaces et des activités pouvant y avoir lieu sur les terres, l'importance de ce territoire. Notre détour par le jeu nous encourage à voir, dans la cartographie vidéoludique, la prolongation de l'iconographie et des propriétés esthétiques des cartes, ainsi que la réappropriation du langage cartographique. Nous avons jusque-là essentiellement observé, dans notre état de l'art, que ce qui caractérisait la carte de jeu était sa capacité à guider les joueur·euses dans l'espace, par un jeu de décorrélation entre la carte et le territoire. Les exemples développés poussent à dépasser ce rapport navigationnel : la cartographie entretient un lien explicite avec la constitution des mondes fictionnels des jeux. De plus, le rapport avec la conscience cartographique et la paracarte de chaque exemple évoqué rappelle la nécessité de penser le déploiement d'une carte dans une situation de communication, qui reconfigure sa lecture et son interprétation.

Maintenant que nous avons vu toute la plasticité de l'imaginaire, nous pouvons revenir aux relations entre travail territorial et jeu vidéo. Il y a tout à fait lieu de rapprocher le jeu vidéo d'un média qui entre dans les projets présentés par Raoul et Noyer, et cette dernière partie de notre chapitre va montrer la richesse de ce lien, autant que ses écueils.

1.2.5 Pour une inscription du jeu dans le canevas du travail territorial – ludoformation et gameplay

Les jeux vidéo, en raison de leur spatialité prépondérante, leur nature médiatique d'après la littérature académique (Sellier, 2019, p. 79-88; Zabban *et al.*, 2020, paragr. 1), et leur capacité à mettre en scène des espaces de jeu, doivent être considérés comme des « *instances de médiation à portée géographique »* (Noyer & Raoul, 2011, paragr. 8) au même titre que les autres médias.

L'un des enjeux principaux de ce rapprochement est qu'il offrirait un cadre de réflexion renouvelé sur la manière de considérer et analyser les espaces diégétiques vidéoludiques[66].

Il nous semble qu'une porte d'entrée déjà intéressante en dehors de la cartographie vidéoludique est celle du concept de ludoformation. D'après les travaux d'Aarseth, ce terme renvoie aux processus d'adaptations d'un espace réel en espace diégétique d'un jeu vidéo (2019). En effet, le chercheur développe dans la contribution citée une réflexion sur la transformation de certains éléments d'une topographie réelle ou fictive – une ville, une région du monde, un univers de science-fiction – en espaces ludiques. Ce processus d'hybridation s'inscrit entre la nécessité de rendre visible des éléments géographiques pouvant être interprétés comme appartenant au matériel de base, et aux impératifs que son adaptation sur un autre support – le jeu – requiert pour être perçu comme ludique. Le chercheur Julien Bazile a particulièrement investi cette notion, qu'il définit comme :

> la transposition vers un support vidéoludique, le produit d'un ensemble de processus par lesquels une source est mise en jeu. Cette perspective cherche à souligner le passage d'un support ou d'un domaine sémiotique (un texte, un corpus de textes, d'images…) à un autre (le jeu numérique), au cours duquel se maintient une forme de continuité sémantique. Au-delà d'une influence unidirectionnelle, revendiquée ou non, l'enjeu est de remarquer comment l'œuvre transposée permet de jeter un éclairage nouveau sur la source, voire de participer à la définition et à l'extension de sa signification (Bazile, 2018, paragr. 4)[67].

Dans notre perspective, l'opération de traduction décrite par l'historien est tout autant intéressante comme recomposition d'une matière spatiale d'une source vers un nouveau support que comme prolongation et redéfinition de sa signification. L'imaginaire d'un territoire et toute sa dimension sociospatiale comme matériel pourrait alors faire l'objet d'une reconstruction au

---

[66] Notre enjeu de recherche nous invite à nous diriger vers l'analyse de contenu des jeux, mais la question du territoire est au cœur de certains enjeux communicationnels vidéoludiques. Deux exemples font directement lien avec les travaux de Ter Minassian et ses collègues qui étaient mentionnées en ouverture de ce chapitre. Le premier, c'est le travail de Jenguiz Kanaani sur les recoupements entre les cultures de productions et les cultures locales, souvent associées à des territoires (2023). Le chercheur s'intéresse alors explicitement aux liens entre les cultures de productions développées de manière locales et territoriales par la proximité de studios de jeux, de formations de jeux, d'associations… Et les cultures de productions transnationales, inhérentes aux processus de rationalisations des grandes entreprises internationales. Le second exemple concerne tous les adjectifs territoriaux – voire nationaux – qui peuvent s'inscrire dans les productions discursives autour des jeux, à l'image de la « *french touch* » et des jeux vidéo de rôle « à la japonaise » - les JRPGs - (Ter Minassian, 2024, p. 76-77). Il y a donc de nombreux enjeux entre travail territorial et discours vidéoludiques, en dehors de l'analyse de contenu.

[67] Précisons que le terme de ludoformation aurait été pour la première fois employé par Aarseth en 2010, lors du symposium *Ludotopia*, une information que nous tirons de la lecture de l'article cité, et qui explique la chronologie paradoxale présentée sur cette page.

sein d'un médium ludique, et en produire une nouvelle signification. Remarquons également que la ludoformation, d'autant plus en la pensant à partir de Bazile, possède des similarités avec le processus de déterritorialisation et de reterritorialisation proposé par Deleuze et Guattari.

Nous y reviendrons en détail dans le prochain chapitre, mais nous pouvons d'ores et déjà parler des enjeux de ce couple conceptuel, à savoir le « processus de décontextualisation d'un ensemble de relations […] inséparable d'une reterritorialisation, l'actualisation d'habitudes, de pratiques spatiales… dans un nouveau contexte » (*Déterritorialisation, reterritorialisation*, 2024). Nous en prenons une définition à partir d'un angle géographique pour, justement, montrer toute la portée de cette réflexion philosophique : le même couple conceptuel sert à Genvo pour expliciter les processus de ludicisation (2013a). Nous mentionnons les travaux des deux philosophes français pour se poser la question suivante : qu'est-ce qui, dans le passage d'une construction d'un imaginaire territorial, nourri par ses mises en récit, sa matière spatiale, et son identité, est déterritorialisé pour être reterritorialisé lorsque le même territoire est porté dans un jeu ? Et dans une perspective communicationnelle, nous pourrions suggérer la formulation suivante : comment *l'horizon d'entente* et le *sens commun*, pour paraphraser Noyer et Raoul (2011, paragr. 26), d'un imaginaire territorial se retrouve-t-il dans le langage du jeu ? Tout l'intérêt ici est de rejouer cette tension entre médiation et médiatisation à partir des apports sur les phénomènes communicationnels du jeu.

À cet égard, nous avions porté notre regard sur le jeu vidéo *Dordogne* (Un Je Ne Sais Quoi & Umanimation, 2023), une œuvre française récente qui propose d'incarner, pendant une courte aventure, une jeune femme vivant un souvenir d'enfance plein de rebondissements à Sarlat-La-Canéda, une ville située dans la région du Périgord (Friche, 2024)[68]. Dans l'article cité, nous soulignions justement comment le jeu vidéo s'ancre en tous points à l'agenda dépeint par le travail territorial. La façon dont le dispositif ludique représentait cette partie de l'Occitanie faisait la part belle à la notion de ludoformation, et le discours médiatique qui accompagnait le déploiement du jeu rappelait la reprise des éléments du paysage périgordin.

[68] Nous nous permettons ici de revenir sur une contribution annexe à cette thèse, à la fois pour renouveler l'intérêt d'un recoupement entre le jeu et le travail territorial, mais aussi pour souligner des particularités – que nous n'avions pas pu aborder dans l'article cité – du régime ludique en vue de son intégration au canevas des médiations territoriales.

Toutefois, nous réitérions également la tension entre médiation et médiatisation sur lequel le travail territorial propose des lignes d'horizon. *Dordogne* ne fait pas tant la médiation de la Dordogne que d'une certaine nostalgie de la campagne, qu'elle soit située en Nouvelle-Aquitaine ou non ; une conclusion que nous faisions surgir à partir d'une analyse de réception de ce jeu (à partir de la méthodologie employée dans Trépanier-Jobin *et al.*, 2023). La production vidéoludique peut s'assimiler à une industrie culturelle, malgré quelques spécificités (Perticoz, 2011), et doit composer avec un double système de représentations globalisées. C'est-à-dire : à la fois construire un objet proposant une activité reconnue comme étant ludique (voir Genvo, 2013b), mais aussi en y intégrant des contenus répondant à des imaginaires globalisés et stéréotypés, en termes de représentations de l'espace comme de récits pouvant s'y dérouler (Derfoufi, 2021; Di Filippo, 2021; Grau de Pablos, 2018).

Un exemple de cette tension est inscrit dans l'une des analyses de la chercheuse Rachel Hutchinson. Spécialiste de la culture japonaise, elle étudie le jeu vidéo *Okami* (Clover Studio, 2006) pour sa réécriture des mythes folkloriques fondateurs du Japon. Ces récits constituent la trame narrative principale de l'œuvre, qui nous invite à retracer la création de l'archipel à travers nos actions dans le jeu. La chercheuse y pointe notamment la construction d'une narration dépeignant l'idéalisation de l'identité et de la culture nippone face à « l'Autre » (« *Other* ») (2019, p. 65), c'est-à-dire face aux personnes n'étant pas japonaises. Ainsi, la carte du jeu reprend celle du Japon, mais le découpage de la navigation au sein même des régions du jeu, offerte par la carte, fait transparaître une vision orientaliste de l'archipel nippon. Pour l'autrice cela prouve une forme d'orientalisme conscientisée par le studio : « la carte de l'univers de jeu d'Okami dépend d'une rhétorique orientaliste aux enjeux impérialistes[69] » (2019, p. 66). L'approche de l'autrice est liée à un contexte politique et colonialiste propre à l'histoire du Japon, notamment par la prise en compte du passé du pays. Dans ce cas précis, nous voyons que la carte de jeu fait transparaître, dans sa forme même, un imaginaire territorial et national, qui s'imbrique dans les perspectives globalisantes de l'industrie vidéoludique.

[69] « *the map of* Okami'*s gameworld depends on Orientalist rhetoric and imperialist endeavour »* en version anglaise. La démonstration de l'autrice repose sur de nombreux éléments culturellement ancrés dans l'histoire du Japon féodal et de la construction d'un Japon idéalisé. Nous préférons renvoyer les lecteur.ices à l'ouvrage même de la chercheuse plutôt que de détailler l'entièreté de son explication, celle-ci renvoyant à de nombreux termes issus de l'histoire du Japon et de la langue japonaise qui auraient leur place dans une thèse sur la culture japonaise plutôt que sur la cartographie des jeux vidéo. Un équivalent synthétique du travail présenté par Hutchinson serait l'analyse d'un jeu peignant l'histoire de la France et omettant une certaine région de celle-ci, instaurant ainsi un discours territorial sur cette région et ses habitant.es autour de leur rôle dans la construction de l'histoire du pays.

Cette nécessité d'intégrer le jeu vidéo comme média dans le travail territorial fait d'autant plus de sens si nous considérons une certaine dichotomie autour de la conception de dispositifs ludiques : « il y aurait le jeu vidéo en tant que produit culturel *de masse* tel que nous l'avions toujours perçu ; d'autre part, il y aurait une conception du média en tant que support *personnel* d'expression (non au sens d'expression artistique, mais d'une expression presque ordinaire) » (Hurel, 2020, p. 14). Cette tension entre médiation et médiatisation n'est pas spécifiquement limitée au médium ludique, mais l'apport cité rappelle que cette conception du jeu comme support d'expression peut amener à des productions vidéoludiques plus intimes, qui rediscutent cette tension canonique dans les industries culturelles globalisées.

En dehors des éléments typiques du discours territorial qui peuvent se retrouver dans Dordogne (paysage, nom de villes, de personnes, etc.), un attribut important de la territorialité vidéoludique est celui du *gameplay*. Si nous revenons à notre définition du jeu, le *game* renvoie à la structure et le *play* à l'attitude ludique adoptée : de ce fait, l'analyse du *gameplay* a pour but de rendre lisible « les modalités d'action du joueur dans l'univers fictionnel » qui incite dans le jeu vidéo « l'utilisateur à adopter une posture d'attitude ludique, par la façon dont les mécanismes du système se délivrent dans leur actualisation même » (Genvo, 2006, p. 206). Le chercheur cité, pour qui ce terme a occupé une bonne partie du travail de thèse, réitère la nécessité de comprendre les enjeux du *gameplay* dans son mémoire d'HDR :

> alors qu'il n'est pas possible de jouer à un jeu d'échecs sur table sans en connaître par avance les règles, un logiciel informatique peut laisser au joueur la possibilité de découvrir les règles par essais/erreurs. C'est à cette dynamique d'expérimentation de la structure de jeu par et dans l'action ludique que renvoie le terme *gameplay* (Genvo, 2013a, p. 82).

De fait, ce concept est central dans l'étude du jeu vidéo. L'analyser rend visible la façon dont un jeu, d'un point de vue algorithmique, dessine des possibilités d'actions pour les joueur·euses, et comment il incite ces derniers à adopter une attitude ludique vis-à-vis de la structure de jeu (ce que nous pouvons y faire) et du monde fictionnel (l'inscription de mes actions dans un univers de sens).

Reporter la question du *gameplay* dans les plis du travail territorial offre une nouvelle compréhension des médiations territoriales du médium vidéoludique, et de ses enjeux. En effet, dans notre introduction, nous avons œuvré pour le passage d'une étude des cartes de jeu à une étude de la cartographie vidéoludique. Il nous semble que toute la teneur du lien entre jeu et

production cartographique se révèle dans une compréhension de la dynamique d'interactivité propre aux dispositifs ludiques. Nous y reviendrons plus en détail au prochain chapitre, mais la spatialité inhérente de ce médium fait qu'il se caractérise par une narration spatialisée. Autrement dit, le déploiement des éléments narratifs du jeu ne se fait pas tant sur un mode temporel que sur une exploration de l'espace diégétique, qui actualise l'intrigue du jeu.

De ce fait, le *gameplay* va nous inciter à actualiser la structure de jeu, ce qui peut résulter en une appropriation de l'espace. Un lien inhérent avec la représentation d'un territoire, à travers la notion de territorialisation, se construit par nos actions. Et cette réflexion renouvelle davantage les problématiques de productions documentaires de la carte, et de la rhétorique qui y est inhérente. Dans la mesure où la carte propose une représentation d'un territoire ; la manière dont la construction du document cartographique dans le jeu invite à une certaine territorialisation en choisissant de nous révéler telle ou telle information, pourrait se penser comme la médiation d'une territorialité. De ce fait, tout ce qui encadre la communicabilité de la carte – ce qu'elle représente, son langage, son support, sa paracarte, son intégration dans un univers de valeur inhérent au monde fictionnel du jeu – peut s'inscrire dans un entrecroisement de différentes médiations. Celles, territoriales, qui invitent à se figurer la représentation sociospatiale d'un espace et des manières d'y être et d'y habiter. Et celles, ludiques, qui invitent à s'approprier le jeu au travers de modalités d'actions que nous sommes incité·es à percevoir comme ludique. Dans cette hybridation se déploient, d'après nous, les enjeux territoriaux des médias ludiques.

Ainsi, en revenant maintenant à *Dordogne*, nous remarquions que le *gameplay* du jeu consistait en des mises en scène invitant, pour la grande partie, à découvrir et parcourir l'espace périgordien, dans toute la polysémie que la notion de matière spatiale peut recouvrir. En effet, des séquences de jeu nous permettent de prendre des photos des paysages du jeu depuis le haut de collines, à enregistrer le bruit de la nature avec un dictaphone manié par notre personnage, voire à observer des montgolfières et à arpenter les petits villages environnants Sarlat-La-Canéda pour y faire quelques emplettes. De même, le fleuve qui donne son nom au jeu comme au département français est au cœur du récit. En effet, le patrimoine local est réinvesti dans une pluralité d'actions visant à mettre en valeur la région, à l'instar des promenades le long des cours d'eau et des forêts pour se rendre en ville.

L'appareil cartographique convoquait alors toute notre attention : la carte de jeu est dépliée par notre personnage au début de l'aventure, et se matérialise sous nos yeux à grand renfort de

textes. Elle aurait été dessinée par la mère de l'héroïne il y a longtemps, et permettrait, d'après les dires de notre personnage lorsqu'il la déplie, de se guider dans la région si nous sommes perdus. Il y a ici une dimension paracartographique importante à relever : la construction du document cartographique est justifiée au sein même de la diégèse du jeu. En outre, la péricarte (une cartouche indiquant une échelle, une boussole, des pliures papier) se comprenait d'après nous comme un ensemble de signes plastiques faisant la médiation d'un imaginaire territorial, empreint de nostalgie. L'image cartographique soulignait déjà, par des effets d'ombrages, les lieux où allaient se dérouler les divers évènements du jeu ; nous la complétions au fur et à mesure en y apposant des *stickers* récoltés le long de notre aventure. Dans cet exemple, c'est tout autant la complétion du document cartographique que les discours qui l'encadrent qui participent à faire une médiation ludique (les espaces déjà surlignés qui sont les endroits où notre personnage va, effectivement, devoir se déplacer) et territoriale – envisager la Dordogne à l'aune d'un imaginaire territorial qui invite à percevoir la région comme bucolique, charmante, et pleine de mystères.

Comme nous le suggérons avec cet exemple faisant office de synthèse, la cartographie – à la fois la carte comme sa méthode de production – joue un rôle dans le cadrage de la fiction. Nous estimons qu'un recoupement entre cartographie, territoire et médium ludique peut offrir des perspectives intéressantes, en procédant à une déconstruction de la carte et de sa production documentaire à partir de nos actions dans le jeu. Cette imbrication entre cartographie et activité ludique, le point de départ de notre thèse, offre une mise en perspective du rôle de la cartographie dans les médiations ludiques et territoriales. L'exemple cité nous invite à poursuivre notre recherche. Pour ce faire, il va nous être nécessaire de comprendre la manière dont les dispositifs ludiques peuvent être analysés par une perspective communicationnelle. Après cela, nous pourrons mieux envisager tous les recoupements que la cartographie vidéoludique pose entre le jeu et le territoire.

Synthèse du premier chapitre

À travers la redéfinition de deux mots-clefs de notre thèse, nous avons pu mieux préciser les enjeux de nos recherches.

Ainsi, le premier mouvement est revenu sur une définition plus explicite de la cartographie, et de l'objet carte. En déconstruisant la carte (de l'image, son langage, son support, sa paracarte, jusqu'à son intégration dans une situation de communication), nous avons pu souligner la manière dont les processus de médiations s'inscrivaient dans cet objet. En pointant des entrelacements entre SIC et cartographie, nous retracions l'apparition du langage cartographique et ses ambitions. Puis, au travers des recompositions de la cartographie face au paradigme du numérique, nous exposions le renouveau des pratiques comme des usages des cartes, mettant en exergue toutes les mutations que la cartographie connaît à notre époque contemporaine. C'est pour cette raison que nous revenions, à la fin de cet axe, sur le renouveau des enjeux de la cartographie critique. Nous relevions alors en quoi notre discipline pouvait, par ses outils et sa façon de penser la cartographie, prolonger le travail de déconstruction de la carte opérée par la cartographique critique numérique.

En nous intéressant à la définition du territoire, nous avons à la fois pu montrer l'intérêt de notre recherche dans le cadre du travail territorial, mais également de quelle manière territorialité, cartographie, et imaginaire se recoupaient. En effet, les perspectives des médiations territoriales sont empreintes de réflexions sur les imaginaires nationaux, étatiques, ou encore territoriaux, que nous avons explorées au cours de ce deuxième axe. Nous observions par ailleurs le lien prépondérant entre la carte et le territoire, le premier pouvant se penser comme condition d'existence du second. Ce fut l'occasion de revenir sur la notion de conscience cartographique, qui structure cette pensée panoptique de l'espace. Nous remarquions alors, parmi les exemples analysés, à quel point la paracarte reconfigurait le cadre communicationnel. Des décorations cartographiques jusqu'aux discours qui bordent le déploiement d'une image cartographique, cette notion suscitait notre intérêt. Nous en montrions l'intérêt dans l'étude des liens entre cartographie, jeu vidéo, et imaginaires territoriaux à partir d'exemples succincts ; avant de démontrer l'intérêt de construire notre approche de la cartographie vidéoludique à l'aune du travail territorial. En revenant sur les définitions de la ludoformation, ou encore du *gameplay*, nous montrions tout l'intérêt de prolonger l'étude des médiations territoriales par l'analyse du

jeu. Et de même, l'examen des médiums vidéoludiques pouvait lui aussi se nourrir les perspectives développées par l'étude des discours territoriaux.

Au terme de ce premier chapitre, nous pouvons maintenant aborder plus directement le jeu vidéo, pour faire éclore plus explicitement les enjeux de cette thèse.

Chapitre 2 : La cartographie dans les processus de médiations ludiques

Dans cette thèse, nous appelons à ne plus s'intéresser uniquement aux liens entre carte et jeu, mais aux rapports qui se tissent entre la cartographie et les phénomènes ludiques. Cette transformation, que nous présentions en introduction, ne peut se faire sans préciser clairement ce que nous entendons par le passage de la carte à la cartographie. Comment opérer ce changement ? Quel est son intérêt dans le cadre des études communicationnelles, cartographiques et ludiques ? Quels concepts pouvons-nous employer pour mieux justifier les enjeux qu'implique notre décision ?

Pour ce faire, nous démarrerons ce chapitre en inscrivant plus précisément les perspectives de ce travail dans l'étude des phénomènes ludiques. En revenant tout d'abord sur un bref historique de ce champ de recherche et de sa structuration, nous pourrons, dans un deuxième temps, isoler deux courants de la cartographie vidéoludique, tout en montrant leur complémentarité. Nous évoquerons ensuite les liens entre imaginaire et distance ludique. Cet approfondissement formel entre carte et jeu ouvrira, en dernier lieu, à une présentation de l'appareillage théorique auquel nous allons souscrire pour penser le jeu, c'est-à-dire l'étude des processus de ludicisation (Genvo, 2013a).

La deuxième partie de ce chapitre s'étendra alors plus précisément sur les travaux déjà existants entre cartographie et jeu. En nous penchant d'abord sur certaines typologies, nous montrerons l'intérêt de notre démarche de recherche et la manière dont elle peut enrichir les quelques recherches déjà existantes sur ce sujet. Puis, nous porterons notre attention sur le régime narratif du jeu vidéo, sa propension spatialisante, et l'intérêt de développer une approche de la cartographie vidéoludique, et non plus de l'étude des cartes. Nous terminerons cette revue de la littérature en nous intéressant plus spécifiquement aux liens entre cartographie critique et jeu vidéo. Arrivé au terme de ce second mouvement du chapitre, il sera nécessaire de revenir sur le concept de paracarte. Nous en montrerons à la fois les enjeux en tant qu'outil d'analyse de la cartographie vidéoludique, comme la façon dont ce concept prolonge les perspectives communicationnelles et critiques de la cartographie numérique.

2.1 Cadrage de la cartographie vidéoludique dans les études sur le jeu

Si nous nous reportons, à nouveau, à l'ouvrage dont est tirée l'épigraphe qui marque le début de cette thèse, les chercheur·euses proposent quelques pages plus loin d'expliciter de quelle manière « le fait de jouer est défini dans ce livre[70] ». S'y retrouve l'idée que l'activité de jeu est caractérisée par « le plaisir qu'elle donne à ses participant·es[71] » tout en n'étant pas nécessairement « non sérieuse ou légère[72] », « potentiellement contrainte par les paramètres spécifiques ou des règles[73] », dans le cas des jeux sur ordinateur, mais aussi « libre, voire anarchiste[74] ». Enfin, le « *play* » est présenté comme faisant partie de « toute notre culture[75] », ce qui en fait une pratique qui n'est pas corrélée à des objets, mais plutôt liée aux « interrelations complexes avec et entre les choses qui forment la vie de tous les jours[76] » (*Ibid.*). Le livre parcourt les recoupements entre le jeu et la cartographie, en mobilisant notamment des recherches des *game studies*, avec des auteurs comme Jesper Juul, Frans Mäyrä, ou encore Aarseth. Néanmoins, nous avons suggéré dans notre introduction que nous nous inscrivions davantage dans les apports des *play studies*. Comment penser notre rapport à l'activité ludique et aux jeux vidéo à partir de ce constat ? De quelle façon pouvons-nous développer des outils pour penser les liens entre cartographie et jeu ? Si nous avons vu que la notion de *gameplay* allait revêtir de l'importance dans notre approche, il demeure nécessaire de comprendre comment l'étude du ludique s'est développée. Ce premier mouvement de notre chapitre nous permettra de justifier le choix de notre cadre théorique et méthodologique au sein des études sur les phénomènes ludiques.

---

[70] « *how do we define play in this book* » en version anglaise.
[71] « *activities that give participants pleasures*» en version anglaise.
[72] « *not necessarily unserious or light-hearted*» en version anglaise.
[73] « *playful activities may, to a certain extend, be constrained by specific parameters or rules, as is the case with the computer games* » en version anglaise.
[74] « *free and even anarchistic* » en version anglaise.
[75] « *whole culture* » en version anglaise.
[76] « *play is also a networked praxis and is not tied to objects but brought by people to the complex interrelations with and between things that form daily life* » en version anglaise.

2.1.1 De la structure à l'attitude – penser le phénomène ludique

À partir des travaux d'Henriot, nous invitions à voir que le jeu, dans son sens de *game,* renvoyait à la structure de jeu, et que le *play* renvoyait, à la pratique ludique. Définir le jeu comme attitude mentale ouvre une relecture des écrits de Johan Huizinga et Roger Caillois, dont les œuvres eurent un impact considérable dans l'étude du jeu (Di Filippo, 2014). Il existe de nombreuses significations associées à ces deux termes, que Julien Alvarez recense méthodiquement dans son habilitation à diriger des recherches (2019, p. 33). Dans le cadre de cette thèse, nous nous baserons sur celle effectuée par Jacques Henriot, car c'est celle couramment citée dans les recherches que nous mobilisons.

La dichotomie entre le *game*, ou structure de jeu, et le *play*, ou « attitude ludique » (Perron, 2013) est au fondement de plusieurs désaccords qui ont rythmé les études sur le jeu vidéo, signe de sa vitalité comme de sa structuration dans les milieux universitaires (Zabban, 2012). L'une des premières est celle du clivage entre narratologues et ludologues, que la recherche a abondamment documentée, et que nous synthétiserons à partir des travaux de Vincianne Zabban et de Fanny Barnabé. Cette scission universitaire oppose une série de chercheur·euses qui ont, pour les premier·ères, approché le médium naissant du jeu vidéo à partir d'un cadre propre à l'analyse littéraire et l'analyse des médias :

> de nombreuses recherches portant sur les jeux informatisés sont inscrites dans cette tradition, qui considère le jeu avant tout comme un objet assimilable à une œuvre fictionnelle, comme un texte, et cherche à l'approcher avec les outils de la sémiologie et de la narratologie (Zabban, 2012, p. 146).

En réponse à ces approches, d'autres chercheur·euses analysent le jeu vidéo à travers l'une de ses spécificités : son interactivité. L'ouvrage *Cybertext* (Aarseth, 1997) est fréquemment désigné comme la naissance de la ludologie. Ce courant enjoint à étudier les jeux vidéo en développant de nouvelles méthodologies qui se démarquent des travaux de narratologie. La présence de l'interactivité implique, par exemple, de ne pas assimiler l'enjeu de la réception d'une œuvre vidéoludique « […] à celui de la réception d'un texte » (Zabban, 2012, p. 147). À la suite de cet ouvrage, c'est surtout autour de l'article de Gonzalo Frasca, dont le titre est on ne peut plus révélateur, *Ludology meets narratology. Similitude and differences between*

(video)games and narrative[77] (1999), que le débat ontologique sur le jeu s'instaure pendant quelques années, et que le champ de la ludologie se constitue.

Fanny Barnabé, en détaillant ce conflit, rappelle que, pour les ludologues, « la narrativité n'est pas une caractéristique intrinsèque au jeu vidéo (puisque tous les jeux ne contiennent pas nécessairement de récit) et que l'essence de ce médium se situe plutôt dans son interactivité » (2018, Chapitre 1 paragr. 5). Pour ces derniers, le jeu vidéo doit toujours prendre en charge des techniques issues d'autres médias pour transmettre un récit, ce qui d'après eux, prouvait qu'il n'était pas capable de « prendre en charge la narration par ses propres moyens » (*Ibid.*).

En ce qui concerne la question de la narrativité et de la capacité du jeu à raconter des récits, les arguments de ce conflit et leur résolution sont abordés de manière assez explicite par Dominic Arsenault dans son mémoire de recherche consacré à la narrativité vidéoludique (2006). L'auteur appelle à ne pas confondre le récit enchâssé, qui est celui inscrit dans le dispositif ludique, avec le récit vidéoludique, celui émergeant de la pratique du dispositif par les joueur·euses. À la suite des propositions de ce chercheur, des contributions récentes montrent de multiples cadres d'analyses de la narratologie vidéoludique. Barnabé propose une nouvelle approche de la narrativité du jeu par l'analyse des « éléments de narrativisation » des univers vidéoludiques (2018, Chapitre 1 paragr. 44-63)[78]. Pour Martin Ringot, la résolution du conflit et l'évolution de la narrativité vidéoludique passent par les travaux portant sur l'espace diégétique des jeux, en particulier depuis une publication d'Henry Jenkins sur l'espace de jeu comme « architecture narrative » (2006). Enfin, la notion « d'expérience-cadre » (Cayatte, 2018), que nous développions en introduction, expose la construction de la narrativité vidéoludique comme une boucle de rétroaction entre le dispositif et les actions des joueur·euses. Il faut donc voir dans le débat entre ludologues et narratologues un terreau fertile aux réflexions et développements de nouveaux outils pour saisir toute l'originalité de l'expérience ludique.

La construction de l'expérience de jeu pensée comme un dialogue entre le dispositif et les joueur·euses est représentative d'un autre paradigme de recherche dans lequel la narratologie et la ludologie sont insérées. Enchâssé dans ce conflit s'est effectivement opéré un autre, plus

[77] « La ludologie rencontre la narratologie. Similitudes et différences entre les jeux (vidéo) et la narration » en version française.
[78] Cette approche sera présentée dans le mouvement suivant de notre chapitre 2.

récent, en général résumé par l'opposition entre les *game studies* et les *play studies*[79], qui rejoue finalement la dichotomie fondatrice entre *game* et *play* dans le jeu[80]. En effet, Barnabé montre que, même si la ludologie et la narratologie étaient en contradiction, elles étaient toutes deux issues d'un terreau commun, celui des *game studies*. L'élément principal de rupture entre *game* et *play studies* est le rejet d'une forme de structuralisme de ce que serait le jeu : en se penchant du côté de l'attitude ludique et de la pratique, c'est l'expérience ludique qui est maintenant étudiée. Il est reproché aux acteur·ices des *game studies* d'avoir « mis à distance le jeu et de l'avoir envisagé indépendamment des actes et de l'influence du joueur » (Barnabé, 2017a, p. 24). Si ce compromis a pu favoriser l'émergence du jeu en tant qu'objet d'étude par une prise de distance, le rôle de l'actant au sein de la structure n'était pas vraiment une priorité. À cet égard, le philosophe Triclot met explicitement en forme une réflexion structurante à propos de cette scission entre *game* et *play studies* :

> décrire ce qui se passe sur l'écran, sans jouer, objectiver le système des règles, sans jouer, cela ne suffit jamais à caractériser l'expérience du jeu. C'est que celle-ci n'est pas déposée une fois pour toutes dans l'objet, la machine, le discours à l'écran, le récit, le système des règles ou le gameplay, mais produite par le joueur à l'aide du jeu (Triclot, 2011, p. 19).

Quelques années plus tôt, Genvo formulait une réflexion sur la manière dont cette expérience du jeu pouvait être étudiée en analysant ces objets au travers d'un postulat explicite. En effet, pour ce chercheur, il est nécessaire :

> d'analyser les jeux non pas en termes de game design mais plutôt en terme de 'play design' Puisque la signification de jeu n'est pas donnée par avance mais se construit, il n'est pas possible de prendre pour acquis la dimension ludique d'un objet (Genvo, 2008, p. 2).

[79] L'arrivée des *game studies* dans le cadre universitaire ne s'est d'ailleurs pas faite de manière spontanée, comme le rappelle l'historique des études sur le jeu porté par Zabban dans l'article cité.

[80] Cette dichotomie était déjà présente dans le travail d'Henriot : lorsque celui-ci se reporte aux catégories de jeux définies par Caillois (*agon, ilinx, mimicry, alea*), Henriot explicite que les structures ludiques présentées par Caillois ne sont des jeux que parce « qu'un coefficient particulier vient donner sens à la situation initialement vécue, à l'opération qu'on décide d'y incorporer » (2023, Chapitre 3 paragr. 51). Autrement dit, ce coefficient particulier qui vient donner sens à la situation, c'est le fait de bien vouloir *jouer* avec ces structures, donc l'attitude ludique. Le conflit entre *game studies* et *play studies* a également été analysé par Triclot (2013).

Ces deux itérations du projet des *play studies* poursuivent directement les raisonnements d'Henriot, pour qui la définition des jeux est sujette à des ancrages géographiques et temporels (2023, Chapitre 1 paragr. 13).

L'une des manières dont ce champ de recherche s'est construit repose sur l'analyse de la jouabilité des dispositifs ludiques. Cette notion se définit par « ce qui, sur le plan purement structural, fait d'une situation un jeu potentiel » (Henriot, 2023, Chapitre 6 paragr. 4). Genvo, en s'inspirant de ces constats, l'envisage tel le « potentiel d'adaptation d'une structure à l'attitude ludique » (2013a, p. 48). Pour ce dernier, il faut envisager une forme de dépassement des *game studies*, en s'aidant des outils issus des sciences communicationnelles. L'enjeu principal de cette approche repose sur la façon dont une structure de jeu va réussir à susciter une attitude ludique auprès de son public.

L'un des éléments qui nous semblent des plus prépondérants de l'analyse proposée par le chercheur tient dans la mise en visibilité de « marqueurs pragmatiques de la jouabilité » (2008, p. 4) adaptées des « marqueurs conventionnels de fictionnalité » de Jean-Marie Schaeffer (1999, p. 152), qui travaillait sur la notion de fiction. Le philosophe définit ces signes comme ce qui « permet à chaque moment aux auditeurs de savoir si le contexte est fictionnel ou non » (*Ibid.*). Ces marqueurs, dans le travail de Genvo, répondent à une réflexion qu'Henriot formulait explicitement : « tout le monde sait qu'il y a des objets conçus, fabriqués, vendus pour servir d'outils de jeu » (2023, Chapitre 3 paragr. 27). Autrement dit, ils permettent de construire cette « feintise ludique partagée » propre au cadre fictionnel, et de distinguer ce qui relève d'une immersion réelle ou mensongère[81]. Pour Schaeffer,

[81] Jean-Marie Schaeffer explicite ce raisonnement à partir d'une anecdote sur la biographie d'un intellectuel, Sir Andrew Marbot, qui fut publié à la fin du 20ème siècle par Hildesheimer. Le roman retrace la relation entre ce penseur et certains auteurs qu'il a pu rencontrer, tels que Byron ou Goethe. L'ouvrage fut encensé à sa sortie pour avoir rendu visible l'existence de cet amateur d'art, qui avait vraisemblablement été occulté. Toutefois, comme le remarque Schaeffer, cet intellectuel n'a jamais existé, et la biographie est purement fictionnelle. Autrement dit, le cadre du récit ne permettait pas forcément (à certain·es) de le considérer comme quelque chose de non réel. À partir de cette anecdote, le philosophe fait surgir les « marqueurs conventionnels de fictionnalité » que nous mentionnons, qui construisent un cadre communiquant l'instauration d'une situation de fiction (1999, p. 133-134).

> c'est pour cela que la feintise qui préside à l'institution de la fiction publique ne doit pas seulement être ludique, mais encore partagée. Car le statut ludique relève uniquement de l'intention de celui qui feint : pour que le dispositif fictionnel puisse se mettre en place, cette intention doit donner lieu à un accord intersubjectif (Schaeffer, 1999, p. 147).

De fait, pour Genvo, les jeux possèdent des marqueurs qui permettent la construction d'une situation de communication précisant qu'il s'agit d'une situation de feintise ludique, et non autre chose. L'interrogation découlant de ce constat est le suivant : qu'est-ce qui permet à certains objets d'être reconnus comme des *jeux* par une majorité de la population ? Cette question peut se poser pour tous les types de jeux existants. Les recherches de Genvo en proposent des réponses dans le cadre du jeu vidéo. D'après ce dernier, le lien qui maintient en fait l'objet ludique, le *game* et ses structures de règles, et l'attitude ludique, le *play*, tient d'un « co-fonctionnement » (2013a, p. 47) qui repose sur un acte de médiation. En effet, le chercheur explicite que concevoir un jeu comporte « une dimension fondamentalement communicationnelle » (*Ibid*., p. 10), puisque le jeu doit communiquer à ses potentiel·les joueur·euses qu'il est bien un jeu, et donc qu'il faudrait y apercevoir un sens et l'organisation d'une expérience ludique au travers de sa structure d'usage.

Dans cette logique, les objets nommés jeux vidéo se démarquent à l'aide d'une structure qui incite à les considérer comme tels, c'est-à-dire des activités ou des objets avec lesquels il est possible de jouer, ce qui les oppose à d'autres phénomènes ou objets qui n'incitent pas forcément au jeu. De ce fait, l'idée n'est pas de dire qu'il n'est pas possible de jouer avec tout, mais bien de montrer que certains objets, certains phénomènes, ont une *jouabilité*, c'est-à-dire un « potentiel d'adaptation d'une structure à l'attitude ludique » (Genvo, 2008, p. 2). La structure procède en fait à une médiation de cette jouabilité, en se basant sur des représentations globales de ce qu'est un jeu vidéo : certaines structures ont, de ce fait, l'air plus jouables que d'autres (2008, p. 2), car elles présentent des caractéristiques communément associées à l'activité ludique. Au travers de sa thèse, le chercheur explicite ainsi, en se basant notamment sur le travail autour de la « masculinité militarisée » proposé par Kline et Dyer-Witheford (2003), comment le jeu vidéo est une industrie culturelle qui a le besoin de « typifier » (Genvo, 2008, p. 4-5) sa manière de jouer, puisque cette typification participe à véhiculer une représentation globalisée de ce qui relève d'un jeu, donc d'une structure reconnue comme particulièrement plus jouable, par rapport à ce qui relève d'un autre phénomène. Ce modèle a l'avantage de répondre à certaines réflexions qui lient interactivité des logiciels numériques et

dimensions ludiques. Dès lors, tout logiciel proposant des interactions sur ordinateur n'est pas forcément ludique, bien que chacun·e puisse s'adonner à une activité ludique avec.

Gilles Brougère, à propos de l'étude du jeu et de sa place au sein des industries culturelles, synthétise deux approches qu'il situe entre celle de Genvo et de Triclot. Elles révèlent « deux visions de la conception et peut-être de la relation entre industrie et jeu. D'un côté il s'agit d'introduire un certain nombre de signes, d'éléments qui font le jeu comme matériel et structure (le *Game)* de l'autre il s'agit de créer un dispositif qui permet une expérience particulière (le *Play*) » (2015, p. 14-15). Pour le chercheur, il ne faut pas choisir, mais plutôt prendre en compte la possibilité que les jeux, tout en ayant tous les traits d'un objet ludique, ne soient jamais saisi comme tel par les joueur·euses, et également qu'un dispositif, pourtant capable d'offrir une expérience ludique, ne soit pas pensé comme un jeu.

Comme le souligne Barnabé, l'approche du jeu par les *play studies* est aujourd'hui largement majoritaire, surtout dans la recherche francophone (2017a, p. 26). Presque une dizaine d'années après la publication de sa thèse, le constat nous semble toujours être d'actualité. Les précautions qu'elle mentionne, à savoir l'idée de présenter les *play studies* comme un « courant de pensée unifiée » (*Ibid.*), méritent d'être enrichies au moment de l'écriture de ce manuscrit. Il y a d'après nous deux tendances au sein des *play studies*. Un courant plus internaliste examine spécifiquement à la manière dont le jeu vidéo suscite, effectivement, une expérience ludique. La proposition théorique de Genvo fait partie de ce courant de pensée, qui interroge la façon dont le dispositif ludique construit une expérience amenée à être appropriée par les joueur·euses. L'autre courant préfère investiguer les conditions de réceptions, de pratiques et d'usages du jeu, mettant à contre-pied un certain pan des études des publics qui se seraient trop intéressées aux jeux « considérés comme 'légitime' dans la culture vidéoludique » (Ter Minassian, 2024, p. 13).

Si certain·es des acteur·ices de ces deux courants peuvent entrer en désaccord, nos lectures reflètent leur complémentarité indissociable, qui font la riche des actuels *play studies.*

Dans le cadre de notre approche de la cartographie vidéoludique, il paraît clair que les deux tenants des *play studies* sont en mesure de fournir des réponses pertinentes et prolifiques. La nécessité d'une étude de la fabrique cartographique (Joliveau *et al.*, 2013; Noucher, 2017), moins centrée sur la carte en elle-même que sur les processus de sa construction par les acteur·ices, est au cœur du renouveau de la cartographie critique numérique. Le travail de

Noucher repose sur l'étude des multiples cartes qui fleurissent en ligne, dont le décryptage des intentionnalités devient délicat, étant donné leur multiplicité. Rappelons qu'il propose d'envisager « une contextualisation renforcée de la fabrique cartographique qui permette de tisser des liens multiples entre les auteurs de la carte, ses sources, les différentes étapes de ramification des données, la carte elle-même et le territoire auquel elle réfère » (2017, Chapitre 2 paragr. 13). À cet effet, il indique la nécessité d'analyser la temporalité interne de la réalisation de l'objet cartographique, en investissant les différenciations entre la carte et sa fabrication. Avec l'arrivée du numérique, les divers éléments qui offraient un « cadre » à la cartographie, qui renvoient à ce que nous définissons comme paracarte, sont plus « diffus et entremêlés » (*Ibid.*), ce que notre chapitre précédent a effectivement montré.

Toutefois, nous avons souligné la nécessité d'opérer une approche des dispositifs pour mieux mettre en lumière les processus de médiations ludiques liés à la cartographie vidéoludique, que nous ne souhaitons pas simplement limiter à des modalités de navigation et de guidage dans l'espace diégétique. Nous estimons que considérer les cartes de jeu comme des cartes similaires à celles hors du jeu est essentiel, mais qu'il ne faut pas oublier le contexte communicationnel dans lequel ces cartes sont inscrites. Si elles peuvent avoir des fonctions similaires à celles de notre vie de tous les jours, elles ne répondent pas pour autant aux mêmes objectifs et enjeux. Nous verrons justement dans quelques pages qu'estimer et comparer les cartes de jeux au même prisme que leurs consœurs hors du jeu, c'est se retrouver face à des problèmes de catégorisation. Les similitudes ne doivent pas leurrer la différence fondamentale entre la cartographie vidéoludique et la cartographie en dehors du jeu, et c'est autour de ce travail que cette thèse va notamment s'organiser.

Il est donc pour nous plus essentiel, pour le moment, de définir les spécificités de la cartographie vidéoludique en adoptant une approche plus interne de la manière dont ces dispositifs intègrent les joueur·euses au sein d'une expérience préconstruite, afin d'ouvrir ensuite aux enjeux de réception et de production de sens et d'expérience à partir des joueur·euses. Oublier cela reviendrait à passer outre les spécificités de ce médium, du contexte communicationnel du jeu numérique, qui répond à des enjeux narratifs et ludiques bien précis.

De ce fait, cette recherche s'oriente plus clairement vers une analyse ancrée dans les *play studies*, mais avec une approche internaliste. Il n'en est pas moins nécessaire de comprendre la façon dont les joueur·euses utilisent et réceptionnent les cartes ; mais nous aurions peur, en nous intéressant directement à ce versant, d'outrepasser des critères essentiels de la cartographie

vidéoludique – de la même manière que, finalement, le conflit entre les narratologues et les ludologues étaient déjà réfutés par une lecture approfondie de textes antérieurs à leur clivage (Barnabé, 2017a, p. 25).

2.2.2 Cartographie vidéoludique – en dehors du dispositif

Distinguer ces deux versants des *play studies* souligne en revanche comment au moins deux formes de cette cartographie vidéoludique se démarquent. Préciser d'emblée ce dualisme est important. Tout en esquissant les contours de notre propre approche, elle montre un autre visage de ce champ de recherche qu'est la cartographie vidéoludique. Ainsi, il nous semble que d'un côté peut s'observer tout ce qui concerne l'entièreté des cartes présentes dans un dispositif ludique, et, de l'autre, ce qui concerne les productions cartographiques faites par les joueur·euses. De fait, peut-être qu'une des formes les plus connues de ces réalisations par le public est celle qui peuple autant les pages numériques des sites de jeux que les nombreuses pages papier de la presse spécialisée.

En effet, dans les guides et soluces de jeu, qui font partie des contenus les plus consultés de la presse vidéoludique (Krywicki, 2022, p. 366-368), figurent souvent des cartes détaillées des espaces diégétiques. Pour Mia Consalvo, qui estime que ces cartes sont l'un des éléments les plus importants des guides et soluces (2007, p. 25), ces documents remplissent au moins deux rôles. Premièrement, les cartes des guides donnent une vision totale de l'espace de jeu, « un regard que le·a joueur·euse face à son écran de télévision n'aurait jamais vu » (*Ibid.*). En second lieu, ces cartes révélaient les secrets des jeux, le placement des monstres, tout comme les clefs ou encore les objets et équipements importants. En dehors de la presse spécialisée, la consultation de ces cartes peut se faire dans les espaces métaludiques, c'est-à-dire ceux associés à la notion de métajeu. Cette dernière renvoie à

> l'ensemble des pratiques qui se produisent autour de la pratique de jeu elle-même, comme pour le jeu de bille par exemple, où l'on peut distinguer la partie de jeu elle-même du système de transaction, d'échanges et de collections de billes entre les parties » (Berry, 2007, p. 82).

S'intéresser aux métajeu revient ainsi à analyser « un ensemble d'activités en amont et en aval de l'activité ludique elle-même, tout comme les espaces médiatiques sur lesquels prennent place

ces activités » (Zabban, 2013, p. 2 ver. num.). D'après la chercheuse citée, la différence fondamentale entre le paratexte ludique[82] et le métajeu repose sur la prise en compte de l'auctorialité.

L'un des espaces métaludiques des plus typiques est, d'après nous, les nombreux sites encyclopédiques, caractérisés de *wiki*, qui compulsent toutes les informations à propos d'un jeu donné. Du côté de la licence *Monster Hunter,* ces bases de données concatènent des d'informations explicites sur chaque épisode, telles que leurs monstres, personnages, mais aussi les cartes de chaque espace. Le type de carte trouvé sur ces sites s'entend comme une « carte stratégique » (Ryan, 2014, paragr. 21)[83], totalement enrichie vis-à-vis de leurs équivalentes dans le jeu, et rendant visibles des phénomènes et des éléments que le jeu, dans de nombreux cas, nous cache. Dans le cas de la série de jeu étudiée, les cartes présentes sur les espaces métaludiques indiquent par exemple des ressources à des emplacements précis que la carte de jeu, dans certains épisodes, ne nous révèle jamais.

Rien de surprenant à ce que la carte, à laquelle est prêtée une importance capitale dans la mise en place de la navigation et de l'exploration vidéoludique (voir Grandjean, 2020, 2023b), soit l'une des ressources les plus présentes dans les guides. Lorsqu'elle est annotée et complétée, sa représentation panoptique de l'espace peut garantir une lecture de l'entièreté du contenu du jeu, des lieux visitables, des secrets les plus cachés d'un dispositif ludique. Du côté de la presse journalistique, elle est inestimable : présenter l'entièreté des informations de jeu au sein d'une carte et non par des colonnes et des paragraphes de textes représente un gain d'espace et de temps – et *in fine*, d'argent – pour les personnes les produisant. Sa notoriété est d'après nous explicitée à la fois par la nature même de la carte comme représentation, mais aussi par la propension de nombreux jeux où l'exploration de l'espace diégétique et la découverte de ses secrets et mystère sont au cœur de la jouabilité du logiciel.

De même, ces cartes peuvent aussi s'entendre à travers les expériences de jeu « par procuration » (Krywicki, 2022, p. 203-204). Le chercheur, qui a travaillé sur la presse journalistique vidéoludique à l'occasion de sa thèse, décrit la façon dont les captures d'écrans

[82] Nous aborderons cette notion plus en détail à la fin de ce chapitre. Il concerne essentiellement les documents fournis par les studios de jeu, tels que les guides papier qui sont édités par les entreprises de développement de dispositifs ludiques.
[83] La carte stratégique montrée par Ryan dans son article est d'ailleurs une carte produite par les joueur·euses.

des jeux qui figurent au sein des nombreux magazines spécialisés constituent autant une modalité d'acquisition de connaissances spécifiques aux jeux que de « plaisir ludique » (2022, p. 205)[84]. Dans ce cas, la carte ne fait pas que représenter le monde, elle le produit (Dodge *et al.*, 2009, p. 11), puisqu'elle donne à voir une organisation de l'espace qui en permet sa figuration mentale. De la même manière que la carte « catalyse l'activité imaginaire » (Ryan *et al.*, 2016, p. 45) dans la littérature, elle le fait également dans le cas du jeu.

Enfin, rappelons que la taille de la carte reste un argument de vente fréquemment employé dans le marketing vidéoludique (Wolf, 2013, p. 71). L'étendue de l'espace explorable d'un jeu signifie une indication de sa durée de vie et forme de prouesse technique des industries vidéoludiques. Les cartes de jeu ont une place importance dans la production des récits vidéoludiques : leurs caractéristiques deviennent des promesses comme des indications des modalités d'exploration de l'espace, en lien avec le *gameplay* de chaque jeu, qui peut être déduit à partir de certains discours (le genre vidéoludique, le studio de développement, etc). La carte peut donc endosser un rôle performatif dans les discours promotionnels : en dehors du territoire qu'elle représente, sa composition jusqu'à ses fonctionnalités peut faire acte de médiation ludique.

Si nous revenons sur un autre exemple de cartographie vidéoludique produite par les joueur·euses dans le huitième chapitre, rappelons que l'objectif ici était double. Tout en montrant la vitalité d'autres approches de la thématique qui nous occupe, cette partie de notre travail permet également de préciser l'objet de la recherche, la cartographie au sein des dispositifs vidéoludiques, et de montrer sa réappropriation dans certains cas par l'audience joueuse. Nous pouvons dès à présenter nous intéresser à la manière dont la structure de jeu et l'attitude ludique se manifestent à travers la cartographie, en investissant la notion de *distance ludique*.

[84] Il y a ici un lien avec les travaux de la chercheuse Julie Delbouille sur le « joueur secondaire » (2019), une notion qui s'intéresse à la manière dont nous pouvons faire l'expérience d'un jeu sans y jouer, au travers de moyens très variés (visionner des vidéos d'un jeu sur internet, en regarder des captures d'écran, ou encore lorgner les sessions de jeu de notre partenaire sans toutefois prendre part à l'activité, etc).

2.2.3 L'imaginaire et le jeu – distance ludique et cartographie

Au cours du chapitre précédent, nous avons à de nombreuses reprises postuler en quoi la carte en elle-même était un objet empli d'imaginaire, à partir de la déconstruction que nous avons opérée. Néanmoins, nous n'avons pas caractérisé l'acte même de lecture de la carte ou de la production du document à l'aune de l'imagination. Si la carte est la scène « où se rencontrent le réel et l'imaginaire » (Zwer & Rekacewicz, 2021, p. 35), c'est aussi grâce à un certain écart, une distance intrinsèque à l'objet cartographique : celle qui consiste à mettre sur une image à la projection allocentrée (ou vue verticale) des signes visuels qui construisent un discours de par leur agencement et leurs caractéristiques. C'est là tout le rapport linguistique qu'établissait Korzybski entre la carte et le territoire : sa capacité à, par l'articulation d'un langage, modeler une réalité. Il paraît donc logique de dire que l'activité de cartographie procède d'une mise à distance profondément inscrite dans l'acte même de production d'une carte. Ce que nous entendons par là c'est qu'il y a une forme de *jeu*, au sens mécanique – comme lorsque nous disons qu'il y a du jeu entre deux pièces – au sein même de la lecture et de l'écriture d'une carte.

Cette remarque invite à reprendre plus formellement cet enchevêtrement entre la pratique cartographique et la pratique ludique. Cette distance que permet d'exercer la carte sur un espace, ne pourrait-elle pas se confondre avec la celle nécessaire à l'instauration d'une forme de jeu, que Maude Bonenfant à partir des travaux d'Henriot qualifie comme « cette part de créativité indéfinie et illimitée du virtuel » (2013, paragr. 25) ? Cet écart n'a rien de spécifiquement ludique et peut se retrouver dans de nombreuses activités quotidiennes. Toutefois, nous pensons que ce parallèle entre la distance cartographique et celle ludique constitue une porte d'entrée pertinente pour caractériser ce rapprochement intrinsèque. Cette sous-partie se veut donc comme une exploration de cette réflexion.

Observons déjà que l'imaginaire est au fondement du jeu. Pour le chercheur Sebastien Wit, il doit être pensé comme un « réservoir d'images […] historique marqué, il représente un fond commun sous-tendant l'ensemble de la pensée d'une époque » (2019, p. 233), qu'il illustre comme particulièrement significatif dans le cas du jeu vidéo japonais, notoirement connu pour ses réappropriations et emprunts à l'iconographie et l'imaginaire médiéval européen (Escande, 2022; Wit, 2022). Jouer, dans la pensée de Henriot, se comprend comme un « imaginaire en

acte » (2023, Chapitre 4 paragr. 74-85). Mais la distinction opérée par le philosophe mérite d'être rappelée :

> l'imaginaire auquel se rapporte l'idée de Jeu est à la fois collectif et individuel : collectif, parce que cette idée appartient au répertoire d'un groupe et prend place dans une histoire ; individuel, parce que la conscience ludique manifeste le pouvoir d'imaginer – de s'imaginer – dont l'être humain se découvre capable et qu'il met en œuvre sous de multiples formes (Henriot, 2023, Chapitre 4 paragr. 78).

Ainsi, ce qui tient de cet imaginaire collectif est celui qui s'impose à nous et qui s'infiltre dans nos créations, à l'image des « récits, contes et légendes » jusqu'aux « animaux et monstres de toutes sortes, martiens, guerriers ou guignols » (*Ibid*., Chapitre 4 paragr. 80). Le chercheur se demande alors, lorsque nous offrons à un bébé un hochet avec une « tête de clown » et un « chapeau qui tourne », si la signification de cet objet est vraiment compréhensible pour ce dernier et que l'usage qu'il en fait peut être qualifié de ludique : « on n'a pas le moyen de savoir s'il investit quelque imagination dans cet usage – ni […] de quelle façon cette imagination parviendrait à s'articuler avec la part d'imaginaire dont l'objet se trouve porteur » (*Ibid.*).

Du côté de l'imaginaire subjectif, l'auteur remarque la tâche ardue qu'est son analyse : cette « capacité dont chaque être humain croit disposer et qui lui permet de se construire un imaginaire à soi (en relation sans doute avec celui des autres) » est à penser comme un produit de l'imaginaire individuel, mais « recevant ses matériaux de l'imaginaire objectif » (*Ibid*., Chapitre 4 paragr. 81).

De cette distinction, le philosophe revient sur le projet de recherche qui encadre les sciences du jeu : le jeu se structure au contact de ces deux univers, et de fait :

> l'idée de Jeu elle-même est à porter au compte de l'imaginaire ludique. Dire que le jouer se présente avant tout sous la forme d'une idée, c'est en parler comme d'un produit historique et social ; c'est aussi prendre acte du fait que l'assomption d'une telle idée par un sujet individuel correspond forcément à quelque chose dans la structure de son existentialité (Henriot, 2023, Chapitre 4 paragr. 82).

C'est bien autour de cette réflexion que l'idée d'une colonisation de « l'imaginaire ludique » s'est développée, « imposant une certaine signification de ce qu'est le jeu à travers diverses cultures locales » (Genvo, 2006, p. 135). À l'idée que « c'est dans l'écart, essentiel, entre la carte et le réel, que l'imagination cartographique pouvait se développer » (Besse, 2023, p. 63), nous

nous demandons justement de quelle manière cet « écart » est formalisé par l'inscription d'une carte dans une situation de jeu : comment l'imaginaire ludique collectif se manifeste ainsi dans l'acte de lecture de la carte et de sa construction ?

Pour répondre à cette question, nous estimons que c'est dans la notion d'écart et de distance que se développe une piste de réponse. Cette notion d'écart établit d'après nous un parallèle avec la notion de distance, sur laquelle la chercheuse Bonenfant élabore une réflexion stimulante à propos de l'activité ludique. Pour l'autrice, qui reprend les travaux du philosophe, le jeu se situe dans le décalage entre le défini et l'indéfini : « aucun jeu n'est entièrement défini, puisque ce serait la négation même du jeu. Le joueur peut s'approprier cette part virtuelle et créer des sens infinis et nouveaux. Cette part indéterminée et illimitée du jeu est, selon nous, la distance définie par Henriot » (2013, paragr. 19)[85]. Cette part indéterminée et illimitée du jeu renvoie à l'idée de l'incertitude, qui s'exprime dans l'interaction entre un·e joueur·euse et une structure de jeu. Pour la chercheuse, une structure de jeu doit nécessairement comprendre un espace d'appropriation donné aux joueur·euses, qu'elle assimile à la notion de distance chez le philosophe (*Ibid.*, paragr. 25). Elle invite ainsi à se saisir de la notion de jeu au sens mécanique, qu'elle explicite au sein d'un autre article, comme l'« interstice entre deux pièces, soit un espace libre encadré par des barrières définies » (2008, p. 63). Ce sens métaphorique du jeu est, d'après la chercheuse, « [l'] une des conditions de possibilités du jeu. Le jeu mécanique n'est pas qu'une métaphore : il est ce par quoi tout jeu est possible » (Bonenfant, 2013, paragr. 18).

Par sa relecture de la « distance » chez Henriot, Bonenfant caractérise ainsi comment ce jeu mécanique est en fait au cœur même de la définition de la notion comme de l'activité chez le philosophe. Partant de ce constat, elle explore comment l'existence d'un espace d'appropriation est nécessaire à toute structure de jeu pour être jouée : cet espace organise autant « l'exercice du possible *et du virtuel* » (*Ibid.,* paragr. 19) qu'il permet la mise en place d'un espace de créativité et de création, d'imagination que chacun·e peut réinvestir pour donner sens à l'expérience ludique. Cette incertitude et espace d'appropriation nous semble au cœur de l'acte cartographique et de la nature même de la cartographie. Dans la mesure où tout espace peut se

[85] L'autrice rappelle d'ailleurs la distinction importante entre le réel et le virtuel, ce dernier étant « entendu comme ce qui n'a pas lieu, qui est infini et indéfini » *(Ibid.*) : à aucun moment ce virtuel ne doit s'opposer au réel, un débat que Julie Delbouille appelle à dépasser, puisque le terme virtuel « doit donc être entendu comme faisant référence à un plan de réalité distinct du nôtre, qui nous permet de désigner non seulement les objets et les lieux déployés par le jeu, mais également leur impact potentiel sur le joueur qui le parcourt » (2019, p. 67).

penser à partir de trois attributs, « l'échelle, la métrique, et la substance[86] » (Lévy *et al.*, 2016, p. 20), la carte produit une « configuration de distances » (*Ibid.*) inhérente à sa propre nature.

Le parallèle que nous dessinons entre distance cartographique et distance ludique n'a pas pour but de présenter toute activité cartographique comme forcément ludique. Toutefois, il permet d'envisager une forme de jouabilité inhérente à la cartographie : le formalisme de l'objet comme la structure de l'activité impliquent une distance, un jeu mécanique qui pourraient faciliter le développement d'une forme de jeu. A l'aune de ces définitions, les convergences entre pratiques cartographiques et ludiques semblent plus claires. Dans l'acte de construire une carte s'établit la mise à distance entre un réel et sa représentation, et ce phénomène peut s'apparenter à celui de la création d'un espace d'appropriation, d'un *jeu*. Et c'est dans cet écart que la construction du document cartographique est à questionner : puisque le jeu se permet de produire la carte pour nous (dans la plupart des cas), de quelle manière ce processus d'écriture participe-t-il au prolongement de l'activité ludique ? Ne pourrions-nous pas dire que, lorsque le logiciel décide d'écrire la carte à notre place, il réduit cet « espace d'appropriation », à l'image de ces cartes entièrement annotées et lisibles sur les nombreux magazines et soluces de jeu ? C'est la question qui a occupé le travail de Grandjean, qui remarquait la présence d'une « médiation cartographique » :

> c'est-à-dire […] concevoir des cartes qui révèlent suffisamment d'informations pour encourager le joueur ou la joueuse à naviguer ou le prémunir contre un sentiment de désorientation trop paralysant, tout en lui dissimulant suffisamment d'aspects pour que sa navigation ne soit pas un simple itinéraire tracé d'avance (Grandjean, 2020, p. 168).

De fait, tout l'objectif du processus de création d'un document cartographique par le jeu est de triturer ce rapport entre le territoire diégétique et la représentation cartographique pour prolonger cette forme de distance. Autrement dit, tout ce que la carte ne révèle pas et n'informe pas procède à la création d'un écart, dans lequel le jeu peut se manifester.

Maintenant que nous avons procédé à ce rapprochement formel entre la cartographie et le jeu, et établi de quelle manière la production du document cartographique pouvait s'imbriquer dans

[86] « Ainsi, l'échelle (la série de seuils de taille qui font passer un espace du statut de lieu à celui d'aire) ne peut être approchée sans la métrique (les manières de concevoir et de mesurer les distances) et sans la substance (dont les caractères influent sur la définition du grand et du petit, du lointain et du proche) » (*Ibid.*).

l'activité ludique, il reste à savoir comment la carte et son écriture invitent les joueur·euses à adopter une certaine attitude ludique. Pour cela, nous estimons que les notions au cœur des processus de ludicisation proposés par Genvo apportent des réponses pertinentes à cette étude. Il est évident que d'autres outils pourraient être employés dans le cadre d'une étude de la cartographie vidéoludique, et que d'autres approches pourraient compléter celle que nous allons présenter tout au long de cette thèse. Néanmoins, l'utilisation de la théorie du chercheur nous permet de mieux défricher notre projet de recherche et d'en souligner l'intérêt comme les éventuels prolongements.

2.2.4 Déconstruire la cartographie contemporaine en s'appuyant sur les processus de ludicisation

Pour faire directement suite à notre paragraphe précédent, nous allons dans cette partie restituer le modèle d'analyse des processus de ludicisation. Notre but ici est de faire émerger la manière dont la lecture et l'usage des cartes, une pratique parfaite triviale, et la cartographie, ici entendue « *map-making* » et tout aussi éloignée du jeu vidéo, peuvent faire acte de médiation ludique. Comme nous l'avons suggéré, les cartes sont produites par rapport à des situations de communication : leur intégration dans les dispositifs ludiques doivent donc se penser sous une logique similaire. Pour expliciter ce modèle théorique, nous nous baserons à la fois sur le mémoire d'HDR du chercheur qui l'a produit (2013a), un article le synthétisant (2013b), et des recontextualisations issues d'autres travaux universitaires pour préciser le sens de certaines notions.

La ludicisation se décrit comme un phénomène qui a pour but de :

> questionner pour décrire comment certains objets qui n'étaient pas encore considérés comme des jeux en viennent progressivement à être qualifiés de la sorte et comment, ce faisant, les conceptions que l'on se faisait de ce qu'est un jeu sont amenées à changer (Genvo, 2013b, paragr. 4).

Pour questionner ce processus, le chercheur poursuit les réflexions du philosophe Henriot. En se demandant « comment certains objets qui n'étaient pas encore considérés comme des jeux en viennent progressivement à être qualifiés de la sorte », l'interrogation revient à identifier de quelle manière quiconque, lorsqu'iel joue, adopte une attitude ludique, et comment cette

attitude se structure. Cette réflexion a de fait au moins deux enjeux : à la fois, comprendre comment des objets deviennent des jeux par l'adoption d'une attitude ludique envers ces derniers ; et comprendre comment chaque chose que nous considérons comme des jeux nous invite à adopter cette attitude à leurs égards, ouvrant dès lors une étude communicationnelle des artefacts ludiques. Ainsi,

> lorsqu'il adopte une attitude ludique, un individu procède à l'agencement d'un ensemble de règles et de moyens (qui structurent son attitude ludique), d'un monde fictionnel (puisque jouer c'est « faire comme si ») et d'un contexte pragmatique (le monde extérieur dans lequel s'incarne le jeu). […] Comme l'indique Deleuze, un agencement est 'une multiplicité qui comporte beaucoup de termes hétérogènes, et qui établit des liaisons, des relations entre eux […]. Aussi la seule unité de l'agencement est de co–fonctionnement' (Genvo, 2013b, p. 10).

Cette notion d'agencement employée par l'auteur est directement corrélée au couple conceptuel de « déterritorialisation/reterritorialisation » des philosophes Deleuze et Guattari, mentionné dans notre premier chapitre. Pour ces derniers, tout agencement procède à la création d'une territorialité qui permet de reconfigurer les liaisons et le système de « co-fonctionnement » entre chaque élément constitutif de l'agencement. Ce qui permet ainsi d'observer, pour le chercheur, ce phénomène mouvant des processus de ludicisation, c'est la manière dont l'agencement stipulé – qui forme donc ce territoire du jeu – va se remobiliser auprès de certains objets ou phénomènes, et participer à en faire des « jeux » à proprement parler.

Pour le chercheur, comme le jeu relève d'un imaginaire (que nous avons vu avec Henriot), le rapport avec le modèle fictionnel de Schaeffer est profondément inscrit dans l'activité ludique, comme nous le précisions au début de ce chapitre. L'une des composantes prépondérantes de la distance ludique relève aussi de ce cadre fictionnel : prendre part à l'activité ludique, c'est à la fois prendre part au jeu en tant que système réglé et fictionnel dans lequel nos actions prennent un sens, et à la fois savoir que nous sommes actuellement en train d'interagir avec des périphériques (manettes, dés, clavier, joystick, etc). Genvo qualifie cet espace intermédiaire entre le monde du jeu et le monde réel comme aire intermédiaire d'expérience, une appellation issue des travaux du pédopsychiatre Donald W. Winnicott qui l'a définie ainsi : « cette aire où l'on joue n'est pas la réalité psychique interne. Elle est en dehors de l'individu, mais elle n'appartient pas non plus au monde extérieur » (1971, p. 67). Nous reviendrons, à la fin de notre présentation de ce modèle de réflexion, sur cette aire intermédiaire.

Autrement dit, adopter une attitude ludique revient à agencer les trois pôles d'une territorialité ludique (règles et moyens, monde fictionnel, contexte pragmatique) auprès d'un nouvel objet qui va être considéré comme jeu. Dans cet agencement, « le territoire du jeu, c'est bien sûr l'aire intermédiaire d'expérience qui fait le lien entre les trois sphères décrites » (Genvo, 2013a, p. 52). Le reste du travail du chercheur montre comment chaque partie de cet agencement entre en communication avec les autres. Ces trois segments sont la structure de jeu (et sa jouabilité), le monde fictionnel (l'éthos ludique), et le contexte pragmatique (le joueur-modèle). Nous allons décrire cette relation tripartite dans la mesure où elle va nous permettre de mieux comprendre l'insertion de la cartographie dans les processus de médiation ludique.

Ainsi, la structure de jeu correspond aux règles et mécaniques d'un jeu, et sa jouabilité, pour Genvo, à l'adaptation d'une attitude ludique envers cette structure. Pour ce dernier, un élément central à la jouabilité est la notion de contingence, qui permet de faire « l'exercice des possibles » opéré dans le cadre d'une attitude ludique (2013a, p. 70). La contingence est un concept philosophique qui renvoie très synthétiquement au fait que quelque chose aurait pu être ou ne pas être, et être totalement différent de la manière dont un phénomène se manifeste devant nous. Dans le cas du jeu, cette contingence s'inscrit dans certains régimes d'actions : un lancer de dés aurait pu donner tel ou tel résultat (contingence stochastique), j'aurais joué différemment si j'avais mieux su lire la stratégie de mon partenaire au tarot (contingence sociale), j'aurais peut-être pu battre mon adversaire dans ce jeu vidéo si j'avais réussi à appuyer sur le bouton d'esquive au bon moment (contingence performative), et si j'avais su que battre mon meilleur ami à tel jeu en jouant son personnage préféré allait profondément le blesser, je ne l'aurais *peut-être* pas fait (contingence sémiotique) (*Ibid*., p. 72-73). Dès lors, « *décrire la jouabilité d'une situation nécessite donc d'interroger de quelles façons les actions du joueur sont intégrées dans un agencement pour faire acte et de quelle façon cet acte est 'discernable' pour faire preuve de contingence »* (*Ibid*., p. 78, emphase d'origine). Le lien avec la notion de *gameplay* est important : c'est en jouant à un jeu que nous pouvons « discerner » toute la jouabilité des règles, et à fortiori dans les jeux vidéo. Par exemple, tester plusieurs fois la mécanique de saut dans un jeu de plateforme peut permettre de mesurer toute la plasticité de cette action (la hauteur du saut selon la pression du bouton, dans certains cas), et comprendre que tomber dans un trou équivaut à perdre la partie donne toute sa saveur à ce genre vidéoludique.

Dès lors, par rapport à la cartographie vidéoludique, plusieurs réflexions doivent être mentionnées. Du côté de la carte et de sa lecture, nous pouvons nous demander à quel point

l'inscription des lieux de l'action sur l'image participe à réduire cet écart entre structure et jouabilité (le cas de *Dordogne*). Et de la même manière, cette représentation peut tout autant susciter des contingences : un endroit est marqué sur la carte, mais *pourquoi ?* Dans le cas de la construction du document cartographique, ces interrogations se réitèrent. Si nous explorons un vaste monde et que le jeu n'inscrit sur la carte que les châteaux et donjons, mais pas les grottes que nous visitons, comment l'algorithme qui régit la fabrication de la carte s'insère-t-il dans la médiation de sa jouabilité ? Au prisme de ces réflexions, l'analyse du *gameplay* révèle toute son importance, car elle expose la logique qui alimente la dynamique d'aller-retour entre nos actions et leurs répercussions dans le cadre fictionnel du jeu, à l'aune de sa structure. Et cette dynamique, elle s'inscrit dans la construction du document cartographique : révéler certains emplacements et non d'autres, rendre lisibles des phénomènes spécifiques fait la médiation à la fois de la structure de jeu (« ce dragon est indiqué sur la carte car il doit être abattu ») et de la jouabilité du logiciel (« les dragons sont indiqués, mais pas les trolls, car ces derniers n'ont pas un intérêt prépondérant dans le cadre fictionnel »). Ces petites saynètes au sein des parenthèses que nous proposons, elles renvoient à la fabrique cartographique : la dynamique de production de la carte par le jeu *est* à considérer dans le processus de médiation ludique.

Comme nous le voyons, pour rendre discernables ces actes, l'un des éléments prépondérants est celui de la fiction. À ce propos, les réflexions de Genvo sur la notion d'isomorphisme, qu'il emprunte aux travaux d'Olivier Caïra (2007, p. 205-206) sont pertinentes à évoquer. Relecteur de ce sociologue qui a beaucoup contribué aux recherches sur les liens entre fiction et jeu, Genvo décrit l'isomorphisme comme la relation de continuité et de vérisimilitude qui unit un cadre fictionnel et les règles d'un jeu : « les règles ont donc pour vocation de simuler fidèlement l'univers produit, si bien que le centre de référence est avant tout l'univers de fiction, les règles étant évaluées à l'aune de leur 'fidélité' par rapport aux représentations que le joueur a de cet univers » (2013a, p. 87). À l'inverse, « l'automorphisme » établit une relation où « les règles engendrent une fiction qui ne fait référence qu'aux règles elles-mêmes et ne se justifie que par elles […] ce sont les règles qui deviennent le centre de référence de l'espace fictionnel » (2013a, p. 88). Pour le chercheur en sciences communicationnelles, ce rapport entre règle et fiction est relativement fluctuant dans les jeux vidéo, et il est fréquent qu'un dispositif ludique oscille entre ces deux logiques.

De ce fait, l'un des moyens de comprendre ce rapport entre jouabilité et fiction repose sur l'éthos ludique, qui « permet de 'voir' de quelle façon on guide des individus vers le jeu à travers certains marqueurs pragmatiques qui font sens commun et comment, ce faisant, la structure construit un univers de valeurs propre qu'elle confère à l'activité » (Genvo, 2013a, p. 60). Avant de définir l'éthos ludique, revenons tout d'abord sur la notion même qui en est à la base, celle d'éthos, issue de la rhétorique antique et de la « triade *éthos-logos-pathos* » (Maingueneau, 2013, paragr. 3). Deux formulations du linguiste sont à notre sens explicites pour la définir : « Chaque prise de parole engage une construction d'identité à travers les représentations que se font l'un de l'autre les partenaires de l'énonciation » (*Ibid*., paragr. 5) et

> dès qu'il y a énonciation, quelque chose de l'ordre de l'èthos se trouve libéré : à travers sa parole un locuteur active chez l'interprète la construction d'une certaine représentation de lui-même, mettant ainsi en péril sa maîtrise sur sa propre parole ; il lui faut donc essayer de contrôler le traitement interprétatif des signes qu'il envoie (Maingueneau, 2013, paragr. 6).

L'avantage de penser l'éthos à travers cette interprétation, c'est de surmonter la polyvalence sémantique de ce terme vis-à-vis de son usage de plus en plus omniprésent dans des analyses discursives en dehors des sciences du langage (*Ibid*., paragr. 1). Le chercheur cité appelle à redéfinir continuellement cet élément de discours, qui peut aller de l'étude de texte à celui de la scénographie d'une page *Web*, qu'il évoque dans une autre contribution (2014, p. 43-46).

Revenons maintenant à l'éthos ludique. Si faire jouer autrui à un jeu est un fait de communication, alors l'éthos se caractérise par deux entrées. D'une part, il persuade les joueur·euses qu'iels sont bien en train de jouer à un jeu par des discours, ces fameux marqueurs pragmatiques de la jouabilité que nous évoquions auparavant. Dans *Monster Hunter*, les points de vie de nos personnages (un concept déjà profondément ludique) sont représentés par une barre de couleur verte. Lorsqu'elle est entièrement vide, notre protagoniste s'évanouit et tombe au sol : il n'a plus de « points de vie ». Autrement dit, l'inscription d'une barre de point de vie sur le haut de l'écran fait la médiation d'une situation ludique. Evidemment, cette barre de points de vie peut prendre d'autres formes selon les multiples situations d'énonciations du jeu. Dans le genre du jeu de rôle, les points de vie sont des valeurs numériques en général clairement affichées sur l'écran. Dans le jeu d'horreur *Resident Evil* (Capcom, 1996), l'état de santé de notre personnage se comprend à travers sa manière de se déplacer dans l'espace diégétique (lorsque nos points de vie sont bas, l'animation de mouvement se traduit par le fait que nous

titubons et nous nous mouvons plus lentement), et aussi dans un menu où différents mots (« *fine* » « *caution »* « *danger* »), associé à un code couleur, indiquent cette information. Même si cela peut paraître relever du bon sens, rappelons toutefois qu'il est généralement attendu de l'entièreté des éléments composant le tissu graphique comme sonore d'un jeu qu'ils soient en accord avec le monde fictionnel dans lequel il est inscrit. Le fait que dans le jeu *Resident Evil* cité auparavant, l'état de santé de notre personnage soit aussi indiqué, dans le menu, par une animation rappelant les écrans d'électrocardiogrammes et leurs mesures des battements de cœur n'est pas sans lien avec l'univers fictionnel dans lequel se déroulent le jeu (notre monde contemporain) et son intrigue (infiltrer un laboratoire pharmaceutique top secret situé aux États-Unis).

D'autre part, l'éthos ludique se comprend également comme la façon dont certaines composantes d'un jeu « puise[nt] dans des référents fictionnels pour constituer un système de valeur, qui aura vocation à persuader son destinataire d'adopter une attitude ludique à travers les représentations véhiculées » (Genvo, 2013b, paragr. 18). Autrement dit, l'éthos ludique est à l'interface entre la jouabilité et la convocation de « référents fictionnels », qui peuvent s'insérer dans un imaginaire spécifique, pour inviter l'utilisateur·ice à adopter une posture de jeu. À cet égard, les liens entre jouabilité et éthos ludique peuvent aboutir à la construction d'une « morale non moralisant[e] » dans un jeu (2013a, p. 119). Pour le chercheur, « mener la description d'un éthos ludique à partir de sa jouabilité implique […] de répondre à la question suivante : en quoi l'exercice de la contingence définie par un système de règles construit un certain système de valeurs ? » (*Ibid.*). Cette interrogation s'encastre d'ailleurs avec une autre interprétation de la notion d'éthos dans le cas des mondes fictionnels, celle utilisée par les chercheuses Lisbeth Klastrup et Susanna Tosca, pour qui l'éthos est « l'essence morale du monde, la vision du monde basique » (2011, p. 54-55).

Ainsi, les jeux vidéo dépeignent des mondes fictionnels dans lesquels les éléments de langage du jeu participent tout autant à produire une métacommunication – ceci est un *jeu* – qu'à renseigner sur la valeur des actions que nous effectuons dans le jeu, à partir de la relation entre jouabilité et éthos ludique. Si le dragon est une créature emblématique du genre de l'*heroic fantasy*, sa présence va nous renseigner sur le genre du monde fictionnel dans lequel le jeu est inscrit (en général, celui de la *fantasy* médiévale). Et si le vaincre nous octroie énormément de récompenses, voire, est un évènement clef dans la construction de la fiction du jeu (« vaincre

tous les dragons pour sauver le Royaume ! »), alors la jouabilité dessine un système de valeurs qui invite à voir, dans cette action, une signification positive[87].

De ce fait, du côté de la cartographie vidéoludique, tous ces éléments s'ancrent à nouveau dans des réflexions stimulantes par rapport à notre sujet. Le concept de marqueur pragmatique questionne plus amplement ce que la carte, en jeu, déploie pour être comprise comme une carte de jeu et non une carte quelconque.

Dans un premier temps, il y a une invitation à faire correspondre l'apparence de la carte et sa matérialisation dans un environnement numérique, sur une interface, avec un cadrage fictionnel précis. À ce propos, Fraser et Wilmott s'interrogeaient sur la raison pour laquelle de nombreux jeux vidéo comportaient des cartes en deux dimensions, alors que les améliorations technologiques actuelles permettaient d'en faire en trois dimensions, et donc de reproduire de manière beaucoup plus précise le territoire diégétique de jeu. Nous ne sommes pas particulièrement amateur·ices de ce type de raisonnement, en particulier lorsqu'il n'est pas répondu par des entretiens auprès des concepteur·ices de jeu. Les chercheur·euses se demandent pourquoi les cartes de jeu ont tout d'« hommages nostalgiques à la cartographie elle-même[88] », avec par exemple l'inscription de systèmes de coordonnées qui n'ont pas de sens en dehors d'un renvoie à l'histoire de la cartographie en elle-même, et pourquoi elles possèdent également « des indices de leur production à travers les quêtes de jeu, au lieu d'être des représentations 'objectives' de l'espace navigable[89] » (2016, p. 116). La lecture de ce paradoxe à l'aune de la notion d'éthos ludique en offre des pistes de lecture, à savoir la correspondance entre l'apparence de la carte et le monde fictionnel du jeu.

Néanmoins, cet exemple n'est pas non plus particulièrement juste : la correspondance entre fiction et jouabilité se négocie entre des relations isomorphiques et automorphiques qui ne sont pas forcément respectées. Autrement dit, ce n'est pas parce que nous incarnons un chevalier chevauchant les vallées et contrées d'une fiction médiévale que notre carte sera, forcément, un bout de parchemin qu'il faudra dérouler à chaque consultation. Il y a donc une certaine

[87] Précisons, comme l'indique le chercheur, que jouer à un jeu vidéo ne veut pas dire adhérer à sa morale.
[88] « *nostalgic homages to cartography itself* » en version anglaise.
[89] « *as hints to mapping through in-game quests, rather than strict, 'objective' charts of the navigable game-space* » en version anglaise.

négociation entre la fiction et un contexte plus pragmatique – celui du jeu vidéo sur ordinateur – qu'il est nécessaire de garder à l'esprit.

Enfin, cette deuxième notion qu'est l'éthos ludique interroge la place que prend la fabrication du document carte, par nos actions, dans le monde fictionnel. Grandjean consacre par ailleurs un article au motif de « l'exploration » qui est inscrite dans les paratextes vidéoludiques, tels que les multiples jeux qui nous invitent à explorer des espaces divers et variés. Il invite à voir dans la « mise à jour des dispositifs cartographiques », qui s'actualisent et se complètent au gré de notre découverte du territoire diégétique, le motif de l'exploration comme « production de savoir » et « pulsion encyclopédique consubstantielle au médium informatique » (2023b, paragr. 23-24). Cette dynamique est en partie explicitée, d'après le chercheur, par les récits-cadres qui entourent des mondes fictionnels, à l'image de « la série de jeux *Pokémon* […] dans laquelle l'exploration sert de prétexte à la réalisation d'une immense encyclopédie animale […] qui mime aussi bien les bestiaires médiévaux que les traités naturalistes du xviii^{e} siècle » (*Ibid.*).

Cependant, nous aurions tendance à dire que cette correspondance entre l'écriture du document cartographique et les enjeux narratifs de nos actions dans un monde fictionnel n'est pas forcément explicitée par tous les dispositifs ludiques. Desbois rappelle par ailleurs que, dans l'imaginaire scientifique du 18ème siècle, ce modèle de représentation vertical qu'est le regard cartographique se place « au cœur des processus de connaissance. La carte représente l'idéal d'un regard surplombant, et pour ainsi dire désincarné, proposé comme modèle à toute forme de connaissance scientifique » (2015b, Chapitre 3 paragr. 31). Il nous semble qu'il se joue ici la préfiguration d'un cas de processus de médiation ludique typique, qui fait d'ailleurs lien avec la notion de contexte pragmatique que nous allons évoquer dans quelques paragraphes.

Genvo, pour caractériser les liens entre éthos ludique et contexte pragmatique, s'attache à la relecture d'un article du chercheur en psychologie Patrick Schmoll, à partir de laquelle il montre que : « les connotations et significations liées à ce qu'est le jeu, et aux vocations que l'on lui prête, sont toujours susceptibles d'évoluer, ce qui permet réciproquement aux structures de jeu de diversifier leurs formes » (2013a, p. 133-134). Une remarque nous paraît tout à fait pertinente dans le cas de notre recherche. En s'appuyant sur la contribution de Schmoll, Genvo indique que :

> l'exploration de la plus grande partie des territoires physiques sur terre a entraîné l'émergence de nouveaux territoires imaginaires à explorer, qui les compensent. […] À ce titre, Internet est perçu comme un nouvel espace à explorer (où l'on 'navigue' et que l'on 'visite'), il nourrit l'imaginaire d'un territoire vierge qui reste à coloniser (Genvo, 2013a, p. 133).

En l'occurrence, le géographe Desbois s'intéresse à l'imaginaire cartographique dans la littérature et rappelle la place que celle-ci prend dans l'œuvre du romancier Joseph Conrad. Il observe dans l'œuvre de l'auteur la prépondérance d'une nostalgie pour un monde qui n'était pas encore totalement cartographié, où le mystère des territoires à découvrir et à explorer était encore omniprésent. Ce qu'il en dit nous semble particulièrement éclairant pour caractériser ce lien entre fabrique cartographique, contexte pragmatique, et monde ludique :

> L'achèvement de la cartographie du globe coïncide avec le triomphe de l'État comme forme d'organisation territoriale unique, ou plus exactement de l'État et des empires coloniaux. La nostalgie de Conrad est autant celle de l'inexploré que celle des espaces qui n'étaient pas encore soumis à la rapacité du commerce moderne. Avec la fin des grandes explorations et la disparition presque complète des espaces blancs, la cartographie au début du xx^{e} siècle franchit une étape. Cette transformation est à la fois l'instrument et le symptôme d'une forme de mondialisation fondée sur l'extension des empires, les progrès des transports et des communications (Desbois, 2015b, Chapitre 3 paragr. 77).

Autrement dit, le motif de ce territoire vierge à explorer qui est omniprésent dans la cartographie vidéoludique – nous y reviendrons plus loin dans ce chapitre – nous semble s'inscrire dans le contexte pragmatique de celui dans lequel les dispositifs ludiques actuels sont déployés.

Si nous revenons maintenant à la dernière notion employée par Genvo, celle de « joueur-modèle », le chercheur l'unifie avec l'idée d'un contexte pragmatique dans lequel se déroule les situations de jeu. Cette notion est inspirée de celle du « lecteur-modèle » (Eco, 1985), et renvoie au « stock de connaissance et de compétences ludiques » (Genvo, 2013a, p. 136) de chaque joueur·euse. Le joueur-modèle n'a pas l'ambition de concevoir empiriquement un destinataire, mais de postuler ses compétences et sa compréhension de l'œuvre, afin de « mettre en évidence la stratégie interprétative établie par la structure de jeu pour atteindre les joueurs à travers leurs compétences ludiques (qui renvoient à la jouabilité) et leurs connaissances ludiques (qui renvoient à l'éthos) » (*Ibid.*, p. 137). Avec ce dernier outil, le chercheur revient sur des composantes typiques du jeu vidéo sur ordinateur, comme le rôle de l'échec dans la construction de compétences de jeu. Il peut être en effet attendu d'un dispositif ludique de ne pas offrir une victoire trop aisée, sans quoi il en perdrait son attrait et sa source de satisfaction

(*Ibid*., p. 139). Un élément qui résonne tout particulièrement avec la cartographie vidéoludique est l'idée qu'en tant qu'objet « technique, les jeux vidéo présentent notamment des contraintes fortes quant au matériel nécessaire pour les expérimenter » (Genvo, 2013a, p. 144). C'est le cas des jeux d'arcades, qui proposaient parfois des modalités de manipulation au travers de périphériques spécifiques : utiliser un pistolet en plastique pour tirer sur des ennemis apparaissant sur un écran, par exemple.

Dans notre cas, ce contexte pragmatique fait déjà écho à ce tournant ergonomique que nous mentionnions en introduction, formalisé par Lessard (2014, p. 179). Rappelons que cet évènement correspond à un changement de paradigme du jeu d'aventure : les logiciels n'incitent plus les joueur·euses à fabriquer leur propre carte en parallèle de leurs parties de jeu, mais prennent en charge l'écriture de ce document. Pour le dire sous d'autres mots, la « stratégie interprétative » est modifiée selon l'ancrage temporel de sortie du jeu. Néanmoins, une remarque de Fraser et Wilmott attire notre attention sur une autre correspondance entre jeu et contexte pragmatique. Toujours à propos des cartes de jeu, ces chercheur·euses notent que :

> ces cartes n'ont souvent aucune explication claire, nécessitant que le·a joueur·euse possède a priori une connaissance de la cartographie pour être capable de les utiliser à leur plein potentiel. Les pratiques cartographiques de ces jeux puisent dans les conventions cartographiques, mais demandent toujours aux joueur·euses de discerner et filtrer à travers des aspects ornementaux (comme les coordonnées), qui relèvent de systèmes de connaissances globalisés produits en dehors des espaces ludiques, afin d'être utilisés[90] (Fraser et Wilmott, 2016, p. 116).

Un rapport fort entre joueur-modèle et éthos ludique s'entrevoit dans la citation des géographes. La connaissance de la cartographie semble attendue de la part des joueur·euses, d'une part car iels sont censé·es comprendre comment la carte fonctionne et s'emploie dans le jeu, d'autre part, car il est attendu que les éléments esthétiques et visuels – que nous considérons comme la péricarte – s'assimilent comme artificiels. Du point de vue des processus de médiations ludiques qui nous occupent, la stratégie interprétative est de supposer que l'audience joueuse pourra discriminer ce qui tient des composantes purement utilitaires de la carte de tout ce qui renvoie

[90] « *these maps are often without clear explanations, requiring the player to have some a priori knowledge of cartography to be able to deploy them to their full potential. Practices of mapping within these games draw on cartographic conventions, but still require players to read through and filter the ornamental aspects (for instance, coordinates), which pertain to global systems of knowledge outside the localized spaces produced through the game, in order to use them* » en version anglaise.

à l'interface de l'écran, à des dimensions plus mimétiques propres à la reproduction d'une carte dans une interface de jeu. L'analyse diachronique à laquelle cette thèse va se livrer à partir du quatrième chapitre peut, justement, montrer une évolution des pratiques cartographiques dans le contexte numérique. S'intéressant à l'évolution de la cartographie d'itinéraire, Morcrette réfléchit dans l'un des mouvements conclusifs de sa thèse à la manière dont des interfaces cartographiques telles que *Google Maps «* sont plus utilisées et plus régulièrement consultées que les cartes des agences nationales. En ce sens donc, elles deviennent aussi nos cartes de références, celles par lesquelles nos pratiques et nos imaginaires spatiaux sont modifiés » (2018, p. 517). En nous nourrissant de ces réflexions, nous pourrions nous demander comment les progrès de la cartographie numérique, qui résultent en un renouveau des pratiques, se réinscrivent dans le langage ludique. Si nous avions déjà formulé cette hypothèse auparavant, il faut reconnaître qu'à la lecture des apports sur les processus de ludicisation de Genvo, dont nous avons terminé l'examen attentif, une réflexion plus globale peut se construire sur les liens entre la cartographie et la façon dont le jeu se construit par des processus de médiations ludiques.

À partir de notre présentation de ce modèle, revenons maintenant sur la question de l'aire intermédiaire d'expérience. Donald W. Winnicott la théorise à partir de ses réflexions sur le jeu observable dans la petite enfance. Le chercheur établit l'existence d'un espace spécifique au sein duquel l'enfant, dans le contexte de sa croissance, construit un espace mental en rapport avec l'espace extérieur, qui se relie à son espace intérieur, permettant peu à peu une forme de détachement vis-à-vis de sa mère.

Dans les écrits de Genvo, cette aire occupe une place centrale. Assimilée à la notion de territoire, entendue ici en son sens philosophique, elle est très concrètement le lieu dans lequel s'établit un modèle mental, pour chaque joueur·euse, au sein duquel iel peut articuler « l'exercice des possibles » (Genvo, 2013a, p. 69, d'après Henriot). Cette expression spécifique est une pièce essentielle à l'articulation entre *game* et *play* puisque cela revient, dans le modèle de la jouabilité proposée par Genvo, à « s'interroger sur ce qui constitue la jouabilité d'une situation » (*Ibid.*). En fait, l'avantage de l'aire intermédiaire d'expérience est d'être un véritable concept, dans le sens où il est « une connaissance consolidée et formalisée par la recherche scientifique » (*Concept, notion et savoir scolaire*, 2024) de l'espace où le·a joueur·euse construit et oriente ses réflexions entre le *game* et le *play*. Cet outil ouvre les possibilités de

réflexions du lieu où cet écart entre le jeu et le·a joueur·euse, cette distance essentielle à l'activité ludique, se construit.

Cette assimilation rejoint les réflexions de Triclot sur l'expérience vidéoludique, qui décrit le moment initial du jeu comme : « dédié à la découverte et à la cartographie des limites du terrain, celui de l'interaction satisfaisante » (2011, p. 24). Le philosophe entend dans cette phrase la manière dont, dans un rapport expérientiel à l'objet vidéoludique, les joueur·euses établissent un modèle mental des interactions avec le dispositif. Ainsi, pour le chercheur, « franchir les limites du jeu » (*Ibid.*) revient à « se cogner à des portes qui ne s'ouvrent jamais sur aucun intérieur » ou encore « engager la conversation avec des personnages non joueurs qui 'bouclent' sur le même texte » (*Ibid.*).

Il nous semble que les deux auteurs engagent une réflexion sur la façon dont l'exploration des règles du jeu s'opère par la constitution d'un espace intermédiaire au sein duquel se produit cette expérience du jeu. Dans le cas de Genvo, l'auteur l'insère dans le cadre d'une médiation culturelle opérée par l'agencement qu'il élabore au cours de ses travaux. À cet égard, il montre que :

> si la pensée du joueur s'absente dans une aire intermédiaire, l'action du joueur sur le monde est donc tout aussi effective que celle issue d'une autre activité. Le jeu n'est donc pas une activité 'fictive' mais 'fictionnelle'. De même, tout jeu comporte bien des règles, qui structurent l'aire intermédiaire dans laquelle il se déroule (Genvo, 2006, p. 157).

Dès lors, l'aire transitionnelle est un espace de potentialité inscrit entre la réalité pragmatique entourant une activité de jeu, et l'espace fictif de jeu. Or, nous pouvons également penser cet interstice entre la carte et le territoire avec des mots similaires. Il y a de ce fait, dans la cartographie vidéoludique et ce processus de synthèse entre le jeu, la carte du jeu (par sa production documentaire), et l'aire intermédiaire d'expérience, un système de filtrage qui doit être questionné. Ce qui est associé à ce concept rejoint par ailleurs de manière très littérale les premières phrases de l'ouvrage *Playful Mapping in the Digital Age* (Wilmott *et al.*, 2016), qui établissait un lien originel entre l'action de l'exploration de l'espace (*mapping*, donc l'idée d'une cartographie mentale) et l'activité ludique, au nom de *play*.

Des relectures récentes du concept porté par le psychiatre sont importantes pour expliciter cette opération de synthèse. Dans une thèse portant sur le design de dispositif ludique dans un cadre

thérapeutique, Stacie Petruzzellis revient sur cette notion d'aire intermédiaire avec une approche renouvelée par le contexte précisément pédopsychiatrique de sa recherche. Elle aborde ainsi le jeu comme *objet transitionnel*, toujours en se fiant aux travaux de Winnicott, dans la façon dont l'objet entretient une illusion dans la relation entre la mère et l'enfant (2020, p. 181-182). Comme le précise la chercheuse, l'objet n'a rien de transitionnel, mais permet de faire apparaître les phénomènes transitionnels propres à l'établissement de cette aire intermédiaire d'expérience. Tout aussi récemment, le chercheur Ringot établit la nécessité de l'aire intermédiaire d'expérience pour faire apparaître un « espace circonscrit » (2020b, p. 4), qui serait au cœur du jeu, dans la mesure où « le jeu contribue à mettre en place une aire intermédiaire d'expérience qui permet, via des objets transitionnels, d'agir sur le monde et de le comprendre, sans en subir les conséquences directes » (*Ibid.*).

D'après nous, la dissociation entre *mapping* et *map-making* souligne davantage la construction de cet espace intermédiaire. Ce qui sépare l'activité phénoménologique et l'écriture documentaire, c'est ce processus de synthèse que le deuxième opère pour construire la représentation d'un territoire. Dès lors, bien que la carte produise l'espace et influe sur notre perception de ce dernier, il nous paraît salutaire de ne pas assimiler la carte à l'aire intermédiaire d'expérience. Cette dernière est du domaine du personnel, et de l'individuel. Dans la mesure où l'écart entre la carte et le territoire est au cœur de la relation qui structure ces deux objets, les liens avec l'activité ludique établissent un parallèle saisissant qui nous semble expliciter la citation qui ouvrait cette thèse. En statuant que l'aire intermédiaire d'expérience est ce « territoire », quelle place prendrait la carte dans la réflexion proposée par Genvo autour des processus de ludicisation ? Il nous semble que cette thèse peut ici apporter des pistes, en montrant de quelle manière elle s'instaure dans cette distance entre aire intermédiaire – carte – jeu.

En nous intéressant, dans ce premier mouvement de notre chapitre, à comprendre notre inscription dans le champ d'études du jeu, nous avons clairement isolé notre projet de recherche, tout en délimitant d'autres formes de cartographies vidéoludiques. À l'issue de la présentation des notions et concepts utilisés pour l'analyse de la ludicisation, notre interrogation sur les liens entre systèmes de repérage et de navigation dans le jeu et la correspondance avec une transformation de nos spatialités contemporaines est plus tangible. Une déconstruction de la cartographie vidéoludique permettrait de mieux comprendre comment les éléments du document carte, identifiés dans le premier chapitre, se réagencent dans le cas d'un dispositif

ludique. Nous avons également vu, à travers l'exemple de la conquête du territoire, qu'un cas d'entrecroisement entre la cartographie vidéoludique et la territorialisation pouvait être discernable. La construction d'un document carte, par le *gameplay*, réactualise la jouabilité du logiciel, l'ancre dans un univers de valeur par un éthos, et puise dans une lecture et compréhension propre aux stratégies interprétatives d'un joueur-modèle. De même, dans le but de déceler l'entièreté du phénomène que nous analysons, nous avons constaté qu'il nous fallait étudier tout autant les correspondances entre carte et jeu que la dimension processuelle de la fabrique cartographique, afin de mieux saisir l'ampleur des médiations qui étaient en jeu.

En nous proposant, maintenant, de déconstruire ces éléments à travers un état de l'art des travaux s'étant portés sur les cartes de jeu, et quelques fois sur leur fabrication, nous pourrons mieux illustrer la potentialité de ces notions et concepts, ainsi que les enjeux rhétoriques et idéologiques de la cartographie vidéoludique.

2.2 Du langage au cadrage – comprendre le rôle de la cartographie dans le jeu vidéo

Les géographes et cartographes pointilleux·euses auront sûrement, depuis le début de cette thèse, émis quelques précautions face à l'emploi de certains concepts décrivant le langage cartographique et la manière dont la carte communique ses informations. En particulier, une distinction essentielle à la composition de ces images panoptiques est celle de la carte thématique et la carte topographique, la première privilégiant « la lecture d'un seul phénomène en superposant au découpage administratif des données statistiques », tandis que l'autre déploie un « encodage permettant de comprendre le dispositif paysager » (Goeury & Sierra, 2016, Chapitre 9). De notre point de vue, l'intégration de données thématiques comme topographiques, en nous référant aux définitions des chercheurs cités, sont au cœur de nombreuses interfaces de cartes de jeu. La nature hybride de ces cartes incite les joueur·euses à comprendre la disposition dynamique de phénomènes spatiaux à l'aune de leurs capacités à naviguer au sein de l'espace diégétique. En fait, s'il fallait plus exactement attribuer une ressemblance avec une carte existante, nous aurions tendance à penser les cartes de jeu comme voisines des cartes chorographiques. Ces dernières

> sont à la jonction des cartes topographiques et des cartes thématiques. Elles décrivent à la fois des éléments naturels (relief, hydrographie, etc.) et des éléments anthropiques (données statistiques, infrastructures, etc.). Les cartes touristiques sont généralement des cartes chorographiques. Ce sont les cartes de prédilection de la géographie régionale (Lambert & Zanin, 2016, p. 93).

Ce rapport entre la carte chorographique et les cartes de jeux nous paraît pertinent, dans la mesure où elles se rapportent à la géographie régionale. En effet, de nombreuses cartes de *Monster Hunter* ont pour but de représenter des régions de jeu, dans lesquelles nous allons nous déplacer et combattre des monstres. Néanmoins, si ce rapprochement peut permettre de mieux décrire le rôle que prennent ces images cartographiques dans la construction de la connaissance du paysage par les joueur·euses, il est difficile de le maintenir dans tous les épisodes de *Monster Hunter*, même au sein d'une catégorie de carte identique.

Par ailleurs, le contexte numérique entérine déjà la distinction entre carte thématique et carte topographique : « l'apparition des données géographiques numériques, et des systèmes d'information géographique permettant la manipulation et l'affichage de ces données, a effacé progressivement la distinction entre carte et fond de carte, et entre carte thématique et carte topographique » (Bonin, 2014, p. 49). Plutôt que penser les cartes de jeux comme thématiques, topographiques ou chorographiques, il nous semble plus probant de nous inspirer de la posture défendue par Jeanneret dans son analyse des cartes numériques. Celui-ci emploie l'élégant terme de « chimère cartographique » pour désigner :

> la multiplication sur les écrits d'écran d'objets techno-sémiotiques qui empruntent à la carte géographique ses formes et ses pouvoirs tout en les soumettant à de multiples altérations, déplacements et transmutations sémiotiques. Les objets ainsi produits, tous qualifiés par leurs concepteurs comme des cartes, ont en commun de présenter un savoir sur la société sous l'espèce de la visibilité, de faire exister des territoires sociaux et de donner donc une existence tangible et perceptible à des réalités que les sciences humaines et la littérature ont coutume d'aborder comme des construits abstraits : l'espace, l'identité, la communauté, l'autorité, l'influence. Mais ils présentent des formes très hétérogènes, typiques du caractère d'objets à montage des écrits présents sur les médias informatisés (Zinna, 2004) (Jeanneret, 2013, paragr. 1).

Cette citation de Jeanneret est d'autant plus contextualisée à l'aune de notre état de l'art sur la cartographie numérique, et la manière dont le changement de paradigme a bousculé les codes de constructions et de représentations cartographiques. Il ne s'agit pas de signer la fin de la séparation entre carte topographique, thématique ou chorographique, mais de montrer que, dans le contexte numérique, et en particulier ludique, les distinctions sont plus disparates, voire

difficiles à observer. Concrètement, l'étude de la cartographie vidéoludique pourrait enrichir les constats établis par Bonin et Jeanneret et rendre d'autant plus visibles les phénomènes de mutations des cartes contemporaines. Il ne s'agit toutefois pas de dire que la distinction entre les différentes catégories n'existe plus, plutôt préciser que leur hybridation est inhérente à leur réinscription dans un contexte différent que celui de la carte traditionnelle et/ou professionnelle.

Dès lors, à partir de cette réflexion, nous pouvons plus facilement justifier la réappropriation d'outils cartographiques qui seraient issus de la cartographie thématique ou topographique, et qui seraient entremêlés dans le cas de la cartographie vidéoludique. Si nous récapitulons notre réflexion jusqu'ici, nous possédons alors de nombreux moyens de soumettre les cartes de jeu à des analyses, et de comprendre l'interrelation des situations communicationnelles. Ce deuxième mouvement propose de fait de passer en revue les liens entre cartographie, territorialité, et phénomènes ludiques, dans le but de souligner des points d'attentions avant de nous attacher à présenter notre corpus.

2.2.1 Les heurts des typologies face à la mutabilité des cartes

Nous avions mentionné l'existence de trois typologies des cartes de jeu dans notre introduction, dont les conclusions nous incitaient à choisir un corpus et une méthodologie précise. Maintenant que notre cadre conceptuel, épistémologique et méthodologique a été précisé, leur lecture va nous offrir maintes occasions de mieux saisir les enjeux de la réappropriation du langage cartographique par le jeu.

La première catégorisation repose sur l'observation de deux variables : le caractère immuable ou modifiable de l'interface cartographique, selon les éléments propres à la structure de jeu ; et la taille que prend la carte au sein de l'écran de jeu (une petite carte, une grande qui prend tout l'écran, ou une qui se superpose à l'entièreté de l'écran, en étant transparente ou en étant le plateau de jeu) (Gekker, 2016, p. 142). Pour la réaliser, le géographe remarque l'absence de travaux sur cette thématique : après un ratissage sur le site de la revue associée à « DiGRA[91] », le chercheur est surpris de ne trouver que « 15 [articles] avec le terme carte dans le titre ou le

[91] La *Digital Games Research Association* est un regroupement international de chercheur·euses autour du jeu, crée en 2004. Les nombreux colloques internationaux associés à la revue sont suivis d'actes de publications, qui constituent une ressource de recherche pertinente dans le cadre de l'étude des phénomènes ludiques.

résumé, mais seulement trois d'eux [organisant] un lien avec les cartes de jeux[92] » (*Ibid*., p. 140). Notre propre revue de la littérature fait ressortir des conclusions similaires, les apports les plus signifiants sont surtout issus d'actes de colloques spécialisés sur le jeu, voire de revues de géographie ou de cartographie.

De fait, la typologie que nous avons précisée construit un tableau à six entrées, au sein duquel Gekker se propose d'analyser différents genres de jeu. Le chercheur précise qu'imposer une taxonomie au médium vidéoludique revient à poser des limites et des cadres sur des expériences humaines et singulières (2016, p. 152). De ce fait, l'objectif de cette grille de lecture est de déceler la manière dont ces critères offrent des cadres d'analyses qui font correspondre, à chaque combinaison possible sur le tableau, une construction de l'espace de jeu. Il se base pour cela sur des travaux plus ancrés dans la géographie numérique, voire la cartographie critique. Dans un souci de lisibilité, nous avons reproduit la catégorisation de l'auteur, ainsi que les divers jeux qu'il a analysés, sur le tableau 2 ci-dessous.

Type de carte / mutabilité	Petite carte (*minimap*)	Occupant tout l'écran	Superposée à l'écran
Modifiable	*Starcraft II*	*Fallout 4*	*Civilization 5*
Immuable	*Dragon Age : Inquisition*	*Don't Starve*	*Xcom : Enemy Unknown*

Tableau 2 : Reproduction de la taxonomie proposée par Gekker (2016).

Nous n'allons pas commenter et rappeler chacun des jeux, mais simplement préciser qu'ils correspondent à différents genres vidéoludiques (jeux de stratégie en temps réel, de rôle, de rôle « tactique », et de survie).

Un exemple souligne néanmoins comment notre approche de la cartographie vidéoludique peut enrichir ces travaux. Pour illustrer la catégorie des « *inert mini maps*[93] », le chercheur analyse

[92] « *A cursory search of the Digital Games Research Association's (DiGRA) paper archive for 'map' and 'mapping' yields 15 papers with 'map' in the title or abstract, but only three of them are related to the topic of game maps* » en version anglaise.

[93] « Petites cartes immuables », autrement dit des interfaces ressemblant à des cartes de type *GPS* et disposées dans un coin de l'écran, sur lesquelles il n'y a pas d'interactions explicitement autorisées par le jeu (comme le fait de cliquer sur la carte pour apposer des marqueurs, sélectionner un lieu, filtrer les icônes, etc.).

l'une des cartes du jeu de rôle *Dragon Age : Inquisition* (BioWare, 2014). Celle-ci, de petite taille et disposée en bas à gauche de l'écran, promeut uniquement d'après le géographe « une consommation passive des informations[94] » (2016, p. 146). En effet, il établit que la carte engendre une compréhension de l'espace comme ressource devant être consommée, tout en ne distrayant pas complètement les joueur·euses de la séquence dans laquelle elle est située. Cette séquence peut se décrire comme l'exploration d'un environnement diégétique où iels peuvent être attaqué·es par des ennemis, et sont susceptibles de récolter diverses ressources (*Ibid.*). Notre propre lecture de ce cas nous invite à voir dans la façon dont la carte – par son placement sur l'écran, son langage qui synthétise les repères de l'espace jugés les plus essentiels (par le logiciel), et son caractère immuable – est intégrée au jeu, une correspondance avec les notions que nous évoquions précédemment. Ainsi, l'assimilation que le chercheur fait entre l'affichage de cette interface et celle d'un dispositif « *SatNav*[95] » (*Ibid.*) peut se penser comme médiation d'un processus ludique spécifique : la jouabilité de la scène de jeu (caractérisée par une attention devant être portée sur la navigation et non la carte), l'appel à un contexte pragmatique (la navigation dans l'espace à l'aide d'un *GPS*) et, visiblement, un certain éthos, celui de « l'assertion d'une dominance[96] » sur un territoire à partir de la carte (*Ibid.*). Dans cet exemple, nous retrouvons de manière concrète comment la déconstruction du document carte, et son intégration dans le jeu, font à la fois office de médiation ludique comme territoriale.

Au sein de la géographie, un mémoire spécifique s'est intéressé à la cartographie des jeux vidéo. Ross Thorn, en définissant d'emblée que « toute cartographie est ludique[97] » (2018, p. 2), s'est intéressé aux interactions disponibles sur les cartes de jeux, et à ce qui différencie le *design* des cartes de jeux de celles plus « traditionnelles[98] » (*Ibid.*, p. 4). Ce dernier terme renvoie plus généralement aux cartes qui ne sont pas produites dans le cadre ludique. De ce fait, les dernières sont, d'après lui, construites pour favoriser « la compétition, le divertissement et le fun[99] » (*Ibid.*), et n'ont pas forcément pour objectif d'être immédiatement efficaces et lisibles.

---

[94] « *passive information consumption only* » en version anglaise.
[95] Le diminutif SatNav renvoie au système de navigation par satellite, autrement dit les technologies équivalentes aux GPS utilisées en voiture, ou à pied selon les applications utilisées.
[96] « *as it assumes a territory that must be dominated and the prerogative of the player to be the one who assert dominance on it through the map* » dans la citation originale, en version anglaise.
[97] « *all mapping is ludic* », précédé de l'adverbe « *arguably* » en version anglaise.
[98] « *traditional* » en version anglaise.
[99] « *competition, entertainement, and fun* » en version anglaise.

Après avoir observé une forme de gamification de plus en plus accrue des interfaces de cartes numériques, son travail de recherche consiste en une étude quantitative des interactions disponibles et des stratégies de représentation au sein des cartes de cinquante jeux, en se basant sur des méthodologies d'analyses cartographiques établies. Pour ce faire, il relève des caractéristiques de cartes numériques et de leurs fonctionnalités (faire un zoom, filtrer les icônes, déplacer la carte, pouvoir y inscrire un itinéraire, etc), et observe comment ces interactions réapparaissent dans le cas des cartes de jeu. Ces dernières sont décrites à partir de quatre grandes thématiques (l'interactivité, le caractère immersif, l'incomplétude et l'inclusivité) qui invitent à mieux comprendre ce qui départage une carte de jeu d'une carte en dehors de celle-ci. L'apport du chercheur est donc relativement proche de notre propre projet, et son cadre théorique présente l'intérêt de fournir des cas de transpositions entre les apports de la cartographie numérique et l'analyse d'objets ludiques. La véritable limite de l'approche est son ambition : il s'agit d'un travail de recherche profondément panoramique, à savoir l'analyse de cinquante jeux de genres multiples, dans un document de moins de cent pages. Du fait de ce cadrage méthodologique, l'analyse est majoritairement formelle, et les liens entre les cartes et les jeux ne sont faits qu'à partir de critères extrêmement stabilisés. Par conséquent, le géographe conclut sur une liste de remarques relativement prospectives qui offrent des possibilités d'améliorations des cartes de jeu (2018, p. 91-92).

Il n'en demeure pas moins que sa contribution est franchement inestimable à notre objet de recherche, en particulier vis-à-vis des liens entre les interactions primaires et secondaires et leurs intégrations dans le processus de production du document cartographique. Ces types d'interactions vont faire l'objet d'un traitement plus poussé dans notre sixième chapitre, mais elles peuvent être résumées rapidement. Une interaction primaire concerne tout ce que nous pouvons faire sur l'interface de carte à partir d'une fenêtre dédiée : utiliser le curseur de notre souris (ou celui manipulé par une manette) pour, par exemple, cliquer sur certains lieux de la carte, zoomer sur des lieux, filtrer les icônes, etc. Ce régime de fonctionnalité est donc très similaire à celui de l'utilisation d'une interface de carte numérique sur notre ordinateur ou notre téléphone portable. L'interaction secondaire reprend tout ce qui est lié, sur l'interface cartographique, aux mouvements de notre avatar au sein de l'espace diégétique. Ainsi, il peut arriver que la carte s'annote lorsque, en contrôlant notre avatar, nos déplacements sur le territoire révèlent des phénomènes spécifiques : découverte d'une ville, nouvelle région, butin légendaire, etc. Thorn remarque alors que le régime vidéoludique a d'unique que l'entité contrôlée dans le jeu, par ses actions, réagence les informations cartographiques. Cette

dichotomie est cruciale : elle nous fournit des outils opératoires pour comprendre les dynamiques d'agencement entre l'écriture de la carte et les interactions cartographiques et leurs liens avec les segments des processus de ludicisation.

Un autre élément tout aussi crucial de ce travail est l'importance de la paracarte dans le fonctionnement de la cartographie vidéoludique. D'une part, le chercheur remarque que le *design* graphique des cartes correspond à des cadres fictionnels établis, comme ceux de la *fantasy* ou de la science-fiction. De ce fait, les ornements (que Fraser et Willmot remarquaient auparavant) semblent d'autant plus interprétables comme une réminiscence de ces décorations cartographiques qui encadrent la situation de communication cartographique. D'autre part, le chercheur remarque que les cartes de jeu n'ont pas de conventions manipulatoires de *design* qui sont aisément objectivables. Des fonctionnalités aussi basiques que le *zoom* ou le déplacement de l'image cartographique sont d'après lui toutes intégrées de manières hétéroclites. Par conséquent, quasiment tous les jeux renseignent, sur l'interface cartographique, les boutons servant à manipuler l'image (sur quelles touches faut-il appuyer pour filtrer les icônes, pour changer l'affichage de la carte, etc.), ou encore compter sur des effets visuels explicites pour révéler certaines informations (des animations sur la carte montrant la découverte d'un lieu avec, par exemple, un zoom sur l'endroit où le symbole représentant l'emplacement va apparaître sous nos yeux), ou bien proposer de nombreux tutoriels et didacticiels pour nous expliquer comment lire et utiliser l'interface.

Ainsi, l'entièreté des éléments qui pourraient se penser comme la légende et qui expliciterait la signification de certains symboles sont inscrits dans les contenus textuels du jeu, et la péricarte n'a plus forcément une valeur décorative : elle indique, en fait, tous les boutons qui peuvent être utilisés pour manipuler l'interface de la carte. La lecture de ce travail interroge la manière dont la paracarte est réintroduite dans le cas de la cartographie vidéoludique. L'entièreté des éléments qui stipulent ces clefs d'interprétations est consignée dans d'autres ressources, comme les tutoriels, qui nous apprennent à interagir avec le logiciel, ou encore les effets graphiques et animations diverses. À côté de ça, le cadre de la carte semble bien visible : il entoure toute l'image cartographique et nous explique comment interagir avec celle-ci.

En revanche, la question des conventions de *design* nous paraît amplement liée au paradigme de la cartographie numérique, qui s'est caractérisée par une redistribution des pratiques. De même, elle invite également à réfléchir aux propriétés des genres vidéoludiques – le point aveugle admis par le géographe et appelé à être réinvesti – qui réattribuent les liens entre usages

des cartes et intégration dans la modélisation d'une expérience de jeu. Nous estimons que ce manque de conventions est en fait signe du processus mouvant et instable qu'est la cartographie vidéoludique dans les processus de ludicisation. Dans la mesure où la construction du document carte, sa lecture comme ses fonctionnalités ont un lien prégnant avec l'appropriation de l'espace et que le jeu est un média où la spatialité est une pierre angulaire, alors chaque jeu va possiblement intégrer un appareillage cartographique selon l'expérience qu'il veut susciter. D'autre part, cette interrogation sur les conventions pose également celle de l'approche diachronique : les jeux analysés par Thorn vont du début des années 2000 jusqu'à l'an 2017. Dans une industrie extrêmement rythmée par le progrès technique, qui demande un réagencement constant des systèmes de productions des jeux par rapport aux développements de nouveautés informatiques et logiciels (Genvo, 2006, p. 90-95), ce constat nous paraît légitimement lié à des questions de plateformes. Les points de fuite de l'étude du géographe renouvellent donc nos ambitions, et enrichissent nos hypothèses.

Dans la troisième et dernière typologie, la plus récente (Dormann *et al.*, 2023), les chercheur·euses constatent la nécessité de clarifier à quoi le vocable « *game map* », pour « carte de jeu », fait référence, dans la mesure où le terme peut signifier une pluralité de phénomènes. Leurs hypothèses se construisent à partir des deux autres classifications que nous avons étudiées, et prolongent de fait les conclusions sur la polysémie déjà relevée. Les chercheur·euses remarquent la nécessité, en s'appuyant sur la typologie de Gekker (2016) d'aborder les cartes à partir de leurs perspectives cartographiques (projection, reprise de caractéristiques propres à la cartographie numérique) en les combinant aux modalités de leurs intégrations sur l'écran de jeu (placements sur l'interface de jeu, etc). Par un jeu de comparaison entre différents types de cartes, les auteur·ices supputent que, selon la nature du lieu où se trouve l'avatar contrôlé (dans une ville, dans un donjon…), la carte indiquera les informations qui semblent être les plus pertinentes pour la séquence de jeu[100]. C'est ce que nous stipulions précédemment, à savoir que la carte fait la médiation d'un rapport à l'espace que le jeu nous encourage à déployer.

De fait, face à toutes les catégories qui peuvent émerger de ce constat, la solution de Dormann et ses collègues est de parcourir un corpus constitué d'articles de journalistes,

[100] L'exemple est celui d'une séquence d'exploration d'un donjon, où les cartes vont en général indiquer les sorties ou les escaliers, alors que les cartes qui représentent l'entièreté du monde auront tendance à utiliser une grande flèche pour nous pointer la direction où aller (*Ibid*., p. 2).

développeur·euses de jeux, joueur·euses, ou encore de perspectives de cartographes s'intéressant aux jeux vidéo[101] (Dormann *et. al*., 2023, p. 3) pour construire une définition plus stable et englobante de la carte de jeu. Pour ce faire, la catégorisation est construite à partir d'un concept, le « *territorial coverage or scope* » (*Ibid*., p. 2), qui serait traduisible par *étendue territoriale*. Le but est de classer les cartes par rapport à l'étendue totale d'espace qu'elle couvre, leur contenu, et la projection cartographique (*Ibid*., p. 3). Plutôt que de restituer directement le tableau, nous allons étudier les nombreux obstacles que les chercheur·euses ont rencontrés, dont certains sont par ailleurs relevés dans la bien nommée section « problèmes de classifications[102] » (*Ibid*., p. 3-5) de leur article . Ces heurts épistémologiques vont nous permettre de justifier l'approche que nous déployons.

La solution des scientifiques fut de construire un parallèle entre les cartes « de la vie de tous les jours[103] » (Dormann *et al.*, 2023, p. 3) et celles des jeux, et de dresser leur typologie à partir de cet exemple. Les équivalences entre les cartes issues de contextes non ludiques (cartes d'hôpitaux, plans architecturaux, cartes des rues) sont fabriquées à partir de celles de contextes ludiques (*Ibid.*) pour établir leur typologie. La carte la plus grande est ainsi la « *World Map*[104] », pour carte du monde, à savoir « une représentation de l'étendue totale au sein d'un jeu qui peut être jouée, révélant les interconnexions entre les différentes parties du monde (comme les régions)[105] » (*Ibid.*, p. 5). Elle a pour fonction de représenter l'organisation topographique de nombreux lieux. L'exemple de la carte la plus petite demeure la « *minimap*[106] », « une carte qui fournit des informations sur l'environnement local […]. Une carte miniature qui assiste les joueur.euses dans l'orientation au sein de l'univers diégétique du jeu[107] » (*Ibid*., p. 10). Entre

[101] La source consultée pour cette dernière perspective est uniquement l'onglet « blog » du site officiel de l'entreprise américaine Stamen, qui produit des infographies de visualisation de données. Certains billets de blog parlent explicitement des systèmes cartographiques présents dans les jeux vidéo. Mentionnons tout de même que le chercheur et cartographe Ross Thorn est un employé de cette entreprise, et signe la quasi-totalité des articles portant sur les cartographiques vidéoludiques.
[102] « *Classification Issues* » en version anglaise.
[103] « *well-known everyday maps* » en version anglaise.
[104] Précisons d'emblée que le vocable « *world map* » sera réutilisé tout le long de notre thèse, en italique mais sans guillemets, étant donné son omniprésence dans le vocabulaire ludique et, nous le verrons, dans certaines de nos analyses.
[105] « *a representation of the total area within a video game that can be played, showing interconnections between its different parts (such as regions)* » en version anglaise.
[106] Même remarque que pour *world map.*.
[107] « *A minimap provides information on the local environment […]. It is a miniature map that assists players in orienting themselves within the game world* » en version anglaise.

ces deux extrêmes, de nombreux types de cartes s'articulent autour de ce système d'emboîtements de cartes.

Dormann et ses collègues ont établi une hiérarchie d'ordre de grandeur des cartes, des plus grandes aux plus petites. Ainsi, la *world map* est la plus grande, suivie de la « *Area Map* », la « *City Map* », le « *Blueprint »*, et enfin la *minimap*, la carte la plus petite[108]. Est entendue dans cette liste que la carte du monde est celle possédant une étendue territoriale des plus grandes, car elle englobe l'entièreté du monde fictionnel, tandis que le plan renvoie plutôt à la représentation d'un espace telle qu'une maison, ou un donjon. La « *Area Map* » est employée pour parler d'une représentation de, par exemple, une région d'un jeu.

À nouveau, des contresens dans les entreprises définitoires des auteur·ices exposent les limites d'une étude s'intéressant à plusieurs genres de jeux vidéo. Une carte du monde doit-elle toujours conserver ce nom dans le cas de jeux prenant place dans un univers d'exploration spatiale, comportant plusieurs mondes navigables ? À ce problème, iels rajoutent la catégorie d'une carte « de l'espace[109] » qui s'accolent à celle de la *World Map* tout en explicitant que leur nomenclature risque de rendre impossible la comparaison entre les cartes d'une même catégorie (Dormann *et al.*, 2023, p. 4). Un autre cas survient dans la création d'une catégorie pour les cartes que nous qualifierons de plans, celles des « *blueprints* ». Ces cartes ne sont censées représenter que les espaces intérieurs dans lesquels nous naviguons (usines, donjons, bâtiments, châteaux…). Or, comme les chercheur·euses le remarquent, elles peuvent aussi comprendre des représentations d'espaces extérieurs qui sont, quelquefois, parcourus dans le cadre d'une séquence de jeu (*Ibid*., p. 5). De même, certains jeux peuvent se dérouler entièrement au sein d'une ville. La carte de cette dernière est-elle une carte de ville, ou de monde (*Ibid.*) ? Ces interrogations nourrissent notre lecture de la catégorisation proposée par les auteur·ices.

Un dernier problème, qui lui n'est pas soulevé par l'article, va nous permettre de conclure et de synthétiser les apports de cette ultime typologie. L'exemple servant à illustrer la catégorie des *minimaps* est particulièrement symptomatique des limites de cette approche. Elle consiste en une comparaison des deux cartes de cette catégorie dans les deux jeux : *The Witcher 3 : Wild*

[108] Dans l'ordre : carte du monde, carte d'un endroit/d'une zone, carte d'une ville, plan, et *minimap*. La *blueprint* renvoie plus spécifiquement aux plans de couleurs bleues liés à certains corps de métier comme le dessin technique, la couleur se référant aux processus d'impressions.
[109] « *outer space* » en version anglaise.

Hunt (CD Projekt RED, 2015) et *Final Fantasy VII* (SquareSoft, 1997). Sur la figure ci-dessous, nous avons reproduit les deux cartes analysées.



Figure 6 : Deux minimaps *choisies par les auteur·ices pour illustrer leur classification. À gauche : le jeu* The Witcher 3 : Wild Hunter *(CD Projekt RED, 2015). À droite : le jeu* Final Fantasy VII *(SquareSoft, 1997). Les bordures noires qui encadrent les deux cartes et ont été rajoutées par nos soins.*

Ces deux cartes sont présentées comme des *minimaps.* Pourtant, leur étendue territoriale est fort différente : la carte de gauche est une version agrandie de la carte de la région marécageuse de Velen. La *minimap* reprend un détail de la ville de Novigrad, où l'avatar est en train de se déplacer : son icône est au centre de l'interface ronde située en haut à droite de la capture d'écran. En revanche, dans l'exemple de droite, la *minimap* du jeu de rôle japonais affiche en fait l'entièreté du monde fictionnel dans lequel se déroule le jeu. Concrètement, cet exemple présente les mêmes propriétés que la catégorie des *world map*, mais a été placée dans cette catégorie pour montrer l'étendue des phénomènes pouvant être répertoriés comme étant des interfaces de cartes de cette famille (Dormann *et al.*, 2023, p. 11). Le problème que suggère notre dernière critique est le suivant : est-ce que c'est la place de la carte sur l'écran, et dans la séquence de jeu, qui en ordonne son nom ? Ou bien est-ce ce qu'elle représente ? Cela ne remet pas en cause les apports des chercheur·euses, qui ont pour objectif de montrer toute la complexité d'une typologie. Toutefois, cet ultime exemple rend tangible la reconfiguration des cartes selon les genres de jeux, leurs années de sortie (dix-huit années séparent les deux cas présentés sur la figure 6), et surtout la difficulté d'une classification stable.

Néanmoins, d'après nous, le biais le plus problématique de cette dernière typologie est celui d'établir une comparaison entre les cartes de notre quotidien et leurs intégrations dans un dispositif ludique. Ce raisonnement invite à dresser des parallèles qui sont fructueux dans le cadre d'une démarche exploratoire, mais paraît oublier que, fondamentalement, la situation de communication est différente entre les deux contextes. Le fait même qu'il soit relevé réitère notre propre perspective, à savoir le rapport entre la spatialité vidéoludique et celle plus triviale

de notre environnement hors du jeu. Pour mieux justifier cette décorrélation, intéressons-nous brièvement à deux contributions qui ont, justement, étudié l'introduction des cartes dans le jeu vidéo.

Le premier est la thèse de Lessard sur l'histoire des jeux vidéo d'aventure, que nous mentionnions en introduction. L'un des jeux qu'il étudie est *King's Quest III* (Sierra, 1986), où une salle fait office de « carte magique » (2014, p. 210). Avec ce terme, le chercheur désigne une pièce offrant la possibilité au·a le·a joueur·euse de se rendre dans des lieux n'étant pas « immédiatement connexes » (*Ibid.*) avec cette dernière. Autrement dit, il est possible de parcourir l'entièreté des espaces de jeu à partir d'une seule pièce. Ce type de salle est devenu de plus en plus commun dans le développement du jeu d'aventure : elle permet « d'une part, de faciliter les déplacements parmi les salles déjà visitées, et d'autre part, elle rend possible le déploiement d'aventures sur divers lieux géographiquement éloignés sans avoir à mettre en scène les espaces intermédiaires » (*Ibid.*).

Dans *The Lost Files of Sherlock Holmes* (Mythos Software, 1992), un autre cas étudié par le chercheur, le fait d'examiner certains objets fait apparaître, sur la carte de jeu, des nouvelles salles visitables. « La justification implicite est que le personnage-joueur (Sherlock Holmes en l'occurrence) n'a pas a priori de raison de visiter toutes les rues de Londres. Il lui faut une motivation particulière » (Lessard, 2014, p. 210). Pour l'auteur, ces évolutions montrent la rupture avec les jeux d'aventures précédents, qui encourageaient les joueur·euses à produire leur propre carte au fur et à mesure de leurs sessions de jeux. Cette prise en charge par le dispositif se traduit par conséquent en une reconfiguration du *game design* : elle sert aux concepteur·ices de jeux à assurer une cohérence narrative et géographique dans leurs productions, tout en faisant l'économie d'espaces intermédiaires. La carte n'a ainsi, comme le dit le chercheur, rien d'un « raccourci » (*Ibid.*) : elle se caractérise plutôt comme une interface dévoilant les nouveaux lieux à parcourir dans la continuité du récit vidéoludique. L'apport de Lessard démontre en fait que la prise en charge de la fabrique cartographique n'est pas qu'une simple question de représentation de l'espace. Il s'agit d'une transformation profonde du système de navigation du jeu, de son tissu spatial et de sa ludonarrativité.

La deuxième contribution est une réflexion sur le « hors-champ » vidéoludique, écrite par le chercheur Étienne Armand Amato (2015). Il indique que l'apparition des interfaces cartographiques au sein des jeux vidéo est due à « l'accroissement des capacités informatiques » (*Ibid.*), mais que leurs implémentations font surgir deux problèmes. Il fallait en effet « localiser

le(s) protagoniste(s) dirigé(s) par le joueur au sein d'un univers plus grand que le perçu et anticiper les actions des ennemis ou partenaires non visualisables, mais toujours actifs » (*Ibid.*). La contribution déploie plus particulièrement des réflexions cognitives quant à ces deux difficultés. Pour le premier cas, il faut alors interpréter la position de son personnage sur deux images différentes, « l'une figurative, l'autre cartographique » (*Ibid.*), qui sont complémentaires dans leur affichage. Pour le deuxième cas, ce dédoublement des interfaces implique en fait que l'interface cartographique se dote de nombreux systèmes d'affichages et de fonctionnalités qui permettent d'anticiper les actions des ennemis ou les évènements qui vont survenir sur l'écran de jeu.

Le chercheur précise ainsi que la carte devient carte radar (*Ibid.*), et fait survenir des effets de « consolidation mutuelle et d'interdépendance » entre « carte et territoire » (*Ibid.*), qui tiennent en fait à cet aller-retour entre les écrans. Pour Amato, les cartes de jeux sont si pratiques que les joueur·euses passent outre leur anachronisme[110], tant « une grammaire pragmatique de la carte s'est répandue au point de devenir naturelle et évidente » (*Ibid.*). Dès lors, l'apparition d'un écran dans l'écran, « c'est-à-dire d'une zone graphique servant au repérage », s'inscrit d'après le chercheur dans le développement de « nouveaux mécanismes ludiques » (*Ibid.*) et de systèmes de guidage des joueur·euses dans l'espace diégétique.

Ces deux contributions scientifiques enjoignent à penser que la cartographie vidéoludique n'a pas les mêmes enjeux communicationnels que celle hors du cadre ludique. Si les cartes guident certes les joueur·euses dans l'espace diégétique, elles permettent en fait le déploiement de nouvelles stratégies de productions des récits vidéoludiques, en leur assurant une cohérence géographique et narrative. Elles concrétisent aussi l'apparition de nouvelles mécaniques de jeux, de nouvelles manières de s'intégrer et de se représenter dans l'espace diégétique[111].

En revenant maintenant à l'apport de Dormann et ses collègues, nous comprenons mieux ces problèmes de classifications. Le plus important à en tirer nous paraît être l'impossibilité d'une démarche formaliste, qui fait émerger des contradictions. Cette réflexion est particulièrement

[110] L'exemple analysé par le chercheur est la présence d'une carte de type radar dans un jeu où nous incarnons un soldat de l'infanterie pendant la Seconde Guerre Mondiale, ce qu'il caractérise comme une « déformation cognitive de la diégèse due à la carte-radar » *(Ibid.).*

[111] Cette remarque questionne d'ailleurs la place de la cartographie dans l'immersion vidéoludique, et nous semble offrir des perspectives d'enrichissements de travaux récents (Barnabé & Delbouille, 2018; Delbouille, 2019; Trépanier-Jobin & Couturier, 2018).

visible face aux caractères inconciliables d'un angle géographique/cartographique et d'un angle *game studies*, que l'exemple sur les *minimaps* révélait allègrement. Dans notre perspective, ce que ces trois typologies font surgir est la nécessité d'une véritable approche interdisciplinaire, qui doit tenir compte des rapports qui se tissent entre territoire, cartographie, et dispositifs ludiques, avec un angle communicationnel. Il y a, cependant, un paramètre inhérent à ces trois thématiques que nous devons aborder, puisqu'il est transverse à la fabrication du document cartographique en corrélation avec l'espace diégétique, aux récits qui structurent les identités et imaginaires territoriaux, et aux dispositifs ludiques en général. Il s'agit des travaux autour de la narration, qui peuvent nous apporter des réflexions supplémentaires dans le cadre de la déconstruction de cette cartographie vidéoludique.

2.2.2 Perspectives narratives entre cartographie et jeux vidéo – Construire le récit par la carte

Précisons en premier lieu que notre objectif n'est pas de proposer une définition de la narration, mais de montrer comment les contributions à la question de la narrativité vidéoludique ou de la construction de mondes fictionnels, le *« World-Building*[112] », peuvent s'insérer dans notre propre démarche. Cette réflexion est inscrite en filigrane depuis le début de notre recherche, et l'idée d'un enchâssement de cartes comme celui présenté par Dormann et ses collègues suggère un lien entre la construction de l'espace fictionnel d'un point de vue topographique comme narratif. Comme nous l'évoquions dans le premier axe de ce chapitre, la particularité du régime d'interaction du jeu, qui suppose l'action des joueur·euses avec le logiciel, trouble des approches plus traditionnelles des récits et de la narration.

Les contributions de Ringot sont éclairantes. Le chercheur pense d'emblée la narration comme une « situation de communication », car « elle implique un message narratif (par exemple, le récit), un émetteur et un récepteur » (2020a, paragr. 2). Dans son article sur la narrativité

[112] Littéralement « création de monde ». Le *World Building* renvoie, de manière générale, à la fois aux pratiques des auteur·ices lorsque ces dernier·ères souhaitent produire des « mondes fictionnels alternatifs », pour reprendre l'expression d'Anne Besson (2015, p. 171), et à l'étude des modalités de production de ces mondes, au sein du champ universitaire. Nous emploierons le vocable de *world-building* dans notre thèse pour nous référer à ce champ de recherche, en le référençant tel qu'écrit et en italique.

vidéoludique, il invite à dépasser l'aporie du récit vidéoludique pour penser le jeu comme dispositif narratif multimodal :

> Plutôt que de reposer sur un nombre restreint de signaux à la manière d'un livre (discours textuel) ou d'un film (transmission audio-visuelle), le dispositif narratif vidéoludique se distingue par la multiplicité des canaux par lesquels ce message narratif circule jusqu'au narrataire : image, son, texte, toucher (on pense à la vibration des manettes), mécaniques de jeu, etc. Autant de signaux qui ne peuvent pas être pensés ni conçus séparément au sein d'un message narratif : au moment de la réception, ils ne constituent pas autant de discours distincts, mais composent un message unique qui est compris comme tel par le narrataire (Ringot, 2020a, paragr. 9).

Et de fait, en reprenant par ailleurs le travail fournit par Cayatte et la notion d'expérience-cadre (2018), le chercheur se demande comment le·s joueur·euses peuvent à la fois participer aux processus de constructions d'un message narratif tout en étant elleux-mêmes les récepteur·ices de ce qu'iels produisent. Pour ce faire, il réinvestit la spatialité vidéoludique : la logique narrative n'est plus essentiellement temporelle, mais « essentiellement spatiale », et se traduit par l'apparition du paradigme du « narrataire-enquêteur » (Ringot, 2020a, paragr. 41-43). Le monde fictionnel des jeux se construit comme une gigantesque base de données, que les joueur·euses parcourent à l'aide de leur avatar, personnage liminaire du fait de sa nature « à mi-chemin entre le monde fictionnel et le contexte du jeu » (*Ibid.*). Par ce biais, l'auteur montre comment chaque jeu peut se construire par la propre expérience et trajectoire des joueur·euses au prisme du motif de l'enquête : le rôle du narrataire, dans ces jeux est celui d'un « enquêteur qui rassemble à partir de ses observations du monde fictionnel une série d'informations qu'il réagence pour construire sa propre version du monde fictionnel. Le récit est une des manifestations de cette reconstruction » (*Ibid*., paragr. 26).

Il n'est donc pas anodin que le chercheur consacre un paragraphe à l'appareillage cartographique des jeux. En nous invitant à penser le récit comme un « carnet de bord, d'enregistrement de ce que la partie a produit », il remarque que certaines interfaces cartographiques permettent de rendre visible les trajectoires parcourues tout le long du jeu, traces des pérégrinations de notre protagoniste dans le tissu spatial que nous explorons (2020a, paragr. 38). Cette remarque sur la cartographie est signifiante, et rappelle le paradigme numérique, où la carte est devenue l'une des simples composantes d'un outil de visualisation d'information numérique. Si l'article de Ringot nous permet de mieux comprendre la

construction de la narration vidéoludique par rapport à sa spatialité, il prolonge également les enjeux de la cartographie dans la construction de récit, de narration, et de monde.

Commençons par recontextualiser le rapport entre cartographie et narration. Les liens entre la cartographie et la narrativité font en effet de plus en plus l'objet de recherches académiques (Caquard, 2013), en particulier dans les approches littéraires, qui soulignent la manière dont les cartes insérées dans les romans participent à la mise en récit. Hynes positionne ainsi la carte comme « l'un des plus anciens outils de *world-building*[113] » (2018, p. 105). La façon dont l'image cartographique reconfigure l'imaginaire, que nous soulignions précédemment, est au cœur de nombreuses approches tissant les liens entre narrativité et cartographique. Ainsi, « aucune image ne peut induire des rêves aussi puissants qu'une carte, car, comme l'œil balaie la carte, l'esprit voyage au sein du territoire[114] » (Ryan *et al.*, 2016, p. 45).

Cette corrélation est inscrite dans les perspectives proposées dans l'ouvrage *Narrating Space / Spatializing Narrative* : les chercheurs·ses voient la combinaison entre un texte et une image cartographique comme un syncrétisme entre expérience de l'espace (donc, territoire), et carte (Ryan *et al.*, 2016, Chapitre 3). Les cartes enrichissent l'expérience narrative des œuvres littéraires : elles complémentent le déroulement du récit, et stimulent l'imaginaire à partir de leurs illustrations et leur intégration dans la composition même du roman, comme le montrent les travaux de Sabrina Messing sur la littérature de jeunesse (2019).

Dans une perspective relativement proche, Henry Jenkins et Marie Fuller explorent le rapport entre récits spatiaux et cartes au sein des romans de *fantasy* :

> les cartes apparaissent dans les récits de fantasy avec la même fréquence et fonction que les généalogies qui apparaissent dans les grands romans du 19ème siècle, suggérant l'importance relative que les deux formes donnent aux relations spatiales et aux relations entre personnages[115] (Jenkins et Fueller, 1995, p. 60).

[113] « *one of the oldest tools for world-building* » en version anglaise.
[114] « *no type of image induces more powerful dreams than a map, because as the eye travels the map, the mind travels the territory* » en version anglaise.
[115] « *maps appear in fantasy novels with the same frequency and function that genealogies appear in the great l9th-century novels, suggesting the relative stress the two forms give to spatial relations and character relations* » en version anglaise.

Mais le chercheur Mark J. P. Wolf, en se saisissant de l'outil cartographique dans sa relation avec la création d'univers fictionnels, rappelle deux paramètres essentiels. D'une part, que « les cartes sont initialement conçues pour y intégrer un récit, mais que les récits suivants devront s'intégrer dans la carte existante[116] » (2013, p. 157); et, d'autre part, que les cartes ne servent pas qu'à unifier les lieux d'un récit ou d'un monde : « elles permettent aux auteur·ices d'intégrer différents mondes au sein du même[117] » (*Ibid*., p. 159). Le chercheur rappelle que la carte impose une structure à la production fictionnelle. Il n'est donc pas inattendu que les cartes soient un objet prépondérant dans la création d'un univers narratif. Nous avions d'ailleurs montré que certains studios de jeu procédaient à la création d'une carte comme toute première étape de conception de jeu (Friche, 2020, p. 53).

Les apports de Di Filippo, mentionnés dans le chapitre précédent, s'insèrent aussi dans cet entrecroisement entre *world-building,* jeux vidéo, et fiction. Toujours à propos du jeu *Age of Conan* (Funcom, 2008), le chercheur observe les liens entre le jeu de rôle en ligne et l'univers fictionnel dont s'inspire ce dernier, à savoir les romans de *fantasy* de Robert E. Howard et plus particulièrement les récits de Conan le Barbare. Dans un article récent, il s'intéresse à la manière à la représentation des espaces diégétiques. La carte de jeu y est abordée par deux entrées : d'abord, l'interface cartographique de choix des régions du jeu reprend en fait la carte dessinée par Robert E. Howard, où « le monde de l'Âge Hyborien est superposé à une carte de l'Europe actuelle » (2021). Toutefois, l'intertextualité entre les cartes souligne un effet de réappropriation. Si celle dessinée par Howard, présente dans ses romans, est comme l'auteur nous la décrit ; celle du jeu met en avant la partie du monde qui représente les contrées du Nord et de la Scandinavie. Cette relation est à inscrire, d'après Di Filippo, comme « une lecture de ses continuateurs visant un certain public, ce qui est notable en termes d'histoire de la réception du Nord » (2021), et qui s'explique notamment par le succès des productions médiatiques autour de la figure de Conan Le Barbare. La carte de l'auteur est recontextualisée par rapport à son déploiement dans une autre situation de communication, qui en explicite ses modifications. Dans un second temps, le langage cartographique découpe les régions du jeu à l'aide d'un tracé représentant les frontières de ces espaces. Ces territoires ont un rapport direct avec la structure

[116] « *maps are initially designed to fit a story, but later stories must be fit to existing maps* » en version anglaise.
[117] « *they also allow authors to join multiple worlds together into one* » en version anglaise.

du jeu : Di Filippo parle bien des régions d'aventures « les plus faciles » (2021), c'est-à-dire celles où les combats contre les monstres et la progression dans le jeu sont plus aisés.

Dès lors, nous voyons que l'interface de carte fait ici acte de médiation territoriale à partir d'au moins deux entrées : d'une part, elle fait figurer un univers narratif fictionnel grâce à son image, qui soulève les entremêlements entre réel et fiction. D'autre part, la carte, en découpant déjà des zones et des régions, fait médiation d'une certaine territorialité : elle contribue finalement à réitérer ce modèle territorial biologique dont parlait Debarbieux, où les espaces sont découpés à l'aune de leur écosystème (2009).

De fait, la carte contribue à réitérer les perspectives du chercheur sur la construction de ces géographies imaginées eurocentrées, que nous mentionnions au chapitre précédent. En soulignant les réappropriations de la carte dans un contexte ludique, le chercheur attire notre attention sur la réécriture de l'image en la faisant correspondre à un cadre communicationnel différent (du livre au jeu) et aux modifications que cela implique, notamment l'utilisation du langage cartographique pour produire les espaces diégétiques. Cette hybridation entre les deux langages – cartes et jeux – nous paraît, à nouveau, caractériser toute la tension qui invite à entrecroiser les médiations territoriales et ludiques, qui révèlent tout un discours territorial véhiculé par le médium ludique.

En dehors des relations entre jeu et livre, nous avions remarqué avec les apports de Dormann et ses collègues qu'il pouvait arriver qu'une ville se confonde avec le monde d'un jeu. Pour nous préserver de ces confusions, une stratification des mondes ludiques a été proposée par le chercheur Amato en 2005. Elle donne la possibilité de mieux définir les cadres narratifs et topographiques dans lesquels les univers de jeu se développent, et de prolonger les réflexions que nous venons de faire surgir avec l'article de Di Filippo.

Le chercheur, pour mieux caractériser les univers de fictions vidéoludiques, observe leurs enchâssements hiérarchiques autour de trois termes : le cosmos, la diégèse, et la ludiégèse. Le premier terme définit « l'univers en tant que tel, censé exister par lui-même, indépendamment de la participation du joueur, de l'intrigue et de l'objectif de jeu » (2005, p. 301), dans lequel nous pouvons retrouver la diégèse et la ludiégèse. Comme ces deux termes ont été retravaillés récemment par la chercheuse Fanny Barnabé, nous en restituerons les définitions à partir de son travail. Ainsi, la diégèse est le « cosmos orienté par une histoire qui le construit comme un arrière-plan nécessaire », et la ludiégèse, « la diégèse en tant qu'elle est régie par le jeu » (2018,

Chapitre 1 paragr. 59). Cette ludiégèse comprend des caractéristiques telles que « les objectifs, les conditions de la réussite ou de l'échec, les règles régissant l'interaction du joueur avec les éléments de l'univers fictionnel » (*Ibid.*).

À partir de sa relecture d'Amato, la chercheuse citée s'intéresse particulièrement à l'identification « d'éléments de narrativisation », qui concernent « des niveaux très différents, allant du simple design des objets ou des personnages à l'organisation de l'interface ou même au paratexte » et qui participent à produire « la connaissance de l'univers fictionnel développé par le jeu » (Barnabé, 2018, paragr. 47-51). Dans son acception, la chercheuse explicite que tout élément de jeu peut, finalement, servir à la production d'un récit par l'entremise des interprétations de l'audience joueuse. La narrativisation renvoie explicitement au « processus par lequel le joueur produit des microrécits en replaçant les éléments repérés sur le fil d'une temporalité, d'une causalité, et en les organisant autour d'un conflit central » (*Ibid.*). La chercheuse plaide pour une reconsidération de la narration vidéoludique non plus autour de la notion de récit, mais autour de celle d'univers fictionnel, qu'elle organise à partir des trois niveaux cités plus haut, à savoir le cosmos, la diégèse, ou la ludiégèse.

Les recoupements entre ses propositions et celles de Ringot nous invitent à entrelacer la narrativité vidéoludique et la cartographie. En effet, le processus d'écriture du document de la carte s'ancre dans les mécaniques du jeu, et peut donc s'entendre comme l'un de ces éléments de narrativisation. De même, la carte, par son langage et sa paracarte (qui comprend donc son support), s'inscrit dans un imaginaire qui participe à établir le cadre fictionnel dans lequel se déroule le jeu. Nous proposons donc de passer en revue certains travaux montrant les liens entre construction du monde fictionnel et cartographie.

L'apport de Kirkland (2009) sur le jeu *Resident Evil* rappelle que les qualités esthétiques et communicationnelles de la carte participent à l'élaboration de l'ambiance du jeu et à la codification du genre de l'horreur. D'après le chercheur, l'effet de remédiation des anciens médias ou technologies employées au sein du jeu participent à en élaborer son univers narratif. Un constat similaire se lit dans la recherche d'Adrian Forest (2011) sur le jeu *Fallout 3* (Bethesda Game Studios, 2008), où la carte du métro, exposée comme un simple décor dans l'environnement diégétique, rappelle le contexte narratif postapocalyptique dans lequel se déroule l'action. La carte s'inscrit, dans ce cas, comme un document rappelant le cadre fictionnel. Dans ces deux exemples, les cartes servent avant tout à délimiter un cosmos, en façonnant un arrière-plan à l'environnement virtuel. C'est en particulier par les techniques de

fabrication des cartes insérées dans le jeu que cet arrière-plan surgit, puisque la carte dont parle le chercheur dans *Fallout 3* brille par sa ressemblance avec une carte de métro, désuète face aux cartes numériques employées par notre avatar sur son fidèle *Pip-boy*[118].

Dans ces deux cas, nous retrouvons en fait certains des éléments de notre approche documentaire. En effet, le langage, le type de tracé, les ornements ou encore le support même de la carte fournissent des informations narratives qui recontextualisent l'ancrage spatiotemporel au sein duquel se déroule le jeu. De même, ils invitent à poursuivre les réflexions de Desbois, qui voyait le prolongement des projets de la cartographie critique dans la fiction et sa récupération des imaginaires cartographiques. Là où, avec Kirkland, nous retrouvons l'utilisation d'une paracarte comme représentation d'un espace-temps spécifique, indiqué par le contexte technologique, le travail de Forest en donne une tout autre profondeur.

Dans *Fallout 3*, les anecdotiques cartes du métro, souvent à moitié déchirées, rappellent la destruction de la civilisation américaine par la guerre nucléaire qui caractérise le régime postapocalyptique de ce jeu. Elles sont à percevoir comme les archives d'un patrimoine en voie de disparition. Dans ces deux exemples, nous voyons bien comment le langage cartographique ainsi que la paracarte peuvent communiquer des informations sur le monde fictionnel. Ces cartes s'interrogent à travers les réflexions de Schaeffer, puisque leur composition, en relation avec les autres supports cartographiques employés dans le jeu, participent à redéfinir le cadre de la feintise ludique partagée (1999, p. 307). Le plan de métro, du fait de sa composition technique, langagière, fonctionnelle et matérielle, est perçu comme un objet du décor, mais institue le cadre pragmatique de la fiction uchronique qu'est le jeu *Fallout 3*, d'un point de vue spatial (Les États-Unis) et temporel (après avoir été ravagé par une attaque nucléaire). Nous retrouvons ici toute la portée des médiations territoriales du jeu vidéo, qui outillent autant le langage ludique, comme l'environnement diégétique, pour produire et réitérer un imaginaire du continent américain. La carte synthétise ces effets de médiations. Par ailleurs, le fait que la carte numérique soit finalement la seule à même de produire une représentation correcte et

[118] Dans la franchise transmédia postapocalyptique *Fallout*, le *Pip-boy* désigne un ordinateur intégré à un grand bracelet que certain personnages (notre protagoniste dans chaque jeu de la série) porte. Celui-ci fait office de menu diégétique, c'est-à-dire que le consulter permet d'accéder aux diverses options de jeu (changer son équipement, regarder la carte, choisir quels médicaments nous allons ingérer pour éviter les radiations nucléaires, etc).

fiable, et qu'elle soit utilisable dans le *gameplay* du jeu, participe à réinstaurer l'autorité des représentations numériques vis-à-vis des, visiblement, désuètes cartes en papier.

Des perspectives similaires se retrouvent dans le travail de recherche de Bazile. Celui-ci analyse le jeu vidéo avec une perspective communicationnelle et historienne, se consacrant brièvement au rôle que les cartes occupent dans la création d'un jeu se déroulant dans un cadre historique connu et documenté[119]. Ainsi, le document est interrogé à travers sa capacité à produire une ludoformation, que le chercheur fait surgir à l'aide d'entretiens auprès de l'équipe de conception du jeu. De fait, le plan de ville de La Havane devient une ressource pour explorer La Havane fictionnelle de *Assassin's Creed : Black Flag* (Ubisoft Montréal, 2013), dans une négociation entre vérisimilitude historique et impératifs ludiques (2021, p. 104-113). Le plan de la ville utilisé comme document témoigne de la carte comme « biographie du paysage qu'elle dépeint » (Gould & Bailly, 1995, p. 12). Pour l'historien, la carte peut se penser comme une forme « d'expressions historiennes » (Bazile, 2021, p. 86).

Du côté de la jouabilité nécessaire à l'instauration de la carte, Bazile mobilise le concept de « *deep maps*[120] », des systèmes d'informations géographiques spécifiques et récents, qui agencent « incertitude », « ambiguïté » et « contingence » (2021, p. 85). Le chercheur prolonge son raisonnement en exposant un parallélisme entre les postures et attitudes face au jeu, en particulier avec la notion de contingence, et ces « *deep maps* ». Toutefois, une description importante est à relever, à savoir :

> l'écran de jeu contient plusieurs niveaux d'informations superposés. Leur disposition renvoie aux conventions observées sur la *deep map*. En plus d'un fond de carte représentant l'espace explorable par l'utilisateur, l'écran comporte une légende située sur les bords afin d'assister l'interprétation du contenu, ainsi qu'une indication des contrôles (Bazile, 2021, p. 85).

Cet inventaire de l'interface rejoue certaines tensions avec les typologies présentées. Les modalités de conventions cartographiques, dont Thorn (2018) pointaient l'absence, se

[119] Bazile analyse les documents de conception des jeux vidéo *Assassin's Creed IV : Black Flag* (Ubisoft Montréal, 2013) et *Assassin's Creed Freedom Cry* (Ubisoft Québec, 2013). Les deux jeux se déroulent au début du 18ème siècle ; le premier dans les Caraïbes et le second se passe à Saint-Domingue, donc Haïti.

[120] Littéralement « cartes profondes ». Terme emprunté par Julien Bazile à David Bodenhamer, pour désigner des « représentations cartographiques permettant la manipulation de plusieurs niveaux de données graphiques et textuelles » (Bazile, 2021, p. 77).

retrouvent à nouveau visibles sur la paracarte, qui pointe d'ailleurs les contrôles de manipulation de l'image comme une légende qui encadre sa lecture. Cet exemple renouvelle notre intérêt pour le concept de paracarte, qui va nécessiter, une fois notre revue de la littérature des travaux portant sur carte et jeu terminée, une recontextualisation afin d'être utilisable dans notre étude de corpus.

De même, le chercheur observe comment les informations cartographiques sont à interpréter vis-à-vis des situations de jeu. Ainsi, la carte du jeu sert, pour les joueur·euses, à « formuler des stratégies […] d'après [leur] connaissance de l'environnement » (Bazile, 2021, p. 85) : un jeu de signes visuels et de symboles illustre par exemple la présence de lieux qui n'ont pas encore été visités par les joueur·euses (*Ibid*., p. 84). De fait, une véritable réappropriation des codes du langage cartographique encadre la situation de communication, et permet de mettre en scène, voire d'inviter l'audience joueuse à délimiter l'impact de leurs actions sur le processus de fabrique cartographique. En outre, rendre lisibles ces éléments s'inscrit de fait dans l'organisation du *gameplay* : les interactions avec le territoire diégétique participent à la construction de la carte, et sa lecture permet aux joueur·euses de comprendre comment le document se construit. En dehors de la perspective historique proposée par le chercheur, ce constat montre le processus de ludicisation de la carte, et renvoie aussi aux considérations de Ringot (2020a) sur la spatialité vidéoludique. La complétion de la carte se fait le miroir de notre progression dans l'espace diégétique.

Le lien entre jouabilité et cartographie doit également passer par une relecture des apports de Grandjean. Ce chercheur, qui a consacré sa thèse à l'étude de la médiation spatiale dans une licence de jeu vidéo, a consacré une quarantaine de pages à l'étude des dispositifs cartographiques par rapport à la manière dont ils communiquaient une certaine attitude ludique vis-à-vis de l'espace de jeu. Dans la mesure où sa contribution est grandement liée à la question de la navigation ludique des perspectives de guidages de la carte, c'est en grande partie pour cette raison que nous souhaitons nous tourner vers d'autres aspects dans notre propre recherche. Ses conclusions doivent néanmoins être rappelées, car elles participent à mieux structurer le lien entre les processus de ludicisation et la cartographie.

Sa démarche consiste à se demander comment la carte, représentation plane, arrive à guider les joueur·euses dans des espaces en trois dimensions. Néanmoins, comme nous le rappelions en le citant au début de ce chapitre, une véritable tension s'inscrit sur le document cartographique. Lorsque celui-ci est rempli, toute la saveur de l'exploration semble être désamorcée. Au

contraire, lorsqu'il est entièrement vide, les joueur·euses peuvent avoir du mal à se repérer, à comprendre où iels doivent se rendre dans l'espace de jeu, et à repérer les prochaines étapes du récit-cadre (2020, p. 190). Pour l'auteur cité, tout le travail d'un·e concepteur·ice de jeu est de trouver l'équilibre entre la dissimulation et l'exposition des informations cartographiques, afin de garantir une attitude ludique construite entre le territoire diégétique et sa représentation.

Pour ce faire, il se focalise sur la licence de jeu d'aventure *The Legend of Zelda*, en particulier son « *level design*[121] », où il est nécessaire de guider les joueur.euses dans les multiples donjons et forêts qui peuplent la série. La perspective proposée par Grandjean est entièrement tournée vers la manière dont les cartes peuvent être réappropriées par les développeur·euses de jeu pour faire acte de médiation spatiale. En effet, celui-ci construit sa réflexion de la médiation spatiale à partir de, notamment, les écrits de Patrizia Laudati sur la médiation architecturale des espaces urbains (2014, 2019). Dans sa thèse, le chercheur propose la construction d'une méthodologie qui permet de montrer comment chaque structure spatiale fait la médiation d'une attitude ludique vis-à-vis de l'espace dans lequel le protagoniste incarné va se mouvoir. La carte y prend une place bien particulière, que nous allons restituer.

Trois paramètres sont remarqués par le chercheur à propos des cartes : « la *temporalité* de son acquisition », « sa *polarisation* via différents 'marqueurs' », et « sa *modalisation* (complétude/incomplétude, fidélité/infidélité) » (2020, p. 167, emphase d'origine). D'après le modèle d'analyse de l'espace ludique construit par ce dernier, la carte fait figure « d'instance de médiation » la plus « explicite » et « injonctive », et ces médiations sont des plus « directes » et « conditionnantes », car elles développent un « rapport relativement *passif* à l'espace de jeu », dans la mesure où les joueur·euses n'ont qu'à suivre l'itinéraire pour atteindre les prochaines étapes de jeu (2020, p. 168, emphase d'origine). Bien que cela ne soit pas mentionné par l'auteur, l'idée de la carte comme production de l'espace est profondément ancrée dans cette réflexion. C'est, entre guillemets, comme si tout ce que la construction des espaces de jeu nous proposait en termes de déduction, réflexion, et interprétation, à partir de leurs architectures

[121] Littéralement « constructions de niveaux de jeu ». Il s'agit du terme employé pour qualifier les objectifs inhérents à la création d'espaces de jeux, au sein desquels les joueur·euses vont devoir utiliser les mécaniques ludiques liées à ces niveaux, autrement dit « l'espace construit en tant que traduction des règles du jeu en vue d'une jouabilité » (Grandjean, 2020, p. 16). Cet « espace » ne renvoie pas uniquement à un lieu ou une succession d'endroits (un château, une forêt, un dédale de couloirs, etc). Par exemple, un jeu de cartes sur ordinateur peut prendre place sur le même espace (une représentation d'un plateau où nous posons les cartes) : le *level design* renvoie alors à la structuration de la progression des joueur·euses dans chaque séquence de jeu, à partir d'une modification de certains paramètres (difficulté des énigmes, de la manipulation des commandes de jeu, etc).

et de leurs configurations, était démantelé par la carte. L'appareillage cartographique endosse donc un rôle de choix dans les modalités de compréhension et d'appropriation de l'espace, dans sa territorialisation.

Les apports de Grandjean réinvitent aussi toute la polysémie du terme de carte, de celle qui est disponible dans le jeu jusqu'aux autres habitant les divers paratextes de la licence (une carte dépliante était vendue avec des épisodes précis sur certains territoires). Il les met en relation avec les outils de navigation propre à la licence étudiée – comme les boussoles – et indique alors les multiples nuances avec lesquelles les développeur·euses nous guident dans l'espace diégétique. L'objet se pense finalement en co-construction avec les autres aides navigationnelles formalisées, comme la boussole ou les dialogues des PNJ[122], qui peuvent parfois donner d'autres indications topographiques (2020, p. 163-189).

L'approche présentée par le chercheur montre en grande partie comment la carte est « ludifiée » (*Ibid*., p. 191) au contact du médium ludique. Même l'acquisition de cet objet au sein de la diégèse fait partie du processus par lequel la médiation se construit. Cette ludicisation reste toutefois à réinscrire dans les deux autres pôles, à savoir l'éthos ludique et le joueur-modèle. En ce qui concerne la jouabilité, le travail qu'il présente témoigne aisément des relations entre la structure de jeu et sa mise en jouabilité par l'entremise de la cartographie. Du langage de la carte jusqu'à sa paracarte, le modèle heuristique du chercheur attire l'attention sur la lecture et l'acquisition de ce document comme un lieu qui produit l'attitude ludique à adopter pour s'approprier les espaces diégétiques.

Ses perspectives nous invitent à nouveau à déplacer le cadre de notre recherche de la carte à la cartographie, afin de faire émerger des remarques plus englobantes. D'une part, montrer l'inscription de cette pratique – et de sa représentation – dans une spatialité contemporaine. D'autre part, montrer son rapprochement avec les imaginaires cartographiques, qui tissent d'après nous des liens avec les processus de ludicisation de la cartographie en contexte ludique.

[122] « Personnages Non-Joueurs ». Ce terme désigne tous les personnages au sein d'une structure de jeu qui ne sont pas contrôlés par les joueur·euses. L'équivalent anglais est « *NPC* », pour « *Non-Playable Characters* ».

2.2.3 Réinvestir la politique de l'analyse des spatialités vidéoludiques – la cartographie comme médiation d'une territorialité

Dans cet axe, nous allons montrer de quelle manière notre réflexion sur la cartographie vidéoludique peut se concrétiser en une exploration des discours politiques inhérents aux dispositifs ludiques. Pour ce faire, nous allons recontextualiser une citation du chercheur Paul Newman à l'aune de notre cadre de recherche, afin de faire surgir comment exploration vidéoludique et cartographie questionnent les enjeux politiques du régime vidéoludique. Ainsi :

> au moins une partie du plaisir du jeu vidéo vient de la transformation du lieu en espace, de l'éradication de l'inconnu, et de la prise de contrôle de géographies incertaines de la part du joueur (Newman, 2004, p. 180, traduction par Grandjean).

Cette citation permet d'aborder quelques tenants de l'exploration vidéoludique, dans laquelle la cartographie a une place prépondérante. Concentrons-nous tout d'abord sur l'idée de « l'éradication de l'inconnu et de la prise de contrôle de géographies incertaines ». Ces deux éléments nous renvoient, à nouveau, au travail sur l'exploration vidéoludique proposé par Grandjean.

La cartographie y est présentée comme primordiale à travers la valeur scientifique, en lien avec les diverses formes que peut prendre « la mise à jour des dispositifs cartographiques » (Grandjean, 2023b, paragr. 23). Nous avions déjà abordé cette réflexion à travers la définition de la notion d'éthos ludique en lien avec la cartographie, à la fin du premier mouvement de ce chapitre. Nous allons pouvoir préciser ici nos réflexions. De fait, le chercheur interprète dans la construction de la carte par notre exploration la « maîtrise épistémique de l'environnement » (*Ibid.*). En conséquence, le langage cartographique y est réemployé comme formalisation d'une connaissance rationnelle et positiviste de l'espace, une composante de l'histoire de la cartographie que nous avons déjà évoquée (Debarbieux, 2015; Desbois, 2015b).

Alors, en revenant à la citation de Paul Newman, ce « plaisir du jeu vidéo » (*op. cit.*) paraît revêtir les contours de cette exploration, qui semble puiser dans cet imaginaire cartographique de l'exploration, particulièrement celui rythmant l'Europe entre le XVème et le XVIIIème siècle. C'est précisément dans cette manière que le jeu a de régir la fabrication du document que nous estimons pouvoir apporter une contribution neuve autour de la cartographie

vidéoludique, qui ne s'emploie ainsi plus à décrire les interfaces de carte mais bien la construction dynamique du document cartographique à travers le *gameplay*.

La transformation du « lieu en espace » fait directement référence au travail de Michel de Certeau. Dans la pensée du chercheur, un lieu renvoie à l'ordre et la distribution de « rapports de coexistences » et implique une « configuration instantanée de positions » et une « indication de stabilité » (1990, p. 173). Ainsi, « Il y a *espace* dès qu'on prend en considération des vecteurs de direction, des quantités de vitesse et la variable de temps. L'espace est un croisement de mobiles. À la différence du lieu, il n'a donc ni l'univocité ni la stabilité » (*loc. cit.,* exergue d'origine). Dans cette perspective, et appliqué au domaine du jeu, le passage d'un lieu à un espace consiste à transformer un endroit défini par le jeu (une ville, un donjon, une plaine) en un espace que les joueur·euses, par leurs propres objectifs, vont se réapproprier. Il s'agit, d'après nous, des « procédures » dont parle le chercheur Cayatte (2018, paragr. 16), mais appliquées ici à la question de l'espace diégétique. Le lien entre espace et lieu a par ailleurs déjà été abordé par la recherche sur la cartographie numérique et vidéoludique. La distinction entre « *touring* » et « *mapping* » dans la traduction anglaise de De Certeau, qui se retrouve en français dans la séparation entre « parcours et cartes » (*Ibid.*, Chapitre IX), est un couple conceptuel souvent réemployé qu'il nous faut expliciter.

Pour le penseur, la carte s'assimile à un « tableau » qui « colonise l'espace » : elle efface peu à peu les itinéraires et les pratiques des habitant·es de l'espace qu'elle doit représenter au profit de la formalisation d'un « état du savoir géographique, [qui] rejette dans son avant ou son après, comme dans les coulisses, les opérations dont elle est l'effet ou la possibilité. Elle demeure seule. Les descripteurs de parcours ont disparu » (*Ibid*., p. 178-179). De ce fait, ce qui s'inscrit comme le *touring*, le parcours, repose sur cette pratique qui consiste à « triturer » (*Ibid.*) l'espace, et à le réinscrire dans une culture du quotidien, en opposition avec la carte qui aurait découpé l'espace à l'aune d'un savoir géographique.

Or, pour Sybilles Lammes et Clancy Wilmott, la cartographie vidéoludique rediscute cette dissociation, puisque, dans le jeu, « l'interface cartographique, la lecture de la carte comme les mouvements de son lecteur fusionnent et prennent part au processus de cartographie[123] » (2016, p. 47). Cette pratique, qui « défait les limites entre la carte comme fixe et le parcours comme

[123] « *the mapping interface, the map reader and their moves merge and become an actual intrinsic part of the mapping process* » en version anglaise.

mobile d'après la théorisation de De Certeau[124] », fait émerger une nouvelle expérience navigationnelle, qui met au premier plan la cartographie comme une pratique processuelle, convoquée par l'engagement avec l'interface cartographique (*Ibid.*). Cette réactualisation des travaux de De Certeau avait déjà été proposée dans une contribution plus ancienne de la chercheuse Lammes, au sein d'un article sur la spatialité vidéoludique. Elle y postulait alors que « la production de parcours devient entremêlée à la cartographie, et la production d'une carte n'est pas une pratique délimitée ou réglée. De ce fait, les catégories sociales dominantes ne sont pas reproduites, mais traduites dans de nouvelles et hybrides connexions spatiales[125] » (Lammes, 2008, p. 266). Ce que décrit la chercheuse est en fait assimilable aux bouleversements que le paradigme de la cartographie numérique a apportés : une reconfiguration des rôles et des pratiques amenés par cette évolution des interfaces de cartes. Cette relecture de De Certeau donne à la chercheuse l'opportunité de construire une réflexion sur la praxis colonisatrice, où la carte et sa construction deviennent un outil de gestion et de contrôle d'un territoire.

Toutefois, cette « pratique processuelle » (*loc. cit.*) que mentionne la chercheuse requiert la délimitation de plusieurs éléments. Le premier est de comprendre les modalités d'actualisation et de construction de la carte à travers la structure du dispositif. Le deuxième, de percevoir en quoi ces modalités font médiation ludique, nous enjoignant à adopter une certaine attitude ludique vis-à-vis de la structure de jeu. De même, à partir de notre approche de la cartographie à l'aune des différences à observer entre structure et attitude ludique (Bonenfant, 2008, 2013; Genvo, 2013b; Henriot, 2023), nous avons montré que l'espace d'appropriation inhérent à la distance entre la carte et le territoire est source de contingences dans le jeu : une carte brouillée ou infidèle s'inscrit dans la jouabilité du logiciel. L'écriture de la carte par le logiciel participe de ce fait à insérer la cartographie, comme pratique, dans la modulation d'une expérience pensée comme ludique. De ce fait, cette « pratique processuelle » reprécise notre problématique de recherche : comment l'écriture du document cartographique s'ancre-t-elle dans les processus de médiations ludiques au cœur de la jouabilité d'un dispositif ludique ?

---

[124] « *defeating the boundaries of mapping as fixed and touring as mobile – as theorized by De Certeau* » en version anglaise. Notre traduction, peu élégante, resitue le contexte de traduction de l'ouvrage en langue anglaise et son réemploi ici.

[125] « *touring becomes entangled with cartography, and mapping is not a clearly delineated and ordered practice. Hence, dominant social categories are not reproduced but are translated into new spatial and hybridized connections* » en version anglaise.

Si nous reprenons tout ce que nous avons évoqué jusque-là, l'entièreté du document cartographique peut se penser à l'aune des théories de la médiation. Une cartographique, dans laquelle, en observant l'histoire de la sémiotique cartographique, se bâtit l'histoire d'un langage qui permet de construire un rapport entre un signifiant et un signifié. Une territoriale, puisque ce langage comme la paracarte renvoient à une mise en récit et à des images du territoire. La carte est biographie d'un paysage, ses toponymes retracent son identité, et elle produit comme ressasse un imaginaire d'une époque spécifique et de moyens de production qui y sont associés. Enfin, il y aurait au milieu de tout ceci une médiation ludique : l'invitation à voir dans les écarts entre carte de jeu et territoire diégétique un appel à l'exploration, et dans la production de la carte par nos actions, une inscription dans la fiction et la narration spatialisée du jeu.

Ces réflexions suscitent d'après nous de vives interrogations sur les correspondances entre le *plaisir ludique*, comme le dit Newman, et la manière dont la carte invite à s'approprier l'espace. Pour cela, il nous semble essentiel de construire une réflexion autour des dimensions politiques du jeu. Les enjeux de cette thèse reposent sur les rapports qui se tissent entre la spatialité contemporaine et celle vidéoludique. Au cœur de notre approche, nous nous basons sur les apports de la cartographie critique et des sciences communicationnelles pour ériger notre réflexion. Dans la poursuite de ce projet, il est important de revenir sur la façon dont les rapprochements entre les deux spatialités évoquées ont été abordés dans le cadre de l'étude du jeu. En l'occurrence, ce champ académique est actuellement secoué par ce que nous considérons être une nouvelle crise identitaire, à savoir celle du tournant spatial. Cette appellation n'est pas issue du domaine ludique, elle est associée aux tournants caractéristiques des études en sciences humaines et sociales à partir des travaux de Michel Foucault, Henry Lefebvre ou encore Edward Soja ; plus généralement par les « géographes marxistes » (Besse *et al.*, 2017). En l'occurrence, l'un des points que la chercheuse Marie-Claire Robic met en relief est celui d'une modification de paradigme, allant du temporel au spatial :

> dans la décennie 1980 il s'agit d'abord d'une croisade antihistoriciste, qui remet en cause l'hégémonie du temps sur l'espace dans la pensée moderne et dans les sciences sociales. Pour les géographes radicaux, il s'agit de déconstruire la proposition que « le temps a annihilé l'espace » et de montrer que la condition *contemporaine* […] est celle d'une mondialisation et d'une communication instantanée qui ne fait que renforcer le rôle de l'espace dans la vie sociale, en particulier dans le redéploiement du capitalisme à ses différentes échelles (Besse *et al.,* 2017, exergue d'origine).

À la lecture de cette citation, qui n'est qu'une partie du projet du tournant spatial, il est tout à fait compréhensible que l'étude du jeu fût elle aussi caractérisée par un mouvement similaire, d'ailleurs déjà mis en évidence (Günzel, 2010). Toutefois, ce paradigme n'a pas exactement eu les mêmes échos dans le champ de la recherche académique sur le jeu, comme le montrent des contributions très récentes (Bashandy, 2023, p. 170; Lebreton, 2022; Ter Minassian, 2024, p. 11-12). Bashandy en donne une lecture limpide : « bien que le tournant spatial des études du jeu fût associé à celui dans les sciences humaines et sociales, il n'a pas réussi à récupérer les projets politiques de ce tournant[126] » (2023, p. 170). Pour Bashandy, cet abandon du projet politique est dû à deux facteurs : d'une part, les conflits internes à l'apparition des sciences du jeu, tel le clivage entre narratologues et ludologues. Cette lutte interne a favorisé l'émergence de travaux qui auraient, plus concrètement, évacué l'agenda politique du tournant spatial, au profit d'étude plus formaliste et structuraliste.

D'autre part, l'auteur évoque des problématiques de recontextualisation d'œuvres plus anciennes – tels les écrits de Johan Huizinga – dont les concepts, très repris, ont contribué à évacuer les dimensions politiques de l'analyse du jeu[127]. Bashandy souligne finalement l'échec d'une majorité des travaux portant sur les espaces vidéoludiques à questionner véritablement la nature politique de la spatialité du jeu. L'un des exemples qu'il invoque est celui de l'analyse des spatialités vidéoludiques par le ludologue Aarseth. Celle-ci est tirée des réflexions du philosophe Lefebvre, dont toute la réflexion sur les liens entre espace et capitalisme est éminemment inscrite dans une théorie sociopolitique de la spatialité contemporaine. Or, dans le modèle d'analyse de l'espace de jeu construit par Aarseth, toutes les considérations politiques sont limées au profit de la création d'un outil théorique, profondément décontextualisé de son ancrage originel (Bashandy, 2023, p. 166-167).

La récente habilitation à diriger des recherches de Ter Minassian présente des constats similaires à ceux de Bashandy, où il indique que toutes les recherches sur l'espace vidéoludique « décrivent assez peu l'expérience elle-même » (2024, p. 12) de l'espace de jeu. Nous rejoignons les deux auteurs mentionnés ci-dessus dans leur constat face à une littérature

---

[126] « *while the spatial turn in game studies was tagged along with the turn in social science and humanities, it failed to pick up its political project on the way in* » en version anglaise.

[127] Le chercheur se réfère tout particulièrement à la notion de « cercle magique » et à sa reprise dans un ouvrage qui eut un impact retentissant dans l'étude du jeu (voir Salen & Zimmerman, 2004). Pour une explication plus poussée sur cette notion, nous renvoyons nos lecteur·ices aux références suivantes et les emplacements exacts qui en discutent (Di Filippo, 2014, paragr. 19-24; Genvo, 2013a, p. 91-96).

scientifique qui aurait dépouillé les théories du tournant spatial de ce qui faisait peut-être leurs forces, à savoir la réintégration de la dimension politique dans l'étude des espaces[128]. Pour Ter Minassian, qui est un géographe spécialiste entre autres de l'étude du médium vidéoludique, l'analyse des espaces vidéoludiques doit se faire à partir des approches géographiques du numérique, qui ne doivent pas être décontextualisées (2024, p. 13) de leur ancrage disciplinaire.

En creux de cette réflexion, nous pensons que l'étude de la cartographie vidéoludique peut, justement, participer à une revitalisation des perspectives politiques de l'étude des spatialités vidéoludiques. À cet égard, les nombreuses recontextualisations que nous avons opérées des théories de la cartographie critique nous assurent, tout en répondant aux propres enjeux de recherche de notre discipline, de ne pas évacuer une forme de critique politique qui pourrait en émerger. En outre, une grande partie des travaux sur la cartographie dans le jeu vidéo s'inscrit délibérément dans ces perspectives, comme le remarque Gekker : « la critique culturelle des cartes de jeu s'est surtout regroupée autour des thématiques du (post)colonialisme » (2016, p. 140).

Un concept clef à la mobilisation de cette approche est celui de savoir situé, notamment relié aux recherches de la philosophe Donna Haraway. En effet, la philosophe tisse des liens dans cette importante contribution entre les multiples outils de visualisations et d'ocularisation que les progrès scientifiques inventent et déploient sans cesse (microscopes, surveillances satellites, etc.) et la construction d'une « utile, mais pas innocente, doctrine de l'objectivité[129] » (1988, p. 582). L'illusion d'un savoir rationnel et objectif se construit dans la mise en place de possibilités de lire l'espace de manière toujours plus performante et technique, mais la chercheuse rappelle que « cette perspective d'une vision infinie est une illusion, un stratagème divin[130] » (*Ibid.*). Le reste de son article rappelle que ces systèmes d'ocularisations n'ont rien d'objectif ou de désincarné : ils participent à produire une forme de savoir émanant des sociétés qui les produisent. Elle appelle ainsi à la construction de multiples « savoirs situés[131] » (*Ibid*., p. 590)

---

[128] Cela ne veut pas dire que toutes les études de la spatialité du jeu seraient à mettre au placard. C'est justement parce qu'elles ont été si nombreuses et populaires qu'il est nécessaire de les réancrer dans un contexte plus critique, à partir de leurs apports. C'est sûrement le rôle de la recherche scientifique que de revenir sur les acquis pensés fondamentaux et de les remettre en perspective avec le fait que : « en tant que productions intellectuelles, les recherches sont toujours l'œuvre d'individus en interaction avec d'autres et sont pris dans un contexte historique, social et culturel particulier » (Di Filippo, 2014, paragr. 43).

[129] « *construct a usable, but not an innocent, doctrine of objectivity* » en version anglaise.

[130] « *that view of infinite vision is an illusion, a god trick* » en version anglaise.

[131] « *situated knowledges »* en version anglaise.

qui se désolidarisent de cette « science devenue mythe[132] » comme paradigme d'une connaissance objective et rationnelle, au profit de constructions plus communautaires.

De fait, les apports de la chercheuse sont réinterprétés par Fraser et Wilmott au travers de la tension entre la carte de jeu et l'expérience du territoire diégétique. Ces géographes invitent à voir, dans les interfaces cartographiques de jeu, la reproduction de ce savoir situé se souhaitant objectif. Et, justement, iels estiment que la décorrélation entre la carte et le territoire, opérée par le jeu, est une manière de réitérer cette critique de l'objectivité universelle :

> la verticalité joue un rôle intéressant dans la navigation en se rattachant à un jeu sur la perspective. Là où le 'stratagème divin' assume ou offre l'illusion d'une objectivité absolue incarnée dans la perspective allocentrée (et genrée), comme avec Tomb Raider, la traduction des codes iconiques et de la raison cartographique au sein de l'espace de jeu révèle un 'codeur-truqueur', où il est rappelé à la personne jouant les limitations d'une raison cartographique, et l'impossibilité d'une objectivité totale et universelle[133] (Fraser et Wilmott, 2016, p. 126).

Là où nous rejoignons les chercheur·euses, c'est dans l'idée que le jeu – au sens mécanique – entre la carte et le territoire produit une forme de jeu – au sens ludique – qui est réinvesti par le dispositif ludique. Effectivement, celui-ci rappelle l'impossibilité d'une connaissance totale par l'espace, et invite les joueur·euses à investir les mystères de la carte à l'aune du jeu. Toutefois, nous ne pouvons pas explicitement savoir si cela rappelle vraiment à l'audience joueuse les limites de la cartographie comme science universelle, et encore moins aux perspectives féministes développées par Haraway qui semblent être reprises ici. Et d'autre part, rien n'indique que les différences entre la carte et le territoire soient profondément ludiques pour les joueur·euses – peut-être qu'elle est source d'agacement. En revanche, à nouveau, la différence entre les deux représentations (carte de jeu / territoire diégétique) peut se comprendre d'après nous comme un élément de la structure de jeu, qui fait appel à certaines « connaissances ludiques d'un utilisateur cible, à travers des marqueurs pragmatiques qui ont pour ont vocation à être signifiants pour eux en terme de jeu (*'play'*) » (Genvo, 2013a, p. 45). Pour le dire avec le

---

[132] « *Science becomes the myth* » en version anglaise.

[133] « *Verticality plays an interesting role in this navigation by expanding on the play of perspective. Where the* 'god trick' *offers the assumption or illusion of absolute objectivity embedded in the top-down (gendered) perspective, as with Tomb Raider, the translation of iconic codes and cartographic reason into the game-space reveals a* 'coding trickster'*, where the player is reminded of limitations of cartographic reason, and the impossibility of total, universal objectivity* » en version anglaise. Les expressions « *god trick* » et « *coding trickster* » renvoient explicitement au travail de Donna Haraway.

vocable de notre cadre théorique, il est très probable que l'une des stratégies interprétatives sur lesquelles repose la cartographie pour devenir ludique est la manifestation explicite d'une représentation de l'espace inexacte ou incomplète, afin de susciter une attitude ludique auprès des joueur·euses.

Cette réflexion nous amène à revenir sur notre lecture des travaux de Fraser et Wilmott. Leurs propositions entrent en fait en désaccord avec d'autres contributions qui s'intéressent aux liens entre cartographie et jeu vidéo, en y faisant une lecture décolonialiste. Dans les diverses sources que nous avons parcourues, la progression topographique des joueur.euses dans l'espace de jeu s'analyse à l'aune des récits colonialistes et de leurs représentations dans l'histoire (Fuchs *et al.*, 2018; Harrer, 2018; Jenkins & Fuller, 1995). Dans ces contributions, l'exploration d'un espace virtuel et la construction progressive de systèmes de déplacements et d'informations au sein de cet espace est perçu comme une reproduction de l'histoire du colonialisme, où la faune et la flore sont autant de ressources mobilisables par le.a joueur.euse. De ce fait, tout le langage de la carte, comme la construction de cette dernière, invitent à voir le monde comme un terrain de jeu appropriable.

Ainsi, la carte, par son mode de lecture vertical en deux dimensions, devient une reproduction des « pratiques impérialistes[134] » (Fuchs *et al.*, 2018), qui se redéploient par ailleurs dans sa fabrique, puisque la manière dont l'interface s'annote au fur et à mesure de nos avancées dans un espace virtuel témoigne d'une progressive territorialisation de l'espace. Dans ces recherches sont surtout soulignées la correspondance entre les actions des joueur·euses et la répercussion de ces dernières sur le document cartographique. Ces derniers apports, qui sont au plus proche de notre enjeu de recherche, soulignent la nécessité de développer un cadre d'approche de la fabrication du document cartographique, et de l'inscrire dans la question de la médiation territoriale ou de la territorialité. Le processus de fabrication de l'objet cartographique est ici utilisé comme témoin d'un discours politique et culturel sur un espace donné, et sur son lien avec le colonialisme et l'oppression spatiale qu'il a exercé sur des espaces et ses habitant·es. Il surgit de l'écriture des documents cartographiques un rapport à l'appropriation de l'espace, qui nous invite à décoder et comprendre le monde fictionnel à travers les ressources que la carte fait transparaître.

[134] « *imperial practices* » en version anglaise.

Notre cadre conceptuel nous invite à penser ce phénomène dans les termes suivants : si la carte fait la médiation de l'espace, alors dans le jeu vidéo, la cartographie comprise comme l'écriture du document par le jeu fait la médiation d'une territorialisation, d'une manière de s'approprier l'espace. Il nous paraît ainsi urgent de nous départager de la vision optimiste de Fraser et Wilmott, et de faire surgir ce qui peut se tapir sous l'égide du ludique : une construction sociale du rapport à l'espace.

Nous estimons que la déconstruction de la carte et de la cartographie n'est que rarement opérée dans le jeu vidéo. Ou plutôt, comme tout ce que la carte produit s'entend au prisme d'une médiation ludique, jusqu'à ses incohérences avec le territoire parcouru, elle invite finalement à adopter une certaine attitude ludique vis-à-vis de l'espace de jeu. De ce fait, déconstruire la carte revient à déconstruire le jeu, dans le sens où rendre saillant tout l'agencement de données et le découpage de l'espace auquel procède la carte – et sa fabrication - consiste à expliciter la façon dont le jeu tente, par le langage cartographique, de nous persuader d'une certaine attitude ludique à adopter à l'égard de l'espace diégétique. Et c'est bien pour cela que nous pensons que ce projet doit s'inscrire aux confluences des travaux sur la territorialité, la cartographie, et l'étude de la spatialité vidéoludique. Puisque, visiblement, la carte *produit* les espaces dans lesquels le dispositif nous engage à penser le jeu, et que les modalités de fabrication du document carte font la médiation d'une territorialité sous l'égide du ludique.

En déstructurant point par point ces éléments, nous pensons pouvoir renouer avec les perspectives de la cartographie critique, et faire surgir des parties de ce cadre autour de la carte, évanescent depuis le paradigme numérique, mais toujours aussi présent. Pour cela, une toute dernière partie de ce chapitre se consacrera à l'élaboration du concept de paracarte, que nous avons plus d'une fois aperçue dans nos analyses, et qui nécessite d'être réinvestie.

2.2.4 Remonter aux sources : opérationnalisation de la paracarte à partir de Genette

À de nombreuses reprises, nous avons estimé que le cadre de la carte – la paracarte – se recomposait dans les interfaces de cartes numériques. Rappelons que ce terme est présenté comme un outil ouvrant à la compréhension des constructions rhétoriques et idéologiques sous-jacentes à un document cartographique. Ces enjeux sont également présents dans l'analyse des

jeux vidéo et de leur spatialité, comme nous venons de le constater. De fait, voici les éléments qui constituaient, d'après Wood et Fels, la paracarte :

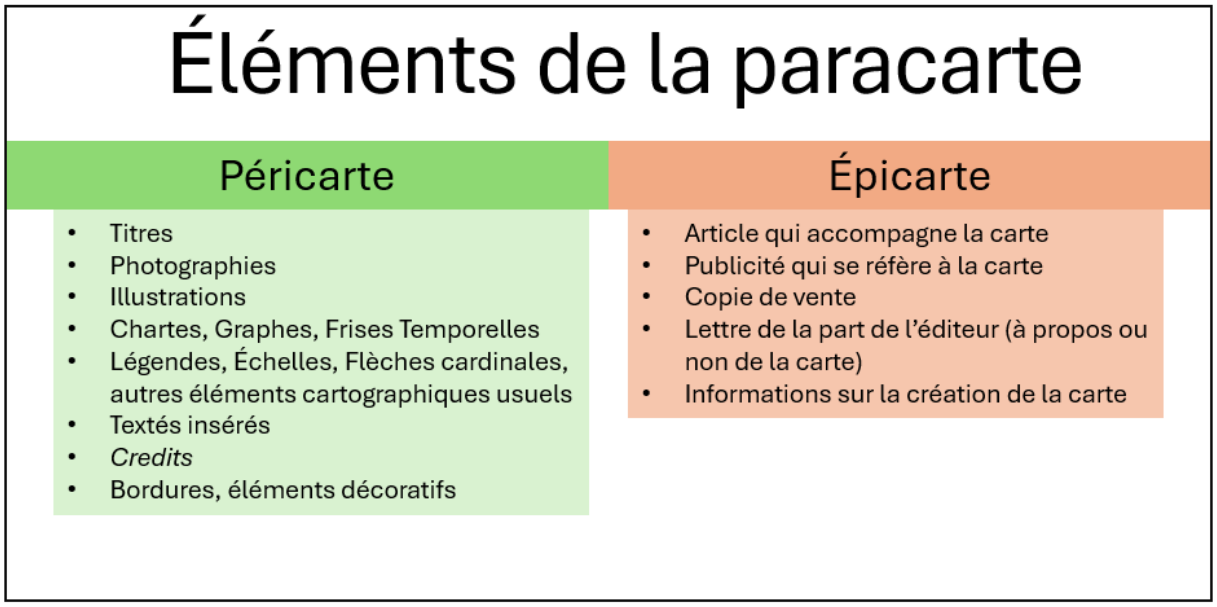


Tableau 3 : Traduction des éléments de la paracarte à partir du travail de Wood et Fels.

Sur le tableau 3, nous avons traduit chaque objet du tableau proposé par Wood et Fels permettant d'examiner la paracarte (2008). Il est évident que nous ne pouvons pas simplement appliquer cette grille de lecture à la paracarte dans les jeux. Il nous faut alors procéder à une approche interdisciplinaire pour les traduire dans le domaine ludique. Ainsi, dans ce dernier mouvement de réflexion, nous allons tout d'abord revenir sur la paracarte en cartographie à partir des apports de Wood et Fels, puis repartir de la définition originelle du paratexte avec Genette. Nous ferons un bref détour par l'utilisation du paratexte dans le jeu, à savoir le « parajeu », puis nous nous tournerons vers les travaux issus des SIC pour mieux contextualiser et outiller la paracarte, tout en soulignant ses enjeux comme ses limites.

De ce fait, recontextualisons les apports des deux géographes et la manière dont ils ont construit cet outil. Pour les auteurs à l'initiative de l'adaptation de Genette à la carte, ce concept est à réinscrire au prisme des écrits de Roland Barthes sur les images, notamment la notion de « relai » issue des travaux de ce sémioticien. En effet, le chercheur souhaite explorer la relation qui se constitue dans le « message linguistique par rapport au message iconique » (1964, p. 44). À partir d'une image publicitaire, il établit deux rôles à ce message linguistique : celui d'ancrage et celui de relai. Pour le premier, c'est une description de ce qui est visible sur l'image : « la légende […] aide à choisir *le bon niveau de perception* » (*Ibid.,* exergue d'origine) et plus loin « le message linguistique guide non plus l'identification, mais l'interprétation […].

Le texte *dirige* le lecteur entre les signifiés de l'image, […] il le téléguide vers un sens choisi à l'avance » (*Ibid.,* exergue d'origine). Pour le second, il faut voir deux significations : d'une part, un texte qui apporte des précisions qui sont inaccessibles dans le simple visionnage de l'image. D'autre part, un ensemble d'indications liées à la production de l'image (Allamel-Raffin, 2010, p. 485)[135]. Barthes en dit :

> la parole […] et l'image sont dans un rapport complémentaire […] cette parole-relai devient très importante au cinéma, où le dialogue n'a pas une fonction simple d'élucidation mais où elle fait véritablement avancer l'action en disposant dans la suite des messages, des sens qui ne se trouvent pas dans l'image (Barthes, 1964, p. 45).

Ainsi, nous comprenons mieux la relation sémiotique entendue à partir du concept de paracarte pour Wood et Fels. En revenant sur la publication de la carte de Arno Peters, qui était en réponse à celle de Mercator, les géographes disent que « sa paracarte immobilise notre perception à partir de l'ancrage qu'il a choisi. Chaque carte fait ça[136] » (2008, p. 194). Bien que les chercheurs ne citent que la fonction de « relai » (« *relay* », *Ibid.*), leur compréhension du terme recoupe celle de l'ancrage.

Cependant, la paracarte n'est pas vraiment sollicitée dans les autres textes de ces deux auteurs, ce qui rend sa compréhension assez difficile. Faut-il départager les éléments de la légende entre ce qui a une fonction d'ancrage et une fonction de relai ? De quelle manière la rhétorique se construit-t-elle au-delà d'une description de l'image par la légende ? Les réponses à ces interrogations se trouvent dans les précédentes publications des géographes, où ils abordent le rapport entre description de la carte et rhétorique. La paracarte y est absente, mais leur objet d'étude – la légende – en fait partie, ce qui nous invite à établir des parallèles.

Pour synthétiser leurs réflexions, les chercheurs remarquent que, sur une carte, aucun signe n'est à proprement parler explicite (1992, p. 98-99). Tel est le cas de la couleur bleue pour représenter les zones aquatiques, ces dernières ayant pendant longtemps été illustrées avec du rouge ou encore du rose (*Ibid.*). De fait, ces signes sont explicites, car les lecteur·ices en sont familiers : il s'agit de conventions (*Ibid.*). Alors, à quoi sert la légende ? À clarifier les signes les plus inconnus et nécessitant quelques paragraphes ? D'après les géographes, la légende

[135] Nous nous aidons ici de la relecture de Barthes par Catherine Allamel-Raffin (2010).
[136] « *his paramap immobilizes our perception on his chosen ground. Every map does this* » en version anglaise.

rappelle en fait les conditions de productions de l'image, c'est-à-dire qu'elle guide l'attention sur les éléments les plus importants du dessin d'après les cartographes l'ayant produite. Et derrière cette fonction d'ancrage, celle de relai semble suggérer la véritable portée rhétorique de la carte. En effet,

> l'apparition d'un carré rouge dans la légende n'ajoute donc rien à notre capacité à comprendre la carte. Au contraire, elle s'impose à nous comme l'affirmation que la Carole du Nord a des points d'intérêt, en fait, elle parle à travers la carte à propos de l'état[137] (Wood et Fels, 1992, p.103).

À partir de ces observations, la filiation barthienne se poursuit jusqu'à la notion de mythe, que les chercheurs cités emploient en le paraphrasant : la légende d'une carte contribue à « naturaliser la culture » (*Ibid.* , p. 105). Avec cette formulation, ils enjoignent à voir que la carte, construite comme un système sémique structuré par sa capacité à présenter des phénomènes avec toujours plus de précisions (*Ibid.*), est employée comme une manière de naturaliser des constructions de l'espace (*Ibid*., p. 106). Nous retrouvons ici les reproches que Haraway adressait aux instruments optiques comme vision rationnelle, mais pourtant située (1988). Ou encore, l'idée que, dans la construction d'un langage cartographique pensé comme rationnel et imposant une façon naturelle de penser le monde, « la subjectivité était niée sous couvert de scientificité » (Zwer & Rekacewicz, 2021, p. 132).

Nous sommes particulièrement soucieux de l'utilisation de la notion de mythe, le travail de Di Filippo montrant bien toutes les précautions qu'il faut observer vis-à-vis de ce terme (2016, p. 32-92). Pour ce dernier, le mythe est une catégorie de pensée qui ne doit pas être tenue pour acquise, mais questionnée à travers la construction d'une représentation de l'autre se voulant universalisante. En pensant le mythe comme faisant partie de processus d'universalisation, c'est-à-dire des « *procédés par lesquels, par abstraction et assimilation, une idée ou un phénomène est présenté comme étant valide en tout temps et en tous lieux* » (2016, p. 92 emphase d'origine), le chercheur invite à les étudier de manière diachronique, afin de comprendre « comment se sont formées certaines notions contemporaines considérées comme universelles » (*Ibid.*). Il nous semble ainsi que, dans la façon dont les géographes cités pensent

[137] « *the appearance of the red square on the legend thus adds nothing to our ability to understand the map. Instead it imposes itself on us as an assertion that North Carolina has points of interest, in fact, it speaks through the map about the state* » en version anglaise.

la notion de mythe, ils enjoignent à déconstruire l'idée que la carte présente de manière exacte et objective l'espace. Dès lors, le langage cartographique peut être pensé comme un discours qui se veut universel, mais qui n'en est point un.

En ce qui concerne l'épicarte, Wood et Fels construisent le sens de cette catégorie à partir de l'apport d'une autre géographe, Jane Camerini. Pour cette dernière, « le sens de la carte réside non seulement dans la carte, mais aussi dans la relation que cette dernière a avec le texte qui fait partie d'elle-même[138] » (1993, p. 702). Dans sa réappropriation du concept de paracarte, Morcrette se fiera à cette construction de l'épicarte. Lorsqu'il étudie les cartes de trajectoires qui constituent le cœur de sa thèse, il mettra de côté cette dimension discursive, étant donné que les contextes de productions lui sont inaccessibles (2018, p. 188). Terminons ce tour d'horizon avec justement la reprise de la paracarte par Morcrette, qui en montre un phénomène intéressant. Il remarque alors à travers l'étude de son corpus que la paracarte s'affirme différemment selon les types de carte qu'il étudie. Du côté de cartes plus « scientifiques », le chercheur observe une recrudescence de la paracarte, qu'il enjoint à voir comme une marque de sérieux ou de crédibilité (*Ibid*., p. 287-288). Dans les cartes plus « populaires », la paracarte est quasiment absente, ce qui indique que les « règles de lecture d'interprétation de la carte n'ont pas besoin de développement » (*Ibid.*). La paracarte joue bien un rôle communicationnel dans le processus de lecture de la carte, y inscrit un cadre de lecture comme de réception.

À partir de là, comment penser la paracarte vidéoludique ? Il nous faut adapter les éléments du tableau 3 et nous demander comment, du langage de la carte, nous pouvons les intégrer à celui du jeu et à toutes ses manifestations langagières (voir Bilat *et al.*, 2022; Goux, 2022; Hansen, 2022, 2023). En caractérisant la paracarte au sein du jeu, nous serions plus à même de comprendre comment le cadrage de la lecture et de l'usage de la carte – mais aussi de sa fabrication – produit un discours sur la territorialité du jeu, et sur la pratique même de la cartographie. Il nous faut pour cela comprendre comment le concept de paracarte il peut être appliqué à la cartographie vidéoludique (et, à fortiori, à la cartographie numérique par la suite). Un problème qui nous semble épineux est l'observation de ce caractère épicartographique. Pour parvenir à le décrire plus précisément, tournons-nous vers les travaux de Genette et son

[138] « *the meaning of a map resides not only in the map, but in relation to the written text of which it is a part* » en version anglaise.

adaptation dans l'étude du jeu, avant de voir, à travers les SIC, comment l'épitexte est reconfiguré au sein des pratiques numériques.

Chez Genette, le paratexte désigne « ce par quoi un texte se fait livre et se propose comme tel à ses lecteurs, et plus généralement au public » et se comprend comme le « lieu privilégié d'une pragmatique et d'une stratégie, d'une action sur le public au service, bien ou mal compris et accompli, d'un meilleur accueil du texte et d'une lecture plus pertinente » (2002, p. 7-8). Pour le chercheur, un élément de paratexte « si du moins il consiste en un élément *matérialisé*, a nécessairement un emplacement, que l'on peut situer par rapport à celui du texte lui-même » (*Ibid*., p. 11, emphase d'origine). Ainsi, tout ce qui est autour du texte, mais à l'intérieur même du « volume », c'est-à-dire du livre, est à considérer comme un péritexte, et tout ce qui est situé à l'extérieur du volume, mais discute de celui-ci, se relève de l'épitexte (*Ibid.*).

À partir de ce rappel, nous aurions intuitivement tendance à considérer tout ce qui entoure la carte de jeu, au sein d'une interface, comme sa péricarte. Si le péritexte s'insère dans certaines « zones » qui permettent d'en comprendre la fonction, comme la quatrième de couverture, ou encore la préface, il nous semble qu'un parallèle peut se fabriquer pour la carte de jeu, où la péricarte n'est pas inscrite dans la carte mais autour. Concernant l'épitexte, cette catégorie est difficile à spécifiquement cerner (*Ibid*., p. 348). En fait, le sémioticien reconnaît lui-même qu'il peut arriver qu'une production discursive n'ait rien de paratextuelle, mais produise un effet similaire. Par exemple, certains entretiens « portent moins sur l'œuvre de l'auteur que sur sa vie, ses origines, ses habitudes » *(Ibid.*) mais peuvent tout de même fournir des « bribes (d'intérêt parfois capital) de paratexte » (*Ibid.*).

Ce qui nous pousse à penser à réadapter cet outil provient des formulations du chercheur même. Celui-ci ouvre son ouvrage en explicitant que

> les voies et moyens du paratexte se modifient sans cesse selon les époques, les cultures, les genres, les auteurs, les œuvres, les éditions d'une même œuvre, […] : c'est une évidence reconnue que notre époque 'médiatique' multiplie autour des textes un type de discours qu'ignorait le monde classique (Genette., 2002, p. 9)

et appelle lui-même à adapter le concept de paratexte dans d'autres médias, notamment pour parler des images (2002, p. 409-410), à la fin de son livre.

En ce qui concerne l'analyse du jeu, la notion de paratexte a notamment été popularisée par Consalvo lorsqu'elle s'est intéressée à la question de la triche dans le jeu vidéo (2007). Cette dernière étudie ces pratiques en remarquant les différentes ressources qui inondent les magazines de jeux, tels que les codes de triches. La récente contribution de Švelch sur la notion de paratexte (2020) est éclairante, dans la mesure où elle montre les réappropriation et réinterprétations de ce terme dans le champ d'étude ludique[139]. Pour lui, trois champs doivent être distingués, que nous nous proposons de traduire sous forme de tableau pour en faciliter la lecture, sur la page suivante.

[139] Le chercheur indique que certains points de la définition originelle de Genette tendent à ne pas être pris en compte dans ses adaptations les plus récentes, ce qui rend la construction d'une méthodologie délicate (*Ibid.*).

Cadre de pensée	Conceptualisation	Exemples de phénomènes ludiques associés au paratexte
Originel	Les éléments qui forment le seuil d'un texte et l'inscrive dans un contexte sociohistorique. Idéalement, ils sont subordonnés au texte. Ils doivent avoir été créés par le producteur du texte ou ses associé·es	Contenus promotionnels, Séquences d'ouverture de jeu, les menus, les éléments qui renvoient à la conception du jeu (comme les *credits*), les *making-ofs,* les informations contextuelles à propos des auteur·ices.
Étendue	N'importe quel élément qui forme le seuil d'un texte and l'inscrit dans un contexte socio-historique. Il n'y a pas de délimitations avec l'auctorialité ou le statut culturel de l'élément paratextuel.	Tous les éléments du cadre originel + les critiques journalistiques, les discussions d'utilisateur·ices à propos du jeu, les *fanfiction*, le contenu *transmedia*, etc.
Réduit	Les éléments produits par le producteur ou associé·es, et qui sont subordonnés au texte même. Les composantes verbales et spatiales sont connectées à l'œuvre.	Les séquences d'introductions, les menus, et les génériques de fin du jeu.

Tableau 4 : Traduction des trois cadres conceptuels de la notion de paratexte dans le jeu. Traduction du schéma issu de (Švelch, 2020) intitulé "Table 1 : Overview of three major paratextual frameworks".

La notion d'auctorialité est particulièrement délicate à aborder dans le contexte ludique, puisque les systèmes de productions sont proches d'une « organisation en entreprises […] qui le rapproche de secteurs de l'industrie logicielle » (Zabban *et al.*, 2020, p. 11). De plus, le problème est différent selon les contextes de productions ou encore la réputation des

concepteur·ices de jeu[140] (Aarseth, 2021). De notre côté, la filiation « originelle » nous paraît être la plus légitime pour construire une base compréhensible et réappropriable. De ce fait, nous considérerons comme « auteur » de jeu, pour notre cas, tout ce qui a été produit par Capcom, le studio qui développe et produit la licence *Monster Hunter*. Dans le cadre du développement du paratexte vidéoludique (ou *parajeu*), nous pourrions considérer que la cartographie vidéoludique produite par les joueur·euses correspond au cadre dit « étendu ».

Persiste un problème vis-à-vis de la récupération de ce concept : qu'est-ce que l'épicarte au sein du jeu ? Faut-il considérer le reste du jeu comme ce qui entoure la carte ? Ou bien uniquement se fier à ce qui a été dit sur la carte en dehors du dispositif ? Faut-il prendre les discours qui sont dans le jeu et qui parle de la carte, comme les tutoriels ? Surtout que le sémioticien remarque qu'une perspective diachronique peut être déployée pour analyser le paratexte. En effet, celui-ci peut être amené à disparaître, à se transformer, voire à être intégré au texte (*Ibid*., p. 12). Nous pourrions alors nous demander si l'évolution de la paracarte peut refléter une évolution des pratiques de la cartographie. Avec notre appareil d'analyse du jeu, l'évolution de la paracarte vidéoludique pourrait façonner une dimension temporelle à ces stratégies interprétatives associées à la notion de joueur-modèle. La conclusion de Thorn sur le manque de conventions cartographiques des cartes de jeu, si elles concernent surtout les questions de manipulation de l'interface, pourrait être rediscutée à partir de cette approche. En effet, peut-être que les jeux les plus récents formalisent de moins en moins d'indications quant à l'utilisation des interfaces de carte. De fait, resterait-il de la paracarte ? D'abord, un autre problème nous paraît plus urgent à régler, celui du statut de l'épicarte dans le jeu vidéo. Pour cela, les relectures de Genette effectuée par les sciences de l'information et de la communication sont éclairantes.

Dans cette discipline, les travaux du sémioticien ont irrigué de nombreuses réflexions, en particulier le concept de paratexte : « il permet de décrire et d'étudier l'ensemble des éléments qui accompagne la circulation des objets culturels » (Bourgatte & Jacobi, 2019, p. 42). Les mêmes chercheurs invitent à voir Genette comme un « pionnier » dans la mesure où il a « adjoint à l'analyse de sa création littéraire une dimension qui la constitue en tant que média

[140] Ainsi, de la même manière qu'en cinéma, nous pouvons parler d'un Godart, d'un Lynch, ou d'un Spielberg, les discours de presses vidéoludiques parlent aussi de productions associées à des grands noms de la conception de jeu. À cela doit être rajouté l'apparition des jeux dits « indépendants », dont certains ont par exemple été conçus et programmés par, même si cela reste rare, une seule personne.

et qui instaure sa nature communicationnelle » (*Ibid*., p. 41). Autrement dit, ces apports ont eu un profond impact sur le développement de réflexions sur les médiations et propriétés discursives des médias.

Une contribution de Lise Renaud attire toutefois notre attention sur la réadaptation des apports de Genette dans les SIC. Elle invite à voir dans la plasticité de ce paratexte mouvant et se transformant au gré du temps la raison pour laquelle il fut autant investi en sciences communicationnelles (2019, p. 86). Ainsi, la chercheuse s'attache à étudier la recontextualisation et l'adaptation de cet outil dans les recherches portant sur les « écrits d'écran » (*Ibid.*). Il en ressort que, si le paratexte demeure inscrit dans cette fonction d'escorte, endossant « un rôle dans l'interprétation du texte », son usage montre aussi « la porosité des seuils entre texte et hors-texte », particulièrement au sein des œuvres numériques (*Ibid*., p. 88) : « texte et paratexte sont tellement imbriqués qu'ils obligent à être abordés de concert » (*Ibid.*). Cette imbrication entre texte et paratexte établit un parallèle avec les travaux du géographe Morcrette. En observant une carte routière, il constate que certains chiffres sont indiqués au-dessus des routes à même l'image cartographique. Ces derniers correspondent à des indications de distances. Le chercheur est d'abord tenté de les penser comme l'équivalent de toponymes, mais se demande si cette indication ne serait pas du ressort de la péricarte :

> La deuxième proposition serait de considérer l'indication textuelle des distances sur les cartes comme du ressort de la péricarte. C'est-à-dire, d'une manière générale, comme un élément hors de la stricte représentation cartographique qui joue sur notre appréhension et notre compréhension de la carte elle-même. Cependant, là encore et au sens strict, les éléments de la péricarte sont en dehors du cadre de la représentation cartographique, c'est-à-dire distincte du territoire qui est représenté. Or, l'indication des distances sur le terrain joue bien comme une description des caractéristiques de ce territoire (Morcrette, 2018, p. 244).

Le géographe voit dans ces éléments une « incursion » (*Ibid.*) de la légende, dans la mesure où cette dernière a pour rôle d'expliciter quelque chose qui ne peut être représenté autrement que par l'écriture du chiffre. Le géographe n'est pas en train d'étudier une carte dans un contexte numérique, cependant, cette relation d'entrecroisement carte/paracarte renvoie à celle vue avec Renaud, et nous invite à prolonger cet entremêlement dans la cartographie numérique.

Cette dernière s'attache plus délibérément à la question de l'épitexte. D'après elle, « les discours autour des médias informatisés qui font leur promotion peuvent être considérés comme des épitextes qui orientent les pratiques » (2019, p. 89). Pour la chercheuse, « les énoncés qui

font la promotion des médias informatisés assurent une fonction pragmatique sur l'interprétation des textes informatisés. […] Ils assurent davantage qu'un simple accompagnement » (*Ibid.*). En s'intéressant aux cas des publicités pour les téléphones mobiles et tablettes, elle remarque que ces contenus :

> font plus qu'exposer une promesse commerciale. […] Ils configurent les pratiques car ils mettent en scène des situations de pratiques et des façons de faire. […] Ils montrent des activités interprétatives. Ils donnent à voir des comportements ordinaires avec une esthétique qui glorifie la manipulation de l'objet. Ils ordonnent l'interprétation du faire (Renaud, 2019, p.89).

Toutefois, comme elle le remarque, ce discours épitextuel est « à la fois tributaire des caractéristiques du média informatisé […] et source d'inspiration pour son développement (il configure son interprétation) » (*Ibid*., p. 91). L'exemple qu'elle développe est celui du téléphone portable et de son évolution matérielle, conjointe aux contenus publicitaires qui en font la promotion. L'éloquente conclusion que « les spécificités techniques ne déterminent pas à elles seules la rhétorique des énoncés (épitextuels). Les représentations publicitaires ont préfiguré la relation corporelle et tactile à l'objet » enjoint à voir dans le *design* d'interface et les publicités l'apparition d'une rhétorique visant à « occulter le fonctionnement informatique, à oublier la médiation technique et à confondre les objets et leurs images, à assimiler la pratique informatisée et celle plus ancienne qui est imagée » (*Ibid*., p. 92).

À la lecture des travaux de Renaud, nous estimons que plusieurs réflexions peuvent venir nous aider à modeler la question de la cartographie vidéoludique et de sa paracarte. La porosité entre carte de jeu et jeu est d'autant plus acceptable que la reconfiguration du paratexte, sur les écrits d'écran, procède d'un chemin équivalent. Nous pensons donc qu'il est légitime de considérer le jeu comme possédant une fonction épicartographique de sa carte, dans la mesure où nous pouvons considérer que le jeu s'établit comme le discours qui encadre l'utilisation et la lecture de la carte. En outre, ce processus peut aussi faire chemin inverse : le fait de jouer participe à construire la rhétorique sous-jacente à la carte, à son langage et à ses modalités de construction. Autrement dit, c'est dans la dynamique du *gameplay*, celle de l'aller-retour entre le cadrage de

la fabrique cartographique par le jeu et, de l'autre côté, les procédures des joueur·euses[141], que se construit cette fugitive, mais bien présente, rhétorique de la cartographie vidéoludique. Pour clarifier notre propos, nous estimons que dans certains genres de jeux, le *gameplay* a une dimension territoriale, dans la mesure où la structure de jeu nous invite à nous approprier l'espace diégétique à travers une certaine jouabilité. Et de fait, la fabrication du document carte à partir de nos actions est, par déduction et abduction, ce discours processuel qui construit la dimension épicartographique de la carte. C'était l'une des conclusions que les apports critiques et décoloniaux observaient d'ailleurs sur le rôle de la cartographie dans les jeux d'exploration et d'aventure. La construction de la carte et de ses fonctionnalités intrinsèques au jeu s'interprétait comme une praxis colonialiste, déployée par le jeu.

Autrement dit, si décrire les processus de ludicisation d'un jeu participent à rendre visible « comment des significations de jeu émergent pour faire sens commun, se stabilisent et/ou évoluent » (Genvo, 2013b, paragr. 37), en décrire la fabrique cartographique fait émerger les processus de médiations territoriales inhérents à un dispositif ludique. Ces critères peuvent se recouper, et prolonger ce que nous nous demandions dans la sous-partie précédente : est-ce que ce qui rend une carte de jeu « ludique » est la manière dont elle invite à être complétée ? Dont elle invite à observer les disparités avec le territoire diégétique comme une forme de jeu ? Dans cette acception, l'étude de la paracarte peut faire ressurgir les tenants de notre spatialité contemporaine, et recomposer ces nouveaux espaces de contextualité, pour paraphraser Noucher (2017, Chapitre 3 paragr. 1). Le jeu recontextualise la pratique cartographique, et cette dernière établit une médiation territoriale à travers la façon dont elle incite à penser l'espace de jeu et son appropriation.

De nombreuses questions demeurent en suspens à l'orée de ce chapitre, c'est-à-dire que nous ne savons toujours pas vraiment comment la paracarte va se construire dans le jeu. Nous en saisissons néanmoins maintenant les enjeux, qui sont pertinents pour notre recherche. En combinant nos réflexions sur la déconstruction du document carte, les enjeux de sa fabrication dans un contexte ludique, et sa paracarte, nous serons plus à même de comprendre l'entrelacement entre les médiations territoriales et ludiques qui gisent au cœur du jeu vidéo. De fait, notre prochain chapitre va pouvoir préciser les spécificités de notre corpus et de notre

[141] Nous reprenons ici les termes employés par Cayatte pour caractériser le processus de construction de l'expérience narrative vidéoludique, oscillant pour rappel entre une expérience-cadre et les procédures des joueur·euses (2018).

protocole de recherche. À l'issue de cette thèse, nous pourrons revenir sur une définition plus complète de la paracarte vidéoludique – comme numérique.

Synthèse du deuxième chapitre

Au cours de ce chapitre, nous avons pu préciser la manière dont le jeu allait être saisi et scruté. Nous rappelions la nécessité d'aborder la cartographie vidéoludique à partir des perspectives des *play studies*, et comment cet angle d'approche dessinait deux acceptions de notre sujet. D'une part, la cartographie issue du dispositif ludique, et d'autre part, celle produite par les joueur·euses. Nous renouvelions alors l'intérêt de nous intéresser à la première. Pour en poursuivre les perspectives, nous commencions par effectuer un rapprochement formel des correspondances entre l'imaginaire et le jeu au sein de la cartographie, à travers la notion de distance et la relecture d'Henriot par la chercheuse Bonenfant (2013). Enfin, pour terminer cette partie de notre chapitre, nous montrions les liens qui pouvaient se tisser entre l'étude des processus de ludicisation et celle de la cartographie vidéoludique. À partir d'un aller-retour entre les différentes notions de ce cadre théorique (jouabilité, éthos ludique, joueur-modèle, ou encore aire intermédiaire et agencements) et nos propres réflexions sur la cartographie vidéoludique, nous montrions le double enjeu de cette thèse. À la fois, comprendre comment l'imbrication entre pratique cartographique et ludique pouvait s'expliciter avec ce cadre théorique, ce qui amenait à envisager de quelle manière cette pratique, dans le jeu, s'insérait dans une situation de communication. Et à la fois, montrer qu'une certaine aisance et habitude d'usage des cartes numériques était attendue des joueur·euses, même en contexte ludique. Autrement dit, l'évolution de la cartographie numérique peut se constater dans la façon dont le jeu nous fait interagir avec ces interfaces.

À partir de ces réflexions, nous avons réinvesti la littérature académique qui s'est intéressée aux liens entre carte et jeu. En nous basant sur des typologies déjà existantes, nous avons renouvelé l'intérêt d'une étude communicationnelle des cartes. Celle-ci serait plus à même de comprendre les recoupements entre les multiples saillances d'un document cartographique (son langage, son support, sa paracarte) et son intégration dans le dispositif ludique. Nous relevions ainsi un ensemble de critères importants à l'analyse de la cartographie vidéoludique, critères qui recoupaient par ailleurs divers pans de la déconstruction de l'objet cartographique opérée lors du premier chapitre. Ensuite, nous détaillions davantage les recoupements entre narrativité

et spatialité, et montrions l'intérêt d'une approche par le *map-making* et non plus l'analyse des cartes de jeu. En effet, en décortiquant le processus de construction du document cartographique par le *gameplay*, nous soulignions sa correspondance avec les lectures critiques et décoloniales du jeu vidéo. S'ouvrait alors, dans la dimension processuelle de la fabrication cartographique, une manière de prolonger nos réflexions sur la cartographie numérique contemporaine et sa façon de produire une nouvelle spatialité. C'est pour cela que nous retravaillions à la fin de notre chapitre la paracarte, en faisant une relecture de Wood et Fels pour mieux comprendre le lien entre ce concept et les apports de Barthes et Genette. Dans un mouvement similaire, nous remarquions à quel point l'étude du paratexte a structuré les SIC, et à quel point les seuils d'un texte se reconfiguraient dans les textualités numériques. C'est pour cette raison que nous postulions l'intérêt d'une approche de la paracarte vidéoludique. D'après nous, celle-ci peut à la fois illustrer la ludicisation de la cartographie, la déconstruction du mythe cartographique, et faire jaillir un nouvel outil permettant de mieux saisir les situations de communications de la cartographie contemporaine.

Chapitre 3 : Spécificités de la licence et méthodologie d'analyse du corpus

Si nous avons évoqué les tenants et aboutissants de notre recherche et son inscription au sein des études communicationnelles, il nous est maintenant nécessaire de détailler notre méthodologie et le corpus qu'elle va saisir. Pour cela, il nous faut introduire la licence de jeu choisie, dans la mesure où ses caractéristiques et spécificités doivent être prises en compte dans l'établissement de notre protocole de recherche.

Dans un premier temps, nous reviendrons sur une présentation formelle de la franchise *MH*[142]. Nous y évoquerons les enjeux de l'étude d'une licence de jeu par rapport à un genre vidéoludique, la place importante des plateformes dans cette série, et notre découpage du corpus à l'aune de sa sérialité. Nous serons alors plus à même de comprendre la place de la cartographie dans la stratégie éditoriale du studio Capcom. Ensuite, nous montrerons quelques caractéristiques propres au fonctionnement des jeux que nous allons analyser. À travers ses thématiques les plus évidentes, tels les enjeux du bestiaire ou de l'équipement de chasse, mais aussi sa structure ludonarrative et spatiale, nous illustrerons l'intérêt de cette franchise dans l'étude de la cartographie vidéoludique. Cette partie de notre chapitre sera l'occasion de munir nos lecteur·ices d'une compréhension de cette série de jeu, afin que nous puissions l'aborder sans faire de constants aller-retour entre description et analyse lors des prochains chapitres.

À l'issue de ces deux premières parties, un axe final viendra préciser notre protocole de recherche et notre méthodologie. Nous évoquerons l'intérêt de la pratique des jeux comme productions de données tout autant que les perspectives d'enrichissements de cette approche. Nous reviendrons sur l'utilisation de quelques notions propres à la cartographie pour mieux souligner leur intérêt dans l'étude de *MH*. Enfin, nous conclurons ces derniers préparatifs en rappelant l'inscription interdisciplinaire de cette recherche, et en détaillant notre terrain et méthode de recueils de données.

[142] Les épisodes de la licence *Monster Hunter* seront dorénavant, et jusqu'à la conclusion de cette thèse, toujours abrégés avec les deux lettres *Mh* suivie du numéro ou de l'intitulé du jeu (*MhWorld, Mh1, Mh3U*, etc.). Lorsque nous nous référons à la licence, nous utiliserons les deux lettres *MH* pour éviter des répétitions peu fluides.

3.1 Perspectives de l'analyse de *Monster Hunter* par rapport au cadre de recherche

Comme évoqué dans le deuxième chapitre, certaines perspectives de la médiation territoriale rejoignent des réflexions développées dans le cadre de l'étude du jeu. En pensant les médias comme pourvoyeurs de médiations internationales, les exemples développés à propos des jeux vidéo comme des autres productions culturelles s'insèrent dans des enjeux de globalisation. Du point de vue des processus de ludicisation, l'enjeu est de montrer ces phénomènes de déterritorialisation et de reterritorialisation que Genvo emploie pour décrire les réagencements des activités ludiques. Du point de vue du travail territorial, la question repose sur la création d'un discours faisant sens commun de la représentation d'un territoire, des manières d'y vivre ensemble, et de se l'approprier.

Or, comme nous l'avons montré, la question de l'appropriation de l'espace est prépondérante dans le jeu vidéo. Ainsi, la thématique de la masculinité militarisée (Kline *et al.*, 2003) de cette industrie, que les chercheur·euses inscrivent dans la production vidéoludique d'une certaine époque (fin années 1980, début des années 1990) est basée sur une « narration stéréotypée de conquêtes et combats » (Genvo, 2006, p. 61). La notion même de « conquête » invite à relier, à nouveau, activité ludique et spatialité. Dans un récent ouvrage sur le jeu, le chercheur Derfoufi remarque la propension des jeux à se développer autour de dynamiques capitalistes et colonialistes (2021, p. 70), où l'appropriation de l'espace (et sa cartographie) sont au cœur des mécaniques de jeu des productions les plus typiques de l'industrie vidéoludique globalisée[143]. Si le fait de relever les processus de médiations ludiques et territoriales ne répond pas spécifiquement aux mêmes questions de recherches, leurs entrecroisements enrichissent ces perspectives.

Si nous revenons à la cartographie et notre état de l'art, un certain paradoxe se dessine. La cartographie vidéoludique a été caractérisée par l'absence de conventions d'interactions, des

[143] Si cette thèse n'en est pas le lieu, l'étude des jeux dits « indépendants » peut prolonger les perspectives évoquées et amener à les enrichir. C'est par exemple le cas des recherches menées sur les « petits jeux » réalisés avec *Bitsy*, souvent gratuits, accessibles en ligne, et produits par des amateur·ices et des hobbyistes, que des contributions récentes amènent à envisager par rapport à cette industrie globalisée du jeu vidéo (Astier, 2025; Courtois, 2025; Hurel, 2020).

disparités d'intégrations au sein du même genre de jeu, voire de la même licence : comment peut-elle s'inscrire dans un processus de globalisation des représentations ? D'après nous, c'est tout l'intérêt d'une étude diachronique que de caractériser ce paradoxe, en particulier dans le cas de la licence *MH.* Son ouverture progressive vers un nouveau public peut amener des pistes de réponses à cette tension inhérente à l'état de l'art. De plus, cette licence prolonge les perspectives de la ludicisation développées par Genvo (2013a). Le chercheur précise dans l'une des conclusions de son mémoire de HDR qu'une piste de réflexion serait d'étudier comme ce phénomène prend place dans des contextes géographiques et temporels variés. *MH* en constitue un bon exemple. D'un phénomène cantonné à l'archipel nippon et s'en extrayant avec difficulté jusqu'à devenir une franchise au succès international incontesté, revenir sur les stratégies employées par le studio Capcom s'insère dans l'horizon décrit par le chercheur.

Dans la mesure où peu de recherches académiques se sont intéressées à cette série de jeu*,* nous la présenterons à partir d'un corpus paraludiques (presse spécialisée et vidéos promotionnelles) et métaludiques (comme les nombreux sites où les joueur·euses de *MH* discutent de la licence et en détaillent le contenu*)*. En comprenant le *phénomène MH*, nous pourrons mieux caractériser les enjeux de la cartographie qui lui sont inhérents. Pour ce faire, il nous est nécessaire d'examiner trois points spécifiques qui marquent l'évolution de la série et son ouverture au marché international. Nous allons voir que ces éléments participent directement à l'étude de la cartographie vidéoludique de cette licence.

3.1.1 Une licence plutôt qu'un genre – l'intérêt d'une étude monographique

À plusieurs reprises, les chercheur·euses qui se sont intéressé·es à l'étude des cartes ont montré la nécessité de la prise en compte de l'ancrage générique d'un dispositif ludique. En effet, pour Dormann et ses collègues, la carte de jeu « est conçue pour s'intégrer à un jeu spécifique et à une expérience de jeu spécifique. Elle doit s'accommoder des conventions du genre d'un jeu, et est située dans un contexte historique spécifique (en termes de développements du jeu comme de la cartographie)[144] » (2023, p. 11). Pour Arsenault, qui en propose une définition du côté des instances de productions de jeu, le genre d'un jeu vidéo peut se comprendre comme « l'usage

[144] « *a game map is designed to fit a specific game and game experience. It has to accommodate conventions of the game's genre, and is situated in a specific historical context (e.g., in terms of game and cartography development*) » en version anglaise.

codifié de certaines mécaniques et de systèmes de *game design* servant à l'expression d'expériences de jeu envisagées[145] » (2009, p. 171). Des contributions plus récentes prolongent ces réflexions en s'intéressant également à la constitution d'une expérience générique à partir d'un dialogue entre la sphère de production, de diffusion, et de réception d'un jeu. Ainsi, nous pouvons définir un genre vidéoludique comme un « phénomène discursif », co-construit par les instances de « production, de diffusion et de réception » d'un jeu, où certains éléments compris comme des « marqueurs génériques » invitent les joueur·euses à penser que l'expérience ludique proposée relèvera d'une configuration spécifique (Messina, 2020, p. 18). Dans son mémoire d'HDR, Genvo invite à ne pas confondre un diagramme de ludicisation avec un genre vidéoludique : le dernier donne en effet par avance « sa fonction, sa valeur » et résulte de « plusieurs actualisations d'un diagramme, il est lui aussi l'effet d'un processus de ludicisation » (2013a, p. 56).

Il paraît donc important de définir le genre de *MH*, puisque cela offrirait des perspectives sur la manière dont les jeux sont configurés en vue d'une certaine expérience, qui aurait dès lors un lien avec sa cartographie. En effet, selon si un jeu propose d'affronter des hordes de démons à l'aide d'un arsenal militaire développé, de gérer la construction et l'expansion d'une ville par le commerce ou la diplomatie, ou encore de faire rugir des moteurs sur un circuit de course, l'état de l'art convoqué suggère que les cartes devraient être différentes à chaque exemple proposé.

Dans un ouvrage récent, Rachel Hutchinson et Jérémie Pelletier-Gagnon pensent *MH* comme l'une des ramifications du genre du jeu de rôle japonais, ou « *JRPG »* (2022, p. 6). Le rapprochement entre la licence et ce genre est justifié, pour les auteur·ices, par le fait que si, « à la surface[146] », *MH* n'a que « très peu de similarités apparentes immédiates[147] » avec d'autres jeux de rôles japonais archétypaux, il est possible de les mettre en correspondance par rapport à leurs « racines » (« *roots* ») (*Ibid.*). Bien que certaines composantes essentielles du *JRPG* soient absentes de *MH (*en particulier le fait de monter de niveau), les chercheur·euses en proposent le rapprochement à partir de perspectives intertextuelles. Ces dernières sont reliées aux apports d'Edward Saïd sur les théories de l'analyse textuelles, que Pelletier-Gagnon et

[145] « *the codified usage of particular mechanics and game design patterns to express a range of intended play-experiences* » en version anglaise.
[146] « *on the surface* » en version anglaise.
[147] « *little similarity immediatly apparent* » en version anglaise.

Hutchinson convoquent pour esquisser la multitude des représentations contemporaines de ce genre vidéoludique.

Pourtant, bien que le projet défendu par les deux auteur·ices cité·es soit compréhensible, nous avons la sensation que *MH* se départage justement du genre du *JRPG* par son caractère relativement inédit. D'une part, deux articles journalistiques inscrivent *MH* comme proche d'un autre jeu, *Phantasy Star Online* (Sonic Team, 2001). Dans le premier, le système de quête de la licence ferait « largement écho[148] » (Nakamura, 2013) à celui du jeu cité. L'autre article envisage plutôt la filiation entre le système de jeu *MH* et celui de *Phantasy Star Online* en mettant l'accent sur la personnalisation de l'équipement de notre personnage (Mielke, 2018).

En outre, c'est surtout la sortie de deux jeux récents, *Dauntless* (Phoenix Labs, 2019) et *Wild Hearts* (Omega Force & Koei Tecmo, 2023), qui invitent à voir *MH* comme une licence relativement inédite. Ces deux jeux, dont la structure ludique repose sur une simulation de chasse de grands monstres, sont constamment comparés à *MH*. À partir d'un jeu de mots-clefs tapés sur différents sites de presse spécialisée et sur notre navigateur de recherche Internet, nous avons concaténé de nombreux articles comparant ces deux jeux à *MH* à partir de leurs titres. Nous retrouvons ainsi, pour *Dauntless*, des articles comme : « *Dauntless* est le jeu PC *Monster Hunter* que nous avons tant attendu » (Marks, 2017), « *Dauntless* a pour but d'amener le meilleur de *Monster Hunter* à un public plus large » (Kollar, 2017), « *Dauntless* est le *Monster Hunter* pour les gens qui ont peur de *grind* » (Evans-Thirlwell, 2017), « Comment l'équipe qui produit *Dauntless* envisage de se frotter à *Monster Hunter* » (Dwan, 2018) ou encore « *Dauntless Awakening* : Le *Monster Hunter* indé' remet le pied à l'étrier sur *Steam* » (Cael, 2024).

En ce qui concerne *Wild Hearts*, à nouveau, des constats similaires se réitèrent : « Retour sur *Wild Hearts* : un compétiteur de taille pour *Monster Hunter* » (Cryer, 2023), « Retour : *Wild Hearts* est une interprétation solide, bien que défaillante, du genre de la chasse de monstres » (Scullion, 2023), « En dehors de ces irrégulières performances, *Wild Hearts* est une alternative valable à *Monster Hunter* » (Richardson, 2023), « Un retour sur *Wild Hearts* : la formule *Monster Hunter* élevée à des hauteurs fantastiques » (Wales, 2023), « *Wild Hearts* est une interprétation revigorante de *Monster Hunter* avec un zeste de *Fortnite* » (Webster, 2023), « *EA*

[148] « *it largely echoes* » en version anglaise.

et l'équipe de *Dynasty Warriors* révèlent leur interprétation de *Monster Hunter* » (McWhertor, 2022).

Pour Genvo, il est possible qu'une structure de jeu

> propose par son système une majorité de modalités d'action véritablement inédites. Certaines de ces modalités acquièrent par la suite le statut de 'canons' et servent de briques de base à la structure d'autres jeux, afin que ces derniers soient aussi reconnus comme potentiellement ludiques (Genvo, 2013a, p. 56).

Si le chercheur propose le cas du « *Doom-Like* » (*Ibid.*), il nous semble qu'un constat similaire peut se penser pour *MH*. Il serait parfaitement possible d'approfondir la liste d'articles citée, ou de l'envisager avec un autre angle méthodologique[149]. Notre perspective ici est que la notion de « licence » vidéoludique, avec *MH*, peut s'assimiler à la question du « genre » vidéoludique. Nous pensons que la différence principale entre un genre et une licence tient dans la mise en réseau des jeux par rapport aux autres. Dans le premier cas, la reconfiguration du genre peut s'entendre par rapport aux autres productions culturelles qui en partagent les codes. Dans le second, l'intertextualité entre les jeux se tisse aussi vis-à-vis des différents épisodes d'une même licence. En matière de processus d'agencements de jeu, cela n'implique donc pas les mêmes perspectives, bien que la valeur et la fonction des jeux puissent être assimilables. Si l'étude des liens entre franchise, genre et licence peut faire l'objet d'approfondissements, nous en resterons ici pour présenter la particularité de la licence *MH* pour nos analyses.

De fait, il est intéressant d'étudier l'évolution des cartes et de la cartographie dans *MH* en réitérant la perspective diachronique et monographique. Grandjean, qui a produit une recherche aux contours similaires, en justifie l'intérêt, car cette approche permet de « poser les bases solides de futurs véritables travaux panoramiques ou comparatistes » (2020, p. 60-61). Dans notre cas, les études « panoramiques ou comparatistes » des cartes de jeu existent déjà, et invitent toutes à produire une analyse d'un genre précis.

Nous pensons de fait que l'étude d'une licence peut apporter d'autres résultats qu'une analyse comparée entre plusieurs productions d'un même genre vidéoludique. Sans être généralisante,

[149] Par exemple, l'utilisation du titre de la licence « *Monster Hunter* » dans le titre de l'article relève-t-il d'une comparaison directement effectuée par les journalistes, ou bien d'une stratégie éditoriale de référencement de mots-clefs ?

elle n'en produit pas moins des résultats généralisables, et permet de mieux comprendre les relations intertextuelles qui recoupent l'évolution d'une série de jeu, tout en soulignant son adaptation à des publics divers. De même, le fait que *MH* ne soit pas associé à un genre vidéoludique précis nous pousse à avoir une approche plus critique envers les typologies présentées dans notre premier chapitre.

3.1.2 Les plateformes de jeu comme vecteur d'adaptation

Capcom est un studio japonais de développement et d'édition de jeux qui a été fondé dans les années 1980 sur le territoire nippon. Deux particularités sont à relever à propos de cette entreprise. D'une part, l'idée de s'adresser à un public international est au cœur de la démarche du studio (shmuplations, 2021), visible dès le départ avec par exemple le jeu *1942* (Capcom, 1984). Dans ce jeu d'arcade, il faut piloter un avion américain dont l'objectif est de bombarder Tokyo, dans un scénario adapté de l'histoire de la Bataille de Midway. Dans son ouvrage sur les jeux vidéo japonais, Hutchinson établit également cette démarche d'internationalisation du studio (2019, p. 80-89), à partir de ses travaux sur la licence *Street Fighter*, aussi produite par Capcom. Elle s'intéresse pour cela aux apparences des personnages. L'autre spécificité de ce studio qu'il est nécessaire de mentionner est qu'il n'a rien d'une entreprise localisée et indépendante. Sur une page dédiée du site de la multinationale peut se lire les chiffres de vente de ses jeux, la licence *MH* est d'ailleurs indiquée comme une licence ayant vendue plus de « 120 millions » de jeux, épisodes et supports confondus[150]. Capcom est une compagnie qui produit des jeux avec des budgets colossaux, fait travailler énormément de main-d'œuvre, et peut être considérée comme un acteur majeur de l'industrie vidéoludique globalisée. Il en est même sûrement l'une des entreprises les plus représentatives.

Monster Hunter premier du nom sort en 2004 sur la console PlayStation 2 de Sony. Le développement de ce premier épisode est conjoint avec deux autres jeux, *Auto Modellista* (Capcom, 2002) et *Resident Evil Outbreak* (Capcom, 2003). Les trois jeux sont issus d'un projet de développement par Capcom, qui souhaite expérimenter avec des dispositifs utilisant le système de jeu en réseau de la Playstation 2. *Mh1* est d'après son créateur le plus emblématique,

[150] Voir https://www.capcom.co.jp/ir/english/business/salesdata.html (dernière consultation le 03/06/2025).

Ryozo Tsujimoto[151], le « point culminant de ces [trois] jeux[152] » (MacDonald, 2018), autrement dit celui qui a eu le plus de succès. De ce fait, la campagne de communication du jeu repose notamment sur la possibilité du jeu en ligne, illustrée dans les vidéos promotionnelles de ce premier épisode (Mielke, 2018). L'une des caractéristiques des plus notables des jeux étudiés tient dans leur déploiement sur différentes plateformes. En effet, si *Mh1* en 2004 et *MhTri* en 2009 sortent exclusivement sur console de salon, de nombreux autres épisodes sont disponibles uniquement sur des appareils portables, comme la Nintendo3DS, ou encore la Playstation Portable. Ces modifications de support de jeu ne sont pas sans rapport avec les problématiques de localisation du jeu même, et font un lien avec les questions de territoires qu'il est nécessaire de soulever.

Comme l'indique David Javet, ce qui a participé au succès de cette franchise au Japon est en particulier lié aux « phénomènes d'utilisation de l'espace urbain comme espace de jeu » (2014, p. 43). Encore aujourd'hui, le studio organise des évènements temporaires dans certains endroits de Tokyo, comme les bars. Pour y participer, les utilisateur·ices devaient jouer en réseau avec les personnes présentes autour d'elle·eux, et accomplir des quêtes uniques aux récompenses accessibles que par le biais de ces ponctuelles occasions. À partir de cet exemple, le chercheur « montre comment cet envahissement de l'espace de vie du joueur est central à la stratégie consumériste mise en place par l'industrie du jeu vidéo nippon » (*Ibid*., p. 44). De fait, les propriétés inhérentes aux consoles portables permettaient la configuration de pratique vidéoludique.

Comme nous le suggérions au début de ce chapitre, il y a peu de chercheur·euses qui se sont intéressé·es à cette licence. Les spécificités que présente Javet ont donc été complétées par des recherches documentaires et journalistiques de notre côté. Pour produire ce corpus, nous nous sommes inspirés de la méthodologie d'Andy Maître, qui s'intéresse à l'occurrence du terme « Nintendomanie » dans la presse suisse romande. Le chercheur, en spécifiant des mots-clefs au sein de moteurs de recherche disponibles dans les archives en ligne, établit un corpus en recoupant des sources différentes (2022, paragr. 2-3). Ainsi, nous avons produit une recherche sur trois organes de presse spécialisée en ligne – tel que les journaux Kotaku,

[151] Si les normes d'écritures japonaises placent toujours le nom de famille avant le prénom, nous utiliserons ici une norme française et en mettant le prénom avant le nom.
[152] « *in some ways,* Monster Hunter *was the culmination of those games* » en version anglaise. Il s'agit ici d'un discours rapport de Tsujimoto, et non du journaliste.

RockPaperShotgun, GameDeveloper – mais aussi au sein du site *archive.org*, qui regroupe dans ses bases de données de nombreuses numérisations de magazines de jeux spécialisés, aujourd'hui difficilement accessibles. Le mot clef « Monster Hunter » fut employé afin de recouper le plus d'occurrences possible qui seraient directement liées à notre sujet. Les divers articles trouvés nous ont permis de contextualiser l'évolution de *MH* et les enjeux de sa globalisation. Il s'agit donc de présenter cet ensemble de discours journalistiques et promotionnels afin de mieux situer le contexte de l'évolution de la licence.

Dans ce corpus, annexe à l'analyse de dispositifs que nous avons produite, nous avons constaté à de nombreux égards l'incompatibilité entre le système de jeu de *MH* sur plateforme nomade, et une certaine idée de l'activité ludique. Pour Stuart Turner, l'employé de Capcom à la tête du service commercial en Grande-Bretagne, les problèmes de l'exportation de la licence sont liés au fait que les joueur·euses ne « jouent [pas] à des jeux avec des étrangers en dehors de la sécurité offerte par le *PlaystationNetwork* ou le *XboxLive*[153] » (Batchelor, 2009, p. 12). Pour Nakamura, que nous citions auparavant, le succès de la licence au Japon est dû au « sens de la communauté[154] » des habitant·es du pays, et aussi au fait que « Monster Hunter est fait pour les consoles portables. Cela pourrait être l'une des raisons pour lesquelles le jeu n'a pas eu autant de succès en dehors du Japon, où ces plateformes se sont plus vendues qu'ailleurs[155] » avant de lier, à nouveau, le succès du jeu à la configuration urbaine du pays, qui implique une densité de population élevée (2013). Le journaliste Mielke fait d'ailleurs état d'un écart entre la « majorité des écoliers japonais qui vivent dans des environnements urbains très peuplés[156] » et le fait qu'aux États-Unis, « dans les banlieues et à peu près partout en dehors des […] grandes villes, aller chez un ami nécessite de conduire et cela suffit à changer la dynamique de jouer à *Monster Hunter* en… le fait de ne pas y jouer[157] » (Mielke, 2018).

Ces discours réitèrent l'une des conclusions de Rufat et ses collègues, à savoir que :

---

[153] « *we don't play games together with strangers outside of the safety of* PSN *and* Xbox Live » en version anglaise.
[154] « *Japan's sense of community* » en version anglaise.
[155] « Monster Hunter *is pretty much tailor-made for hand-held consoles. This could be part of the reason why it has not caught on as strongly outside of Japan* » en version anglaise.
[156] « *the majority of Japanese school kids live in densely populated urban environments* » en version anglaise.
[157] « *in the suburbs, and pretty much anywhere outside of […] the major cities, going over to a friend's house requires driving and that right there is enough to change the dynamic of playing* Monster Hunter *into... not playing* Monster Hunter » en version anglaise.

> les pratiques culturelles et de loisirs permettent des investissements du temps et de l'espace proche variés, selon les individus mais aussi selon les territoires, qui en retour nourrissent le rapport des habitants à leur espace domestique ou leur espace de la mobilité et à leur espace vécu (Rufat, Ter Minassian, Coavoux., 2014, p. 320).

Si les travaux des chercheurs cités concernent bien la pratique culturelle en France, leurs perspectives peuvent servir à comprendre celles situées dans d'autres contextes. Dans le cas des différences entre le Japon et les États-Unis, pour reprendre les articles de journalistes cités, c'est visiblement la structuration de l'espace urbain et des considérations sociologiques sur le jeu collectif qui sont invoquées pour montrer le succès du jeu au Japon et non ailleurs. Concrètement, les configurations géographiques et territoriales des deux pays, qui semblent reposer sur deux pratiques du jeu en multijoueur (depuis son domicile / dans un espace urbain), ne semblaient pas associables. L'objectif de cette thèse n'est pas de comprendre si ces hypothèses sont valides[158].

Néanmoins, cette prise de recul montre que, dans certains discours de la presse spécialisée, comme dans ceux émanant des instances de productions du jeu, la sortie d'un épisode de la licence sur une nouvelle plateforme, l'ordinateur, répond à des enjeux de globalisation et d'ouverture à un nouveau marché. Ainsi, jusqu'à la sortie de *MhWorld* en 2018, la quasi-totalité des épisodes de cette licence a été déployée sur des consoles portables, et faisait partie des jeux les plus populaires au sein du pays – mais difficilement en dehors de celui-ci (Bycer, 2019; MacDonald, 2008, 2018; Sherif, 2016). D'autres problématiques de localisation, que nous allons aborder dans notre prochaine partie, soulignent par ailleurs des stratégies de développements intéressantes. De fait, la sortie de *MhWorld* sur ordinateur – une première pour la licence – et sur consoles de salon, mais non plus sur appareil nomade, peut s'interpréter comme une forme d'adaptation du studio vers une plateforme plus ancrée dans les pratiques ludiques occidentales. Nous réitérons ainsi les conclusions de Bigot et ses collègues : en revenant sur les logiques qui structurent la « plateformisation », les chercheur·euses enjoignent à y voir une « rationalisation » et « standardisation » des pratiques liées à ces dispositifs sociotechniques (2021, paragr. 19-20). Le changement de plateforme de *MH* poursuit ces

[158] Elles sont d'ailleurs contredites par une interview d'autres concepteur·ices du jeu (Klepek, 2019), ce qui nous invite à prendre du recul vis-à-vis de cette sociologie aux fondations quelque peu fragiles.

conclusions : le passage d'une plateforme portable à celle d'un ordinateur fixe opère une modification évidente de la pratique ludique du jeu.

En ce qui concerne notre perspective cartographique, ces changements sont importants. Ce passage d'une console fixe puis portable, puis à l'ordinateur, implique de profondes modifications, qui se répercutent à la fois sur la structuration même des espaces diégétiques que sur les interfaces cartographiques qui en accompagnent la visualisation. Ce n'est pas tant la question des propriétés informatiques et de la puissance des logiciels, que, plus trivialement, la manière dont la carte va être intégrée selon les spécificités matérielles de la console. Par exemple, certains épisodes ont été publiés sur la Nintendo3DS, une console portable possédant deux écrans alignés verticalement. De ce fait, dans les jeux sortis sur cette plateforme, il est possible de choisir sur quel écran de jeu la carte sera affichée (celui du haut, ou celui du bas). Comme nous le verrons tout au long de cette thèse, la plateforme de déploiement d'un épisode correspond bien souvent à des altérations drastiques de ses interfaces de carte, de son processus de construction par nos actions, mais également des fonctionnalités et fenêtres additionnelles visibles sur l'interface de carte – sa paracarte.

En outre, l'épisode *MhWorld* est positionné comme celui qui va conquérir le public occidental, et nous paraît être la concrétisation des tentatives de Capcom d'intégrer une nouvelle audience dans le plaisir de la chasse. Nous situons cet enjeu à partir de vidéos promotionnelles produites par le studio Capcom, ainsi que quelques articles présentant des constats similaires (Bycer, 2019; Capcom, 2018a; MacDonald, 2018). Il est évident que, d'une perspective communicationnelle, les discours promotionnels publiés par le studio n'ont pas qu'un but documentaire et explicatif : ils sont également performatifs, et ont pu être déployés à des fins commerciales. Néanmoins, notre analyse diachronique fera surgir que ce jeu est véritablement inscrit dans un changement de paradigme pour la licence, en particulier à partir de l'analyse de sa cartographie.

Nous voyons bien ici comment la question de l'adaptation à un nouveau public recoupe celle d'un rapport interculturel à l'activité et la définition de jeu (Genvo, 2006), que nous allons de ce fait tisser jusqu'à la question de la cartographie. L'étude diachronique de cette licence, prise dans des enjeux de globalisation, offre ainsi des prolongements aux questions communicationnelles sur les phénomènes ludiques, les médiations territoriales, et sur la cartographie.

3.1.3 Sérialité renouvelée – le pivot *Monster Hunter World*

Pour établir notre corpus, nous nous fions aux remarques de la chercheuse Cécile Vigour qui expose comment « plus ou moins explicitement, en distinguant le même du différent, la comparaison tend à opérer un classement des phénomènes observés » (2005, p. 107). Cette affirmation est opératoire à deux niveaux dans la constitution de corpus : un plus macro, qui concerne l'ensemble de la série, et un autre plus micro, qui concerne la distinction entre chaque génération de la licence que nous étudions.

Au niveau macro, cette classification est celle que nous avons relevée dans notre introduction : la distinction entre une première partie regroupant l'entièreté des jeux publiés avant *MhWorld* et tous ceux publiés après. En effet, tous les jeux sortis après *MhWorld* ont un système de cartographie – écriture de la carte, intégration dans la jouabilité, aspects graphiques et fonctionnels – qui est très largement renouvelé à chaque épisode. En revanche, tous les jeux précédents reprennent, sensiblement, le même modèle, en y ajoutant des modifications qui nécessitent une attention plus poussée pour être remarquée.

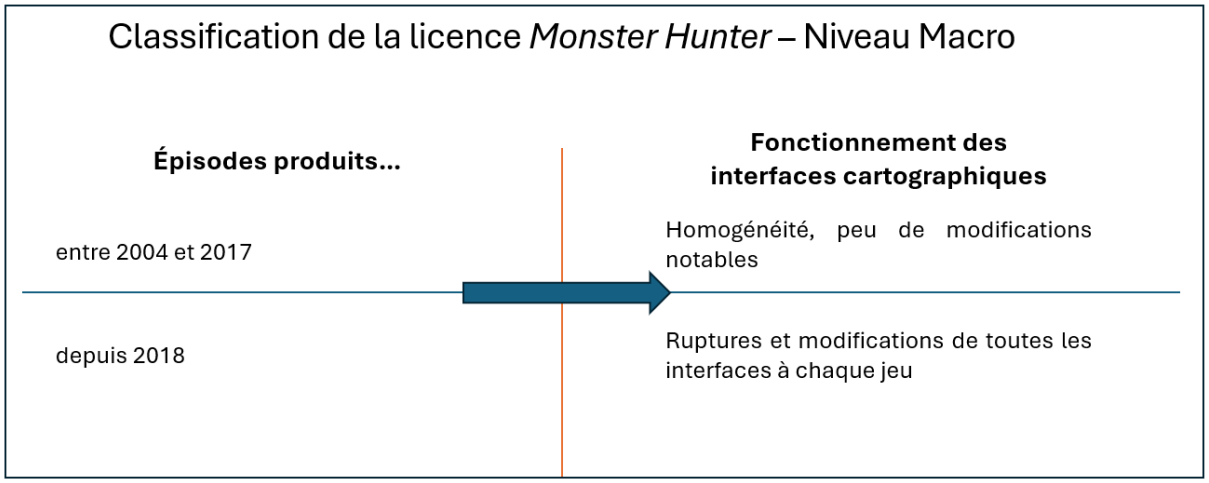


Tableau 5 : Découpage du corpus en deux catégories selon les interfaces cartographiques de la licence.

Le tableau 5, ci-dessus, reprend un découpage qui rythme l'articulation de la série de jeu, et offre en fait une manière de créer des cadres de comparaison lisibles. Toutefois, une caractéristique essentielle de la licence, qui encadre d'ailleurs la construction de ce tableau, reste à préciser. En parallèle du déploiement de la franchise *MH* sur de multiples plateformes, sa sérialité doit être analysée afin de comprendre quels jeux vont être choisis dans la (très longue) liste d'épisodes.

Le système sériel de publication des jeux de *MH* est qualifié de *génération*, un terme justifiant son rapprochement avec la franchise *Pokémon* (voir Javet, 2014). Cette notion, qui s'inscrit dans une forme de sérialité des contenus culturels**,** consiste d'après nous en la création et la publication de plusieurs jeux unis autour d'un noyau sémantique ludonarratif commun. Ce noyau est caractérisé par un *gameplay* similaire, tels l'ajout de mécaniques ou de fonctionnalités et systèmes de jeux exclusifs, et la configuration d'un monde fictionnel identique, comme des lieux similaires, une intrigue identique, et un bestiaire n'ayant que très peu de variation.

Ainsi, la sortie de *MhTri* en 2009 sur Wii signe l'apparition d'interactions exclusives, comme les combats sous l'eau, mais se déroule également dans une localité spécifique, à savoir le village côtier Moga. Sa publication est chronologiquement suivie par *Mh3Ultimate*, en 2011 sur Nintendo 3DS et Wii U, qui reprend la totalité de *MhTri* (récit, lieux, mécaniques) en y ajoutant quelques ajouts mineurs (des monstres et des équipements), et des améliorations ergonomiques comme graphiques[159]. Les jeux sont ainsi à considérer de la même génération, étant donné la similarité entre les deux épisodes. Toutefois, bien que certains ajouts soient conservés lors de la sortie de *Mh4* en 2013 sur Nintendo 3DS, celui-ci marque le démarrage d'une quatrième génération, reconnue par l'ajout d'une dimension verticale aux combats, qui était auparavant presque inexistante.

La notion de génération illustre la manière dont « l'industrie du jeu vidéo, pour rester compétitive malgré les coûts de développement onéreux, répète leur développement d'une production à l'autre dans l'intention de répartir ses coûts d'investissement initiaux » (Boisvert-Bondu *et al.*, 2023, paragr. 39). En effet, chaque génération est constituée de deux ou trois jeux, développés sur différents supports, comprenant des ajouts relativement minimes par rapport au jeu définissant le noyau sémantique. Cette méthode de production permet pour Capcom, nous en faisons la supposition, de répartir la charge de travail de ses employé·es. La sortie de jeux d'une même génération sur plusieurs supports implique permet de toucher différents publics de jeux, de corriger d'éventuels problèmes de programmation ou d'équilibrages du jeu précédent de la génération identique, et surtout, d'après nous, de permettre au reste des salarié·es de l'entreprise de travailler à la conception de la prochaine génération. La sérialité de type générationnelle possède des « logiques économiques de fidélisation et de standardisation »

[159] Ainsi que, par exemple, la possibilité d'effectuer des combats aquatiques avec toutes les armes, auparavant impossible.

(Letourneux, 2015, p. 82) qui reflètent la complexité de l'industrie vidéoludique (comme vu chez Boisvert-Bondu *et al.*, 2023). De ce fait, au sein d'une même génération, plusieurs jeux quasiment identiques peuvent être déployés dans des intervalles temporels relativement courts par rapport aux standards de l'industrie vidéoludique (quelques mois, voire un an), et permettent à la licence de renouveler les enjeux de fidélisation de son public.

Observons aussi que, dans une même génération, certains épisodes ne sont pas disponibles sur tous les territoires. Si nous revenons à la troisième génération, liée à *MhTri*, le jeu *Mh3Ultimate* a en fait été précédé de *Mh3G*, sorti uniquement au Japon. Un autre exemple concerne la deuxième génération. Le jeu qui en constitue le noyau sémantique, *MhDos*, sort au Japon – et uniquement sur ce territoire - en 2006, sur la console Playstation 2. Il faudra attendre *MhFreedom2,* sur Playstation Portable en 2007, une adaptation de *MhDos* pour le public américain, pour pouvoir jouer à un épisode de la deuxième génération.

De ce fait, dans le cas de *MH*[160], la sérialité générationnelle est une stratégie éditoriale remarquable : elle offre la possibilité, pour les développeur·euses, d'équilibrer le contenu du jeu tout en restant rentable. Il est également plausible que cette méthode de production ait été préférée pour permettre des localisations partielles de certains épisodes, un système de publication qui n'est pas uniquement spécifique à cette licence[161], et qui s'entend vis-à-vis des contextes économiques de productions globalisés.

Ce modèle générationnel possède des similitudes fortes avec le travail de Hiroki Azuma, qui analyse la construction en « base de données » (2001, p. 80-81) des objets culturels dans son essai sur la consommation de contenu des Otaku. Avec ce concept, le chercheur décrit comment :

[160] Ces constats ne peuvent pas s'appliquer pour le système de publication de *Pokémon*, pourtant marqué par la notion de génération. Une définition plus exacte de cette méthode de production et développement, qui ne sera pas développée ici, nécessiterait de ce fait de comprendre la manière dont chaque entreprise se réapproprie cette méthode de conception.

[161] Ainsi, la série de jeu *Final Fantasy* est connue pour un quiproquo de localisations similaires : les épisodes intitulés *Final Fantasy, Final Fantasy II* et *Final Fantasy III* en Amérique du Nord correspondent, en fait, aux épisodes 1, 4, et 6 dans la chronologie de sortie des jeux japonais. Dans la mesure où les processus de traductions des jeux étaient couteux et nécessitaient parfois une adaptation de leurs contenus vis-à-vis des standards culturels de productions, d'éditorialisations, et de réception locales, ce qui peut se caractériser comme une forme de glocalisation (Roudometof & Raillard, 2021), de nombreux jeux produits au Japon n'ont pas été publiés en dehors du territoire nippon.

> dans la culture Otaku où domine la consommation des récits, l'œuvre n'est pas appréciée pour elle-même mais est évaluée en fonction de la base de données qui est en arrière-fond. Comme ces données peuvent prendre autant de formes que de lectures faites par les utilisateurs, il suffit au consommateur de s'approprier l''agencement' pour produire autant qu'il le voudra des œuvres dérivées, différentes de l'original (Azuma, 2001, p. 61).

Nous n'avons pas accès à l'appréciation que font les joueur·euses de *MH* de chaque épisode. Toutefois, les apports du philosophe sont intéressants pour penser la structuration de *MH*. En effet, chaque génération se traduit par la réutilisation d'un ensemble d'éléments, dans lesquels le studio de production s'alimente pour constituer chaque épisode, tout en rajoutant des nouveautés. Cet ensemble comprend autant des lieux, des monstres, que des types d'armes ou de personnages, voire de mécaniques. Toute la composition de cette base de données s'accroit à chaque nouvelle itération, offrant aux développeur·euses des opportunités de réutilisation ou de recyclage d'éléments déjà présents dans la base de données, et donc d'économie de couts de production. Nous verrons dans la sous-partie de ce chapitre consacrée au bestiaire du jeu comment cette base de données est véritablement constitutive de l'identité de la franchise.

En ce qui concerne la cartographie vidéoludique, il se trouve que, mis à part dans une seule génération (la troisième[162]), les interfaces cartographiques, leurs interactions, et la place de l'écriture du document dans tous les épisodes d'une seule génération, sont identiques. De ce fait, nous n'avons concrètement pas besoin de jouer à l'entièreté des jeux de chaque génération pour mener cette recherche, mais d'en choisir un seul par génération. Afin de mieux définir ces ensembles pour constituer notre corpus, nous nous sommes référés aux espaces métaludiques de *MH*[163].

De la même manière que ces types d'espaces peuvent aider à structurer la connaissance des joueur·euses et s'inscrivent dans leurs pratiques, nous les avons consultés pour avoir une meilleure compréhension du monde fictionnel de *MH*, et en particulier de son éditorialisation

---

[162] L'hétérogéneité des interfaces cartographiques de la troisième génération de *MH* est liée au fait que certains jeux sont sortis sur Wii, une console de salon de l'entreprise Nintendo, et la Nintendo3DS, qui possède donc deux écrans, du même constructeur.

[163] À ce propos, les cartes présentes sur les espaces de métajeu de *MH* sont notamment caractérisées par l'affichage d'informations qui ne sont pas prises en charges par les interfaces cartographiques du jeu. Elles ont donc une place importance dans la constitution d'un capital de connaissance vis-à-vis du jeu et dans l'expérience de ce dernier. Néanmoins, étant donné la constitution de notre objet de recherche, elles ne seront pas spécifiquement traitées dans le cadre de cette thèse. S'intéresser à la manifestation de la cartographie autour du métajeu reviendrait à étudier plus précisément cette forme de cartographie vidéoludique que nous avions précisée précédemment, et qui concerne la production de cartes par les joueur·euses.

traversée par le format générationnel puis sériel. Nous avons opéré notre découpage du corpus à partir de ces ressources. En revanche, dans la mesure où notre corpus est adaptée à notre question de recherche, sa division n'est pas identique à celle envisagée par les communautés de joueur·euses.



Figure 7 : Frise des jeux principaux de chaque génération de jeux Monster Hunter *sur console fixe et portable.*

La figure 7 illustre le découpage que nous avons effectué de chaque génération de *MH*. La différence fondamentale entre notre proposition et celles des espaces métaludiques réside dans la dissociation entre *Mh4* et *MhGenerations*, habituellement rassemblés, et de *MhWorld* et *MhRise*, eux aussi mis ensemble pour constituer une génération à part entière. Notre protocole de délimitation s'est construit à partir des différences notables sur la cartographie, comme sur l'écriture de l'image selon nos actions dans le jeu, ou encore des fonctionnalités propres à certaines interfaces cartographiques selon les épisodes. De fait, notre méthodologie nous oblige à découper cette licence d'une autre manière que celle majoritairement présente en ligne.

Ce modèle de diffusion sériel est changé à partir de la sortie de *MhWorld*. Si la notion de « génération » reste pertinente pour parler de la franchise, Capcom ne conçoit plus les jeux de la licence qui nous occupe de la même façon. En effet, chaque génération consiste désormais en la création d'un jeu principal, puis d'une extension qui l'enrichit. Cette mise à jour payante peut se constituer de, par exemple, la suite de l'intrigue du jeu à laquelle elle est liée, d'ajouts d'entrées dans le bestiaire, de fonctionnalités, etc. Ainsi, *MhWorld* est suivi d'une extension payante, intitulée *Iceborne*, qui nécessite la possession du jeu initial pour profiter de son contenu ; et *MhRise* fait de même avec l'extension nommée *Sunbreak*. En outre, Capcom déploie également quelques mises à jour gratuites, en général constituée de l'ajout d'un ou deux

monstres, à des périodes temporelles assez rapprochées (tous les deux ou trois mois). Ce modèle est, d'après nous, plus similaire à d'autres grandes productions vidéoludiques contemporaines.

En prenant en compte toutes ces remarques, nous pouvons resserrer notre corpus de jeux à sept épisodes différents : *Mh1* (2004), *MhFreedom2* (2007), *Mh3Ultimate* (2013), *Mh4Ultimate* (2014), *MhGenerations* (2015*), MhWorld* et son extension *Iceborne* (2018 et 2019)*,* et *MhRise* et son extension *Sunbreak*[164](2021 et 2022). Dans cette liste, chaque épisode est relié à une génération. Ce sont essentiellement des problèmes matériels qui ont guidé la construction de cet ensemble, qui permet d'obtenir une vision relativement cohérente de l'évolution diachronique de la licence. Nous reviendrons brièvement sur certains aspects de cette matérialité dans une sous-partie sur notre protocole de recherche.

Les particularités de *MH*, que nous venons de présenter, ont permis de souligner les enjeux de son analyse dans cette thèse, et de quelques critères essentiels dans l'étude diachronique de sa cartographie. En constituant notre corpus, nous avons également pu caractériser son inscription dans le paysage international de l'industrie vidéoludique. Cela étant fait, plongeons-nous maintenant plus explicitement dans le contenu de la licence, et dans les mécaniques et récits avec lesquels il nous propose d'interagir.

3.2 Comprendre l'essentiel de *Monster Hunter* : structuration spatiale et narrative, bestiaire, équipements

Dans l'un de ses ouvrages sur les phénomènes ludiques, Henriot s'attèle à caractériser le lien entre l'action de « jouer » et la notion de « thème ». Ce qu'il en dit est intéressant pour nous aider à mieux comprendre le fonctionnement de *MH* :

[164] Lorsque nous nous référerons à *MhWorld* et *MhRise* dans notre analyse, cela comprend les extensions respectives de chaque jeu. Nous reviendrons parfois sur une carte spécifique en précisant si elle provient du jeu de base ou de son contenu additionnel.

> le but que l'on se propose constitue le thème de l'action que l'on entreprend. Il en est du jouer comme de toutes les actions. Jouer, c'est se fixer un but, se proposer une tâche, prendre pour thème une fin à atteindre. Le thème est inclus dans la position initiale du jeu. La première question que pose un joueur devant qui l'on parle d'un jeu nouveau : que faut-il faire ? (Henriot, 2023, Chapitre 6 paragr. 8).

Dès lors, cette partie de notre chapitre reprend la question du philosophe : dans *MH*, que faut-il faire ? Si le jeu relève bien d'une « simulation de chasse de monstres » (Javet, 2014, p. 42), et que la traque et chasse peuvent se penser comme son thème, certaines composantes de la structure de jeu, qui sont par ailleurs stabilisées à travers l'entièreté de la licence, doivent être définies. À partir de ce squelette, nous pourrons mieux comprendre la construction de la jouabilité, et l'inscription de la cartographie dans le système de jeu.

Nous allons d'abord caractériser la structure spatiale et narrative typique de cette licence. Cela étant fait, nous reviendrons plus en détail sur les enjeux de la chasse, d'une part en nous intéressant à ce bestiaire que nous avons évoqué comme omniprésent dans la licence, et d'autre part, aux moyens que la structure de jeu nous donne pour affronter les créatures qui peuplent la franchise *MH*. Ces trois caractéristiques sont d'après nous des traits identitaires communs à toutes les itérations de la licence, qui évoluent au fur et à mesure des générations, et sont profondément chamboulées à la sortie de l'épisode *MhWorld*. Elles sont également importantes pour caractériser la représentation comme le fonctionnement de la cartographie dans les jeux. Il nous faut donc les comprendre et les expliciter.

3.2.1 Villages et biomes – dualisme d'une narration infinie

Le lancement d'une partie de n'importe quel jeu *MH* a un déroulement presque identique. Lorsque nous lançons une nouvelle partie, le logiciel nous propose de créer et d'éditer un personnage, qui sera l'avatar que nous allons incarner et manipuler dans l'espace diégétique. Ce personnage est, dans le monde fictionnel, un·e chasseur·euse de monstres, qui est envoyé·e dans un village en tant que membre de l'organisation intitulée « la guilde des chasseurs ». Son objectif est alors d'effectuer des quêtes, justement distribuées par cette guilde, qui répondent à des demandes assez variées de la part des protagonistes au sein du village. Ainsi, il peut être requis de débusquer un monstre car il a perturbé le transport de marchandises, de cueillir des plantes ou capturer des insectes car l'apothicaire du village souhaite concocter un nouveau breuvage, ou encore chasser des animaux relativement inoffensifs pour permettre au personnel

de la cantine de tester de nouvelles recettes. Cette guilde, construction fictionnelle propre au cosmos du jeu, peut se penser comme un élément de l'univers narratif structurant l'entièreté du déploiement du récit et la représentation de la chasse dans le jeu. En effet, elle est la raison pour laquelle notre personnage est introduit dans la diégèse de chaque épisode (ce dernier rejoint le village en tant que membre de la guilde), et régit une grande partie de ce que nous pouvons caractériser comme l'éthos ludique du jeu. C'est-à-dire qu'elle organise la valeur morale de notre présence dans le village : nous y sommes déployé·es pour aider les personnages qui y vivent.

Le monde fictionnel dans lequel se situe la série est inspiré d'imaginaires du Japon féodal et de l'Europe médiévale. Ces deux territoires fantasmés agissent d'après nous comme des réservoirs dans lesquels le studio s'alimente pour bâtir les récits, protagonistes, et espaces de jeu, conformément à de nombreux apports déployés dans notre deuxième chapitre.

Enfin, les nombreux espaces urbains qui composent la série (il peut parfois y en avoir deux, voire trois dans le même jeu) ne sont pas que des lieux où se récupèrent les quêtes. Ils sont aussi munis de forges dans lesquelles nous allons pouvoir améliorer notre équipement. Améliorer l'équipement octroie une augmentation de nos dégâts et nous permet de mieux résister aux assauts des monstres, de manière générale. De ce fait, les villages peuvent être assimilables à ce que le langage vidéoludique caractérise comme un *hub* :

> un espace central qui sert de 'porte d'entrée' au jeu et qui permet d'accéder aux différents contenus ou niveaux. Le hub constitue une forme de menu, représenté de manière spatialisée : il s'agit d'un espace intermédiaire, transitoire, au sein duquel on peut se déplacer et manipuler des objets, mais qui ne constitue pas encore un niveau de jeu à proprement parler (Dozo & Barnabé, 2022, paragr. 37).

Ce type de lieu, nous disent les chercheur·euses, a les particularités suivantes :

> participer à un processus de diégétisation de l'interface (en intégrant la sélection des niveaux ou des options au sein de l'espace fictionnel, voire en lui donnant une fonction narrative) et, dans certains cas, permettre au joueur de se familiariser avec les contrôles du jeu avant de lancer une phase de jouabilité (Dozo & Barnabé, 2022, paragr. 38).

Les villages de *MH* offrent ainsi la diégétisation des interfaces propres aux *hubs* : en discutant avec des personnages non-joueurs spécifiques, il y est possible de forger des équipements, d'apprendre des informations supplémentaires sur le monde fictionnel, également de se rendre dans des espaces d'entraînement pour manipuler les différentes armes de jeu. Le personnage que nous incarnons est donc caractérisé par sa capacité à naviguer entre deux structures spatiales : les installations urbaines, où nous allons récupérer des quêtes, améliorer notre équipement, et interagir avec divers protagonistes du monde fictionnel, et les espaces de chasses.

En effet, l'autre versant de la structure spatiale est les niveaux de jeu : il s'agit d'espaces construits par un agencement de zones numérotées, dans lesquels les joueur·euses vont se déplacer pour accomplir leurs quêtes, et combattre les ennemis du jeu. Dans *MH*, chaque niveau peut s'associer à un biome, un ensemble écologique défini par « des caractéristiques climatiques et par un grand type de formation végétale » (Biome, 2024). Ainsi, dans le premier jeu de la licence, le premier niveau s'appelle « Forêts et collines[165] », et consiste en un plateau verdoyant organisé autour de quelques collines, dans lesquels de nombreux arbres ou plantes peuvent être aperçus. Le troisième niveau, « désert[166] » se constitue de vastes espaces arides avec très peu de végétation et d'insectes, ainsi que quelques cavernes. Ces lieux où se déroulent les chasses, qui peuvent se caractériser comme des régions ou des biomes, nous les appellerons les *niveaux* de jeu tout au long de la thèse.

À chacun d'entre eux est donc associé un certain type de végétation, un climat ou un environnement, dont les caractéristiques exercent des conséquences sur le déroulement du jeu et sur la présence de certains monstres spécifiques. Il s'agit des endroits où nous allons, la plupart du temps, affronter les nombreuses entrées du bestiaire de *MH*. Les combats se déroulent en temps réel, et nous demandent de manier notre arme et d'éviter les coups des ennemis pour réussir à les vaincre ou à les capturer. Il faut noter que dans la totalité des jeux de la licence, la progression au sein du récit s'effectue par l'accomplissement de quêtes[167]. Cette évolution rythme l'apparition de nouveaux monstres, comme de nouvelles localités.

---

[165] « *Forest & HIlls* » en version anglaise.
[166] « *Desert* » en version anglaise.
[167] Ou plutôt, des quêtes dites « principales », qui font avancer le récit du jeu, en opposition aux quêtes types « secondaires », qui elles n'ont aucune répercussion sur la progression dans l'intrigue proposée par le logiciel.

De même, certains des lieux spécifiques où se déroulent les combats contre les monstres ne reposent pas sur le modèle des biomes. Il s'agit, dans le cas du premier épisode du jeu, de niveaux comme « Forteresse » ou « Château Schrade[168] ». Ces espaces sont à proprement parler des arènes de combat : ils consistent non pas en un assemblage de zones dans lesquelles le personnage circule, mais en un unique endroit où un monstre doit être affronté. Ces lieux sont en général réservés à des quêtes spécifiques, tels les affrontements contre des boss, monstres particulièrement redoutables inscrits au cœur du récit-cadre du jeu.

La structure spatiale de cette licence encadre celle des règles du jeu, d'une manière qui est purement algorithmique. Aucun monstre ne peut être affronté au sein des *hubs*. Autrement dit, l'espace de la ville est comme sacralisé dans le cosmos de *MH* : il s'agit d'endroits sécurisés dans lesquels nous allons pouvoir déployer et planifier nos pérégrinations dans l'espace de jeu. Nous traiterons plus en détail cette construction symbolique de la ville dans notre neuvième chapitre, en nous penchant sur la question de la territorialisation de la nature représentée dans le jeu. Les niveaux, eux, déploient toutes les mécaniques de traque, de chasse, et d'affrontements, il s'agit des espaces où la majorité de la contingence propre à la jouabilité, notamment celle dite « performative » (Genvo, 2013a, p. 72), se déploie dans les affrontements. Néanmoins, il ne s'agit pas non plus que d'affronter des monstres : les multiples régions des épisodes de *MH* se caractérisent, comme nous le disions, par la présence de nombreux animaux, plantes, insectes, ou encore de minerais que nous pouvons extraire et récolter afin de construire des outils qui nous aideront à nous battre. Il s'agit donc d'espaces qui revêtent parfois des attributs propres à l'exploration vidéoludique et à sa propension à allier navigation dans la diégèse avec découverte de la base de données du jeu.

Concernant la cartographie, ce découpage est essentiel : l'agencement des informations contenues au sein de la carte, les fonctionnalités de l'interface, ses modalités de fabrications et de navigations sont autant de paramètres qui diffèrent selon si nous nous trouvons dans un village ou un niveau de jeu. Dès lors, dans la mesure où ces deux archétypes d'espace structurent le déploiement des règles du jeu, de sa jouabilité, et encadrent la structuration de l'éthos ludique du monde fictionnel, il sera intéressant d'observer les différences entre les appareils cartographiques des *hubs* et ceux des niveaux de jeu. Comme nous le verrons,

[168] « *Fortress* » ou « *Castle Schrade* » en version anglaise.

l'évolution de la cartographie dans la licence se traduit par des nouveautés qui viennent corroborer les médiations ludiques inhérentes à chaque type de lieu : celui du *hub*, ou de la préparation au combat, et celui des niveaux, donc de l'affrontement.

En outre, il est important de caractériser la structure narrative des jeux de la licence. Les quêtes principales, au fur et à mesure de leur accomplissement, nous font progresser au sein d'un récit-cadre qui se conclut sur un générique de fin, similaire aux *credits* d'un film. Le logiciel ne se clôt pas pour autant. En effet, dans chaque jeu de la licence *MH* se trouve une deuxième partie du récit enchâssé (Arsenault, 2006) dans laquelle les joueur·euses accèdent au « *endgame* » ou à « *l'end game experience*[169] ». Cette catégorie de contenu de jeu est évoquée brièvement par les chercheurs Di Filippo et Genvo dans leurs thèses respectives : le premier décrit ainsi les « raids », des défis très retors proposés aux « personnages-joueurs de haut niveau », comme une caractéristique de cette expérience de jeu (Di Filippo, 2016, p. 413). Le second emploie l'expression de « *end game experience* » pour parler du contenu disponible une fois le niveau maximal atteint dans le jeu vidéo qu'il étudie (Genvo, 2006, p. 315). Dans les deux cas, le phénomène relaté est globalement similaire : l'expérience de fin de jeu correspond à l'entièreté du contenu qui devient disponible une fois le récit-cadre terminé. Toutefois, dans les deux jeux étudiés par les chercheurs cités, c'est aussi le fait d'avoir atteint le niveau maximum atteignable pour un personnage-joueur qui régit le déploiement de ce contenu. Autrement dit, l'expérience de fin de jeu se caractérise autant par la « clôture du programme narratif » (*Ibid.*) que par l'arrêt de certains éléments de la structure de jeu, comme la montée de niveau.

Nous ne pouvons pas établir un parallèle aussi simple dans *MH*, et ce, pour deux raisons. Tout d'abord, il n'y a pas de niveau maximal à atteindre, dans la mesure où notre personnage ne gagne pas des points d'expériences qui lui permettent d'améliorer ses statistiques de combat. Dans la licence étudiée, tout passe par l'amélioration et le changement d'équipements, ou encore l'utilisation de consommables pour se perfectionner de manière temporaire. L'unique système proche de cette montée de niveau, caractéristique des jeux de rôle, est le « *RC* » pour « Rang de chasseur[170] ». Il s'agit d'un indice numérique qui augmente selon l'accomplissement de nos quêtes dans le jeu, et dont certains paliers débloquent, notamment dans le contenu de fin

[169] Que nous pourrions traduire par « expérience de fin de jeu ».
[170] « *Hunter's Rank* » et « *HR* » en version anglaise.

de jeu, des quêtes annexes nous plaçant face à des monstres rares et particulièrement difficiles à battre.

La seconde raison est que, même si le récit-cadre se termine, les quêtes annexes qui apparaissent prolongent tout de même certaines intrigues présentées dans le monde fictionnel. Ainsi, lorsque nous arrivons à la fin du jeu *MhRise : Sunbreak*, nous affrontons le redoutable Gaismagorm, et notre victoire déclenche une séquence narrative qui nous révèle comment notre action a résolu les enjeux de l'intrigue principale. Puis, les *credits* déroulent. Une fois cette séquence terminée, les Pnjs du village nous présentent toutefois de nouveaux monstres à battre, en nous disant que ces derniers sont apparus à la suite de notre victoire sur le Gaismagorm. De ce fait, le récit-cadre n'est jamais vraiment terminé. Il est donc délicat de prononcer une véritable fin au programme, ce qui est embêtant dans l'établissement d'un protocole de recherche.

Pour le chercheur Riccardo Fassone, la notion de « fin » de jeu est elle-même difficile à vraiment délimiter. Il évoque ainsi deux pratiques ludiques différentes corrélées à cette idée d'aboutissement : celle du « jeu téléologique », qui consiste à jouer pour arriver jusqu'à l'écran de fin du jeu (2018, p. 51), et celle du « jeu complétionniste » qui revient à explorer et compléter tous les défis ou récit que le jeu propose, comme les quêtes annexes ou l'exploration du monde fictionnel[171] (*Ibid.)*. Nous voyons bien, avec l'exemple de *MH*, que la conclusion proposée par le chercheur peut se réitérer. Dans notre propre pratique du jeu, nous nous sommes aperçus qu'une fois les *crédits* passés, même si le jeu prolongeait encore certains éléments du récit-cadre, il n'y avait que très peu de nouveau contenu. De ce fait, dans le cadre de cette thèse, c'est cette scène de « *credits* », que nous qualifierons comme fin du jeu. Nous reviendrons plus en détail sur cette caractéristique lorsque nous établirons notre protocole de recherche.

Un dernier point important, directement lié à cette structure narrative, doit être évoqué. Ainsi l'exemple de *MhRise : Sunbreak*, où le terrible Gaismagorm est vaincu à la toute fin du jeu. Le fait d'avoir tué le monstre ne l'enlève pas définitivement du logiciel : le·a joueur·euse est ensuite libre d'effectuer, à volonté, la quête lui permettant d'affronter à nouveau cette créature que le récit-cadre rend relativement unique. Le rapport entre isomorphisme et automorphisme

[171] Il faut également inclure dans ce paradigme la présence des trophées mis en place par le logiciel. Les trophées consistent en des récompenses qui n'ont, en général, aucune répercussion sur les règles du jeu, et récompensent certaines actions au sein du jeu, comme le fait de le finir au plus haut niveau de difficulté.

est largement constatable dans cette licence. De la même manière que le jeu utilise la fiction pour construire les règles et leurs fonctionnements, ce que nous verrons par la suite en étudiant la relation entre le bestiaire et les niveaux de jeu, les règles de jeux et leur jouabilité tordent la fiction : une créature légendaire et rarissime pourra être affrontée une infinité de fois. Et de la même manière, êtes vaincu par un monstre nous ramène trivialement au village, tandis qu'un message « quête échouée » s'inscrit au milieu de l'écran. De ce fait, les situations que le récit-cadre nous présente comme réglées (le monstre qui terrorisait le village a enfin été abattu grâce à nous) ne le sont que dans le contexte de l'intrigue. Nous les interprétons comme l'établissement de la valeur morale de nos actions dans le jeu : chasser aide, et chasser est une activité importante et essentielle au bon fonctionnement du monde fictionnel.

Bien que cet aspect narratif n'ait pas un lien inhérent avec la cartographie, il est nécessaire de le mentionner pour comprendre comment la licence fait de la thématique de la chasse une structure de jeu encadrée par un système de valeurs. Cela aura une importance avec la façon dont la cartographie y est représentée et introduite. Maintenant que nous avons compris de quelle façon la licence se structurait, intéressons-nous à ceux qui habitent les niveaux de jeu et y font territoire : les monstres.

3.2.2 Bestiaire et base de données – l'autre territorialité

Il y aurait beaucoup de pages à consacrer au bestiaire de *MH*, issu de réappropriations de différentes mythologies ou folklores, en s'inspirant des travaux consacrés aux créatures présentes dans les jeux vidéo (Di Filippo, 2016, Chapitre 9; Escande, 2022; Stang & Trammell, 2020). Dans notre cas, le bestiaire de cette franchise va être analysé par rapport à son insertion dans les processus de production comme de communication de la licence de jeu. Et, comme les batailles que nous leur livrons sont relativement centrales dans le fonctionnement du logiciel, il est nécessaire de comprendre comment ces créatures font territoire dans l'espace de jeu, et de quelle manière elles s'inscrivent au cœur de son univers fictionnel. Ce que nous caractérisons comme bestiaire dans *MH* comprend l'entièreté des créatures rencontrées au sein du jeu, ce qui recoupe trois catégories : les grands monstres, les petits monstres, et ce que le jeu dénomme « vie endémique » à partir de *MhWorld*.

La famille de grands monstres est composée des dragons anciens, chimères aux pouvoirs redoutables et capables de modifier les environnements écologiques par certaines de leurs

actions[172]. Ils sont généralement au centre des intrigues des différents épisodes. Les autres grands monstres se recoupent parmi des familles spécifiques[173]. Ils diffèrent des petits monstres par leurs statistiques numériques : ils ont beaucoup plus de points de vie, nous infligent plus de dégâts, et ont des caractéristiques distinctives (cracher des boules de feu, rugissements qui peuvent nous paralyser, etc.). De fait, cette première famille du bestiaire est celle qui peut être pensée comme la plus emblématique de la licence, et qui est la plus visible dans ses discours promotionnels (nous y venons dans quelques pages).

La deuxième catégorie regroupent toutes les petites créatures, tels les herbivores, divers petits dinosaures, certains ptérodactyles, etc. Qui peuvent être rattachées à d'autres grands monstres du fait de leur espèce[174]. Certains de ces petits monstres peuvent aussi être apprivoisés, comme les palicos, des familiers félins qui nous accompagnent dans la majorité des épisodes de la série.

Enfin, ce que le jeu caractérise comme la vie endémique occupe la troisième et dernière classification du bestiaire : il s'agit des nombreux petits animaux ou insectes qui peuvent être capturés dans les niveaux de jeu, et qui permettent, entre autres, de fabriquer des pièges[175] ou des consommables.

Le bestiaire de *MH* est partagé au sein des multiples épisodes de la franchise. Comme nous le disions, son modèle de publication se base sur la réintégration de nombreux monstres issue de cette base de données à chaque jeu. Chaque nouvelle génération est en général associée à l'intégration de nouveaux monstres, jusque-là inconnus, qui viennent enrichir ce riche bestiaire vidéoludique. La connaissance de ce dernier prend ainsi une place prépondérante dans « l'encyclopédie du joueur » (Bonenfant, 2008, p. 63), et étoffe considérablement le monde fictionnel.

---

[172] Ainsi, le Kushala Daora, dragon fait d'un alliage ressemblant à du métal, possède la capacité de créer des tornades dans l'arène, entravant déplaçant et visualisation du monstre. La Namielle, dont l'apparence s'inspire d'animaux aquatiques, peut recouvrir l'arène d'eau, avant d'y déverser des charges électriques qui blessent toutes créatures touchant l'eau.

[173] Nous retrouvons en outre les créatures volantes, les céphalopodes, les créatures à crocs, ou encore les « *brute wyverns* », une catégorie servant à classer les monstres caractérisent particulièrement véloces, et tant d'autres…

[174] Par exemple, le Grand Jagras, qui est l'un des grands monstres de *Mh : World*, est souvent accompagné de plus petits jagras.

[175] Certains insectes émettent par exemple des flashs lumineux : ils peuvent être capturés pour concocter des projectiles qui, après leur envoie, explosent et aveuglent les monstres dans la zone d'impact.

D'autre part, le bestiaire est également transversal à la franchise *mediamix*[176] qu'est *Monster Hunter*. En effet, il est également présent dans une autre série de jeux éditée par Capcom, *Monster Hunter : Stories* (Marvelous, 2016)[177], mais aussi dans des films ou des dessins animés. Ces créatures sont au cœur du développement de la franchise et de leurs systèmes de communication : l'ajout de certaines créatures aux épisodes constitue, par exemple, leurs principales modalités de mises à jour[178]. Ces monstres sont aussi au centre des processus communicationnels du studio Capcom, puisqu'ils se retrouvent sur la jaquette des exemplaires physiques des jeux. Le terme employé par le studio de « *flagship monster* » désigne, par ailleurs, l'entrée du bestiaire emblématique d'un épisode ou d'une génération : ce monstre iconique est en général celui représenté sur les pochettes de jeux, comme indiqué sur la figure 8.



Figure 8 : Exemple des flagship monsters *tirés du* fandom *MonsterHunter.fandom.com/wiki/flagship_monster . Chaque pochette met en scène un chasseur affrontant le monstre spécifique mentionné sous l'image. Capture d'écran issue du* fandom *de* MH[179].

[176] Nous employons ici le terme *mediamix* plutôt que transmedia pour caractériser plus spécifiquement le modèle de distributions des produits culturels japonais, comme nous le soulignions en introduction en convoquant les travaux de Sellier (2019, p. 78-83) et de Bourdaa (2024).
[177] La société japonaise Marvelous, qui développe ce jeu, est d'ailleurs à la fois connue pour développer des jeux mais aussi des *animes*, les dessins animés associés aux productions japonaises. Les propensions transmédiatiques sont donc largement inscrites dans les enjeux de développement de cette série annexe.
[178] Ainsi, Capcom a récemment présenté, lors d'un évènement de promotion des prochaines sorties en matière de jeux vidéo, la *roadmap* de *Monster Hunter Wilds*, dont la sortie est prévue le 28 février 2025. Cette *roadmap*, terme qui peut être défini comme le plan de développement et de mises à jour du jeu que le studio communique auprès des publics, est caractérisée par l'ajout progressif d'entrées du bestiaire au jeu, comme le Mizutsune, apparu dans *Mh3*, qui devrait être intégré au jeu *Monster Hunter Wilds* au printemps.
[179] https://monsterhunter.fandom.com/wiki/Flagship_Monster (dernière consultation le 23/02/2025).

Déjà, d'un point de vue purement communicationnel, ces multiples jaquettes illustrent clairement la jouabilité et le monde fictionnel. Les personnages humains sont au premier plan et dos à nous, ce que nous pouvons interpréter comme médiation de la jouabilité du logiciel. Cette mise en scène présente les façons dont ces monstres vont être chassés (avec visiblement de grosses épées), et par un effet de contre-plongée, témoigne de leur dangerosité : comme les armes, ils sont démesurés. En outre, le Lagiacrus est introduit dans *MhTri*, le Zinogre dans l'épisode *Portable3rd*, et le Brachydios dans *Mh3U* : la jaquette de chaque jeu cité présente autant la jouabilité du logiciel que la nouvelle créature emblématique de cet épisode.

Pour conclure sur ce bestiaire, mentionnons les modalités de leurs inscriptions dans le monde fictionnel. La plus importante est que ces monstres font territoire dans les niveaux de jeu en fonction de leur puissance, de leurs composantes physiques, mais aussi par rapport à la catégorisation du biome. Ainsi, le Basarios, dragon recouvert de rochers et crachant de la lave en fusion, est plus coutumier des milieux volcaniques ou marécageux. Il n'est donc jamais présent dans d'autres types de localités, et si c'est le cas, le jeu met en scène cette présence comme une anomalie de la nature. Le Jyuratodus, à mi-chemin entre le ver et le poisson, ne se bat que dans des biomes comportant des mares et autres zones aquatiques, dont il se sert pour nous affronter. Enfin, le Deviljho, gigantesque bipède vert, est souvent présenté comme le monstre au sommet de la chaîne alimentaire dans *MH*. De ce fait, s'il est implémenté dans l'épisode auquel nous jouons, il peut être rencontré dans tous les types de biomes.

Dès lors, les liens entre les monstres, leurs déplacements, et leurs territoires s'inscrivent d'après nous dans « l'instauration d'un cadre pragmatique approprié à l'immersion fictionnelle » (Schaeffer, 1999, p. 146) que déploie le jeu. Ce cadre repose sur une correspondance mimétique entre les comportements des monstres et leurs manières d'habiter l'espace en rapport avec la composition topographique et écologique des territoires. Il est même décuplé par le récit-cadre, notamment à partir de *MhWorld*, où la présence de monstres habituellement cantonnés à des régions polaires au sein d'une localité telle qu'un désert est, en fait, sujet d'interrogations écologiques de la part des personnages non-joueurs. Ce bestiaire, qui constitue la pierre angulaire de la licence et s'inspire des bestiaires médiévaux (Inderwildi, 2018; Wagnières, 2023), met en scène les liens entre fictions et réel par des effets de *mimésis* des comportements animaliers et écologiques.

Cet élément de la licence *MH* est, comme nous le verrons en particulier dans le sixième chapitre, directement concerné par la question de la cartographie vidéoludique. En effet, les évolutions de ces interfaces se caractérisent par l'apparition de certaines catégories du bestiaire. Nous avons vu dans notre revue de la littérature du premier chapitre que c'est toute la question de la hiérarchisation de la légende et des phénomènes cartographiés qui participent à construire une rhétorique au sein du langage de la carte. Le fait que les interfaces de cartes localisent différentes entrées du bestiaire, par des modalités bien spécifiques que nous découvrirons et analyserons, participe à renouveler les réflexions qui structurent cette thèse.

Enfin, l'évolution de l'appareil cartographique est aussi directement associée à celle des armes et des équipements que notre personnage possède, que nous allons brièvement décrire pour conclure ce deuxième mouvement de notre chapitre.

3.2.3 Affronter à l'aide de la technologie – arsenal de chasse et outils annexes

Les batailles contre les monstres sont possibles grâce à l'utilisation de nombreux objets et équipements portés par notre personnage, et tout particulièrement autour des quatorze types d'armes présente dans le jeu. La progressive intégration de nouvelles armes et de nouveaux outils mis à notre disposition souligne les évolutions techniques et informatiques de la licence, en particulier vis-à-vis de son espace diégétique. Nous allons illustrer ce point à l'aide de deux équipements : l'arme nommée « *kinsect blade* » ou « insectoglaive », et l'outil nommée « fronde ».

L'insectoglaive, proche d'une lance ou d'un bâton porté à deux mains, apparaît dans la licence à partir de la quatrième génération. Son usage se caractérise par une manière de combattre unique : en se servant de la partie contondante de l'arme, notre personnage se projette en l'air et peut bondir sur le monstre pour lui asséner un coup. Chaque coup offre la possibilité de rebondir sur l'ennemi, et donc de continuer à l'affronter en étant littéralement au-dessus de lui. L'arrivée de cette arme au sein de la série de jeu est accompagnée d'une nouveauté technique, à savoir l'ajout d'une forme de verticalité inhérente aux combats et à l'exploration. En effet, il était auparavant impossible d'effectuer, lors de mouvements verticaux (sauter, bondir d'un rebord, etc.) des attaques sautées sur les ennemis. En fait, de façon générale, les niveaux se composaient d'espaces plats avec quelques dénivelés, et les seuls déplacements verticaux

possibles consistaient en l'escalade de murs de lierre. À partir du quatrième épisode, l'ajout de cette verticalité au cœur même des affrontements déploie un nouveau rapport à l'espace diégétique, car elle reconfigure les modalités de déplacements et d'affrontements face aux monstres. L'ajout de cet élément aux règles du jeu est de ce fait important dans l'évolution de sa jouabilité, et l'implémentation de la nouvelle arme démontre, justement, la possibilité de prise en compte de cette nouvelle dimension de jeu.

Et de même, la verticalité des affrontements est soulignée par l'ajout de nouveautés sur les interfaces cartographiques. Nous verrons, en particulier dans le cinquième chapitre, que le langage cartographique se renouvelle afin de représenter cette nouvelle verticalité des espaces diégétiques comme des affrontements. C'est par exemple le cas d'un trait foncé sur la carte, signifiant un relief dans l'espace diégétique pouvant être mobilisé pour effectuer une attaque sautée, une composante du langage cartographique auparavant inexistante dans le jeu.

De la même manière, l'arrivée de la fronde dans *MhWorld* est caractéristique d'un nouveau rapport à l'espace qui rythme l'évolution de la licence. Cet équipement, qui est automatiquement ajouté à notre personnage et ne peut être retiré, permet de faire de divers objets (minéraux, dents ou griffes de monstres) un projectile pouvant être lancé sur les créatures, ou sur des éléments du décor. De plus, cet outil peut aussi s'employer pour déclencher des évènements spécifiques, préprogrammés par le logiciel, dans certaines arènes ou biomes. Il devient, par exemple, possible de tirer sur des lianes entourant un rocher pour faire chuter ce dernier sur un ennemi placé en dessous, ou sur des amalgames de minerais et de branches pour déclencher des éboulements ou des chutes de torrent d'eau. C'est une nouvelle manière de s'approprier l'espace diégétique que fait poindre ce gadget, car il engage à découvrir, dans l'environnement, des interactions similaires à celles mentionnées juste avant. Ces possibilités sont alors consignées au sein de l'interface cartographique, qui fait la médiation de ces nouvelles modalités de jeu, et inscrit un autre rapport à l'espace dans la jouabilité du logiciel.

C'est en partie à l'aune de ces deux éléments[180] que nous estimons nécessaire de penser le rapport entre équipement et spatialité au sein de l'expérience vidéoludique. La question de

[180] Il y aurait de nombreux autres éléments à aborder pour souligner ce rapport, comme l'utilisation d'une monture dans *Mh : Rise* qui permet de se déplacer plus vite dans l'espace diégétique. Toutefois, cette fonctionnalité ne possède pas d'inscription dans l'interface cartographique.

l'armement, en particulier dans *MH*, peut être rapprochée de la manière dont l'expérience-cadre formalisée par le jeu invite à une certaine phénoménologie de l'espace. Nous envisageons ce rapprochement à partir des types d'armes de la licence, qui invitent à se positionner différemment dans l'espace de jeu (loin du monstre, à mi-distance, au corps-à-corps, en l'air), et enjoignent alors à redessiner les modalités d'appropriation de l'espace. Il se joue ici un rapport explicite avec la question de la territorialisation. Cette appropriation de l'espace concerne spécifiquement le rapport entre les possibilités de combat offertes par l'arme équipée, l'espace de l'arène, et le monstre affronté.

Au terme de ces deux parties de notre chapitre, nous avons pu contextualiser la place que prend la franchise *MH* dans l'industrie globalisée du jeu ainsi que les enjeux de sa sérialité comme des changements de plateformes. Cette première section nous a permis de constituer plus précisément notre corpus. D'autre part, nous avons parcouru les caractéristiques les plus emblématiques de la licence, soulignant les liens entre cartographie et système de jeu. À partir de cette présentation, nous avons saisi des spécificités de la licence mettant en lien les enjeux de la cartographie avec les espaces, l'équipement de notre personnage, ou encore les monstres affrontés dans les jeux. Nous allons maintenant nous concentrer sur l'établissement de notre protocole de recherche.

3.3 Jouer pour analyser – cadres méthodologiques et perspectives interdisciplinaires

D'après Frans Mäyrä, jouer est « l'élément crucial dans toute méthodologie d'étude des jeux[181] » (2008, p. 165). Dans son ouvrage introduisant le champ des *game studies*, le chercheur finlandais consacre le dernier chapitre à l'outillage méthodologique de l'analyse de dispositif ludique. Il préconise la pratique des œuvres comme une méthode de recherche valable : jouer permettrait de dissocier les parties structurelles et algorithmiques du jeu d'une part, et ses parties plus artistiques (la narration, les graphismes, les musiques, etc) d'autre part, afin de pouvoir mieux les recontextualiser dans l'analyse. De même, l'activité de jeu ne doit pas se

[181] « *the last but most crucial element in any methodology of game studies involve playing games* » en version anglaise.

faire que par le fait de jouer aux jeux de son corpus, mais doit également être nécessaire pour consolider un ensemble de connaissances nécessaires à l'établissement d'un capital culturel. Cette dernière notion, liée aux travaux du sociologue Pierre Bourdieu, a récemment été réadaptée dans l'étude et la pratique de dispositifs ludiques (Krywicki, 2022; Krywicki & Dozo, 2022). S'y intéresser permet de mieux recontextualiser les positionnements de Mäyrä.

En nous référant aux contributions de Dozo et Krywicki, ce capital vidéoludique s'organise en trois catégories. Le capital ludique psychomoteur comprend les techniques et compétences manuelles d'activation de touches dans des laps de temps limités, le capital ludique encyclopédique renvoie aux connaissances théoriques développées sur « l'industrie du jeu vidéo en général » (2022, p. 56-57), et le capital ludique spécifique recoupe la connaissance approfondie de genre de jeux (comme le jeu de tir) et de ses codes, ou bien d'une licence de jeu (tous les jeux de la série *Super Mario*). L'objectif n'est pas de dire que toute personne souhaitant étudier le jeu se doit de *connaître ses classiques* et qu'il s'agit d'un prérequis obligatoire pour cette tâche. Nous envisageons plutôt l'apport de Mäyra, contextualisé par la catégorisation proposée par Krywicki et Dozo, comme une invitation à penser la pratique du jeu comme activité de consolidation de connaissances pouvant être ensuite utilisées pour analyser son contenu.

Dans une contribution sur les liens entre jeu et recherche, Di Filippo souligne à plusieurs reprises la nécessité d'une « démarche réflexive » (2012, p. 188), qu'il associe à l'idée d'une « dichotomie joueur-chercheur » (*Ibid.*). Pour le chercheur, étudier un jeu en y jouant doit passer par des étapes signifiantes : comprendre comment « le chercheur doit tenir compte de la manière dont son engagement influence les résultats de sa recherche » (*Ibid*., p. 188), mais aussi à quel point la pratique de jeu rend visible « certains éléments pertinents » (*Ibid*., p. 182) qu'après de nombreuses sessions. Nous sommes bien sûr loin de l'ethnographie menée par le chercheur sur le plan de la méthodologie, mais ses précautions illustrent ce mouvement de bascule essentiel à la production d'un cadre d'étude qui passe par la pratique des logiciels comme lieu de production de données.

Dans notre cas, l'essentiel de notre récolte de données passe par la pratique ludique comme production de matériaux de recherche, agrémenté de quelques ressources supplémentaires (les corpus journalistiques et métaludiques mentionnés précédemment). Nous proposons ainsi de poursuivre l'intuition de Di Filippo et de présenter, dans cette dernière partie de notre chapitre, différents outils et cadres qui vont nous permettre de contextualiser notre protocole de

recherche. Pour cela, nous nous fierons notamment à un travail proposé par des chercheur·euses qui s'intéressent à l'épistémologie de la production scientifique sur les phénomènes ludiques (Daneels *et al.*, 2022). Dans l'article référencé, les auteur·ices établissent un guide constitué de sept sections : le suivre et répondre à chaque critère qui y est référencé rend moins opaque les modalités de production de données. Si certains éléments ont déjà été clarifiés dans cette thèse, comme la sélection du jeu ou encore la question de recherche, d'autres vont nous aider à rendre limpide la structuration du protocole d'étude.

3.3.1 La pratique située du chercheur

Il nous paraît nécessaire, dans l'enrichissement de cette démarche réflexive, d'insister sur certaines caractéristiques spécifiques de notre pratique ludique. En premier lieu, l'auteur de cette thèse est un chercheur français menant une analyse sur un corpus de jeu japonais. Cette étude peut donc paraître située dans la réception occidentale d'une licence japonaise, dont des spécificités culturelles ne peuvent être décelées. Toutefois, le but de cette recherche n'est pas de montrer les différences culturelles dans la représentation de la territorialité entre le Japon et « le reste du monde ». Il existe de très nombreux travaux qui se consacrent à l'étude de cette géographie japonaise et en montre les spécificités (voir notamment Berque & Sauzet, 2007; Watsuji, 2011). Toutefois, comme nous l'avons suggéré en présentant l'histoire de la licence *MH*, la production vidéoludique japonaise est également caractérisée par ses enjeux de localisation vers le public occidental. À ce compte-là, *MhWorld* a d'ailleurs été présenté comme l'aboutissement d'une stratégie éditoriale et marketing en vue de faire de cet épisode celui qui est adapté aux pratiques et aux goûts du public occidental. Est-ce que cela veut dire que tous les épisodes précédents, ou qui n'ont pas été publiés en occident, sont représentatifs d'une japonité, qui serait alors lisible dans les interfaces cartographiques et les médiations territoriales au cœur du jeu ?

Pour répondre à cette problématique, nous avons parcouru le champ d'études sur les productions vidéoludiques nippones, au sein de laquelle nous estimons lire deux approches pouvant apparaître contradictoires. D'une part, nous pouvons œuvrer, comme le fait Hutchinson, à expliciter les cadrages historiques, sociologiques, géographiques et politiques qui irriguent des productions vidéoludiques spécifiques du Japon, et analyser la relation entre

un jeu japonais et le Japon comme la relation entre « un texte et son contexte[182] » (2019, p. 3). D'autre part, il est possible de souscrire aux études qui lient la production culturelle nippone à des enjeux d'auto-exotisation (Bouvard, 2015), d'hyperculture (Ramírez-Moreno, 2019) ou de « *mukokuseki* », terme japonais signifiant « dénué d'odeur » et décrivant le processus d'effacement des spécificités japonaises dans un produit culturel à destination de l'occident (Iwabuchi, 2008). Ces deux cadrages peuvent se résumer ainsi : ou bien nous prenons les jeux produits au Japon comme argent comptant et lieu de médiation de la culture japonaise, ou alors nous les interprétons comme médiation de la japonité, une démarche que Grau de Pablos présente de telle sorte : « il est devenu clair que la japonité dans un contexte occidental n'est rien d'autre, finalement, que ce que les campagnes de marketing veulent qu'elle soit, afin de satisfaire un retour sur investissement toujours plus croissant[183] » (2018). Pour reformuler les propos de ce chercheur, la japonité[184] n'est pas la culture japonaise, mais la construction de ce qui est présenté comme étant la culture japonaise en occident.

Ce point de vue est explicite dans les travaux de Pelletier-Gagnon, qui montre comment des joueur·euses, face au processus de localisation de certains jeux japonais en vue de leur déploiement sur le continent américain, sont insatisfaits de la mise en scène de la culture japonaise dans les produits qui leur sont vendus. Iels en viennent alors à acheter les jeux originaux en japonais, qui ne sont donc pas passés par les systèmes de localisations jugés problématiques, et à les retraduire en langue anglaise (Pelletier-Gagnon, 2011). Dans cet exemple présenté par le chercheur, nous voyons bien la disparité qui peut exister entre la localisation du jeu et sa version qui peut être qualifiée « d'originale », mais qui n'est pas accessible au public occidental.

Il est évident que les deux approches des jeux vidéo japonais peuvent se rejoindre, dans la mesure où l'analyse des œuvres comme médiation de la culture nippone peut servir à déceler la façon dont l'industrie de l'archipel asiatique effectue la localisation de certains produits en vue de leur déploiement en occident. Ce n'est pas l'objectif de cette thèse. Comme nous avons joué

---

[182] « *a text and its context* » en version anglaise. Pour l'autrice, la culture renvoie à au moins trois ancrages différents : l'entièreté des objets, tels que les meubles ou les productions architecturales ; les arts populaires et les traditions artistiques ; et enfin, de manière plus générale, les manières de faire et d'être d'un pays et de ses habitant·es (2019, p. 2-3).

[183]« *it becomes clear that Japaneseness in a Western context ultimately means whatever the marketing campaigns want it to be, in order to satisfy an ever growing need of return on investments* » en version anglaise.

[184] Qui ne doit pas être confondue avec la notion de japonisme, désignant « l'étude organisée de la société et de l'art japonais » (Kober, 2014).

aux jeux en langue anglaise et française, et que nous ne lisons ni ne comprenons le japonais, nous ne pouvons pas déceler si des processus de localisation ont modifié le contenu même des jeux. De la même manière, peut-être que certains éléments langagiers japonais pourraient offrir des perspectives différentes sur notre sujet, tout particulièrement le nom des cartes. Ces limites nous invitent à ne pas jouer à *MH* en y apposant une grille de lecture qui départagerait les caractéristiques du jeu qui seraient « japonaises » de celles « occidentales ». Cette distinction participerait par ailleurs à injecter des perspectives essentialistes qui ne correspondent pas à notre question de recherche.

Ainsi, l'objet de notre recherche n'est pas de dégager des spécificités de la production vidéoludique japonaise, ou encore du contenu et de l'agencement de ces jeux. Par ailleurs, il n'est pas non plus question de dénoter une forme de cartographie spécifiquement japonaise, pour ensuite la confronter à une cartographie hégémonique, alors liée à la sortie de *MhWorld*. Au contraire, dans notre perspective communicationnelle, nous avons vu que les discours promotionnels encadrant la sortie des épisodes démontrent certaines des stratégies discursives employées par Capcom. Notre pratique située de *MH* nous encourage à relier la résurgence de cette dichotomie entre Japon et Occident comme discours effectuant des médiations territoriales, empreintes d'imaginaires. Elles seront particulièrement lisibles dans notre prochain chapitre.

De même, la sélection des jeux a également été produite à partir de certaines limites territoriales et nationales. Tout d'abord, une répercussion directe du contexte de développement de la licence avant l'épisode *MhWorld* réside dans l'impossibilité d'accéder à de nombreux épisodes pour toutes personnes n'étant pas équipées avec des supports informatiques permettant de lancer les logiciels[185]. Ce même contexte recoupe aussi la problématique de diffusion des jeux : nombreux sont uniquement accessibles sur téléphone portable, et nécessitent un opérateur téléphonique spécifique ou un référencement sur sol japonais[186]. D'autre part, les épisodes de

[185] Il est en effet nécessaire d'avoir une console de jeu différente selon l'utilisation d'un jeu vidéo enregistré en format « PAL » ou « NTSC », ces deux acronymes renvoyant à des techniques standardisées d'encodage de vidéos analogiques. Or, si les jeux japonais ou américains sont en encodage NTSC, ceux français sont en PAL. De ce fait, jouer à un jeu uniquement sorti sur sol japonais revient à se procurer la console adéquate, et s'assurer qu'elle ait été produite pour faire tourner des jeux japonais. Même si nous avons pu nous procurer des jeux par le biais de logiciels d'émulations, nous sommes dépendants des bibliothèques de jeux disponibles au sein de ces logiciels, et ne pouvons pas nous procurer certains épisodes.

[186] Tout particulièrement, un jeu de rôle en ligne intitulé *Monster Hunter Frontier* n'est jouable que sur certains serveurs spécifiques à des pays d'Asie (Japon, Corée du Sud, Chine), et implique des manipulations techniques assez exigeantes pour pouvoir, ne serait-ce que, se connecter au jeu. En Corée du Sud, la connexion sur ce jeu

MH sortis sur consoles portables offrent la possibilité de jouer au travers de systèmes de réseau local, puis à partir de la quatrième génération, de réseaux plus caractéristiques de la technologie wifi.

En outre, un certain paradoxe nécessite explication : nous avons vu que cette série était construite autour du jeu collectif, au cœur même des discours médiatiques qui en expliquaient le succès nippon comme l'indifférence occidentale. Nous faisons pourtant le choix de construire notre protocole de recherche uniquement sur des sessions de jeu solitaire. D'une part, le fait de jouer seul nous a permis d'observer une certaine flexibilité dans notre exploration de chaque logiciel, tout en nous permettant de multiplier les nombreuses pauses de jeu afin de produire des données (écriture, capture d'écran, captations vidéo). D'autre part, les nombreuses infrastructures réseau nécessaires à la mise en place des sessions de jeux collectifs sont peu à peu désactivées par le studio, pour des raisons économiques (Doolan, 2024). De ce fait, si nous ne pouvons plus jouer à certains épisodes en mode multijoueur, nous ne pouvons pas également accéder à des contenus exclusifs, tels des évènements temporaires invitant les joueur·euses à faire des quêtes en réseaux au sein de villes japonaises (Heather, 2018; Javet, 2014, p. 43-44).

Nous justifions notre pratique de jeu par rapport aux nombreuses problématiques matérielles et logistiques qui nous auraient empêchées de construire un cadre relativement homogène. Cela étant fait, nous devons également présenter les outils et concepts qui vont nous permettre de récolter nos données.

3.3.2 Les cadres d'analyses et l'interdisciplinarité - fond de carte et données attributaires

Pour résumer les cadres d'analyses, notre approche de la cartographie vidéoludique s'irrigue principalement des apports sur la médiation ludique inscrits dans les processus de ludicisation (Genvo, 2013b, 2013a). Nous avons précédemment évoqué trois composantes importantes de l'étude de ces phénomènes, à savoir celui d'éthos ludique, de joueur-modèle, et de jouabilité. L'agencement entre ces trois pôles, central dans le travail du chercheur cité, est repris pour

implique même de rentrer un nombre qui est présent sur la carte d'identité propre aux citoyen·nes coréen·nes, et qui renvoie à un identifiant national personnel.

interpréter les données que nous ferons émerger au contact du corpus, afin de mieux cerner l'intégration de la cartographie dans le fonctionnement du jeu vidéo.

Deux autres cadres viennent souligner notre approche. D'une part, les enjeux qui sont au cœur de la cartographie critique, à la fois dans l'analyse de la fabrication cartographique (Gould & Bailly, 1995; Joliveau *et al.*, 2013; Noucher, 2017; Palsky, 2013) et dans l'analyse des imaginaires cartographiques (Desbois, 2015b). D'autre part, la composante documentaire et discursive que nous avons située dans l'étude de la cartographie (Joubert, 2015), mais aussi de la paracarte (Camerini, 1993; Morcrette, 2018; Wood & Fels, 2008). Pour mieux mobiliser cette dernière, nous étudierons l'ensemble des discours qui encadrent l'utilisation de la carte et sa compréhension au sein du jeu, à la fois vis-à-vis des sources textuelles (notamment les dialogues des personnages), et à la fois en relation avec la multiplicité des éléments de la péricarte et leur adaptation à un contexte numérique et ludique. Ce dernier cadre est l'occasion de convoquer, à nouveau, certaines spécificités du travail territorial qui sont à la source de notre approche communicationnelle de la cartographie vidéoludique.

Pour naviguer entre ces différents ancrages qui vont nous permettre d'interpréter notre corpus, d'autres apports méthodologiques et conceptuels sont nécessaires. Nous reviendrons en particulier sur les dimensions narratives du jeu pour comprendre l'inscription de la cartographie dans le *gameplay*. Ce pan suppose à la fois une étude de la narrativité vidéoludique (Barnabé, 2018; Cayatte, 2018; Ringot, 2020a), mais aussi d'une forme de rhétorique liée à l'analyse des règles du jeu (Cayatte, 2016, 2017), afin de faire émerger les tenants et aboutissants que l'acte de fabrication de la carte prend dans l'espace diégétique. Il est également entendu dans cette partie de notre méthode que nous distinguerons la manière dont la carte est nommée par le dispositif en lui-même, et figurée dans de multiples espaces du jeu : celui de l'interface, le décor diégétique, ou encore les temps de chargement. Enfin, une dernière partie de l'analyse reprend les recherches déjà mobilisées sur les cartes au sein des jeux, à la fois sur le plan de la méthodologie et de typologie (Dormann *et al.*, 2023; Thorn, 2018), également en matière d'étude des médiations ludiques (Friche, 2020, 2024; Grandjean, 2020). En particulier, les catégorisations nous seront utiles pour approcher chaque nouvelle famille de cartes.

Comme constaté, ces multiples cadres révèlent une méthode d'étude profondément interdisciplinaire. L'analyse des dispositifs ludiques est fréquemment située par les chercheur·euses comme inscrite dans des approches similaires (Deterding, 2017; Genvo, 2020, paragr. 28; Malaby & Burke, 2009; Mäyrä, 2009). Aussi intuitive que cette démarche puisse

paraître, il faut toutefois expliquer ses enjeux, en particulier au vu des nombreux champs que nous convoquons. Nous avons également vu que, dans la structuration de la cartographie comme champ disciplinaire aux États-Unis, les liens avec les sciences communicationnelles étaient fondamentaux (Bertin, 2013 [1967]; Jégou, 2013; Plantin, 2014a). Toutefois, comment se compose à proprement parler cette interdisciplinarité, et comment allons-nous l'employer dans notre cas d'étude ? Cette sous-partie se propose de répondre à cette question, notamment en illustrant notre réappropriation d'outils issus de la cartographie.

Notre approche relève de l'« interdisciplinarité focalisée », qui doit se comprendre comme l'articulation entre eux de concepts, outils, et modèles de différentes disciplines face à la nécessité de produire une analyse spécifique d'un phénomène (Charaudeau, 2010, paragr. 8). Dans une contribution récente, cette construction méthodologique présentée par le chercheur Patrick Charaudeau est réinvestie par Maxime Cervulle. Elle doit d'après lui « assumer la transformation des concepts empruntés en raison de leur usage dans un autre cadre théorique et de leur basculement dans un nouveau contexte disciplinaire dont les conditions de validité ne sont pas les mêmes » (2023, p. 251). Il nous faut donc « assumer » la mutation des outils, qui ne répondront peut-être pas spécifiquement aux enjeux de la cartographie ou de la narratologie, mais nous permettront de construire un cadre d'analyse cohérent du phénomène étudié dans cette thèse. Pour ce faire, nous proposons de présenter quelques outils issus de la géographie, et de montrer comment notre perspective interdisciplinaire nous oblige à les réagencer et les transformer, d'une part vis-à-vis de notre objet d'étude, mais également pour adopter une approche communicationnelle de la cartographie vidéoludique.

Dans leur manuel de cartographie, les deux géographes Nicolas Lambert et Christine Zanin présentent la notion « d'information géographique », en rappelant la distinction entre donnée et information, la seconde résultant de « l'action d'interprétation » de la première (2016, p. 25-27). Une information géographique peut se caractériser comme l'inscription d'un phénomène ou d'un espace sur une surface, et possède de fait des qualités géométriques, associées au « fond de carte », des qualités sémantiques, que les chercheur·euses nomment « données attributaires », et des qualités topologiques, c'est-à-dire une information « déduite du niveau géométrique » caractérisée par « les relations spatiales entre les objets : proximité, éloignement, distance, contiguïté, inclusion, etc. Elle peut donner lieu à des représentations cartographiques spécifiques comme les discontinuités ou les lissages » (*Ibid.*).

Les géographes enjoignent à voir le fond de carte et les données attributaires comme le « contenant » et le « contenu » d'une carte (*Ibid*., p. 53). Les chercheur·euses proposent de caractériser le fond de carte autour de quatre concepts :

> la façon dont l'espace représenté est mis à plat (projection), le choix de la portion d'espace terrestre considéré (emprise et orientation), la façon dont le fond de carte est dessiné (généralisation) et les objets géographiques qui y figurent (maillage) (Lambert et Zanin, 2016, p. 31).

Puis envisagent la définition des données attributaires ainsi :

> des données qualitatives ou quantitatives, collectées ou construites, permettant une représentation cartographique. […] Elles composent l'information géographique représentée et expriment un message géographique par le biais de l'organisation spatiale dévoilée par la carte. Ces données sont celles sur lesquelles s'appliquent les règles de sémiologie graphique (Lambert et Zanin, 2016, p. 54).

Pour faire écho à la fin de la citation ci-dessus, c'est en utilisant des variables visuelles et en articulant tout le langage cartographique que les données attributaires, alors posées sur le fond de carte, vont majoritairement construire le message et donc la rhétorique qui se dessine à travers la carte.

Plus loin, Lambert et Zanin décrivent dans un chapitre nommé « la mise en scène » quantité d'éléments qui répondent à ce que nous avons caractérisé comme la péricarte, tels que la « légende », la « cartouche », les « toponymes » ou encore le « titre » de la carte (*Ibid.*). Dans le manuel, cette « mise en scène » permet d'inscrire les « clefs de l'interprétation » de la carte, et se complète par un autre versant : si les caractéristiques que nous venons de décrire se pensent comme « l'habillage » (*Ibid*., p. 168) de la carte, les géographes invitent à aller plus loin. En se basant sur un apport du géographe déjà cité Philippe Rekacewicz, qui établit un parallèle entre les cartes et la mise en scène théâtrale, les chercheur·euses explicitent ainsi que :

> construire une carte, c'est donc avant tout raconter une histoire. Pour cela il faut choisir les bons mots, les bonnes couleurs, hiérarchiser l'information, guider le lecteur pas à pas pour lui délivrer efficacement le message choisi. La mise en scène cartographique permet de construire des itinéraires de lecture. En choisissant des toponymes, en rendant discrets certains éléments et en mettant en valeur d'autres, l'auteur de la carte cherche à capter les yeux du lecteur pour lui délivrer le plus finement possible le message qu'il a conçu. C'est à ce stade de la construction que le cartographe va décider de s'impliquer ou non dans le message qu'il veut délivrer. Celui-ci sera d'ailleurs conçu différemment selon à qui la carte est destinée. La simplicité et l'intelligibilité s'évaluent différemment selon la personne ou le groupe de personnes à qui la carte s'adresse (Lambert et Zanin, 2016, p. 168).

Par rapport à notre angle interdisciplinaire, les apports des deux géographes doivent être commentés. Le rapport entre la construction d'une carte et la production d'une « histoire » est important à souligner dans le cadre de notre approche communicationnelle de la cartographie vidéoludique. Les éléments que décrivent Lambert et Zanin dans cette dernière citation semblent similaires à ce cadre cartographique, qui participe à la construction de la rhétorique de l'image. Concrètement, comme nous le verrons, la cartographie de *MH* intègre cette mise en scène dans tout le déploiement des différents pans de la carte.

Vis-à-vis de notre revue de la littérature et de notre approche communicationnelle, les outils mentionnés ici doivent être utilisés. La combinaison du fond de carte et des données attributaires, comme l'assemblage du contenant et du contenu, offre de véritables prises pour penser la construction de la rhétorique cartographique au sein des images. Si la dimension processuelle des données n'est pas présente dans le travail des géographes, les outils que nous avons mentionnés jusque-là peuvent saisir cette dynamique dans la construction du document cartographique. De même, l'importance accordée à ce que nous avons qualifié de paracarte par les chercheur·euses réitère la nécessité de penser l'apparition de ce cadre dans des formats plus numériques de la cartographie. Tout particulièrement, la thématique de la « mise en scène » fait écho aux travaux proposés par Joubert sur l'étude documentaire de la carte, où elle convoque des éléments de scénographie pour, justement, analyser l'encadrement de ces images (2015, p. 333-340).

Tisser et relier les contributions de Lambert et Zanin à nos perspectives communicationnelles est relativement instinctif. Les auteur·ices, en particulier dans la citation précédente, présentent à de nombreuses reprises la construction d'une carte comme la structuration d'un discours, chaque paramètre devenant le mot ou le syntagme de celui-ci. Il paraît donc adéquat de reprendre leurs travaux et de se demander comment la paracarte, dans le jeu, cadre la

compréhension de l'interface cartographique ; et de quelle manière ce contenant et ce contenu vont se construire dans la dynamique du *gameplay* des jeux de *MH*.

Néanmoins, pour déployer cette hypothèse, il faut déjà observer comment ce qui relève d'un fond de carte ou de données attributaires s'inscrit dans les cartes de la licence. La catégorisation des éléments de l'image cartographique employée par le jeu, lorsqu'elle nous est présentée dans des textes, n'est pas celle décrite par Lambert et Zanin. Un exemple intéressant dans notre démonstration est celui de l'épisode *MhWorld.* Sur son interface de carte, celui-ci nous propose d'afficher ou non certaines « icônes[187] » afin d'en moduler l'affichage. De fait, la numérotation des zones ou le remplissage de certains espaces à l'aide de couleurs pour en refléter des composantes écologiques n'est pas considéré comme relevant de cette catégorie, mais fait plutôt partie du « contenant » de la carte. La distinction entre contenant et contenu est donc délicate à maintenir correctement, elle ne reflète pas – sans surprise – celles des géographes cités. *MhRise* emploie le terme de « marqueurs[188] » pour parler de ce qui semble uniquement être les icônes de grands monstres sur l'interface de carte. Enfin, le découpage entre les différentes variables visuelles dépend souvent de la génération étudiée. La fonctionnalité décrite sur *MhWorld*, également présente dans l'épisode *MhRise*, n'est pas disponible dans tous les jeux précédents.

C'est ici qu'il nous semble que les apports des méthodologies d'analyses des sciences sociales se révèlent utiles. Nous mobilisons à notre effort l'ouvrage de Vigour sur la comparaison dans les sciences sociales, où elle invite à ne pas s'enticher « d'une comparaison terme à terme, mais au contraire prendre en considération le contexte dans lequel le phénomène étudié s'insère » (2005, p. 235). En effet, dans *MH*, ce rapport contenant/contenu décrit par Lambert et Zanin se retrouve d'une autre manière. Le contenu concerne l'entièreté des données dynamiques qui s'inscrivent sur la carte du fait de notre exploration, où avec lesquelles nous pouvons interagir par des actions (passer notre curseur sur l'icône et appuyer sur une touche de notre clavier). De même, dans *MhWorld* comme dans *MhRise*, si les fonctionnalités de l'interface permettent de cacher tout ce contenu (les « marqueurs » pour reprendre le vocabulaire du dernier épisode), certaines icônes restent malgré tout visibles. Celles des monstres, des campements, et le curseur représentant notre personnage. Une forme de rhétorique se glisse ainsi dans la hiérarchisation discrète que formalise le logiciel, en faisant de certaines icônes des impératifs dans

[187] Il s'agit du terme employé par le dispositif.
[188] Visible à l'onglet « carte » en bas de la page : https://game.capcom.com/manual/MHRISE/fr/steam/page/4/1 (dernière consultation le 02/06/2025).

l'agencement du discours porté par la carte. Ces remarques nous semblent réitérer les réflexions de Cayatte sur la construction d'une expérience-cadre par l'agencement des dimensions audiovisuelles, narratives et ludiques au sein du jeu. Si le·a joueur·euse peut s'en approprier plus ou moins à sa guise, le cadrage demeure visible et prolonge les médiations ludiques portées par le logiciel.

Ces constats montrent la flexibilité qui doit être maintenue pour traduire les apports issus d'autres disciplines à notre perspective communicationnelle, et la transposition de certains outils et concepts à un autre contexte : celui du dispositif vidéoludique. C'est alors en combinant nos outils que nous pourrons comprendre toute la processualité de la cartographie vidéoludique. Il y a donc bien lieu de manifester cette interdisciplinarité, au cœur de la discipline des SIC (et visiblement de la cartographie), et notre exemple illustre la démarche de focalisation de cette interdisciplinarité que nous allons adopter tout au long de cette thèse. Certains paramètres de notre protocole doivent maintenant être correctement définis avant de démarrer nos analyses.

3.3.3 Déploiement d'un protocole de recherche

Après nous être procuré chaque jeu sur notre ordinateur, nos études se sont déroulées sous la forme de sessions de jeux, documentés par des captures d'écran qui servent à construire notre recherche, et qui illustreront les six prochains chapitres. Ces images du jeu seront à chaque fois recontextualisées et commentées, afin de mieux faire surgir le cadre de notre interprétation. La temporalité de ces sessions de jeu est difficilement objectivable, car au moins quatre jeux de notre sélection ont fait l'objet d'une pratique d'environ une centaine d'heures de jeu en dehors de cette thèse. Toutefois, chaque jeu du corpus a été à nouveau exploré à partir du cadre conceptuel et méthodologique élaboré. Di Filippo explique dans son article précédemment cité que la réitération est une méthode pertinente dans ce double rôle de joueur et chercheur :

> Un autre point important, dont je me suis rendu compte par la pratique du jeu, est que je ne remarquais certains éléments pertinents pour mes recherches qu'après avoir reproduit plusieurs fois la même opération. Le jeu demandant de la concentration et de la maîtrise pour effectuer certaines tâches, il est souvent impossible de voir tous les éléments d'une scène (Di Filippo, 2012, p. 182).

Si le chercheur en appelle à « toujours ramener ses observations à la position qu'il occupe » et à observer un autre phénomène, « celui du ressenti » (*op.cit.*) par rapport à sa démarche

anthropocommunicationnelle, la multiplication de ressources produites pendant nos sessions de jeu fut, pour notre part, une manière d'adopter une posture réflexive sur notre position.

De ce fait, cette thèse a aussi donné naissance à l'écriture de nombreux tableurs de données. Ces derniers visibilisent les évolutions progressives de certains éléments de la cartographie de *MH*, telles que les catégories de signes cartographiques, ou encore l'implémentation progressive de nouvelles typologies de cartes au sein de la licence. Certains seront présentés dans les parties correspondantes, pour rendre visibles des phénomènes constatés.

Enfin, de nombreuses données ont été recoupées tout au long de ce manuscrit par notre consultation d'espaces paratextuels du jeu (les manuels de jeu, les interviews données par les développeur·euses, les vidéos promotionnelles) et métaludiques, en particulier les *wikis* et les forums de discussions sur la licence. Ces écarts nous ont permis de mieux contextualiser notre étude, et viennent partiellement s'intégrer à nos recherches pour mettre en avant certains arguments ou justifier certaines hypothèses, tout comme ils ont permis de vérifier que des spécificités de quelques jeux n'avaient pas été inaperçues[189].

L'établissement de cette méthodologie et son écriture ici n'ont pas que des buts programmatiques ou performatifs. Nous avons tout au long de cette recherche lu de nombreux travaux qui portaient sur l'étude des dispositifs ludiques, mais qui n'explicitaient pas de façon concrète les opérations qui étaient menées par les chercheur·euses pour construire les corpus. Or, à l'époque de la science ouverte, de la transparence de construction des données, mais aussi dans l'effort de prolonger les apports méthodologiques de l'analyse de contenu des jeux, le « contraste aigu entre la fréquence à laquelle de multiples méthodes d'analyses de jeu sont appliquées et le manque de consensus méthodologiques et la standardisation des manières d'opérer des analyses de jeu » (Daneels *et al.*, 2022) doit se résorber. Nous concluons ce chapitre sur cet appel à rendre moins opaques les analyses de jeu.

[189] Cette remarque tient en particulier pour les espaces métaludiques.

Synthèse du troisième chapitre

Ce chapitre avait un double enjeu : présenter la licence de jeu à laquelle nous allons consacrer les prochaines pages, et montrer comment ses spécificités nous obligent à faire des choix dans l'établissement de notre protocole de recherche. Dans un premier temps, nous avons rendu saillantes les caractéristiques de cette licence dans le contexte de l'industrie vidéoludique globalisée. À cette occasion, nous revenions sur ses enjeux de production en soulignant la volonté de Capcom d'ouvrir sa licence à un public occidental, se heurtant à une certaine indifférence de la part de ce dernier. Au travers des multiples changements de plateformes, à l'aune de sa sérialité, nous invitions à voir dans cette licence un point pivot : la sortie de l'épisode *MhWorld* en 2018. Cet épisode, qu'un ensemble de discours promotionnels et journalistiques enjoint à voir comme conçu pour les Occidentaux, offre un découpage inhérent à notre corpus. Ces discours n'étaient pas pris comme argent comptant, mais offraient en revanche des perspectives sur les façons dont l'entreprise construisait des représentations de ses publics comme des territoires. Ces diverses sources ont permis de contextualiser la chronologie de la licence et l'enjeu de certains épisodes, selon les dires de ses développeur·euses. Enfin, en réponse à l'appel de la littérature scientifique à étudier un genre de jeu avec une perspective diachronique, nous invitions à voir dans la notion de « licence » une construction similaire à celle du genre vidéoludique.

En deuxième temps, nous avons décrit les caractéristiques narratives et ludiques de la série. Son iconique bestiaire illustre autant la tendance isomorphique du monde fictionnel qu'il est employé, par la société, à des fins promotionnelles et discursives. Le *gameplay* des jeux se résume au mieux à des affrontements contre une pléthore de monstres puissants, dont les cadavres servent à la création de nouveaux équipements avec lesquels nos personnages affrontent des créatures toujours plus féroces. Enfin, un élément important de la structure de jeu repose sur une dichotomie d'espace omniprésente. Les installations urbaines, véritables *hubs*, constituent un pan du monde fictionnel à comprendre comme un lieu de planification. Les diverses fonctionnalités qui y sont accessibles servent à configurer des éléments de la jouabilité du logiciel, mais ne constituent pas à proprement parler les niveaux de jeu. Ces derniers sont les régions et différents biomes, dans lesquels la traque de monstres, l'exploration et la récolte de ressources sont possibles, et déploient un autre volet de la jouabilité du logiciel. Dans cette dichotomie d'espace s'organise tout l'éthos de la licence, qui fait de la chasse une activité

encensée et nécessaire à la protection des cités : dans l'univers de valeur du jeu, notre personnage est donc valorisé par la fonction qu'il occupe.

En dernier temps, nous avons décrit avec plus de précision notre méthodologie et protocole de recherche. En situant notre pratique à partir d'impondérables, nous avons caractérisé la manière dont les composantes propres au développement de la licence en territoire japonais nous obligeaient à employer un protocole d'analyse spécifique. L'interdisciplinarité de notre démarche fut illustrée dans une sous-partie où nous revenions sur les travaux de géographes et la transposition de leurs apports vers notre perspective communicationnelle. Nous concluions notre chapitre en rappelant l'intérêt de décrire précisément le protocole de recherche d'analyse de contenu de dispositifs vidéoludiques.

Au terme de ce chapitre, nous pouvons mieux penser nos hypothèses dans la diachronie de *MH*. Si la cartographie vidéoludique s'inscrit dans les processus de médiations ludiques, alors la dichotomie entre ville et niveau devrait être importante, tant ces lieux n'ont pas les mêmes intérêts ni enjeux. De même, les changements de plateforme jouent un rôle qui peut paraître évident dans la lecture et l'utilisation des interfaces de cartes, du fait des perspectives matérielles de la taille des écrans de jeu. Enfin, les diverses spécificités de la structure de jeu, comme l'équipement du personnage ou les entrées du bestiaire, vont revêtir un intérêt bien spécifique au sein de son régime cartographique. De ce fait, avec ce chapitre, nous avons à la fois fourni les clefs de compréhension de la licence, montré le découpage de notre corpus, et présenté notre méthode d'étude.

Il est important de noter que les prochains chapitres vont se construire autour d'analyse de cas, dans lesquels nous allons reprendre la structuration entre ville et niveau de jeu pour mieux catégoriser la cartographie dans la licence. Ce découpage n'a pas pour but d'être généraliste, il nous permet de poursuivre les suggestions comparatistes de Vigour dans une perspective diachronique (2005). De même, les cartes de jeux avec lesquelles nous interagissons sont caractérisées par cet enchevêtrement du contenant au contenu, mêlant fond de carte et données attributaires. Nous faisons toutefois le choix, en nous inspirant de Cayatte (2016, p. 148), de cloisonner certains aspects de ces objets et de leur pratique. Ce découpage ne reflète en rien l'expérience que chacun·e peut faire avec ces cartes, mais nous permet de mieux déconstruire les phénomènes cartographiques, afin d'en faire ressortir de manière plus vive les spécificités.

Chapitre 4 : Cartes des mondes, cartes des *hubs* – du côté de la ville

Les deux premières interfaces de cartes abordées sont les *world maps* et les *hub maps.* Si nous allons nous baser sur une relecture d'une définition déjà existante pour les premières, les deuxièmes s'intègrent difficilement aux catégories proposées par les chercheur·euses citées auparavant : nous reviendrons plus en détail sur sa définition au cœur de notre corpus.

Dans ce chapitre, nous allons d'abord procéder à une analyse des cartes du monde en décrivant leur intégration au sein du logiciel et les propriétés spécifiques de leur système de représentation de l'espace, à partir des trois exemples issus de notre corpus (*Mh4U*, *MhGenerations*, et *MhWorld).* La conclusion de ce premier axe réintègrera la question de la paracarte au cœur des interfaces étudiées. Ensuite, à partir d'un cas liminaire qui nous servira de pivot, nous nous intéressons plus spécifiquement aux cartes de *hubs,* en nous basant sur des exemples issus des jeux *Mh4U*, *MhWorld* puis *MhRise*. Au travers de cette approche diachronique, nous aurons l'occasion de mieux spécifier la relation qui unit les cartes du monde et les cartes de *hub*, d'où leur rapprochement au sein de notre chapitre. Nous pourrons ainsi observer les évolutions de cette catégorie. Nous aborderons en conclusion de ce deuxième mouvement une réflexion sur les propriétés esthétiques de la carte, à l'aune de leur capacité à faire la médiation de la jouabilité. Les traits artistiques des cartes seront traités au prisme du concept de remédiation, afin d'offrir une perspective sur les imaginaires cartographiques et leurs recoupements avec les imaginaires vidéoludiques.

4.1 Entre narration spatiale et planification territoriale – les cartes du monde de *Monster Hunter*

Alors que nous voguons paisiblement sur une mer de sable pour nous rendre à Val Habar, comptoir situé dans le Grand Désert du monde fictionnel de *MH,* Le Dah'ren Mohran, dragon ancien des sables introduit au sein de *Mh4U*, tente de détruire notre vaisseau. Notre personnage,

que nous venons de créer, est alors aidé par le caravanier, personnage-guide[190] (Barnabé, 2020) de cet épisode, à repousser ce dragon ancien. Une fois la créature chassée, l'incipit se conclut, et nous débarquons dans Val Habar pour démarrer notre aventure. En effet, engagé par le caravanier, et accompagné de personnages non-joueurs (un forgeron et un membre de la guilde des chasseurs, notamment), il nous revient d'enquêter sur une étrange écaille de monstre possédé par le caravanier – quête qui nous mènera aux confins de différents lieux dans *Mh4U*.

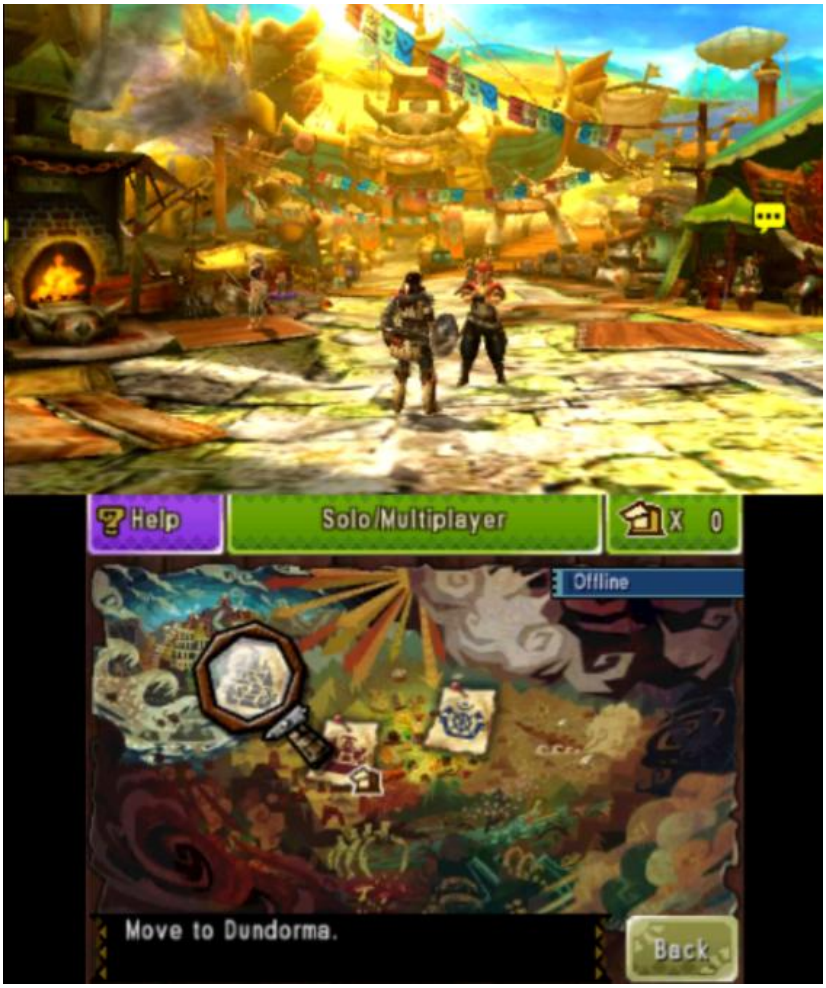


Figure 9 : Interface 3DS du jeu Mh4U. *L'écran du haut est celui de navigation au sein du village de Val Habar, celui du bas représente la* World Map *du jeu. Archives personnelles.*

Mh4U est le premier épisode comportant une carte intitulée *world map*, située sur la partie inférieure de la figure ci-dessus. Lorsque le bouton « *Back* », pour « retour », est sélectionné en bas de l'écran, cette interface est remplacée par la carte du *hub*, d'où l'intrication entre ces deux

[190] Nous reviendrons précisément sur ce terme au début de notre cinquième chapitre. Il désigne un *PnJ* au sein du jeu dont les dialogues consistent essentiellement en des rhétoriques tutoriels, qui nous apprennent à jouer ou à comprendre le sens de notre présence dans le monde fictionnel du jeu.

catégories au sein de notre analyse. Concentrons-nous pour l'instant sur la première interface, figure 9. L'appellation de *carte du monde*, retrouvée ensuite dans *MhGenerations* puis dans *MhWorld* n'est pas qu'une étendue totale de l'espace : Dormann et ses collègues remarquent attentivement que « dans certains cas de cartes du monde, tous les espaces révélés ne sont pas forcément jouables[191] » (Dormann *et al.*, 2023, p. 5). Il y a, déjà, une tension entre cette définition et la carte montrée. Premièrement, celle-ci ne représente pas les liaisons entre les différents espaces de jeu : elle les situe sur un fond de carte. Dans un deuxième temps, bien que les villes soient visibles sur cette carte, les biomes sont totalement absents et doivent être accédés par le biais des quêtes de jeu. De ce fait, nous pourrions inverser les termes de la fin de la définition : « dans certains cas, tous les espaces **jouables** ne sont pas forcément **révélés** ». L'affichage concerne ainsi uniquement les lieux qui pourraient être qualifiés d'anthropisés, puisqu'il ne s'agit que des lieux où les personnages non-joueurs ont érigé des espaces de vie urbains. Il y a donc un certain découpage inhérent au logiciel, entre les endroits de chasse, inaccessibles sans passer par une quête, et les endroits de préparation, les villes. Toutefois, nous verrons dans *MhWorld* que cette dichotomie est enlevée : nous questionnerons alors plus globalement la rhétorique liée à cette séparation.

Sur cette interface, la loupe pointée sur l'icône de la ville de Dundorma agit comme un curseur : elle peut être déplacée sur les trois lieux sélectionnables. Bouger le curseur revient ainsi à changer le texte de description situé en bas de l'écran, qui fait ici office de légende. Cet outil de sélection donne l'accès à une fonctionnalité commune dans les jeux vidéo : la possibilité d'effectuer du « *fast travel* », pour « voyage rapide ». Cette mécanique renvoie à « une version ludique du plan sur plan cinématographique qui peut être activé par les joueur·euses quand iels veulent se rendre dans un autre lieu[192] » (Alvarez IgarzÀbal, 2019, p. 68). Après avoir choisi le lieu où nous souhaitons nous rendre, le jeu nous affiche un sous-menu nous indiquant certains endroits spécifiques (« Place centrale » « Votre chambre », etc.) relativement au lieu choisi. Une fois cette sélection effectuée, un temps de chargement donne suite à l'apparition de notre personnage dans la localité indiquée. De ce fait, nous retrouvons dans cette carte du monde une forme d'enrichissement du *hub* que nous évoquions au chapitre précédent, cette « porte d'entrée » du jeu qui fait saillir sa jouabilité et ses niveaux (Dozo & Barnabé, 2022, paragr. 37).

---

[191] « *in case of some world maps, not the whole map shown can be played* » en version anglaise.
[192] « a *gamic version of the filmic jump cut that is activated by players whenever they want to jump to another location in space* » en version anglaise. Le « plan sur plan » est une technique cinématographique qui consiste à mettre l'un à la suite de l'autre le même cadrage d'un plan de caméra, mais dans deux espaces différents.

En fait, chaque lieu présent sur cette carte est un *hub* différent, auquel nous pouvons accéder par l'intermédiaire de cette interface. Cet emboîtement de cartes et de sous-systèmes, que nous mentionnions auparavant, est ainsi au cœur de la spatialité offerte par ces cartes, faisant un lien direct avec les différentes localités explorables du jeu.

Dès lors, la définition proposée précédemment peut s'enrichir d'un autre aspect inhérent aux cartes du monde vidéoludique. Si ces dernières peuvent, dans certains cas, représenter l'étendue de l'espace navigable, l'exemple montré ci-dessous suggère deux autres spécificités de cette catégorie de carte, qui ne sont pas forcément compatibles. D'une part, comme évoqué, si tous les espaces révélés ne sont pas forcément jouables, tous les espaces jouables ne sont pas forcément révélés. D'autre part, elles s'apparentent à des interfaces graphiques de menu, puisqu'elles permettent de spécifier des options de jeux par des sous-ensembles de fonctionnalités et de fenêtres. À l'aide des deux exemples suivants, issus de *MhGenerations*, puis de *MhWorld*, nous allons voir que ce rapprochement avec une interface de type menu s'inscrit au cœur d'une forme de jouabilité suggérée par le jeu.



Figure 10 : Interface cartographique du jeu MhGenerationss *: carte du monde. Archives personnelles.*

Dans *MhGenerations,* la disposition des interfaces de jeu reste similaire dans leur découpage par écran (le jeu est déployé sur, à nouveau, la Nintendo 3DS). La carte du monde, en bas de la figure 10, réitère des propriétés déjà soulevées dans *Mh4U.* La représentation de certains lieux, la possibilité de choisir celui où nous souhaitons nous rendre, ainsi que, à l'issue de notre choix, un système de sous-menu nous permettant de choisir si nous souhaitons nous téléporter à un endroit précis du *hub* choisi.

4.1.1 Représenter un menu et non une topographie

Toutefois, il y a ici un élément important à relever, qui nous semble caractéristique de la malléabilité de la carte du monde : celle de *MhGenerations* n'illustre pas une représentation topographique de l'emplacement des localités. À la place d'une image cartographique, c'est une mosaïque de signes visuels qui semblent être tissée autour d'un hexagone, au centre duquel se trouvent le « *Hub* » et le sous-menu « *Hire* ». Ce dernier sert à faciliter la prise de contact avec d'autres joueur·euses en ligne, dans le but d'accomplir des quêtes en groupe. En bas à gauche, en dehors de cet hexagone, se situe Bherna, paisible village au sein duquel nous démarrons notre aventure dans cet épisode.

Cette disposition suggère une relecture du travail fondateur du sémioticien Korzybski. Rappelons que le chercheur propose de penser la carte en adéquation au territoire, à partir de caractéristiques logiques, présentant des similitudes de structures (1931, p. 750). Son exemple concerne le placement de villes sur une carte, cette dernière devant reproduire des équivalences de distance entre les différents lieux d'un territoire donné[193]. La disposition que nous relevons sur la carte de *MhGenerations* est toute autre : ce n'est pas la structure d'un territoire topographique qui est suggérée par le jeu, mais celle d'un territoire comme organisation symbolique de l'espace. Autrement dit, la construction langagière de la carte n'évoque plus une configuration de distance, mais un agencement sémiotique totalement abstrait des composantes géographiques de l'espace.

En effet, Bherna est le premier village dans lequel notre personnage est envoyé. Dans celui-ci, il est possible d'y effectuer toutes les activités habituelles des *hubs* de *MH* : forger ses équipements, se restaurer à la cantine, acheter des objets, etc. Dans la ville de Bherna, un ranch de Palico est aussi accessible, permettant de configurer les caractéristiques de ces familiers qui nous accompagnent dans nos quêtes. Ces deux destinations sont ainsi choisissables au sein de la carte du monde. L'autre destination, identifiable au nom de « *Hub* » sur l'interface, mais répondant au nom de « *Gathering Hub* », offre l'accès à un lieu où les mêmes activités que

[193] Concrètement, Korzybski explique que dans une carte « correcte », Dresde est située entre Paris et Varsovie, puisqu'une relation similaire est trouvée dans le territoire (*loc. cit.*).

celles disponibles à Bherna peuvent être réalisées. La différence réside en la présence d'employées de la guilde des chasseurs.

En fait, la distinction entre ces deux lieux qui paraissent pourtant similaires repose sur les types de quêtes que nous pouvons effectuer. Au cours de nos sessions de jeu, nous nous sommes aperçus que les quêtes disponibles dans Bherna consistaient, en général, en de la récolte d'objets, ou le fait d'éliminer des petits monstres dans un niveau. Les quêtes pouvant être choisies dans le *Gathering Hub* proposent directement de chasser de grands monstres. De même, l'icône du *Hub* sur l'interface, lorsqu'elle est choisie, affiche un sous-menu dont le premier choix, « *Multiplayer* », permet de créer ou de rejoindre une instance de jeu collectif. Cette instance est, en fait, le *Gathering Hub* précédent, mais accessible à des joueur·euses en ligne afin de réaliser une quête en groupe.

Ainsi, les différences entre Bherna et le *Hub* sont, de prime abord, peu décelables. C'est en parlant avec les personnages non-joueurs que nous pouvons constater qu'un lieu semble plus dédié à l'apprentissage du jeu, d'où la présence de quêtes à priori moins difficiles, et que le second est visiblement en lien avec le multijoueur, et offre un choix de missions plus variées et coriaces. Ce système de hiérarchisation met concrètement au centre de son interface le jeu multijoueur. Cette incitation à la session de jeux en groupe n'a rien de surprenant dans le cadre de *MhGenerations* : pensé comme un jeu anniversaire pour les dix ans de la licence, il profite pleinement de ce qui a fait le succès du jeu d'après la presse vidéoludique (MacDonald, 2018; Mielke, 2018), c'est-à-dire son mode multijoueur.

Dès lors, l'interface cartographique fait médiation de la jouabilité du logiciel, en suggérant une hiérarchie des lieux par rapport à leur emplacement sur l'interface graphique de carte du monde. Cette carte n'a rien de proprement géographique : en tant que représentation figurée et symbolique de l'espace, elle s'abroge d'un fond de carte au profit de formes abstraites. Elle tient alors plus d'une des « formes de présentation visuelles d'informations et de connaissances » au sein de laquelle « la question de l'usager et de sa place dans ce type de système de visualisation à des fins collaboratives » (Goria, 2023, p. 108) est abordée par un agencement graphique des données. Cet agencement suggère, par sa structure, une forme de hiérarchisation, et donc de compréhension de l'information. L'idée de « fins collaboratives » est à comprendre dans le cadre des médiations ludiques : en situant le multijoueur au centre même de l'interface de carte, nous suggérons que le jeu invite les joueur·euses à interpréter cette façon de jouer comme celle centrale dans l'expérience de sa jouabilité. L'idée de collaboration entre

joueur·euses est mise en avant dans l'interface cartographique, qui fait médiation de cet élément de la structure de jeu.

Enfin, la carte du monde de *MhGenerations* se complète au fur et à mesure de notre avancée dans le jeu par l'apparition progressive de villes dans lesquelles nous pouvons nous rendre. La spatialisation du récit est un élément omniprésent dans l'étude du jeu vidéo (Barnabé, 2018, Chapitre 3 paragr. 97-99), et n'échappe pas à la structure narrative de *MH*, qui peut pourtant paraître moins encline à ce type de narration[194]. Tous ces lieux sont, mis à part Bherna, des espaces qui ont déjà été présents dans la licence. Ainsi, bien que la carte ne place pas géographiquement les lieux de la série, une spécificité qui sera abordée dans le chapitre 8, elle représente tout de même les villes et villages essentiels de son cosmos[195]. Il ne s'agit pas ici à proprement parler de renvois intertextuels, comme cela peut être le cas dans la série *Final Fantasy*, où certains personnages, entre autres, se retrouvent dans plusieurs jeux, bien que chaque jeu se situe dans un monde fictionnel différent et indépendant des autres (*Ibid*., Chapitre 2 paragr. 108). Au contraire, cette carte permet la juxtaposition de toutes les villes du jeu au sein d'un même monde fictionnel, une consolidation déjà exprimée par les PnJs, puisque certains indiquent dans des lignes de dialogue venir d'autres régions du jeu[196]. Autrement dit, cette carte est relativement unique dans la licence : elle est la seule à faire coexister ses multiples villes dans sa diégèse. Elle souligne aussi la tendance, qui démarre avec la troisième génération de *MH,* à faire progresser les joueur·euses dans différentes villes au fur et à mesure de l'évolution du récit.

---

[194] Dans la mesure où ce qui rythme l'évolution du récit vidéoludique est, en grande partie, la disponibilité de certaines entrées du bestiaire et non l'accès à différents espaces. En effet, la totalité des biomes de chaque épisode est généralement accessible avant d'avoir débloqué tout le bestiaire du jeu.

[195] D'ailleurs, les seules villes incluses dans cette liste correspondent aux *hubs* monojoueurs de la série : Kokoto pour la première génération de *MH*, Pokke pour la deuxième, Yukumo pour la troisième, mais uniquement sur console portable, et Bherna, pour *MhGenerationss*. Val Habar, pourtant présente dans l'épisode précédent, n'est pas visitable.

[196] Nous avons ainsi relevé, dans nos sessions de jeu, la présence de dialogues avec des personnages non-joueurs qui indiquaient avoir « voyagé depuis Yukumo pour se rendre dans cette ville ». Yukumo est le village central du jeu *Monster Hunter Portable 3rd*, et le dialogue que nous relevons provient du jeu *Mh4U*.

4.1.2 Fenêtres sur le monde – péricarte de *Monster Hunter World*

Entre ces deux cartes, notre dernier exemple est emblématique de la transformation progressive des interfaces cartographiques dans le contexte vidéoludique, en particulier vis-à-vis des attributs de la paracarte.



Figure 11 : Carte du monde dans MhWorld *: écran de sélection d'un « point de départ » en rang maître sur le biome « Forêt ancienne ». Archives personnelles.*

Comme ses consœurs, cette « carte du monde », tel que l'indique le logiciel[197], tient davantage d'un menu de sélection de niveaux que d'une représentation de l'espace diégétique pouvant être effectivement arpenté. Cette interface est accessible à partir d'un onglet au sein d'un des nombreux menus intradiégétiques du jeu, ceux liés à la consultation par notre avatar de son carnet de recherche. Sur la figure 11, tirée de nos sessions de jeu, s'illustre la carte complète de *MhWorld* et de son extension *Iceborne*, qui prend place dans les régions polaires placées à l'ouest de la carte (la ville Seliana et le niveau « *Hoarfrost Reach*[198] »).

[197] Lorsque nous ouvrons l'interface de carte locale dans *MhWorld*, un bouton indiquant « carte du monde » nous permet de nous rendre sur le menu présenté ci-dessus.
[198] « Givre éternel » dans sa (rafraichissante) version française.

La première grande nouveauté de cette carte est l'apparition des niveaux de jeu, donc des biomes, qui se distinguent des villes par la composition du signe visuel[199]. L'originalité de cet apport est la possibilité d'effectuer un voyage rapide alors que nous sommes dans les biomes, une fonctionnalité unique à *MhWorld*. Autrement dit, la ville n'est plus le seul lieu de planification des missions, comme avec les épisodes précédemment montrés. Il est dorénavant envisageable de voyager de biomes à biomes. Cette lente progression des fonctionnalités uniquement accessibles dans la ville jusqu'aux niveaux de jeu est structurante dans l'évolution de la licence, et nous aurons l'occasion de la commenter tout au long de cette thèse afin d'en présenter un retour critique à notre neuvième chapitre.

La deuxième concerne la possibilité de choisir les rangs de chasseurs dans un menu contextuel situé en haut de l'écran, un choix qui régit en fait de nombreux éléments de l'affichage cartographique. En effet, les types de monstres trouvés, les personnages rencontrés ou encore la présence de certaines ressources, lisibles sur la fenêtre située à droite de l'écran, dépendent de la catégorie choisie en haut de l'écran, entre rang bas, rang haut, rang maître. De même, l'accès à un biome dépend de ce choix, à l'image des « *Guiding Lands*[200] » situés en haut à droite de l'interface. Ce rang n'est pas donc pas qu'assimilable à un choix de difficulté : tout en agençant des questions d'équilibrages (monstres plus forts, infligeant plus de dégâts, etc.), il organise également la distribution des composantes de diverses bases de données (monstres, ressources) en les rendant accessibles ou non. Enfin, l'une des nouveautés est la surmultiplication de fenêtres de sélections et d'informations présentes sur cette interface cartographique. Chaque niveau fait apparaître un tableau de données à droite de l'écran, configuré par deux critères : le lieu et le rang de chasseur. Si les villes ne possèdent pas ce type d'interfaces, elles partagent avec les anciennes cartes du monde de la licence un système de sous-menu qui permet de choisir la destination exacte au sein d'un lieu. L'originalité ici tient de l'ajout de cette possibilité pour les niveaux, par l'entremise de la construction de campements dans les biomes, que nous aborderons au prochain chapitre.

Enfin, cet exemple rappelle que la cartographie vidéoludique s'inscrit dans un environnement immersif, que le chercheur Philippe Bonfils appelle à considérer « comme un 'lieu' abritant un

[199] Les niveaux sont représentés par tous les bouts de papier ressemblants à des post-its, qui ont pour icône une topographie remarquable de la région indiquée. Les deux villes sont représentées par des signes visuels constitués de diverses architectures de la ville, au sein d'un emblème de forme ronde.
[200] « Fief glorieux » en version française.

ou plusieurs systèmes en interactions, le système étant lui-même un ensemble de composants » (2014, p. 204). Nous en appelons à cette réflexion dans la mesure où, depuis cette carte, il est possible de naviguer entre plusieurs autres menus – nous pouvons par exemple passer de notre carte locale à celle montrée sur la figure 11 à travers la manipulation du logiciel. Il se joue ainsi ce que Grandjean nomme une « modélisation interfacielle (à différentes échelles) de l'espace de jeu » (2020, p. 171). Par la navigation entre les différents menus de carte se reconstruit une topographie que la péricarte invite à hiérarchiser : la carte « du monde », la carte « locale », la « *minimap* ». L'imbrication de cartes pouvant en contenir d'autres compose une hiérarchie qui tisse les liens entre les images et leurs significations par rapport à chacune d'entre elles. Dans le cas de la carte du monde de la figure 11, elle permet de naviguer sur les autres cartes locales de chaque région ou villes. Cette logique de menu corrobore les mutations de la cartographie numérique, où la carte ne devient qu'une image contextualisant et illustrant des informations – ici les zones de jeux et leurs rapports de dépendance.

Ce terme « d'échelle » est en revanche intéressant dans ce cas. En effet, le changement d'échelle d'une carte entraîne des conséquences évidentes sur la variété des phénomènes affichés. Nous pourrions supposer que passer de la carte du monde à celle locale d'un niveau serait un changement d'échelle. Néanmoins, comme nous le verrons dans le cinquième chapitre, le passage de la carte locale à la *minimap* peut aussi s'entendre comme une modification de l'échelle cartographique. Nous réaborderons la polysémie de ce mot dans sa resémantisation au sein du langage vidéoludique à cet instant précis.

Nous mentionnions dans notre état de l'art que la narrativité vidéoludique pouvait s'étudier par une logique spatiale (Ringot, 2020a). Cela ne veut pas pour autant dire que la dimension temporelle du récit en est évacuée. Le chercheur cité illustrait cette propension spatialisante à partir de l'exemple d'une interface de carte sur laquelle :

> il est possible, à partir de la carte du monde, de retracer les deux cents dernières heures de jeu sous la forme d'une ligne verte [...]. Il est possible de remonter le temps afin de suivre, depuis le début de l'aventure, la trajectoire suivie par le joueur via sa prothèse numérique (Ringot, 2020a, paragr. 38).

Autrement dit, la carte du jeu cité n'est pas qu'un outil de repérage de l'espace – elle est aussi représentation de ce qui a été parcouru, et donc de ce qui reste à parcourir. Cet exemple est éloquent quant au rapport que peuvent entretenir les cartes du monde avec l'univers narratif.

L'analyse proposée par le chercheur montre comment l'interface se lit de plus en plus à l'aune d'un objet faisant la part belle à la fabrique cartographique, c'est-à-dire à la manière dont le·a joueur·euse construit la carte à l'aune de ses actions au sein du jeu. Comme nous le rappelions à l'aide des travaux de Lessard, l'ajout des cartes dans les jeux vidéo est lié autant à des considérations ludonarratives qu'à des problématiques plus pragmatiques, comme faciliter le déplacement dans des lieux déjà visités. Dans le contexte communicationnel vidéoludique, les cartes deviennent un amalgame de fonctionnalités nécessaires à la navigation au sein du logiciel vidéoludique, participant à en inciter une certaine jouabilité du fait de leurs fonctionnalités.

MhWorld en donne un exemple signifiant. L'interface compile des régimes de représentations manuscrites : notre personnage consulte une carte assemblée de ce qui semble être un collage de feuilles aux formes différentes, toutes accolées les unes aux autres pour établir une image du territoire diégétique. Sur cette carte, le traçage d'un éloquent rond rouge autour d'une région indique qu'elle est actuellement sélectionnée par le·a joueur·euse. Mais des informations dynamiques, typiques des cartographies numériques et des systèmes d'informations géographiques, s'accolent à cette interface, liées à un ensemble de paramètres choisis par nos soins. Il s'agit de toutes ces fenêtres, certaines requérant un choix de la part des joueur·euses ; d'autres apportant des informations spécifiques sur certaines localités, qui pullulent tout autour du fond de carte. De même, la progression dans le jeu se lit aussi dans la complétion progressive de la carte, un élément que nous estimions déjà présents à partir de *MhGenerations* en particulier. Cette carte du monde est donc bien plus qu'une représentation de l'espace : elle retrace notre progression dans le jeu, aide au choix et à la projection dans des régions spécifiques selon les objectifs de chacun·e, tout en construisant l'image des territoires dans lesquels se déroulent les différentes séquences de jeu.

Cet épisode est peut-être celui qui fait le plus correspondre sa carte du monde à la définition de la ludiégèse, que nous présentions dans notre deuxième chapitre, et qui, pour rappel, « rassemble les structures qui se situent à l'intersection entre le récit et le jeu : les objectifs, les conditions de la réussite ou de l'échec, mais aussi les règles régissant l'interaction du joueur avec les éléments de l'univers fictionnel » (Barnabé, 2018, Chapitre 1 paragr. 59). En effet, les informations présentes sur l'interface de carte s'enrichissent en fonction de notre progression dans le récit du jeu, manifestée par le déblocage de régions, de campements et donc de systèmes de voyages rapides, et du paramétrage du rang de chasseur. Concrètement, si l'image cartographique reflète ce qui s'associerait à la diégèse, l'interface cartographique synthétise des

éléments de cette diégèse en les transformant en ceux de la ludiégèse : elle imbrique les médiations de la jouabilité de la territorialité. Elle caractérise bien plus qu'une information géographique, dont les définitions peuvent d'ailleurs être multiples (Lambert & Zanin, 2016, p. 25-27). Toutes les informations fournies par la carte peuvent s'entendre comme une médiation de la jouabilité, donc de la structure de jeu en ce qu'elle est suggérée à comprendre, à être interprétée, et à être jouée.

Au travers des trois études de carte que nous venons d'effectuer, en soulignant la perspective diachronique, s'expose l'évolution d'une interface capturant peu à peu la globalité de la topographie diégétique. Si, même dans *MhWorld*, certains lieux de séquences narratives restent absents de la carte[201], la possibilité de se rendre dans les biomes tranche avec la distinction autrefois tenue entre les villes et les niveaux de jeu. Il reste toutefois nécessaire d'interagir avec des représentant·es de la guilde des chasseurs pour effectuer les quêtes permettant de progresser dans le récit de cet épisode. Nous constatons de ce fait que l'appellation carte du monde ne concerne pas spécifiquement la représentation de la topographie portée par l'image cartographique. Bien au contraire, la carte du monde est un système d'information qui prolonge les caractéristiques des *hubs*, dans la mesure où il agit comme cette porte d'entrée au jeu qui en souligne sa jouabilité. Cette remarque est d'autant plus visible dans le cadre du dernier exemple analysé, celui de *MhWorld*. Ainsi, notre approche communicationnelle souligne que les cartes de jeu doivent s'entendre non pas uniquement à la lecture de l'image cartographique, mais en contextualisant leur inscription dans la structure de jeu, qui peut parfois (c'est le cas avec *MhGenerations*) en faire disparaître les critères topographiques au profit d'un agencement sémantique abstrait. La carte ne peut, concrètement, se passer du cadre ludique qui en entoure son déploiement.

Dès lors, le concept de paracarte offre des perspectives intéressantes dans l'analyse des cartes du monde de *MH,* car il fournit des outils dans l'analyse de ce cadre placé autour de la carte. Dans notre premier chapitre, nous montrions justement l'intérêt de penser le document carte à travers sa déconstruction (de l'image au contexte d'utilisation). Autour de cet agencement, c'est

[201] Tout particulièrement, une île est représentée à l'extrême ouest de la carte. Cet endroit, appelé « Berceau oublié » dans la version française du jeu, est le lieu des deux dernières batailles de l'extension *Iceborne*, nous plaçant contre le Nergigante Chaos, un dragon ancien traqué depuis le début de *MhWorld*, et le Shara Ishvalda, un autre dragon ancien manipulant les roches et minerais pour se fabriquer des carapaces, et modifiant ainsi toute la géologie des régions qu'il traverse.

tous les éléments de la paracarte qui étaient rediscutés, puisque ces derniers s'entendent notamment au prisme des bordures de la carte, de sa légende, ou encore de son titre. Comme le suggère Noucher, le numérique n'a pas fait disparaître le cadre autour des cartes : il le rend plus fugace (2017, Chapitre 2 paragr. 13).

Ce cadre nous paraît être manifesté, dans le cas du jeu vidéo, par, entre autres, la multiplication de ces fenêtres agençant des informations, qui invite les lecteur·ices de la carte à les interprêter au prisme de la structure de jeu. Autrement dit, le cadre d'une carte, que le terme de péricarte tente d'isoler, peut s'entendre comme la multiplicité des fenêtres d'informations et d'interactions disponibles dans le cas de la cartographie numérique. Dans le cas de *MH*, l'évolution de la licence se caractérise tout particulièrement par l'ajout progressif de ces composantes de la péricarte, qui se font miroir du cadrage de l'expérience de jeu, et font acte de médiation ludique. Par rapport à l'image montrée sur la figure 11, c'est toute une liste d'informations spécifiquement liées à l'endroit choisi qui sont lisibles à droite de l'interface. Elles révèlent des composantes de la structure de jeu présentes dans certains niveaux, guidant de fait la jouabilité d'éventuelles séquences de jeu (exploration de cette région selon la présence d'un monstre, par exemple).

Il nous paraît toutefois être encore relativement tôt pour parler d'épicarte. Les travaux consacrés à l'étude de à la rhétorique cartographique au sein du jeu faisaient surgir une analyse décoloniale à partir des dimensions processuelles de la cartographie. C'était de ce fait dans la fabrication progressive du document qu'une perspective critique pouvait se construire. Or, si quelques éléments s'assimilant à la fabrique cartographique peuvent se lire dans ces cartes du monde, ils restent relativement timides. La complétion de ces cartes du monde s'opère après la découverte d'un nouveau lieu, et visibilise certains traits de ces derniers. Elles illustrent particulièrement cette transformation de l'image en simple contextualisation des données, typiques de la cartographie numérique (Joliveau *et al.*, 2013). La carte situe un jeu d'informations.

Il n'a pas échappé aux lecteur·ices que les composantes esthétiques des cartes n'avaient pas du tout été abordées, telles la plasticité des interfaces. Elles vont justement être abordées dans le cas des cartes de *hubs*, donc des villes.

4.2 Les cartes de *hubs* de *Monster Hunter*

Après un tremblement de terre qui secoue le village côtier Moga, les habitant·es s'inquiètent et décident de faire appel à un·e chasseur·euse pour enquêter sur ces menaces. Notre personnage est ainsi chargé d'enquêter sur l'apparition d'une créature précise, le Lagiacrus, d'ailleurs visible sur la pochette des éditions physiques du jeu *MhTri*. Serpent des mers pouvant créer des décharges électriques, il accompagne le déploiement de la troisième génération de *MH,* la seule où se déroulent des combats au sein de zones aquatiques, lieux où notre personnage devra traquer le léviathan. Cet épisode est particulièrement intéressant du point de vue de la jonction entre une carte de *hub* et les précédentes cartes du monde. En effet, une interface permet d'observer les changements météorologiques qui se dérouleront dans certaines régions du jeu, garantissant en fait l'apparition de certaines entrées du bestiaire. La caractéristique assez unique de cette carte de *hub* la place à mi-chemin entre les évolutions des cartes du monde précédemment évoquées, qui démultiplient les informations écologiques et spatiales (surtout dans *MhWorld*), et les éléments typiques des cartes de *hub* de *MH*, que nous allons analyser ici.



Figure 12 : À gauche : interface de carte de hub *de* Mh3U. *À droite : interface de prévisions météorologiques disponibles dans* Mh3U. *Le trait sépare les deux captures d'écrans. Archives personnelles.*

Sur la figure 12, nous avons produit un exemple de cette interface unique dans la licence *MH*. Il faut avant tout savoir que le jeu ne référence pas, jusque-là, les interfaces cartographiques à l'aide d'un lexique établi. La carte disponible dans la partie inférieure de l'écran peut être alternée entre la carte du village Moga, et le « *Moga Forecast*[202] » à l'aide d'une interaction avec les deux onglets situés en haut de l'interface. Le « Port » indiqué en haut à droite correspond au Port Tanzia, une ville accessible uniquement en multijoueur[203]. Néanmoins, cliquer sur cette option renvoie, en fait, à des choix liés au jeu en ligne, comme la configuration de son profil de chasseur. C'est véritablement à partir de la quatrième génération de *MH* – ce qui correspond à l'apparition des cartes du monde – que le logiciel démarque systématiquement les catégories de cartes par des adjectifs.

Les cartes de *hub* du village Moga, comme du Port Tanzia, possèdent des caractéristiques similaires à celle présentée à gauche sur la figure 12 : une reprise d'éléments de l'architecture de la ville dans l'image cartographique, un encadrement de la carte par des motifs géométriques, et la possibilité de cliquer sur les différents symboles pour en faire correspondre, dans le bandeau situé en haut à gauche, le nom du lieu (« *Smithy* », « *Market* » pour, par exemple, forgeron et marché). Il est également possible d'y lire, comme nous le retrouverons dans de nombreuses autres cartes de *hub* présentées ensuite, des points d'exclamation indiquant la présence de PnJs souhaitant nous parler et, en général, nous confier des quêtes[204].

4.2.1 Le cas spécifique des prévisions zoologiques

Avant de nous diriger plus précisément sur les cartes de *hub*, arrêtons-nous sur cette interface intitulée « *Moga Forecast* », à droite de la figure 12. Cette interface se lit à partir de deux fenêtres. Sur l'écran du haut, en bas à droite, est lisible la représentation de la carte locale des bois de Moga (« *Moga Woods* »). L'écran du bas indique la légende de la carte, en faisant le lien entre des couleurs et la présence de phénomènes zoologiques spécifiques. Il s'agit d'un

[202] À comprendre comme « prévisions Moga », donc les prévisions météorologiques et zoologiques de la forêt qui borde la ville.
[203] Et, pour être plus précis, uniquement dans *Mh3U*. Elle remplace en effet un lieu nommé Loc Lac, qui servait également de *hub* pour le multijoueur, mais uniquement sur *MhTri*.
[204] Dans ce cas précis, un point d'exclamation de la couleur jaune indique que les interactions avec les PnJs déboucheront, la plupart du temps, sur la mise en disponibilité d'une quête annexe, mais parfois sur simplement des dialogues nous présentant des fonctionnalités du jeu. La couleur rouge suggère que l'interaction s'inscrit dans le prolongement du récit-cadre, et accompagne en général le déploiement d'une quête faisant avancer l'intrigue.

exemple unique à la licence de ce qui se rapprocherait plus d'une carte thématique. Sa particularité repose aussi sur la dépendance que l'image cartographique a vis-à-vis de sa paracarte, puisque les aspects chromatiques n'ont pas, à notre connaissance, un lien avec un langage cartographique externe au jeu[205]. Autrement dit, c'est sa légende qui la rend lisible et compréhensible, en dehors d'une enquête qui serait effectuée dans l'espace diégétique.

L'autre spécificité de ce « *Moga Forecast* » est qu'il s'agit du premier exemple d'une tendance qui se décuple dans l'évolution de *MH* : la transformation des interfaces cartographiques en outils qui ne vont plus simplement représenter la topographie de l'espace, mais également, rendre visible les phénomènes qui s'y déroulent. Du fait des types d'informations qui y sont visibles, elles démontrent le rôle croissant que l'interface cartographique prend en tant qu'outil de maîtrise et de contrôle de l'espace.

Il y a, dès lors, non plus simple visualisation de l'espace, mais *production* de celui-ci, puisque, par le système temporel inscrit sur l'interface, nous pouvons prévoir l'apparition de certains monstres ou de certaines ressources (comme l'indique le texte « *Central : Jaggi Breeding*[206] » sur la figure 12). La jouabilité de l'espace est, concrètement, quantifiée par des fonctions qui précisent la nature de cet espace et les types de phénomènes que nous allons y croiser. D'une part, l'interface cartographique a un rôle dans la régulation des contingences qui sont inhérentes à la structure de jeu et à ses espaces d'appropriations. D'autre part, elle aide à rendre concret et visible ce qu'on qualifierait de projets territoriaux – c'est-à-dire des manières de s'approprier l'espace. Ainsi, il est possible à partir de cette interface d'observer la présence de certains grands monstres, conditionnée au fait d'avoir réalisé certaines quêtes où ils sont affrontés, et de prédire l'apparition de certaines ressources rares qui peuvent être échangées auprès de certains PnJs dans le jeu. De même, *Mh3U* présente la possibilité d'effectuer une « chasse libre » (« *Free Hunt* »), uniquement au sein des bois de Moga, et de paramétrer selon si cette chasse est effectuée de jour ou de nuit. Une chasse libre relève d'une exploration, non corrélée au lancement d'une quête dans le niveau cité. La différence entre le jour et la nuit tient en ce que choisir la seconde option fait apparaître des monstres rangs plus élevés[207], donc plus difficiles

[205] De plus, contrairement à des cartes choroplèthes, c'est-à-dire des cartes thématiques utilisant des gradients d'une couleur unique pour exprimer l'intensité d'une mesure statistique, les couleurs sont différentes.
[206] « Centre : accouplements de jaggis » pour une traduction équivalente.
[207] Rappelons que *MH* se base sur un système de rang de chasseurs, découpés en différentes catégories, comme visibles sur la carte du monde de *MhWorld*, à la figure 11. Ces catégories, tout en faisant apparaître de nouvelles entrées du bestiaire, nous font affronter des monstres déjà combattus au sein de l'épisode, mais aux statistiques

à vaincre, mais dont les récompenses permettent la création d'équipements plus puissants. Dans notre perspective diachronique, la relation entre ces outils et les « *Moga Woods* » sont une préfiguration d'un rapport territorial qui sera omniprésent dans *MhWorld*. Ce rapport, c'est celui qui fait de la carte une interface réduisant petit à petit les contingences et la sérendipité, au profit d'une visualisation de données favorisant la planification de sessions de jeu. Autrement dit, la carte ressemble de plus en plus à un outil de gestion et de contrôle d'un territoire.

L'exemple développé ci-dessus enjoint à une réflexion plus généralisable sur les liens que carte et territoire entretiennent dans l'instauration d'un cadre de fiction. L'agencement crée, entre l'espace diégétique et les informations lisibles sur cette carte, formalise un discours entre les chasseur·euses et leur rapport à cette représentation de la nature que constituent les niveaux de jeu. Il se crée ici un lien avec la question de l'éthos ludique, la construction d'un univers de valeur à partir de l'entrecroisement entre la jouabilité du logiciel et sa fiction (Genvo, 2013a, p. 60). Cet univers de valeur est celui de l'utilisation de la carte comme système d'information offrant une maîtrise de la nature et de ses phénomènes, par un regard qui pourrait être qualifié d'omniscient[208]. Le jeu nous invite à adopter cette vision par la présence de cette interface. Dans ce sens, l'agencement entre le territoire et la carte crée un discours sur l'appropriation spatiale.

4.2.2 L'habitabilité face à l'adversité – homogénéisation de la ville

Cet exemple spécifique, s'il fait le lien entre les cartes du monde et les cartes de *hubs*, reste isolé. Toutefois, les liens entre éthos ludique et représentation de l'espace de jeu en vue d'une jouabilité sont au cœur des cartes de *hubs*, notamment des exemples que nous allons maintenant aborder, et qui vont nous permettre de rentrer plus en détail dans les relations entre imaginaires cartographiques et territoires.

---

plus élevés. Il est ainsi possible de récupérer sur ces derniers, une fois la créature vaincue, de nouvelles ressources, ou d'autres déjà connues, mais munies d'un système de lexique pour en indiquer l'extraction depuis un monstre de Haut Rang, et non de Bas Rang. Un exemple typique de ce vocabulaire indiquant une composante renforcée tient dans la différence entre une « griffe de Rathalos » et une « griffe de Rathalos+ », le + indiquant que la griffe a été récoltée sur un monstre de rang supérieur.

[208] Après tout, l'interface permet de suivre l'évolution de la reproduction d'espèces animales, par le biais de technologies qui sont absentes du cadre diégétique.



Figure 13: Capture d'écran du jeu Mh4U. En haut : écran de discussion avec un PNJ au sein du village de Val Habar. En bas : interface cartographique de la ville de Val Habar. Archives personnelles.

Ces interfaces cartographiques, qui ont à priori pour fonction de représenter les espaces diégétiques des villes et villages des jeux, nous les appelons cartes de *hubs* en nous référant à la définition d'un *hub* à partir des travaux de Barnabé et Dozo (2022). Hormis la troisième génération de *MH*, nous en retrouvons donc dans la quatrième génération, puis dans *MhWorld* et *MhRise*. Dans l'exemple montré sur la figure 13, l'image cartographique située dans l'écran du bas est encadrée par des éléments de péricarte multiples. Un titre visible en haut à gauche, des signes visuels distincts d'au moins deux catégories : ceux représentant les lieux, et ceux représentant le personnage (le curseur rouge). Nous retrouvons également des fenêtres et des boutons rappelant l'ancrage de la carte dans un menu. Ces signes visuels, qui sont retrouvables dans une grande partie des jeux *MH* et que nous aborderons en détail dans notre sixième chapitre, montrent où se trouve la chambre de notre personnage, la cuisine où il peut se restaurer, ou encore l'atelier du forgeron. Ces objets offrent une représentation visuelle et verticale de l'agencement des villes, de leur architecture et de leur configuration urbaine, en soulignant certains emplacements en lien avec la jouabilité (comptoirs des quêtes, forges, etc).

Les espaces diégétiques des jeux vidéo, nous l'avons vu, ont été soumis à des analyses qui traversent la structuration du champ des études sur le phénomène ludique. Toutefois, peu d'entre elles se saisissent à proprement parler des écarts entre ces espaces et les cartes les représentant, qui jouent pourtant un rôle prépondérant dans notre spatialité contemporaine. Dans la lignée des apports de Grandjean (2019, 2020), il nous semble fertile de rapprocher notre compréhension des espaces diégétiques aux recherches portées par Laudati, et à leur adaptation aux environnements virtuels des jeux vidéo. La chercheuse s'intéresse en partie à la compréhension et l'analyse des espaces urbains et de leurs architectures au prisme des théories des sciences de l'information et de la communication. Elle établit que « les formes de l'espace renvoient non seulement aux connaissances techniques et aux codes esthétiques des sociétés qui les ont créées, mais aussi aux manières dont ces sociétés sont structurées » (2019, p. 577). Comme nous allons le voir, les cartes peuvent enrichir ces recherches, et soulignent tout particulièrement leurs liens avec les apports sur l'imaginaire cartographique[209].

Dans le cadre de ses travaux, Laudati enjoint à penser « la ville entière (et par là son architecture) comme un objet communicationnel » (2014, p. 180-181) par l'entremise de trois dimensions : technique, sémantique, et sociale. Nous pourrions dire la même chose de la carte, ces trois dimensions ayant déjà été commentées et soutenues dans nos deux premiers chapitres. Ainsi, si la ville est en elle-même un espace communicationnel, la carte qui en fait la représentation ajoute une profondeur aux médiations urbaines. Dans le cadre de la figure 13 et de la carte de *hub* de *Mh4U*, l'image cartographique rappelle la présence de bateaux, qui sont les moyens de locomotion permettant de se déplacer sur les sables caractéristiques des régions environnantes Val Habar. La carte ne fait pas que placer la forge ou d'autres marchands sur un plan abstrait : elle reproduit des éléments de l'environnement diégétique au sein de la carte, tout en rendant visibles certains objets qui, bien que dénués d'interactions, constituent à proprement parler le décor. Ces éléments ne soulignent donc pas que l'opérabilité du territoire : ils font la médiation de l'univers narratif, du cadre de la fiction dans lequel se déroule le jeu, et renchérissent l'éthos ludique qui encadre cet épisode. En considérant les *hubs* comme ces seuils

[209] Il faut également souligner que, de la même manière que les cartes peuvent enrichir ces recherches, elles peuvent également tout simplement les produire. Ainsi, dans son article dédié à l'analyse socio-spatiale d'un village de *The Legend of Zelda : Breath of The Wild* (Nintendo & Monolith Soft, 2017), Grandjean utilise effectivement une représentation cartographique panoptique pour illustrer l'agencement des habitations et des lieux de l'espace urbain(2019). Gardons en tête que la sémiologie des espaces, urbains ou non, a un rapport non négligeable avec les modalités de représentation cartographique de ces derniers, qui aident à les rendre tangibles, tout en réinvitant à reconsidérer l'écart entre territoire et carte, donc entre parcours et carte dans le sens de De Certeau.

au sein d'un jeu, qui permettent de se familiariser avec la jouabilité du logiciel, la carte ne fait pas que dessiner la structure du jeu : elle intègre notamment la dimension du paysage et son dessin. Cet ajout peut accentuer les dimensions cognitives inhérentes à la cartographie vidéoludique, donc la nécessité de placer des points de repère de la topographie sur la carte pour en faciliter la lecture. A notre sens, il expose aussi comment l'enrichissement de ces interfaces participe à les ancrer dans un monde fictionnel.

Dès lors, difficile de ne pas remarquer que la carte de *Mh4U* est disposée sur un bout de papier irrégulier, bruni et partiellement rempli. Cette plasticité est communicationnelle : sur une interface portant tous les traits du numérique, notamment l'actualisation du curseur du personnage selon ses déplacements, la carte porte les traits de sa fabrication par son apparence et son remplissage imparfait, et pourtant d'une précision parfaite. Ce syncrétisme est d'après nous assez caractéristique de la cartographie vidéoludique, en ce que la carte évoque effectivement la jouabilité d'une structure non pas forcément au prisme de ses règles, mais de l'univers narratif dans lequel se déroule le jeu. Il s'agit de ce rapport entre isomorphisme et automorphisme que nous discutions dans le troisième chapitre, que la péricarte, en relation avec l'image cartographique, met en relief.

Paradoxalement, les cartes ne positionnent pas les multiples habitant·es qui y vivent, et ne présentent que partiellement l'expérience sociale de ces lieux. En effet, nous pouvons interagir, dans chaque ville de la licence *MH*, avec de multiples PnJs, dont les dialogues nous font part de certaines caractéristiques de l'univers narratif du jeu. Ces personnages ne sont pas représentés sur la carte. Ou plutôt, les seuls représentés sont ceux qui ouvrent à des interactions avec la structure de jeu. En prenant en compte ces caractéristiques, les villes de *MH* ont des aspects communicationnels propres aux villes étudiées par Laudati : leur architecture renvoie à la construction technique du monde fictionnel, elles mettent en scène une certaine configuration sociale par les configurations urbaines qu'elles donnent à voir, et leur rôle sémiotique est celui propre aux *hubs*. Pour autant, ces représentations ne relèvent pas toute la substance de la ville : elles restent des dispositifs paysagers, et la configuration sociale dépeinte ne révèle pas le tissu social de la ville et de ses habitant·es. Elles suggèrent plutôt une certaine territorialité à leurs lecteur·ices, en rappelant l'implantation de la ville dans le paysage qui l'entoure.

Ce constat est d'autant plus marqué dans *MhWorld*, où les cartes de *hubs* évoquent cette plasticité au prisme d'un dessin aussi précis que, parfois, schématique. La capture d'écran montrée sur la figure 14 est la carte de *hub* de la ville d'Astera, au cœur de l'intrigue de

MhWorld. Il s'agit d'une installation bâtie au bord du Nouveau Continent, théâtre de l'intrigue de cet épisode, au sein duquel la guilde des chasseurs poursuit des recherches sur les phénomènes migratoires des dragons anciens. Sur cette carte, nous retrouvons les traits caractéristiques d'une carte de *hub* : souligner l'architecture des bâtiments, la composition urbaine de l'espace (ses chemins, ses places centrales, sa verticalité), et rendre visible les personnages qui ont un lien direct avec les fonctionnalités inhérentes à la structure du jeu.



Figure 14 : Carte de hub *d'Astera, enclave de la guilde des chasseurs sur le nouveau continent dans* MhWorld*. Les trois carrés noirs servent à démarquer trois dessins d'arbres avec des degrés de précision différents. Archives personnelles.*

Dans son travail sur la cartographie, Desbois remarque qu'« à travers ses modes de représentation, la carte donne aussi à voir, en plus du territoire qu'elle décrit, la technique qu'elle met en œuvre » (2015b, Chapitre 3 paragr. 167). Cette affirmation est vive dans le cas de la description de cette carte, à travers deux significations. Dans un premier temps, *MhWorld* n'est pas déployé sur une console portable, contrairement aux précédentes générations. Les modifications apportées au contexte de développement du jeu, qui produit dorénavant des jeux à destination des consoles de salon et des ordinateurs personnels[210], sont lisibles sur cette interface. En effet, elle occupe l'entièreté de l'écran de jeu. Dès lors, la précision et le soin du détail apporté à son dessin cartographique doivent s'entendre à l'aune de ce changement de

[210] Et également des téléphones portables, mais plus spécifiquement des consoles portables. *MhRise*, qui était sorti sur la console portable Nintendo Switch, a été déployé un an plus tard sur console de salon et ordinateur.

plateforme. La carte ne donne pas qu'à voir le territoire qu'elle décrit, c'est-à-dire Astera. Elle a également un rôle performatif signifiant le passage de la licence à un nouveau support de jeu, sur lequel la technique de ses développeur·euses peut se manifester d'une nouvelle manière. Dans un second temps, la carte donne en effet à voir la technique qu'elle met en œuvre à travers les niveaux de précisions qui peuvent se lire sur cette image. En effet, si la ville et son architecture sont retranscrites par un tracé relevant toute la complexité de la composition urbaine ou de la structure de certains bâtiments ou installations, le paysage le plus éloigné de la ville semble être tracé à la hâte. Les trois rectangles que nous avons rajoutés sur cette capture d'écran montrent trois dessins d'arbres. Celui au centre du village est extrêmement détaillé, tandis que ceux sur la gauche et la droite sont plus schématiques, et soulignent une construction de l'image cartographique moins détaillée.

Pour le philosophe Jacques Rancière, « un paysage est le reflet d'un ordre social et politique » (2020, p. 95). Cette remarque est pertinente dans le cadre de notre analyse des cartes de *hubs*, car la qualité du dessin de cette carte peut faire émerger un discours sur la mise en fiction de sa fabrication. Dans *MhWorld*, la carte de *hub* ne se construit pas au fur et à mesure de notre progression dans le jeu : elle nous est donnée, en l'état, dès que nous découvrons une ville. Autrement dit, le logiciel – puisque c'est bien lui – fabrique la carte en suggérant une construction du rapport entre le paysage intégré au sein de la ville, l'arbre central, et celui environnant la ville, les arbres à droite et à gauche de l'interface. Nous interprétons dans cette structuration de l'image cartographique une médiation de la jouabilité qui est au cœur de *MhWorld* : l'appropriation et l'anthropisation de la nature, de l'Autre. En effet, le jeu repose sur un changement de paradigme narratif, sur lequel nous reviendrons dans le cinquième chapitre, faisant de notre personnage non plus un ordinaire chasseur, mais aussi un chercheur. Il est alors chargé d'aider une commission de recherche découvrant les terres du Nouveau Monde.

Les divers dispositifs cartographiques du jeu appuient le motif de ce récit, notamment par leur dessin qui hiérarchise la représentation de la végétation. Si celle-ci fait partie d'un espace navigable, anthropisé ou exploitable, elle sera dessinée avec une précision exemplaire. Au contraire, lorsqu'elle ne fait que constituer un décor environnant, son tracé est schématique, géométrique, voire abstrait. Autrement dit, dans le dessin cartographique se déjoue la fabrique cartographique même, c'est-à-dire le processus de choix et de construction de données opérées par le cartographe du jeu, qui n'est autre que le studio de développement. Et ce processus nous

paraît, à nouveau, souligner la jouabilité de cet épisode précis, en particulier la construction de son modèle narratif.

Enfin, les apports de Jeanneret sur les dispositifs de cartographie des villes sont particulièrement éclairants. Dans sa contribution, le chercheur fait dialoguer deux citations, la première explicitant que la carte a le statut « d'opérateur d'une histoire » (2019, paragr. 20), puisqu'elle signifie autant la trace d'un passé que la projection vers le futur à partir de ses données ; et la deuxième issue des recherches de De Certeau, rappelant que « la carte, scène totalisante, où des éléments d'origine disparate sont rassemblés pour former le tableau d'un 'état' du savoir géographique, rejette dans son avant ou son après, comme dans des coulisses, les opérations dont elle est l'effet ou la possibilité » (1990, p. 179, *in* Jeanneret, *Ibid*.). Pour Jeanneret, les deux citations sont complémentaires dans le cadre des dispositifs cartographiques :

> Les dispositifs qui figurent la ville comme espace praticable sont issus d'une multitude d'opérations, mais leur puissance même efface cette genèse, présentant une figure fabriquée de l'urbanité comme la présence visible de la réalité (Jeanneret., 2019, paragr. 20).

À propos de cette citation, la « puissance » de ces cartes n'est pas définie par le chercheur, nous ramenons ce terme à l'idée que la fabrication de la carte, constituée d'« une multitude d'opérations », agence une rhétorique et un discours difficile à déconstruire. Dans le cadre de *MH*, les cartes de villes sont l'une des rares catégories à ne pas du tout être concernées par la fabrique cartographique, tout en étant une interface manipulable et mobilisable. Autrement dit, elles incarnent un modèle de stabilité et d'immanence au sein de la licence, et distribuent le sens de la ville en nous aidant à nous orienter. Nous y trouvons un lien avec les réflexions de Raoul sur l'imaginaire territorial et la question de la ville. Celui-ci évoque que les images de villes aident à formaliser un futur, des « imaginaires encore en ce sens qu'ils se ressourcent à un idéal de la ville à venir, à des utopies urbaines » (2020, p. 279). D'après nous, l'immanence des cartes de *hubs* dans *MH* illustre ces « utopies urbaines » : la carte ne se construit pas, elle est un donné qui distribue la navigation d'une manière fixe. Elle revêt les traits de cet imaginaire urbain décrit par Debarbieux à propos des « villes-capitales », ce « foyer initial de la nation […] à partir [duquel] se sont faites les conquêtes qui ont donné au territoire national sa forme finale »

(2015, p. 179)[211]. Qu'importe la dangerosité des lieux et la férocité des monstres, l'urbain est toujours là, n'est jamais remis en question. Les impératifs ludiques de la licence étudiée, qui nécessitent un accès à certains menus caractéristiques de sa structure (quête, forges, chambre, et d'autres) pour se dérouler, instaurent une homogénéité sur ces lieux. Même s'ils peuvent changer d'apparence, leurs fonctions restent similaires : planifier son rapport à l'espace de chasse, autrement dit *la nature*. Par ailleurs, l'évolution des interfaces associées à la ville (la carte du monde) dans notre navigation à son extérieur n'est pas sans rappeler que « dans les extensions et proliférations de la ville, *l'habitat* assure la *reproductibilité* » (H. Lefebvre, 1974, p. 269, emphase d'origine). D'une part, la ville est toujours la même : cette configuration urbaine assure la reproductivité de la chasse typique de la licence. D'autre part, la lente contagion des systèmes de déplacements et de planifications associés à la ville qui se retrouvent dans les niveaux déploie cet agencement habitat / reproductibilité au cœur des biomes. Ces constats, nous le verrons, seront particulièrement saillants dans nos prochains chapitres.

L'interface de la figure 14, tout en offrant la possibilité de zoomer (ce qu'indique le curseur en haut à gauche de la carte), possède très peu d'éléments de l'ordre de sa péricarte. Certains de ces derniers sont à retrouver dans la carte du monde, puisque cette dernière permet de choisir les lieux où nous allons être transportés lorsque nous choisissons de nous rendre à Astera, par l'intermédiaire d'un sous-menu précisant la destination exacte où nous souhaitons nous rendre dans la ville. En revanche, passer le curseur sur chaque icône permet l'affichage d'un court texte explicitant ce à quoi le signe visuel renvoie. Comme pour les épisodes précédents, la carte peut se passer d'un cadre avec une légende. Cette dernière se morcèle en fait dans les interactions disponibles avec la carte, ce qui nous enjoint à réinterpréter l'encadrement cartographique, et sa déconstruction, au prisme des environnements numériques dans lesquels ils sont intégrés.

[211] Il n'y a pas à proprement parler de « capitales » dans *MH*. Cependant, dans le cas de *MhWorld*, l'installation urbaine d'Astera offre des possibilités (la forge en particulier) qu'une autre colonie, la « Base d'investigation » n'a pas. Dans la mesure où Astera est la première ville avec laquelle nous démarrons l'aventure et à partir de laquelle nous établissons tous les plans d'exploration du Nouveau Monde, elle ressemble à ce « foyer initial », délocalisé sur un continent inexploré, mais arborant tous les traits des habituelles villes de *MH*.

4.3 Interroger les enjeux esthétiques au prisme du concept de remédiation

Les deux derniers cas de cartes de *hubs* qui vont être abordés corroborent l'idée que l'évolution de la licence s'accompagne d'une démultiplication des composantes esthétiques de la carte, soulignant le système de valeurs dans lequel elle s'enchâsse, tout en persistant à en orienter l'usage à l'aide d'un jeu de symboles ou d'une paracarte explicite. Pour mieux aborder ces deux derniers exemples, et évoquer une propriété importante de ces cartes, il nous est toutefois nécessaire de présenter les enjeux esthétiques des jeux vidéo comme des cartes, à travers le concept de remédiation.

La quasi-totalité des images cartographiques que nous avons jusque-là aperçues dans *MH* ont de remarquables qu'elles procèdent à une reproduction d'une forme de plasticité : celle d'une carte papier. Ainsi, mis à part la carte du monde de *MhGenerations*, nous avons souvent aperçu des contours cornés et brunis d'une carte papier, irrégulière, qui encadraient l'image centrale. Ces paramètres entrent en compte dans la définition originelle de la paracarte (Wood & Fels, 2008), et font partie intégrante de la carte, comme de la situation de communication que cette dernière crée par l'agencement de son langage et de ses conditions de réceptions. De ce fait, analyser les propriétés plastiques et esthétiques de ces interfaces numériques, c'est s'approcher d'une meilleure compréhension des phénomènes de médiations inhérents à la cartographie, qui se retraduisent à l'aune du cadre ludique.

Le concept de remédiation provient du travail fondateur de Jay Bolter et Richard Grusin ([1999] 2003). Si de nombreux chercheurs ont produit des relectures contemporaines de ce terme (Baetens, 2009, 2020), nous nous baserons ici sur la définition récente proposée par le chercheur Michael Wagnières, qui en situe justement une relecture au prisme du médium vidéoludique. La remédiation désigne ainsi :

> la façon dont les médias s'hybrident aux niveaux formel, esthétique et technologique, lorsqu'un nouveau médium – souvent numérique – absorbe et remodélise les traits d'un médium plus ancien, et parfois inversement (Wagnières, 2023, paragr. 17).

Ce concept concerne donc les processus d'hybridations des médias, dans lequel nous inscrivons la cartographie numérique à l'aune des travaux d'autres auteurs (Noucher, 2017, p. 65)[212]. Ainsi, en intégrant l'image cartographique dans un document imitant les propriétés d'une carte papier, nous lisons une volonté de représenter un certain imaginaire cartographique, lié à la plasticité de l'objet comme de son tracé sur l'image. La carte ne signifie donc pas qu'un menu : elle s'organise autour d'une reproduction de l'organisation spatiale non seulement de la ville, mais aussi de son expérience sensible. Il est dès lors possible de penser l'image cartographique de jeu comme concomitante, avec l'environnement virtuel, à la production des espaces fictionnels dans lesquels se déroule le jeu, notamment en matière d'imaginaire.

Cette production est double : d'une part, comme nous l'avons vu, la représentation de l'espace proposée par la carte est construite au prisme de la jouabilité, puisqu'on y indique les lieux de la ludiégèse. D'autre part, nous suggérons de lire ces effets de remédiations comme une manière d'ancrer la carte dans le cadre fictionnel dans lequel se déroule le jeu. L'ancrage relève de la façon dont l'analyse historique d'une carte permet d'en décrire « son contexte historique de fabrication et de réception » (Joubert, 2015, p. 331). Cette méthode d'analyse recoupe d'ailleurs avec la perspective évoquée par Desbois que nous mentionnons à propos de la carte de *hub* de *MhWorld*. Il y a comme une mise en abyme dans cette *mimésis* d'un parchemin sur lequel figure la carte, qui représente autant un espace diégétique qu'un usage des techniques de productions de la cartographie, comme sa pratique, et qui peuvent de fait se penser de ce fait en lien avec la structuration de l'univers narratif présenté au sein du jeu[213].

Cette remédiation des moyens de production comme de visualisation cartographique s'entend au travers d'une « fidélité mimétique » (Schaeffer, 1999, p. 185) non pas de la cartographie historique d'une époque, mais bien d'une représentation de celle-ci et d'un imaginaire associé. C'est pour cela que, dans un cas mentionné précédemment (à notre deuxième chapitre), la question de l'anachronisme était relevée par le chercheur Amato, qui voyait un décalage entre un jeu se situant dans le contexte de la Seconde Guerre mondiale et employant, pourtant, des technologies de cartographies inexistantes à cette époque. Justement, les exemples que nous avons présentés jusque-là montrent bien que le mimétisme est sans cesse rediscuté relativement

[212] Le géographe cité parle de « média cartographique » à la page indiqué (*Ibid.*).
[213] En dehors de notre corpus, cette hypothèse nous semble se confirmer vis-à-vis des jeux se déroulant dans des univers de science-fiction, où les interfaces cartographiques sont plus généralement en trois dimensions. Il se joue ici la production d'un imaginaire des systèmes de visualisations de données futuristes.

à l'intégration de la cartographie dans un cadre ludique. Autrement dit, et c'est notamment à travers la question de la jouabilité des logiciels que se déploie cette réponse, la dichotomie entre fiction et réel ne doit pas être maintenue. La contextualisation de la carte dans un cadre fictionnel donné se matérialise par une négociation entre sa fidélité mimétique et les nécessités de la structure de jeu, ou d'une pratique d'un genre vidéoludique ou d'une licence spécifique. C'est pour cela qu'au cœur d'une carte aux allures d'un parchemin se lisent des artefacts clairement issus d'un contexte numérique.

Cette trituration d'un imaginaire et des représentations qui en émanent recoupe d'ailleurs de nombreuses recherches. Nous retrouvons des constats similaires dans la thèse de Di Filippo, qui décrit la cohérence du « barbare cimmérien » dans le jeu *Age Of Conan* (Funcom, 2008) avec « l'imaginaire bien connu lié aux guerriers nordiques » (2016, p. 337). Cet « imaginaire bien connu » n'est évidemment pas gage de fidélité historique, comme le démontre le travail du chercheur. C'est plutôt un contenant dans lequel, comme nous l'avons vu, les créateur·ices de contenu culturel viennent piocher des ensembles cohérents pour construire les cadres fictionnels de leurs productions. Nous estimons dès lors que les propriétés de la cartographie participent également à la construction de ces imaginaires qui irriguent les productions vidéoludiques. Elles s'intègrent dans que le chercheur Marc Marti nomme un « rétro-lieu » et qu'il assimile à des « médiations fictionnelles entre le joueur ou le spectateur qui, par leur circulation et leur récurrence, finissent par constituer la mémoire esthétique (et souvent historique) d'une époque » (2024, paragr. 7). Ainsi, la remédiation dont ces interfaces cartographiques procèdent, participe, d'après nous, à la production de l'imaginaire qui irrigue le jeu, et, de ce fait à la production de ces médiations fictionnelles qu'évoque Marti.

Ce dernier mentionne l'occurrence d'une « mémoire esthétique ». À travers le concept de remédiation, nous faisons effectivement surgir la question des composantes esthétiques des cartes. Nous ne pouvons pas, depuis notre approche, décrire précisément l'expérience esthétique provoquée par le jeu. Mais ces propriétés entrent d'après nous dans ce « discours de l'image » dont discute la thèse de Cayatte (2016, p. 202-220), qui interroge les stratégies audiovisuelles des jeux dans le cadrage d'une expérience, auquel nous ajoutons le discours cartographique. La notion d'esthétique a été au cœur de la recherche du géographe Jégou, qui qualifie les propriétés esthétiques comme :

> des jugements, des prédicats, des catégorisations de goût qui sont attribués à des caractéristiques des objets du monde réel à partir de qualifications intermédiaires, dites intentionnelles (dans le sens d'explicite, de volontaire), survenues par le biais d'émotions, de sentiments, d'affectation à une culture ou de liaison à une croyance (Jégou, 2016, p. 233).

Loin d'une approche philosophique de la notion, celle du chercheur s'ancre dans une conception plus opérationnelle. En effet, elle découle du raisonnement issu de son travail de thèse : il y propose une approche sémiotique de la notion d'esthétique, en la liant directement à la question des signes cartographiques et à la production de cartes thématiques. Elle est de ce fait pertinente pour notre propre pensée de la médiation ludique, qui s'ancre dans une approche herméneutique et sémiologique du jeu vidéo et de ses composantes, dont la carte.

La réflexion du géographe s'inscrit en prolongation d'une interrogation centrale à sa recherche, à savoir « en quoi l'aspect esthétique d'une carte peut-il être important pour son efficacité ? » (2016, p. 231). Comme il l'explique, la cartographie comme moyen de communication s'est rapidement associée à des représentations épurées, offrant des cartes qui se voulaient objectives et dépassionnées (*Ibid.*). Or, la cartographie est fréquemment prise dans ce dualisme (Krygier, 2015, p. 27), entre une science objective et rationnelle, aux dessins dénudés ; et une discipline artistique, accordant à l'esthétique du *design* des cartes et de leurs codes visuels un intérêt spécifique. Dans les composantes du fond de carte, la question de l'esthétique est affiliée au critère de la « généralisation » (Lambert & Zanin, 2016, p. 43-48). Ce dernier s'entend notamment comme une « simplification des tracés tout en conservant l'allure générale du territoire, de telle sorte qu'il reste identifiable » (*Ibid.*). Au sein de cet aspect de la construction d'un fond de carte, l'objectif esthétique s'entend tout particulièrement comme le fait de « dessiner un territoire selon un style graphique défini » (*Ibid.*).

La production cartographique est de ce fait aujourd'hui encore questionnée au prisme de ce dualisme que nous venons d'évoquer, où la question de l'esthétique des cartes est timidement abordée, sauf dans des ententes purement utilitaristes. Pourtant, les recherches de Jégou comme d'Alexander J. Kent démontrent que les critères esthétiques sont prépondérants à l'appréciation des cartes, ainsi qu'à leur compréhension. Les qualités visuelles d'une carte participent en fait largement à l'expérience esthétique de la lecture de l'image (Kent, 2005, 2013). Il affirme, en se basant sur les enquêtes menées par Kent, que « la qualité esthétique des cartes n'est pas simplement une opinion subjective et sélective des lecteurs. Être attiré par l'exploration visuelle est considéré par la majorité des personnes enquêtées comme la caractéristique de leur

expérience esthétique d'une carte » (2016, p. 232). Au cœur de la remédiation, les critères esthétiques d'une carte jouent ainsi un rôle central dans sa compréhension comme dans son appréciation.

Il reste toutefois délicat, comme le précise le chercheur, de définir précisément ce qui relève des caractères esthétiques appréciables ou non d'une carte. Pour Jégou, cela concerne autant les symboles utilisés pour signifier des phénomènes cartographiques – que notre approche classerait dans la catégorie des données attributaires – que ce que le chercheur qualifie de « signes plastiques implicites » (2013, p. 93). Ces derniers renvoient aux moyens de production de la carte, les formes représentées, la police de caractère, etc. Dans notre perspective, cette dernière catégorie relève en fait des éléments de la péricarte. Nous estimons de ce fait que le critère esthétique de la carte ne relève pas uniquement du dessin cartographique, mais, comme nous voyons avec les contributions citées, de sa paracarte également. Maintenant que nous avons répertorié quels étaient les lieux où se lisent les composantes esthétiques de la carte, il reste nécessaire de comprendre les enjeux, toujours esthétiques, des jeux vidéo. Au travers de cette approche croisée, nous pourrons comprendre le rôle des médiations cartographiques dans la jouabilité du logiciel.

Le chercheur Martin Picard, en interrogeant les enjeux esthétiques du jeu vidéo, constate que ce dernier « a repris des arts visuels une grande partie des variantes représentationnelles proposées par les arts visuels » (2016, paragr. 15). L'aspect visuel du jeu est finalement important, car, comme l'explicite Picard à partir des travaux de Mark J.P. Wolf, les joueur·euses interprètent leur compréhension du jeu notamment par rapport à leur lecture de l'écran, et donc de sa composante esthétique. Cet aspect de l'image contribue donc largement à son appréciation et sa compréhension. Pour le chercheur, l'enjeu étudié dépasse les interrogations purement techniques de l'esthétique. Bien que certains genres de jeux soient associés à des prouesses logicielles, comme la propension du photoréalisme dans les jeux d'horreur ou ceux se déroulant dans des univers de science-fiction, les enjeux esthétiques s'inscrivent aussi dans la caractérisation d'un genre vidéoludique. Le chercheur mentionne la propension des jeux de rôle japonais à avoir un style « presque toujours caricatural », ou encore les jeux de guerre, dont le style « le plus souvent privilégié » est le photoréalisme, malgré quelques exceptions (Picard, 2016, paragr. 32-35). Enfin, l'auteur revient sur les « facteurs transmédiatiques » (*Ibid*., paragr. 38), qui exposent les recoupements de ces propriétés esthétiques entre des œuvres culturelles publiées sur différents médias.

Dans l'argumentaire du chercheur surgit l'hypothèse que l'esthétique d'un jeu possède une fonction communicative : elle peut s'interpréter comme l'appartenance à un genre précis, une période historique de conception des jeux (comme les graphismes « retro », rappelant les jeux vidéo de la période 1990-2000), ou une volonté artistique, auctoriale de la part d'un studio ou d'un·e *designer*. Nous souscrivons à la dimension communicationnelle de l'esthétique, et bien que le chercheur ne se concentre que sur les environnements en trois dimensions et l'apparence des personnages, ses constats peuvent s'appliquer aux interfaces cartographiques. Dès lors, nous pensons les paramètres esthétiques des cartes au cœur de ces propriétés communicatives que décrit Picard : en reprenant les caractéristiques d'un imaginaire cartographique et des techniques de productions qui y sont associées, la composante artistique de la carte n'est pas à mettre de côté. Elle s'insère aussi dans ce processus de médiation ludique, au cœur des interfaces cartographiques, qui occupe notre recherche.

Ce détour par le concept de remédiation, résultant en la mise en visibilité des enjeux esthétiques des interfaces cartographiques de jeux, est transverse à tout notre corpus (voire à la cartographie numérique). Son étude nous munit d'outils nécessaires à l'analyse des deux dernières cartes de *hubs*, à savoir celle de Kamura, dans *MhRise*, et de celle d'Elgado, dans l'extension de *MhRise*, *Sunbreak*.

4.3.1 Médiations territoriales – Aller-retour entre Kamura et Elgado



Figure 15 : Interface de carte du village de Kamura dans MHRise *:* Sunbreak. *L'interface à gauche permet de changer de ville (entre Kamura et Elgado), et de spécifier une destination où se rendre, parmi la liste visible. Archives personnelles.*

Sur la figure 15 se trouve une capture d'écran de la carte de Kamura. Elle se démarque largement des autres cartes de *hubs* par sa perspective linéaire, et non purement verticale, tout en étant munie d'une iconographie riche, qui fait lieu de légende dans une langue proche du japonais[214]. Cette carte pourrait, de prime abord, ne pas être forcément intégrée à notre classification dans la catégorie des cartes de *hubs*. Après tout, les icônes habituelles ne s'y trouvent pas, et elle permet d'autant plus de naviguer entre deux villes, ce qui a été jusque-là un trait assez caractéristique des cartes du monde. Toutefois, l'inventaire de lieux inscrit sur la fenêtre visible à gauche, qui renvoie à des emplacements urbains de la ville (« l'entrée du village », « les forges »), permet de sélectionner des endroits où nous pouvons effectuer un voyage rapide. Parmi ces derniers, nombreux sont ceux qui nous amènent directement devant les personnages permettant d'accéder aux fonctionnalités habituelles des villes, comme les

[214] En effet, si certains symboles verticaux placés sur les bordereaux rouges nous paraissent proches de certains katakanas ou hiraganas japonais, d'autres paraissent écrits dans une langue inconnue. Si nous ne sommes en aucun cas expert de la langue japonaise, rappelons néanmoins que la licence *MH* possède son propre langage de jeu, qui peut être choisi notamment pour le doublage des voix des personnages dans certains épisodes. De ce fait, notre incompréhension est peut-être liée à ce double jeu de langage.

« *Steelworks* », pour les forges, où il est possible de fabriquer ses équipements. De ce fait, cette carte offre un renouvellement du lexique du jeu : elle n'associe plus les traditionnels signes visuels renvoyant aux personnages-fonctions à un fond de carte. Au contraire, elle propose une navigation instantanée au sein même de Kamura, qui reste visitable sans ce menu, en associant des lieux urbains à des fonctionnalités connues de la licence. Nous pouvons également observer la résurgence de l'alternance entre le rouge et le jaune pour signifier le même procédé précédemment décrit.

La carte de Kamura s'inscrit dans une forme de médiation territoriale qui se déconstruit sur plusieurs niveaux. Si les enjeux du travail territorial sont transverses aux interfaces cartographiques jusque-là analysées, ils sont particulièrement riches dans le cadre de Kamura et d'Elgado, ce qui va nous permettre de montrer l'opérabilité des apports de Noyer et Raoul dans le cadre du jeu vidéo. Dans leur article sur le travail territorial, qui était présenté au sein du premier chapitre de cette thèse, ces derniers enjoignent les chercheur·euses souhaitant analyser la médiation territoriale à s'intéresser à la manière :

> dont la 'matière spatiale', c'est-à-dire ce qui tient de la substance et de la forme de l'espace (rues, espaces publics, patrimoine, carte, plan, etc), donne lieu à production discursive dans les médias ou imprègne le discours des médias. Dans cette perspective, il [le chercheur] sera attentif à la manière dont le texte des médias reproduit des référents, fondés spatialement, fédérateurs pour cette 'communauté' (l'histoire, l''identité', l''âme'). […] Telle nous semble pouvoir être la spécificité de l'approche ici défendue à travers l'idée de 'travail territorial' des médias (Noyer & Raoul, 2011, p. 20).

En reprenant cette citation, il est possible de décortiquer les multiples médiations territoriales en jeu sur cette carte. Tout d'abord, cette carte mélange les « référents, fondés spatialement » habituels du langage spatial de *MH* avec un lexique relativement nouveau. Ainsi, le nom des emplacements fait figurer des espaces nouveaux (« *Steelworks* », jusque-là inexistant) comme traditionnels à la licence (« *Your Room* », « *Gathering Hub* », pour « votre chambre » et « hall de rassemblement », qui sont des lieux emblématiques des structures spatiales de *MH*). Elle fait donc sens, malgré ses nouveautés, auprès de la communauté de jeu, puisqu'elle reprend distinctement le vocabulaire habituel de la série de jeu.

Toutefois, ces « référents, fondés spatialement » concernent également les aspects esthétiques de la carte. En effet, Kamura est une représentation du Japon féodal qui irrigue autant la matière spatiale pouvant être parcourue par notre avatar dans le jeu (le village, son architecture et sa

végétation) que son fond de carte, véritable estampe, jusqu'au curseur de sélection des lieux qui reprend des caractéristiques typiques de l'art graphique japonais. De l'autre côté, Elgado (voir figure 16), le port qui constitue le village de l'extension *Sunbreak*, réemploie des codes architecturaux et iconographiques propres à un imaginaire européen, telle que l'omniprésence des cheminées, de drapeaux, et des fumées typiques d'une période d'industrialisation occidentale.



Figure 16 : Carte de la ville d'Elgado, installation portuaire agissant comme hub *dans* MhRise : Sunbreak. *Cette image cartographique n'est pas celle trouvée dans le jeu : nous y avons retiré l'interface contextuelle située à gauche, similaire à celle de la carte de Kamura. Archives personnelles.*

Le positionnement de *MhRise* et de son extension en tant que représentations issues d'un imaginaire globalisé nous semble lisible dans une interview justement donnée par les concepteurs du jeu (Monster Hunter, 2024). Ces derniers emploient les termes de « Est » et « Ouest[215] » (*Ibid.*) pour décrire quels espaces imaginaires ils souhaitaient représenter à travers la construction des deux villes, ainsi que de leurs habitant·es. *MhRise* est assimilée au « retour du thème japonais[216] » et son extension, *Sunbreak,* comme une proposition pour « un jeu 'au style occidental'[217] » (*op.cit.*). Rappelons qu'à aucun moment les jeux de la licence *MH* ne précisent un ancrage géographique direct à un continent ou territoire de notre terre. Les jeux de

[215] « *East* » et « *West* » dans la langue originale de l'interview.
[216] « *return of the japanese theme* » dans la langue originale de l'interview.
[217] « *a 'western-style' game* » dans la langue originale de l'interview.

références qui s'observent dans la licence s'inscrivent dans la réutilisation de symboles associés à des représentations territoriales[218], à l'image de l'omniprésence des fleurs de cerisiers dans la ville de Kamura, cette plante que l'historien Pierre-François Souyri, spécialisé dans l'histoire du Japon, pense comme la « fleur nationale du Japon » (2015, p. 171).

Le langage cartographique qui sert à construire les cartes de Kamura comme d'Elgado repose sur l'utilisation de signes visuels et de styles esthétiques qui renvoient à ces constructions imaginaires des territoires. Leurs modalités de constitution se retrouvent, dans le cas présent, dans une certaine histoire de l'exportation culturelle japonaise, dont nous avions proposé une brève restitution ailleurs (Friche, 2023). De nombreuses recherches ont déjà démontré la production de stéréotypes d'espaces fictionnels omniprésente dans les productions vidéoludiques (Derfoufi, 2021; Di Filippo, 2016; Hutchinson, 2019). Cet exemple illustre comment l'interface cartographique contribue à cette production. Dans *MH*, en particulier avec *MhRise* et son extension, cette scission entre deux représentations de territoires - puisqu'il s'agit bien ici, avec l'Est et l'Ouest, d'une assignation d'un territoire par un « fait de langage » (Noyer & Raoul, 2011) - est exprimée entre autres par l'interface cartographique.

Cette médiation d'un imaginaire géographique, entre l'Est et l'Ouest, est réinscrite dans le style esthétique des cartes, ces images qui « exprime[nt] du sens selon le mode de la dénotation et de la connotation » (Jégou, 2016, p. 236). La carte de Kamura regorge par exemple de *torii*, que nous comprenons mieux à l'aune de la notion d'emblème spatial. Raoul, à partir d'une définition du géographe Lussault, présente l'emblème spatial comme « une fraction repérable d'un espace […] identifiable en tant qu'entité signifiante […] qui, par métonymie, représente et signifie cet espace et les valeurs qui lui sont attribuées » (2020, p. 273 citant Lussault, 2007, p. 173). Cette métonymie du signifiant au signifié s'entend à travers la :

> capacité de la société à instituer de l'ordre symbolique dans le rapport à l'espace, à ériger des composantes spatiales, non seulement en cadres d'agencement spatial du social, mais également en repères, symboliques, d'appartenance et, par-là, en cadres de façonnement spatial des identités (Raoul, 2020, p. 282).

[218] Au cours de l'interview mentionnée, les développeurs indiquent que la première référence au territoire japonais tient, d'après eux, à l'implémentation du *Onsen* dans la ville de Yukumo, donc à partir de la troisième génération de *MH*. Un *Onsen* désigne un bain thermal japonais, des sources chaudes où il est possible de se baigner.

En effet, il se lit dans cette carte l'institution d'un ordre symbolique dans le rapport à l'espace. Par la reprise de codes esthétiques, la remédiation d'une plasticité, et l'omniprésence d'emblèmes spatiaux, cette carte érige des cadres d'agencements socio-spatiaux, en y incluant sa matière (la reproduction des architectures japonaises féodales et l'assignation de symboles à des lieux spécifiques). Elle participe ainsi à la construction de Kamura comme village d'un Japon féodal empreint d'imaginaire. Dès lors, nous supposons que l'intérêt d'une telle représentation n'est pas tant d'y formaliser une forme de *soft power*, dont les modalités d'analyses seraient complexes (voir Larochelle, 2021)[219], mais plutôt, dans un premier temps, de coller à une certaine exotisation du paysage historique japonais, voire « domestication » (Hutchinson, 2019) de ce paysage, qui colle avec une certaine image de ce qu'est un jeu se déroulant dans un japon féodal fictif. Une analyse poussée de ces phénomènes, qui irriguent les travaux sur la spécificité des jeux vidéo japonais (Grau de Pablos, 2014, 2018; Ramírez-Moreno, 2019), peut difficilement être développée ici.

En revanche, dans un deuxième temps, nous émettons l'hypothèse que cette image cartographique tisse, par médiation territoriale, un horizon d'attente sur une forme de jouabilité liée aux jeux se déroulant dans des environnements reproduisant ce stéréotype de l'imaginaire japonais féodal. Noyer et Raoul mentionnent la capacité des médias à construire, comme nous l'évoquions, un horizon d'entente (2011, paragr. 26) pour les individus, forgé par la mise en récit et les images du territoire. Cet horizon, d'entente comme d'attente, nous paraît lié à une figure importante de *MH* : son bestiaire.

4.3.2 Les monstres qui gisent derrière la carte

Ce qui nous pousse à ériger cette hypothèse tient de la volonté assumée par le studio de faire correspondre cet imaginaire japonais avec l'introduction, dans cet épisode, de créatures directement inspirées du folklore asiatique, comme le précise Yasunori Ichinose, l'un des

[219] Rappelons que pour le créateur de la notion, Joseph Nye, le *soft power* est « l'habilité de modeler les préférences des autres » (2004, p. 5). Néanmoins, cette modélisation de préférences doit prendre en compte les questions de réception et de pratiques, point sur lequel l'article de la chercheuse Larochelle offre des perspectives appréciables. Bien que la notion de *soft power* puisse irriguer une certaine manière d'appréhender notre corpus et notre analyse, nous ne l'emploierons pas dans notre travail.

producteurs de cet épisode, dans une interview portant sur la conception des créatures du jeu (Esra & Aekonimi, 2021).

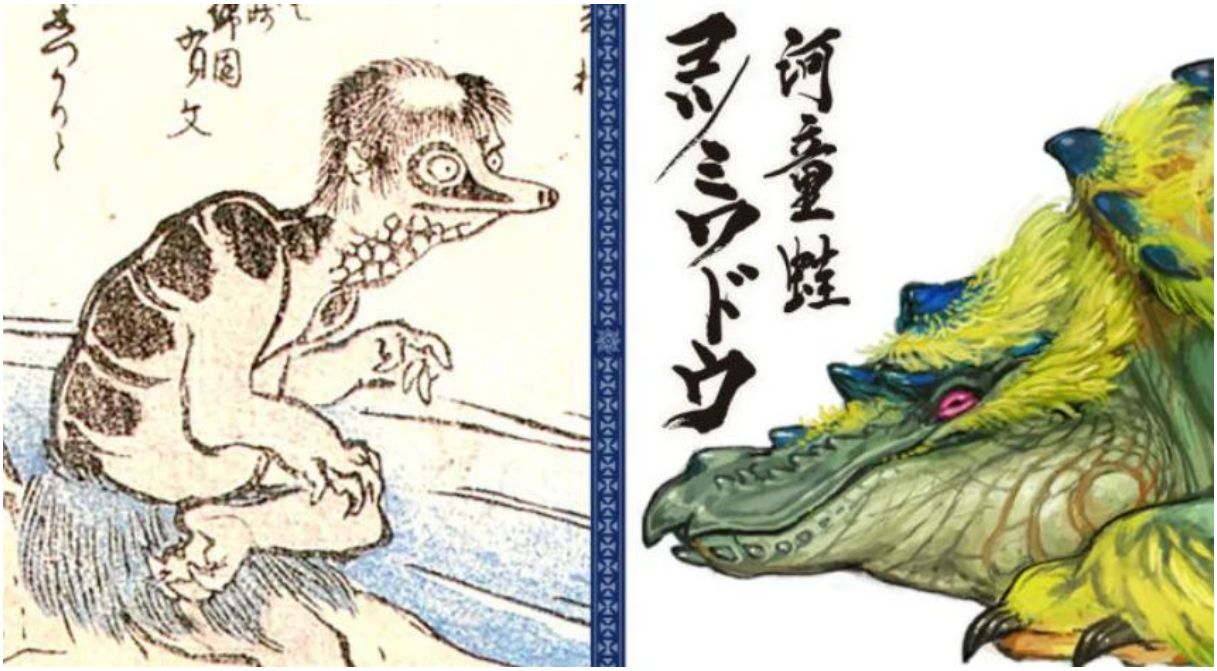


Figure 17: À gauche, une illustration du kappa, un yokaï emblématique du folklore japonais. À droite, un dessin du Tetranodon, l'un des nouveaux monstres de MhRise*. Issu de (Esra & Aekonimi, 2021). Tous droits réservés.*

En effet, le bestiaire de *MH* questionne également les « processus qui participent aux mélanges et aux recompositions de la culture » (Di Filippo, 2016, p. 420). Comme vu au sein du troisième chapitre, le bestiaire de *MH* peut se penser comme une base de données dans laquelle le studio s'alimente pour décider des monstres qui seront présents dans tel ou tel épisode. Il se joue une forme d'intertextualité entre les épisodes, particulièrement visible dans *MhRise* : ce dernier signe certes l'apparition de nouveaux monstres directement inspirés du folklore japonais, comme montré sur la figure 17, mais intègre également de nombreuses entrées d'inspirations asiatiques issues du bestiaire de la licence. Nous retrouvons d'anciens monstres, tels que l'Amatsu ou le Mizutsune, dont les noms, à consonances fortement japonaises, ne sont que le reflet de leurs apparences et des inspirations du studio dans la production de ces créatures.

Dès lors, la médiation territoriale se déplie ici de différentes manières. Elle s'opère d'un point de vue extradiégétique : le Japon, la construction fantasmée du paysage japonais féodal ; puis d'un point de vue diégétique : Kamura et sa restitution et réappropriation de la *matière spatiale* de cette construction fantasmée du Japon féodal. Enfin, d'un point de vue ludiégétique : la médiation territoriale suggère la présence d'entrées spécifiques du bestiaire, celles aux connotations japonisantes. Il n'y a pas, dans cet emboîtement de médiations territoriales, une

hiérarchie ou un ordre de construction : bien au contraire, nous estimons qu'elles s'agencent toutes les trois dans la production de l'éthos ludique et de son lien avec la jouabilité (Genvo, 2013b). En outre, la médiation territoriale que produit cette carte participe à la modélisation d'une expérience vidéoludique précise. Cet éthos puise dans des référents fictionnels – qui peuvent se comprendre comme des composantes d'un imaginaire – pour construire un système de valeurs et inciter l'adoption d'une attitude ludique vis-à-vis du logiciel. Penser le jeu comme un discours, comme nous le suggérions, se fait à double entrée. En premier, une fonction métadiscursive – la manière dont le jeu incite à se faire reconnaître comme étant un jeu. En second, la construction d'un éthos – la manière dont l'agencement des éléments au sein du discours procède d'un certain système de valeur. Avec cette image cartographique, qui participe de la même manière que l'environnement diégétique à caractériser ce rétro-lieu du Japon féodal, se construit un discours orientant la jouabilité du logiciel. Les composantes esthétiques de la carte articulent l'omniprésence du contexte japonisant, faisant la médiation de sa matière spatiale – ses entrées du bestiaire à connotation asiatique.

Si nous revenons maintenant à la citation de Raoul et Noyer que nous évoquions en ouverture de cette sous-partie, nous comprenons mieux le rôle de la médiation territoriale en contexte ludique. En réinvestissant et produisant l'imaginaire d'un territoire, elle en signifie son contenu, ce « vivre ensemble » qui renvoie à la construction de deux espaces fantasmés, L'Ouest et l'Est, ces derniers nourrissant un horizon d'attente vis-à-vis de la nature du bestiaire qui y sera retrouvé, entre autres[220]. La médiation territoriale portée par la carte produit ainsi une représentation et un agencement de sa matière spatiale (la ville) tout en suggérant, dans le contexte ludique, ce qui sera rencontré au cours de l'aventure : notamment les monstres.

Le traitement de ces deux derniers exemples de cartes de *hubs* nous semble révéler comment les cartes, en vertu de leur langage et de leur esthétique, peuvent faire acte de médiations ludiques. Nous restons toutefois bien dans le domaine des attributs de ces cartes de *hubs*, conforme à ce que nous avons présenté jusque-là. Ces dernières ne fournissent pas des

[220] Car en effet, cela concerne aussi la construction d'un ensemble d'éléments tels que l'inscription du folklore japonais dans le récit-cadre structurant l'intrigue de *MhRise*, le nom des personnages aux consonances japonaises ou plutôt européennes, leurs habits, jusqu'au choix des instruments illustrant la bande-son de chaque ville. Les mélodies des multiples musiques se déroulant à Kamura et dans les niveaux environnants sont reconnaissables à l'usage du *koto*, instrument à cordes traditionnel japonais, tandis que la piste musicale accompagnant l'exploration d'Elgado est composée d'une guitare acoustique, de violons… et d'un accordéon, un instrument plutôt présent dans les musiques folkloriques européennes.

informations qui entrent en corrélation, comme nous allons le voir au prochain chapitre, avec le déroulement spécifique du *gameplay* du jeu, telles la traque ou la chasse de monstres. Au contraire, elles persistent et enrichissent le rôle de ces *hubs* comme des « portes d'entrée », pour reprendre l'expression de Dozo et Barnabé, de la jouabilité. Comme présentée avec Kamura et Elgado, cette jouabilité ne relève pas que du simple positionnement d'éléments de la structure de jeu. Toute les caractéristiques esthétiques et sémiotiques de la carte sont au service de la médiation ludique, et renseignent autant sur les propriétés des territoires qui seront explorés (notamment en matière de bestiaire, avec le dernier exemple) que sur la construction de l'éthos ludique de la chasse, qui peut varier à certains épisodes. Ce dernier point est exemplaire dans la manière dont les cartes abordées jusque-là ont, justement, illustré le paysage entourant chaque ville. D'une timide reproduction de l'architecture des villes et de leur urbanité, *MhWorld* expose d'emblée, par sa remédiation, la thématique de l'exploration et de la recherche qui occupe son intrigue. *MhRise* et son extension *Sunbreak* renvoient à la construction de l'expérience de deux territoires, qui unissent leurs efforts dans le récit de *Sunbreak* pour chasser des monstres redoutables.

Ce que l'évolution de ces cartes révèle, à travers notre approche, c'est la constante hybridation entre un fond de carte et ses données, qui positionnent et guident notre déambulation dans une ville auprès des personnages les plus typiques de la structure de jeu, et qui comportent des caractéristiques esthétiques, dévoilées par les processus de remédiations illustrant ces cartes. Les deux exemples de *MhRise* et *Sunbreak* n'ont, par ailleurs, rien des cartes typiques du jeu que nous avons jusque-là aperçues. Ce qui souligne leur nature ludique est bien l'interface de sélection disposée à gauche, qui agit comme tel un marqueur pragmatique de la fiction vidéoludique (Genvo, 2008, p. 2).

Synthèse du quatrième chapitre

Ce premier chapitre de notre section d'analyse était constitué d'études de différentes cartes du monde et de *hubs* présentes dans notre corpus. Le point commun entre ces deux catégories relève plus directement d'une forme de configuration de la jouabilité, d'un aperçu de cette dernière en vue de son déploiement dans les niveaux de jeux. En effet, la carte du monde, qui fait véritablement son apparition à partir de *Mh4* et disparaît à la sortie de *MhRise*, comprend une image cartographique qui situe, que cela soit par une organisation spatiale ou une hiérarchisation de sa structure ludique, certains lieux de l'action. Mais, comme nous le remarquions, l'ensemble des fenêtres contextuelles qui bordent cette image n'ont pas qu'une valeur fonctionnelle qui permet de se téléporter de lieu en lieu. La paracarte endosse un rôle décisif dans la prise d'information. Si l'image cartographique permet de situer les lieux, c'est surtout à partir de la lecture des fenêtres qui l'entourent que ces informations prennent sens. Dès lors, elles synthétisent des éléments de la structure de jeu en vue de réduire les contingences inhérentes à la jouabilité.

Les informations et possibilités spécifiées dans ces menus soulignent la manière dont la cartographie s'inscrit dans l'opérabilité d'une expérience-cadre, en nous basant sur les apports de Cayatte (2018). C'est-à-dire que la configuration de la cartographie, ici comprise comme les cartes de jeu et les pratiques suggérées par leurs fonctionnalités et attributs esthétiques, s'insère dans ce cadrage de l'expérience de jeu, en amont de son actualisation par les joueur·euses. Ce dernier point est particulièrement lisible dans la carte de *hub* de *Mh3U*, figure liminaire à nos deux catégories, mais aussi dans la carte du monde de *MhWorld*. Sur ces deux interfaces, les multiples fenêtres qui renseignent les joueur·euses sur les nombreuses créatures, ressources, ou encore sur la météo d'un biome, rendent visibles des éléments de la structure de jeu en vue de la rendre plus ou moins jouable selon les objectifs de chacun·e. De même, cette paracarte participe à structurer une forme de médiation territoriale. C'est-à-dire qu'elle incite les joueur·euses à adopter une certaine posture vis-à-vis de l'espace de jeu et de son appropriation, ce dernier phénomène prenant la forme concrète d'objectifs de chasse.

En souscrivant à cette méthode d'analyse des interfaces, nous estimons la paracarte et ses modifications au contact du numérique au cœur des enjeux de la cartographie vidéoludique. S'il reste encore délicat d'aborder les tenants de l'épicarte, nous avons constaté à de nombreuses

reprises que les interfaces cartographiques s'illustraient par des jeux de remédiations. En reproduisant la plasticité de cartes papier, ou encore certains types de tracés, les cartes de *hubs* comme de monde font s'entrecroiser les médiations territoriales et ludiques. Les cartes de *hubs* ont, par ailleurs, des propriétés similaires à celles des cartes du monde. Si elles permettent moins de configurer la jouabilité, elles organisent les informations géographiques dans un espace urbain et compréhensible, et semblent prioriser la lisibilité et l'aisance navigationnelle au sein des villes. Ce phénomène est exacerbé dans *MhRise* et *Sunbreak*, où une simple interaction avec la carte téléporte le personnage à l'endroit choisi. Les cartes de *hubs* dédoublent ainsi les propriétés de ces lieux emblématiques de la spatialité vidéoludique, et réinvitent à se saisir des médiations urbaines à travers les indications cartographiques.

Ces deux catégories, comme nous l'avons vu, ont beaucoup à voir avec la question de la narrativité. C'est que la cartographie, de manière générale, s'inscrit comme un élément de narrativisation dans la typologie proposée par Barnabé (2018, Chapitre 1 paragr. 44-63), qui « va donc de pair avec la connaissance de l'univers fictionnel développé par le jeu » (*op .cit.*). Cette narrativité se développe par des relations intertextuelles entre les différents jeux et leurs composantes (notamment le bestiaire), interprétées au prisme du travail territorial. Ces cartes dépeignent un imaginaire cartographique à partir de leurs propriétés esthétiques, et ces dernières revêtent un rôle dans la compréhension du monde fictionnel. Il se tisse, dans l'analyse des remédiations de la carte papier, des pistes de réflexion sur les liens entre dispositifs et éthos ludique.

Au prisme de ces analyses, la cartographie vidéoludique est exemplaire d'un certain syncrétisme. Celui-ci est constitué de spécificités des cartes numériques, comme la démultiplication de fonctionnalités et de fenêtres d'informations, qui se conjugue avec l'esthétique et la remédiation d'une carte papier, fractionné et griffonné. Ce syncrétisme, c'est la rencontre entre deux imaginaires : celui de l'exploration de nouveaux continents et des cartes des grandes découvertes ; et celui de la capacité panoptique de la cartographie numérique contemporaine. Ce dernier point sera d'ailleurs beaucoup plus au cœur de notre prochain chapitre : nous y lirons davantage l'hybridation entre les médiations territoriales et ludiques.

Chapitre 5 : Objet carte, cartes locales et *minimaps* – au cœur de la chasse

Dans ce chapitre, nous allons pouvoir analyser trois autres catégories de carte qui sont au cœur du *gameplay* de *MH*. Il s'agit des interfaces visibles lors des affrontements contre les monstres, la traque de ces derniers dans de vaste environnement, et la récolte, comme la récupération de ressources au sein des multiples niveaux de jeu.

Nous aborderons dans un premier temps une catégorie atypique dans la licence, celle des objets nommés « carte ». Leur disparition à travers l'évolution de la série de jeux souligne le rôle de la cartographie dans les processus de médiations ludiques, et la nécessité d'une réflexion sur la paracarte dans l'étude des phénomènes communicationnels cartographiques. Le deuxième mouvement de ce chapitre se consacrera à l'étude des cartes locales, qui prennent une place importante dans ce jeu. À travers la notion de maillage, propre au vocabulaire cartographique, nous commencerons par proposer un renouvellement de la rhétorique procédurale, et son intérêt dans l'étude de la cartographie vidéoludique. Puis, en nous intéressant aux évolutions du placement des interfaces de carte sur l'écran de jeu, nous observerons la manière dont le studio construit un joueur-modèle à travers l'évolution des plateformes de déploiement. Enfin, nous aborderons le point pivot de ce corpus, *MhWorld*. Ce jeu signe un véritable changement de paradigme, qu'il nous sera amené à constater dans la reconfiguration de sa spatialité, et donc de sa cartographie. Nous y verrons alors la façon dont le paysage s'inscrit dans les interfaces de carte, et témoigne d'une mise en scène de l'exploration et de la conquête de l'espace. Le dernier axe de ce mouvement reviendra alors sur l'articulation entre la carte et son cadre, à partir de l'épisode *MhRise*. Nous en ferons surgir tout l'intérêt d'une approche communicationnelle de la cartographie vidéoludique, à partir des nombreuses reconfigurations de la même carte locale sur différentes séquences de jeu.

Enfin, nous terminerons avec les *minimaps*. Ces dernières seront abordées au prisme de la notion d'échelle, afin de montrer toute la complexité de la réappropriation des représentations cartographiques sous le régime ludique. Nous nous intéresserons aux liens entre le langage de la carte et la notion de pli pour mieux caractériser la construction de la légende de la carte par le jeu. Puis, nous observerons comment les *minimaps*, à travers une approche diachronique,

réinvitent cet entrecroisement entre médiations ludiques et territoriales, en présentant une autre manière de se réapproprier réapproprier l'espace diégétique.

Remarquons que, dans ce chapitre, nous allons être confrontés au « contenu » des cartes, c'est-à-dire la myriade de données qui s'inscrivent dans les interfaces cartographiques au fur et à mesure de notre exploration du jeu. Nous les aborderons cependant plus en détail dans le prochain chapitre. Pour le moment, concentrons-nous davantage sur le « contenant » des cartes, c'est-à-dire le fond de carte, son remplissage chromatique, et son indexation numérique.

5.1 La cartographie comme structuration de l'éthos – de l'objet « carte » à la carte locale

Sous les aurores boréales des montagnes enneigées de Pokke se déplace un personnage que nous venons de créer, jeune chasseur·euse. Après quelques foulées dans les couloirs blancs des massifs, notre protagoniste découvre un champ de cadavres de monstres, avant de se faire surprendre par le Tigrex, le *flagship monster* de *MhFreedom2,* qui bondit, crocs et griffes, vers nous. Du haut de la falaise, notre personnage est projeté jusqu'à sa base. Ce n'est que plus tard que nous nous réveillerons dans le village de Pokke, constitué de quelques maisons situées dans des cols escarpés et neigeux de l'univers de *MH*. Il est donc grand temps d'aller parler à la cheffe du village, qui nous redirigera vers le comptoir de la guilde des chasseurs. C'est ici que démarrera, à proprement parler, la chasse.

MhFreedom2 est une figure intéressante dans notre corpus. Deuxième génération de la licence qui nous intéresse, il est caractérisé par une localisation tumultueuse puisque *MhFreedom2* fait directement référence à *MhFreedom*, mais que ce dernier n'est pas *Mh2*. Bien au contraire, *MhFreedom* est en fait la localisation de l'adaptation sur console portable de *MhG,* remake sorti en 2005 uniquement au Japon de *Mh1,* sorti en 2004. *MhFreedom2*, qui est le jeu emblématique de la deuxième génération dans notre corpus, est en fait la première itération de la deuxième génération à avoir été diffusée en occident, sur la console Playstation Portable.

Les interfaces cartographiques de *MhFreedom2* constituent, avec celles de *Mh1*, des cas exemplaires des constructions de la représentation des niveaux de jeu. En effet, *MhFreedom2* et *Mh1* ne possèdent aucun exemplaire de carte du monde ou de carte de *hubs*. C'est surtout à

travers l'exploration des biomes, qui met en lien l'objet « carte » et ce que nous définissons comme carte locale, que se traduisent les multiples dimensions de la visualisation de l'espace.



Figure 18 : Captures d'écrans d'une session de jeu sur MhFreedom2. *En haut : navigation au sein du biome "Desert" sans avoir récupéré l'objet carte. En bas : navigation au sein du même biome, objet carte présent dans notre inventaire. Archives personnelles.*

Nous entendons par carte « locale » n'importe quelle carte qui, dans *MH*, représente l'agencement et la topographie des nombreux biomes que nous pouvons visiter, et qui sont les

lieux où nous allons traquer les monstres comme récupérer diverses ressources disposées dans les différentes zones de chaque niveau. Dans la figure 18, l'interface cartographique disposée à droite de l'écran possède toutes les caractéristiques typiques des cartes de *MH*, de la première jusqu'à sa cinquième génération. Néanmoins, son affichage est nuancé par l'obtention d'un objet nommé carte. Si cet objet vient à manquer dans notre inventaire, alors l'affichage de la carte se résumera à un périmètre spécifique entre notre personnage et ses alentours, dont l'étendue se mesure à la comparaison entre les deux images de la figure 18. L'objet carte permet d'afficher, en permanence, l'entièreté de la carte locale, et offre au regard toute la topographie.

Ces cartes s'insèrent, dans la typologie que nous sollicitions auparavant (Dormann *et al.*, 2023), dans la catégorie « carte d'un endroit[221] » (*Ibid.*, p. 6). Elles affichent « une représentation d'une partie spécifique de la carte du monde, donc d'un lieu de son étendu. La carte d'un endroit n'inclue jamais la totalité du monde jouable[222] » (*Ibid.*). Dans leur tableau présentant les distinctions opérées pour construire leurs catégories, les chercheur·euses inscrivent les niveaux ou les régions comme faisant partie des lieux représentés sur ces cartes, ce qui recoupe le type d'espace présent dans *MH*. Nous y retrouvons de ce fait des éléments typiques de cette catégorie, comme le type de biome (forêt, désert, etc), quelques points d'intérêts affichés sur la carte, ou encore la mise en visibilité des chemins pour se rendre entre certains lieux de cette carte *(op.cit.*). Dans *MH*, ces cartes n'ont pas vraiment de noms. Dans *MhWorld*, elles sont dénommées « Wildlife maps » ou « Cartes (zone) » en version française[223]. Néanmoins, si les cartes locales de *MhWorld* ou *MhRise* ont des différences notables avec celles des générations précédentes, leur intégration dans les séquences de jeu reste similaire. C'est donc au prisme du cadre communicationnel autour desquelles elles sont intégrées – représenter les espaces de chasses et de traques des monstres – que nous maintenons cette dénomination. La carte locale suggère en effet le découpage d'une globalité (la carte du monde).

Toutefois, avant d'aborder en détail l'évolution de ces cartes locales, l'homogénéité globale du fonctionnement des objets cartes nécessite une étude plus approfondie. En effet, ces objets

[221] « *Area Map* » en version anglaise.
[222] « *a representation showing a particular part of a world map, thus of its landmass. An area map would never include the totality of a playable world* » en version anglaise.
[223] Notons que la traduction française ne fait pas vraiment honneur au sens qu'évoque la traduction anglaise (« carte de la vie endémique »).

soulignent un élément récurrent des multiples jeux de la série, celui des phases de tutoriels. Cette notion renvoie dans le cadre ludique à :

> des passages métadiscursifs durant lesquels les jeux transmettent aux joueurs des informations utilitaires sur leurs commandes (« appuie sur X pour X »), leurs règles (« l'épée peut casser les blocs »), sur les comportements attendus du joueur (« tu peux faire X », « fais X ») ou sur leurs principaux objectifs (« sauve la princesse ») (Dozo & Barnabé, 2022, paragr. 5).

Ce type de séquence, que l'on retrouve dans de nombreux jeux, est globalement caractérisé dans *MH* par la réalisation d'une première quête par le·a joueur·euse. Cette phase d'apprentissage va lui permettre de faire ses premiers pas dans un niveau prédéfini par le jeu, et de comprendre progressivement les nombreuses subtilités présentées par ces « passages discursifs », qui ont pour objectif de nous apprendre à jouer au jeu comme à nous présenter la raison qui justifie l'existence du personnage manipulé.

Dans *MH* se constate une omniprésence de ce que Barnabé nomme des « personnages-guides », et qui renvoie à la manière dont le dispositif vidéoludique va inscrire dans la fiction même du jeu ce discours métadiscursif. Ces personnages, qui « accompagnent la progression de l'avatar en lui dictant la marche à suivre à chaque étape du jeu » (2020, paragr. 1) sont une figure récurrente dans l'univers de *MH*, et sont, avant *MhWorld*, incarnés par le biais d'au moins deux personnifications récurrentes. Ou bien, le·a chef·fe du village où notre personnage est employé se charge de nous transmettre les informations les plus essentielles à notre compréhension de *MH*[224], ou bien, il s'agit d'un PnJ qui peut être un·e chasseur·euse plus aguerri·e ou un membre de la guilde des chasseurs[225].

[224] C'est notamment le cas des trois premières générations de *MH*, que nous retrouvons dans notre corpus avec *Mh1*, *MhFreedom2*, et *Mh3U*.
[225] C'est notamment le cas de tous les autres jeux de notre corpus, hormis *MhWorld*.

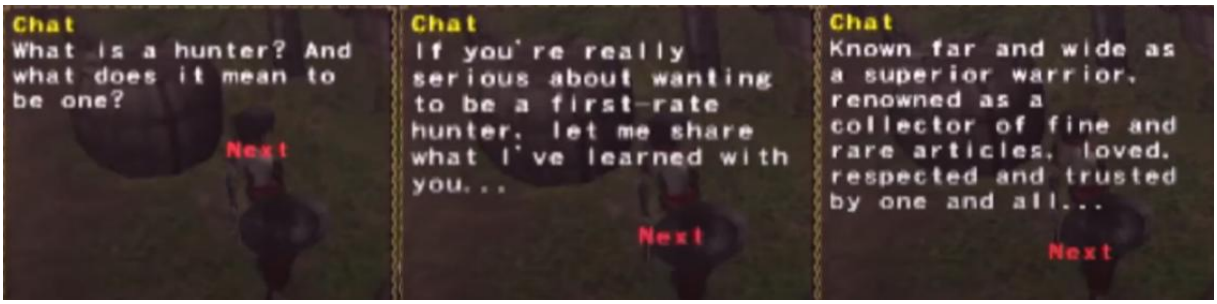


Figure 19 : Extraits du dialogue obligatoire avec le chef du village au début de Mh1*, nous indiquant le rôle que prend notre personnage, chasseur, dans la diégèse. Archives personnelles.*

Ces deux figures se rapprochent d'une des formes de personnages-guides que la chercheuse qualifie « d'avatar tutoriels » (2020, paragr. 19-22). Dans la plupart des générations de *MH*, les phases de tutoriel du jeu sont présentées au sein de la diégèse comme une forme de passation de compétences ou d'apprentissage par les pair·es. Dans *Mh1*, par exemple, le chef du village est autant le personnage nous dictant ce que le rôle du chasseur signifie dans la diégèse (voir figure 19), qu'il est celui qui nous inculque, par l'usage d'interfaces diverses (telles les boîtes de dialogues), le fonctionnement de certains objets, tout en suggérant l'utilisation de certains outils (voir figure 20).



Figure 20 : Présentation de la carte au sein de la diégèse de Mh1 *par le chef du village au cours de la première quête effectuée. Archives personnelles.*

De ce fait, notre premier véritable contact avec une forme d'outil cartographique se fait, concrètement, par cette phase de tutoriel où des personnages nous explicitent les commandes qui peuvent être effectuées pour afficher cette carte, en précisant son utilisation.

Cette présentation de la cartographie peut s'entendre comme la prise en charge par le jeu de la fonction illocutoire, une notion de linguistique qui renvoie à « l'acte social posé

intentionnellement par le locuteur lors de la production de l'énoncé » (Bernicot, 1992, p. 59). La chercheuse citée caractérise plus précisément cette fonction comme

> a manifestation théorique d'un mode d'utilisation du langage : une même intention communicative peut être transmise par des formes linguistiques différentes et inversement la même forme linguistique peut, dans des contextes de production différents, transmettre des intentions communicatives différentes (Bernicot, 1992, p. 59).

Les scènes d'introduction des outils cartographiques dans *MH* sont caractéristiques de cette forme d'acte illocutoire, qui nous semble bien s'inscrire dans ces « marqueurs pragmatiques de la jouabilité » (Genvo, 2008, p. 4) que le chercheur Genvo ancre comme essentiel dans l'acte de communication ludique. Cette médiation est à comprendre en deux temps. En premier lieu, elle assure une interprétation et une continuité sémantique entre la lecture et l'obtention d'éléments sur l'interface de jeu, et en deuxième lieu, leur identification en tant que certains phénomènes ou objets. Concrètement, cela revient à dire que le jeu nous spécifie bien que tel objet est une carte, donc que telle icône de l'interface renvoie à la cartographie (l'affichage de la carte, l'objet dans notre inventaire, etc.).

Comme montré sur la figure 20, cet acte illocutoire fait aussi médiation de marqueurs pragmatiques de la jouabilité : la légende de la carte est expliquée, et le personnage-guide en précise son utilisation. En fin de compte, ce passage caractéristique de la phase de tutoriel nous semble s'insérer dans ce que nous dénommions comme épicarte, puisqu'il y a ici tout autant une stratégie discursive qui vise à expliciter la légende de la carte qu'une rhétorique de sa contextualisation dans le cadre du dispositif ludique. Il nous semble que, dans les phases de tutoriels s'inscrit peut-être un des premiers éléments d'une forme d'épicarte vidéoludique qui est à proprement parler tangible, en dehors du *gameplay*. Cette forme de paracarte se reporte à la fois à sa péricarte – sa légende comme ses fonctionnalités sont explicitées – et à son épicarte – le discours textuel en enjoint à la compréhension de son utilisation et de son rôle dans l'expérience-cadre du jeu.

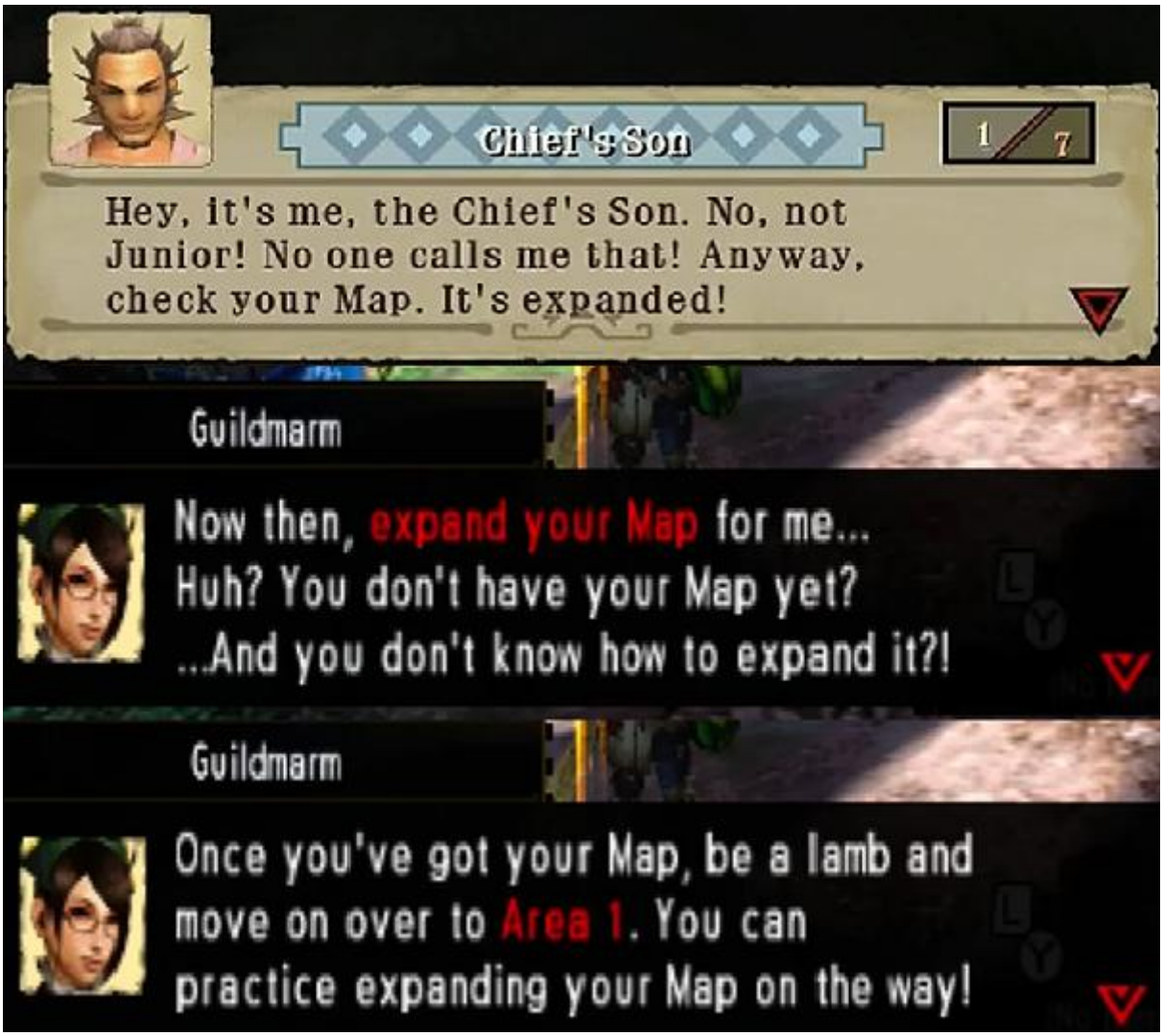


Figure 21 : Un extrait de dialogue dans Mh3U *(première boîte de dialogue, en haut) et deux autres dans* Mh4U *(les deux fenêtres de dialogue du bas), Archives personnelles.*

Ces passages tutoriels sont aussi, dans la licence, l'occasion d'évoquer les nouvelles fonctionnalités de ces interfaces cartographiques, différentes selon les épisodes joués. Il en va ainsi des différentes boîtes de dialogue présentées sur la figure 21, où deux personnages différents – une employée de la guilde des chasseurs, et le fils du chef du village – vont nous informer de la possibilité « d'étendre[226] » notre carte.

Nous remarquons d'ailleurs que, bien que les tutoriels puissent être caractérisés par la présence d'un discours similaire à une métalepse, et donc transgresser une certaine hiérarchie du « palier

[226] Cette fonctionnalité, sur laquelle nous reviendrons au cours de notre chapitre 5, consiste à non plus afficher l'agencement des différentes zones de la carte d'un niveau de jeu, mais à afficher une seule zone en gros plan, comme le ferait une *minimap*.

de fiction narrative » (Genette, 2004, p. 527) dans lequel ils sont inscrits, l'entièreté des phases de tutoriel de *MH* sont à comprendre comme ce que Barnabé qualifie de métaphore tutoriels, consistant en une dissimulation de « la nature métaleptique de leur discours en intégrant celui-ci à la diégèse » (2020, paragr. 23).

Cette diégétisation des tutoriels participe à la production de ce discours inhérent à la licence *MH*, qui lie la virtuosité et le talent d'un chasseur à sa capacité à maîtriser son environnement et les outils qui lui sont accessibles. Ce discours, présent dès les premiers épisodes de la série, et se pérennisant au fur et à mesure des épisodes, est non seulement inscrit dans ces lignes de dialogues que les PnJs nous adressent à diverses occasions, mais s'entend également par le fait que les personnages-guides sont, eux aussi, des chasseur·euses aguerri·es. Il y a dans la construction d'un archétype du chasseur expert une forme de *storytelling*, terme que nous employons avec toutes les précautions que le chercheur Stéphane Dufour nous enjoint à adopter dans son usage (2021, p. 18). Nous mentionnons toutefois cette notion dans la mesure où « le *storytelling* ne se cantonne plus seulement à organiser un récit sur une trame narrative bien établie. Il ressort davantage comme la recherche d'une mise en cohérence de l'ensemble des éléments et des messages de communication » (*Ibid*., p. 25).

Il se retrouve en effet dans *MH* cette idée d'une mise en cohérence d'un ensemble d'éléments, où la figure du chasseur a une « fonction de cadre de communication plus ou moins rigide à l'intérieur duquel une histoire peut se développer » (*Ibid.*). Cette mise en cohérence du rôle du chasseur dans la diégèse de *MH* est renouvelée à chaque génération : nous incarnons, dans *MhWorld*, l'un·e des membres de la 5ème commission de recherche, organisme formé à partir de la guilde des chasseurs. La figure du chasseur et sa mise en narrativité sont, dans notre interprétation de la jouabilité de *MH*, une manière de faire médiation des « représentations mentales […] chez le joueur sur ce qui est à considérer comme étant ludique » (Genvo, 2013a, p. 136). Elle participe à formaliser un éthos ludique dans lequel s'insère la maîtrise des outils de chasse comme expertise de cette pratique. Ainsi, la licence de jeu entière repose sur la construction de cette figure du chasseur·euse expert·e à laquelle notre personnage, par ses actions, correspond de plus en plus. Cette figure est l'une des pierres angulaires d'un *storytelling* guidant la construction des récits enchâssés, au sein de la thématique générale de la chasse et de la représentation de la nature qui irriguent *MH*.

Dans les cinq premières générations de *MH* se trouve une catégorie qui exemplifie les éléments que nous venons de remarquer. À chaque quête, il est possible de récupérer un objet nommé

« carte », contenu dans un coffre à provisions (le « *supply box* ») accessible en début de mission. Ces derniers permettent au début de chaque quête de récupérer certains outils essentiels à la chasse, et, si certains peuvent varier, l'objet « carte » se retrouve toujours parmi les multiples accessoires que nous pouvons prendre. Cet objet conditionne l'affichage progressif des cartes locales, sur lesquelles nous reviendrons dans quelques pages. La description de l'objet stipule (voir figure 22), qu'elle montre « la topographie de la région » (« *shows the topography of the region* »).



Figure 22: Extrait de l'interface du jeu Mh1*, présentant l'objet "carte" disponible dans un coffre nommé supply box au début de chaque quête. Archives personnelles.*

Récupérer cet objet conditionne de ce fait l'affichage de la carte locale. Son icône est également intéressante : l'image présente un parchemin déroulé, sur lequel serait dessiné un ensemble de formes rappelant une carte topographique. Elle renvoie à l'apparence d'une carte manuscrite, enroulée et portative, dont les modalités de consultations sont finalement proches de celles d'une interface numérique, mais dont le transport est plus contraignant.

Cette métalepse, puisque deux niveaux de fictions se recoupent autour de cette carte, participe également à faire la médiation d'un usage et de la représentation de la cartographie vidéoludique. D'une manière extrêmement triviale, posséder la carte équivaut à posséder une vision panoptique des biomes dans lesquels nous allons effectuer nos chasses.

Dans *MhWorld,* cette catégorie de carte disparaît au profit d'un carnet que nous transportons en permanence sur nous, et qui fait office de menu diégétisé. En effet, de nombreuses interfaces de menus, telles que la consultation du bestiaire, des enchaînements de coups pouvant être

effectués avec les armes, ou encore les cartes topographiques de chaque localité, sont accessibles à travers la lecture de ce carnet[227]. D'ailleurs, certains menus sont exemptés de cette continuité diégétique : il s'agit de ceux permettant de paramétrer les éléments plus techniques du logiciel, tels que le niveau du son, la modification des commandes sur clavier ou manette, etc. Ainsi, cette catégorie se dissout dans la partie diégétique des systèmes de menus de *MhWorld*. Dans *MhRise*, bien que le carnet de recherche disparaisse, l'objet carte ne réapparaît pas pour autant. L'information cartographique est présente à chaque instant.

Dans la mesure où l'objet « carte » est présent parmi de nombreux autres outils essentiels à la chasse (potions, viande, pierre à aiguiser, etc.) dans ces coffres, en plus des nombreux discours d'accompagnement qui en explicitent l'utilisation et l'intérêt, il s'inscrit dans ce discours des objets et outils caractéristiques d'un « bon chasseur ». Ce lien s'opère, d'après nous, par la corrélation de l'emplacement de l'objet dans le jeu et les discours des avatars tutoriels que nous venons de décrire. Sa disparition correspond à une modification du *storytelling*, qui se comprend comme cette mise en cohérence du rôle qu'occupent les chasseur·euses dans la structuration de l'univers narratif, de l'éthos ludique, et de la jouabilité, ce dernier permettant de voir « de quelle façon la structure d'une situation s'adapte à l'adoption d'une attitude ludique » (Genvo, 2013a, p. 60). La transition entre le statut de chasseur trivial à celui de chasseur et chercheur, qui occupe *MhWorld*, redistribue la structuration du discours autour d'au moins un point spécifique : la façon dont le rapport à l'espace et à son appropriation est manifesté par le jeu. C'est à travers le concept de paracarte que nous sommes plus à même de comprendre comment le discours qui encadre l'appareillage cartographique se déploie. Ce discours s'inscrit non seulement dans une manière de lire la carte et de l'utiliser, mais surtout, dans un rapport de production de l'espace, en rendant visible un territoire par des modalités d'appropriation. Dans cet agencement discursif opéré entre la carte, le texte, et l'espace représenté se tient une rhétorique que les sciences communicationnelles peuvent saisir.

[227] Nous parlons ici de lecture, car l'animation accompagnant la consultation de ces menus illustre notre avatar en train d'ouvrir le carnet, la caméra faisant alors un effet de zoom sur le livre pour afficher, en plein écran, les menus que nous consultons.

5.2 Les cartes locales – maillage et interprétations des lieux de l'action

Une caractéristique qui retrouve dans l'entièreté des cartes locales de la licence *MH* recoupe l'un des éléments constituants du fond de carte chez Lambert et Zanin. Il s'agit du maillage, à comprendre explicitement par le découpage en zone ou aire d'un territoire. Cet outil est important pour les cartographes, puisqu'au-delà :

> D'un point de vue géométrique, le maillage désigne une partition stricte (sans chevauchement ni flou) d'une zone géographique en unités contiguës dont la forme et la taille peuvent être régulières ou irrégulières. C'est une partition de l'espace dont les pièces élémentaires sont des polygones de formes et de surfaces souvent hétérogènes, s'emboîtant les uns dans les autres à la façon de pièces de puzzle […]. Au-delà d'un simple découpage administratif, le maillage est aussi (et surtout) une grille de lecture permettant de saisir une réalité. C'est un canevas pour comprendre et analyser, basé sur la simplification et la généralisation de l'information. C'est un outil de construction du savoir (Lambert & Zanin, 2016, p. 48).

Découper un espace et le mailler, c'est donc procéder à l'utilisation d'une rhétorique basée sur le langage de la cartographie, le trait comme frontière, qui permet d'isoler des espaces spécifiques selon l'objectif de la carte. Le maillage des espaces est, dans le jeu vidéo, assez omniprésent : il rend tangibles des impératifs ludiques nécessaires pour accéder à certaines zones, dans la mesure où l'interface de carte s'annote fréquemment d'un système d'écriture renseignant le maillage de l'espace. Lorsque nous mentionnions l'étude de carte du jeu *Age of Conan* par Laurent Di Filippo, ce maillage était en fait déjà présent, à travers le vocable « région ». Cependant, si ce terme renvoie à une forme de maillage en soit[228] , le chercheur

[228] Il faut pour cela rappeler que la notion de région, en géographie, renvoie à un maillage sémantique de l'espace. Yves Lacoste explique ainsi que le découpage caractéristique des régions françaises, effectué par Vidal de la Blache via la description qu'il fait de la France, « est le résultat d'une *stricte* mais *discrète* sélection des faits ; elle laisse dans l'ombre l'essentiel des phénomènes économiques sociaux et politiques issus d'un passé récent » (Lacoste, 2013, p. 108). Si certaines régions de *MH* sont, depuis le début de la série, synonymes de la notion de biome – qui concerne un découpage purement biologique et écologique de l'espace – les épisodes plus récents ouvrent la notion de région à des considérations moins écologiques et plus culturelles, qui se retrouvent de plus en plus dans *MhWorld*, puis dans *MhRise*. Dans ces opus, les niveaux sont associés autant à des topographies qu'à des espaces culturels. Ainsi en va-t-il de la première carte de *MhRise*, « *Shrine Ruins* » (« temple oublié » en français), où gisent les ruines d'anciennes bâtisses délabrées dont l'architecture renvoie à des constructions typiques du Japon féodal, dans un espace verdoyant et escarpé similaire aux habituels premiers niveaux de la licence (en général, des plaines). L'évolution diachronique des niveaux de jeu peut être lue par leur toponyme de moins en moins générique et de plus en plus inscrit dans une médiation territoriale. Il y a donc dans l'évolution de la licence une véritable

observe que dans la liste des différentes zones accessibles « les chiffres entre parenthèses indiquent le niveau de personnage conseillé pour explorer la zone » (2016, p. 317). De même, Genvo, soumettant un autre jeu de rôle en ligne, *World of Warcraft* (Blizzard Entertainement, 2004), à une analyse ludonarrative (2006, p. 277-322) observe lui aussi comment la géographie du jeu se découpe en région. Dans ce dernier cas, le personnage que nous créons au lancement d'une partie démarre son aventure dans un territoire différent, en fonction de sa race (un humain, un troll…). De même, la progression dans les multiples localités se fait à travers des indications de niveaux suggérées pour traverser telle ou telle zone, adaptées à la puissance de notre protagoniste.

Le maillage des zones n'est pas l'apanage du genre vidéoludique du jeu de rôle en ligne, mais il est ici autant lié à des découpages narratifs (une race de *World of Warcraft* démarre dans un espace géographique défini) qu'à des retranchements ludiques (un certain niveau est conseillé pour affronter les créatures d'une zone précise) comme purement topographiques ou écologiques (certaines zones ont des climats, des reliefs, des types de faune et de flore différents). Cet élément du lexique cartographique illustre autant, dans le cas d'une analyse de carte de jeu, le découpage narratif et géographique de l'espace, qu'il communique une jouabilité des espace,s en y faisant transparaître des informations ludiques (niveaux, difficultés, etc).

L'opération de maillage possède des similitudes avec les réflexions récentes autour du concept de rhétorique procédurale, issu des recherches d'Ian Bogost (2007). La rhétorique procédurale renvoie à la manière dont un jeu, par l'agencement de règles et de mécanique qui en définissent sa structure, peut se lire comme l'expression d'une idée, d'un message, de perspectives sur un sujet. Bogost propose donc de comprendre l'agencement d'une structure de jeu comme la création d'un discours : une rhétorique procédurale. Le chercheur Niklas Schrape a effectué une relecture récente de ce concept, et alerte sur ses biais :

redéfinition de la notion de région, qui se veut tout autant géologique et écologique que de plus en plus culturelle, et qui transcrit en parallèle l'ouverture du jeu à d'autres thématiques que la traque de monstres dans leurs territoires préférés. Ces éléments, s'ils n'ont pas pu être analysés en détail dans cette thèse, prolongeraient grandement les réflexions qui l'habitent.

> Bogost démontre clairement comment un jeu peut porter un message à travers la structure de ces potentialités. Mais cette perspective doit être suppléée par une considération attentive à la manière dont l'interface graphique induit des références au monde réel et à des modes de compréhension […]. Un autre point aveugle de la rhétorique procédurale est le survol de l'espace de jeu en tant que fonction rhétorique[229] (Schrape, 2019, p. 247-248).

Les travaux de Schrape ne s'intéressent pas spécifiquement à la cartographie, mais montrent bien comment les dispositifs ludiques agencent des territoires à partir de valeurs sémantiques, ces dernières étant autant liées à des représentations de l'espace diégétique qu'à des règles de jeu. Le chercheur souligne comment, à l'aune des théories du sémioticien Lotman, la navigation dans le jeu et les actions qui y sont effectuées ont une valeur sémantique qui s'agence avec la question de la rhétorique procédurale, ce qui revient à penser l'inscription de cette notion dans la spatialité vidéoludique[230]. En fait, nous retrouvons dans cette réflexion la question de l'éthos ludique comme système de valeur qui se déduit de nos actions au sein de la fiction ludique. Néanmoins, la carte participe elle aussi à produire les valeurs sémantiques des espaces, comme les deux exemples, que nous avons vus auparavant, ont suggéré. Ces valeurs étaient à la fois liées à des propriétés narratives comme structurelles. Pour continuer à tisser un lien entre la rhétorique procédurale et le maillage, saisissons certaines critiques du concept de Bogost.

Dans un premier temps, le reproche le plus lisible qui a été porté à ce concept tient dans l'absence de la prise en compte de l'audience joueuse. Cette première critique est vive dans la littérature anglo-saxonne, notamment à l'aune de l'attitude ludique (*play*), et de son rôle dans la production du message (voir Genvo, 2013a, p. 212-213). Face à l'idée que l'agencement d'une structure de jeu produit un message, il est nécessaire d'aborder la position centrale qu'occupe le·a joueur·euse, non pas en tant qu'élément qui met en branle cette structure, mais comme « individu vivant, respirant, culturellement incorporé, éthiquement et politiquement

---

[229] « *Bogost clearly demonstrates how a game can make a claim through the structure of its possibility space. But this perspective has to be supplemented by a careful consideration of the way the graphical interface motivates real-world-references and modes of understanding […]. Most important, however, is another blind in procedural rhetorics: the overlook of the game space as a rhetorical function* » en version anglaise.

[230] Cette navigation interroge aussi le rôle du personnage au sein de la diégèse, qui pourrait s'apparenter selon les récits à la mise en jouabilité de ce qu'on qualifierait comme un « personnage liminaire », c'est-à-dire celui qui « se trouve dans une situation d'entre-deux et c'est l'ambivalence qui le caractérise d'une certaine manière le mieux : il n'est définissable ni par son statut antérieur ni par le statut qui l'attend tout comme il prend déjà, à la fois, un peu des traits de chacun de ces états » (Scarpa, 2009, p. 28). La liminarité du personnage joué peut alors autant concerner sa position en tant qu'avatar manipulable, qui entraine une certaine réflexivité dans le récit vidéoludique (Barnabé & Delbouille, 2018), que la manière dont la diégèse va faire de ce dernier un personnage liminaire, selon la construction de l'intrigue d'un dispositif.

engagé, qui joue non seulement pour une cause ultérieure, mais par souci du jeu [*play's sake*] » (Sicart, 2011, traduction tirée de Genvo, *op.cit*.). Autrement dit, bien que les règles du jeu fassent surgir un discours étant donné leurs relations algorithmiques, le·a joueur·euse qui manipule le dispositif ludique n'est pas qu'une composante du programme. Iel possède des opinions, des pensées politiques et éthiques, une culture, qui participe à l'interprétation du message gisant dans les mécaniques de jeu. Sa place est donc prépondérante dans la construction du discours du jeu, et ce dernier ne se construit pas qu'à partir des mécaniques. Cela revient, dans notre perspective cartographique, à supposer que la délimitation opérée par la carte crée toute l'expérience vécue d'un territoire, et donc à ignorer les reconstructions de ces territoires à partir des acteur·ices qui y vivent.

En deuxième lieu, Cayatte a proposé une relecture de la rhétorique procédurale, nourrie d'apports sur l'analyse des structures de jeu afin de délimiter le cadrage de l'expérience ludique (2016, p. 280). S'intéressant à la rhétorique procédurale, le chercheur expose que :

> ce qui relève du récit et de l'audiovisuel contribue à encadrer une expérience de jeu à la fois de manière indépendante des propriétés uniques au jeu vidéo, mais également de concert avec ces dernières. Une structure et des règles de jeu seules, sans l'encadrement fictionnel mis en lumière ici, ne sauraient selon nous avoir une portée persuasive propre (Cayatte, 2017, paragr. 21).

Autrement dit, la mise en lumière de cette rhétorique procédurale doit se penser en corrélation avec les pans narratifs et audiovisuels du jeu pour en révéler toute sa profondeur, et accentuer comment « l'encadrement fictionnel » prolonge – ou contredit – la rhétorique formalisée par la structure de jeu. À travers notre approche, cela nous invite à saisir comment les propriétés narratives de la carte – dont sa fabrication – mais aussi esthétiques se lient à la rhétorique présentée par la structure de jeu.

Enfin, une troisième contribution récente prolonge les critiques portées par Schrape. Le chercheur Bashandy rappelle lui aussi l'oubli des considérations spatiales dans l'étude de la rhétorique vidéoludique. Dans sa thèse, il expose cette critique dans son étude du jeu *September 12th* (Frasca, 2003), un dispositif dont la structure de jeu, montrant le fatalisme des opérations militaires américaines sur le Moyen-Orient à l'issue des attentats du 11 septembre, le fait en réitérant des représentations stéréotypées d'une ville de cette région du monde (2023, p.

164-166)[231]. Cette dernière critique adressée au concept de Bogost relève tout particulièrement la dimension stéréotypée des représentations graphiques, et leur décontextualisation depuis une boucle de jeu. Dans notre perspective, cela nous enjoint plus particulièrement à être attentif aux imaginaires cartographiques, qui s'inscrivent dans la jouabilité à travers l'utilisation de représentations parfois stéréotypées.

En synthétisant ces perspectives, nous estimons que le maillage des cartes de jeux peut s'entendre comme appuyant une forme de rhétorique procédurale déployée à l'aune de l'espace diégétique. Concrètement, ce dernier est redécoupé en zones, soulignant la jouabilité de certains espaces de jeu. Organiser le maillage des espaces vidéoludiques diégétiques revient à rendre visibles la structure et l'agencement de différents endroits du jeu, découpés selon des buts précis. Tous ces éléments peuvent renvoyer à l'action du maillage d'un espace par le·a cartographe, afin d'en faire émaner un sens de lecture et de compréhension.

En reprenant les perspectives soulignées à partir des trois relectures de la rhétorique procédurale, nous pouvons également faire surgir d'autres caractéristiques de ce maillage. S'il produit un sens à l'espace diégétique, l'actualisation de cette structure par les joueur·euses, peut en faire apparaître une autre signification. De plus, le sens qui émane du maillage ne peut se lire sans les tenants audiovisuels (que nous avons illustrés à partir des apports esthétiques et les effets de remédiations de la cartographie de jeu) ou les tenants narratifs, qui invitent à comprendre le découpage de l'espace dans la construction d'un récit. Cet élément sera mis en perspective, en particulier dans ce chapitre. Enfin, l'imaginaire cartographique construit un réseau d'images, de récits, de références qui s'ancrent dans l'actualisation de la structure. En s'inscrivant dans cette approche, les rapports avec le travail territorial paraissent limpides. Noyer et Raoul soulignent par exemple que :

[231] Comme Bashandy le précise, toute la rhétorique procédurale de *September 12th* est agencée sur le fait que tirer un missile dans l'espace de jeu revient à tuer des terroristes et des innocents, qui seront ensuite pleurés par des d'autres PnJs, dont certains deviendront des terroristes. Par l'agencement de ses règles, le jeu entend montrer l'inadéquation de l'armement militaire dans la résolution du politique et armé faisant suite aux attentats du 11 septembre. C'est donc en ne tirant pas de missiles, en faisant le choix de ne pas interagir avec la structure, que le jeu semble se résoudre, au moins d'un point de vue éthique. Toutefois, comme l'explique le chercheur, ne pas tirer revient à transformer l'écran de jeu en un viseur de missile pointé sur une représentation stéréotypée des villes du Moyen-Orient, ce qui reste, avec ou sans la présence du public, questionnable.

> En reproduisant un découpage territorial propre à l'organisation politico-administrative, nombre de médias confortent une représentation fonctionnelle-rationnelle du territoire telle qu'elle tient d'une volonté politique d'administration des activités et des individus dans l'espace, et telle qu'en rendent compte également certains travaux de sciences politiques […]. Ce travail est aussi d'un autre ordre […] : les médias, indépendamment d'entretenir de tels 'emboîtements' et, par-là, des 'limites' et 'frontières' institutionnelles, entretiennent un 'imaginaire social' (Castoriadis) relatif au territoire. On peut ainsi dire que le 'surplus' évoqué ci-dessus est porteur d'un 'imaginaire territorial' et donc que les médias ont leur part dans la production d'imaginaires socio-spatiaux (Noyer et Raoul, 2011, paragr. 24).

Ce découpage territorial que présentent les deux chercheurs, il est tout à fait tangible au sein d'une carte, qui conforte un imaginaire de la structuration de l'espace, et de son découpage, en unités sémantiques cohérentes. Nous pourrions même dire que cela corrobore, finalement, l'absence de paracarte, pour rejoindre les perspectives développées par Wood et Fels au deuxième chapitre (1992). Il n'y a pas lieu d'avoir une légende détaillée et pleinement descriptive lorsque le maillage de la carte fait surgir un territoire qui fait consensus, qui reproduit cet imaginaire socio-spatial du rapport à l'espace. C'est pour cette raison que sa présence souligne, en général, un autre lieu de construction du discours sur l'espace. De fait, nous pourrions dire que moins la carte explicite la manière dont elle construit le territoire, plus elle souligne que la territorialité qu'elle suggère est profondément ancrée dans un imaginaire collectif, dans une construction sociale entendue d'une étendue spatiale.

Cet entrecroisement entre l'outil cartographique, le concept de rhétorique procédurale, et les enjeux du travail territorial font surgir comment le maillage, dans le cas de la cartographie vidéoludique, produit un agencement sémantique de l'espace qui s'inscrit dans la jouabilité d'un jeu. Nous verrons, au long de cette thèse, que la rhétorique dont procèdent les cartes s'insère, dans le cadre du jeu, à l'aune de multiples aspects, tels que les fonctionnalités permises par ces interfaces. Il est alors intéressant que, dans le jeu vidéo, cette construction culturelle du découpage de l'espace ne soit quasiment jamais explicitée. Si la paracarte peut parfois apparaître et nous aider à lire l'interface et à en comprendre sa représentation, nous allons voir que la légende se construit par nos interactions avec le jeu.

Les tenants de ce maillage, dans le cas des cartes de villes ou du monde, sont plus discrets. Hormis sur la carte du monde de *MhWorld*, où les jonctions entre chaque région sont explicitement indiquées par la remédiation du papier de la carte, les autres exemples consistent essentiellement en une image entière et unitaire. Or, dans les cartes locales que nous allons

maintenant analyser, toute la valeur du rapprochement conceptuel effectué va souligner les médiations ludiques opérées par la cartographie dans le cadre communicationnel qu'est le jeu.

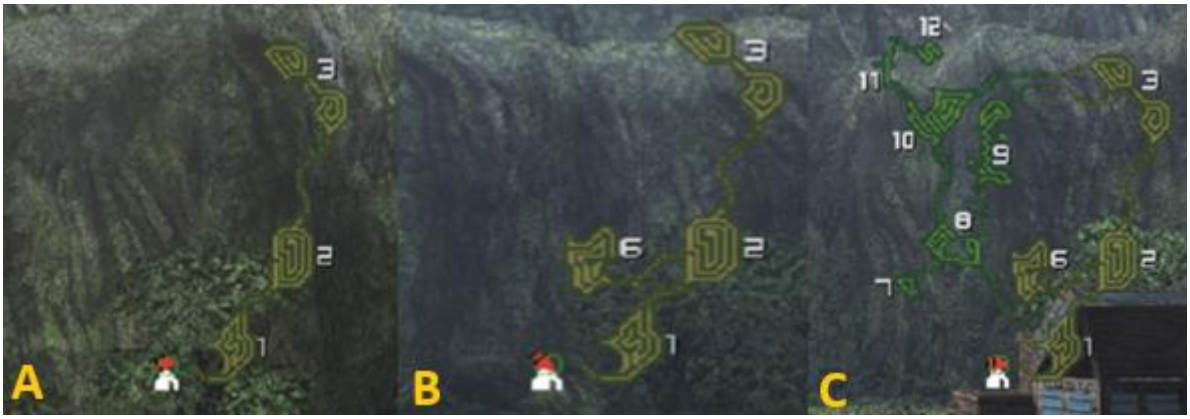


Figure 23 : Trois exemples de l'interface de carte du biome « forêt » dans MH1. *Montage à partir de l'écran de navigation de jeu. Les trois lettres situées en bas des images sont un ajout de notre part, afin de faciliter la compréhension de notre démonstration en indiquant précisément à quelle partie de l'image nous nous référons. Archives personnelles.*

Visibles sur la figure 23, ces trois exemples de la représentation cartographique du niveau de la forêt dans *Mh1* sont paradigmatiques du langage cartographique de la licence, jusqu'à *MhWorld*. L'espace diégétique se décompose, concrètement, en deux grands motifs : les zones, numérotées, dans lesquelles nous déplaçons et manipulons notre personnage, et les couloirs, entre les zones, qui sont en fait des temps de chargement. De ce fait, chaque niveau est constitué de zones spécifiques, dont chacune est connectée à une ou deux, voire quatre autres zones. Ces dernières peuvent, par ailleurs, s'apparenter à des culs-de-sac, à l'image des espaces numérotés 7 et 12, visible sur la figure 23, index C. Les cartes sont à l'image des niveaux : des espaces réticulaires.

Parler dans les premiers épisodes de *MH* de maillage cartographique procède d'une interprétation relativement libre de la définition proposée par Lambert et Zanin. Nous observons certes cette « partition stricte » de « zone[s] géographique[s] en unités contiguës » dont les formes et tailles sont régulières ou irrégulières (2016, p. 48). Toutefois, la contiguïté n'est présente que sur le dessin cartographique, et non dans le jeu. Par exemple, lorsque nous sommes dans la zone 2, si nous nous dirigeons vers le couloir pour aller à la zone 3, le jeu lance un écran de chargement, et nous nous retrouvons de ce fait dans la zone 3, à la fin du couloir. Sa traversée n'est donc pas tangible dans l'espace diégétique. De ce fait, l'image cartographique rend autant visibles les lieux de l'espace diégétique qu'elle signifie le « hors-champ vidéoludique », pour reprendre les termes Amato (2015). La séparation en différentes zones de chaque niveau a peut-

être, du fait des caractéristiques des plateformes de développement, plus à voir avec des questions de performances informatiques que véritablement narratives. Dans ce cas, la représentation cartographique offre une mise en visibilité du lien qui unit les zones : elle rend cohérente la navigation dans l'espace diégétique, et fournit un plan permettant de s'y orienter. Le maillage, qui procède de deux types d'unités (le couloir / la zone), indique deux structures : celle d'attente / celle de déplacements diégétiques.

Cette cohérence est renforcée par le code chromatique visible sur la figure 23. Ce dernier reflète une caractérisation végétale du biome : le vert clair renvoie à une plaine ouverte, le vert plus foncé, à une zone au cœur d'une forêt. Ce lien entre couleur et composition de l'espace diégétique se décline dans les autres niveaux du jeu, qui prennent place dans d'autres biomes. Au prisme de la jouabilité de *MH*, ces codes couleurs ont un sens, puisqu'ils peuvent suggérer la présence de d'entrées du bestiaire, ou de ressources. Ainsi, les herbes pouvant être récupérées dans les zones allant de 7 à 12 seront probablement différentes de celles des autres endroits de la carte. Toutefois, rien, dans le jeu, n'indique cette légende. Bien qu'elle puisse se construire par l'expérience de jeu, nous pourrions dire qu'elle repose sur la mobilisation de signes visuels communs et familiers aux joueur·euses (le vert représente la forêt, le marron le roc, etc).

D'autre part, c'est aussi la numérotation des zones, un système d'indexation de l'espace qui est toujours d'actualité dans le jeu, qui nous semble caractéristique des propriétés du maillage cartographique. La numérotation des lieux n'a rien d'innocent : les premières quêtes de *Mh1* ne se déroulent que dans les zones 1 à 3, sans que les joueur·euse puissent se déplacer ailleurs dans le niveau. Puis, notre progression dans le jeu, rythmée par l'ajout et l'accomplissement de quêtes nouvelles, nous ouvre peu à peu l'espace de ce biome vers les autres zones. L'indexation numérique de l'espace suit une logique narrative qui reflète l'apprentissage progressif de la structure de jeu. Il s'agit d'une forme spatialisée de rhétorique propre aux discours didacticiels.

De même, une quête peut nous faire affronter un monstre au sein de ce niveau, mais en limitant notre accès à certaines zones. Ainsi, les récits propres à la configuration de chaque quête peuvent avoir pour effet de transformer la réticularité d'un biome. Cette reconfiguration participe à l'organisation d'arènes spécifiques en coupant l'accès à certaines zones, qui peuvent contenir des ressources nécessaires à notre survie : des herbes médicinales, des matériaux pouvant construire des pièges, etc. Nous pouvons donc dire que ce découpage de l'espace est soumis à toutes les mutabilités que le logiciel souhaite opérer, en agençant les accès à des entrées du bestiaire, des ressources, que la carte locale, si nous sommes bien sûr munis de l'objet

carte, révèle à qui sait la lire. En tout point, le maillage est un outil cartographique pouvant permettre une analyse plus globale de ce qu'on qualifierait de *level design* dans le langage ludique. La carte prend part, à nouveau, à la production une médiation territoriale, puisqu'elle réitère sous une représentation graphique l'agencement des espaces, dont on peut déduire l'accès à des ressources, des zones, des entrées du bestiaire. Elle fait interface entre la jouabilité du jeu et celle conçue à l'aune d'une quête spécifique.

Alors, jusque-là, nous avons surtout observé que le maillage permettait de comprendre le découpage des espaces de jeu. Le lien entre ce maillage et la rhétorique sera lisible lorsque nous aborderons *MhWorld*, où une manière de penser et d'organiser le monde découle de la carte, ce que nous ferons surgir de nos analyses. Il faut auparavant remarquer que les joueur·euses ne prennent pas vraiment part à la production des données de l'image cartographique : il ne nous revient pas de construire la carte, de la numéroter nous-mêmes, ou encore d'en choisir la colorimétrie. Ces cartes locales, dans les cinq premières générations de *MH*, exposent l'agencement des niveaux de jeu, et rendent lisibles les façons d'y naviguer. De même, la carte n'est pas non plus assimilable au territoire : de nombreuses créatures ou ressources qui sont présentes dans chaque zone ne sont tout simplement pas révélées. Le maillage des zones invite à se saisir de la configuration de l'espace en vue de sa jouabilité, tout en laissant la part belle à la connaissance sensible de ce territoire, donc à notre propre *mapping* de ce dernier.

Nous pensons que, si nous ne contribuons pas à la fabrication de la carte, dans le sens de son fond de carte, notre action au sein du jeu assemble pourtant sa légende, probablement absente pour des raisons sûrement logicielles, ergonomiques, et redondantes. Nous formalisons, à partir de notre capital ludique (Krywicki & Dozo, 2022) et de l'encyclopédie (Bonenfant, 2008) qui y est associée, le sens des représentations de la carte. C'est pour cela qu'à la page précédente, nous précisions que la carte révèle ces informations *à qui sait la lire*. Car son sens se construit par l'expérience du jeu.

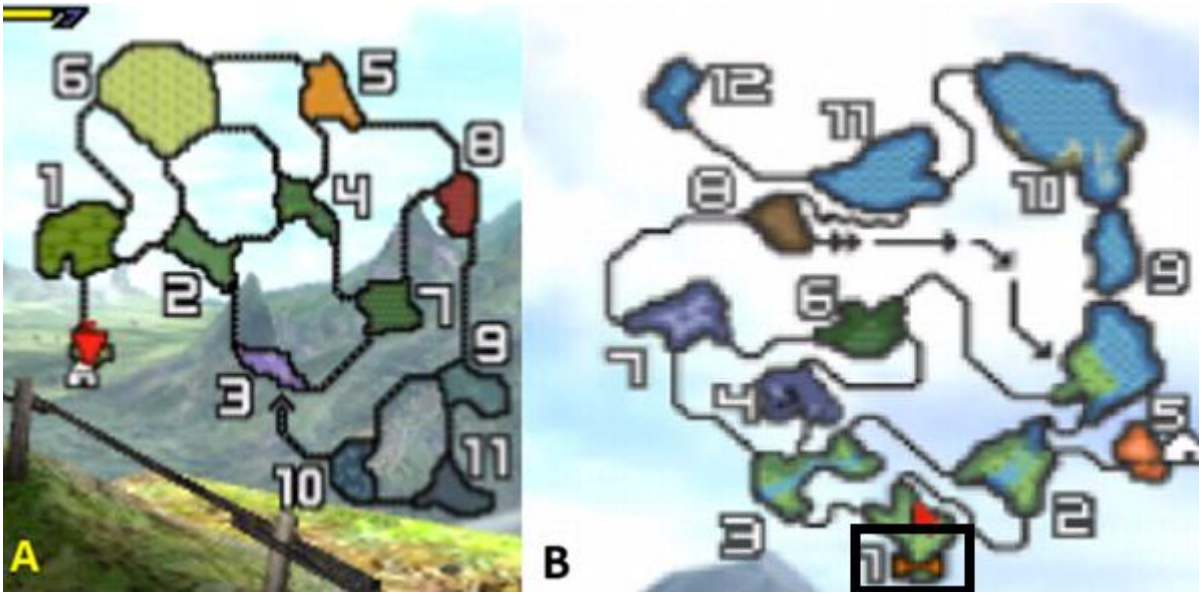


Figure 24 : À gauche, index A : gros plan sur la carte locale de la région intitulée « Jurassic Frontier ». *À droite, index B : gros plan sur la carte de la forêt de Moga dans* Mh3U*, nommé «* Deserted Island » *dans les différents espaces métaludiques indexant les biomes de* MH*. L'encadré en noir renvoie aux portants du village de Moga. Archives personnelles.*

L'évolutions des cartes locales de *MH* peut être résumée de manière assez brève jusqu'à *MhWorld*. Il s'ajoute, à la structure spatiale déjà typique de cette catégorie, des flèches indiquant des raccourcis entre les zones, puis des portants en bois se rapportant aux poteaux signifiant l'entrée du village de Moga, visible sur la figure 24, index B, au sud de la zone 1. Cette carte est par ailleurs remarquable car elle est la seule, à notre connaissance, à ne pas connecter la première zone du niveau au campement où nous démarrons habituellement nos quêtes, mais à l'entrée du village. Cette différence notable rappelle comment ces cartes rendent visibles, comme nous le précisions il y a quelques pages, le réagencement des niveaux de jeu selon les nécessités ludonarratives des quêtes et des intrigues. De même, le code colorimétrique des différents espaces de jeu évolue vers une forme de stabilisation des liens entre une couleur et le type d'environnement de la zone parcourue. Sur la figure 24, les zones de couleur mauves renvoient toutes à des intérieurs de cavernes, tandis que les couleurs orangées ou marrons, à des espaces désertiques ou rocailleux.

En fait, c'est le système de légende implicite de ces cartes – dans la mesure où c'est notre encyclopédie vidéoludique (Bonenfant, 2008) qui le construit à partir d'un ensemble de pratiques – qui se pérennise. Notre approche de *MH* montre que, jusque-là, certaines conventions sont particulièrement visibles : la numérotation des zones, l'agencement réticulaire, l'affichage de la carte à un endroit spécifique de l'écran, le maintien ténu entre l'objet carte et la visualisation totale de la carte locale, etc. C'est-à-dire que la carte adopte, à

contre-courant de certaines remarques de Thorn, des conventions cartographiques dont le sens et l'interprétation peuvent grandement dépendre de notre propre connaissance de la licence. Cependant, nous allons voir que, dans l'évolution diachronique de *MH*, ces conventions sont rediscutées au fur et à mesure que la licence s'ouvre à un nouveau public. Cette mutabilité des conventions caractérise tous les enjeux de réactualisations de la licence face à des joueur·euses d'horizons différents, en lien avec les impératifs des plateformes, comme la captation d'une nouvelle clientèle. Autrement dit, en observant dans notre prochaine sous-partie tout d'abord la recontextualisation de l'interface, puis, dans la suivante le renouveau des fonds de carte, nous pourrons illustrer de quelle manière la cartographie s'insère dans ces processus de ludicisation.

5.2.1 La carte à droite, ou la carte en bas ? Recomposition d'une pratique de jeu à partir de l'agencement de l'interface de carte

L'une des modifications qui traversent ce corpus est l'emplacement sur lequel, dans l'espace de jeu, se trouve justement la carte. Nous nous inscrivons dans ce cas-là sur les approches dites « écraniques » de l'espace vidéoludique (Grandjean, 2020, p. 45), qui étudie l'architecture et l'agencement des multiples interfaces qui occupent un écran de jeu. Nous allons voir que dans *MH*, porter l'œil sur l'évolution de cet emplacement ouvre une réflexion sur les liens entre discours et usages.



Figure 25 : Interface de configuration de l'affichage du menu lors de la création d'un personnage dans MhGenerations*. Le texte du bas indique « choisissez cette configuration si vous avez joué à* Monster Hunter *avant. » Archives personnelles.*

La figure 25 est un exemple typique de menu de sélection qui s'affiche à partir de *Mh3U* jusqu'à *MhGenerations*, et qui demande aux joueur·euses de choisir entre deux affichages des systèmes de menu du jeu. Au sein de notre corpus, cet exemple a donc concerné trois jeux, et apparaît uniquement lorsque nous choisissons de démarrer une nouvelle partie. Le texte indiqué en bas de la capture d'écran, que nous avons traduit dans la légende de la figure 25, indique une corrélation entre la disposition des interfaces, ainsi que la manière d'utiliser certaines fonctionnalités de jeu, et une certaine expérience préalable avec la licence de jeu (« *if you've*

played Monster Hunter *before* »). Si nous choisissons l'option A (« *Type A* »), la carte locale sera disposée sur l'écran du bas. Cette différence est notable dans le cas de la console sur laquelle se joue cet épisode, la Nintendo 3DS, puisqu'il s'agit d'une console portable munie de deux écrans.

Ce message ne s'inscrit bien entendu pas dans la diégèse du jeu. Il s'agit d'un texte qui s'adresse directement aux joueur·euses. Cependant, il est remarquable dans la mesure où il lie une configuration d'affichage la connaissance des joueur·euses de la licence. La corrélation avec la notion de joueur-modèle (Genvo, 2013a, p. 136) est relativement explicite, et révèle une stratégie interprétative mobilisée par le studio en vue de ses changements de plateformes. En l'occurrence, lorsque le chercheur cité développe sa théorie sur le joueur-modèle, il attire l'attention sur l'existence d'une « pluralité » de joueurs-modèles (*Ibid*., p. 143). Ces derniers peuvent dépendre de la nature du jeu (multijoueur), ou encore de sa configuration interne en termes de structure (la difficulté, par exemple). D'après nous, le discours qui encadre la sélection de l'emplacement de la carte doit être étudié en rappelant le contexte dans lequel les générations trois à cinq de *MH* s'inscrivent : celui d'un nouveau changement de plateforme. Si *MhTri* sort sur Wii, et que les épisodes précédents étaient ou bien sur Playstation Portable, ou bien sur Playstation 2, c'est à partir de la troisième génération que les jeux sortent sur la Nintendo 3DS. Dans cette intertextualité entre les nombreuses œuvres de cette série, le studio propose une configuration liée à son joueur-modèle usuel (« si vous avez déjà joué à *Monster Hunter* »). L'autre profil, celui de l'option A, serait celui du joueur-modèle nouveau, et non habitué aux caractéristiques habituelles de cette licence. Par un texte relativement discret, le jeu associe en fait l'agencement d'une interface de jeu à sa propre pratique. Cette réflexion nécessite un approfondissement du rôle de l'interface dans le champ d'études du jeu.

Un constituant assez essentiel du médium vidéoludique est qu'une partie de l'expérience du jeu se déroule à travers un ensemble d'interfaces, liées à l'exécution et l'utilisation d'un programme informatique, c'est-à-dire le logiciel de jeu. Or, nous avons bien vu que l'intégration de l'interface cartographique au sein du jeu ne se limitait pas à l'affichage d'une image cartographique. Elle est accompagnée d'une paracarte qui recouvre les multiples fonctionnalités et effets de remédiations propres à l'intégration de la cartographie dans un contexte numérique. Comme nous venons en plus de le constater, l'emplacement de la carte peut être amené à changer selon nos propres réglages. Quels sont les enjeux des interfaces dans les jeux vidéo, et

comment ces dernières participent-elles à structurer une forme d'attitude ludique, ce que suppose finalement le cas des deux joueurs-modèles de *MhGenerations* ?

Sous la plume de Barnabé, qui s'est justement intéressée à la question de l'interface au prisme du ludique, cette dernière renvoie autant à l'ensemble des interfaces disponibles graphiquement sur ordinateur (textes, boutons, etc) qu'aux périphériques physiques permettant de jouer, telles les manettes. L'interface modalise un espace qui va avoir une influence sur « la manière dont l'attitude ludique préalable va s'incarner en actes » (2017b, p. 87). En effet, d'après la chercheuse, l'interface renvoie toujours au contexte pragmatique de l'interaction. De ce fait, elle a un lien inhérent avec la manière dont une structure de jeu va suggérer une attitude ludique. Ces affirmations nous semblent lisibles dans les analyses établies jusque-là, où les aspects esthétiques comme ludonarratifs des cartes, contenues dans les multiples fenêtres qui en précisaient leur lecture, soulignaient un rapport pragmatique avec l'espace diégétique (les informations disposées corrélaient avec une façon d'agir dans un espace).

Dans son article, Barnabé envisage l'interface comme « espace de traduction » (*Ibid*., p. 74). En partant de la relecture effectuée par Genvo des théories d'Henriot, la chercheuse réitère la définition de l'attitude ludique comme imaginaire en acte, ou « procès métaphorique » (*Ibid*., p. 76). Elle souligne alors que « le jeu constitue, en d'autres termes, un mode d'interaction au second degré où les actions réalisées et les objets manipulés ne sont plus des référents mais des signes d'eux-mêmes » (*Ibid.*). À partir de ce rappel théorique, elle réintègre la question de l'interface au sein d'un dispositif ludique : « si le jeu est un 'procès métaphorique' l'interface est donc, quant à elle, un 'environnement métaphorique' (Zinna, 2002, 183) traduisant les actions de l'utilisateur sur un autre plan » (*Ibid.*). Tout en souscrivant aux analyses de Barnabé, nous pouvons accompagner son apport de celui proposé par le chercheur Alexander R. Galloway, dans son ouvrage *The Interface Effect* (2012). Ce dernier postule notamment que l'interface doit se comprendre comme un processus, un effet, et non une « chose[232] » :

[232] Le terme anglais utilisé par Galloway étant littéralement « *a thing* », il nous est difficile de rester fidèle à l'auteur sans proposer un terme plus ambigu que « chose ».

> l'interface est cet état d'être 'dans une limite'. C'est ce moment où un matériel signifiant est compris comme distinct d'un autre matériel signifiant. En d'autres termes, l'interface n'est pas une chose, elle est toujours un effet. Elle est toujours un processus ou une traduction (Galloway, 2012, p. 33).

Le travail de Galloway corrobore à l'idée de traduction déployée par Barnabé : il met l'accent sur le côté dynamique et processuel de l'interface, toujours prise dans des opérations de traductions. Ainsi, nous pourrions caractériser l'interface comme un espace de médiation dans lequel un processus constant de traduction se produit. De ce fait, l'exemple de la disposition des deux types d'interfaces de carte relève, comme nous le disions auparavant, d'une stratégie lisible de la part du studio pour dessiner deux joueur-modèle.

Si nous revenons à notre cas d'étude, il faut constater deux choses. Premièrement, nous souscrivons aux réflexions de Barnabé à propos du rôle que joue l'interface comme incitation à l'adoption d'une attitude ludique. L'interface de carte présente sur l'écran suppose une navigation, enjoint à apprécier toute la spatialité du niveau, et guide la jouabilité par rapport à la spatialité du jeu. En second lieu, nous pouvons aller plus loin : la forme de la carte et son placement sur l'écran de jeu n'invitent-t-ils pas à une attitude ludique spécifique ? Cette hypothèse ne va pas sans rappeler la définition qui était donnée aux *minimaps* par Dormann et ses collègues (2023, p. 10). Ces dernières sont « presque toujours visible[s], généralement placé[es] dans le coin de l'écran de jeu[233] » (*Ibid.*). Autrement dit, l'un des critères définitoires de cette famille de carte d'après les auteur·ices corrobore à ce que nous disions précédemment : le placement de la carte sur l'écran fait appel aux connaissances d'un joueur-modèle. Pour autant, cette hypothèse est légitimement contredite par l'exemple que nous venons de présenter : la même carte peut être positionnée à deux emplacements différents. D'après nous, la réponse à ce paradoxe tient dans l'observation de différentes périodes temporelles, où « strates » pour reprendre le vocable de Deleuze emprunté par Genvo (2013a, p. 58). En effet, l'étude diachronique de *MH* révèle que certaines conventions de placements de l'interface sont dépendantes de périodes temporelles (le placement des cartes à tel endroit de l'interface, par exemple). D'autres, comme la numérotation, se pérennisent et définissent l'identité de la licence comme de son appareil cartographique.

[233] « *a minimap is nearly always visible, usually placed in the corner of the game's screen* » en version anglaise.

En réfléchissant en termes de strates, constituées de « manière de dire et de façon de voir » (Deleuze, 1986, p. 56, *in* Genvo, *Ibid.*), nous pouvons supposer que l'agencement des interfaces de cartes à certains emplacements de l'écran convoque une attitude ludique selon le contexte pragmatique dans lequel le jeu est déployé. Plateformes, configurations actuelles du marché vidéoludique (quels jeux a récemment été le plus vendu, par exemple), stratégie d'éditorialisation à un nouveau marché ; tous ces critères sont impliqués dans la façon dont la carte va configurer une façon de dire l'espace, et de le voir, autrement dit en incitant à l'adoption d'une attitude ludique corrélée à une appropriation de l'espace. En prenant du recul avec la notion de strates, nous pouvons à la fois comprendre comment l'emplacement d'une interface suggère une attitude ludique, tout en montrant ses évolutions et ses reconfigurations selon le contexte de déploiement. Cette approche du corpus est particulièrement illustrée dans notre prochain exemple, celui du jeu *MhWorld.*

5.2.2 Reconstruction du langage cartographique à travers une nouvelle jouabilité – le cas *Monster Hunter World*

Cela fait maintenant de nombreuses années que la commission de recherches étudie, avec précaution, le « Nouveau Monde ». L'intérêt pour ce continent tient du comportement des dragons anciens, qui y migrent à la fin de leur vie pour une raison inconnue, et dont les déplacements s'accompagnent d'inquiétants changements climatiques sur ces terres. Membre de la cinquième flotte, notre personnage voyage en bateau pour se rendre sur ce continent et rejoindre les chasseur·euses et chercheur·euses qui y travaillent afin d'apporter son aide aux études menées sur ces phénomènes migratoires. Mais la flotte ne s'attend pas à être surprise par l'un de ces dragons anciens en pleine traversée, lorsque le Zorah Magdaros, une gigantesque créature ressemblant à une montagne[234], détruit les navires en émergeant simplement de l'eau.

Projeté sur le dos de ce monstre, nous y ferons nos premiers pas dans le jeu avec l'aide de notre assistante personnelle[235], une entrée originale dans la tradition des personnages-guide que nous

[234] Dans la mise en scène de ce monstre nous semble surgir le « caractère composite » des bestiaires de jeux mentionnés par Di Filippo (*Ibid*., p. 420). En effet, le Zorah Magdaros rappelle l'aspic tortue, une énorme tortue mythologique dont la carapace est recouverte de sable, ce qui fait que certains marins pouvaient y accoster sans le savoir. Les réappropriations d'entités issues de certains mythes ou folklores sont, comme nous l'évoquions dans le chapitre 4, au cœur de la composition du bestiaire de la licence *MH*.
[235] « *Personal Handler* » dans la version anglaise.

aborderons dans quelques paragraphes. Sauvé *in extremis* en nous agrippant à un ptérodactyle, nous échouerons près du biome de la forêt ancienne, désarmé, et avançant avec prudence pour ne pas nous faire surprendre par les quelques monstres que nous rencontrerons.



Figure 26 : Guerre de territoire présentée dans la scène d'exposition du jeu MhWorld *entre l'Anjanath, à gauche, qui a saisi dans sa gueule le Grand Jagras, à droite. Archives personnelles.*

Au terme d'une exploration en toute précaution, nous arriverons face à un Grand Jagras, qui, avant de nous attaquer se fera à son tour attraper par l'Anjanath, monstre dont l'apparence a tout du T-Rex (voir figure 26). Cette « guerre de territoire[236] », puisqu'elle est ainsi nommée par le jeu, nous permettra de nous faufiler entre les monstres afin de rejoindre Astera, l'avant-poste de la commission de la recherche, ayant toutes les qualités des *hubs* traditionnels de *MH*.

Comme nous l'illustrons en détaillant l'incipit de *MhWorld*, bien que le lancement d'une nouvelle partie invite toujours à créer notre personnage, nous sommes loin des démarrages des anciens épisodes[237]. La scène d'introduction de *MhWorld* est un didacticiel qui nous permet d'apprendre peu à peu à nous déplacer dans l'environnement, à grimper des falaises escarpées, à nous cacher pour ne pas nous faire repérer par des monstres, et à analyser les traces laissées par les créatures à même l'environnement afin de produire des données de recherches. Ces

[236] « *Turf War* » dans la version anglaise.
[237] Hormis *Mh4U*, la totalité des jeux que nous avons parcourus pour la réalisation de cette thèse ne nous place jamais dans une séquence de jeu avant une première visite du village.

manipulations de notre avatar n'ont rien d'anodin. Elles signent avant tout une rupture assez considérable avec la navigation dans l'espace diégétique des épisodes précédents, puisque la verticalité des mouvements de notre personnage, qui est peu à peu introduite avec *Mh3U*, est ici au cœur même de la navigation au sein des biomes. À cet égard, chaque niveau de jeu se compose d'au moins deux, voire trois étages parmi lesquels nous pouvons nous déplacer.

Les cinématiques d'ouvertures de *MH*, dont nous n'avons guère fait mention jusque-là, font la part belle au cinéma comme « médiateur des imaginaires » (Blanchet, 2010, p. 234). Ce constat, illustré dans l'ouvrage d'Alexis Blanchet sur les liens entre cinéma et jeux vidéo, est décrit par les chercheurs Yannick Rochat et Sélim Krichane à travers la manière dont l'industrie vidéoludique est « marquée par des logiques généralisées d'hybridation et de convergence médiatiques et par une histoire culturelle riche en synergies industrielles et économiques ». (2018, paragr. 2). Dans le cadre de *MhWorld*, notons que, si le jeu s'ouvre sur une cinématique, notre première rencontre avec le phénomène des guerres de territoires est, elle, vécue à travers une séquence de navigation typique du jeu. L'un des rôles de cette rencontre nous semble explicite : il révèle que ces évènements prendront place au cœur même du fonctionnement du jeu. En effet, l'une des spécificités des cinématiques tient dans leurs propriétés non interactives (*Ibid*., 2018, paragr. 13-15), en plaçant les joueur·euses dans des positions de spectateur·ices qui regardent la scène se dérouler sous leurs yeux. De la même façon, ces cinématiques étaient aussi l'occasion de prouesses techniques (Krichane, 2023, paragr. 9-13), qui ne reflétaient pas forcément les mécaniques propres à la structure de jeu. Ainsi, la façon dont un personnage se meut dans l'espace, manipule ses armes ou dialogue n'est souvent qu'un processus cinématographique visant à mettre en scène l'intrigue, plutôt qu'une présentation explicite d'une séquence de jeu[238]. Au contraire, dans *MhWorld*, l'agencement de cette séquence en fait un marqueur pragmatique de la jouabilité : la faire survenir au cœur de la structure de jeu et non dans une cinématique peut témoigner de sa possible résurgence dans d'autres séquences de jeu.

Depuis le début de cette recherche, nous avons évoqué la sortie de *MhWorld* comme cette reconfiguration de la jouabilité au sein même de la licence. Comme les lecteur·ices peuvent s'y attendre, nous allons consacrer beaucoup de pages à l'étude de cet épisode spécifique, qui

[238] Ces remarques, si elles nous semblent aujourd'hui encore à peu près correctes, nous avons constaté dans notre propre expérience du médium vidéoludique qu'elles avaient tendance à être de moins en moins valides. Les progrès technologiques et informatiques du jeu tendent, d'après nous, à éliminer petit à petit la différence entre les séquences cinématiques et les séquences de jeu, au moins en ce qui concerne la qualité des graphismes.

occupe une place centrale dans notre réflexion sur la cartographie vidéoludique. La scène d'introduction du jeu que nous venons de décrire peut s'entendre comme une démonstration technique, révélant les prouesses du studio sur une nouvelle plateforme.

Toutefois, c'est surtout dans l'emploi de références issues d'un certain imaginaire que cette séquence d'ouverture nous paraît remarquable, relativement à la mise en scène de sa jouabilité. Cet imaginaire dont nous parlons, il transparaît dans l'expression « Nouveau Monde », historiquement reliée à la découverte du continent américain au cours du 15ème et 16ème siècle (Vanoli, 2024, p. 274-277). Étant donné la présence de ce syntagme, il est en fait tentant de faire un rapprochement entre l'imaginaire de l'exploration au cœur de *MhWorld*, et celui cartographique, qui d'après Desbois, caractérise la vogue cartographique du 17ème siècle. Au cours de cette période temporelle, les cartes ont :

> encore l'attrait de la nouveauté. La cartographie du Nouveau Monde est encore incertaine, notamment pour les contours exacts des masses continentales américaines et le détail de l'intérieur des terres, et le spectacle du progrès des découvertes tel que les cartes en rendaient compte en faisait un objet de curiosité (Desbois, 2015b, Chapitre 3 paragr. 21).

Hormis la nouveauté du détail des terres, c'est bien le caractère esthétique des cartes qui, nous dit le chercheur, contribuent à leur « popularité » (Ibid., 2015b paragr. 22). Ce critère esthétique se traduit en particulier par les divers ornements, la cartouche, les pourtours de la carte, qui en font des objets décoratifs comme scientifiques. La progressive évolution de cette scientificité, vers une précision de plus en plus distincte, amenuise petit à petit leur tendance à l'ornementation, d'après le géographe (*Ibid.*). Ainsi, à partir d'un corpus large regroupant les productions artistiques mais aussi scientifiques, Desbois décrit :

> l'essentiel des éléments de ce qu'on peut appeler un imaginaire de la carte […] en Europe : la carte comme support de l'exotisme, comme symbole de la précision technique, comme instrument de la connaissance par excellence, et comme outil de pouvoir. Ces thèmes sont ceux qui dominent les imaginaires cartographiques des époques suivantes (Desbois, 2015b, Chapitre 3 paragr. 20).

Ce rapprochement entre l'imaginaire cartographique du Nouveau Monde et la diégèse de *MhWorld* est particulièrement probant dans le renouveau du dispositif cartographique, qui, d'après nous, encadre explicitement ce nouveau rapport narratif. Celui qui nous fera passer du statut d'un chasseur à celui de chasseur-chercheur, que nous allons nous employer à prouver à

l'aide de l'analyse des transformations des cartes locales de *MhWorld*. Ces dernières possèdent justement des caractéristiques qui nous paraissent proches de la description de l'imaginaire cartographique proposée ci-dessus par Desbois. Ainsi, si de nombreux éléments au sein du jeu peuvent permettre d'exposer les évolutions de sa jouabilité, nous estimons que c'est tout particulièrement la cartographie, à l'aune de l'imaginaire que nous venons de citer, qui caractérise un certain pan de cette transformation de la licence. Par son étude, nous allons pouvoir montrer comment les médiations ludiques, orchestrées par la cartographie comme sa paracarte, impliquent la création d'un nouveau rapport à l'espace et à son appropriation.

5.2.3 Nouvelles cartographies, nouvelles spatialités – Le paradigme *Monster Hunter World*

Les changements qu'apportent *MhWorld* sont nombreux et riches. Nous aborderons successivement la question de la contiguïté de l'espace de jeu en lien avec son intégration dans l'interface de carte locale, les enjeux de la fabrique cartographique qui deviennent tangibles dans *MhWorld*, avant de revenir brièvement sur le rôle du paysage dans la construction de ces cartes locales. La question des interactions cartographiques, nécessitant une contextualisation du système de données attributaires (ou marqueurs), sera abordée au sixième chapitre.

La caractéristique la plus notable de l'évolution de cette licence est l'apparition de niveaux de jeu dont l'espace diégétique est totalement contigu. L'ancienne réticularité se reconfigure dans *MhWorld* : l'environnement diégétique consiste en un ensemble de zones collées les unes aux autres. Cette métamorphose est retranscrite sur les interfaces de cartes locales, qui recomposent avec l'ancien langage cartographique de *MH*, telle la familière numérotation des zones. Dès lors, la question du maillage, que nous avions déjà abordée, est bouleversée. Nous démarrerons notre exploration de ces nouvelles cartes locales par ce point, pour en faire surgir les aspérités.



Figure 27 : Capture d'écran de la carte locale du niveau "Forêt Ancienne" ("Ancien Forest"). La carte est paramétrée pour montrer le 3ème étage de ce niveau, mis en surbrillances. Les étages précédents sont ainsi grisés. Archives personnelles.

Le maillage des cartes dans cet épisode s'apparente plus clairement à la formalisation d'un quadrillage irrégulier et assez lâche, qui attribue à chaque zone un numéro. Sur l'exemple présenté en figure 27, nous avons fait figurer un exemple de ce maillage. L'interface a été configurée pour afficher le troisième étage du niveau sélectionné. La jonction entre la zone 17, en haut, et la zone 16, juste en dessous, est délimitée par un trait jaune, en pointillés, rappelant un motif similaire à une couture. En dessous, dans une couleur un peu plus fade, il est possible de voir les contours des zones des étages deux et un. Dans cet épisode, c'est le fait d'avancer à un endroit, auparavant inexistant sur la carte, qui en ordonne l'apparition sur notre interface. La question de la fabrique cartographique est donc plus explicitement ancrée dans le logiciel.

De plus, comme nous l'évoquions, le découpage de chaque région en zones ne se traduit plus en une alternance entre des séquences de jeu et des temps de chargement. L'expérience sensible de ce maillage et la rhétorique portée par l'interface cartographique vont donc se renouveler.



Figure 28 : Interface de carte locale de la région nommée The Guiding Lands *dans* MhWorld *et son extension* Iceborne*. Archives personnelles.*

Ainsi, le dernier niveau déblocable de *MhWorld*, « Fief Glorieux », dont nous proposons un aperçu de l'interface de carte sur la figure 28, met en scène toute l'ambivalence de ce maillage cartographique. Ce niveau est constitué de tous les biomes du jeu (forêt, désert, corail, marais, polaire, volcanique), répartis équitablement entre différentes zones au sein du même biome. Le·a joueur·euse peut alors explorer une forêt tropicale luxuriante et, deux zones plus loin, un désert aride, un inquiétant marais, une dangereuse grotte volcanique, ou encore des monts escarpés couverts de neige[239]. Ce découpage reprend des codes colorimétriques et topographiques propres aux fonds de carte de chaque région. La carte de ce niveau comprend un assemblage hétéroclite de toutes les spécificités esthétiques (formes, couleurs, paysages, etc.) de chaque fond de carte locale. Observons plus précisément la manière dont *MhWorld* recompose avec son langage cartographique traditionnel. L'indexation reprend un découpage topographique et écologique des espaces à travers deux logiques. Les correspondances entre biomes et numérotations sont retranscrites dans le tableau ci-dessous.

[239] Ce jeu de transgression du fonctionnement d'espaces écologiques, qui peut sembler typique dans le cadre des environnements vidéoludiques, est à recontextualiser ici avec l'enjeu de *MhWorld* : traquer des monstres qui entrainent des modifications de l'écosystème.

Index de la zone	**Régions au sein du jeu**
1 à 5	Composite (forêt et désert)
6 à 7	Forêt ancienne
8 à 9	Désert des termites
10 à 11	Plateau de corail
12 à 13	Val putride
14 à 15	Terre des anciens
16 à 17	Givre éternel

Tableau 6 : Numérotation de chaque aire de l'interface de carte Fief Glorieux *mis en correspondance avec chaque région à partir de l'environnement diégétique de la zone, et des ressources qui peuvent y être trouvées,*

Un premier système qui agence la numérotation de ces lieux est l'ordre de découverte dans le récit-cadre du jeu. La région nommée « Givre éternel » est la dernière qui est découverte dans l'intrigue de *MhWorld*, tandis que la « Forêt ancienne » est le biome dans lequel nous démarrons le jeu et faisons nos premières quêtes. Cette dernière est donc plus proche du début de la suite de chiffre qu'à la fin. La deuxième logique qui régit l'organisation de la carte est que chaque suite de deux chiffres correspond à une unité sémantique écologique, toujours juxtaposée dans l'environnement diégétique. Ce niveau, en faisant coexister cinq types d'écosystèmes aux caractéristiques très éloignées, s'oppose totalement à la cartographie des villes précédemment évoquées. Les cartes des villes rendaient illisibles toutes les manipulations qui en avaient permis la construction, et montraient l'invariabilité de la configuration urbaine. Dans la carte locale du Fief Glorieux, c'est tout le récit-cadre qui se retrouve dans la paracarte, à la fois d'un point de vue sensible et audiovisuel – l'esthétique de chaque zone rappelle le paysage traversé – et aussi d'un point de vue ludonarratif – notre progression dans le récit-

cadre. Autrement dit, la grande nouveauté de cette catégorie est de faire figurer les modalités de sa construction en creux de leur paracarte.

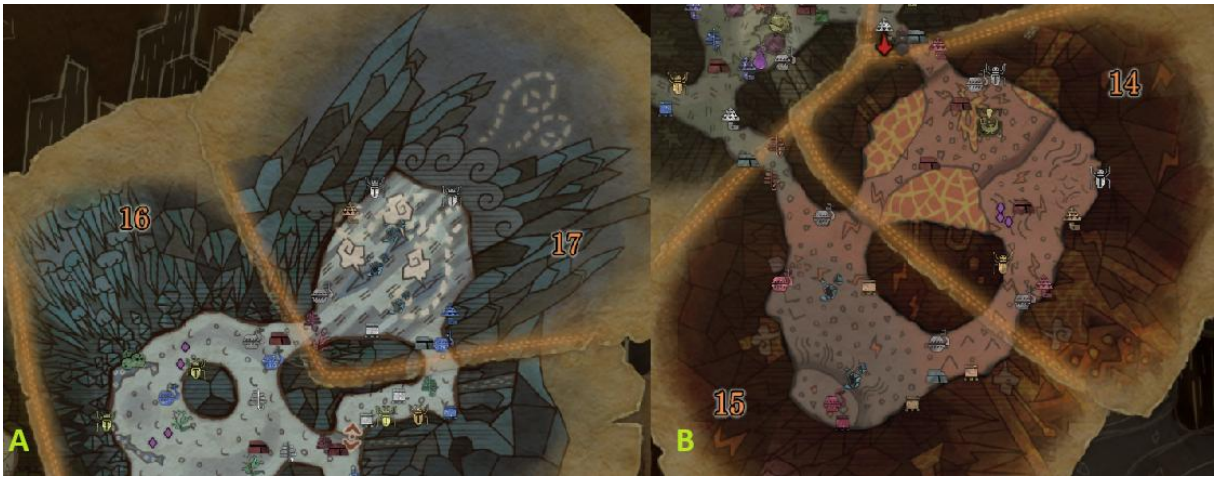


Figure 29 : Deux captures d'écrans de l'interface de carte locale du niveau Fief Glorieux. À gauche, index A : détail des deux zones reprenant la région du Givre éternel. À droite, index B : détail des deux zones reprenant la région de la Terre des maîtres. Archives personnelles.

En outre, la composition paysagère de chaque maille traduit le cadre fictionnel du jeu. Dans celui-ci, nous sommes chargés d'enquêter sur des dérèglements climatiques causés par des créatures migratoires. Ce fantasme écologique qui consiste à juxtaposer plusieurs biomes à priori incohérents, caractéristique de cette négociation entre isomorphisme et automorphisme[240], est justement inscrit dans la ludiégèse de cet épisode. L'interface cartographique construit, à l'aide de sa légende comme de son maillage, le discours rhétorique établissant les fondations du cadre fictionnel de cet épisode. C'est ce que nous précisions à la page d'avant, puisque chaque zone, isolée, fait surgir des éléments du paysage du biome référé, que nous avons traduit sur la figure 29, montrant deux endroits à la numérotation proche (14-15-16-17). Cette métonymie du cadre fictionnel et de son intrigue se traduit, sur la carte, en entrecroisant la représentation du paysage ainsi que l'indexation numéraire des zones.

Si nous avons opté pour la présentation de ce niveau, c'est qu'il constitue la seule exception par rapport à toutes les autres cartes locales. Dans ces dernières, le maillage se comprend à l'aune

[240] Pour rappel, l'isomorphisme est lié à l'utilisation d'un cadre fictionnel comme référence dans la création de règles et de mécanismes de jeu, ce qui peut avoir pour résultat que le fonctionnement du jeu se doit d'être fidèle au cadre de la fiction. L'automorphisme procède du chemin inverse : la structure de jeu et son agencement sont ce qui va ordonner le cadre de la fiction. Par exemple, dans *MH*, le fait que les boss puissent être affrontés une infinité de fois tout en étant désignés comme des spécimens uniques dans la diégèse relève clairement d'un fonctionnement automorphique.

de sa numérotation, et l'illustration du paysage, nous allons le voir, semble davantage être la métaphore de l'exploration du chasseur-chercheur. En effet, dans tous les autres niveaux de jeu, la carte locale observe la logique suivante : la zone numérotée une correspond toujours au point de départ de chaque exploration – il s'agit de l'endroit où se trouve l'iconique première tente, où nous démarrons toujours nos quêtes ou expéditions[241]. La zone la plus élevée, en termes de numérotation, correspond à l'endroit le plus éloigné de la première, voire à une zone débloquée par la résolution de l'intrigue du jeu[242]. L'une des conclusions que nous avons émises à propos de la carte du Fief Glorieux, c'est-à-dire le découpage de la carte à l'aune de l'inscription d'une cohérence écologique, est ici au cœur d'un rapport relevant plus d'isomorphisme.

De même, dans les séries d'interviews mises en ligne par Capcom à propos du développement de l'épisode *MhWorld*, le concepteur Yuya Tokuda explique que « dans les écosystèmes de *Monster Hunter : World*, les monstres les plus forts de chaque carte ont tendance à avoir leur nid ou repaire quelque part de profond au sein de la carte[243] » (Capcom, 2018b). Le développeur relate l'anecdote d'une visite dans un parc naturel, où il a pris conscience que les animaux qui étaient « au sommet de la chaîne alimentaire[244] » vivaient toujours en dehors « de la portée humaine[245] » (*Ibid.*). Le système numérique qui accompagne le maillage de chaque carte fait explicitement ressortir cette conception de l'écosystème. Les zones les plus reculées sont systématiquement le théâtre de combats contre les prédateurs naturels les plus féroces de chaque région.

Cette correspondance nous enjoint à voir, dans le maillage proposé par les cartes de *MhWorld*, la construction d'une médiation territoriale comme ludique. En effet, il s'inscrit concrètement dans le projet que définissaient Noyer et Raoul autour du travail territorial, que nous évoquions dans le deuxième chapitre. Pour rappel, celui-ci invitait à saisir le contenu des médias à travers leurs représentations explicites de la substance comme de la forme de l'espace (2011, paragr.

---

[241] Mis à part quelques exceptions, cette remarque tient également pour l'entièreté des cartes locales de *MH*, tous les épisodes confondus.
[242] Ainsi, dans la région intitulée « Terre des maîtres », la dernière zone ne se débloque que lorsque nous affrontons le Nergigante, le *flagship monster* de *MhWorld*, qui nous attaque en brisant justement la formation minérale qui nous empêchait d'accéder à cet endroit du niveau.
[243] « *In the ecosystem of* Monster Hunter World, *the top monsters in each map tend to have their nest or lair somewhere deep in the map* » en version anglaise. Le terme employé par les sous-titres anglais de la vidéo, qui ne proviennent pas de notre lecteur de contenu vidéo, mais bien du montage de cette dernière par le studio, est « *map* », donc « carte ».
[244] « *at the top of the food chain* » en version anglaise.
[245] « *out of human reach* » en version anglaise.

22). Ces mises en images ou en récit produisent un rapport pouvant être fantasmé par rapport aux lieux représentés, ce qui nous semble être le cas dans la manière dont le maillage cartographique reflète une conception de l'organisation territoriale zoologique. La carte se fait la médiation d'un discours sur l'organisation du territoire, en souligne son appropriation, et l'intégration de la carte au sein d'une structure de jeu en produit des médiations ludiques. À cet égard, tout le langage cartographique est réinterprété au prisme du jeu, et la territorialité qu'elle suggère est réinscrite dans la jouabilité du logiciel et la compréhension de ses espaces diégétiques. C'est dans ce sens que nous évoquions, plus tôt, la manière dont la carte rejoint un prolongement de ce concept de rhétorique procédurale.

Cependant, il n'est pas vraiment possible d'opérer une approche structuraliste de l'espace. Cette perspective est adoptée par Grandjean dans sa thèse (2020, p. 46-59) et aboutit à la création d'une lexicalisation savante de l'espace diégétique. D'un point de vue formaliste, il est évident que deux structures sont omniprésentes dans la licence *MH* : la ville et la nature (les niveaux). Toutefois, si la ville se caractérise par une structure relativement homogène, il est relativement difficile de proposer une typologie des types d'espaces des biomes à partir de *MhWorld*.

En effet, chaque région est construite par une juxtaposition de zones aux tailles variées, s'étendant parfois sur plusieurs étages, et chaque maille représente un endroit dont l'identité n'est pas stabilisée. Dans chaque niveau, nous pouvons affronter des monstres dans quasiment toutes les zones, récolter des ressources ou des minerais. La forme de chaque aire n'indique que très peu d'informations sur ce qui s'y trouve. Les seules indications proprement formelles constituent la taille des zones où nous pouvons nous déplacer, qui peuvent dénoter l'absence de grands monstres, puisqu'ils prennent malgré tout une taille considérable dans l'environnement diégétique. En dehors de ça, les campements constituent aussi des espaces hermétiques, puisqu'ils ne peuvent être accédés par les monstres. Néanmoins, au sein d'une même maille peut reposer à la fois un campement et, dans une autre partie de la même zone, un espace d'affrontement contre le monstre.

La plasticité de *MhWorld*, liée à la construction de la contiguïté de l'espace, reconfigure le rôle de la carte comme instance de médiation territoriale et ludique. Si auparavant il fallait emprunter un couloir – temps de chargement – pour se rendre à un campement, la malléabilité des biomes fait qu'une même maille peut maintenant contenir divers phénomènes. Si dans l'expérience de l'espace, les activités sont aisément dissociables, la carte représente cette compartimentation de manière aussi lisible qu'avant. D'une part, il faut d'abord construire la

carte en progressant dans les niveaux, puis il faut explorer assez pour trouver ces campements, véritablement sanctuarisés par le jeu. Ces modifications sont la raison pour laquelle nous estimons que *MhWorld* constitue un véritable changement de paradigme dans la spatialité du jeu. L'appareil cartographique doit renouveler sa communicabilité, car il est confronté à un nouveau régime de navigation diégétique.

Ainsi, il est difficile d'opérer un « parcours critique » de navigation dans l'espace diégétique des régions de *MhWorld*, ce concept s'entendant comme « la possibilité d'analyser et représenter objectivement l'articulation entre structures spatiales et comportements de jeu, indépendamment de l'appropriation toujours singulière des premières par le joueur ou la joueuse » (Grandjean, 2020, p. 271). Ce même chercheur consacre d'ailleurs le dernier chapitre de sa thèse aux maillages de l'espace, mais avec une autre acception. Pour lui, dans les jeux en monde ouvert, ce parcours critique est difficile à observer : ce genre vidéoludique étant caractérisé par une liberté presque totale d'exploration de l'espace diégétique. Dès lors, comme il est difficile de faire émerger des structures spatiales, le chercheur montre que les jeux déploient d'autres façons de communiquer sur la construction de ces espaces. À l'image de l'organisation du paysage, dont les lignes d'horizons peuvent susciter la curiosité des joueur·euses. Et à l'image des cartes, qui redécoupent des espaces totalement ouverts et contigus en différentes régions. Les cartes de *MhWorld* correspondent plutôt à ce paradigme.

Le maillage cartographique présente une organisation de l'espace qui amène à le lire et le comprendre d'une manière suggérée par les développeur·euses. Or, étant donné la contiguïté des espaces, ce découpage n'est pas explicitement compréhensible dans l'environnement diégétique : c'est ce qui constitue, d'après nous, la grande nouveauté du rôle de la carte dans cet épisode. Les cartes locales élargissent cet espace d'appropriation, ce jeu au sens mécanique (Bonenfant, 2013), et leur fond de carte devient un système de médiation ludique supplémentaire, parmi d'autres. L'espace diégétique est donc beaucoup plus sensible à sa réappropriation par les multiples « procédés » (Cayatte, 2018) que mettent en place les joueur·euses pour redécouper ces espaces selon leurs propres objectifs. Le maillage relevé sur la carte n'est pas toujours aussi sensible que dans les épisodes précédents, où les composantes informatiques des jeux en forçaient une expérience plus dirigée. Les cartes locales de *MhWorld*, du moins leurs fonds de carte, rendent visible un maillage qui n'est pas explicitement le même que celui du territoire diégétique.

À ce compte-là, l'analyse du maillage dans la cartographie vidéoludique offre les perspectives des dissociations sémantiques entre l'appropriation de l'espace par la consultation de la carte, et l'appropriation de l'espace par sa traversée. Cette dernière a bien plus à voir avec le *mapping*, et est soumise à tous les croisements entre communication et sémiotique que Laudati étudie dans ses recherches portant sur le sens des espaces urbains (2015). Certes, les cartes locales n'ont pas pour rôle de présenter des lieux anthropisés et urbanisés. Cependant, la nature allégorique de ces espaces de jeu, rappelée dans l'introduction, suggère que les environnements diégétiques peuvent se penser comme des dispositifs. Ce que l'analyse de *MH* réouvre ici est cette dissociation entre carte et territoire, bien connue des sciences humaines et sociales, qui se réactualise de multiples manières dans la spatialité vidéoludique. Redécouper les espaces par une pratique n'a rien d'inhérent au médium qu'est le jeu vidéo, mais le maillage porte, comme dans les cartes que nous consultons tous les jours, une valeur communicationnelle. Dans notre cas, il modalise l'attitude ludique vis-à-vis d'un espace, à l'image de cette numérotation de zones qui présupposent le repaire de monstres plus dangereux. Nous verrons au prochain chapitre que, si ce fond de carte, à penser comme contenant, est relativement polysémique, l'étude des données qui s'y parsèment réagence cette distance entre carte et territoire. Il est nécessaire de comprendre comment les cartes se construisent en tant que support des données pour en comprendre tout le déploiement rhétorique qui sera souligné par la suite.

Comme nous le stipulions au début de cette sous-partie, la nouveauté de cet épisode repose sur l'entrecroisement entre fabrique cartographique et *gameplay.* Notre progression dans l'espace est ce qui fait surgir la construction de la représentation de l'espace. Cette écriture de la carte, sous couvert de notre exploration, va nous permettre de réfléchir à nouveau à l'inscription de la paracarte comme régime de compréhension et de lecture de la rhétorique de la carte.

5.2.4 Mise en scène cartographique – le paysage comme témoin de l'exploration



Figure 30 : Capture d'écran du jeu MhWorld*. Découverte du carnet par notre assistante personnelle, dont la ligne de dialogue, lisible à droite de l'écran, explicite la présence d'une carte au sein du carnet transmis. Archives personnelles.*

Alors que nous faisons nos premiers pas dans le tutoriel, l'un des changements radicaux de ce nouvel épisode est constatable. La scène présentée sur la figure 30 fait directement suite à la scène d'ouverture du jeu : notre assistante trouve un carnet dans une tente, sur lequel figure une carte, « du moins, une partie de celle-ci » (« *Well, part of one at least* »), et nous la tend. Nous ne sommes pas dans un village, mais dans un niveau : où se trouve la fidèle carte locale habituellement à droite de l'écran ? Cette absence d'instrument cartographique s'évapore au moment où nous récupérons le carnet donné par notre assistante : une *minimap* apparaît alors en bas à gauche de l'interface de jeu.

Comme nous l'évoquions, ce carnet fait office de menu de jeu. Il établit un cadre pragmatique de « l'immersion mimétique » cette immersion étant « au cœur du dispositif fictionnel » (Schaeffer, 1999, p. 179). D'un point de vue purement plastique, et cet aspect avait déjà été évoqué à propos de la carte du monde de *MhWorld*, le menu que constitue la navigation dans ce livret est composé de pages et de feuilles sur lesquels des écritures, ratures et croquis manuscrits, épousant la texture du papier, se juxtaposent aux catégories de menus, elles écrites

avec une police de traitement de texte plus caractéristique des interfaces d'ordinateur. Genvo, en relecteur de Schaeffer, montre que :

> la feintise ludique se caractérise par sa dimension 'partagée', les représentations sont ouvertement proclamées 'pour de faux', mettant le producteur et le récepteur au fait du caractère fictionnel de l'activité. Pour que l'immersion fictionnelle puisse avoir lieu, il est nécessaire que la fiction soit annoncée au sein du dispositif représentationnel, sans quoi la feintise ne peut être partagée (Genvo, 2013a, p. 125).

Ce caractère ambivalent des représentations opérées par la cartographie vidéoludique était déjà relativement tangible dans les anciens épisodes, à l'image de l'actualisation en temps réel de l'emplacement de notre personnage sur les cartes locales. Comme l'indique le chercheur, c'est à travers les marqueurs pragmatiques de la fiction que cette dernière « s'annonce » (*op.cit.*). La manière dont cette annonce se formule dans la carte de jeu ne tient pas uniquement de la fabrique cartographique qui y est associée. Cette annonce tient dans la paracarte qui entoure la carte, autrement dit le discours qui en amène sa lecture, sa compréhension, et son inscription dans le *gameplay* et le monde fictionnel.

Si nous revenons à ce carnet que nous donne l'assistante, ce dernier peut se penser comme l'un de ces marqueurs pragmatiques de la fiction. D'une part, il est proclamé « pour de faux » par sa propension à afficher des interfaces dynamiques et ajustables sur papier. D'autre part, il annonce cette « attitude intentionnelle réflexive, comme jeu joué avec soi-même » que caractérise la feintise ludique (Schaeffer, 1999, p. 171). De fait, le livre-menu caractérise un changement important dans la jouabilité du logiciel, et de l'éthos ludique qui en émane : il est un objet clef dans le passage du chasseur au chasseur-chercheur opéré par *MhWorld*. Concrètement, le menu où les cartes comme les entrées du bestiaire sont consignées est nommé « *Hunter's Notes* » (« notes de chasseur·euse ») et se complète au fur et à mesure de notre rencontre avec les monstres, comme de l'exploration des espaces diégétiques.

Cette interface est à classer parmi les éléments de narrativisation qu'évoque Barnabé (2018, Chapitre 3), mais cette inscription relève d'une tendance plus globale de la licence. En effet, à partir de *Mh4U*, certaines informations qui relèvent d'explications sur les règles du jeu sont regroupées dans un onglet du menu possédant la même dénomination, « *Hunter's Notes* ». Cette évolution doit se penser à l'aune des processus par lesquels le jeu construit son monde fictionnel. Dans *MhWorld*, la consultation d'une information liée à la diégèse du jeu qui a été dénotée par notre personnage passe par l'animation de consultation du carnet. Il s'agit donc de

la transformation d'une interface déjà présente auparavant. De plus, nous ne sommes plus, en termes de *gameplay,* dans la nécessité de préparer nos chasses par la récupération d'une carte au sein du coffre de provisions. Celle-ci devient entièrement intégrée à notre inventaire et notre interface de jeu : et notre rôle de chasseur-chercheur passera en partie par sa complétion.

Pour autant, les cartes de *MhWorld* ne sont pas un « donné », pour réemployer les termes de Grandjean (2020, p. 169) lorsqu'il caractérise la nécessité d'acquérir la carte au sein de l'environnement diégétique avant de pouvoir la consulter. Si nous sommes équipé·es en permanence de la carte du jeu, celle-ci va se compléter au fur et à mesure de notre exploration dans chacun des biomes. Autrement dit, la fabrication de la carte est intégrée au *gameplay*, à la navigation progressive dans le jeu comme à l'évolution de son intrigue. De ce fait, ce ne sont pas tant les interfaces en elles-mêmes qui changent que le discours organisé par le *gameplay* sur la pratique cartographique. Et c'est à ce moment crucial de notre corpus qu'une forme de jonction entre le *mapping* et le *map-making* s'opère au cœur même de l'écriture du document cartographique, opérée par le logiciel, que nous mentionnions quelques pages avant.



Figure 31 : Capture d'écran de MhWorld*. Interface de carte du monde vierge dans le menu du jeu. La carte est ici dépliée au sein du carnet, lors de notre toute première obtention de l'objet. Archives personnelles.*

Sur la figure 31, nous avons ouvert ce livre-menu directement après en avoir fait l'acquisition, donc juste après la séquence indiquée sur la figure 30. Comme nous pouvons le voir, une préfiguration de la topographie est déjà esquissée sur l'onglet sélectionné, « *Map* ». Une boussole est également dessinée en bas à droite de la carte. Un faisceau d'éléments nous pousse

à interpréter cet objet comme une carte, du fait de sa dénomination par le lexique du jeu comme du fait du langage iconographique qu'elle exhibe. La paracarte, puisqu'il s'agit à la fois de composantes de la péricarte (les symboles visibles sur la carte, sa texture) et de l'épicarte (sa dénomination par le jeu même en tant que catégorie d'interface) invite à encadrer la réception de cette dernière comme d'une carte. S'il peut sembler étrange de catégoriser l'onglet « carte » comme paracartographique, nous le justifions dans la mesure où nous aurions tendance à penser les titres des cartes (carte *du monde*, carte *locales*) comme des attributs de la péricarte. Par conséquent, cet onglet relève davantage d'un discours extérieur à la carte – puisqu'il n'est pas inscrit dessus ou sur l'interface qui y est spécifiquement attribuée – et donc de la paracarte.

D'autre part, la question du paysage et de son insertion sur le fond de carte témoigne l'intérêt de ce concept dans une analyse de la rhétorique cartographique.



Figure 32 : Carte de la région « Givre Éternel » de l'extension Iceborne *du jeu* MhWorld*. Annotation par nos soins d'une numérotation en rouge des superpositions de cartes sur le même fond de carte. Archives personnelles.*

Sur la figure 32, nous exposons un cas typique de l'interface de carte locale de *MhWorld.* En ce qui concerne sa disposition sur un écran dédié, nous y reviendrons lorsque nous aborderons la catégorie des *minimaps*. L'interface de chaque carte de région est elle-même composée d'au moins trois plans superposés, que nous avons numérotés dans la figure ci-dessous. Le chiffre 3 renvoie au maillage du niveau, qui établit les lieux de l'action et l'architecture spatiale des zones visitables et numérotées dans chaque biome. Ce maillage repose sur une illustration de forme rectangulaire rappelant la topographie du biome visité, que nous indiquons par le chiffre 2. Ce

dessin sur lequel est superposé le maillage représente, de manières indistinctes, deux catégories de paysages. Ou bien, il s'agit d'une esquisse de la topographie d'un autre étage du même biome, ce que nous avions constaté et illustré sur la figure 27, avec laquelle nous ouvrions notre analyse des cartes locales de *MhWorld*. Ou bien, ces dessins reprennent des paysages visibles depuis le biome, mais impossibles à traverser : ils constituent à proprement parler le décor dans lequel l'environnement diégétique est inscrit.

Enfin, ce que nous avons choisi de numéroter par le chiffre 1 est un encadrement général qui apparaît sur chaque carte de région, visible à droite et à gauche de la figure ci-contre, sur lequel sont dessinés des éléments topographiques (montagnes, cours d'eau) aux formes très schématiques. Les montagnes à l'ouest du biome sont, par exemple, des triangles irréguliers qui s'enchâssent, qui expriment pourtant le même objet géographique que les falaises détaillées qui bordent le nord de la carte. En clair, le fond de carte d'une carte locale est composé de trois cartes superposées, dont les niveaux de précisions s'affinent jusqu'à celle où se situe les zones. L'image cartographique, pouvant être hiérarchisée avec les trois niveaux de détails que nous avons fait surgir, nous semble faire écho à la pratique du dessin cartographique. Nous trouvons des formes abstraites et irrégulières sur le plan le plus éloigné, pour parvenir, sur celui au cœur de l'interface, à un trait assuré et délimitant avec précision la topographie de chaque zone. Il y a comme une mise en abyme du travail de cartographe dans cet enchâssement.

Cet assemblage questionne les « processus de constructions infocommunicationnels » (Joubert, 2015, p. 20) des cartes. La chercheuse citée sollicite ainsi, dans sa méthodologie, des éléments de scénographie pour mieux comprendre comment les cartes construisent leurs informations et leurs représentations. À ce compte-là, la superposition des trois fonds de carte procède à une mise en visibilité de la carte locale, centrée sur l'interface cartographique. Tout en assurant une forme de continuité avec le cadre fictionnel en lien avec la remédiation d'une plasticité suggérée par cette carte, cette dernière dissocie l'espace diégétique de l'espace ludiégétique. Le premier est observable, il s'agit de l'environnement numéroté 2. L'autre est navigable, numéroté 3. C'est ce dernier qui correspond le plus au déploiement des mécaniques de jeu, et dont les dessins sont ainsi les plus fins et complexes. Cette dichotomie, que nous faisons survenir avec des termes issus de l'approche narrative des dispositifs ludiques, peut en fait s'entendre avec un autre couple de mots. Le dispositif cartographique fait la médiation ce qui relève d'une territorialité appropriable et d'un paysage.



Figure 33 : Zoom sur une des parties de la figure 32. Nous avons encerclé en vert un signe visuel représentant un dénivelé de relief. Archives personnelles.

Ainsi, tout en tissant le monde fictionnel et en contextualisant les déambulations de notre personnage dans un espace, l'interface redouble de précision pour présenter tout ce qui pourra être activé, utilisé, exploité, approprié par le personnage-joué. Pour le dire autrement, le dessin cartographique met lui-même en scène l'espace à arpenter dans la diégèse, par un processus communicationnel issu de la précision du tracé. Sur la figure 33, nous illustrons cette propriété en montrant des éléments de ce fond de carte (ne pouvant être enlevées de la représentation cartographique) qui indiquent la présence d'une composante verticale de l'espace. Le paysage est donc transformé, au prisme du langage cartographique, en un signe visuel qui en illustre une possibilité d'appropriation dans le langage vidéoludique.

À tous égards, cette superposition de papiers renoue avec la question de la mise en scène cartographique suggérée par Lambert et Zanin, que nous présentions dans notre troisième chapitre. Les apports de Joubert, que nous venons de mentionner, montrent bien comment la déconstruction du document cartographique que nous avons présentée dans notre tout premier chapitre offre des prises sur la manière dont la carte communique sur l'espace. Le support, la précision des traits, la paracarte, la situation de communication (suggérée par le jeu), cet ensemble est reconfiguré au prisme du langage vidéoludique.

La différence entre paysage et environnement est au cœur d'un article de François Walter, qui, au travers d'une approche historiographique de la notion de paysage, rappelle que celui-ci « peut exister en dehors d'une réalité purement esthétisante et renvoyer d'abord à des processus sociaux » (2014, p. 31). Le chercheur, à l'aide des travaux de Denis Cosgrove ou encore de Kenneth Olwig, montre que « la mise en scène paysagère n'est que l'aboutissement d'un processus d'autoreprésentation du pouvoir » (*Ibid.*). Ces considérations font écho aux

réflexions de Rancière que nous évoquions auparavant, à savoir que le paysage reflète une configuration sociopolitique (2020, p. 95).

La contribution de Walter nous invite à relire le lien entre la représentation du paysage existant en dehors de l'espace ludiégétique, et celle du paysage au cœur de l'environnement où nous pouvons naviguer, avec une approche critique. Le critère qui régit l'évolution entre les trois plans numérotés de la figure 32 est celui de la précision, et cette dernière met en scène des « processus sociaux » dans son dessin. D'après nous, la rhétorique qui souligne cette évolution est la suivante : ce qui est cartographié avec détail, c'est ce que l'on peut fouler, utiliser, habiter, voire exploiter. Ce qui ne l'est pas, c'est ce sur quoi le·a cartographe n'a pas de pouvoir. Sous ces termes, la représentation du paysage qui est au cœur de *MhWorld* se comprend comme la mise en scène du pouvoir qui peut être exercé sur l'espace diégétique. Néanmoins, ce n'est pas le·a joueur·euse qui décide de ce qui doit être cartographié ou non : c'est le dispositif.

Dès lors, formaliser l'expérience-cadre du jeu à l'aide de la carte, c'est rendre visibles les lieux de la fiction comme espaces appropriables pour les joueur·euses. Cette dernière phrase, qui peut relever du bon sens dans l'étude des dispositifs ludiques, questionne la formalisation du discours qui accompagne l'écriture de la carte. À cet égard, il est nécessaire de marquer notre approche par les apports de la cartographie critique, où « le détail et la précision même des cartes topographiques modernes sont une image de la volonté de pouvoir et de contrôle qui caractérise l'utilitarisme des États » (Desbois, 2012, Chapitre 3 paragr. 102). L'assimilation entre personnage-joueur et États peut paraître difficilement tenable. Pourtant, à travers la lecture des apports que nous venons de solliciter, le dessin du paysage semble refléter ce rapport de pouvoir et de contrôle en jeu dans la fabrication du fond de carte. L'incarnation de l'État peut se penser à travers le rôle de notre personnage, profondément inscrit dans une construction institutionnelle (chasseur, et chercheur) émanant d'une organisation, et du dualisme entre ville et nature.

Nous retrouvons dans ce processus cartographique pris en charge par le jeu ce qui nous semble lié à la question de la médiation territoriale et de son embranchement avec la médiation ludique. Figurer l'espace navigable, rendre visible ce rapport au monde et restituer la matière spatiale de l'espace passe, dans le jeu, par une mise en lisibilité de ce que le dispositif paramètre comme appropriable ou non. Mais cette figuration participe à la production de représentations, qui à leur tour, viennent nourrir un imaginaire territorial. La carte locale, en mettant en scène les espaces appropriables, fait la médiation de la jouabilité de ces derniers, tout en produisant un

discours sur le rôle de la carte et de sa précision. Au fur et à mesure de notre exploration de ce corpus, nous constatons que l'évolution des cartes dans *MH* se fait au prisme d'un discours sur la manière dont la représentation cartographique souligne, en fait, la production de l'espace ludique. Ce rapport que nous tissons entre illustration d'un paysage et mise en scène d'un espace exploitable est caractéristique de toutes les cartes locales de *MhWorld*. Dans la mesure où cet épisode nous fait jouer un avatar qui, dans la diégèse, combine des activités de chasse et de recherche, l'organisation entre ces trois plans numérotés que nous faisions surgir sur la figure 32 produit une représentation de l'activité cartographique de notre personnage. De la même façon, le jeu met aussi en scène la construction de la carte à travers la navigation au sein des environnements. Par la fabrication de l'image corrélée au *gameplay*, la dynamique du jeu donne à voir une représentation de ce qu'est la cartographie et de son but dans la diégèse : explorer et délimiter des zones appropriables.



Figure 34 : Deux extraits de la carte du biome « Forêt Ancienne » dans MhWorld*. À gauche, index A : lors de la scène d'introduction du jeu. À droite, index B : lors d'une quête faisant suite à cette séquence d'introduction. Archives personnelles.*

Comme nous le voyons sur la figure 34, la carte locale restitue ce maillage numérique propre à la licence en le liant à un collage hétérogène de feuilles de papier sur lesquelles chaque zone est restituée. Précisons les modalités de complétion de la carte : si nous ouvrons notre interface de carte locale après avoir navigué dans des zones qui n'ont pas encore été cartographiées, le logiciel les fait apparaître instantanément sur le fond de carte. Ainsi, nous retrouvons cette mise à jour des dispositifs cartographiques de façon automatiques que décrit Grandjean, où « les déplacements du joueur ou de la joueuse coïncid[ent] exactement avec le report sur la carte des lieux qu'il ou elle découvre au sein d'un espace déjà modélisé » (2023b, paragr. 23). Nous ne sommes que l'avatar qui, par nos déplacements, fait surgir le fond de carte déjà établi du jeu.

En comparaison avec le caractère immanent des cartes des villes, qui évacuent les opérations de leurs constructions, les cartes locales de *MhWorld* sont opératrices d'une histoire, car leur

construction est inscrite dans le *gameplay* du logiciel. Cette dynamique de fabrication repose sur, d'une part, la manière dont nos interactions avec le jeu conditionnent l'écriture de l'image cartographique, ce qui renvoie à la complétion que mentionnait Grandjean. Et c'est aussi, d'autre part, la façon dont tout ce qui concerne le dessin de la carte repose sur une « multitude d'opérations » inscrite dans le dispositif, et qui participe au cadrage de l'expérience. Prise dans ce sens, la construction de la carte locale se fait par une boucle de rétroaction entre nos actions dans le jeu et ce qui, au sein du logiciel, enclenche l'ajout d'une donnée sur la carte (zone, ressource, etc). Néanmoins, les cartes locales de *MhWorld*, tout en constituant des scènes totalisantes de l'espace de jeu, n'effacent pas pour autant leur genèse.

Les cartes locales sont, en fait, porteuses de ces opérations qui les construisent au fur et à mesure de notre avancée dans le jeu, mais ces dernières sont difficiles à percevoir à qui n'a pas expérimenté la façon dont le document cartographique, dans le jeu, est construit par nos actions. C'est-à-dire que ces multitudes d'opérations, qui peuvent sembler relativement opaques dans le cadre de le la réalisation d'une carte numérique urbaine, sont intégrées au *gameplay* du jeu. De même, l'observation d'une carte de jeu qui serait incomplète ramène directement à une inscription temporelle de la narrativité du jeu. La construction de la paracarte est opérée par notre expérimentation avec le *gameplay*.

À nouveau, les deux images montrées sur la figure 34 présentent deux exemples de l'image cartographique du biome de la Forêt ancienne, selon deux temporalités de jeu (index A : au début du jeu. Index B : après une heure de jeu). En comparant ces deux cartes, nous saisissons que celle de droite n'est que la complétion topographique de celle de gauche. Il faut donc comprendre les fonds de cartes vidéoludiques de *MhWorld* comme des inscriptions temporelles d'une narrativité spatiale, contrairement à de nombreuses occurrences des générations précédentes. Nous considérons le phénomène de complétion des cartes interactives vidéoludiques comme un système de traces, c'est-à-dire « l'indice d'une réalité » (Jeanneret, 2019, paragr. 21), pouvant être liées à la pratique de jeu, la progression dans le récit ou l'aboutissement d'une exploration spatiale vidéoludique. Ce constat peut paraître anodin, mais il est en fait important dans la compréhension de la cartographie vidéoludique. En ouvrant la carte locale à un processus de construction, la carte rend visible une partie de sa paracarte. Elle met en transparence les opérations qui soulignent sa légende et la situation de communication dans laquelle la carte s'insère. Il est dès lors possible de réfléchir à l'agencement entre le

langage cartographique et vidéoludique comme une construction non seulement de la carte, mais surtout d'un discours qui soutient cette représentation de la pratique cartographique.

5.2.5 De la carte à son cadre – articuler l'espace à partir du langage cartographique et de sa paracarte

Toutefois, si l'épisode *MhWorld* est remarquable pour la mise en scène de son paysage, un regard croisé avec les cartes locales de *MhRise* suscite d'autres interrogations. Dans ce dernier jeu de notre corpus, les cartes locales brillent par leur austérité, contrairement à ses cartes de *hubs,* vues au chapitre précédent. Les perspectives évoquées par Walter prennent alors un autre sens.



Figure 35 : Capture d'écran d'une des premières quêtes du jeu que nous avons effectuées, où nous présentons la carte de la région « Temple Oublié » en train de se construire. L'encadrement noir correspond à une icône qui dénote la présence d'un monstre inconnu. Archives personnelles.

La figure 35 retrace l'une de nos premières sessions dans l'épisode *MhRise*. Les légers nuages de fumée qui recouvrent la carte s'estompent au fur et à mesure de notre progression dans l'espace, pour en signifier la découverte graduelle. Nous retrouvons sur cette image certaines caractéristiques de ce que nous avons appelé le « contenant », telles la forme du fond de carte ou encore la numérotation des zones. Toutefois, *MhRise* est le seul jeu de la licence où la

représentation des composantes écologiques du sol et de l'environnement est réduite à trois signifiants : le bleu pour l'eau, le marron clair pour le sol, et les nuances de gris pour le relief. La disparition d'éléments pourtant fondamentaux, à la fois vis-à-vis de la construction du paysage par la représentation cartographique, et par rapport à la propre norme qui a rythmée tous les épisodes, va être interrogée le long de cette section.

Sur les cartes locales vues au début de ce chapitre et qui correspondaient aux premières itérations de la série de jeu, la couleur de chaque zone pouvait se comprendre dans une perspective communicationnelle comme médiation de la jouabilité. En effet, une zone avec un fond vert rappelait un écosystème comme celui d'une forêt, d'une plaine, contrastant avec, par exemple les couleurs rouges ou grises d'autres zones, représentant les environnements volcaniques ou miniers. Or, comme nous l'avons vu, les codes chromatiques ont un sens. Ils peuvent se comprendre comme une stratégie interprétative déployée par le studio pour signifier, à ses joueur·euses, les éventuels monstres ou ressources qui peuvent y être trouvés. De fait, l'isomorphisme entre la représentation cartographique avec l'espace diégétique effectue la médiation de cet « espace des possibles » (Genvo, 2013a, p. 89), propre à la jouabilité de la structure de jeu.

Un autre phénomène intéressant est ce point d'interrogation, que nous avons encadré sur la figure 35. Celui-ci dénote la présence d'un monstre qui n'a pas encore été découvert lors de la réalisation de la capture d'écran. Néanmoins, et c'est aussi une particularité de cet épisode par rapport à *MhWorld*, il n'est pas nécessaire de trouver des indices spécifiques à l'existence du monstre pour le faire apparaître sur la carte (élément sur lequel nous reviendrons lors du prochain chapitre). En effet, *MhWorld* se caractérise par un renouvellement de la représentation de la chasse, et justifie l'apparition des icônes de chaque entrée du bestiaire sur la carte locale par une rencontre préalable avec celle-ci. Il faut avoir aperçu au moins une fois un Rathalos dans une région du jeu pour que l'interface cartographique le fasse ensuite éventuellement apparaître dans les biomes où nous pourrions le croiser. Ou bien, il faut avoir récolté certains indices de sa présence au sein de l'environnement diégétique (des traces de griffes sur les troncs d'arbres, un nid et les œufs de la créature, etc.). Or, dans *MhRise*, des « icônes génériques », comme les nomme le logiciel lui-même, indiquent la présence de monstres même non identifiés, alors directement lisibles sur l'interface de carte locale. De fait, cet épisode est en rupture avec deux types de normes d'isomorphismes : la représentation cartographique de l'espace

diégétique par un jeu de couleur spécifique, ici largement appauvrie, et la mise en scène fictionnelle de la pratique de chasse et de traque de l'épisode précédent

Cette austérité ne signifie pas pour autant un retour aux sources, qui rejouerait la tension entre *mapping* et *map-making*. Il ne s'agit pas du côté des joueur·euses d'être face à une représentation de l'espace relativement pauvre qui encouragerait à construire sa propre cartographie et légende. Au contraire, nous pensons que si ces dimensions paysagères disparaissent, c'est au profit des nombreuses nouvelles données et systèmes d'affichages de ces dernières. Autrement dit, la relation entre carte et espace diégétique est partiellement remplacée par celle entre la carte et sa paracarte, qui agence des territorialités que nous allons expliciter.

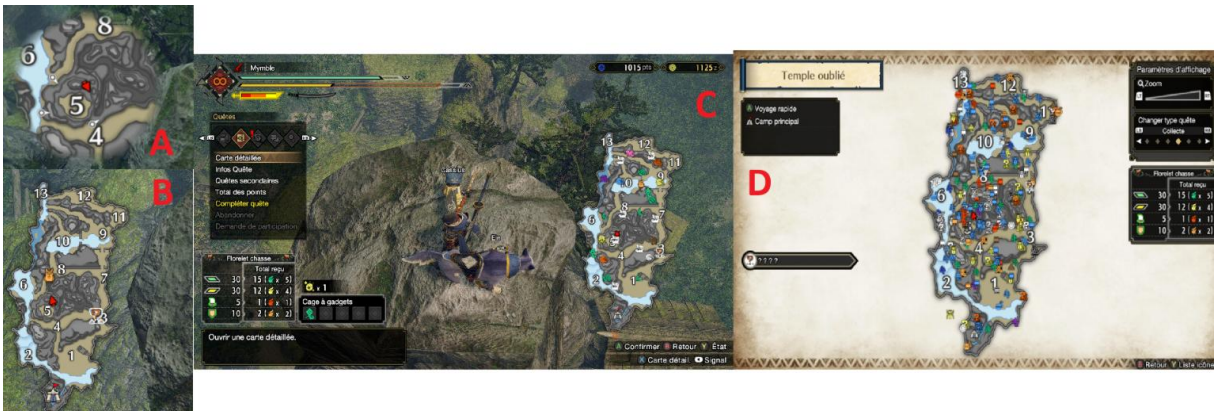


Figure 36 : Quatre niveaux d'interfaces dans le jeu MhRise*, mis bout à bout. L'index A correspond à l'agrandissement de la* minimap *montrée sur l'index B. L'index C correspond à la carte, en plus grand, affichée dans le menu. L'index D désigne l'interface de carte locale lorsqu'elle prend tout l'écran. Archives personnelles.*

Tout d'abord, il est nécessaire de revenir sur l'appareillage cartographique de *MhRise* et de son système d'échelle. Cette notion, utilisée dans la construction de carte comme nous le précisions à la fin du troisième chapitre, fait référence au « rapport de réduction ou d'agrandissement d'un objet ou d'une représentation graphique » (Échelle, 2024). En l'occurrence, les quatre index montrés sur la figure 36 proviennent de la même carte locale, et son intégration au sein de multiples itérations de l'interface de jeu souligne un réagencement de ses données et de leurs précisions. Ainsi, lors de nos déambulations dans les régions et biomes, la carte locale se décompose sous quatre échelles, retrouvables dans trois configurations de l'écran. Nous allons détailler chacune de ces configurations, car elles dénotent des niveaux d'informations qui soulignent à chaque fois leur intégration dans la jouabilité du logiciel.

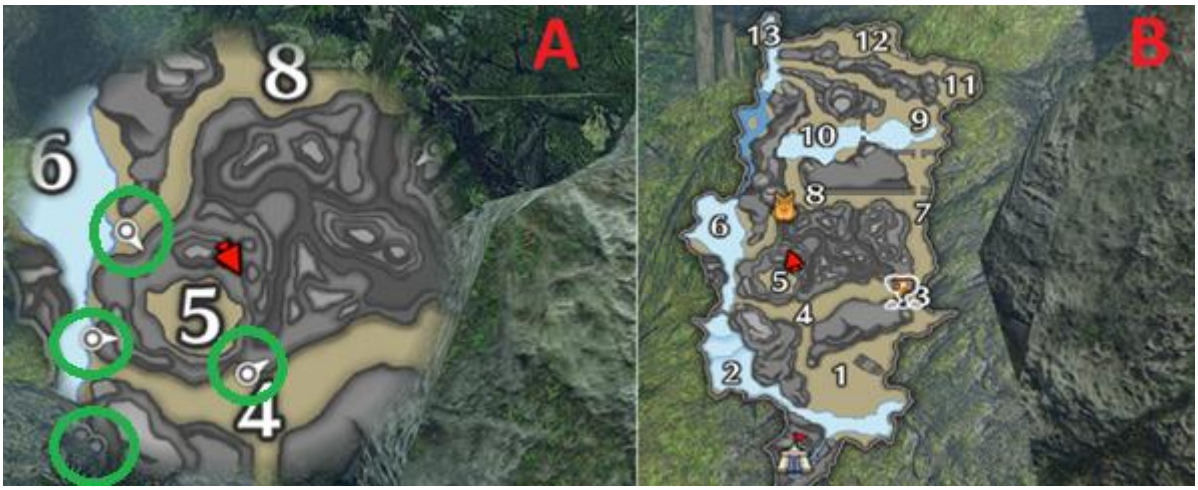


Figure 37 : Index A et B de la capture d'écran de la figure 36. Les ronds verts montrent les petits filoptères. Archives personnelles.

La première configuration est celle de l'exploration et de la navigation au sein des niveaux. Sur la figure 37, elle correspond à l'index B, une reproduction de la carte locale alors visible en bas à gauche de l'écran de jeu. Un agrandissement de cette dernière est possible à l'aide d'une manipulation de jeu, il s'agit de l'image montrée en index A. Ce que la figure 36 peut difficilement traduire, étant donné son intégration dans ce manuscrit, c'est que les deux cartes prennent autant de place sur l'écran de jeu. Le changement d'échelle est donc clairement dissocié d'un zoom, ou de l'effacement du reste de l'interface. Enfin, les deux cartes n'affichent pas le même niveau d'informations, puisque les petits filoptères, symbolisés par les petites tiges blanches et entourées en vert, ne sont pas visibles sur l'index B. Ces derniers sont des petits insectes qui permettent de se déplacer plus aisément dans l'espace. En fait, les utiliser permet de faire des petits bonds verticaux et horizontaux, qui se combinent avec nos armes pour asséner de nombreuses attaques aux monstres.

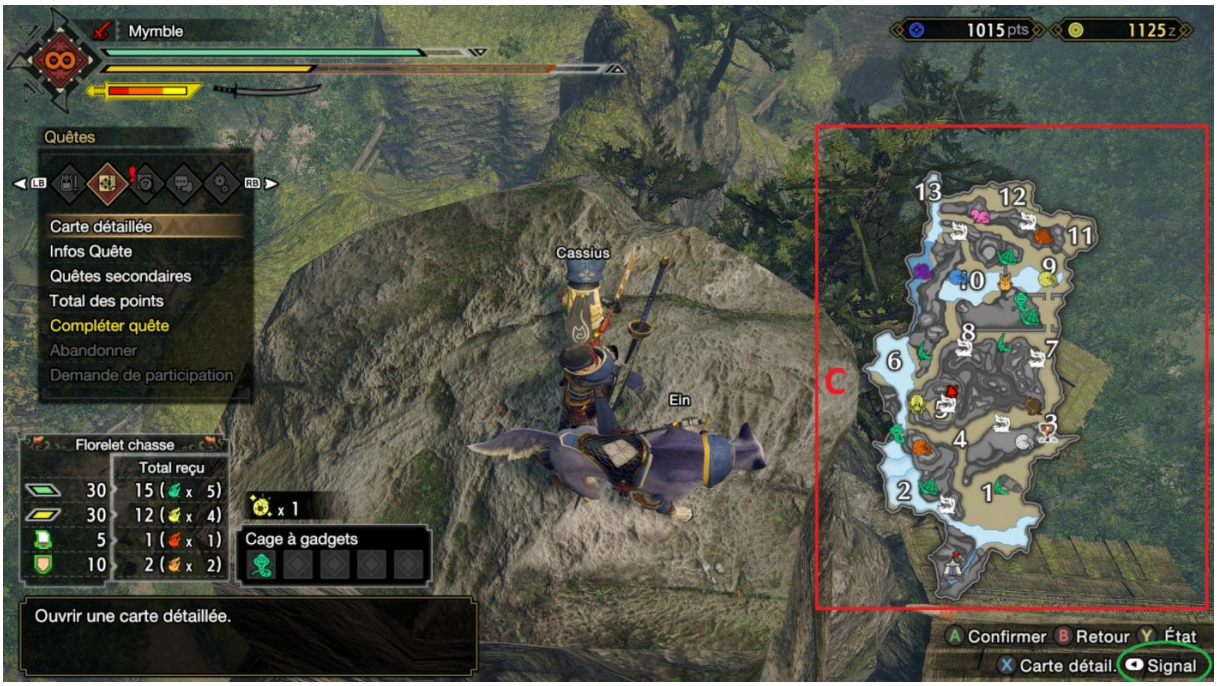


Figure 38 : Configuration de l'affichage de la carte locale lorsque nous utilisons le menu de jeu pendant une quête ou une expédition dans MhRise. Index A : autre affichage de la carte locale. Rond vert : fonctionnalité dite de signal. Archives personnelles

La deuxième configuration, reproduite sur la figure 38, s'affiche à droite de l'écran de jeu lorsque nous sommes en train de consulter ses divers menus. Elle est affichée à chaque fois que nous ouvrons le menu de jeu, et le sous-menu indiqué à gauche nommé « carte détaillée » permet d'accéder à la troisième configuration de la carte, sur laquelle nous reviendrons ensuite. Le rond vert, en bas à droite de la figure, montre une fonctionnalité relativement commune dans la licence *MH*, mais que nous n'avons pas énormément analysée. En effet, le système dit de « signal » offre la possibilité de, effectivement, signaler sa position sur la carte à l'aide de sons et d'animations spécifiques. Il s'agit d'un moyen de communiquer avec les autres joueur·euses dans le contexte de jeu collectif, que nous n'avons pas pu expérimenter dans le cadre de cette thèse. L'index C[246] est, quant à lui, à nouveau une représentation de la carte locale, cette fois en plus grand. À propos de cette image, il faut remarquer qu'il nous est impossible de choisir quel type d'informations y figure. C'est en effet bien le logiciel qui choisit d'afficher divers éléments de la faune et de la flore, et tout particulièrement ceux qui peuvent être utilisés dans le cadre des combats, ou d'autres phénomènes endémiques remarquables[247]. Ainsi, cette interface, par sa représentation panoptique et actualisée en temps réel, fait médiation d'une

[246] Nous reprenons les index présentés dans la figure 36, par souci de fluidité.
[247] Comme la « *fortune owl* », pour Fortunettes, des oiseaux qui, une fois attrapés, octroient de grands bonus.

forme de territorialisation bien spécifique : celle des ressources jugées les plus adéquates dans le cadre du combat. Avant de revenir plus en détail sur cette territorialisation, terminons notre inventaire.



Figure 39 : Carte locale de la région « Temple Oubliée » dans MhRise. *Les encadrés rouges correspondent à des éléments de la paracarte qui servent à encadrer la disposition de l'information. Le cercle noir, en bas de la carte, montre l'icône d'un insecte qui n'a pas été vu dans l'espace diégétique, mais qui est pourtant indiqué par le jeu. Archives personnelles.*

Sur cette image, qui est donc un agrandissement de l'index D de la figure 36, les encadrés rouges correspondent aux divers emplacements qui appartiennent à ce que nous estimons être des éléments de la péricarte. Nous y retrouvons, sur la partie gauche de l'interface, le titre de la région, un menu déroulant affichant la possibilité de faire un voyage rapide à partir de certains camps (la liste pouvant se compléter), et en bas à gauche, l'énumération des grands monstres actuellement présents dans la région. Sur la partie droite, les paramètres d'affichages sont nombreux : possibilité de zoom, classification des icônes, ainsi qu'une interface comptabilisant certaines ressources temporaires récoltées (dans la fenêtre intitulée « Florelet chasse »). En bas à droite se trouve des indications de manipulation avec la manette, dont l'une d'elle, avec le bouton « Y », ouvre une liste d'icônes nous permettant de choisir nous-mêmes l'affichage des signes visuels apposés sur le fond de carte. Enfin, le petit rond noir en bas de l'image, entourant une icône d'insecte, est là pour une raison fort prosaïque : nous n'avons jamais navigué dans l'espace où se trouve le coléoptère représenté. Autrement dit, la carte affiche des éléments qui ne sont pas reliés à notre propre exploration de l'espace diégétique.

Revenons maintenant à notre démonstration et à l'idée d'une tension entre *mapping* et *map-making*. La représentation de certaines composantes du paysage dans les cinq premiers épisodes de *MH* faisait acte de médiation de la jouabilité des espaces de jeu. Bien que les cartes locales eussent essentiellement été dépourvues de paracarte ou de nombreux marqueurs qui venaient s'apposer à même l'image, un paramètre aussi trivial que la couleur d'une zone pouvait suggérer de nombreux éléments de la structure de jeu. Monstres, plantes associées à un espace écologique précis, insectes, etc. Dans *MhRise*, les cartes locales, si elles effectuent toujours la médiation de la jouabilité des espaces de jeu, le font d'une manière bien différente. Visiblement, la représentation de l'espace s'appauvrit, au profit de nombreuses fonctionnalités permettant d'agencer la présentation des informations visibles sur l'image. Cette évolution traduit la modification d'un rapport à l'espace vidéoludique dans lequel, nous faisons l'hypothèse, se reflète un nouveau paradigme de rapport à nos spatialités contemporaines. Si nous ne pouvons pas prouver le deuxième point, le premier se constate aisément dans cette analyse diachronique de la licence *MH*. En effet, la déconstruction de l'appareil cartographique de cet épisode, mis en perspective avec les premiers jeux, témoigne plus globalement d'une autre représentation de l'espace de jeu.

Il faut voir dans la disparition du paysage non pas l'austérité de la carte ou la pauvreté de la représentation, mais un autre mode de mise en scène de l'appropriation de l'espace. Là où *MhWorld* fait la part belle à l'esthétique soignée du dessin cartographique comme façon de représenter l'exploration et la découverte d'un nouveau monde, *MhRise* va au contraire nous présenter un espace lisible et fluide, sur lequel les innombrables données peuvent s'articuler selon nos propres projets. Dès lors, l'agencement entre les quatre types d'interfaces et les trois configurations nous semble réitérer la perspective qui nourrit cette thèse. À savoir, la composition de la carte, son langage comme son format et ses informations affichées s'articulent une médiation, celle qui nous invite à adopter une certaine attitude ludique vis-à-vis de l'espace représenté. Et cette médiation est autant territoriale que ludique. Dans le prolongement de cette idée, déconstruire l'appareil cartographique revient à comprendre de quelle manière le jeu nous propose d'adopter une représentation de l'espace qui nous semble s'inscrire dans la notion « d'expérience-cadre » proposée par Cayatte, (2018, paragr. 16), car cette image produit une territorialité de l'espace diégétique qui nous est invité à manipuler, à se saisir, voire à imaginer au sein de l'aire transitionnelle d'expérience.

Cette perspective est lisible sur l'interface de carte locale, par l'intermédaire de la paracarte. Dans *MhWorld* comme dans *MhRise*, il est possible de classer les types d'icônes affichées sur l'interface cartographique. Toutefois, le lexique employé par le jeu témoigne d'une territorialisation qu'il est nécessaire d'analyser, car elle démontre une interprétation de la matière spatiale au prisme du ludique.

Nous disions donc de *MhWorld* que son interface de carte reflétait l'articulation entre fabrication de la carte et fiction de l'exploration d'un nouveau monde. Pour cela, nous interrogions la représentation du paysage dans l'image cartographique, la mise en scène de l'image même, et la remédiation de la pratique cartographique à travers la plasticité de l'objet. En fait, cette articulation se reflète d'après nous dans le système de tri d'icônes proposé par les fonctionnalités cartographiques de la carte locale. Cet outil permet de naviguer entre l'affichage de cinq catégories de phénomènes observables, que nous nous proposons de restituer en commentant chaque catégorie.

Récolte	Fronde	Pièges et environnement	Vie endémique	Petits monstres
Tous les éléments récoltables pour créer de l'équipement, des consommables, ou des pièges.	Tous les éléments pouvant être mis dans notre fronde pour servir de projectiles.	Tous les pièges utilisables dans l'environnement / tous les éléments activables dans l'environnement autant par les joueur·euses que les monstres.	Les insectes et animaux utilisables dans certaines situations.	Tout ce qui relève de petits monstres.

Tableau 7 : Récapitulatif des catégories d'icônes de la carte de MhWorld.

Ainsi, nous voyons dans le titre même des catégories un certain rapport avec l'identification des phénomènes ou objets indexés. Si les trois premières catégories (« Récolte », « Fronde », et « Pièges et environnements ») invitent à traduire les icônes affichées au prisme de la jouabilité du logiciel, les deux dernières catégories renvoient plus globalement à une dichotomie au cœur du compendium de *MH*. Si nous comparons ces catégories avec celles de

MhRise, nous estimons mettre en relief ce que nous pourrions qualifier de processus de naturalisation opéré par le langage.

Maxiboosts	Autre faune locale	Collecte	Lys Précieux / Grands Filoptères	Affichage personnalisé
Tout insecte ou petit animal pouvant être attrapé pour obtenir des améliorations temporaires de nos statistiques	Tout autre élément de la faune locale	N'importe quel objet pouvant être ramassé et mis dans notre inventaire	Tous les endroits où nous pouvons poser des grands filoptères, et les lieux où certains sont déjà posés	Listes des options : Bidulons[248], Matériaux 1, Matériaux 2, Kit de Survie, Région

Tableau 8 : Récapitulatif des catégories d'icônes de la carte locale de MhRise*. Dans l'onglet affichage personnalisé, nous avons listé les catégories disponibles.*

Dans *MhRise*, si nous retrouvons bien la question de la « collecte » qui renvoie à l'idée de « récolte », certaines catégories renvoient directement au vocabulaire employé par le jeu. Or, ce lexique ne caractérise pas si la faune et la flore observées font partie de telle ou telle espèce : les termes employés illustrent les usages qui peuvent en être faits par les joueur·euses. Il en va ainsi des « maxiboosts », petits oiseaux qui nous permettent de devenir temporairement plus fort, les « bidulons », qui peuvent être utilisés comme objets une fois attrapés, les « miniboosts », dont les effets sont moins puissants que leurs quasi-homonymes, ou encore les « trappos », « matéroïds » et autres « spectrinsectes d'or » ; tout un endémisme propre à *MhRise*, recensé comme « faune locale[249] », qui se caractérise comme des ressources pouvant être manipulées par les joueur·euses à leurs fins.

Pour le géographe Raffestin, la langue est l'un des plus « puissants moyens d'identité dont dispose une population » (1980, p. 149). En revenant sur la dimension communicationnelle et

[248] En l'occurrence, ce terme ne nous semble pas faire justice à sa traduction anglaise, à savoir « *Hunting Helpers* ». Tout ce qui fait partie de la catégorie des bidulons relève en fait d'un petit être vivant capturable et pouvant être réutilisé pour se battre contre les monstres, comme certaines grenouilles ou autres araignées.
[249] Voir le manuel de jeu en ligne : https://game.capcom.com/manual/MHRISE/fr/switch/page/6/9 (dernière consultation le 31/05/2025).

culturelle de la langue, il enjoint à comprendre la manière dont le langage articule des enjeux de pouvoir. Pour cela, il rappelle les « processus d'éclatement » de la langue ou encore de « fission linguistique » entre la campagne et la ville, en prêtant à cette dernière un langage bien précis : « celui qui exprime ses techniques » (*Ibid*., p. 155). La contribution du chercheur rappelle alors les liens entre langages et modèle de représentation du monde, en s'appuyant sur les apports du linguiste et anthropologue Benjamin Lee Whorf. De cette démonstration, il invite à voir le langage comme « un instrument de pouvoir » : il se propose d'illustrer cette hypothèse en revenant sur la question de la colonisation. Cette dernière réduit « les langues autochtones à un rang inférieur en limitant leur usage à des espaces concrets et abstraits de plus en plus petits. C'est le phénomène de la langue dominante imposée par un groupe dominant » (Ibid., 1980, p. 166). Toute la théorie du géographe envisage la langue comme « un système sémique dont la fonction est d'assurer une médiation » (*Ibid*., p. 173) d'un certain rapport au monde.

Il n'y a ainsi rien de surprenant à ce que ce chercheur s'intéresse ensuite à la notion de territoire, dont les apports éclairants méritent d'être transposés ici, car il entend ce terme comme :

> une production à partir de l'espace. Or la production par toutes les relations qu'elle met en jeu s'inscrit dans un champ de pouvoir. Produire une représentation de l'espace est déjà une appropriation, donc une emprise, donc un contrôle même si cela demeure dans les limites d'une connaissance (Raffestin, 1980, p. 199-200).

Sans surprise, cette représentation de l'espace est produite à partir d'un langage, celui de la carte, et dont la représentation s'assimile pour le chercheur à :

> un espace construit par l'acteur qui fait communiquer par le truchement d'un système sémique ses intentions et la réalité matérielle. L'espace représenté n'est donc plus l'espace, il est image de l'espace ou mieux territoire vu et/ou vécu. L'espace devenant territoire d'un acteur dès qu'il est pris dans un rapport social de communication (Raffestin, 1980, p. 203).

Pour Raffestin, le langage cartographique se comprend comme une façon de saisir l'espace et de se l'approprier – de le territorialiser – en construisant son sens à l'aide de l'articulation d'un pouvoir.

Ce que la comparaison entre les deux interfaces de carte de *MhWorld* et *MhRise* montre, dans le choix même des termes servant à indexer les phénomènes cartographiques, relève d'après nous d'une rhétorique territoriale. Le nom même des catégories renvoie non pas à la nature de

ce phénomène, mais à l'usage que nous pouvons en faire. Une herbe est un élément de la « récolte », un amas de pierres relève du « piège », de nombreuses plantes ou graines de ces dernières sont à consigner comme « fronde », c'est-à-dire récupérable comme outil. Dans *MhRise*, la catégorie « maxiboost[250] » est éloquente : tout ce qui en fait partie n'a pas d'autre rôle que celui de l'usage, à savoir de « booster » les statistiques des joueur·euses. Il en va de même pour les « bidulons », ou plutôt « *Hunting Helpers »* en version anglaise*,* qui sont là pour, littéralement, aider à la chasse.

Dans cette terminologie, nous constatons l'usage de la langue comme processus de naturalisation de la vie endémique en vue de devenir une ressource appropriable par les joueur·euses. À ce propos, Raffestin invitait à voir la notion de ressource comme « le produit d'une relation » (1980, p. 291), dans la mesure où il n'y a pas de ressource dite naturelle, mais bien des matériaux naturels transformés en ressources par les enjeux de territorialités déployés par l'Homme. Nous estimons qu'un parallèle similaire peut se retrouver dans le vocabulaire de ces deux derniers épisodes de *MH* : le vocabulaire du jeu fait la médiation de la jouabilité. Il n'est donc pas anodin que les catégories de ce lexique se retrouvent dans ce cadre placé autour de la carte. Et de fait, là où *MhWorld* affiche en permanence une quantité de données sur le fond de carte, *MhRise* n'en affiche, de manière générale, que très peu, et nécessite la manipulation des fonctionnalités de la carte pour faire surgir tous les agencements possibles. Derrière la mise en place d'une certaine personnalisation de l'interface, nous estimons que ce dernier épisode nous invite non plus à observer les liens entre la carte et l'espace, mais à agencer nos propres projets à l'aide de l'outil cartographique. La relation à l'espace se construit entre la carte et son cadre – sa paracarte – et non plus forcément son image.

De ce fait, comme ce dernier exemple le laisse sous-entendre, la modification des cartes locales rend contiguës les zones des niveaux et reconfigure l'écart entre carte et territoire. Toutefois, cet écart est réinvesti par un ensemble de paramètres qui, au sein même des fonds de carte, ces contenants dans lesquels nous regroupons remplissage colorimétrique, numérotation, et forme de la carte comme de ses contours, entraine une redéfinition de cet écart. Cette distance s'illustre par le déploiement d'une paracarte de plus en plus explicite, qui nous invite à manipuler les informations cartographiques pour reterritorialiser l'espace selon nos propres objectifs.

[250] « *permabuffers* » en version anglaise.

Nous avons soulevé, au long de cette dernière sous-partie, des réflexions sur les modalités d'affichages des cartes lorsqu'elles changent d'échelle. Dans la prochaine partie de ce chapitre, nous allons plus délibérément revenir sur la façon dont ces rapports d'agrandissements ou de rapetissements de l'interface amènent à en repréciser les phénomènes. Pour cela nous allons étudier les perspectives communicationnelles et ludiques des *minimaps*, où ce processus de construction du paysage, de fabrique cartographique ou de navigation prend un sens nouveau.

5.3 Penser la catégorie des *minimaps* dans le médium ludique – une question d'échelle

Les *minimaps* nécessitent un recadrage avant d'être véritablement étudiées. Pour synthétiser, cette catégorie s'assimile à une carte miniature, disposée pour aider les joueur·euses à se repérer dans l'espace diégétique au plus proche d'eux, et se caractérise en général par son emplacement au sein de l'écran de jeu (dans un coin). Ce dernier critère est relativement commun dans les divers travaux qui se sont intéressés à cet objet (Woźniak & Horbiński, 2024; Zagata *et al.*, 2024; Zagata & Medyńska-Gulij, 2023)[251]. En fait, la *minimap* est peut-être la seule carte qui n'apparaît pas sur un écran à part, mais est pensée pour une utilisation conjointe aux déplacements dans l'espace diégétiques. C'est à travers cette caractéristique que des parallèles se dressent, notamment avec les multiples logiciels de navigation que nous utilisons en dehors du contexte ludique, tels *Google Maps*.

Les articles que nous avons consultés ne caractérisent pas tous explicitement cette catégorie à partir de la séquence de jeu dans laquelle elle est insérée, tout en remarquant que le genre vidéoludique possède un rôle important dans le *design* de cette famille de cartes. Ce paradoxe est étrange, surtout dans la mesure où nous retrouvons dans certaines de ces contributions des références que nous avons nous-mêmes citées (à savoir Dormann *et al.*, 2023; Gekker, 2016; Thorn, 2018) qui, justement, pointent la nécessité de considérer le genre du jeu comme

[251] Par ailleurs, nous remarquons que cette catégorie explicite de carte est celle où la littérature scientifique est la plus abondante. D'après notre revue de la littérature, cette surreprésentation est notamment due aux nombreuses études de réception et d'usage qui comparent souvent ces interfaces aux systèmes cartographiques mobiles piétons. Ces recherches naissent souvent d'interrogations sur les capacités cognitives des utilisateur·ices de ces cartes, ou encore la dépendance qu'elles créent dans des situations de déambulations dans des jeux vidéo comme en dehors.

prépondérant dans l'analyse de la cartographie vidéoludique. L'une des raisons que nous pouvons suggérer à ce paradoxe est que la question des aides navigationnelles est traitée au prisme de la notion de « *Spatial Learning* » (Khan & Rahman, 2018), qui s'apparente à une forme de « capital spatial » (Lévy & Lussault, 2003, Emplacement « Spatialité »), ou encore de « littératie spatiale » (Bashandy, 2023, p. 56) dans le cadre de l'environnement diégétique. Conséquemment, l'essentiel des travaux portant sur les *minimaps* en liste les formes et paramètres les plus communs, et interroge le rôle que prennent ces cartes dans notre relation à l'espace. Ils se terminent, en général, sur des réflexions plus prospectivistes[252].

En les saisissant en dehors de leur contextualisation au sein d'un jeu, ces contributions nous semblent évacuer le discours qui encadre l'usage de ces cartes et la pratique de la cartographie inhérente aux dispositifs ludiques. Nous ne retrouvons aucune interrogation sur les recoupements entre ces interfaces et les multiples autres cartes qui peuvent exister dans un même dispositif – un agencement au cœur des jeux vidéo - qui transparaît dans certaines typologies consultées (Dormann *et al.*, 2023; Gekker, 2016). Pourtant, ce dernier facteur est prépondérant : jusque-là, nous avons remarqué que chaque famille de cartes prenait une place particulière dans l'agencement de la structure de jeu, afin d'en suggérer une certaine attitude ludique. De même, ces cartes étaient hiérarchisées entre elles, selon si elles sont des cartes du monde, des cartes locales, des cartes de *hubs,* etc. La seule contextualisation offerte par ces apports est que la carte est visible lors des séquences de navigations dans l'espace diégétique.

Pour cette raison, cette catégorie pose un problème avec les cartes jusque-là étudiées dans *MH* : les cartes locales des cinq premières générations sont effectivement affichées dans un coin de l'écran, et ce dernier critère semble être le plus commun, voire le seul véritable critère qui permet de différencier toute carte de jeu d'une *minimap*. En nous tournant vers le lexique employé par *MH*, le terme de « *minimap*[253] » est visible dans le manuel de jeu de *MhWorld*, mais n'est jamais présent dans le lexique de la série avant cet épisode. En l'occurrence, à partir de *Mh3U*, une fonctionnalité au sein du jeu permet d'agrandir l'interface de carte locale : nous

[252] L'un de ces articles établit une conclusion qui recoupe, en outre, certaines hypothèses de cette thèse, à savoir le manque de conventions de conceptualisation des cartes (ici, les *minimaps*) dans le contexte ludique (Zagata & Medyńska-Gulij, 2023, Partie Discussion). Pour rappel, nous estimons ce phénomène inhérent à l'intégration de la cartographie en tant que mécanique et discours s'intégrant à la jouabilité du jeu et à son *gameplay*. Le manque de conventions reflète donc, plus concrètement, la capacité de chaque jeu à adapter la cartographie à sa structure de jeu et à l'attitude ludique qu'il veut suggérer au prisme de la spatialité vidéoludique.
[253] Source : https://game.capcom.com/manual/MHW/en/ps4/page/2/3 (dernière consultation le 12/06/2025).

la présentions au début de ce chapitre. Si dans cet épisode, cet agrandissement est l'équivalent d'un zoom qui ne rend que l'image plus grande, il faut noter qu'à partir de *Mh4U* et *MhGenerations,* la même action révèle des informations spécifiques que la carte locale ne retranscrit pas (des arbres, du relief, etc.). C'est, d'après nous, à partir de ce moment-là que les *minimaps* s'introduisent dans *MH*, non pas vis-à-vis du critère formaliste qu'est la place sur l'interface de jeu, mais par rapport à leur capacité à présenter des informations corrélées à l'emplacement de notre avatar. À l'aide de notre approche comparatiste, les jeux de similitudes et de différences que cette catégorie offre vis-à-vis de la carte locale permettent d'en établir une description et une analyse plus poussée. Nous verrons, en avançant dans notre étude de ces phénomènes cartographiques, que la *minimap* met particulièrement en relief le contexte communicationnel d'une séquence de jeu, et fait à nouveau la médiation d'une forme de territorialisation de l'espace diégétique.

5.3.1 Le langage des plis de la carte

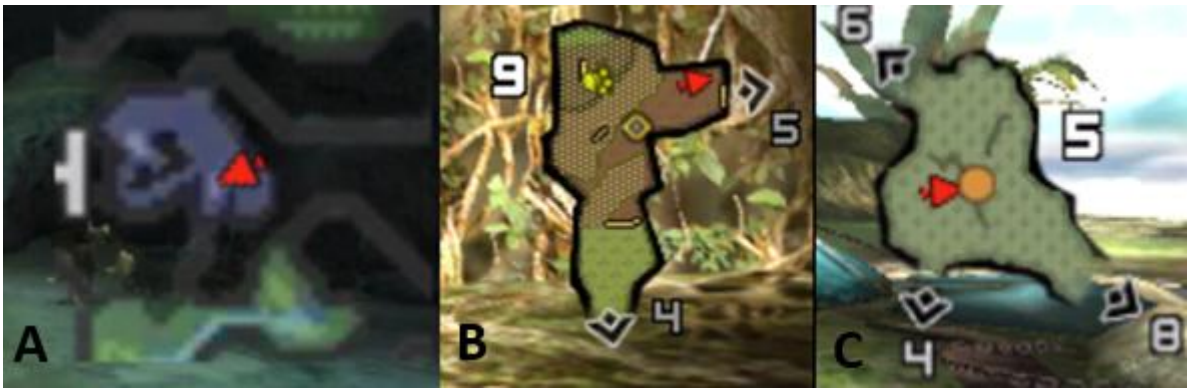


Figure 40 : Montage de captures d'écran issues de trois jeux, identifiant ce que nous qualifions de minimap *: de gauche à droite :* Mh3U *(index A),* Mh4U *(index B), et* MhGenerations *(index C). Archives personnelles.*

Sur la figure 40, nous avons produit un montage présentant l'évolution de ce que nous considérons comme une *minimap* au sein de la licence *MH*. Dans ces trois jeux, ce type d'interface n'a pas vraiment de nom, puisqu'elle est produite via une commande du menu qui propose d'étendre la carte. Dans *Mh3U* (Index A), il s'agit de l'équivalent d'un zoom sur l'interface cartographique de la carte locale. Dans les deux autres jeux qui y font suite, étendre la carte locale procède à une mise en visibilité de certains phénomènes dont nous allons faire l'inventaire. Les changements de couleur sont caractéristiques d'un changement de topographie (sur l'index B, le maillage alvéolé dénote un second étage où nous pouvons nous déplacer), les

traits foncés renvoient eux à la présence d'un relief ou d'une aspérité sur le sol, tandis que les ronds signifient des structures spécifiques. À propos de ces dernières, le rond figuré sur la figure 40, index B, représente un arbre que nous pouvons escalader pour nous rendre sur les deux étages de la carte. Sur l'index C, il s'agit d'un campement détruit. Enfin, nous pouvons voir la traditionnelle icône de curseur rouge, représentant notre personnage, et une patte d'animal jaune, notre Palico, le familier qui fait son apparition comme compagnon dans cet épisode, et est contrôlé par le dispositif ludique. Ce qui caractérise donc drastiquement la différence entre ces interfaces et leurs grandes sœurs, les cartes locales, repose notamment sur la mise en visibilité d'éléments de l'espace diégétique qui jouent un rôle dans la jouabilité. À partir de *Mh4U*, il est possible d'effectuer des coups lorsque notre personnage est par exemple en train de tomber après avoir effectué un saut. Le relief n'a donc pas qu'une importance topographique : il communique une possibilité d'action.

Si les titres de cartes peuvent s'entendre comme une métaphore de leur échelle, il nous semble que la jonction entre cartes locales et *minimaps* est représentative des enjeux de cette notion. En effet, le rapport mathématique que définit l'échelle réorganise le rapport de représentativité des phénomènes, et donc la rhétorique de l'image cartographique. Le chercheur Marvin Freyne, remarque que à ce propos que :

> du drone au satellite, de 150 mètres à 800 kilomètres, les représentations du monde changent et ne traduisent pas la même chose. La technique choisie fait varier les échelles et transforme les réalités. En même temps que l'échelle rend visible des phénomènes, elle en invisibilise d'autre (Freyne, 2024, paragr. 15).

Dans le travail élaboré par l'anthropologue et géographe, il compare les relevés issus de l'imagerie satellite, possédant une très grande échelle, avec celles issues des drones de cartographie, qui enregistrent des images à une échelle beaucoup plus petite. Tout en montrant les réutilisations de ces outils par les ONGs, ou dans le cadre de solutions aux problématiques de santé publique, telles que la crise du COVID-19, le chercheur engage à recontextualiser leur fabrication : « en parallèle, la technique n'est pas neutre. L'imagerie satellite et l'imagerie par drone sont productrices de puissants effets de réel qui favorise la dépolitisation » (Ibid., 2024, paragr. 50). Freyne conclut alors : « choisir une échelle, c'est sélectionner un niveau d'information qui soit pertinent avec ce qui est étudié » (Ibid., 2024, paragr. 16). Comme exemplifié, un seul paramètre du fond de carte amène en fait à recontextualiser la production de données et la rhétorique qui émane de ce choix. L'affirmation du géographe et historien

Christian Grataloup, à savoir que « le fond de carte est un message » (Zwer & Rekacewicz, 2021, p. 177, ndbp 3.), est toujours aussi vive. C'est pour cette raison que nous estimons que le rapport entre carte locale et *minimap* est celui du changement d'échelle, qui synthétise les informations selon les contextes communicationnels inhérents à l'affichage de ces deux cartes.

D'autre part, nous pourrions interpréter ce langage cartographique à travers la notion d'affordance, une théorie de la perception proposée par James Gibson, qu'une relecture récente définie comme : « une relation entre les propriétés d'un objet et les capacités de l'agent qui détermine comment l'objet pourrait éventuellement être utilisé » (Norman, 2013, p. 11). Dans ce sens-là, l'interface cartographique pourrait s'entendre comme faisant acte de médiation de cette relation entre les propriétés (le relief) et les capacités (sauter à partir de celui-ci). Toutefois, la notion d'affordance est aujourd'hui rediscutée (Luyat & Regia-Corte, 2009). Genvo illustre dans sa production scientifique l'une des raisons de cette relecture :

> Comme le montre Morgane Morgagni, cette conception de l'affordance – employée pour désigner toutes les informations qu'on peut percevoir sans avoir besoin d'une appréhension spécifique – a dans un premier temps été pensée comme une activité perceptive détachée des conventions sociales et culturelles. Ce positionnement théorique n'a pas manqué de susciter des critiques, soulignant un nécessaire recourt aux dimensions sémiotiques et aux processus cognitifs liés à la perception des affordances. […] On peut néanmoins souligner qu'en comparaison, dans le même cadre, la notion d'éthos porte l'accent sur la forme de représentation sociale que construit une « manière » de communiquer à partir des conventions culturelles qui la fonde (et donc en relation avec un destinataire). Comme nous venons de l'évoquer, cette emphase portée sur le caractère culturel et construit des affordances n'est pas toujours présente dans la définition du terme. Même si des tentatives ont été faites en ce sens (Genvo, 2013a, p. 113).

Face à la signification de ce terme, le chercheur choisit d'opter pour la notion d'éthos, dans la mesure où celle-ci prend en compte la construction des conventions culturelles et des représentations sociales qui en soulignent sa communicabilité. Pour cette raison, la notion d'affordance serait problématique dans son emploi pour caractériser la manière dont une carte rend visible un phénomène ou une entité topographique. À notre sens, elle réitèrerait l'hypothèse qu'un langage universel de la géographie existe sous les traits de la cartographie, un raisonnement qui a structuré le développement de la discipline au cours de la seconde moitié du 20ème siècle (Jégou, 2013, p. 403). Or, comment comprendre les différents éléments des interfaces de carte montrées sur la figure 40 sans en saisir l'expérience sensible à travers le jeu ? Nous estimons que l'encodage de ce symbole au sein de l'encyclopédie vidéoludique passe par un dialogue entre la lecture de la carte et l'expérience vécue de l'espace. De ce fait, en nous

basant sur les apports que nous venons d'introduire, dire que la carte fait la médiation d'une affordance revient, en fait, à ne pas déconstruire le contexte culturel et social dans lequel se place l'apprentissage du langage cartographique et vidéoludique.

Notre hypothèse que le *gameplay* construit la légende de la carte peut ici se nourrir du concept de « prise » dans la méthodologie de Christian Bessy et Francis Chateauraynaud. Les deux chercheurs, dans une approche pragmatique des experts et faussaires, définissent la prise comme « ce qui permet de maintenir la relation entre les repères et les plis » (1995, p. 235). Dans son étude des amateur·ices de jeu et de leur pratique créative, Pierre-Yves Hurel s'empare de ce concept en reprécisant les définitions des deux auteurs cités :

> le repère désigne la convention sociale et peut servir d'appui au jugement (dans le contexte d'origine, l'idée est de chercher à juger de l'authenticité ou de la valeur d'un objet) : je peux reconnaître qu'un jeu est vraisemblablement de telle époque, de tel genre et donc m'attendre à y retrouver ou non des éléments qui m'intéressent. Le pli désigne quant à lui 'le passage des corps aux dispositifs comme lorsque l'on parle de choses qui se plient ou ne se plient pas à des formes d'action ou d'interprétation' (*ibid*. : 245). Le pli émerge du 'corps-à-corps' avec l'objet, il demande à ce qu'il y ait une expérience sensorielle avec celui-ci de manière à devenir capable de 'plier son corps' pour accéder aux 'plis de l'objet'. L'image la plus parlante du livre de Bessy et Chateauraynaud est sans doute celle de la palpation d'un billet de banque, pendant laquelle le corps cherche à déceler les plis et ainsi à guider le jugement quant à l'authenticité de l'objet (Hurel, 2020, p. 150).

Nous sommes bien conscients qu'il y a ici des contextes de recherche différents : Hurel souhaite, à partir de la méthode de la théorie ancrée, explorer comment une sociologie du goût peut s'inscrire dans l'expérience vidéoludique, et comment cette expérience sert ensuite d'encyclopédie dans la construction de jeux amateurs. Néanmoins, il y a dans la mise en visibilité du relief par la carte, qui est explicite dans l'index C de la figure 40, quelque chose qui nous semble similaire à cette notion de prise. En effet, le dessin du relief constitue en lui-même un repère, c'est-à-dire la convention sociale issue du langage cartographique qui lie l'épaisseur d'un trait à la représentation d'une forme de topographie. Ce repère peut être perçu comme une prise par les joueur·euses, faisant ainsi le lien avec le pli, qui « demande » cette expérience sensorielle, donc à savoir si l'avatar joué va se plier ou non à une action lorsque nous le dirigerons près de l'emplacement du trait. Il y a bien une composante sensorielle dans ce repère, puisque celui-ci est certes perçu par l'œil sur la carte, mais renvoie tout autant à sa matérialisation dans l'espace diégétique (un relief) qu'à sa matérialisation sur le corps de notre avatar dans une perspective déambulation (sauter, chuter). En fait, nous pouvons dire que la

minimap de *Mh4U* comme de *MhGenerations* souligne cette prise à l'aide du langage cartographique. Ce parallèle, que nous contextualisons autant que possible étant donné l'interdisciplinarité dont il est issu, établit que la *minimap* transmet, par son langage et la synthèse d'information, une autre visibilité de la structure de jeu.

D'autre part, cet exemple nous renseigne davantage sur la construction de la paracarte vidéoludique, dans la mesure où c'est l'expérience vécue de l'espace de jeu qui, en fait, construit la légende permettant d'interpréter et de lire cette carte. En souscrivant à une analyse des *minimaps* à travers la notion de plis et non d'affordances, il devient de plus en plus lisible que les seuils de la carte peuvent petit à petit se préciser dans le contexte ludique. Une stratégie employée par le jeu consiste à diminuer la dimension textuelle et explicative de la légende de chaque carte, au profit de sa découverte et sa consolidation par la navigation diégétique. Cette manière de construire l'expérience a l'avantage de susciter une certaine curiosité dans la compréhension de la carte, ce qui s'inscrit dans les techniques de médiation cartographiques déjà commentées dans cette thèse (Friche, 2020; Grandjean, 2020).

5.3.2 Synthétisation des données selon les modalités de jeu

Toutefois, conformément au *leitmotiv* qui structure cette thèse, *MhWorld* est à nouveau un épisode où chaque catégorie de carte est entièrement reconfigurée, ce qui corrobore toujours plus l'idée que cet épisode correspond à un réagencement de la jouabilité de la licence. Nous allons pour cela nous intéresser à deux caractéristiques importantes de cette transformation.



Figure 41 : Capture d'écran redécoupée pour analyser la minimap *dans* MhWorld*, dans le biome du « Fief Glorieux ». Archives personnelles.*

La figure 41 est un exemple de cette reconfiguration. Située en bas à gauche de l'interface de navigation diégétique, la *minimap* n'est plus une fonction du jeu. Elle est présente dès que nous récupérons le livre-menu que nous mentionnions dans la partie consacrée aux cartes locales, et s'affiche aussi bien dans les niveaux de jeu que dans les villes. Dans ces dernières, la carte affiche l'orientation de notre personnage à l'aide du symbole renvoyant à sa position et du cône de vision traduisant le sens dans lequel notre personnage est tourné, et comporte les icônes associées aux lieux typiques des *hubs* de *MH*. En revanche, dans les niveaux de jeu, le maillage de la carte est reproduit sur une interface à l'apparence épurée, et les zones alentour sont de moins en moins visibles à mesure qu'elles sont localisées loin de notre personnage. Nous retrouvons également des éléments de ce que nous avons qualifié de fond de carte, ou contenant (comme les indicateurs de reliefs), et, surtout, tout le « contenu » de la carte ; les multiples données qui seront abordées au prochain chapitre.

La remédiation de cette interface est en décalage total avec toutes les autres cartes de cet épisode, dans la mesure où le dessin du paysage est tout simplement absent. Tout ce qui pouvait se rattacher à une mise en scène détaillée de la nature nous environnant est supprimé, au profit de ce qui semble être une visualisation épurée. Si certaines composantes de la topographie

restent toutefois visibles (sur la figure 41 : une étendue bleue peut être repérée au-dessus du symbole de notre personnage), le reste de l'interface rappelle davantage la ressemblance avec un radar. La comparaison entre l'apparence d'une *minimap* dans pléthore de jeux vidéo et un sonar ou radar est assez présente dans la littérature scientifique (Zagata *et al.*, 2024; Zagata & Medyńska-Gulij, 2023). Dans certains cas le vocable de « radar » est explicitement donné par le jeu, lorsque ce dernier se déroule en contexte militaire. L'utilisation d'un lexique rattaché à ce corps de métier et à son imaginaire fait donc sens dans la relation entre les règles et la fiction. Dans notre cas, le vocabulaire du jeu statue bien qu'il s'agît d'une « *minimap* », comme nous le précisions ultérieurement.

Cependant, des critères esthétiques de la carte rappellent, d'après nous, cet imaginaire militaire de la cartographie. Pour le chercheur Luc Dall'Armellina, la notion de *design* doit être pensée comme « l'art de la configuration des signes pensé dans un usage social » (2003, p. 416). La manière dont cette *minimap* configure une situation de communication peut en partie s'expliquer par un parallèle entre son apparence et la cartographie militaire. Pour ce faire, rappelons le contexte de la simplification des données cartographiques. Elle fait écho à la consolidation de la cartographie en tant qu'objet scientifique – et discipline – au milieu du 20ème siècle. À cette période-là, la discipline se construit notamment en lien avec les progrès technologiques militaires. Il en résulte cette « esthétique de l'austérité » que mentionne Desbois, typique d'une cartographie scientifique (2015b, Chapitre 3 paragr. 102). Ce chercheur montre à maintes occasions les correspondances entre des cartes aux ornementations de plus en plus effacées, coïncidant avec un affichage de plus en plus rigoureux des données, et cette « autorité de la mesure et du calcul » (*Ibid*., Chapitre 3 paragr. 39). Au détour d'un paragraphe consacré aux liens entre cartes et cinéma, le géographe évoque la mise en scène d'une carte militaire dans un film de propagande américain : « Il s'agit d'une carte fort simple, sans toponymes, limitée aux contours continentaux, aux parallèles et aux méridiens ; là encore, on retrouve une esthétique cartographique dominée par les questions géodésiques et balistiques » (*Ibid*., Chapitre 3 paragr. 92). Si l'imaginaire cartographique du cinéma tend à remplacer cette image de la carte par celle, nous dit l'auteur, de la « grande carte surplombant le militaire » (*Ibid.*), il est, pourtant, difficile de ne pas établir un parallèle entre le descriptif de la carte militaire effectué par Desbois et celle de *MhWorld*. Cette dernière ne montre aucun toponyme, reproduit le maillage de la carte locale, et son esthétique est dominée par la lisibilité des types d'aires traversables. Cette carte stratégique semble éliminer toutes ornementations au profit de la simplification des informations qu'elle souhaite transmettre.

En outre, la *minimap* de *MhWorld* est la seule carte de notre corpus à faire figurer les directions cardinales, le « N » disposé en haut de l'interface rappelant l'emplacement du Nord. La rose des vents visible sur le carnet porté par notre personnage, que nous présentions figure 31, n'est pas reproduite sur les cartes locales, ni sur la carte du monde. Cette absence ne signifie pas que l'indication des directions n'a pas de sens dans l'aide à la navigation au sein de l'espace diégétique. Toutefois, il rappelle effectivement des caractéristiques fréquentes des radars et des cartes d'orientations de type « *GPS*[254] ». Au cœur de notre approche, qui pense la catégorie d'une carte vis-à-vis de son intégration dans une séquence de jeu, ce *design* peut souligner la mise en place d'un contexte communicationnel. L'apparence de la carte fait médiation de la séquence de jeu, et délaisse les propriétés esthétiques au profit d'une mise en scène tactique, voire militaire, de l'espace diégétique. En faisant dialoguer les caractéristiques d'un imaginaire cartographique militaire et les propriétés esthétiques de cette interface, il nous semble qu'un rapprochement avec le radar peut s'effectuer. D'autant plus que, comme nous le verrons au septième chapitre, le contexte militaire est finalement omniprésent dans cet épisode de *MhWorld*.

5.3.3 Une configuration pensée pour une continuité

En outre, ce cadrage souligné par l'analyse sémiotique de l'image se complète d'après nous par son intégration au sein de la structure de jeu. La manière dont l'interface est reconfigurée pour mettre l'accent sur l'environnement le plus proche de l'avatar, tout en s'actualisant constamment selon les phénomènes autour du personnage joué, a un sens précis dans la jouabilité de *MhWorld*. Si, comme les épisodes précédents, le jeu ne possède pas de système de pause[255], la *minimap* y revêt pour cette raison un rôle plus important, qui va occuper notre étude des dernières occurrences de *minimap* de notre corpus.

Dans *MhWorld*, la carte locale est inscrite dans une série de menus, ce qui en rend la consultation moins aisée que dans les épisodes précédents, en termes de manipulation du logiciel. Une réflexion analogue à celle que développait la chercheuse Hélène Sellier dans ses

[254] Il y aurait, également, un rapprochement à effectuer par rapport à la forme circulaire des interfaces de radar ou de sonar trouvées dans les films ou encore les jeux vidéo de simulation.
[255] Dans la mesure où la licence est pensée pour être jouable en ligne et en jeu collectif, il n'y a aucune fonctionnalité assimilable à une « pause » dans le langage vidéoludique, même lorsque nous jouons seul·e.

travaux de recherche sur la littérature peut ici se tisser. Cette dernière examinait la possibilité de lire des livres dans le jeu de rôle *The Elder Scrolls V : Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2011). Elle remarquait alors que « la lecture constitue une parenthèse dans l'expérience de jeu et une expérience esthétique indépendante » (2018, paragr. 27), car, dans le jeu cité, lorsque nous ouvrons un livre présent dans notre inventaire, le jeu se met totalement en pause. Il est possible, par exemple, de lire un ouvrage en plein combat, ce qui aura pour effet de mettre celui-ci en pause le temps de notre lecture et consultation. Pour la chercheuse, la littérature « présente des formes de fiction statiques qui contrastent avec l'interactivité du jeu vidéo » (*Ibid.*). Dans *MH*, c'est plutôt le phénomène inverse qui est omniprésent. Toutes les interfaces de cartes sont consultées en temps réel, c'est-à-dire que le jeu n'instaure jamais cette « parenthèse » que mentionne la chercheuse dans le cas de la consultation de livre. L'impossibilité de mettre le jeu en pause – relativement caractéristique des jeux en ligne – implique ainsi des considérations ergonomiques essentielles dans l'organisation de l'expérience vidéoludique.

De ce fait, le contexte multimodal de la séquence de jeu est prépondérant à l'analyse de cette catégorie. Cette carte est la seule à ne pas recouvrir tout l'écran de jeu, et peut donc potentiellement se consulter en même temps que le·a joueur·euse se meut dans l'espace de jeu à l'aide de son avatar. Contrairement aux *minimaps* des générations précédentes, celle de *MhWorld* n'ajoute pas de nouvelles informations. Elle procède à un réagencement et une synthèse des données déjà présentées sur la carte locale. Cette redondance nous pousse à nous tourner vers des contributions issues des recherches sur la cartographie numérique, et plus particulièrement celle sur support mobile. Cette réitération des informations est relativement similaire à celle présentée par la géographe Meng Liqiu dans un article sur le *design* égocentrique des systèmes de cartographies mobiles. La chercheuse montre que l'apparition des cartes sur support mobile fait émerger certains défis pour les cartographes, qui doivent alors compiler une quantité de données sur un écran beaucoup plus petit. L'une des réponses apportées à cette problématique résulte en la conjonction entre l'affichage de données et l'idée que « le contenu et le style de représentation d'une carte mobile doivent être adaptées aux nécessités actuelles et aux compétences cognitives des utilisateur·ices de cartes mobiles[256] » (2005, p. 7), puisqu'en effet ces cartes sont notamment consultées lors de déplacements urbains, parfois à bord d'un véhicule. Il y a des similarités dans les conditions de consultation de ces

[256] « *the contents and presentation styles of a mobile map need to be adapted to the actual requirements and cognitive abilities of individual mobile users* » en version anglaise

cartes qui peut être rapprochée de celle de la *minimap* de *MhWorld*, dans la mesure où celle-ci n'affiche pas la totalité de l'espace, mais seulement une portion de cette dernière, à savoir la plus proche de notre personnage. D'autre part, la *minimap* est consultée dans un environnement où l'ouverture de toutes autres cartes peut être problématique vis-à-vis de la programmation de la structure de jeu[257].

L'égocentricité de la carte « renvoie d'abord à la capacité cognitive à rapporter l'interprétation de la carte à soi, et plus précisément à son esprit et à la position occupée par son corps dans l'espace » ainsi qu'à « la capacité de se situer sur une carte » c'est-à-dire l'égo-localisation (Quesnot, 2021, paragr. 13-15) et l'adaptabilité cognitive entre la carte et la direction du corps. Cette notion souligne la nécessité de réordonner les informations dans une carte conçue pour un usage personnalisé[258]. Liqiu parle d'« encodage redondant[259] » pour souligner la manière dont, entre deux interfaces de cartes, un réagencement des données est effectué en correspondance avec les objectifs des déplacements de l'utilisateur·ice (2005, p. 9). Cette mutabilité de la cartographie numérique illustre clairement la façon dont la *minimap* de *MhWorld* est produite à partir de la carte locale dont elle dépend. En effet, là où les anciennes *minimaps* offraient la lecture de nouveaux phénomènes par rapport à la carte locale qui leur était liée ; les informations sur la *minimap* de *MhW* sont celles de la carte locale, alors redisposées et réagencées pour fournir une lisibilité accrue de certains phénomènes situés dans l'espace diégétique.

[257] Comme se faire attaquer par un monstre que nous n'avions pas vu pendant que nous prenons, par exemple, une capture d'écran…
[258] Il faut comprendre ce terme sous deux entrées : non seulement l'utilisateur·ice peut éventuellement paramétrer la carte, mais le dispositif en lui-même est configuré pour proposer, de base, une lecture personnalisée dépendante de la situation de communication qu'il encadre (navigation urbaine et piétonne). Il faut toutefois avouer que, dans *MH*, il n'y a quasiment aucune possibilité de configuration de la *minimap*.
[259] « *redundant encoding* » en version anglaise.



Figure 42 : Interface de jeu de MhRise *et son extension* Sunbreak. *Le fait d'être positionné à côté d'un grand filinsecte modifie l'affichage de la* minimap *en bas à gauche de l'écran. Archives personnelles.*

En analysant cette catégorie de carte à travers la spécificité de la cartographie mobile numérique, nous soulignons en fait la séquence de jeu dans laquelle elle s'inscrit, et la composante dynamique des informations que cette interface affiche. Dans *MhRise*, la *minimap* est, littéralement, un rapetissement de la carte locale. Elle est visible, sur la figure 42, en bas à gauche de l'écran. Sur cette carte, comme sur *MhWorld*, sont disposés en permanence l'emplacement des monstres, des campements, de notre personnage, la numérotation des zones ainsi que des éléments relatifs à la topographie de l'espace diégétique. En outre, cette égocentricité cartographique que nous mentionnions est dans ce dernier exemple limpide. La position de notre personnage jouxte un certain insecte, le « *Great Wirebug* » (« Grand Filinsecte »), qui permet de faire des vols planés sur la carte, ce qui facilite conséquemment les déplacements. En raison de la proximité entre notre personnage et ce coléoptère, la carte affiche la trajectoire qui peut être effectuée à l'aide d'une grande flèche orange sur la carte.



Figure 43 : Affichages étendus des deux minimaps *présentées précédemment. À gauche, dans* MhRise*. À droite, dans* MhWorld*. Archives personnelles.*

Néanmoins, c'est ici un problème de catégorisation assez délicat à aborder, les *minimaps* de *MhRise* comme de *MhWorld* possèdent, elles aussi, un système d'agrandissement similaire aux épisodes précédents. Pour une interaction spécifique (la pression maintenue d'une touche sur la manette ou le clavier), ces deux *minimaps* peuvent prendre deux formes différentes. Nous les avons retranscrites sur la figure 43. Dans *MhRise*, l'interface que nous étudions procède d'un agrandissement similaire aux jeux des anciennes générations, avec un ajout de certains détails auparavant illisibles. Dans *MhWorld*, au contraire, c'est un agrandissement de la carte, offrant une visualisation plus étendue de notre position dans l'espace. À nouveau, nous constatons comment *MhWorld* fait figure d'exception dans la configuration de ses interfaces et de leurs interactions. En fait, le système de consultation cartographique de *MhRise* est similaire à celui des anciens épisodes, en ce qu'il s'agit d'un agrandissement de la carte locale. La grande différence repose, pour cet épisode, sur la modification de l'affichage d'une même carte locale selon les situations de communications : l'exploration, l'ouverture du menu, la consultation de la carte locale. Il s'agit des trois agencements que nous décrivions précisément sur la figure 36.

L'exemple de *MhRise*, qui clôt notre tour d'horizon des *minimaps* de *MH*, montre la capacité de ces cartes à filtrer l'information cartographique en corrélation avec notre emplacement dans le territoire diégétique. Ainsi, notre hypothèse principale est que ces deux dernières cartes, en combinant un *design* apparenté à celui des cartes mobiles[260], un ancrage dans des séquences de

[260] Si d'un point de vue esthétique, la *minimap* de *MhWorld* est peut-être celle qui s'en rapproche le plus, les critères égocentrés des autres interfaces parcourues rappellent la correspondance avec les modalités de fabrication des cartes mobiles et leur rôle dans la transmission d'informations cartographique.

jeu spécifique, et des dimensions spécifiques sur l'écran de jeu, sculptent un contexte communicationnel soulignant une jouabilité de la séquence de jeu. Les *minimaps* s'insèrent dans ces logiciels relativement aux scènes où elles sont lisibles. Toutefois, les paramètres de ces cartes invitent à reconsidérer leur rapport dans l'enchâssement cartographique, qui est au cœur de leur production et de leur manière de synthétiser l'information dans la licence étudiée.

Depuis le début de cette recherche, nous exposons fréquemment les corrélations qui existent entre le langage cartographique et vidéoludique, en soulignant comme l'intégration des interfaces de carte résulte d'un processus d'hybridation. Peut-être plus que les autres cartes présentées ici, le contexte communicationnel de la *minimap* est à notre sens celui qui est le plus proche de l'utilisation d'une carte numérique en dehors du jeu. Cette hypothèse, qui ouvrait notre réflexion sur cette entrée de notre typologie, a fait l'objet d'une démonstration par rapport à ses propriétés esthétiques, mais aussi pragmatiques. Nous rejoignons, à ce propos, les parallèles établies par Thorn entre la cartographie sur téléphone mobile et celle des jeux vidéo (2018, p. 13-16). En fait, cette catégorie illustre typiquement le syncrétisme que caractérisent les faisceaux de réappropriations et de resémantisation que nous dessinons, depuis le début de cette thèse, entre la cartographie vidéoludique et son équivalent hors du jeu. La carte de jeu puise dans différents contextes pragmatiques, inhérents à ses propriétés, pour créer un outil de repérage appropriable par les joueur·euses, et véhicule d'un ensemble d'informations qui orientent l'interprétation de l'espace de jeu. Du point de vue des médiations territoriales, il devient évident que tout ce que la carte comporte – de son langage jusqu'à son intégration dans une situation de communication – joue un rôle dans ces processus de communications par un tiers. Cependant, si nous revenons à ces quatre types de cartes qui présentent le même lieu dans *MhRise*, il apparaît que chaque carte reconfigure un nouveau territoire, selon des modalités de jouabilité suggérées. Il se construit une intertextualité entre chaque carte. Chacune envisage et présente l'espace de jeu par une modalité d'appropriation différente. Et de fait, c'est la configuration de la séquence de jeu dans laquelle chacune s'inscrit qui produit ce « cadre » autour de la carte, et qui en prédispose la lecture comme la compréhension. Autrement dit, le cadre de ces interfaces cartographiques se déconstruit en comprenant leur intertextualité avec les autres cartes du logiciel, la légende construite selon nos actions dans le jeu, et le discours, plus global, que le jeu émet sur la cartographie comme visualisation et production d'une appropriation de l'espace diégétique. Les *minimaps* enjoignent à voir comment l'espace le plus proche peut être territorialisé, au prisme d'un pragmatisme inscrit dans l'hybridation entre ces interfaces et celles hors du jeu.

Synthèse du cinquième chapitre

Pour rendre visible les façons dont les cartes guident les joueur·euses à appréhender les espaces de jeu, ce chapitre s'est construit à partir de concepts et notions empruntés à la cartographie et aux études communicationnelles. Des ressemblances entre les cartes analysées au long de ce chapitre et celles du précédent peuvent être évoquées, comme la reproduction du paysage, ou encore la convocation d'un imaginaire territorial rendant plus tangible le monde fictionnel. Néanmoins, les catégories présentées ici étaient davantage ancrées dans la jouabilité des jeux.

Ainsi, une catégorie assez particulière a occupé un premier pan de ce chapitre. L'objet « carte », d'une stabilité extrême dans les cinq premières générations de *MH* puis totalement abandonné, a mis en lumière l'importance des discours didacticiels comme lieu de la formalisation d'un éthos ludique et d'une représentation de la cartographie. Leur abandon, dans *MhWorld* puis *MhRise*, peut s'entendre par l'adaptation de la licence à un nouveau public. Cette disparition se traduit en l'apparition d'une forme de diégétisation de cette interface dans *MhWorld*. Et si la rhétorique du didacticiel s'absente, nous estimons qu'une autre la remplace : celle de l'exploration comme rapport au monde. Cette nouvelle spatialité s'observe dans la fabrication du document cartographique corrélée à nos actions au sein du logiciel. Le *map-making* est ici bien plus présent, et représente notre progression dans les niveaux de jeu.

Une catégorie exemplaire de ce processus de *map-making* est celle de la carte locale. Pour l'étudier, nous avons sollicité la notion de maillage. En nous intéressant à cette technique inhérente à la création de fond de carte, nous montrions comment son inscription dans les cartes de jeu participait à prolonger des relectures récentes de la rhétorique procédurale. Découper des aires sur la carte n'a pas la même valeur dans l'évolution de *MH*. Les premiers jeux (de *Mh1* jusqu'à *MhGenerations*) doivent composer avec leurs spécificités logicielles, et ce que nous avons timidement qualifié de maillage se comprend comme l'organisation réticulaire de l'espace à partir de trois grandes structures : campement, couloirs, et ces espaces protéiformes de la jouabilité (arènes, lieu de récoltes, etc). Dans ces exemples, la carte participait à produire une visualisation du territoire inhérente à la construction du logiciel. Néanmoins, l'évolution de la licence se caractérisant par la reconstruction de sa spatialité, nous retrouvions dans les cartes locales de *MhWorld* une nouvelle réticularité, offerte par la suppression des espaces de types couloirs. Le langage de la licence s'en trouvait recomposé et reconfiguré.

Puis, entre *MhWorld* et ses prédécesseurs, nous avons examiné les enjeux du placement de l'interface de carte locale sur l'écran de jeu. Nous y comprenions le déploiement d'une stratégie interprétative, orchestrée par Capcom, de plusieurs joueurs-modèles. Afin de mieux intégrer les rapports entre cette notion et la cartographie, nous nous sommes reportés sur les liens que les interfaces entretiennent avec les dispositifs ludiques. Par ce biais, nous avons pu isoler que la disposition de l'interface de carte avait un rôle important dans le cadrage de l'expérience vidéoludique. Les interfaces cartographiques et leurs modalités de présentation, transverses à la cartographie numérique comme au jeu vidéo, avaient déjà été interrogées lorsque nous parlions de remédiation au chapitre précédent. Revenir sur cette notion fut l'occasion de compléter nos apports à propos des composantes esthétiques des cartes. Ensuite, nous dûmes à nouveau aborder la thématique du paysage dans les cartes de *MH*. Alors que les anciens jeux de la licence utilisent un code chromatique, sur le fond de carte, pour représenter la composition de la topographie, *MhWorld* inclut le paysage dans son dispositif cartographique. Nous en avons fait une lecture critique à partir de la manière dont la représentation de cette nature révèle une mise en scène d'une pratique cartographique. Cette scénographie dépendait du niveau de détail apporté au dessin de l'image, que nous enjoignions à voir comme la construction d'une situation de communication. Avec cette lecture critique, renouvelée lors de l'analyse des cartes de *MhRise*, il nous semble que l'apparition d'un discours de plus en plus utilitariste se développe entre l'espace de jeu et sa représentation imagée – c'est-à-dire, entre le territoire et la carte. En tissant des liens entre la jouabilité des logiciels et deux approches prolongeant la cartographie critique, à savoir imaginaire cartographique et fabrique cartographique, nous rendions visible la façon dont le langage cartographique articule une territorialisation productiviste de l'espace de jeu. Cette articulation ne concerne pas que l'image cartographique : nous la retrouvions également dans les fonctionnalités des interfaces de carte, dans leurs dynamiques de fabrication, leur place dans la fiction, ou encore les nombreux discours qui en accompagnent le déploiement et l'usage. Autrement dit, la carte doit s'analyser, dans ces jeux, au travers des discours et des rhétoriques qui en encadrent la réception – sa paracarte.

Enfin, les cartes et la cartographie sont profondément inscrites dans notre rapport à l'espace, et dans notre culture – voire, elles produisent l'espace (Dodge *et al.*, 2009, p. 12-14)[261]. Malgré les sources scientifiques qui décrivent une disparité des modalités d'usages ou d'intégrations

[261] Dans la référence citée, les auteurs reprennent les travaux de John Pickles, Jeremy Crampton, Denis Wood et John Fels pour inviter à penser la carte comme espace de production du monde.

des cartes dans le jeu vidéo, il reste toutefois tangible que la cartographie vidéoludique se base sur des éléments de langage et des attributs similaires à ceux de la cartographie numérique plus quotidienne. C'est notamment en ce sens que nous avons proposé une analyse de la catégorie des *minimaps*, dont l'étude est difficilement opérable sans reconnaître les liens entre cartographie vidéoludique et cartographie numérique hors du jeu. Cette famille de cartes, dans notre corpus, opère une synthétisation des informations cartographiques présentes sur d'autres interfaces, comme celles des cartes locales. Cette forme de redondance se comprend davantage en étudiant la relation entre cette catégorie de carte et les autres dispositifs de représentation de l'espace présents dans le jeu[262]. De même, la *minimap* fait aussi la médiation d'une jouabilité des séquences de jeu par rapport à sa présence sur l'écran de navigation diégétique. Elle configure ainsi une certaine relation au territoire, peut-être passive comme l'indiquait Gekker (2016, p. 146), dans la mesure où elle souligne les éléments les plus nécessaires à notre compréhension de l'espace diégétique.

Comme nous l'avons illustré, il y a dans la cartographie vidéoludique une forme de réappropriation du langage cartographique. Ce dernier est réemployé pour construire une représentation ludique de la chasse, tout en érigeant un certain rapport au monde. Nous avons établi pour cela des correspondances avec les travaux sur les imaginaires cartographiques (Desbois, 2015b) et leurs liens avec les imaginaires étatiques ou nationaux (Debarbieux, 2015). La ludicisation de la cartographie passe notamment par la construction d'une rhétorique de l'appropriation de l'espace, par un discours sur la territorialisation que nous avons relevé dans ce chapitre. Si nous pouvons en déplier des caractéristiques en nous intéressant aux fonds de carte, ou encore l'évolution de la jouabilité de la licence selon certains épisodes, le prochain chapitre va nous permettre de prolonger cette déconstruction. En effet, ce rapport à l'espace est exacerbé par les données attributaires qui remplissent ces fonds de carte, faisant des interfaces cartographiques des lieux de projection et de planification de la chasse. Le prochain chapitre abandonne donc les fonds de carte pour étudier les données qui s'y superposent, ce qui nous permettra de comprendre les tenants de la fabrique cartographique sous un autre jour.

[262] Cette remarque est transverse à toutes les cartes analysées dans les jeux de notre corpus, d'où sa présence en ouverture de notre section. Toutefois, elle est particulièrement remarquable dans les *minimaps* pour les raisons que nous décrivons.

Chapitre 6 : La production de la chasse – données dynamiques et marqueurs

Sur les cartes locales et les *minimaps* de *MhWorld* que nous avons étudiées, de nombreux signes, symboles ou icônes étaient apposés à même les cartes. Ces artefacts visuels répondent à un autre régime d'interactivité. En effet, dans les cinq premières générations de *MH*, le fond de carte nous est entièrement donné dès le début de chaque quête, pourvu que nous ayons récupéré l'objet carte dans le coffre. Chaque carte locale présente certaines informations statiques, comme la couleur des zones. Dans *MhWorld* et *MhRise*, nous avons vu que le fond de carte se construisait au fur et à mesure de notre exploration, jusqu'à avoir été complété. Pour poursuivre dans cette déconstruction du *map-making,* nous devons interroger la multitude de données qui s'actualisent de façon dynamique lorsque nous explorons ces niveaux de jeu. Dans certains cas, comme nous allons le voir, ces signes nous indiquent les directions de déplacement des monstres, leur état de santé ; tout comme certaines icônes de ressources communiquent une estimation du temps à attendre avant de pouvoir, par exemple, cueillir une plante spécifique.

En fait, la dissociation entre contenant et contenu rend saillantes deux logiques de construction de la carte. Le fond de carte relève l'organisation de l'espace de jeu, et demeure statique une fois sa complétion. Les données attributaires s'actualisent en fonction de nos actions, et de celles effectuées par les habitant·es de ces nombreux niveaux, à savoir les monstres. Nous avons, dans les deux chapitres précédents, délimité de nombreux objets qui s'inscrivaient dans la péricarte. Par exemple, la remédiation esthétique des cartes, leur représentation du paysage, quelques fonctionnalités, leur utilisation de données statiques, ainsi que la relation entre chaque interface de carte. Ce chapitre va nous permettre, entre autres, de compléter certains éléments de cette péricarte, qui peuvent s'apparenter à la légende.

À la fin de notre troisième chapitre, en relisant les travaux de Lambert et Zanin, nous avions distingué le fond de carte des données attributaires. Le premier relève du contenant, le second du contenu. Au sein de cette distinction se traduit une autre spécificité propre aux propriétés numériques de la carte : les données attributaires statiques et celles qui sont dynamiques. Dans

le cadre de ce chapitre, les données dynamiques vont être étudiées. Pour ce faire, nous allons rapidement revenir sur quelques réflexions entre sémiologie et cartographie.

Dans sa thèse, Jégou explicite les liens entre ces deux disciplines à partir des travaux de C.S. Pierce, en rappelant les trois « catégories de signes » (2013, p. 76). Le géographe revient sur les manières d'identifier ce qui tient de l'icône, de l'indice, ou du symbole. Le premier tient d'une relation de similarité ou d'analogie avec le référent ; le deuxième est la « trace sensible du référent, une empreinte » (*Ibid.*), et le dernier renvoie à un ensemble de signes « arbitraires et abstraits, qui prennent leur sens par l'activation d'un code ou d'une convention : signes du langage, drapeaux, symboles mathématiques, etc » (*Ibid.*). Bien que les avancées du chercheur soient dédiées à la cartographie thématique, sa contribution illustre les recoupements entre sémiologie et langage cartographique, et la nécessité d'une compréhension des médiations culturelles au cœur des cartes. Nous avons vu, dans notre premier chapitre, que la médiation cartographique reposait sur la constitution de conventions liées à un langage. Ces derniers, à l'aune d'un « répertoire » (Groupe μ, 1992, p. 97) ou encore d'une encyclopédie (Eco, 1985), sont interprétés pour en produire le sens en fonction du contexte de lecture. Dans notre état de l'art, nous avons remarqué l'intérêt d'une analyse des données attributaires de la carte comme lieu de construction d'un lexique. L'une de nos conclusions d'un précédent travail soulignait (Friche, 2020, p. 105) que toutes les données inscrites sur la carte, que nous dénommions « marqueurs » (*Ibid.*), faisaient acte de médiation ludique. Dans ce cadre, chaque donnée attributaire lue sur la carte peut s'interpréter, au prisme du capital ludique de chacun·e, comme indice d'un certain type d'expérience, présupposant autant des règles qu'une orientation de l'attitude ludique communiquée par le jeu. Ainsi, l'icône d'un château renvoie à une expérience vidéoludique spécifique. Néanmoins, nous n'avions pas abordé plus précisément la construction sémantique de ces marqueurs, ni leurs caractères interactifs comme dynamiques, ou encore la construction de la légende de la carte par le fait de jouer, ce qui interroge à nouveau l'entremêlement entre *mapping* et *map-making*. L'objectif de ce chapitre est de pallier ces manquements, en réinscrivant plus précisément les enjeux des données dynamiques dans *MH*.

À cet égard, prenons l'exemple des numéros indiquant les zones, découpant chaque région du jeu. Ces numéros sont autant des symboles issus du contexte pragmatique de la cartographie, dans le sens qu'ils témoignent d'une interprétation liée à des codes culturels sur l'organisation du monde par le langage mathématique ; que des symboles maintenant associés à la licence *MH*, qui organisent les niveaux de jeu en zones numérotées depuis le premier épisode de la

licence. L'hybridation linguistique entre cartographie et jeu est, *in fine*, difficile à déceler étant donné son imbrication presque originelle. Il y a donc, entre les interfaces cartographiques vidéoludiques, au sein même de la licence *MH*, l'apparition d'un certain horizon d'attente en termes d'interfaces et de la représentation de phénomènes, qui participent à construire ce que Mark Denil appelait l'horizon cartographique. De même, le fait que de nombreux signes ou symboles n'aient pas de légende explicite renvoie à l'entremêlement entre *mapping* et *map-making*.

Ce chapitre est organisé en trois grands mouvements. Dans un premier temps, nous nous intéresserons à la construction de ces variables visuelles, de ce langage qui irrigue de nombreuses interfaces cartographiques dans *MH*, avec une perspective diachronique. L'intérêt de cette organisation est aussi de montrer les multiples stratégies interprétatives que les jeux déploient, en lien avec leur contexte informatique, afin de permettre aux joueur·euses de comprendre le sens de chaque signe visuel. En deuxième partie, nous reviendrons sur la fabrication de la carte à partir des interactions qui sont disponibles dans le jeu, et à la manière dont l'avatar, en tant qu'entité mouvante, actualise la carte. À travers les modalités de la chasse, mais aussi de certaines fonctionnalités spécifiques aux interfaces cartographiques, nous réfléchirons à la question de la territorialité et de l'anthropisation. Enfin, dans un dernier mouvement, nous nous attarderons sur le caractère temporel et actualisable, dynamique de ces données attributaires, qui ouvrent un prolongement sur l'imaginaire territorial et le caractère panoptique de la cartographie de *MH*. Précisons qu'étant donné le contenu de ce chapitre, nous allons majoritairement aborder l'épisode *MhWorld*, dans lequel les données dynamiques prennent une place considérable.

6.1 Construire et réemployer un répertoire de signe spécifique



Figure 44 : Ensemble d'icônes spécifiques à la licence Monster Hunter*, et dont l'apparence est restée la même depuis le premier jeu. À gauche : plusieurs icônes d'herbes, à la fois en dehors d'une situation de jeu, et également sur la carte d'un des niveaux de* MhWorld*. À droite : une liste d'icônes inchangée. Archives personnelles.*

Au fur et à mesure de l'évolution de *MH,* les nouvelles interfaces de carte s'introduisent avec une profusion de signes visuels. Ces derniers ne sont pas spécifiquement originaux. Ils sont en grande partie issus du vocabulaire iconographique que la licence élabore depuis son premier épisode. Un exemple est celui de l'icône utilisée pour représenter la ressource « herbe », que la figure 44 illustre dans différents épisodes de la licence. Cette herbe peut être consommée pour regagner des points de vie, ou utilisée afin de produire des potions ou d'autres breuvages fort utiles. Notre étude diachronique montre en fait la production progressive d'une encyclopédie de signes, qui se recontextualise selon les styles esthétiques de chaque épisode. Elle révèle aussi la place que le langage cartographique occupe dans la médiation d'une jouabilité, en réagençant la structure d'un jeu, l'éthos ludique, et la caractérisation d'un joueur-modèle. Enfin, elle démarque la souplesse avec laquelle de nombreux éléments de ce langage visuel peuvent s'introduire dans différents types d'interfaces, corroborant à la médiation que ces signes effectuent. Nous allons aborder ces nombreux points dans cette partie de notre sixième chapitre.

6.1.1 Données et emblèmes spatiaux : la médiation ludique de la donnée attributaire cartographique

Pour illustrer ce dernier point, reprenons à partir de la figure 44 la réutilisation de cette icône d'herbe. Dans un premier temps, le·a joueur·euse peut trouver cet objet dans l'environnement diégétique. Cette plante possède une localisation spécifique – elle ne peut être trouvée qu'à certains endroits du jeu – et une apparence particulière – différente selon chaque épisode, mais qui globalement représente une grande plante sans fleurs. Une fois récupérée, elle peut être trouvée dans un inventaire, accessible par un menu spécifique, mais aussi dans une interface en bas à droite de l'écran de jeu, permettant d'utiliser certains objets sans passer par l'ouverture de menus spécifiques. Dès lors, le même objet dans la diégèse s'insère dans deux emplacements au sein du logiciel : un inventaire, et une interface qui, à partir de ce dernier, trie les objets pouvant être utilisables lors de notre exploration de l'environnement diégétique. Enfin, dans *MhWorld*, la même icône peut se retrouver sur la carte. Elle dénote alors la localisation de l'objet sur la carte, que nous pouvons situer par rapport à l'emplacement de notre personnage.

Cette brève description dénote à la fois les liens de continuités sémantiques qu'une même icône peut opérer, en renvoyant toujours au même signifié. Elle démontre surtout l'importance du contexte que l'interface module : rappelons que, pour Barnabé, il faut penser l'interface comme un environnement numérique traduisant les actions et les interactions sur d'autres plans du jeu. Par rapport à notre objet d'étude, la carte contextualise l'emplacement de la plante dans l'espace de jeu. Mais cette contextualisation peut être aussi comprise comme une médiation, puisqu'elle traduit la possibilité d'interagir avec la plante selon les modalités issues de la structure ludique. De ce fait, les multiples données attributaires qui s'essaiment dans les cartes que nous avons examinées jusque-là engagent une certaine agentivité. Dans un article sur la nature des données, notamment dans leur inscription sur des interfaces cartographiques, Jeanneret rappelle la dissociation entre cette notion et celle de trace :

> avec la trace, on peut avoir le sentiment d'avoir le réel sous la main ; avec la donnée, ce qui est mis en réserve est le pouvoir d'agir. […] Dans la trace, l'acte est saisi dans *l'accompli* ; dans la donnée, il se déploie dans l'*inchoatif*, qui est l'agir en train de se faire, en promesse de son accomplissement (Jeanneret, 2019, p. 33 emphase d'origine).

C'est bien ce « pouvoir d'agir » qui se caractérise dans la donnée cartographique, et qui, dans le contexte du jeu, fait acte de médiation ludique. Dans le cadre du jeu, ces marqueurs que nous voyons sur la carte recoupent la notion de contingence, centrale à l'expression de la jouabilité d'une structure de jeu (Genvo, 2013a, p. 100). Elles mettent en visibilité les moyens sur lesquels les joueur·euses peuvent compter pour parvenir à leurs buts, dans la mesure où « tout acte de jouer se présente comme une structure opératoire de forme diachronique. Il consiste à œuvrer en vue de la réalisation d'un dessein défini, par l'agencement et la mise en œuvre plus ou moins coordonnée de moyens » (Henriot, 2023, Chapitre 6 paragr. 12). Dans cette construction diachronique d'un acte de jeu, la cartographie produit la médiation de la jouabilité de l'espace diégétique. Et les données attributaires renseignent les joueur·euses sur un ensemble de moyens disponibles au sein de la structure de jeu.

Certaines autres icônes typiques du langage de *MH* peuvent se caractériser comme des « emblèmes spatiaux », un concept que nous présentions dans notre quatrième chapitre. Un emblème spatial est à penser comme un signe visuel renvoyant à une métonymie des « espaces et les valeurs qui lui sont attribuées » (2007, p. 173). Il ne s'agit pas que de localiser un phénomène ou objet qui se traduit, dans son interprétation, par une possibilité d'action relativement à son inscription dans la structure. L'usage de la notion d'emblème spatial par Raoul en montre l'ancrage dans les médiations territoriales : ce type d'image renvoie à la construction culturelle d'un espace et aux manières d'y habiter (2020, p. 273-274). Pour mieux établir cette jonction dans le cas de *MH*, intéressons-nous à l'exemple des campements et des tentes dans le lexique du jeu. Ces dernières sont toujours situées dans un lieu au sein duquel les monstres ne peuvent pas pénétrer et nous attaquer[263]. Cette interdiction s'entend par une inscription algorithmique dans le cœur du jeu : on « perd l'aggro », comme le dit le jargon vidéoludique, ce qui revient à dire que le programme régissant le comportement du monstre l'oblige à arrêter de nous considérer comme une cible à attaquer. Dans la quasi-totalité des épisodes de *MH*, ces tentes sont toujours placées dans la première zone de la carte locale, avant celle numérotée 1, et aucun monstre ne peut pénétrer dans cette zone.

À partir de *MhWorld*, les campements ne sont plus cantonnés à la zone numéro 1 de chaque carte locale. Le jeu nous offre la possibilité de construire, à des emplacements précis, ces tentes.

[263] Cela n'empêche pas d'établir des stratégies à partir de certains de ces lieux dans *MhWorld*, car nous pouvons nous y placer et attaquer un monstre sans que ce dernier ne puisse venir nous infliger des dégâts. Toutefois, il finira en général par s'enfuir.

Nous pouvons ainsi choisir d'y démarrer nos quêtes, mais aussi de nous téléporter entre ces lieux (point que nous aborderons plus tard dans ce chapitre). Toutefois, comme l'espace est contigu, les emplacements de ces lieux opèrent une distinction spatiale très spécifique : ils sont en général situés dans des espaces trop petits pour accueillir de grands monstres, ou bien dans des localités accessibles qu'après certaines actions spécifiques.



Figure 45 : Capture d'écran d'une session de jeu : mise en visibilité du passage dans lequel notre personnage doit ramper pour accéder à un des camps du biome « Forêt Ancienne » dans MhWorld*. Archives personnelles.*

Nous illustrons avec la figure 45 un exemple des stratégies employées par le logiciel, où notre personnage fait face à une paroi dans laquelle un petit encart est visible, que nous signalons par un rond rouge. Cet étroit chemin amène au lieu où se trouve le campement, et requiert que notre personnage rampe jusqu'à se retrouver devant ce dernier. Par ce biais, le jeu communique d'ailleurs une certaine dichotomie entre l'espace du camp, isolé car inaccessible par les créatures de grandes tailles, et donc sécurisé, et le niveau de jeu, plus dangereux. D'après nous, cette modalité de représentation de l'espace se comprend comme une forme de médiation spatiale (Grandjean, 2020). La tente, qu'importe l'épisode de *MH*, renvoie toujours au même lieu, « une configuration instantanée de positions [qui] implique une indication de stabilité » (Certeau, 1990, p. 172-173). En somme, chaque lieu dans lequel se trouve une tente propose un registre d'activités similaires : changements d'équipements, accès au coffre d'objets, etc. Il est plus aisé d'opérer ici la distinction entre la médiation territoriale – l'emblème spatial de la tente fait la médiation d'une structure spatiale et de ses activités typiques – et la médiation ludique –

la tente suppose un espace ludiégétique réagençant la structure du jeu – pour, justement, montrer comment ces deux médiations s'imbriquent au sein du dispositif ludique.

Comme l'indique le chercheur Raoul, le questionnement épistémologique sur la notion de territoire est au cœur des nouvelles préoccupations qui traversent ce terme, que nous entendons notamment à partir des liens entre médias et territoire (2020, p. 239). C'est tout autant les réflexions sur la territorialité et le lieu qui triturent à nouveau la notion même de territoire. Et le jeu vidéo prolonge ces interrogations contemporaines, puisque le campement tente de produire une expérience vécue similaire pour chacun·e dans l'expérience vidéoludique, en reliant la nature d'un lieu à un réagencement des possibilités d'action – notamment pour les monstres. Lorsque le chercheur Bashandy s'intéresse à la nature des espaces de jeu, il rappelle leurs correspondances avec les notions de non-lieu, de Marc Augé, ou encore d'hétérotopie, de Michel Foucault (2023, p. 46). Il y aurait une analyse à pousser qui consisterait à traiter tout le jeu vidéo et son espace à l'aune de ces notions, d'ailleurs assez caractéristiques du tournant spatial. De notre côté, nous préférons justement nous en tenir à une approche territoriale, qui se concentre sur la façon dont l'espace vidéoludique organise sa propre appropriation du logiciel, puisque celle-ci souligne la mise en visibilité du dispositif à inciter un usage. De ce fait, approcher la tente en décrivant sa nature dans l'espace diégétique est une nécessité pour, ensuite, rendre lisible la façon dont ce cet emblème spatial, inscrit sur la carte, fait médiation d'une territorialité, ce « rapport qui est aussi partagé et vécu de manière collective » (Raoul, 2020, p. 217) de l'appropriation de l'espace. C'est par la nature interactive du logiciel que cette composante collective se construit, en restant ouverte à des détournements.

À travers l'exemple ci-dessus, nous mettons l'accent sur la manière dont, malgré la reconfiguration de l'espace diégétique qui est au cœur de l'évolution de *MH*, le même symbole cartographique conserve sa valeur et son sens. La construction de l'identité de la licence se fait avec son lexique, mais aussi en construisant et maintenant le sens de chaque élément de ce vocabulaire. Au niveau de la cartographie, nous constatons que la licence établit une encyclopédie ludique dans laquelle s'établit la légende de ses cartes (Bonenfant, 2008), qui peut alors être mobilisable comme stratégie interprétative par les studios dans la construction d'un joueur-modèle (Genvo, 2013a).

6.1.2 Recomposition esthétique – être reconnaissable tout en évoluant

Le langage cartographique de *MH* repose ainsi sur l'utilisation de multiples variables visuelles qui sont issues d'un répertoire construit par le jeu, mais aussi par le contexte pragmatique dans lequel prend place le jeu, comme nous le verrons avec des symboles tels que celui indiquant le personnage. La connaissance et l'apprentissage de ce répertoire peuvent s'inscrire dans une stratégie interprétative de la part du studio visant à mobiliser un certain joueur-modèle, qui connaîtrait le sens de ce langage, et pourrait de ce fait décrypter la légende de la carte.

Néanmoins, les évolutions technologiques et informatiques de l'industrie vidéoludique dessinent un contexte pragmatique de l'activité de jeu dans lequel, bien souvent, la qualité des graphismes, mais aussi la cohérence artistique d'un jeu, peut être nécessaire. C'est dans ce sens que nous comprenons les apports de Picard sur l'esthétique vidéoludique, puisqu'il enjoint à penser « les styles audiovisuels des jeux » non pas forcément à travers un facteur technologique, mais aussi à l'aune du genre vidéoludique, ou encore vis-à-vis du « ciblage du public chez les distributeurs, et les attentes des joueurs » (2016, paragr. 35-36). Dans cette optique, l'histoire de la licence *MH* est pertinente, puisque *MhWorld* est pensé pour un public occidental, tandis que *MhRise* procède d'une représentation imaginaire de l'Est (et son extension, *Sunbreak*, de l'Ouest).

Cette réflexion s'illustre dans l'adaptation de certains signes visuels à chaque nouvel épisode de la licence. Nous entendons ici la manière dont une icône ou un signe visuel est retravaillé pour s'intégrer plus spécifiquement dans ce qui peut relever de l'univers narratif d'un jeu et de son ancrage générique, qui suppose une certaine expérience esthétique pour être reconnu comme tel.



Figure 46 : Montage mettant côte à côte toutes les icônes du monstre nommé Rathalos *dans la licence* MH*. Icône utilisée pour désigner le monstre « Rathalos », dans les jeux* MhFreedom2*,* MH3*,* Mh3U*,* Mh4*,* MhWorld*, et* MhRise*. Archives personnelles.*

Comme pour les symboles, une forme de redondance du capital iconographique de *MH* est réemployée pour caractériser ces créatures. Sur la figure 46, nous avons mis à la suite plusieurs

icônes du monstre nommé Rathalos, placées dans un ordre chronologique (l'icône la plus à droite correspond au jeu le plus récent de notre corpus, *MhRise*). À nouveau, bien que nous ne le montrions pas ici, la même icône peut être employée dans plusieurs interfaces. C'est le cas, dans *MhRise* et *MhWorld*, du signe visuel représentant cette vouivre emblématique de la licence[264] sur la carte, mais aussi sur l'interface de choix de quêtes, ou encore dans le menu dédié au bestiaire. Si nous nous concentrons à nouveau sur *MhRise*, l'illustration du Rathalos reprend le style graphique des différents visuels du jeu, notamment la carte, ce qui participe à l'inscrire dans le cadre esthétique de cet épisode. Ce remodelage est certes explicité par l'évolution des plateformes de jeu sur lesquelles la licence est déployée, mais illustre également la manière dont l'icône utilisée s'intègre dans l'ensemble des interfaces qui structurent la navigation au sein du médium.

6.1.3 Recomposition arbitraire du langage de *Monster Hunter*

Ainsi, tout en construisant un répertoire de signes relativement typiques, puisqu'il est répété à chaque épisode, la série de jeu procède à quelques innovations avec certaines catégories d'icônes (les monstres). Cette tension entre typification et innovation est particulièrement visible dans *MhWorld*. Toutefois, l'un des éléments prépondérants de cet épisode est, comme nous allons le voir, l'apparition de signes dont la légende est visible.

Dans *MH*, une grande majorité des signes visuels sont davantage à ranger dans la catégorie dite d'indices ou d'icônes que de symboles à proprement parler[265]. Pour rappel, l'icône relève d'une forme d'analogie entre le représentant et le représenté, et l'icône dénote plutôt ce que Jégou, en se basant sur les travaux de C.S. Pierce, expose comme une relation analogique entre l'icône et son référent (2013, p. 76). Ces deux catégories présupposent en fait une correspondance entre le signifiant et le signifié qui serait à priori tangible. Dans le cas du jeu analysé, l'icône du Rathalos a des traits similaires avec le monstre, pareil pour les herbes. Toutefois, le contexte numérique et interactif des jeux offre des possibilités, en termes d'affichage de légende, qui permet au logiciel de renchérir les descriptions de chaque signe visuel. Par exemple, lorsque

[264] Le Rathalos est le monstre visible sur la jaquette de *Mh1*, ainsi que dans les vidéos promotionnelles du lancement du premier épisode du jeu. À notre connaissance, c'est l'un des rares monstres à être présent dans chaque épisode de la série de jeu.
[265] Nous n'optons pas ici pour un relevé quantitatif de ces données, car nous estimons qu'une manipulation du logiciel et de son filtre montre un pourcentage élevé de signes et d'icônes.

nous passons notre curseur sur l'une des données de la carte (un monstre, un animal, une ressource, un objet, etc.), une fenêtre contextuelle s'ouvre et nous indique des informations supplémentaires. Ce cas est omniprésent dans *MhWorld* et *MhRise*. De ce fait, le logiciel peut multiplier des signes visuels peu explicites, mais enrichir la description de ces derniers à l'aide d'un texte contextuel.

Pour Morcrette, l'une des caractéristiques des cartes numériques repose sur la multiplication des éléments de la paracarte, typique de la « question du tournant de l'écrit à l'écran et la diffusion du numérique » (2018, p. 188). D'après nous, cette surenchère de descriptions, dans *MhWorld*, s'inscrit dans la rhétorique de l'interface de carte. Nous allons voir que la démultiplication des descriptions, par sa relative disparité, peut s'interpréter comme un discours sur la relation entre l'être humain et l'environnement « naturel » construit par le jeu.

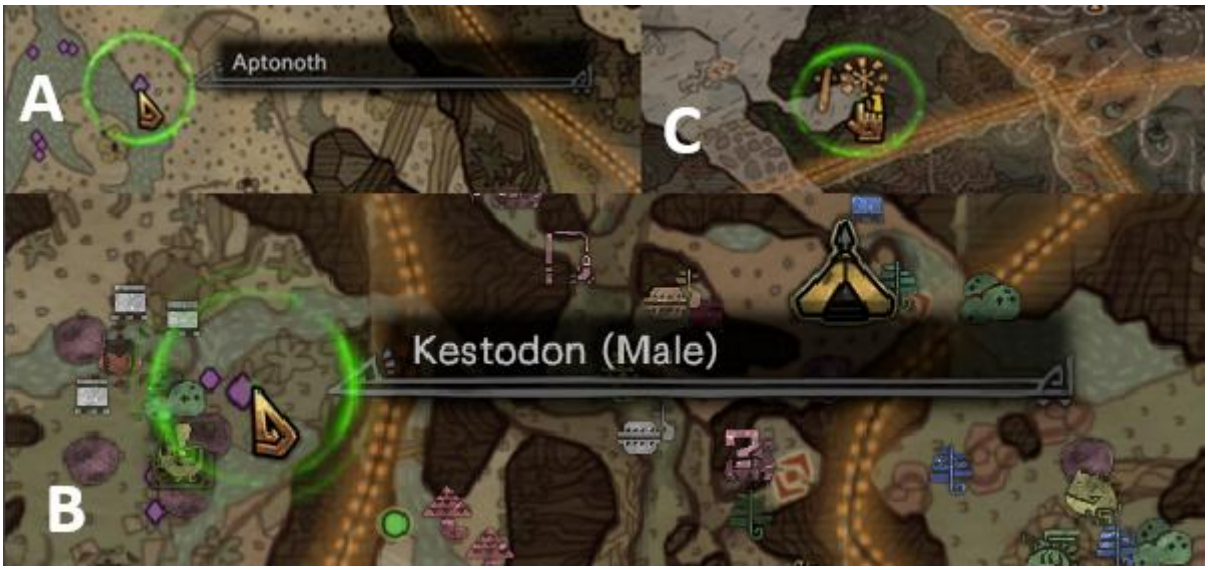


Figure 47 : Montages de trois captures d'écrans de l'interface de carte locale. Dans chaque cas, nous avons passé notre curseur sur un signe visuel de la carte pour y faire apparaître la légende contextuelle (index A, B, C). Archives personnelles.

La figure 47 illustre l'une des conclusions de Thorn, à savoir que la cartographie vidéoludique s'abroge largement des conventions cartographiques (2018, p. 20). Toutefois, cela ne concerne pas uniquement les interactions avec l'appareil cartographique : il y a aussi la cohérence de l'affichage de la légende. Dans *MhWorld,* tous les petits monstres sont représentés par un losange mauve, tels que les Aptonoths, de paisibles herbivores présents dans la franchise depuis *Mh1*. C'est en passant notre curseur sur l'un de ces indices cartographiques que nous pouvons obtenir des informations contextuelles. Toutefois, comme nous le remarquons sur la figure 47, le texte descriptif n'a pas toujours les mêmes ambitions. Ainsi, l'index A révèle le nom de la

créature, l'index B comprend à la fois le nom du monstre et son genre, et sur l'index C, il n'y a aucune description disponible pour l'icône sur laquelle notre curseur est pointé[266]. Les conventions de dénominations des phénomènes observés sont donc relativement hétérogènes.

Concernant l'icône montrée sur l'index C, elle ne correspond à aucun système de légende proposée par le jeu. Cette absence d'information, dans le contexte ludique, pourrait s'apparenter à une incitation à la découverte et à l'exploration dudit objet. En s'abrogeant volontairement d'une description, le contexte ludique peut subvertir le manque d'information en incitation à une forme de jeu et de découverte. Il s'agit d'une forme de médiation constatée par Grandjean (2020, p. 163-191). Dans notre approche, la question de la paracarte est d'autant plus soulignée que, finalement, c'est l'usage même de l'objet à travers les modalités de *gameplay* qui va construire le sens de cette icône.

À nouveau, cet exemple montre que le contexte d'énonciation de la carte, qui dans ce cas est celui du jeu vidéo, se repose sur le langage et les conventions vidéoludiques pour s'économiser d'une description formelle de la carte. La compréhension de celle-ci se construit à travers l'interactivité des séquences de jeux qu'elle encadre. De ce fait, construction de la légende de la carte et incitation à l'exploration s'entrelacent, et dénotent la nécessité d'une expérience du jeu (par procuration ou en jouant soi-même) pour construire le sens de certaines indications textuelles, voire de leurs absences. Concernant les deux indices des index A et B, ils corroborent en fait à cette construction de la légende par l'expérience sensible, mais d'une manière encore plus exacerbée. Dans *MhWorld*, les Aptonoth aperçus dans les régions relèvent de deux types : les grands, et les petits. Ils traversent en général certaines zones pour aller s'abreuver dans les différentes mares d'eau des biomes. Ces informations ne sont, pour autant, pas renseignées sur l'appareil cartographique, bien qu'elles aient une corrélation avec la structure de jeu (très prosaïquement : les animaux enfants ont moins de points de vie…). Il n'est donc pas possible de savoir quel type d'Aptonoth est dans le territoire de jeu en observant la carte. En revanche,

[266] À ce propos, la modification du curseur est d'autant plus étrange que, lorsque le jeu le transforme en gant, comme sur l'index C, c'est pour indiquer une potentielle interaction avec l'interface cartographique. Le jeu nous invite à cliquer pour déclencher une interaction spécifique. Or, il n'y en a aucune de disponible dans le cas de l'index C. Nous faisons l'hypothèse qu'il s'agit, très trivialement, d'un oubli de la part du studio de conception, ou de la trace d'une fonctionnalité abandonnée lors du déploiement du jeu. Ce n'est pas sans rappeler les perspectives développées par le chercheur Hugo Montembeault, qui réemploie la définition de la trace par Jeanneret pour penser l'étude des nombreux *bugs* ou *glitchs* des dispositifs ludiques comme porte d'accès vers les processus de productions des jeux (2025).

la distinction présentée pour le cas du Kestodon est tout autre. Le mâle aura tendance à répondre à nos attaques par de féroces charges, tandis que la femelle émettra des cris pour alerter les autres Kestodons du troupeau, qui rejoindront leurs semblables pour nous attaquer. Encore une fois, cette information se contextualise par l'expérience. Tuer des Kestodons permettra d'ailleurs d'inscrire leur nom dans notre bestiaire, qui révèle cette information. À nouveau, comme dans le cas de l'index C, c'est une expérience de la territorialité du jeu – voire de la licence[267] - qui pallie les manquements de la carte. La construction diachronique de la légende cartographique, qui présente des renouvellements selon les épisodes, s'opère dans une relation entre la carte, sa paracarte, et l'expérience de l'espace diégétique du jeu.

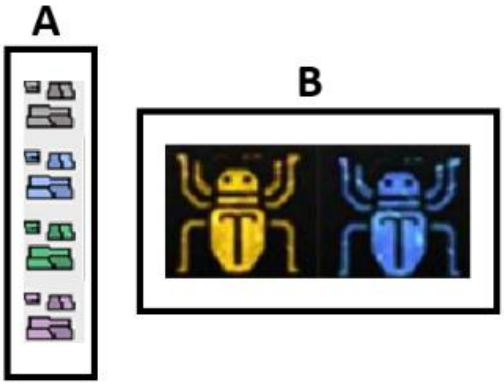


Figure 48 : Montage réalisé à partir des icônes visuelles de la licence MH*. Ensemble de l'index A : différentes icônes de minerais issues des jeux de la licence. Ensemble de l'index B : icône du* flashfly *en jaune suivi de l'icône du* bitterbug*, en bleu, dans le jeu* MhWorld*. Archives personnelles.*

En outre, un autre phénomène propre à *MhWorld* est l'incohérence de ses propres catégorisations, et des opérations qui font passer certains signes visuels d'une catégorie à une autre. Nous exemplifions ce constat à l'aide de la figure 48. Les icônes qui sont alignées à gauche de la figure renvoient à quatre types de minerais différents, dont la couleur dénote une rareté ou un lieu d'extraction. Cette méthode de classification n'a rien de particulièrement original. Le changement de couleur d'une icône permet, à peu de moyens, d'informer les joueur·euses qu'iels sont en face d'une variation du même phénomène. Ce système de changement de couleur est aussi présent dans le bestiaire du jeu, et donc des icônes qui représentent les grands monstres sur la carte[268].

[267] Dans *MhRise*, les Kestodon sont également présents et ont les mêmes comportements. En revanche, seul le mâle possède des ressources récupérables sur son cadavre.
[268] Ainsi, du *Rathalos* au *Azure Rathalos*, *Silver Rathalos* ou encore *Apex Rathalos*, l'apparence du monstre reste globalement la même, hormis un changement de couleur. Celui-ci indique la présence d'un monstre qui peut avoir

Sur la figure 48, les deux icônes de scarabées présentées à droite relèvent d'une catégorie différente dans l'indexation du jeu, à la fois dans les multiples inventaires comme dans l'interface cartographiques. Le « *flashfly* », en jaune, est issu de la catégorie pièges et environnement, alors que le « *bitterbug* », en bleu, est relié à la catégorie récolte. Cette question du manque de conventions cartographiques n'est donc pas que liée aux interactions avec l'interface cartographique. Il concerne, plus globalement, la structuration du répertoire de signes de *MH*.

Thorn évoque que l'une des caractéristiques notables des « *playful maps* » repose dans leur incomplétude : celle-ci devient un « moteur pour encourager le *gameplay* et la complétion des cartes incomplètes[269] » (*Ibid*., 2018, p. 93). Le géographe remarque deux stratégies avec lesquelles les jeux nous invite à explorer leur monde. Ou bien, les cartes sont incomplètes par « étendue[270] », et nos déplacements font apparaître la topographie de l'espace de jeu. C'est le cas, dans *MhWorld* ou *MhRise*, du progressif remplissage de chaque région, qui révèlent peu à peu l'espace navigable. L'autre stratégie est celle des cartes incomplètes par « éléments[271] ». Le chercheur se réfère au fait que nos déplacements, tout en découvrant la topographie d'un espace, font apparaître de nombreux éléments que tels que des points d'intérêts, les PnJs, etc. Concrètement, ce format de complétion revient peu ou prou à l'inscription sur la carte de ces données attributaires dynamiques qui se superposent aux fonds de cartes.

D'après nos résultats, un troisième lieu d'incomplétude se dessine dans la cartographie vidéoludique. Il s'agit de l'incomplétude sémantique, c'est-à-dire de l'incompréhension du sens d'un signe visuel, voire du texte qui est censé en expliciter le sens. Cette lacune est alors complétée par l'expérience sensible de l'espace de jeu et la formalisation d'une encyclopédie ludique. Pour le dire autrement, si Thorn invite à penser la carte à travers la découverte du contenant (« étendue ») et du contenu (« éléments »), nous invitons à dire que la carte se complète aussi par la création de la légende, qui souligne la relation entre le contenant et le contenu. Dans le cas de *MH*, il faut avoir une certaine connaissance du jeu et de son fonctionnement pour comprendre à quoi renvoie la différenciation entre mâle et femelle du

---

des attaques différentes, et l'icône présente sur la carte reprend celle du *Rathalos*, avec une couleur différente. Cette méthode de production, dans le jeu vidéo, est plus communément appelée « *Palette Swap* ».

[269] « *acting as a driving force for encouraging gameplay and confirming incompleteness* » en version anglaise

[270] « *incomplete by extent* » en version anglaise

[271] « *incomplete by features* » en version anglaise

Kestodon. Il en va de même pour le curieux moulin de la figure 47, index C, qui est un dispositif de voyage rapide intégré à même le niveau où il est déployé.

Maintenant, si nous revenons à ce manque de conventions décrit par Thorn, l'approche surplombante qu'adoptait le géographe nous semble faire l'impasse sur la prise en compte de la construction de la légende par le jeu. Les manques de conventions soulignent que la ludicisation de la cartographie peut se passer de ces dernières, en se reposant sur la composante interactive et dynamique de la navigation au sein des environnements virtuels.

Dès lors, tout l'intérêt d'analyser la paracarte est de montrer le dialogue qui s'instaure entre la découverte d'une jouabilité de l'espace diégétique, sa réinscription en tant que matière spatiale dans l'interface cartographique, et la rhétorique déployée par la carte et ses fonctionnalités. Ces trois pôles construisent la façon dont la cartographie oriente un rapport d'appropriation de l'espace de manière dynamique et interactive. En avançant dans ce chapitre, nous allons voir que, de fait, ces trois sphères et leurs interrelations construisent un discours sur le rôle de la carte dans l'appropriation de l'espace.

6.2 Modalités de fabrication de la variable visuelle sous trois niveaux

La notion de « variable visuelle », que nous avons déjà caractérisée dans le premier chapitre de cette thèse, renvoie à des éléments tels que la taille, la couleur, ou encore la forme et l'orientation qu'un signe va prendre sur la carte. Ces variables sont au cœur de la métaphore langagière de la cartographie, car elles exposent des jeux d'altérations de chaque type de tracé ou de symbole. Certes, dans notre approche de la cartographie vidéoludique, c'est la composition de l'image et du document qui construisent la rhétorique de la carte. Néanmoins, les variables visuelles constituent, pour les cartographes, le lieu le plus caractéristique de l'expression de ce langage (Lambert & Zanin, 2016, p. 80-81). Comme nous allons le montrer dans cette partie de notre travail, la cartographie numérique, et à fortiori vidéoludique, implique de repenser l'apparition et les modifications de ces variables sur le fond de carte.

Thorn caractérise la manipulation de « variables visuelles[272] » comme une fonctionnalité emblématique et omniprésente de la cartographie numérique (2018, p. 17). Ces « interactions primaires[273] » (*Ibid*., 2018, p. 9) renvoient concrètement à la possibilité de modifier l'affichage des cartes à l'aide de paramètres dépendants de la carte comme du logiciel utilisé, ce qui n'est pas forcément possible sur une carte en papier. Par exemple, les fonctionnalités des cartes locales de *MhWorld* contiennent ce type d'interaction : un système de zoom, ou encore un filtrage des icônes. Ces deux fonctionnalités font d'ailleurs partie, plus globalement, de ce que le chercheur caractérise comme des interactions typiques des cartes numériques[274], et reflètent la manière dont ces dispositifs offrent des possibilités de personnalisation de l'affichage, qui constituent pour Boris Beaude l'une des innovations majeures de la cartographie numérique (2010, p. 18). Pour Thorn, les jeux vidéo ont néanmoins un deuxième régime d'interactivité spécifique à ce média[275]. Ce dernier est qualifié « d'interactions secondaires[276] » (*Ibid*., 2018, p. 12) : avec cette catégorie, le chercheur évoque tout ce qui concerne l'affichage de l'interface de carte relativement à l'entité contrôlée par les joueur·euses. Il explique ainsi que :

> l'avatar agit comme une entrée additionnelle dans l'ensemble des interactions cartographiques, ce qui résulte en des interactions secondaires à travers l'avatar qui change l'affichage de la carte et affecte le gameplay. Autrement dit, l'utilisateur·ice manipule l'avatar à l'aide d'une première interaction, l'avatar manipule ensuite la carte à travers une seconde interaction[277] (Thorn, 2018, p. 12).

Ces deux niveaux d'interactivités sont essentiels pour comprendre la façon dont le jeu va procéder à la création d'un document cartographique, l'interface consultable, et à la représentation du processus d'écriture de ce document, corrélée en partie à la navigation de l'avatar. Autrement dit, ils permettent de comprendre les manières plus formelles dont la carte

---

[272] Le géographe présente deux tableaux qui concatènent les apports de la sémiologie de Bertin avec ceux de deux autres chercheurs. Ces variables renvoient dès lors à la taille d'un signe visuel, sa couleur, son orientation, sa forme, sa transparence, etc (voir Thorn, 2018, p. 19).
[273] « *primitive interactions* » en version anglaise.
[274] Thorn établit cette liste à partir d'une catégorisation proposée par Roth (2013), qui recoupe toutes les interactions possibles sur une interface cartographique numérique à l'aide de distinctions spécifiques.
[275] Le géographe introduit ce système d'interaction comme « une méthode unique d'interaction cartographique propre aux jeux vidéo » (*Ibid*., 2018, p. 12) (« *video games also offer a unique metrhod of cartographic interaction* » en version anglaise).
[276] *« secondary interactions* » en version anglaise.
[277] « *this avatar acts as an additional entity in the overall cartographic interaction, causing secondary interactions through the avatar that change the map display and affect gameplay. In other words, the user manipulates the avatar in a primary interaction, with the avatar then manipulating the map in a secondary interaction* » en version anglaise.

va être manipulée, mais aussi fabriquée par nos actions. Dès lors, toutes les composantes de la fabrication du document cartographique évoquées dans le cinquième chapitre vis-à-vis de *MhWorld* et *MhRise* (par l'exploration des niveaux) sont à penser à travers ces deux régimes d'interactivités. Par ailleurs, de nombreux travaux sur l'exploration vidéoludique et la construction de l'image cartographique décrivent un processus similaire à celui que nous venons d'exposer (Bazile, 2018; Grandjean, 2023b). Toutefois, deux commentaires soulignent des pistes d'enrichissement du travail de Thorn, que nous allons illustrer dans cette partie.

Dans un premier temps, les interactions secondaires concernant l'avatar ne se limitent pas à l'exploration de l'espace. Le chercheur donne quelques exemples, dans sa recherche, d'autres modalités d'interactions secondaires, comme l'acquisition d'un objet dans certains jeux, ou encore la discussion avec des PnJs (*Ibid*., 2018, p. 28). Dans la mesure où il ne les traite pas explicitement, nous allons investir ces saillances pour étoffer la contribution de Thorn. Ces interactions secondaires construisent un discours sur la cartographie, par l'intermédiaire de la production du document cartographique. Nous illustrerons notre apport en nous intéressant à la mise en scène de la traque de monstres dans *MhWorld*, qui procède justement d'un type d'interaction spécifique entre l'avatar et l'environnement diégétique.

En second lieu, nous estimons que ces deux catégories en font naître une troisième, que Thorn n'évoque pas. Précisons que nous convoquons le cadre théorique construit par le chercheur maintenant justement vis-à-vis de cette troisième catégorie. Il s'agit des interactions directement disponibles sur l'interface cartographique (donc primaires) mais dont l'apparition et la manifestation sont reliées à la progression de notre personnage dans le jeu et l'espace diégétique (donc secondaires). Nous évoquerons ce troisième niveau en nous intéressant au phénomène du *fast travel*, ou « voyage rapide », dans le cas de *MhWorld* et *MhRise*.

Les recoupements entre ce cadre théorique et la représentation de la cartographie dans le jeu sont pertinents, dans la mesure où ils fournissent des outils visibilisant la production de l'image cartographique. Avec l'ajout de la troisième catégorie, nous faisons surgir la manière dont la fabrication du document est inhérente à l'apparition de mécaniques spécifiques à la cartographie vidéoludique. Ces trois types d'interactions ont de ce fait un rôle important dans l'établissement de la paracarte, qui encadre l'usage et la lecture de la carte.

6.2.1 La traque de monstres comme mise en scène de la technique cartographique

L'une des particularités de *MhWorld*, légèrement amorcée dans certains épisodes précédents[278], est que le personnage joué n'est pas déployé dans un village uniquement pour le défendre des monstres : il est véritablement positionné par la diégèse comme un chasseur qui est aussi chercheur. L'analyse des régions et des territoires qu'occupent les monstres est inscrite dans le cadre fictionnel au sein duquel nous incarnons notre protagoniste. De ce fait, à travers l'usage de certaines mécaniques, la progression dans le récit-cadre se structure par la compréhension que notre personnage et l'équipe de recherche que nous accompagnons font des enjeux migratoires, climatiques, et écologiques liés aux migrations des monstres. Pour cela, l'une des tâches attribuées à le·a joueur·euse est de relever ce que le jeu nomme les « *ecofacts* », c'est-à-dire les traces que les monstres laissent dans la nature. Ainsi, des coups de griffes sur un tronc d'arbre, des excréments, des mues ou encore des carcasses de monstres à moitié dévorés constituent des indices à relever pour comprendre la territorialité du bestiaire de *MH*. Cette mise en scène de la chasse et de la traque de monstres participe à « l'instauration d'un cadre pragmatique approprié à l'immersion fictionnelle » (Schaeffer, 1999, p. 146) qui, d'après nous, incite l'adoption d'une certaine attitude ludique dans le jeu. La représentation du métier de chasseur passe par la constitution d'un « modèle mimétique » (*Ibid*., 1999, p. 198) de ce qu'est la traque d'animaux, une lecture qui peut se faire à partir de la notion d'« éthogramme » (Morizot, 2016, p. 52), c'est-à-dire des comportements d'une espèce donnée dans la discipline de la zoologie. Si l'étude de ces éthogrammes peut dessiner une approche philosophique ou ontologique de la notion de territorialité[279], nous nous contenterons de relier l'apparition de ce modèle mimétique à une manière de nous faire « entrer dans la fiction » à travers une « activité de modélisation » de la traque (Schaeffer, 1999, p. 199).

[278] Dans *Mh4U*, nous sommes entre autres chargé·e d'enquêter sur une étrange écaille de monstre, ce qui amorce déjà une mise en scène de l'enquête dans l'intrigue du jeu. Mais cela reste grandement cantonné au récit-cadre.
[279] Il serait alors intéressant de se pencher sur la manière dont le dispositif ludique établit une hiérarchisation entre les monstres par rapport aux zones qu'ils occupent, à leurs conflits de territoires, ou encore à la manière dont ces derniers laissent des traces dans la diégèse, que nous analysons ensuite grâce à des outils donnés au sein du jeu.

Toutefois, comme le suggère à demi-mot le chercheur Wagnières[280], la thématique de la recherche semble s'effacer sous les impératifs ludiques du jeu, et ce qui s'annonce comme un processus d'enquête écologique peut vite s'apparenter à une réitération de la traque déjà présente dans les anciens opus. Le chercheur cité, qui analyse le bestiaire de *MhWorld*, démontre comment son intégration en tant que répertoire consultable dans le jeu procède à une « ludicisation du bestiaire médiéval, qui enrichit l'expérience vidéoludique en proposant quelques relectures historiques » (2023, p. 231). L'article mentionné montre comment le bestiaire de *MhWorld* se constitue comme profondément utilitariste, localisant les faiblesses de chaque monstre, les récompenses obtenues à la mort ou la capture de la créature, et des informations contextuelles sur, par exemple, les biomes habituels d'un monstre (vit-il dans des jungles, des forêts, ou près des volcans ?). Le chercheur conclut son analyse sur le constat que le bestiaire de *MhWorld* instille surtout des « fins planificatrices » (*Ibid*., p. 232), notamment dues à sa fonction purement utilitariste de l'exploitation animale. Puisque, comme dans les épisodes précédents, c'est en tuant les monstres et en les dépeçant que nous allons pouvoir améliorer notre équipement.

La proposition de Wagnières sur le bestiaire de *MhWorld* trouve une confirmation d'autant plus probante dans le renouveau, au sein de l'appareil cartographique, des modalités de traque. Dans le premier épisode de *MH*, un outil nommé *paintball* introduit un lien direct entre l'image cartographique et la représentation de données attributaires dynamiques. Cet outil, qui est toujours présent dans les jeux de la licence, est typique des processus de médiation d'un monde fictionnel au prisme de sa jouabilité. Munis de ce projectile, il nous est possible de le lancer sur un monstre pour le marquer, ce qui aboutira à la présence temporaire d'une icône le représentant et traquant ses mouvements sur la carte locale. Il devient donc beaucoup plus aisé de chasser les nombreuses créatures, puisque la carte devient un véritable outil de repérage et de mise en lisibilité des mouvements d'une cible. À tous égards, le *paintball* est un élément caractéristique de la mise en scène de la chasse comme contrôle des mouvements des animaux traqués.

Cet objet a un lien fort avec la notion de pistage, puisque marquer un monstre permet de comprendre beaucoup plus facilement ses déplacements dans l'environnement diégétique. Pour le philosophe Baptiste Morizot, le pistage se comprend comme « une pratique *géopolitique.* Ses

[280] « Enquêter, mais surtout chasser : la narration comme la jouabilité de MHW sont toutes deux basées sur la traque de monstre » (Wagnières, 2023, p. 229).

questions constitutives sont : "qui *habite* ici ? Et comment vit-il ? Comment fait-il territoire en ce monde ? Sur quels points mon action impacte-t-elle sa vie, et inversement ?" » (2016, p. 184). Nous pouvons nous accorder à dire que dans *MH*, cet objet introduit une certaine représentation de la pratique du pistage en la traduisant dans la jouabilité des jeux. Sa propension géopolitique nous paraît liée au fait que le jeu, en tant qu'industrie culturelle, participe de « la manière dont nous nous représentons le monde » (Macé & Maigret, 2005, p. 55), puisque ce dernier, rappelons-le, « peut alors tour à tour être support de discours sur l'espace, voire d'idéologies spatiales » (Ter Minassian *et al.*, 2017, paragr. 13). *MH* est une simulation de la chasse, et à cet égard, la façon dont la simulation se contextualise dans un espace diégétique produit une représentation de l'activité, alors soumise à des réceptions multiples.

L'introduction des « *ecofacts* » dans *MhWorld* offre de nouvelles perspectives sur la mise en scène du pistage et de la traque. Christophe Traïni, dans un article consacré à l'étude d'ouvrages portant sur la chasse, dessine trois modalités de représentation de cette activité dans la littérature contemporaine. La première présente l'activité de la chasse comme une forme d'introspection, que nous n'avons pas explicitement retrouvée dans la mise en scène de la chasse au sein de la licence de jeu. En revanche, les deux autres représentations fournissent deux pistes intéressantes. D'une part, la chasse est pensée comme une pratique de régulation de l'environnement où « l'animal sauvage est conçu ici comme la variable dépendante d'un système méthodiquement planifié par un chasseur qui – grâce à ses projections rationnelles – se propose de contrôler le futur » (2004, p. 43). D'autre part, le chercheur montre aussi qu'une des manières de penser cette activité dans le corpus qu'il étudie relève de l'assimilation entre la chasse et le patrimoine territorial d'une région ou d'une famille : « en d'autres termes, la pratique de la chasse est présentée ici comme l'élément indissociable d'un ordre harmonieusement construit autour d'usages transmis par le temps » (*Ibid*., 2004, p. 46).

D'après nous, ces deux registres offrent des clefs de lecture pertinentes sur le rôle de la chasse dans la structure de l'univers de valeurs présenté par *MH*. Les stratégies rhétoriques que nous avons entre autres vues dans le quatrième chapitre déploient justement l'inscription de la chasse dans une forme d'héritage, une transmission entre des personnages experts et notre propre protagoniste. En revanche, le motif de la chasse comme régulation de l'environnement où l'animal n'est qu'une variable d'un « système méthodiquement planifié » fait échos à certaines

itérations de la licence, en particulier dans *Mh3U*. Et surtout dans *MhWorld* et *MhRise*[281], où, par le biais des *ecofacts*, il est possible de lire sur la carte les déplacements des monstres en temps réel au sein de l'environnement diégétique, ainsi que leur état de santé.

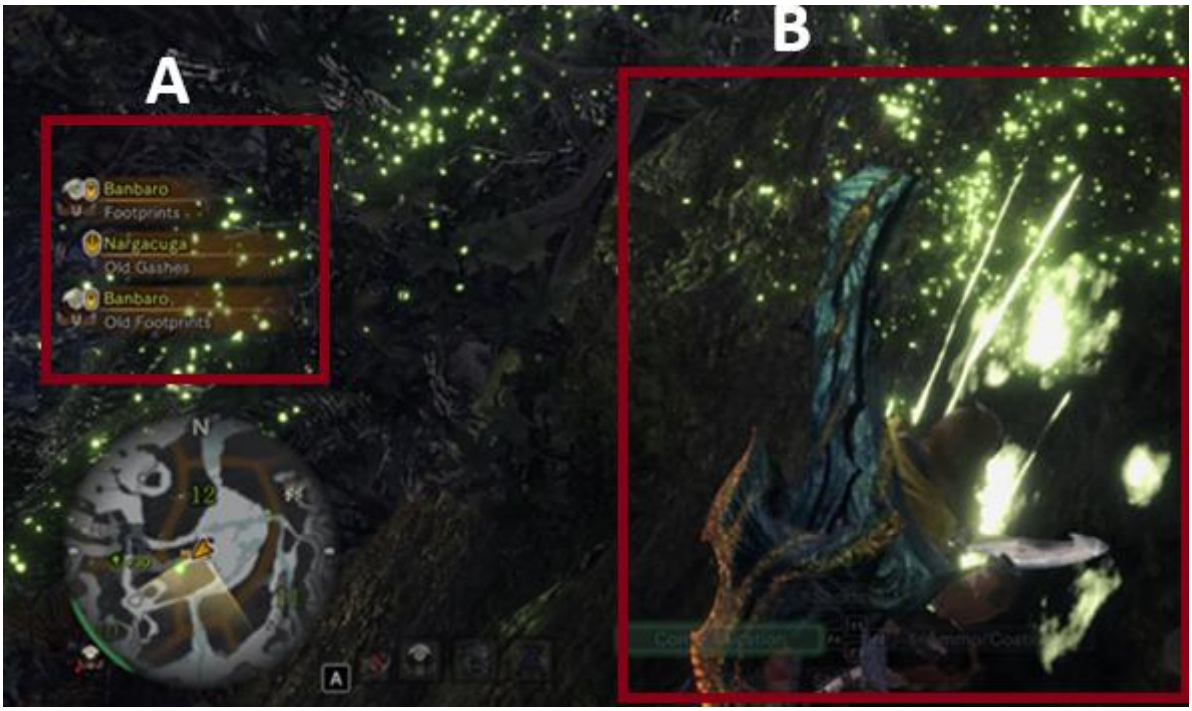


Figure 49 : Capture d'écran d'une session de jeu : illustration de la prise d'un indice écologique dans MhWorld *: l'avatar contrôlé prélève à l'aide de son couteau des bouts d'une paroi sur laquelle le Nargacuga a effectué ses griffes (index B). Les navilucioles, elles, répertorient des* ecofacts *observés dans les alentours proches de l'avatar (index A). Archives personnelles.*

De fait, le·a joueur·euse a pour tâche de relever des indices spécifiques à chaque grand monstre (comme montré sur la figure 49, index B), qui sont d'abord repérés par les navilucioles, une composante essentielle de la panoplie du chasseur que cet épisode introduit dans son incipit. Ces insectes brillants accompagnent en permanence notre personnage, et leur fonctionnement se traduit dans la diégèse comme un outil de médiation spatiale. En effet, lorsque nous déambulons dans une région, les navilucioles repèrent chaque *ecofacts*, monstre, ressource, piège, etc. En se déplaçant sur l'objet en question. Lorsque ces lucioles se déplacent sur un élément précis de l'espace diégétique, ce dernier est identifié (« herbe » « miel » « griffure d'un Rathalos ») et nommé sur une interface que nous avons reproduite sur la figure 49, index A. L'identification entraîne, pour de nombreux phénomènes, la localisation de ces derniers sur

[281] Le système des « *ecofacts* » n'apparaît pas *MhRise*, mais l'interface cartographique rend tout de même visible l'emplacement et les mouvements des monstres en temps réels.

l'interface de carte. Plus précisément, lorsque nous analysons ces fameux *ecofacts*, la correspondance entre l'indice écologique et son assignation dans la base de données qu'est le bestiaire est opérée par ces insectes.

Chaque phénomène observé est à la fois consigné dans une base de données textuelle – le bestiaire, qui comprend également un compendium des diverses plantes – et dans une base de données spatiale, la carte. L'univers du jeu n'est donc pas qu'une base de données, car une partie de ces dernières ont déjà traduites en informations par le dispositif même. Nous opérons la dissociation entre ces deux notions à partir de la citation suivante : « l'information émerge au contraire de la confrontation du chercheur avec le document, qui est à la fois une forme particulière, une trace, un monument du passé et un objet pris dans des circuits sociaux et intellectuels précis » (Jeanneret, 2011, paragr. 11). Cette information, dans la fabrique du document cartographique, est décidée par le dispositif ludique : c'est bien lui qui choisit quels éléments ou non sont cartographiés, et par quelles modalités ces objets s'inscrivent sur l'interface.



Figure 50 : Icône utilisée pour représenter un monstre inconnu sur l'interface cartographique de MhWorld

Les premières rencontres avec ce que le jeu dénomme grands monstres se manifestent systématiquement, au niveau cartographique, par l'utilisation d'une icône spécifique, évoquant la silhouette d'un dragon, surplombée d'un énorme point d'interrogation (voir figure 50). Au fur et à mesure que le·a joueur·euse va amasser des informations concernant un monstre spécifique, par le biais d'observation de phénomènes naturels (l'endroit où le monstre marque son territoire) ou en le combattant, le système de jeu va peaufiner l'affichage cartographique de la localisation du monstre. Cela peut aller de sa présence dans une région à un emplacement indéterminé, sa localisation précise dans la région (la zone où il se trouve), jusqu'à l'affichage d'une icône spécifique pour signaler son niveau de santé. Cette accumulation d'information prend sens, dans le jeu, sous la forme d'un ensemble de jauges et de paliers à franchir, octroyant toujours plus de finesse dans l'affichage cartographique, jusqu'à saturation. Nous y trouvons ici un certain écho avec la ludicisation : la précision de l'affichage cartographique passe, entre

autres, par l'incitation à remplir des jauges liées à des phénomènes ou éléments spécifiques de l'espace diégétique[282].

Une nouveauté de *MhWorld* réside alors dans l'apparition, sur les interfaces cartographiques, des icônes mêmes du monstre chassé. Le pistage de monstre et son système de marquage sont particulièrement frappants avec l'épisode *MhWorld*. Outre l'exemple que nous venons de décrire, la traque s'additionne d'un autre système pouvant être lu autant sur interface cartographique que dans l'espace même de jeu, provoquant une redondance d'information particulièrement signifiante pour notre analyse. Une fois que la barre de recherche d'un monstre a été suffisamment remplie, il est possible d'obtenir des informations additionnelles sur le statut de santé et le comportement de celui-ci. Ces informations sont caractérisées par quatre icônes, que nous retrouvons sur la figure 51, et qui sont corrélées à quatre comportements bien spécifiques du monstre[283].



Figure 51 : Capture d'écran du mod proposé par l'utilisateur·ice Homax pour MhWorld*. Propriété des créateur·ices.*

[282] Ainsi, en dehors de la licence *MH*, de nombreux dispositifs ludiques indiquent la complétion d'un jeu par l'affichage d'un « 100% » sur l'interface de carte, traduisant de ce fait une exploration totale de l'espace diégétique – et donc des éléments pouvant y être découverts. Ces phénomènes peuvent aussi se prolonger dans les systèmes de récompenses ou de trophées des jeux vidéo, tels que le présentent Thorn (2018, p. 33)

[283] Attention, ce système (une icône représentant le comportement ou le niveau de vie d'un monstre) n'est pas introduit à partir de *MhWorld*, puisqu'on les retrouve dans différents jeux d'interfaces des épisodes précédents, notamment à partir de *Mh4U*. En revanche, le regroupement sur l'interface de carte du signe visuel représentant ce comportement ou niveau de vie, alors accolé à l'icône du monstre sur la carte, est une nouveauté de *MhWorld*.

Un œil jaune signifie que la créature chassée est sur ses gardes et observe ses alentours en nous traquant, tandis que l'œil rouge affirme qu'elle nous a découverts et qu'elle se bat actuellement contre nous. La tête de mort indique la mort imminente du monstre, tandis que la dernière icône signifie que celui-ci va aller se nourrir. Ces signes ne régissent pas que les points de vie du monstre : en corrélation avec les phénomènes observés pendant l'affrontement, ils font aussi la médiation d'un ensemble de comportement que la créature va adopter (s'enrager, s'enfuir, tituber, etc). Ce *mod*[284]*,* proposé par l'utilisateur·ice Homax[285], et disponible sur l'agrégateur de mods nommé *Nexusmods*, offre la possibilité de supprimer ces icônes qui n'apparaissent que sur la carte, car Homax trouve « qu'il est plus fun de lire [cette information] depuis le comportement du monstre[286] » (Hoaxe, 2020). La cartographie est ainsi ludicisée par sa capacité à faire la médiation d'une jouabilité, en délimitant certaines contingences vis-à-vis de l'affrontement avec le monstre : elle en révèle en permanence l'emplacement et le niveau de vie[287]. Toutefois, comme nous pouvons le voir depuis la description proposée par Homax, la démultiplication des informations inscrites sur la carte ne doit pas être accueillie comme une volonté de la part des joueur·eues, qui se réapproprient le logiciel par d'autres manières. La prise en charge de la fabrique cartographique par le jeu est à relier avec la notion d'éthos ludique, puisque cette dernière va :

> dès lors véhiculer certaines connotations sur ce qu'est un jeu et véhiculer un système de valeurs, une 'morale non moralisante'. Ces valeurs peuvent d'ailleurs évoluer, puisque la dimension ludique résulte d'une co-construction entre la structure de jeu et son contexte. L'étude du contexte d'un éthos ludique revient à prendre en considération les valeurs et connotations conférées au jeu dans un lieu et à un moment donné (Genvo, 2013a, p. 135).

[284] Un *mod* est une modification d'un jeu vidéo effectuée par une personne extérieure au studio. Ils peuvent alors se télécharger sur des plateformes parfois annexes à celle de jeu, comme *Nexusmods* dans le cas présent, et modifient les fichiers sources du jeu.

[285] Adresse du mod : https://www.nexusmods.com/monsterhunterworld/mods/3324?callback=in&code=MZGYZTLMN2ITYZLHNI0ZODC0LTK2NJMTZDQXY2MWYJQ4YWMX&state=5b7fe1a62e604591ba0b0ed502626976&tab=description (site consulté le 05/11/2024).

[286] « *This mod removes all icons the map uses to show you what state the monster is in, like enraged, exhausted or cap-ready, which I think is more fun to read from the monster's behaviour* » dans la citation originale, en version anglaise »

[287] La compréhension de l'état de santé du monstre relativement à son comportement est une caractéristique spécifique de *MH*. *MhWorld* est le premier épisode à introduire un système de quantification des dégâts effectués aux créatures. Ainsi, il est possible que pour de nombreux joueur·euses, cette nouvelle fonctionnalité – d'ailleurs positionnée comme inhérente à son ouverture au public occidental (Klepek, 2019) – puisse trahir un certain rapport « d'empathie » devenu absent de l'affrontement contre les monstres.

En paramétrant la fabrique du document cartographique, dans le jeu, à l'aune d'un ensemble de mécaniques, *MhWorld* construit une représentation de la cartographie qui rend visible un système de valeurs. Ce dernier est inséré dans la rhétorique du langage cartographique, et de la façon dont les phénomènes observés dans le jeu sont traduits en « interactions secondaires » (Thorn, 2018, p. 12). Ainsi, la prise en charge par le jeu de tout ce qui concerne les modalités de constructions de la carte peut être relu à l'aune des apports de la cartographie critique, sous au moins deux points. D'un côté, car : « par la sélectivité de leur contenu et par leurs symboles et leurs styles de représentation, les cartes sont un moyen d'imaginer, d'articuler et de structurer le monde des hommes » (Gould & Bailly, 1995, p. 21), mais aussi en s'intéressant au contexte, que Harley pense comme :

> les circonstances dans lesquelles les cartes ont été fabriquées et utilisées. C'est l'analogue de la 'situation de parole' dans une étude linguistique et cela implique de reconstruire les cadres physiques et sociaux qui régissent la production et la consommation de cartes, les évènements qui ont conduit à ces actions, l'identité des fabricants et des utilisateurs de cartes, et la façon dont ils percevaient l'acte de fabriquer et d'utiliser des cartes dans un monde social construit (Gould et Bailly, 1995, p. 25).

Nous enjoignons dès lors à penser la fabrication de l'image cartographique sous le régime vidéoludique comme une représentation d'un contexte de production de la carte – celui du rôle occupé par le·a cartographe dans la diégèse, qui est dans notre cas le personnage joué – et par la production d'une image qui fait la médiation de la manière dont la structure de jeu va susciter une attitude ludique vis-à-vis de l'espace diégétique. La place que prend l'imaginaire cartographique dans cette proposition d'analyse de la fabrique cartographique est donc multiple. Dans la mesure où cet imaginaire concerne tout autant les caractéristiques de l'image que la mise en scène de l'activité, mis en perspective avec l'histoire de la cartographie et la construction de cette pratique dans un cadre culturel. Les liens que nous effectuons entre le dispositif ludique et les propositions de la cartographie critique montrent comment le jeu construit un discours autour des cartes et de leur usage et intérêt dans le jeu. C'est toute cette épicarte qui nous semble se révéler dans cet agencement dynamique par le jeu, et qui produit une rhétorique sur le rôle de la cartographie dans un espace donné.

Revenons maintenant à la catégorie d'interaction secondaire. La corrélation entre l'écriture de la carte et la présence de notre avatar dans un espace diégétique peut s'entendre comme une forme d'immersion fictionnelle, qui assure une continuité entre l'environnement de jeu et

l'inscription de ce dernier sous forme d'informations concernant la jouabilité d'un espace. Toutefois, comme nous le proposions en ouverture de cette partie, cette catégorie peut être affinée pour mieux rendre compte des multiples façons dont le discours cartographique se construit dans le jeu. À tous égards, l'écriture de la carte se fait au travers d'une exploration diachronique de l'espace diégétique, et possède donc des liens explicites avec la question de la narrativité vidéoludique. Nous avions mentionné, dans notre deuxième chapitre, cette thématique avec les apports de Ringot. Reprécisons la vision de l'auteur en ce qui concerne cette spatialisation de la narration :

> nous avons repris l'idée de narration spatialisée pour proposer de passer d'une logique essentiellement temporelle de discours (sous la forme d'un récit) à une logique essentiellement spatiale de monde fictionnel. Ainsi, la narration n'est plus tant un ensemble d'information délivré au narrataire par le biais d'un récit, que l'organisation dans un environnement donné d'une base de données constituant un monde à découvrir et à comprendre (Ringot, 2020a, paragr. 41).

En abondant dans le sens du chercheur, nous aurions tendance à dire que la « logique essentiellement spatiale de monde fictionnel », structurée comme une « base de données constituant un monde à découvrir et à comprendre », produit un discours, étant donné son intégration dans l'appareillage cartographique. L'interface cartographique, dans sa construction, procède à une synthèse et une réorganisation de cette base de données du monde fictionnelle. Ce réagencement produit une mise en jouabilité de l'espace de jeu, non sans en faire surgir une rhétorique. Ce discours, produit par la carte, réinvite à s'approprier le jeu d'une manière suggérée par le logiciel.

Dès lors, ces interactions secondaires ne se situent pas exclusivement dans une exploration de la topographie du jeu. Dans *MhWorld*, elles se construisent aussi par l'accumulation de certains indices, donc d'une forme d'interactivité qui, tout en nécessitant une navigation dans l'espace, ne s'y réduit pas entièrement. Nous proposons, sur le tableau 9, au moins trois types de mises à jour de la base de données que constitue l'univers narratif à partir de cette notion d'interaction secondaire.

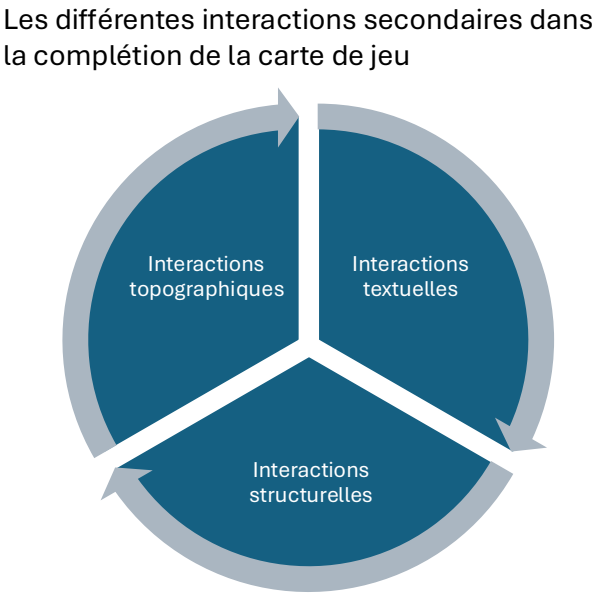


Tableau 9 : Schéma représentant la démultiplication des interactions secondaires comme lien entre l'avatar joué et la cartographie de l'espace de jeu.

Ce que nous qualifions « d'interactions topographiques » consistent en l'exploration triviale d'un espace de jeu : il s'agit, dans *MhWorld,* de la découverte d'une nouvelle zone au sein d'une région, qui correspond à son affichage dans l'interface cartographique ; ainsi que l'ensemble des données géolocalisées des ressources. Les « interactions textuelles » renvoient à l'ensemble des éléments qui peuvent s'ajouter sur une carte une fois que l'avatar, manipulé par le·a joueur·euse, obtient une donnée ensuite transformée en information cartographique. Un exemple fréquent des jeux de rôle consiste en la lecture d'un livre, nous renseignant sur la présence d'un lieu spécifique, que le programme indexera automatiquement sur notre interface de carte. La dernière catégorie, que nous nommons « interactions structurelles », concerne l'exemple spécifique de *MhWorld*, comme lorsque nous récoltons petit à petit des informations sur les monstres et affinons leur visualisation sur l'interface cartographique. Nous optons pour cette dénomination dans la mesure où elle concerne spécifiquement un ancrage dans la structure de jeu, *le game*.

En dissociant plus précisément les interactions centrées sur le rôle de l'avatar, nous comprenons mieux comment le jeu procède de différentes manières pour représenter la cartographie et notamment sa fabrication par les actions des joueur·euses. Nous voyons bien, dans *MhWorld* que l'évolution de l'affichage des grands monstres sur la carte relève donc autant d'une interaction topographique (le·a joueur·euse, en rencontrant simplement le monstre, gagne

littéralement des points de recherche sur ce monstre) que d'interactions structurelles (la traque, l'affrontement, la récolte active d'indices).

De ce fait, si le contexte ludique implique la mise en place de nouvelles modalités d'interactions cartographiques, ces dernières doivent s'insérer dans la construction du rapport à l'espace que le jeu produit. Dans *MhWorld*, cette représentation du territoire se fabrique certes au prisme d'interactions secondaires, mais l'agencement de ces dernières vis-à-vis de la structure de jeu en produit conséquemment un discours sur ce qu'est la cartographie. Nous avons illustré tout au long de cette sous-partie que, dans le cas de la traque de monstres, le dispositif ludique associait la navigation dans les régions à la découverte progressive d'informations sur le bestiaire, compilées et renseignées automatiquement par le jeu. Cette actualisation de la base de données du monde fictionnel prend place à travers le fonctionnement par auto-actualisation de la carte, qui synthétise certains objets de la base de données afin d'en produire des informations sur la carte de jeu. Établir cette correspondance permet de réinscrire le canevas de la cartographie critique dans la fabrication du document cartographique, dont la construction renseigne sur le processus de choix des informations – et donc, de la rhétorique qui en est sous-jacente.

De plus, le cadre fictionnel produit la situation de communication de cette construction : incarner un·e explorateur·ice passe par la surabondance d'interactions secondaires de types topographiques. De la même manière, la progressive élaboration et complétion du bestiaire se traduit par la récolte de traces produites par les monstres, phénomènes que nous caractérisons d'interactions structurelles. L'intérêt d'avoir enrichi la catégorie construite par Thorn est de relier la fabrique cartographique à la jouabilité du logiciel et de faire surgir les correspondances entre la production d'un éthos ludique véhiculé par le jeu et la structuration de la carte. Autrement dit, il se joue ici une autre façon de joindre cartographie critique et analyse des dispositifs ludiques : en observant comment, au sein de cette catégorie dite d'interactions secondaires, nos actions dans le logiciel en construisent la représentation de l'espace sur un document. Et justement, en nous intéressant maintenant à la mécanique du *fast travel*, nous allons voir comment la ludicisation de la cartographie offre davantage de pistes d'analyses de la rhétorique associée à la cartographie.

6.2.2 Rediscuter la spatialité vidéoludique avec les catégories tertiaires – le cas du voyage rapide

Nous nommons interactions tertiaires toutes celles qui deviennent activables à partir d'une combinaison entre une interaction primaire (sur l'interface de carte), et secondaire (à travers l'exploration du jeu par notre avatar). Elles sont donc le produit des deux autres catégories, et rendent disponibles des fonctionnalités relativement exclusives au contexte ludique. Nous allons voir comment elles participent aussi à une ludicisation de la cartographie, à travers la spécificité du voyage rapide.

Nous avons déjà introduit cette mécanique lorsque nous évoquions les spécificités des cartes du monde, voire des cartes de *hubs*. L'interaction du voyage rapide permet de se téléporter instantanément entre deux emplacements à travers, dans notre corpus, une interface cartographique. Dans la plupart des cas, cette fonctionnalité nécessite la découverte au préalable des lieux dans lesquels nous allons nous télétransporter, mais certains contre-exemples, au sein de notre corpus, nous amènent à revenir sur l'intérêt d'une étude du voyage rapide dans la production du monde fictionnel. Par exemple, dans *MhWorld*, la carte du monde permet de se rendre immédiatement dans les niveaux et les villes du jeu au fur et à mesure de leurs découvertes, indexant ainsi la progression dans le récit à la possibilité d'effectuer ces trajets sur la carte. C'est également le cas dans *MhGenerations*, où les villes se débloquent uniquement après avoir été visitées au moins une fois au préalable. Dans le cas de *Mh4U*, ou de la carte de *hub* de *MhRise* et son extension *Sunbreak*, certains déplacements sont déjà disponibles dès le lancement du jeu, avant même d'avoir visité les lieux en question. Cette particularité peut s'expliquer par la nature des endroits où nous pouvons nous rendre dès le départ (par exemple, une ville uniquement dédiée au jeu en multijoueur, disponible dès le lancement d'une nouvelle partie). Il y a un lien évident entre la jouabilité et les espaces où nous pouvons nous téléporter.

À partir de *MhWorld*, ce voyage rapide prend une nouvelle dimension. En effet, il est maintenant possible dans les niveaux de jeu de pouvoir se déplacer entre les campements d'une même région à partir d'une interaction tertiaire. Une fois l'emplacement propice à l'installation d'une tente découvert, le·a joueur·euse peut fournir des matériaux à un PnJ d'Astera pour que ce dernier y construise une installation analogue aux traditionnels campements de chaque début de niveau. De ce fait, il est ensuite possible en ouvrant l'interface cartographique de se téléporter sur ces nouveaux camps, voire de sélectionner celui qui constituera le point de départ de chaque

quête, c'est-à-dire le lieu où notre personnage apparaîtra après le lancement d'une mission. C'est à ce sens que nous parlons d'interactions tertiaires, en montrant comment des interactions secondaires produisent une nouvelle fonctionnalité dans la catégorie dite primaire. D'après nous, ces mécaniques prennent une part importante dans la construction de la rhétorique cartographique, puisqu'elles montrent un usage de la cartographie propre aux environnements numériques vidéoludiques. Nous allons traiter les spécificités du *fast travel* à travers deux réflexions : d'une part, leur construction d'une nouvelle spatialité dans la licence, et d'autre part, leur lien avec la question de l'anthropisation et de la territorialité à travers les dispositifs sociotechniques.

6.2.3 Exercice du possible et réticularité recomposée

Dans son mémoire consacré à la spatialité vidéoludique, le chercheur Adrian Forest s'intéresse à cette mécanique de *fast travel*. Mise à part la définition donnée précédemment à partir des travaux d'Alvarez Igarzábal (au chapitre quatre), Forest constitue notre seule source scientifique sur cette mécanique. Ce dernier produit ainsi deux remarques pertinentes pour notre cas d'étude. Dans un premier temps, il montre que cette fonctionnalité n'est pas forcément liée à l'interface cartographique : elle peut être activée par le biais de dialogues avec certains personnages possédant des moyens de locomotions[288] (2011, p. 45). En second lieu, l'auteur multiple les rapports entre le système de voyage rapide et la transformation de l'expérience de l'espace diégétique pour les joueur·euses (*Ibid*., 2011, p. 41-54).

Concernant le premier commentaire, le fait que la totalité des voyages rapides de la licence *MH* passe par l'interface cartographique nous renseigne sur un éventuel trait de sa ludicisation, qui prolonge le rôle de la carte comme menu protéiforme dans le cadre du jeu. Comme nous l'avons vu tout au long de notre étude diachronique, les cartes du monde de *MH* évoluent en multipliant les fonctionnalités inhérentes à la carte. En centralisant les possibilités de voyage rapide au cœur même de cette interface (comme dans *MhWorld*), le logiciel fait de la carte quelque chose qui est, finalement, bien plus qu'une carte. Ce constat recoupe une partie de notre état de l'art sur la question de la cartographie numérique, en particulier vis-à-vis des travaux de Morcrette

[288] L'exemple pris par le chercheur est le jeu *The Elder Scrolls III : Morrowind* (Bethesda Game Studios, 2002), où certains personnages non-joueurs peuvent nous faire naviguer entre des villes à l'aide d'un bateau, contre une somme d'argent fictionnel.

(2018, p. 525). Dans *MH,* la carte devient peu à peu le support de l'information géographique qui vient préciser les fonctionnalités additionnelles inhérentes à sa numérisation. Après tout, certaines des premières cartes de jeu que nous avons observées dans la thèse de Lessard montraient des propriétés similaires : elles étaient intégrées pour faciliter le développement des jeux, et permettre une navigation plus aisée pour les joueur·euses.

Le contexte numérique, inhérent à la cartographie vidéoludique, fait de la carte un support sur lequel se déploient d'autres usages qu'une représentation de l'espace. Dès lors, cette propension à centraliser, au sein de l'interface cartographique, une démultiplication de fonctions et de propriétés inhérentes au domaine ludique, renseigne aussi sur la représentation de la cartographie à travers le jeu. Ainsi, la démultiplication des possibilités et des informations offertes par cette interface participe à la rendre éloquente dans cet « exercice du possible » (Henriot, 2023, Chapitre 6 paragr. 5) propre au jeu. Et, comme nous l'indiquions à travers l'HDR de Genvo, il est pertinent d'interroger « en quoi la façon dont on permet au joueur de faire l'exercice des possibles nous renseigne sur la logique de médiation ludique d'une structure de jeu » (2013a, p. 116). Dans le cas de notre corpus, ce qui « permet » cet « exercice des possibles » est, de plus en plus, l'interface cartographique, qui occupe une place centrale du fait de l'ajout d'interactions tertiaires, inhérentes au fonctionnement du jeu vidéo.

Concernant la deuxième remarque que nous avons soulignée dans le travail de Forest, c'est celle qui occupe en fait la majeure partie de sa recherche. Il invite à voir dans le voyage rapide une restructuration de l'espace diégétique : les lieux où nous pouvons nous téléporter, que le chercheur nomme « *waypoints*[289] » (*Ibid*., 2011, p. 47), sont « utilisés de manière prédominantes pour voyager vers des destinations non familières[290] » (*Ibid.*). En outre, ces lieux sont choisis de façon arbitraire par le jeu, mais relèvent d'endroits qui sont « spécifiques, mémorables, identifiables[291] » (*Ibid*., p. 44). En d'autres termes, dans la mesure où le dispositif choisit les lieux où peut s'effectuer le voyage rapide par rapport à leur rôle dans le cadre fictionnel, ils s'inscrivent dans une construction de l'univers fictionnel.

L'introduction de cette fonctionnalité dans *MhWorld* participe à rediscuter la réticularité des espaces diégétiques. Dans notre le cinquième chapitre consacré à l'analyse des cartes locales,

[289] Que nous pourrions traduire par « balises » en français.
[290] « *will predominantly be used to navigate when travelling to an unfamiliar destination en* » version anglaise.
[291] « *specific, memorable, identifiable places* » en version anglaise.

nous observions que les niveaux ont tous un point de départ peu modulable : le lieu de l'encampement, avant ou au sein de la zone numérotée 1. Ainsi, l'espace avec l'index le plus élevé était sensiblement l'un des plus distants de notre personnage au début de chaque mission : il fallait traverser tout le biome pour s'y rendre. Même si les niveaux étaient constitués d'un assemblage d'espaces mis en réseau par des couloirs, une forme de progression spatiale était inhérente à l'agencement même de la structure de jeu. Or, l'intégration des campements dans le tissu spatial des niveaux de jeu participe à superposer une autre lecture de la carte. A l'agencement des zones se superpose celui de la navigation permise par le voyage rapide.

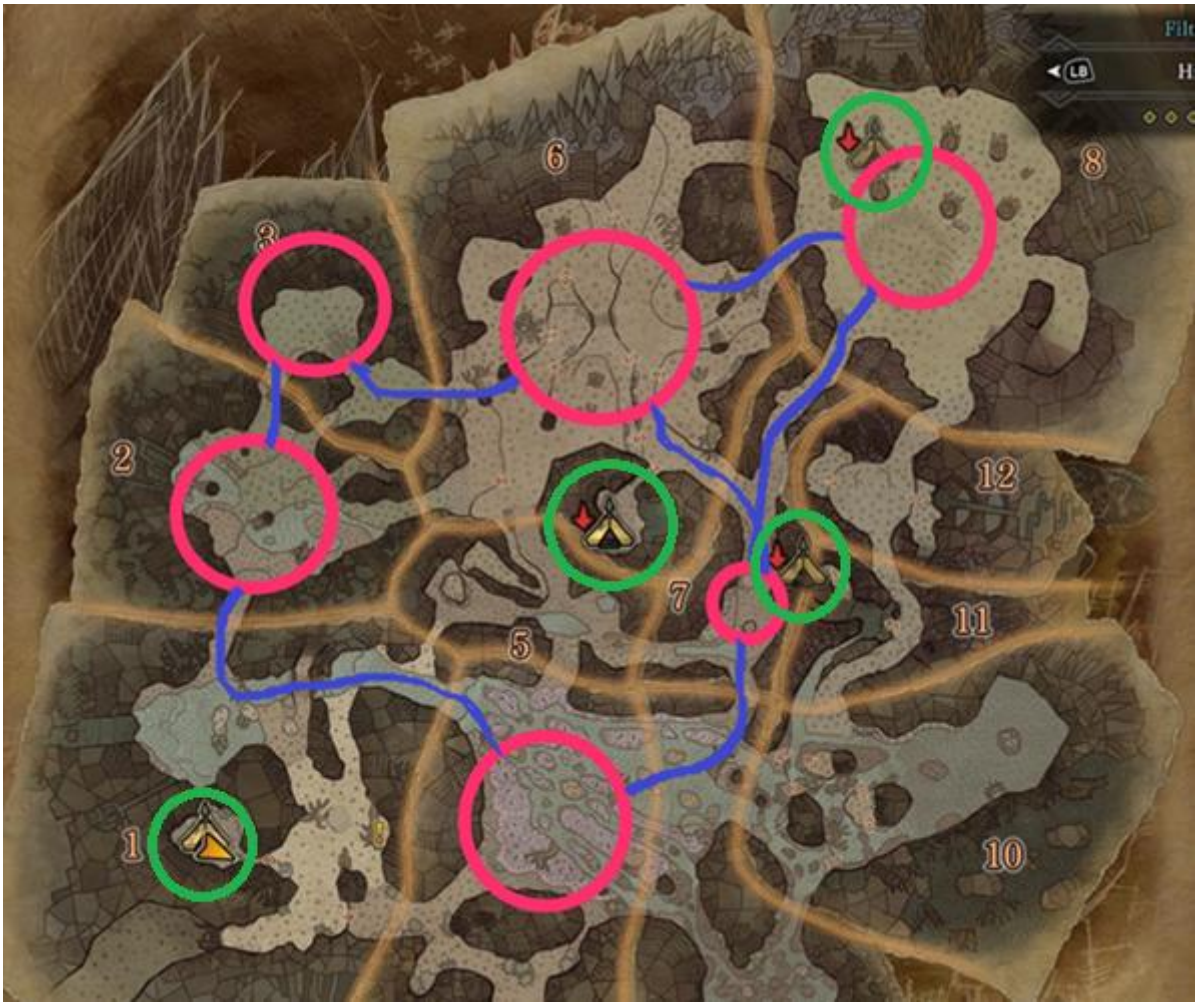


Figure 52 : Illustration des arènes de combats (en rose) et de chemins empruntés par les monstres pour s'y rendre (en bleu) dans le jeu MhWorld*, biome « désert des termites ». En vert, les campements où il est possible de faire un voyage rapide. Archives personnelles.*

Sur la figure 52, nous avons reproduit avec des signes visuels le parcours d'un monstre spécifique de *MhWorld*, l'Anjanath. Comme nous le voyons, ces trois camps, en plus de celui dans la première zone, produisent trois autres espaces de démarrages de quêtes, mais sont

également des endroits où, lors d'une même quête, nous pouvons nous téléporter[292]. Dans la mesure où, nous allons le voir, le langage cartographique peut aussi indiquer les déplacements des monstres au sein même des régions ; le voyage rapide permet de traquer le monstre non plus par le biais d'une course-poursuite, mais en se téléportant à l'endroit le plus proche. Cette pratique peut certes relever d'une manière de faire spécifique, mais témoigne néanmoins de la façon dont cette fonctionnalité peut totalement rediscuter la territorialité d'un niveau. Par conséquent, les liens entre la carte et la production de l'espace nous paraissent d'autant plus vifs dans l'illustration de ces interactions tertiaires. À partir de la production d'un bâtiment dans l'espace diégétique, possibilité liée à la structure de jeu et l'exploration de ce dernier, nous pouvons ensuite produire un réagencement de l'espace à partir du voyage rapide. En fait, cette mécanique offre de nouvelles perspectives dans la création, pour chacun·e, de leur propre maillage des niveaux, et donc d'un réagencement du sens que la carte donne d'un territoire.

Il faut aussi interroger le rôle que prend l'installation du camp dans le processus de récompense. Grandjean montre justement comment l'exploration de l'espace diégétique peut se penser comme reliée à une récompense pour les joueur·euses, qu'elles soient structurelles – un objet – comme purement sensorielles – la découverte d'un beau paysage (2020, p. 49 et 243). Dans notre cas, nous estimons que la véritable récompense de ces camps est de pouvoir s'approprier différemment l'espace de jeu. Autrement dit, ces moyens techniques de déplacement nous offrent des possibilités de reterritorialisation.

Cela n'est pas sans rappeler l'hypothèse développée par Wagnières sur les processus d'industrialisation et d'utilitarisme vis-à-vis du bestiaire du jeu (2023), que nous évoquions à la partie précédente. Nous soumettions l'idée que ces remarques se traduisaient dans la traque des monstres au sein de *MhWorld*. Force est de constater que, en introduisant le voyage rapide dans l'utilisation de la carte, la perspective industrielle et utilitaire du bestiaire se reporte, de manière plus globale, sur l'espace, qui devient une ressource à maîtriser et exploiter au prisme du jeu. Sous la plume de Cayatte, nous pourrons alors nous demander si le système de voyage rapide ne procède pas d'un « usage-modèle », compris comme des indices qui « participent de la transmission des développeurs vers le joueur, à la fois d'une manière optimale de jouer (un usage-modèle), ainsi que du message éventuellement inscrit dans un jeu vidéo » (2016, p. 131).

[292] À condition de ne pas être activement attaqué par un monstre. Ce qui veut dire que, lorsque celui-ci s'enfuit, le jeu nous autorise à faire un voyage rapide depuis notre interface de carte.

Cette réflexion se nourrit de l'idée que le jeu nous incite, par ce système de récompense que nous venons de décrire, à utiliser les campements. Néanmoins, si l'inscription d'une « manière optimale de jouer » est tangible dans cette description du voyage rapide, il nous semble qu'à travers la carte, elle entre également dans la construction d'un message, d'une rhétorique sur notre rapport à l'espace.

6.2.4 L'anthropisation comme rapport à l'Autre

La notion d'anthropisation peut se penser, de manière générale, comme « la modification d'un milieu dit 'naturel' par les activités humaines » (*Anthropisation*, 2022). D'après nous, les récits-cadres de la licence *MH* établissent des représentations de l'anthropisation, par le dualisme entre cette 'nature' et la ville, et notre appropriation de l'espace de jeu. En fait, la restructuration des espaces de jeu, produite par l'ajout d'une technologie de voyage dans la diégèse, souligne un parallèle intéressant à la question du déploiement des technologies de l'information et de la communication dans les territoires. Nous interrogeons à nouveau cette notion de travail territorial au sein des médias, et la capacité de ces derniers à faire médiations d'un imaginaire territorial. Bruno Raoul revient, dans un ouvrage paru en 2020[293], sur le lien entre « système technique de communication et espace » (2020, p. 50), en exposant comment les infrastructures de réseaux, les outils de télécommunications comme les chemins de fer (*Ibid.*) ont été au service d'une « rationalisation du territoire » (*Ibid.*, p. 46). Cette structuration est d'ailleurs inhérente à un découpage du territoire français vers des logiques plus locales et régionales, ce qui ne manque pas de dresser un parallèle avec la structure spatiale de *MH*. Rappelons que chaque niveau de jeu obéit à une représentation territoriale spécifique, d'où le rapport avec la notion de biome que nous établissions au préalable.

Ce phénomène de rationalisation du territoire renvoie alors à la façon dont :

[293] L'ouvrage cité, *Le Territoire à l'épreuve de la communication. Mutations, imaginaires, discours* (2020), est une adaptation de l'habilitation à diriger des recherches du même auteur, HDR alors soutenue en 2016.

> [les] dispositifs matériels permettant une circulation organisée et maîtrisée des biens, des hommes et des informations, des dispositifs qui, par définition, se déploient dans l'espace - contribuent à une plus grande rationalisation de la circulation dans l'espace, en conduisant à une plus grande intégration du territoire (national) (Raoul, 2020, p. 46).

Bien que la question de la nationalité demeure à priori absente de *MhWorld*, les propos du chercheur sont éloquents dans la réflexion que nous tissons. Raoul met ensuite ces considérations en lien avec les apports de deux auteurs prépondérants dans le renouveau de la pensée de l'espace : Henri Lefebvre et Michel De Certeau. Le chercheur invite à voir dans l'espace cette « substance » qui va construire la matérialité et la spatialité du territoire, ce dernier terme s'entendant alors comme « la dimension spatiale de cette matérialité et des pratiques sociales qui lui sont inhérentes » (*Ibid*., 2020, p. 215).

La question des médiations territoriales et du travail territorial peut nourrir l'analyse des dispositifs ludiques, de la même manière que ces derniers prolongent les multiples dimensions de la territorialité des médias. L'ajout du voyage rapide constitue de ce fait un exemple particulièrement probant de cet enrichissement que nous venons de présenter. Il est un « dispositif matériel » que le jeu nous invite à construire dans les régions de jeu, qui permet cette « circulation organisée » de notre personnage à travers la structure ludique. La rationalisation de l'espace rejoint par ailleurs les perspectives industrialisantes et utilitaires soulignées par Wagnières, auxquelles nous souscrivons, et montre comment l'espace devient cette « substance » de la territorialité. Et de ce fait, cette dernière se reconfigure par différentes modalités : les lieux où nous pouvons poser les campements font partie de l'espace de jeu, mais font émerger un ensemble de pratiques sociales qui leur sont corrélées. Certaines de ces pratiques peuvent relever des « procédures » que mentionne Cayatte (2018, paragr. 16) et que nous évoquions dans notre introduction.

De fait, en dehors de cette dimension processuelle, la cartographie fait acte de médiation d'une territorialité qui a tout de cette rationalisation que nous mentionnions. Si elle reste soumise à l'appropriation du public, nous voyons avec l'exemple du voyage rapide comment l'espace est produit par l'interface cartographique, et comment celle-ci redessine la jouabilité du logiciel. La composante industrielle et capitaliste de la chasse paraît décelable dans cette évolution de la licence, qui fait de cette enquête écologique sur un continent inconnu une entreprise d'anthropisation progressive de l'espace. Ses habitant·es, faune et flore, n'échappent pas à la production de l'espace cartographique. L'idée que « le territoire est de l'espace investi par le

langage, en ce sens qu'il a besoin du discours pour *être* » (Raoul, 2020, p. 285 emphase d'origine) est tout à fait idoine dans la construction de cette rhétorique de la carte. Elle produit un discours qui fait apparaître le territoire – elle en est l'une des modalités de production des plus explicites.

L'analyse de ces interactions tertiaires permet de renouer avec la dimension phénoménologique du territoire, vécu à travers l'incarnation d'un avatar, en enrichissant le canevas du travail territorial. Les représentations du territoire sont véhiculées par leurs récits, par leurs images, par les pratiques qui y ont lieu ; dans le cadre du jeu vidéo, elles se véhiculent aussi par la synthèse de ces trois éléments à l'aune de la jouabilité d'un logiciel. Ce que montre l'exemple du voyage rapide mais aussi, plus globalement, de l'appareil cartographique de *MhWorld*, c'est la reproduction d'un imaginaire territorial construit dans le jeu vidéo à l'aune de la dimension interactive et processuelle propre à ce médium. La « mise en récit » (Noyer & Raoul, 2011, paragr. 25) de cet imaginaire passe par sa rationalisation sur l'appareil cartographique. Dans ces termes-là, le jeu vidéo participe à construire, par sa représentation de la cartographie (en tant que pratique corrélée à un récit, à des usages, et à la mise en scène d'images), une médiation territoriale. Cette dernière est liée à l'univers de valeurs inhérent aux dispositifs ludiques. Dans *MhWorld*, il est d'autant plus avantageux de s'approprier l'espace par la disposition de camps, à entendre comme un déploiement de dispositifs matériels de circulation diégétiques. Cet avantage est celui d'une optimisation de la chasse et de la traque présentée par le jeu. L'univers de valeur du logiciel incite à s'approprier l'espace, ce qui ouvre cette mise en récit de la cartographie à toute la recherche décoloniale déjà formalisée dans notre deuxième chapitre (Derfoufi, 2021; Fuchs *et al.*, 2018; Jenkins & Fuller, 1995).

Présenter les dispositifs ludiques à travers les apports du travail territorial prolonge les recherches sur l'imaginaire globalisé de l'activité ludique (Genvo, 2006; Kline *et al.*, 2003). L'appropriation de l'espace, partie intégrante du « plaisir ludique » (Newman, 2004, *op. cit.*), produit un discours que cette thèse déconstruit et met en lumière. Nous voyons également en quoi la paracarte offre une mise en visibilité de cette représentation de la cartographie : tout le contexte qui encadre la production de la carte, ses modalités de lecture comme d'usage sont directement inscrites dans l'agencement du dispositif de jeu. Ce dernier produit la manière de lire le territoire, et encadre le déploiement de la rhétorique cartographique. Dès lors, pour apporter une dernière dimension à notre analyse de cartographie vidéoludique et de la manière

dont le jeu procède à la fabrication de la carte par nos actions, intéressons-nous à la dynamique des données attributaires de la carte.

6.3 Les données dynamiques au cœur de l'opérabilité de l'espace de jeu

Nous avons parcouru, au long de ce chapitre, la constitution du langage cartographique de *MH*, ainsi que les modalités de fabrications de la carte à travers différents régimes d'interactions, dont nous proposons des enrichissements. Les données dynamiques, construites à partir du langage de la licence *MH*, s'inscrivent sur la carte au fur et à mesure de notre exploration (donc, des interactions secondaires). Toutefois, le caractère dynamique ne recoupe pas que les modalités présentées jusque-là. Au cœur de l'égocentricité de la cartographie numérique se niche aussi l'aspect temporel et dynamique des données :

> la cartographie 'conventionnelle' érige la carte en tant que support stable qui fige les entités spatiales qu'elle représente. La temporalité, désormais indissociable des plateformes cartographiques grand public, rompt avec cette dimension statique. Elle prête aux cartes numériques un caractère instable qui privilégie le 'devenir' à l''être' (Quesnot, 2021, paragr. 17).

L'apport du géographe, qui recoupe l'approche de la notion de donnée de Jeanneret mentionnée auparavant, est évidemment au cœur de nombreuses interfaces étudiées jusque-là. En effet, l'un des symboles que nous avons le plus retrouvés est celui du curseur représentant le personnage, appelé « *YAH* » pour « *You Are Here* », qui s'actualise à chacun de nos déplacements dans l'espace diégétique, et est autant présent dans les interfaces cartographiques numériques telles que les *GPS* que dans des contextes vidéoludiques (Thorn, 2018, p. 57).

Lorsque Quesnot décortique la plateforme cartographique *Google*, il démontre qu'elle matérialise « le changement dans les contenus géographiques qu'elle propose en jouant à la fois sur le marquage des évènements et des processus » (2021, paragr. 18). Le chercheur prend des exemples comme le marquage, en temps réel, des accidents sur une route, ou encore lorsqu'un tronçon d'un itinéraire est impraticable. De fait, la plateforme réoriente les conducteur·ices vers d'autres chemins. Cette mise à jour temporelle et dynamique des données, elle est également

omniprésente dans *MhWorld* et prolonge la construction du discours que la carte porte sur le territoire, à l'aune de sa jouabilité. Cette thématique clôturera notre chapitre.

6.3.1 Construire la territorialité de la chasse à l'aide de la personnalisation de l'affichage cartographique

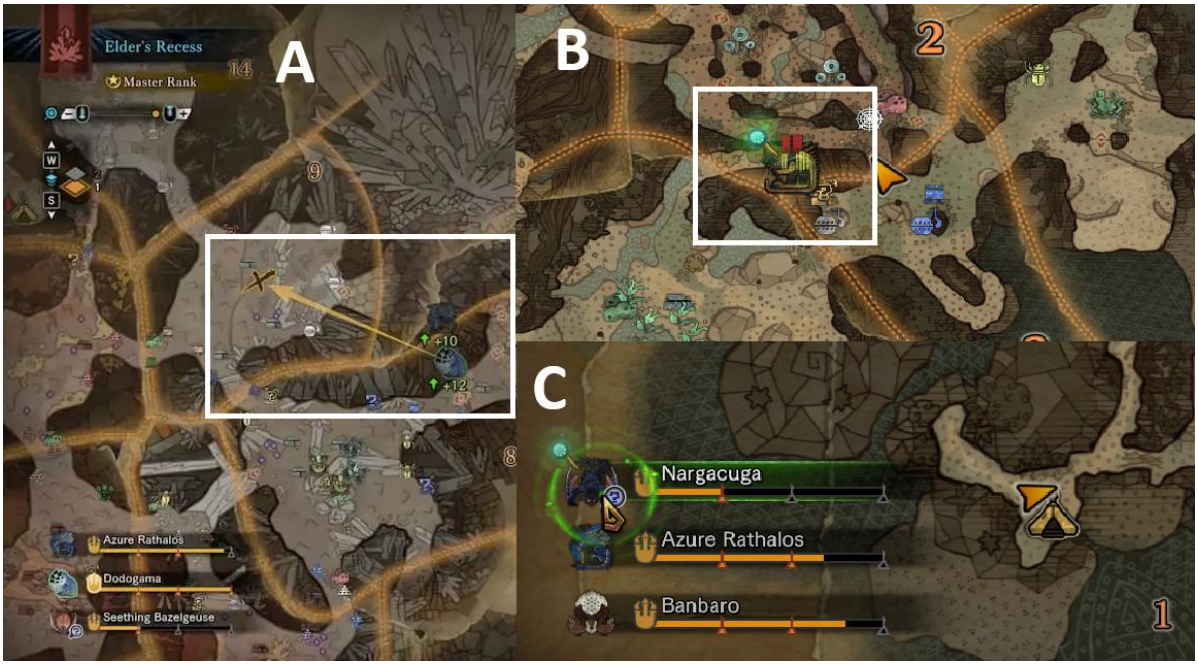


Figure 53 : Captures d'écrans du jeu MhWorld*. Index A, avec encadré : indications des déplacements des monstres sur l'interface de carte. Index B : ajout de symboles sur l'icône du monstre par rapport aux objectifs de jeu. Index C : interaction avec le système de légende explicite de l'interface de carte. Archives personnelles, sauf l'image de l'index B, qui provient du manuel officiel de jeu de* MhWorld : Iceborne[294].

La figure 53 regroupe trois cas spécifiques, chacun présentant un exemple de cette recomposition de l'affichage des données attributaires au prisme des caractères égocentriques et temporels de l'interface cartographique. L'index C montre une interaction primaire avec la carte locale. Il est en fait possible, avec une touche spécifique de la manette ou du clavier, de demander aux navilucioles de nous guider à un objet choisi sur l'interface. Une fois celui-ci sélectionné, lorsque nous quitterons l'interface de carte, les lucioles se dirigeront vers l'objet choisi sur la carte en prenant le chemin le plus court, nous invitant à les suivre. L'élément de péricarte en bas à gauche, représentant trois grands monstres rôdant dans le niveau, facilite cette interaction. Cliquer sur l'une de ces icônes permet à nos navilucioles de les retrouver au plus

[294] https://game.capcom.com/manual/MHW/fr/ps4/page/3/1 (consulté le 21/05/2025)

vite, ou de nous diriger vers les plus proches *ecofacts* de ces créatures. Cela nous amène à l'index B de la figure 53. L'icône du Grand Jagras, que nous avons encadrée, est accompagnée d'un symbole ressemblant à une loupe et d'une sorte de carré rouge. La loupe est le symbole qui résulte de l'interaction primaire décrite pour l'index C, il signifie que les navilucioles nous dirigent vers le phénomène en question[295]. Le carré rouge, lui, indique que la bête est celle qui doit être chassée pour compléter la quête. Ces phénomènes renvoient plus globalement au processus d'annotation de la carte[296]. Enfin, l'index A illustre un cas typique de cette dynamique des données : par un symbole assez explicite, une flèche, il indique l'endroit où se dirige le monstre, avec une croix.

Ces trois exemples sont de multiples expressions des caractères temporels et égocentriques d'une forme de cartographie vidéoludique, qui, avec toute l'apparence d'une traditionnelle carte en papier, s'arroge des contraintes de cette dernière.

Si ces trois cas démontrent bien comment la carte se reconfigure par rapport à nos intentions, gardons à l'esprit qu'à chaque fois, il s'agit bien d'interactions prévues par le dispositif. Il nous est nécessaire de revenir aux réflexions développées par Raoul pour faire surgir la tension inhérente à la construction de l'espace dans le jeu vidéo au prisme de sa cartographie. La cartographie fait médiation du territoire, dans le sens qu'elle synthétise une partie de cette « matière spatiale » (Noyer & Raoul, 2011, paragr. 8) à l'aune des problématiques inhérentes à son support, comme sa surface plane. Dans le travail du chercheur, les liens entre imaginaire et territorialité soulignent comment le territoire peut se penser comme « la forme symbolique sous laquelle une entité socio-spatiale émerge à la représentation, et par là à la visibilité et à la reconnaissance » (Raoul, 2020, p. 280). Cette conception est parlante dans le cadre du jeu vidéo : nous avons à de nombreuses reprises illustré comment la carte faisait transparaître des entités socio-spatiales. C'est par exemple le cas des cartes du monde, qui attribuent à chaque lieu des noms, des emplacements et des symboles. C'est aussi le cas des cartes de *hubs* de Kamura et d'Elgado, qui construisent un rapport symbolique aux territoires dénotés[297]. Pour le

[295] Le manuel de jeu caractérise cette interaction comme « attribuer une balise ».
[296] Définie par Thorn comme « le rajout de marqueurs graphiques et/ou de notes textuelles sur la carte à travers une interaction primaire » (« *add graphic markings and/or textual notes to map through primary interaction* » en version anglaise). (2018, p. 101)
[297] Cette propension de la carte à rendre visible un territoire pourrait être appliquée à toutes les cartes montrées dans cette thèse, toutefois, les exemples cités sont ceux où, d'après nous, les parallèles avec les propos du chercheur sont les plus clairs.

chercheur cité, souscrire à cette acception revient à faire apparaître la « puissance instituante » de la territorialité (*Ibid*., 2020, p. 281), dans le sens où le territoire reflète :

> [une] capacité de la société à instituer de l'ordre symbolique dans le rapport à l'espace, à ériger des composantes spatiales, non seulement en cadres d'agencement spatial du social, mais également en repères, symboliques, d'appartenance et, par-là, en cadres de façonnement spatial des identités (Raoul, 2020, p. 281).

L'auteur mobilise les contributions de Castoriadis pour rendre visible cette institution de la territorialité à partir d'un imaginaire, de représentations et de symbolisme, ce que nous évoquions dans notre premier chapitre. Dès lors, cette citation établit des parallèles fertiles avec l'objet de nos recherches, à travers les interactions primaires cartographiques.

En effet, le fait d'attribuer une balise, pour reprendre le langage du jeu, s'opère par un repère symbolique, celui de la loupe. Cette dernière fait la médiation entre la posture de notre personnage dans l'univers narratif – un chasseur qui examine des traces de monstres ; un chercheur qui enquête sur les phénomènes migratoires – et la manière dont la navigation diégétique va être configurée par l'apposition de la balise. De fait, une fois les navilucioles informées de notre cible et la carte fermée, le jeu procède à un cadrage de l'interface de navigation dans l'espace : l'écran procède à un léger zoom, le son distinctif du déplacement des navilucioles retentit, et ces dernières se déplacent alors au centre de l'écran de jeu. Le déplacement des insectes est mis en avant par le cadrage des éléments audiovisuels du jeu. Loin d'une cinématique, cette mise en scène incite le·a joueur·euse à observer le déplacement des lucioles, et à les suivre. Hormis les lucioles, cette interaction n'a que très peu de différences avec l'apposition d'une destination sur une carte numérique que nous pouvons utiliser dans notre quotidien. Ainsi, cette fonctionnalité très commune des cartes contemporaines se traduit dans le jeu au prisme d'une scénographie rappelant le contexte social et culturel de l'inscription de notre personnage dans le monde fictionnel. Nous y retrouvons ce « façonnement spatial des identités » : si la loupe renvoie à la posture de notre personnage dans la diégèse, les grands monstres sont les seuls éléments sur cette carte à avoir leurs déplacements indiqués par une flèche de manière dynamique. Toute la faune de *MhWorld* déambule continuellement, mais le langage cartographique invite à saisir l'importance de ces grands monstres dans l'agencement de la territorialité du jeu. Pour reprendre notre relecture de *MhWorld* à travers la citation évoquée de Raoul, la carte fait la médiation de cet « ordre symbolique dans le rapport à l'espace » (*Ibid.)*. Elle en synthétise les composantes spatiales, que nous avons observées

précédemment, et construit les « cadres d'agencement spatial du social » (*Ibid.)* - les modalités par lesquelles les créatures et nous-mêmes faisons territoire dans l'espace de jeu.

Le territoire, qui produit la configuration d'un espace social et culturel, se mue en une « puissance instituante », « vectrice d'une capacité du territoire à prendre la figure d'une *institution* » (*Ibid.*). Par ce biais, Raoul évoque d'après nous la façon dont les dispositifs de médiation d'un territoire, en faisant émerger la représentation d'un espace, participent à les transformer en « figure symbolique du mode de penser l'espace et le rapport à l'espace, comme figure d'une entité porteuse d'un ordonnancement, en l'occurrence spatial, du vivre ensemble » (*Ibid.*). À nouveau, les exemples que nous avons développés jusque-là montrent comment les cartes de jeu participent à produire cet agencement sociospatial. En outre, la composante dynamique des données, que nous abordons dans ce chapitre, reconfigure cet ordonnancement : il est tout autant symbolique que sensible, dans la mesure où la carte représente non pas une image fixe du territoire, mais justement sa recomposition permanente, rythmée par nos actions. La médiation territoriale s'en trouve particulièrement persuasive, d'où les rapports que nous tissions avec le concept de rhétorique procédurale auparavant (dans le chapitre cinq). Effectivement, le langage cartographique, configuré pour visibiliser des manières de faire avec le territoire (déplacements des monstres, système de balise, etc), est alors porteur de ce rapport à l'espace et nous invite à le déployer.

Enfin, Raoul invite à une réflexion sur la tension entre la fonction instituante du territoire et le résultat « *institué »* de ce dernier, qu'il oppose à l'idée du « figé » *(Ibid.*). Le chercheur rappelle qu'un territoire se reconfigure en permanence selon de nombreux contextes (historiques, politiques, sociaux, économiques, etc), et que, de ce fait, « tout en ne pouvant *être* que comme figure 'stable' […], le territoire ressort du domaine de l''arbitraire', il relève de la contingence » (*Ibid.,* emphase d'origine). À travers cette formulation, il enjoint d'après nous à considérer que le territoire est une représentation symbolique de l'espace qui se veut instituante, et qui institue, effectivement, une configuration de l'espace, mais reste soumise aux décisions dépendantes de

chaque situation. Elle est soumise à des contingences. Ce concept philosophique rappelle fortement notre cadre théorique autour de la jouabilité :

> lorsqu'elles sont adoptées pour structurer une attitude ludique, les règles d'une situation doivent permettre aux actions menées de faire émerger un résultat qui comporte, pour le joueur, un certain caractère contingent. Il s'agit de faire l'exercice des possibles. Dans le cadre de l'actualisation ludique, l'exercice des possibles s'exprime conjointement dans un cadre fictionnel et réel à partir d'un ensemble de règles. Cela instaure un agencement de jeu (Genvo, 2013a, p. 100).

Nous proposons un parallèle entre les théories de la jouabilité de Genvo et la réflexion sur la territorialité proposée par Raoul, particulièrement lisible sur l'interface de carte. Celle-ci configure une représentation des territoires par divers procédés que nous avons à plusieurs reprises illustrés, tels le maillage, l'indexation des zones ou encore les fenêtres contextuelles d'informations décrivant les monstres naviguant dans un espace. En outre, les effets de remédiations (qui expriment un « cadre fictionnel ») et les spécificités communes avec la cartographie numérique (qui se raccrochent au cadre « réel ») s'entrecroisent pour révéler un « agencement de jeu », au prisme d'un « ensemble de règles » (dans l'espace diégétique, mais aussi vis-à-vis des multiples niveaux d'interactions disponibles avec la carte). La contingence avec laquelle le·a joueur·euse fait cet « exercice des possibles » est médiée par l'interface cartographique : celle-ci est vectrice d'une configuration du territoire diégétique, que nous pensons comme déjà largement institué, étant donné les composantes logicielles d'une structure de jeu.

Toutefois, ces multiples interfaces de cartes locales que nous avons explorées, tout en produisant une image dynamique relativement figée du territoire[298], ne sont pas les seules vectrices de son institutionnalisation. La structuration entière de la carte et de ses nombreuses fonctionnalités de personnalisation ne provient pas de la personne qui tient la manette et qui joue à *MhWorld*, elle est issue du studio de jeu qui en a paramétré chaque élément[299]. Pour reprendre la formulation proposée par Hubert Mazurek, « la carte n'est que le miroir d'elle-même et de son auteur » (2013, p. 110). Alors, la carte rend visible une configuration du

[298] Dans la mesure où, tout en révélant la mobilité et la dynamique de certains phénomènes, elles figent aussi la structuration des espaces, les mouvements des monstres.
[299] Nous ne nous référons pas ici aux multiples *mods* et autres éléments de configuration du jeu développés par les joueur·euses qui modifient le code même du logiciel, dont les perspectives seront abordées dans l'une des conclusions de cette thèse.

territoire et encourage, par sa rhétorique, une appropriation construite en amont par les développeur·euses, ce que nous pourrions caractériser d'un « usage-modèle » du territoire pour reprendre le concept déjà évoqué de Cayatte (*op. cit.*). Néanmoins, il en revient aux joueur·euses de disposer de ces informations de la manière dont iels le souhaitent, et de devenir à leur tour force instituante de cette territorialité.

C'est dans ce sens que nous avons établi le parallèle entre le territoire contingent évoqué par Raoul et la contingence de la jouabilité évoquée par Genvo : la carte oriente cette instabilité. Enfin, bien que nos propos soient développés à partir de l'exemple des cartes locales de *MhWorld*, cette contingence du territoire est réagencée selon la catégorie d'interface cartographique, et la relation entre ces multiples interfaces. Ces dernières sont dépendantes de la situation de communication établie par la séquence de jeu (navigation en ville, exploration d'une région, chasse dans une zone précise d'un niveau) et s'imbriquent dans la construction d'un appareillage cartographique composite.

Ainsi, ce caractère contingent n'est pas spécifiquement exprimé dans, par exemple, les cartes du monde, qui assigne à des emplacements précis des villes ou des biomes. Toutefois, nous verrons, en progressant dans notre recherche, que la cartographie globale de la licence *MH* est justement reconstruite par les joueur·euses (au huitième chapitre). Le caractère figé des lieux de l'univers fictionnel de *MH* questionne en fait la cohérence narrative et topographique, que nous retracerons au chapitre approprié. Pour le moment, une dernière spécificité des données attributaires dynamiques de *MhWorld* prolonge notre réflexion sur la médiation cartographique au prisme du jeu. Avec cette dernière sous-partie, nous invitons à voir dans les interfaces de cartes la construction d'un mythe cartographique particulièrement robuste : celui de sa rationalisation fantasmée.

6.3.2 Les données attributaires dynamiques comme prolongement du mythe cartographique

À tous égards, le caractère algorithmique et procédural du jeu vidéo contourne ici un des problèmes au cœur de la cartographie :

> figurer les déplacements, c'est sans doute l'un des plus grands défis posés à la cartographie puisque cartographier cette dynamique revient à immobiliser, à figer un système spatio-temporel en mouvement constant, qu'il soit technique, social ou politique. De ce point de vue, la carte sera nécessairement anachronique puisque les situations qu'elle donne à voir son immédiatement obsolètes (Zwer & Rekacewicz, 2021, p. 72).

Comme nous l'avons vu dans la sous-partie précédente, la question de la temporalité des déplacements plus ou moins résolue dans *MhWorld*. Si elles ne concernent que certains phénomènes, l'interface de carte locale affiche toutefois la navigation des monstres dans l'espace diégétique, et relève ainsi le défi mentionné par les chercheur·euses cité·es. Ce challenge est par ailleurs déjoué dans certaines interfaces des plus récentes, comme nous le montrions avec le travail de Newlands (2021) sur les systèmes de visualisation affiliés à *UberEats*. Et, comme nous le pointions, il donne lieu à des réflexions sur la carte comme outil de contrôle de plus en plus envahissant, bien que les bricolages de chacun·e face à cet effet panoptique restent toujours envisageables (*Ibid.*).

En revanche, la carte locale de *MhWorld* déjoue un autre défi, que nous souhaitons analyser au prisme des apports de la cartographie critique comme des sciences communicationnelles. En effet, elle est également capable de prédire la temporalité d'apparition et de réapparition des très nombreuses ressources qui sont essaimées dans l'espace diégétique. Sur la figure 64, nous présentons cette caractéristique qui prolonge nos réflexions.

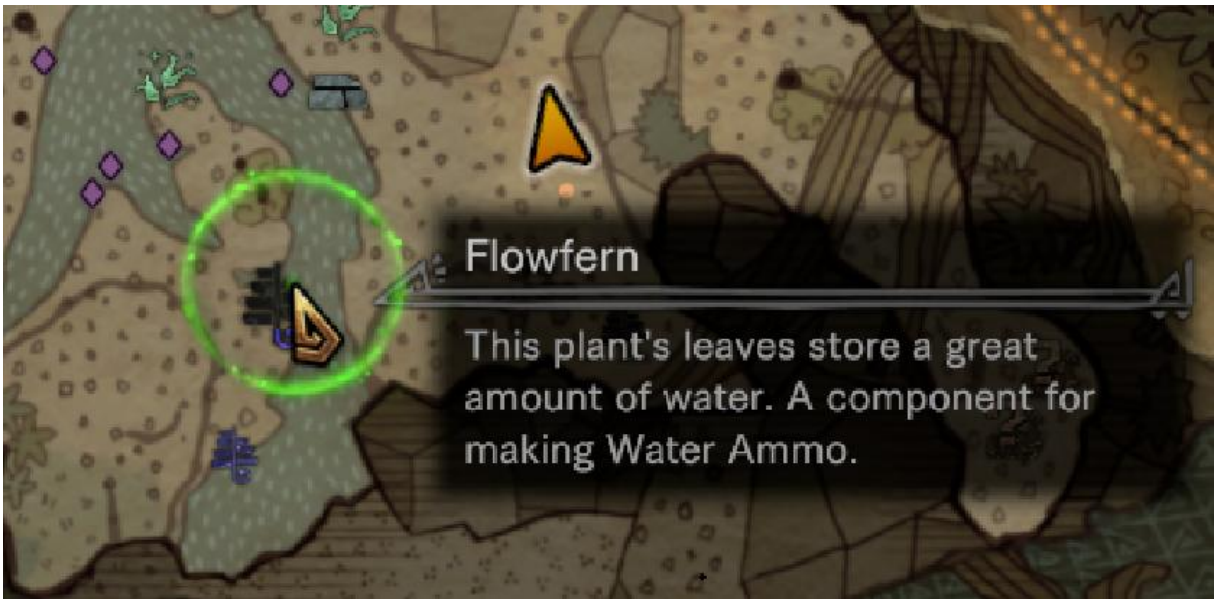


Figure 54 : Capture d'écran du jeu MhWorld*. Le curseur mis à disposition par l'interface cartographique est apposé sur un type de plante, le* Flowfern*, donnant à lire autant la description de l'élément que la manière dont son icône est à moitié remplie, signifiant que la ressource est en train de réapparaître dans l'espace diégétique. Archives personnelles.*

Ce procédé prend la forme, sur les interfaces de cartes numériques, d'une « resymbolisation[300] » (Thorn, 2018, p. 101), terme qui désigne la manière dont un point d'intérêt affiché sur la carte va, après des interactions spécifiques, se modifier visuellement pour communiquer une information précise. Par exemple, sur la figure 54, le curseur est placé sur la plante nommée « *Flowfern* ». Celle-ci a été récoltée : l'icône est donc noircie. Mais comme l'illustre le bas de la plante, légèrement teintée de bleu, le signe visuel va progressivement se remplir. Une fois le processus terminé et le marqueur rempli, il sera possible de récolter, à nouveau, la plante dans l'espace de jeu. Si nous montrons l'exemple d'une herbe, ce même procédé peut être aperçu pour de nombreuses autres ressources du jeu. Ces informations dépassent le caractère spatial de la cartographie. L'interface se mue en un système de visualisation qui traduit le phénomène naturel de croissance de la végétation.

Dans son travail sur la territorialité, Raoul fait résonner les notions d'image héritée, d'image recherchée et d'image projetée (2020, p. 278-280) à partir de travaux précédents (Noyer & Raoul, 2011, paragr. 36-43). Le chercheur décrit plus précisément le rôle de l'image dans la structuration d'un territoire, pensée comme support de construction de ce dernier, et invitant à faire émerger le territoire comme représentation. Ainsi, la notion d'image projetée renvoie à :

[300] « *resymbolisation* » en version anglaise.

« une image montrée, exposée, en l'occurrence pour figurer un futur envisagé, ou plutôt imaginé ; une représentation imaginaire d'un non-existant qu'ambitionne, justement, de rendre tangible/visible cette image exposée » (Raoul, 2020, p. 279). Le phénomène temporel décrit sur la figure 54 nous engage à relire la réflexion de l'auteur par deux entrées. Premièrement, certes, l'image projette un futur envisagé et imaginé : la ressource va bien réapparaître. Toutefois, et c'est notre second point, cette « représentation imaginaire » ne concerne pas que l'image : elle peut se penser à l'aune de l'appareil cartographique, et de sa propension à représenter une territorialité de plus en plus complexe, par des procédés scientifiques rationalistes. Pour revenir à notre cadre analytique de la carte, les moyens mis en œuvre pour produire la représentation sont également vecteurs d'un discours. Dans notre cas, la carte locale peut s'entendre comme la projection d'un fantasme technique de la représentation totalisante de l'espace, aux dimensions spatio-temporelles démiurgiques.

Nous avons, dans notre deuxième chapitre, établi un parallèle entre la notion de mythe et la construction de la rhétorique cartographique, lorsque nous abordions la paracarte. Ce mythe cartographique est celui de son langage, supposé universel, que le concept même de paracarte participe à contredire. Alors, si l'évolution des dispositifs cartographiques de *MH* se traduit certes par l'intégration de fonctionnalités identiques à la cartographie numérique, notamment dans les interactions possibles, ne retrouve-t-on pas pour autant dans cette cartographie vidéoludique une part de fantasme, de représentation d'un imaginaire technologique de visualisation ? Cette supposition nous semble valable d'un point de vue de la construction du travail territorial, qui rappelle l'importance des médias dans la structuration des imaginaires. Elle l'est aussi dans l'approche défendue par Desbois, qui encourage à voir dans la place que la cartographie occupe dans la fiction des prolongements de la cartographie critique. En sciences communicationnelles, le cadre théorique proposé par la chercheuse Fanny Georges offre des outils intéressants pour étudier ce relai entre les récits fictionnels et leur reprise dans les productions scientifiques. La chercheuse explique que « des mythes, comme celui de l'immortalité numérique, reposent sur des récits, notamment de science-fiction, mais ces récits ne deviendraient pas des mythes sociotechnologiques sans leur reprise dans les productions scientifiques » (2023, p. 235). Aussi tardivement dans notre thèse, il serait délicat de réitérer avec précisions les processus que la chercheuse attribue à la construction de ce phénomène, mais la synthèse qu'elle en produit dresse de riches parallèles avec notre sujet. En effet :

> le mythe sociotechnologique se façonne dans le 'bouillon de culture' des arts et du design, mais ne devient un mythe que lorsqu'il est formulé dans un discours scientifique, sous la forme **d'un principe de 'science fondamentale'.** […] À partir de ce fondement en science fondamentale, **le mythe est repris comme objet-frontière entre les disciplines**. Ces reprises donnent lieu à des variations lexicales et de construction conceptuelle. Parce qu'ils portent sur les technologies, impliquent un registre culturel ou social et se fondent sur la science, ils sont mobilisés comme registre de sens par les **entreprises** pour créer des services innovants. Les sciences sociales, en étudiant le processus d'acculturation sociale des technologies, les mythes technologiques et plaçant des concepts pour désigner ces phénomènes nouveaux, c'est-à-dire en considérant la 'réification technologique' du mythe dans son vécu social, engendrent une **connaissance de ces phénomènes**. Cette connaissance constituant la **culture**, elle se **normalise** dans la vie sociale et tend à devenir un 'neuromythe', en l'occurrence, un 'technomythe'. La naturalisation sous cet angle serait la marque de la circulation des faits scientifiques dans le monde social, de son incorporation dans les logiques sociales (Georges, 2023, p. 221-222, exergues d'origine).

Dans cet extrait de l'ouvrage mentionné, la chercheuse expose le processus en cinq étapes par lequel le mythe sociotechnologique se forme. En l'occurrence, nous pensons que certains aspects de la cartographie numérique ont fait l'objet d'une construction relativement similaire au sujet qui occupe Georges (à savoir l'immortalité numérique). Nous en retrouvons une trace dans les apports proposés par Desbois sur l'imaginaire de la grille du *GPS* et la notion de cyberespace, à partir de l'étude des œuvres de William Gibson[301] (2017, 2015b, Chapitre 3 paragr. 111-139). Le géographe rappelle l'invention du terme de « cyberespace » par l'auteur de science-fiction américain, vocable façonnant « un imaginaire de l'espace virtuel » (Desbois, 2015b, Chapitre 3 paragr. 119). Il indique ensuite l'iconicité de cet auteur, qui a « influencé les conceptions des ingénieurs informaticiens qui ont participé au développement de l'informatique en réseau dans les années 1980 » (*Ibid.*). L'un des éléments de cet imaginaire développé par Gibson est celui de la « grille GPS » (*Ibid*., Chapitre 3 paragr. 121), que le géographe retrace dans d'autres romans américains, participant à inscrire le motif de cette « grille géométrique » dans un « paysage […] de l'imaginaire géographique américain » (*Ibid.,* Chapitre 3 paragr. 126). Plus globalement, ce motif de grille est inhérent à la construction de l'image cartographique américaine, et s'interprète comme un symbole de la conquête du territoire et de sa topographie. Toutefois, Desbois montre que la figure du quadrillage de l'espace s'apparente peu à peu aux « techniques de contrôle […]. La grille GPS, omniprésente, représente toutes les autres grilles modernes » (2015b, Chapitre 3 paragr. 121). Le géographe établit alors un

[301] William Gibson est un auteur de science-fiction américaine notamment connu pour l'œuvre *Neuromancer* (Neuromancien en français) qui a été publiée en 1984.

parallèle avec les réflexions de Donna Haraway, où la grille pourrait se penser comme représentation d'un savoir situé et martial de l'espace. Effectivement, comme nous l'avons vu à travers notre propre relecture de la philosophe, la grille s'ancre parfaitement dans cette construction rationalisante et supposée objective de l'espace.

Nous retrouvons, à travers cette description, les trois premières étapes mobilisées par George dans la construction du mythe sociotechnique. Si la question de l'inscription de la cartographie et du motif de la grille dans les sciences dites fondamentales paraît ici éludée, c'est plutôt que la cartographie entière découle d'une approche mathématique et physique de l'espace. L'historique de ses progrès technologiques, que Desbois retrace dans l'ouvrage cité (2015b, Chapitre 1 paragr. 39-65), est révélateur de cet entrelacement. Ainsi, la quatrième étape exposée par Georges sur la construction de concepts saisissant les phénomènes sociotechniques est présente dans la littérature scientifique autour des liens entre espace réel et espace informatisé[302]. Plus précisément, les travaux déjà évoqués de Freyne qui qualifie de « veille géospatiale permanente » la visualisation de données par les drones et satellites (2024, paragr. 34), ou encore les remarques de Newlands sur les capteurs *GPS* des employé·es *UberEats* (2021).

La naturalisation, dernière étape, renvoie plus globalement à un processus d'acculturation à la technologie numérique. George invite, dans les sciences sociales, à la retrouver dans « l'acculturation » aux dispositifs technologiques (2023, p. 220). Cette naturalisation nous paraît omniprésente dans la cartographie numérique contemporaine. Des dispositifs comme les interfaces de cartes concatènent nos données et les réinscrivent dans leurs algorithmes afin de personnaliser le contenu affiché (Quesnot, 2021, paragr. 13-15). De même, une relative acculturation à la pragmatique des outils cartographiques peut être pensée, comme notre recherche l'invite, en dressant des parallèles entre la cartographie vidéoludique et sa consœur numérique et quotidienne.

Si nous intégrons les réflexions de George dans notre propre approche de la cartographie, c'est vis-à-vis de cette dynamique de la donnée qui ouvrait notre sous-partie. Cette dernière nous semble constituer une expression de ce mythe sociotechnique de la cartographie comme outil

[302] Nous en voulons pour preuve le chapitre consacré à un dépassement de la notion de cyberespace dans l'HDR de Ter Minassian, où il retrace les recherches portées sur les nouvelles spatialités induites par l'arrivée du numérique (2024, p. 112-123).

panoptique. La contribution de la chercheuse permet de repenser la manière dont la cartographie produit un imaginaire territorial dans le cadre du jeu vidéo. Raoul rappelle, en conclusion de son habilitation à diriger des recherches, que les médias produisent et entretiennent des « imaginaires territoriaux » (2020, p. 319). D'après nous, la cartographie traduit une façon d'aborder l'espace à travers une territorialisation qu'elle suggère du fait de sa rhétorique. Cette rhétorique est le lieu, dans le cas de *MH* et ses interfaces de cartes (les cartes locales de *MhWorld*, de *MhRise*, les cartes du monde de *MhWorld* et le *Weather Forecast* de *Mh3U*), du prolongement d'un mythe cartographique. Celui-ci ancre le fantasme technologique de la cartographie au cœur de la jouabilité.

En replaçant le caractère fictionnel de la cartographie au centre de notre approche, la manière dont elle produit de nouvelles visualisations de données de l'espace offre un prolongement de la perspective critique opérée par les géographes. À nouveau, toute la dimension de la paracarte permet une recontextualisation du déploiement de la rhétorique cartographie, en rappelant qu'un document cartographique produit une situation de communication. Cette situation possède au moins trois niveaux. Le premier, la découverte de l'espace inexploré par cette figure du chasseur/chercheur incarnée. La deuxième, le déploiement de dispositifs cartographiques bricolant l'imaginaire de la carte papier avec le fantasme de puissance technologique. Et le dernier, la façon dont la licence *MH* se positionne sur un marché globalisé en renouvelant les modalités de la ludicisation de la cartographie dans la licence. En renouvelant son appareil cartographique, *MH* redéfinit comment il suscite une attitude ludique vis-à-vis de l'espace. Et cette rhétorique s'inscrit autant dans la manipulation de l'interface que dans sa construction.

Synthèse du sixième chapitre

Ce chapitre s'ancrait autour d'une autre réflexion vis-à-vis de la cartographie. Nous nous sommes effectivement extraits de la construction d'une typologie des types de cartes pour aborder, plus globalement, la question de l'inscription des données attributaires sur les interfaces de carte. Ce phénomène, transverse à la plupart des catégories de cartes, offrait une nouvelle perspective sur la question de la fabrique cartographique.

En premier lieu fut interrogée la restructuration diachronique du langage cartographique de *MH*, en nous penchant uniquement sur les signes visuels et marqueurs qui sont parsemés sur la carte. La notion d'emblème spatial, dont nous empruntions la relecture effectuée par Raoul, déployait les recoupements entre les médiations territoriales et ludiques au sein de la licence. Nous étudions à cette occasion les fameux campements de *MH*, qui s'illustrent par leur stabilité dans notre corpus. Puis, au détour de la recomposition esthétique due aux changements de plateformes et de cadre fictionnels, nous observions l'arbitraire qui régit l'écriture de la légende dans *MhWorld*. Tout en remarquant la réappropriation des caractéristiques numériques de la cartographie par le jeu, nous dénotions en effet un manque de conventions cartographiques. Ces lacunes s'entendaient, d'après nous, comme des incitations à construire notre propre légende de la carte, par la constitution d'un capital ludique.

Dès lors, nous nous demandions dans un deuxième segment de ce chapitre, comment les données se fabriquaient dans la carte de jeu. En nous servant des apports théoriques de Thorn, nous avons prolongé les enjeux de l'exploration vidéoludique en décrivant trois types de catégories d'interactions entre les joueur·euses et la carte. Cette démonstration passait notamment par une esquisse du renouvellement du motif de la chasse présenté par le jeu, que nous invitions à penser à l'aune d'une approche industrialisante et rationalisante. Ce faisant, en utilisant l'exemple du voyage rapide, nous observions comment la cartographie permet de reconfigurer la spatialité vidéoludique et sa jouabilité, mais aussi la rhétorique que la carte porte sur l'espace. C'est dans ce sens que se développait tout un axe sur la question de l'anthropisation et de la territorialisation au prisme des travaux portant sur la territorialité et les TICs.

Enfin, le dernier développement de ce chapitre caractérisait plus spécifiquement la manière dont ces données s'actualisent selon nos actions. En revenant sur les modalités communicationnelles de la carte, nous remarquions la portée panoptique de sa représentation, autant spatiale que

temporelle. Dans ce même axe, nous dénotions aussi la façon dont l'appareil cartographique révélait des fonctionnalités de l'ordre du fantasme de contrôle panoptique de l'espace. Pour cela, nous faisions converger approches communicationnelles de la territorialité, apports sur les mythes sociotechniques, et une réflexion plus globale sur la fiction comme prolongement de la cartographie critique. Cet entrecroisement déploie un approfondissement plus global sur la manière dont les données attributaires participent à la médiation d'une appropriation de l'espace. En relevant certaines spécificités de l'articulation du langage des cartes, notre objectif fut de proposer des pistes et des outils permettant de mieux comprendre les enjeux de la rhétorique cartographique.

Ce chapitre marque aussi une séparation au sein de notre thèse, car les prochaines catégories de carte qui seront abordées vont être bien différentes de celles vues jusque-là. En effet, l'étude de la cartographie vidéoludique ne doit pas s'arrêter uniquement aux interfaces cartographiques manipulables et présentes dans le jeu. Il y a, dans de nombreux dispositifs ludiques, une pléthore de cartes qui habillent les environnements, que nous pouvons apercevoir dans divers bâtiments, et qui s'observent dans les décors du jeu. Ces dernières offrent des perspectives tout aussi importantes sur notre objet de recherche, que le septième chapitre va aborder.

Chapitre 7 : Cartes décoratives - Cartes de temps de chargements. Les cartographes de la diégèse

Dans les chapitres précédents, lorsqu'une carte apparaissait à l'écran, elle était systématiquement accompagnée d'une contextualisation, que nous rapprochions du concept de paracarte. Nous pouvions par exemple interagir avec l'interface, et elle reportait nos déplacements de manière dynamique. En outre, les menus déployaient des éléments de la paracarte qui nous permettaient d'en contextualiser les modalités de représentation. Ainsi, de la carte du monde à la carte d'une ville ou d'une région, nous pouvions saisir la topographie du monde fictionnel et l'enchâssement hiérarchique de ces interfaces. Enfin, les personnages-guides nous accompagnaient, par ce que nous avons suggéré comme étant la fonction illocutoire du langage, dans la compréhension et l'identification de ce qui relevait d'une carte ou non. Toutefois, que se passe-t-il lorsque tout ce cadre disparaît, et que la carte est simplement renvoyée à son statut d'image dans un environnement ? De quelle manière est-elle identifiée comme une carte ? Cette interrogation est au cœur de ce chapitre, où nous allons questionner ce que nous appelons des cartes décoratives, puis le phénomène relativement discret des cartes de temps de chargement.

Pour ce faire, nous aborderons d'abord les cartes décoratives, qui se retrouvent dans les multiples environnements diégétiques de *MH*. En examinant leur plasticité, en convoquant à nouveau le principe de remédiation, nous ouvrirons un prolongement sur les liens entre fiction, imaginaire cartographique, et cartographie critique. Puis, en nous tournant vers des cartes dont la mise en scène, au sein de l'environnement, est beaucoup moins explicite, nous réinvestirons la question de la narrativité vidéoludique. Nous terminerons nos réflexions en nous intéressant aux liens entre éthos et représentation de la pratique cartographique dans la diégèse.

Le deuxième mouvement de ce chapitre est consacré à une famille de cartes totalement liminaire : celles des temps de chargements. Nous verrons de quelle façon elle prolonge l'épistémologie cartographique, mais aussi leurs évolutions, en lien avec celle de la jouabilité des épisodes. Dans un ultime exemple, nous aborderons une carte de chargement bien spécifique, celle de l'extension *Sunbreak*, et la façon dont elle recompose le récit-cadre de ce dernier épisode de notre corpus.

7.1 Enjeux des cartes décoratives et de leur remédiation dans les environnements diégétiques

Parfois accrochées dans la loge des chasseur·euses ou gisant derrière un marchand, souvent disposées sur de grandes tables dans les postes de commandement, l'espace diégétique de *MH* regorge d'emplacements où de nombreuses cartes peuvent être aperçues. Ces dernières sont loin des fonctionnalités explicites des autres interfaces analysées, et ne sont jamais intégrées au sein de menus. Loin des niveaux, leur présence ne se dénote que dans les multiples villages qui structurent les nombreux épisodes de *MH*. Nous appelons cartes décoratives ces multiples occurrences, dont la répartition au sein de notre corpus est beaucoup plus commune à partir de la quatrième génération de la licence. Les cartes présentées ici s'inscrivent dans l'« espace médié » d'après le découpage des spatialités vidéoludiques de Michael Nitsche, qui le définit comme « l'espace du plan de l'image et l'utilisation de cette image à des fins de présentation[303] » (2008, p. 16). Sur la figure 55, nous avons répertorié à partir de quatre occurrences de cartes décoratives, en y incluant également une représentation cartographique relativement singulière dans ce jeu, à savoir un globe représentant la topographie de la licence (index C). Nous allons voir que cette idée de « présentation » que mentionne Nitsche peut irriguer notre approche de ce pan spécifique de la cartographie vidéoludique.

[303] « *mediated space as defined by the presentation, which is the space of the image plane and the usage of this image including the cinematic form of presentation* » en version anglaise.

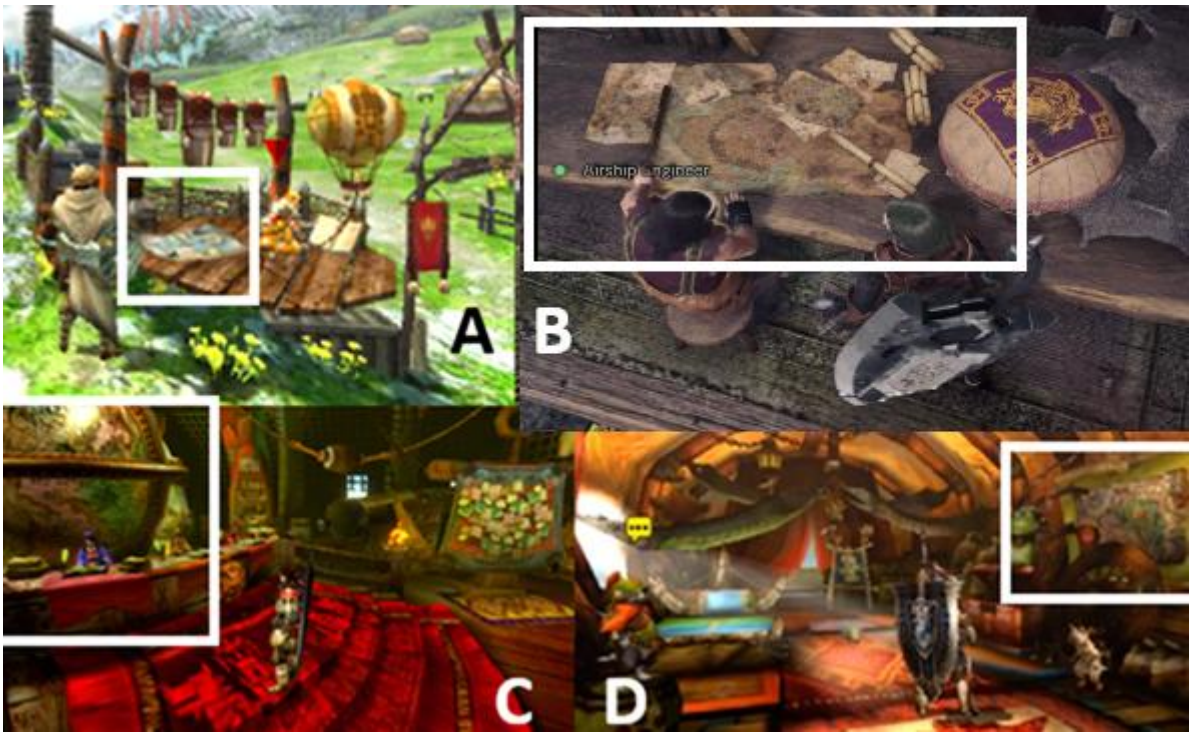


Figure 55 Galerie de différentes cartes ornant l'espace diégétique de la licence MH. *Index A :* MhGenerations. *Index B :* MhWorld. *Index C* : MhGenerations. *Index D* : Mh4U. *Archives personnelles.*

Ces cartes s'inscrivent aisément dans la typologie de Henry Jenkins sur la narration vidéoludique et sa propension spatiale (2006). Plus particulièrement, la catégorie des « espaces évocateurs[304] » (2006, p. 123-124) nous semble la plus probante. Bélanger-Gagnon, relecteur de Jenkins, la caractérise ainsi : « construire un espace évocateur revient, en quelque sorte, à se baser sur l'archétype du lieu ou du monde que l'on veut construire pour créer l'univers du jeu » (2010, p. 33). Déjà, cette citation met en exergue cette mise en scène que nous pouvons observer sur la figure 55 : sur les index A et B, deux personnages associés à la question du transport sont situés à côté de cartes. L'index B représente même l'ingénieur de vaisseau volant (« *Airship Engineer* ») dans une situation qui semble suggérer la production de la carte, à savoir en train de consulter une accumulation de diverses feuilles se superposant, un assemblage qui évoque la construction même de l'interface cartographique de cet épisode. L'index C, original dans la licence, présente un globe terrestre situé derrière des employées de la guilde, celles qui justement nous permettront de choisir les diverses quêtes à réaliser. Enfin, l'index D présente

[304] « *evocative spaces* » en version anglaise.

une carte accrochée sur un mur de la chambre[305] donnée à notre personnage lors de son arrivée dans le village.

La citation de Bélanger-Gagnon ouvre une correspondance entre deux types d'espaces : celui du référent (« l'archétype du lieu ou du monde ») et celui du référé (« l'univers du jeu »). Ce rapport d'archétype du lieu interroge la manière dont la cartographie, autant que les cartes, sont évocatrices de pratiques et d'imaginaires par leur configuration au sein du jeu. Desbois rappelle, en décrivant les peintures et textes produits entre le 16ème et le 19ème siècle en Europe, que l'imaginaire cartographique ne doit pas se limiter à « la carte au trésor, et les rêveries d'enfant sur des pages d'atlas » (2015b, Chapitre 3 paragr. 4). En reliant les techniques cartographiques à leur place de plus en plus prépondérante dans la culture européenne, le géographe expose comment les cartes se retrouvent dans les textes de Shakespeare, dans des peintures, des cabinets de curiosités, chez des marchands, et en tant qu'objets de décoration. L'apparition progressive de cet objet dans la culture européenne en dénote une appropriation liée à des usages, où la carte devient symbole d'exotisme et marqueurs d'identités ou de noblesse, avec la présence des « cartes de propriétés[306] » (Debarbieux, 2015, p. 123-125).

De ce fait, l'approche construite par Desbois sur l'analyse des cartes dans la fiction nous paraît appropriée pour interroger les enjeux de ces représentations, basées sur des archétypes socio-spatiaux. Dans une contribution plus récente, le chercheur précise son projet en remarquant deux courants de l'étude de l'imaginaire en géographie : un premier qui tient plus des théories anthropologiques ou socio-politiques de cet imaginaire, un second qui consiste à « partir de représentations (romans, films, etc.) qu'on tente d'interpréter pour en extraire des thèmes et des motifs significatifs » (2017, paragr. 2). Si les deux approches possèdent des connexions évidentes, les méthodologies pour les aborder ne sont pas forcément similaires. Dans le cas de notre chapitre, le second axe présenté par Desbois apporte quelques pistes. Il ouvre, dans son article, une réflexion plus globale sur l'œuvre de William Gibson (que nous avons présentée au chapitre précédent). Pour ce faire, l'auteur étudie entre autres l'apparition de certaines thématiques dans l'œuvre globale du romancier et en souligne la correspondance avec un

[305] Dans les anciens épisodes de la licence, l'action de dormir dans son lit était la seule manière de sauvegarder ses données.
[306] « *estate maps* » dans l'ouvrage de Debarbieux. Ces cartes étaient commissionnées par les propriétaires terriens ou les institutions qui souhaitaient avoir une représentation des terres en leurs possessions. Utilisées pour faire de la gestion des terres, elles étaient en fait beaucoup plus souvent des objets d'apparats symbolisant la puissance de leurs possesseurs (voir Debarbieux, *Ibid.*).

imaginaire informatisé qui se développe à partir des livres de l'écrivain (comme vu précédemment). Sa démarche comparatiste montre, notamment, la mise en scène de motifs récurrents dans l'œuvre de l'auteur à travers une étude diachronique.

Les parallèles avec notre propre approche du corpus *MH* nous invitent à nous concentrer sur l'évolution de la mise en scène de la cartographie dans l'environnement diégétique de *MH*. Un point important de cette catégorie est qu'elle rediscute, à notre sens, certains des outils développés pour analyser la cartographie vidéoludique jusque-là. En effet, les cartes décoratives n'invitent pas explicitement les joueur·euses à interagir avec elles, ce qui n'empêche pas leur intégration dans la jouabilité de la licence (nous y reviendrons dans ce chapitre et le suivant). Elles reconfigurent les modalités d'analyses déployées jusque-là. Le concept de remédiation, à nouveau, est pertinent dans le cadre de cette catégorie de cartes.

7.1.1 Plasticité des cartes et mise en scène de la cartographie – la remédiation dans le cas des cartes décoratives

Le cartographe Denil, qui consacre sa recherche à l'épistémologie de l'image cartographique, indique que « la nature rhétorique d'une carte requiert du cartographe qu'il anticipe ce que les lecteur·ices d'une carte vont reconnaître et accepter comme étant une carte[307] » (2022, p. 13). Autrement dit, nous donnons à certaine image la valeur immédiate d'être une carte, tandis que d'autres sont interprétées comme étant d'une autre nature (tel un portrait, qui n'invite pas à être considéré comme une carte). Cette réflexion n'a rien d'anodin, et rappelle que l'histoire de la cartographie regorge de différentes modalités de représentation de l'espace, qui recoupent leurs moyens de productions. Desbois clarifie l'interprétation symbolique des cartes dites « T-O », à connotation religieuse, en explicitant que leur « succès vient plutôt de leur simplicité, qui permet aux copistes les moins adroits de les reproduire » (2015b, Chapitre 1 paragr. 11) ce qui explique leur présence en dehors de contextes religieux.

Les considérations sur l'épistémologie de l'image cartographique, si elles peuvent recouper la question du cadre communicationnel organisé par la paracarte, ne sont pas centrales à cette

[307] « *The rhetorical nature of the map requires the mapmaker to anticipate what it is that the map reader will recognize and accept as a map* » en version anglaise.

recherche. Cependant, s'y consacrer brièvement peut nous permettre de renouveler notre compréhension de la cartographie, et de comprendre comment le jeu en multiplie des représentations par divers procédés. Les multiples apports sur le concept de remédiation offrent des perspectives fertiles dans l'évaluation de ces objets.

Jusque-là, toutes les cartes que nous avons analysées pouvaient se considérer comme des remédiations dites opaques, en opposition avec des remédiations dites transparentes[308]. Pour Bolter et Grusin, le caractère opaque « a pour but de rappeler à la spectatrice qu'elle est en présence d'un médium[309] » (2003, p. 272-273), tandis que la transparence relève d' « un style de représentation visuelle dont le but est de faire oublier au spectateur la présence d'un medium […] et de lui faire croire qu'il est en présence de l'objet remédié[310] » (*Ibid.*). Dans une relecture récente, le chercheur Jan Baetens réinscrit la remédiation transparente comme « une situation médiatique transparente, où le média s'efface complètement au profit de ce qu'il est censé reproduire » (2020, p. 240-241). Nous sollicitions la relecture de Baetens pour deux raisons. D'abord, contrairement à Wagnières, le premier chercheur analyse la remédiation de manière plus générale et non uniquement au prisme des interfaces explicitement interactives dans une structure de jeu. Puis, la mention d'une « situation médiatique » nous semble inviter à ne plus simplement se concentrer sur le style de l'image, mais à la réintégrer dans l'agencement produit autour de cette remédiation. Cette relecture nous invite à tout autant étudier les propriétés plastiques de ces cartes que, plus globalement, la mise en scène de leur présence dans les multiples environnements diégétiques. Ainsi, la scénographie qui entoure la carte devient la situation de communication à partir desquelles en émerge une représentation.

Notre compréhension de la définition originelle de Bolter et Grusin suggère, également, un rapprochement avec les travaux de Schaeffer sur la feintise ludique. En effet, cette idée de « faire croire » (*op. cit.*) évoquée par les deux chercheurs est sensiblement proche des réflexions du philosophe, pour qui le « faire-comme-si » est un mécanisme fondamental de la fiction (Schaeffer, 1999, p. 11). Dès lors, la façon dont ces cartes sont remédiées nous semble

[308] Au sein de la recherche portée par Bolter et Grusin, la remédiation oscille entre ce que les auteurs appellent « *immediacy and hypermediacy* » (2003, p. 17). Nous reprenons la traduction présente dans l'article de Wagnière, où ces deux termes renvoient au couple « transparence et opacité » (2023, p. 225).
[309] « *whose goal is to remind the viewer of the medium* » en version anglaise.
[310] « *a style of visual representation whose goal is to make the viewer forget the presence of the medium […] and believe that he is in the presence of the objects of representation* » en version anglaise.

associable à ce mécanisme offrant « la capacité de reconstruire les univers fictionnels des œuvres de fiction » (*Ibid.*, 1999, p. 179).

De plus, dans le cas de notre corpus, la séparation entre les remédiations opaques (toutes les cartes précédentes) et les remédiations transparentes (en particulier les cartes décoratives) caractérisent en fait deux entrées dans la fiction ludique. Les premières concernent uniquement les cartes qui se fabriquent et s'actualisent d'après nos actions dans le jeu. Les secondes participent à construire le monde fictionnel dans lequel s'insère la structure de jeu – que nous analyserons sous la perspective de l'éthos. Partant de ce principe, nous pouvons dire que les modalités de la remédiation construisent deux embranchements dans ces marqueurs pragmatiques de la fiction que nous repérons depuis le début de notre thèse. Si les deux participent à construire la jouabilité et la fiction du jeu, la remédiation opaque indique ceux qui s'ancrent plus directement dans ce « contexte pragmatique de la structure de jeu » (Genvo, 2013a, p. 100), car actionnables et explicitement interactives. Ceux transparents renvoient à la construction de, plus généralement, le cadre fictionnel où s'inscrit le jeu. Alors, observer cette seconde catégorie ne nous renseigne pas explicitement sur la manière dont la cartographie va être représentée et mobilisée dans la structure du logiciel. Toutefois, elle interroge la façon dont les cartes et la cartographie participent à la construction du monde fictionnel, et à l'identité des multiples personnages non-joueurs avec lesquels nous interagissons.

Rappelons que pour Desbois, la fiction : « extrait la carte de son environnement scientifique et la met en scène dans un contexte social, politique, et culturel qui en expose des facettes invisibles autrement » (2015b, Chapitre Conclusion paragr. 7). Cette citation, qui inaugurait notre travail, prend tout son sens dans ce chapitre. En effet, la réflexion sur l'imaginaire cartographique produite par le géographe s'intéresse aussi à la place que prennent les cartes dans les œuvres culturelles, telles que les livres, les peintures, les pièces de théâtre. Dans le cadre des mondes fictionnels qui sont représentés et construits par les jeux, étudier la place que les cartes prennent en dehors du *gameplay* en renouvelle la compréhension et l'inscription. Par conséquent, nous estimons que l'analyse de ces objets doit se faire à la fois par la description de leur plasticité, mais aussi de leurs liens avec la mise en scène produite par l'environnement diégétique.

7.1.2 Penser les cartes décoratives dans le prolongement de la cartographie critique

En appliquant ces modalités d'analyses comme une grille de lecture de ces cartes, il s'est dégagé deux catégories au sein même des cartes décoratives. Certaines relèvent plus d'un décor qui n'est que très peu mis en scène. Nous en proposerons une lecture à partir des théories de la narrativité vidéoludique tout en revenant sur le concept de paracarte dans la prochaine sous-partie. Pour le moment, nous allons aborder des cartes décoratives similaires à, sur la figure 55, les captures d'écran des index A, B et C. Elles sont contextualisées par leur mise en scène, où leur remédiation offre des perspectives d'analyse de la représentation de la cartographie dans la fiction.

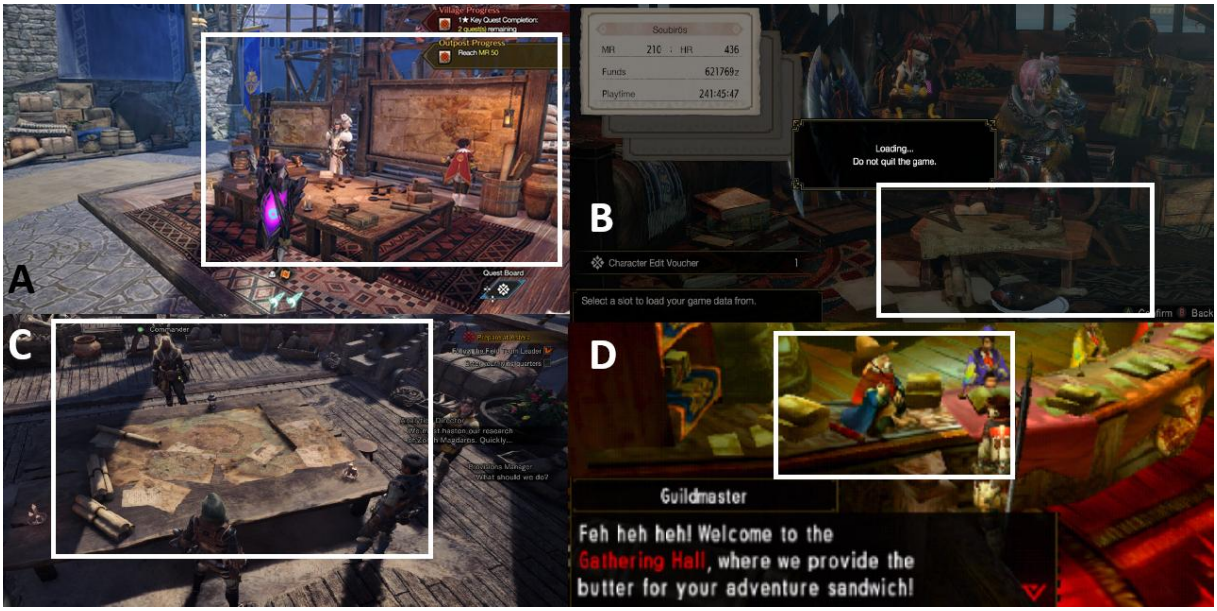


Figure 56 : Exemples de cartes diégétiques contextualisées. Index A : poste de commandement d'Elgado dans l'extension Sunbreak *de* MhRise. *Index B* : *écran de chargement de la partie dans* MhRise. *Index C : poste de commandement dans le jeu* MhWorld. *Index D :* hub *de sélection de quêtes dans* Mh4U. *Archives personnelles.*

Sur la figure 56, nous avons répertorié quatre exemples de ces cartes décoratives que nous estimons fortement contextualisées. Les index A et C relèvent d'un processus de mise en scène relativement similaire. Sur ces deux images, de grandes cartes sont déroulées et dépliées près de divers personnages associés à des corps militaires et tactiques[311]. Ces protagonistes

[311] Sur l'index A : l'amiral Galleus et la Chevalière de l'Ordre Royal Fiorayne, ces deux personnages étant déployés, d'après le récit du jeu, pour enquêter, restreindre, et combattre l'invasion de monstres touchant le continent où est situé Elgado. Sur l'index C : le « commandant », en haut de l'image, est un personnage présenté

possèdent un rôle spécifique dans la construction de la structure de jeu et de son univers narratif, puisqu'il est nécessaire de discuter à de nombreuses reprises avec ces eux pour progresser dans le récit du jeu. Ils sont ainsi représentés à côté d'une surabondance de cartes qui côtoient, d'ailleurs, des instruments de mesure divers (équerre, règles, etc). Sur l'index B, une mise en scène relativement similaire se retrouve, où la carte dépliée jouxte de multiples outils d'analyses de son image. Il s'agit de la séquence qui est observable lorsqu'un qu'un·e joueur·euse s'apprête à lancer une partie dans *MhRise* : l'animation montre le personnage choisit en train de consulter une carte disposée devant lui. Enfin, sur l'index D, c'est bien le maître de la guilde des chasseurs qui, nous accueillant avec un paternalisme sarcastique, est représenté littéralement assis sur un assemblage de livres et de cartes.

Dans ces multiples exemples, tout en reprenant ceux précédemment évoqués sur la figure 55, les cartes décoratives sont mises en scène par de multiples protagonistes, dont les rôles et les fonctions sont associées à un imaginaire de la cartographie. Les marchands, voyageurs et ingénieurs, que nous retrouvions sur la figure 55, ne sont pas sans rappeler la construction de la cartographie entre les 13ème et 19ème siècle. En effet, Desbois rappelle l'apparition des portulans au 13ème siècle, des cartes spécifiquement conçues pour les navigateurs et marins, et conçues comme des « instructions de navigation sous forme de texte » (2015b, Chapitre 1 paragr. 13). Vanoli, dans son ouvrage retraçant l'histoire de la mer, dédie un chapitre entier à sa conquête. Il y retrace la production de cartes au cours du 15ème et 16ème siècle, notamment par les marins, alors employés par la royauté, puis les États, dans le but de trouver de nouveaux continents à conquérir, et d'ouvrir de nouvelles routes de commerces (2024, p. 252-263). En fait, les progrès des systèmes de navigation (en particulier navals) ouvrent de nouvelles routes dans les mers, ce qui implique une progressive cartographie d'itinéraires pour les marins. Les proximités entre les marchands, marins, et les savants, comme le témoigne l'histoire du marin Amerigo Vespucci à qui nous devons le nom du continent américain, sont explicites. Si nous revenons à Desbois, et même aux apports du géographe Debarbieux, tous deux rapprochent ensuite le développement de la cartographie aux corps militaires et étatiques, à partir de la fin du 18ème siècle (Desbois, 2015b, Chapitre 2 paragr. 15-37; Debarbieux, 2015, p. 117-123). Pour Desbois,

comme un membre de la commission de recherche issu de la première flotte, reconnu pour son expérience et ses talents de stratège.

> d'après ce qu'on peut saisir des imaginaires cartographiques, en particulier par les représentations de la carte dans la fiction, cette association entre la carte et le militaire n'est pas à sens unique : la représentation du militaire, et plus spécifiquement du chef, appelle l'image de la carte (dans les peintures du XIXème siècle, dans les photographies de propagande ou d'actualité et dans le cinéma au XXème siècle), mais la carte est elle-même assez fréquemment associée au monde de l'armée et de la guerre (Desbois, 2015b, Chapitre 3 paragr. 44).

Rappelons également que pour Debarbieux, la cartographie a permis d'ériger la territorialité étatique, comme nous le mentionnions lors du deuxième chapitre. Ces brefs rappels historiques montrent que les représentations de la cartographie issues de notre corpus n'ont rien de remarquables, dans le sens où elles sont pleinement inscrites dans la construction diachronique de l'imaginaire cartographique occidental. Celles et ceux qui pratiquent la cartographie et se servent des cartes ont des fonctions associées à la question de la stratégie, du voyage, et de l'exploration savante. Ce dernier élément formalise un relai avec le rôle que nous décrivions pour certains de ces personnages dans la fiction, sur la figure 56. Les espaces où se retrouvent les cartes jouxtent des protagonistes aux connotations militaires, tactiques, et scientifiques. Les outils qui y sont visibles sont, par ailleurs, relativement désuets vis-à-vis de la manière dont les multiples interfaces cartographiques fonctionnent dans les épisodes. Ces mises en scène participent à construire une représentation de la cartographie, tout en confortant cet imaginaire cartographique que nous avons décrit à la page précédente. Ce contenant fantasmé dans lequel puise les jeux se compose autant d'archétypes des acteur·ices de la cartographie traditionnelle (marins, marchand·es, militaires, explorateur·ices) que des moyens de production de la carte d'une époque spécifique. Nous en voulons pour preuve la matérialité des remédiations – les cartes sont en papiers, pliés, épinglés, déchirés – et la mise en scène des outils de la production des cartes. Enfin, les multiples occurrences où les cartes sont représentées autour de notre personnage rappellent le rôle de ce dernier dans l'exploration du jeu, cette fois-ci sous nos actions encadrées dans la structure de jeu.

Dès lors, les propriétés des mises en scène comme des efforts plastiques et esthétiques des remédiations s'ancrent dans un horizon d'attente cartographique, nourri par un imaginaire qui y est attaché. Le contexte communicationnel dans lequel se déplie la carte est amplement construit par l'agencement des éléments scénographiques que nous venons de décrire. En revenant sur cette question épistémologique qui ouvrait nos réflexions, une autre remarque est importante. Dans le cas des exemples montrés concernant les jeux *MhWorld* et *MhRise*, les images cartographiques qui sont inscrites sur les différentes cartes décoratives sont des reprises d'autres cartes visibles dans le jeu. La carte dépliée sur le poste de commandement de *MhWorld*

(figure 56, Index C) et celles sur lesquelles travaille l'ingénieur (figure 55, Index B) reprennent la même image que celle retrouvée dans nos notes de chasseurs : il s'agit de l'illustration sur laquelle se dessinent les maillages produits par notre progression dans le jeu. Sur la figure 56, Index A, la grande carte reprend celle visible dans les temps de chargement de *MhRise* que nous verrons plus tard dans ce chapitre. De ce fait, l'interprétation de la carte comme une image de cette nature peut se traduire par sa réitération dans multiples séquences de jeu. Cette intertextualité renvoie à notre propre expérience du monde fictionnel.

Ces conclusions nous invitent à questionner notre apport sur le concept de paracarte, que nous développons depuis le début de cette thèse. En appelant à une reconsidération de ce dernier autour de la cartographie numérique et ludique, ne faudrait-il pas également questionner la mise en scène autour de la cartographie comme un élément de la paracarte ? D'après nous, la scénographie constitue plutôt un cas exemplaire de l'épicarte. En effet, elle produit un discours qui encadre la compréhension et la réception des cartes dont certaines sont d'ailleurs au cœur de nos interfaces. Ainsi, le fait que dans *MhWorld,* la carte qui est dépliée sur une grande table de commandement ait la même apparence que l'image cartographique sur laquelle chaque carte locale se construit, nous semble structurer un discours sur la cartographie et son rôle dans la diégèse. Les limites établies entre l'œuvre et son encadrement, inhérentes au paratexte, paraissent extrêmement poreuses dans ces cas d'études. Toutefois, rappelons que le brouillage entre texte et paratexte est omniprésent dans les nouvelles textualités numériques (Renaud, 2019), ce qui nous enjoint à, tout en émettant quelques réserves, maintenir notre réflexion.

Nous avons vu qu'une des particularités de la cartographie numérique reposait sur la démultiplication des cartes et enjoignait à discuter, dans cette pluralité de représentations de territoires, les « espaces de contextualité » dans lesquelles elles s'inscrivaient (Noucher, 2017, paragr. 13). Le géographe invite d'ailleurs à penser ces nouvelles cartes comme « support intertextuel » des multiples « figurations du territoire » *(Ibid.*). Dans notre cas, ces cartes présentent elles aussi ces nombreuses « figurations » du territoire, mais le présentent sous d'autres modes. Si l'épicarte est le texte qui encadre la modalité communicationnelle d'une carte, alors dans le jeu vidéo, il peut être envisagé que la mise en scène de ces cartes puisse se penser comme un parallèle, dont les problèmes éditoriaux restent similaires[312]. Et justement,

[312] Nous entendons par-là que, de la même manière qu'il n'y a aucune garantie que l'épitexte d'une œuvre soit connue ou lue par ses lecteur·ices, les environnements vidéoludiques répondent aux mêmes problématiques

l'étude des prochaines cartes va nous amener aux limites de ces élaborations théoriques. Nous allons interroger et analyser les quelques cartes de *MH* qui n'ont que très peu, voire aucun, élément de mise en scène.

7.1.3 Des cartes décoratives aux mises en scènes moins explicites – deux enjeux interprétatifs

Si la première[313] carte décorative que nous avons indexée provient de la quatrième génération de *MH* (figure 55, index D), celle montrée sur la figure 57 sera prise comme exemple pour construire cette deuxième partie des cartes décoratives.



Figure 57 : Écran de sauvegarde du jeu MhGenerations*. À droite se trouve, sur une étagère, une carte déroulée. Archives personnelles.*

En effet, cette carte posée dans l'environnement a quelques similitudes avec, plus généralement, toutes celles qui ne sont pas issues de *MhWorld* et *MhRise* à l'exception d'une[314]. Ces dernières

d'appropriations de la part des joueur·euses. Cela ne change pas, pour autant, que ces décors sont construits et figés par les équipes de développements des jeux étudiés.

[313] La première véritable apparition d'une carte décorative dans la licence est en fait à situer dans la ville de Minegarde, qui est uniquement accessible dans *Mh1* lors d'une session de jeux en ligne. Comme notre expérience de jeu a été effectuée uniquement en monojoueur, nous avons pris connaissance de ce détail lors de recherches spécifiques à la licence. Dans la mesure où nous n'avons pas pu jouer au jeu de cette manière ni accéder à la ville de Minegarde, nous avons préféré ne pas l'inclure dans notre étude par peur de ne pas en saisir toutes les subtilités.

[314] Il s'agit de la carte que notre personnage est montré en train de consulter dans le menu de chargement du jeu.

représentent des continents, des géographies et des paysages qui ne sont pas visibles dans le contenu du jeu. Autrement dit, l'espace qui y est référé n'est à aucun moment inscrit spécifiquement dans, par exemple, une autre carte du jeu, où encore dans un environnement diégétique où la topographie indiquée ne serait constatable. De même, si la construction d'une mise en scène dans l'architecture de l'espace diégétique reste évidente, elle nous semble beaucoup moins caractéristique que dans les cas précédents. Dans ces derniers, les personnages étaient souvent représentés en train d'interagir avec la carte. Tous les protagonistes qui étaient près de ces objets pouvaient donner lieu à une interaction, qui nous en apprenait plus sur leurs fonctions dans l'univers du jeu. Dès lors, que faire des cartes qui, du fait de leur agencement par rapport à ces paramètres, ne semblent pas suggérer des mises en scène ni construire un rapport à la géographie diégétique du jeu ? Ces cas interrogent d'après nous les stratégies d'interprétations des cartes qui sont, globalement, décontextualisées d'une situation de communication, visiblement absente. Nous y présentons deux pistes d'études.

Pour Noyer et Raoul, qui parlent alors de la présence des cartes dans les journaux télévisés, les repères et indices cartographiques participent du « contrat de lecture » car ils « sous-tendent que la localisation de l'évènement est pensée comme condition d'entrée dans la compréhension de l'information » (2011, paragr. 30). Dans le cas présenté par les chercheurs, une information est appuyée et illustrée par une carte, renvoyant dès lors à l'ancrage géographique d'un évènement. La figure 57 présente le cas inverse : que se passe-t-il quand le contrat de lecture est disloqué ? Une première option d'interprétation relève d'une forme d'intertextualité. La carte qui peut être observée sur l'étagère à droite sur la figure 57 est en fait une reproduction d'une représentation du cosmos de *MH*, disponible dans un ouvrage paraludique bien spécifique, puisqu'il s'agit de l'encyclopédie de *Monster Hunter*, tome 2 (Capcom, 2014, p. 18, 36), dont la diffusion ne s'est faite que dans les magasins japonais[315]. Pour rappel, la notion de cosmos renvoie, dans la construction des univers narratifs, à l'univers et son existence en dehors de la présence des joueur·euses, des récits et des objectifs. Le cosmos constitue en fait le substrat au sein duquel la diégèse, à savoir la portion du cosmos reprise dans la construction d'une intrigue, d'un récit ou d'une spatialité spécifique de ce monde fictionnel, va prendre lieu. Cette carte signe la toute première apparition d'une représentation topographique, dans le jeu *MH*, de son cosmos. Toutefois, dans la séquence présentée sur la figure 57, ces diverses

[315] Nous avons pu nous la procurer grâce à l'usage de sites d'archives disponibles en ligne.

informations que nous mentionnons sont totalement absentes. Pour la resituer comme tel, il faut mobiliser un capital de connaissance annexe aux dispositifs, et inscrit plus globalement dans sa dimension paraludique. Dans cette première piste, l'interprétation de la carte et de ses informations géographiques est fléchée par une connaissance antérieure et mobilisable.

Une deuxième option d'interprétation est celle de l'insertion de ces objets dans ce que Barnabé théorise comme « éléments de narrativisation » (2018, Chapitre 1 paragr. 51) au sein du jeu vidéo. Cette approche, que nous présentions brièvement dans notre deuxième chapitre se rapporte à : « l'actualisation puis la mise en ordre, par le joueur, d'éléments de narrativisation appartenant à plusieurs niveaux de l'œuvre, mais ayant pour caractéristique commune de faire partie d'un même univers fictionnel » (*Ibid.*, Chapitre 1 paragr. 52). Dans la typologie construite par la chercheuse, les cartes demeurent absentes, sous toutes leurs formes. Si les chapitres précédents ont révélé comment ces objets, et plus généralement la représentation de la cartographie, pouvaient offrir des perspectives sur la narration vidéoludique au prisme du *gameplay* ; les cartes présentées dans ce chapitre ont tout à voir avec la catégorie des « décors », qui « constituent des représentations d'espaces avec lesquels le joueur ne peut interagir » (*Ibid*., Chapitre 3 paragr. 81). Ce chapitre de la chercheuse est d'ailleurs construit à partir des apports de Jenkins sur la narration vidéoludique, avec lequel nous ouvrions ce chapitre. Toutefois, Barnabé propose de définir plus explicitement la manière dont ces « espaces évocateurs » s'offrent en tant qu'éléments narratifs : « ces surfaces n'en ont pas moins le pouvoir de susciter chez ce récepteur [le·a joueur·euse] un certain investissement narratif » (*Ibid*., Chapitre 3 paragr. 87). Son apport engage à voir au-delà de la représentation d'un archétype d'espace.

Conséquemment, la chercheuse encourage à voir dans les environnements vidéoludiques une prolongation de leur univers narratif. Ils sont construits dans le but d'évoquer « une ambiance, une narrativité diffuse, en dispersant des informations […] dans tous les éléments qui le composent » (*Ibid*., Chapitre 3 paragr. 88). L'autrice évoque alors la nécessité d'une correspondance, dans un jeu sur, par exemple, la piraterie, de refléter cette thématique sur le décor au sein du jeu (des bateaux, des drapeaux de pirates, etc). Nous avons jusque-là montré dans ce chapitre que ces environnements offraient des mises en scène par l'agencement de leurs personnages et leurs fonctions dans le récit du jeu, des objets du décor, et de la remédiation de la carte. Bien que nous y enjoignions des prolongements à partir de la cartographie critique, tels qu'envisagés par Desbois, rien n'empêche de lire ces espaces comme la construction d'une ambiance épousant l'univers fictionnel du jeu. Dans le cas de cartes particulièrement

décontextualisées, leur présence peut s'illustrer comme la création d'un cadre fictionnel cohérent : l'objet placé dans le décor tient davantage d'une représentation d'une carte, et semble être intégré à l'environnement en tant que symbole. La carte fait dès lors la médiation de cet imaginaire exploratoire et aventurier, qui invite à prolonger l'univers fictionnel et sa topographie infinie.

Si nous proposons ces deux cadres interprétatifs de certaines cartes décoratives c'est pour, plus largement, formaliser une réflexion sur les liens entre une image de cette nature et son intégration dans une situation de communication. En effet, que nous nous situions dans la connaissance de l'objet grâce à la présence d'un capital spécifique, ou que nous les comprenions comme un simple décor sans autre but que dépeindre une ambiance, elles restent des référentes relativement muettes. À notre sens, l'analyse de ces cartes offre des clefs de compréhension des cadres interprétatifs des remédiations de ces objets. Que nous y soumettions un regard narratif, critique, ou scénographique, elles demeurent des objets enchâssés dans des séquences de jeux aux caractères bien distincts de celles qui ont occupé les trois derniers chapitres. De fait, cette dernière sous-partie propose l'analyse de ces diverses cartes et des séquences de jeu dans lesquelles elles sont inscrites au prisme de la notion d'éthos.

7.1.4 La construction d'un éthos à travers les cartes décoratives

Bien que la notion d'éthos ait déjà été explicitée dans notre deuxième chapitre, des contributions plus récentes sur cette notion doivent être présentées ici. Les liens entre textes, images et éthos sont tissés par Maingueneau dans un article dédié à un retour critique sur cette notion (2014). En s'intéressant aux sites web et à la manière dont ces derniers construisent un éthos à l'aide d'images comme de textes, le chercheur invite à se saisir entre autres de la question de la scénographie. Le principal problème est « de mettre en scène la communication, en mobilisant massivement les ressources proprement verbales et multimodales (image fixe, mouvante, son) et les opérations hypertextuelles » (*Ibid*., 2014, p. 44). Les précautions que le linguiste enjoint à saisir à propos de la « fragmentation des pages d'écran » (*Ibid.*) et la difficulté de mettre en correspondance « *un* texte et *une* scène d'énonciation » (*Ibid.*) sont pertinentes dans le cadre de l'analyse de la cartographie numérique, en particulier avec les travaux sur la pratique cartographique contemporaine (Noucher, 2017). La prudence à laquelle incite Maingueneau peut tout aussi bien s'entendre dans le cas de la cartographie vidéoludique.

Jusque-là, la fragmentation présentée par le chercheur était dans notre cas comblée par les multiples stratégies employées par le jeu. Ainsi, la manière dont les cartes locales ou du monde se complétaient par notre progression dans l'espace et construisait des correspondances entre les déplacements de notre personnage et son actualisation sur l'interface de carte établissait un relai sémantique. Il faut entendre ce relai comme, rappelons-le, un texte qui apporte des précisions à l'image, détails sont inaccessibles en dehors du simple visionnage de celle-ci. Autrement dit, nous comprenions que l'interface observée était une carte du fait de, entre autres, la dynamique d'actualisation de l'image cartographique. Dans ce chapitre, nous pensons que ce relai sémantique repose sur ces « ressources proprement verbales et multimodales » qui mettent en scène la carte. En effet, les nombreuses analyses présentées relèvent davantage de la scénographie : les cartes deviennent comme des faire-valoir des activités des personnages qui sont placés à côté d'eux. Ces cartes font la médiation d'un imaginaire affilié à la cartographie, à la production des cartes, du fait de leur insertion auprès des marchands, marins, militaires, scientifiques ; autant de figures historiquement et symboliquement associées à la cartographie. Cette scénographie est d'autant plus lisible sur la figure 56, index B, où notre personnage, qui aura à explorer les régions plus ou moins inconnues des différents épisodes de *MH*, est représenté en train de se pencher sur une carte. Il s'interprète à nouveau ici un relai sémantique construit par la mise en scène, qui rappelle la fonction du personnage (exploration et chasse). Toutefois, comment maintenant faire le relai avec la question de la jouabilité de la licence de jeu ? Faut-il séparer les interfaces cartographiques, qui ont un lien beaucoup plus clair avec la structure de jeu, de leurs consœurs décoratives ? Comment concilier ces catégories disjointes dans l'analyse des médiations ludiques de la cartographie ?

Les cartes disséminées au sein de l'espace diégétique concourent à dessiner la « mondialité[316] » de l'univers narratif de *MH*. Cette notion provient d'un cadre d'analyse proposé par les chercheuses Libseth Klastrup et Susana Tosca, qui étudient les composantes des mondes transmédiatiques. Nous faisons intervenir ce canevas, car ces dernières parlent notamment d'éthos comme « la morale du monde, ce qui est perçu comme un comportement acceptable (bon) ou mauvais (néfaste)[317] » (2016, p. 112). Laissons de côté, pour le moment, la caractérisation de l'éthos ludique pour revenir plus globalement sur la notion d'éthos, et

[316] « *worldness* » en version anglaise. La traduction de « mondialité » nous vient de la relecture de ce cadre d'analyse opérée par Ringot (2020a, paragr. 17).
[317] « *[ethos] relates to the morality of the world: what is perceived as acceptable (good) or bad (evil) behaviour* » en version anglaise.

comprendre comment le jeu opère la production d'un discours sur la cartographie. Dans *MH,* il pourrait paraître relativement difficile de savoir si la production et l'utilisation de carte est un acte bon ou mauvais. Toutefois, l'évolution de la licence nous suggère que c'est du côté du comportement acceptable et bon que la cartographie doit se penser. Nous justifions cette interprétation dans la mesure où, dans *MhWorld*, il est assez explicite que l'entreprise d'enquête sur les phénomènes migratoires et écologiques passe par la découverte, l'analyse, et la territorialisation du continent où se déroule l'intrigue. Le personnage joué a en effet le rôle d'aider l'équipe de recherche à produire des connaissances sur les monstres et leurs habitats pour mieux comprendre les mouvements des créatures, qui entraînent des conséquences désastreuses pour l'environnement écologique. Dès lors, la production de carte et des connaissances qui y sont associées apparaissent, d'après nous, comme un acte valorisé par la morale de l'univers fictionnel[318].

Jusque-là, la notion d'éthos ludique a longuement été questionnée à partir de sa jouabilité. Dans le cas des cartes présentées ici, nous sortons de la construction de la contingence. Cela ne signifie pas pour autant qu'un système de valeurs n'est pas induit par la mise en scène de ces cartes. D'après nous, cette scénographie de la cartographie montre les multiples dimensions de ces marqueurs pragmatiques de la fiction, qui « peuvent prendre de multiples formes […]. En ce sens, pour engager l'individu à actualiser une situation de façon fictionnelle, un éthos ludique peut puiser dans des référents multiples, qui peuvent ou non appartenir au domaine du jeu » (Genvo, 2013a, p. 126). La construction de la carte opérée par l'exploration, qui est au cœur de *MhWorld* et *MhRise,* repose sur une action qui, dans l'univers de valeur présenté par le jeu, est acceptable et acceptée. Elle permet de produire des connaissances sur les territoires explorés, puis de les approprier, à la fois matériellement (l'instauration de systèmes de transports) mais aussi épistémologiquement (la construction de savoir par la carte et le bestiaire). Le détour par l'imaginaire cartographique auquel notre analyse s'est souscrite nous invite à interpréter la fabrique cartographique comme insérée dans un imaginaire plus global de maîtrise du territoire et de découvertes scientifiques. Celui-ci s'illustre tout particulièrement à partir de l'épisode *MhWorld*, point pivot de notre analyse diachronique. Dans le cas des autres cartes incluses dans cette catégorie, telles que celles plus décontextualisées, nous pensons qu'elles font plus

[318] Il est évident que la cartographie est particulièrement valorisée par la structure de jeu, mais nous nous concentrons ici seulement sur le cosmos de *MH* présenté dans l'épisode *MhWorld*.

globalement la médiation d'une attitude à adopter vis-à-vis du jeu. Elles donnent à voir la carte comme symbole d'un imaginaire de l'exploration d'une topographie inexplorée.

Par conséquent, il est légitime de se demander comment les imaginaires cartographiques participent aux processus de médiations qui invitent la cartographie à devenir une activité ludique. Comme nous l'avons vu, la structure de jeu mais aussi les personnages de l'univers fictionnel de *MH* produisent un discours sur l'usage et la création de ces cartes. Cette rhétorique est issue de la jouabilité du logiciel et l'univers de valeur dépeint par la place de notre personnage, mais aussi par les protagonistes que nous rencontrons, qui inscrivent, par leurs actions et paroles, le rôle de la cartographie et sa morale dans le monde fictionnel. Ces résultats interrogent donc les modalités de ludicisation de la cartographie. Depuis les premiers jeux d'aventures, comme le montrait Lessard (*op. cit.*) mais aussi Genvo (2013a, p. 165), le motif de la cartographie est au cœur de l'exploration vidéoludique, où elle côtoie fréquemment les questions de colonisations de l'espace (Barnabé, 2018, Chapitre 3 paragr. 104-106; Jenkins & Fuller, 1995). Au sein de notre corpus, à partir de *MhWorld*, la fabrication d'un document cartographique est plus explicitement corrélée à une entreprise valorisée et valorisable. Cette conclusion est importante : elle caractérise un élément de rhétorique diffus et entremêlé dans le fonctionnement de la structure de jeu comme de sa narrativité, qui comme nous l'avons vu avec la cartographie critique, nécessite une déconstruction. Dans la prochaine sous-partie, avec laquelle nous clôturerons nos réflexions sur ces cartes liminaires, nous verrons comment la rhétorique cartographique se prolonge dans des espaces paraludiques de *MH*.

7.2 Les cartes dans l'espace liminaire des temps de chargement

Ce phénomène assez discret concerne l'entièreté de la série étudiée dans cette thèse, mis à part l'épisode *MhWorld*. Il s'agit des cartes qui peuvent apparaître lors des temps de chargements. Cayatte, dans un article à propos des temps de chargements, défini ces spécificités du jeu sur support informatique comme :

> la résultante de limitations techniques spécifiques aux médias informatisés, cette contrainte liée à la fois aux possibilités de calcul relevant du hardware et à l'optimisation ou non d'un software est généralement considérée comme un ralentissement d'une expérience de jeu, comme un passage ou un espace obligé duquel l'on pourrait idéalement se soustraire (Cayatte, 2021, p. 1 ver. num.).

Nous l'avons vu dans *MH*, les temps de chargements sont assez omniprésents dans l'expérience vidéoludique[319]. Pour rappel, dans tous les épisodes de la licence jusqu'à *MhWorld*, chaque changement de zone implique l'attente du chargement de la prochaine zone, ce qui peut survenir à de nombreuses reprises dans des régions possédant jusqu'à une douzaine de zones reliées. De même, le lancement d'une quête implique lui aussi un temps de chargement. Nous allons voir que, dans ces images cartographiques, tout en répondant à des enjeux interprétatifs relativement similaires à celles des cartes présentées précédemment, se caractérisent tout autant l'évolution de la licence que celle de sa cartographie.

Dans l'article cité, le chercheur montre que ces temps de chargement ont été perçus comme « le produit et la manifestation de contraintes techniques » (*Ibid.,* 2021, p. 5 ver. num.) que l'industrie vidéoludique a éliminés pour des questions de rentabilité[320]. En revenant sur la manière dont les développeur·euses de jeu ont tenté de rendre ces temps de chargements plus distrayants pour les joueur·euses, il caractérise ces moments du jeu comme des « espaces intermédiaires ou seuils paraludiques » (*Ibid.)* qui participent à l'expérience de jeu. L'auteur s'interroge alors sur leurs propriétés ludiques et narratives (comme nous l'avons vu avec Barnabé), mais aussi réflexives. Si Cayatte se concentre particulièrement sur les enjeux de l'expérience vidéoludique de ces temps de chargements, nous nous éloignerons brièvement de ces considérations et réemploierons ses apports pour souligner l'implémentation des cartes au sein des temps de chargement de *MH*.

---

[319] Nous avons eu l'occasion de jouer au premier opus, *Mh1*, à la fois sur son support originel, la Playstation 2, mais aussi sur un émulateur de la Playstation 2 récupéré sur notre ordinateur. Il s'avère que les temps de chargements, qui prenaient environ 4 à 5 secondes sur la console de salon où le jeu a été initialement publié, étaient réduits à moins d'une seconde lors des sessions sur ordinateur. Il est évident que le support informatique et sa performativité induisent des expériences vidéoludiques totalement différentes pour les joueur·euses.

[320] Rémi Cayatte met en exergue que les joueur·euses ont largement souhaité la disparition des temps de chargement, et que leur suppression fut un « argument de vente central pour les futures consoles de salon » (2021, p. 5 ver. num.).

7.2.1 Des représentations réinvesties par le jeu



Figure 58 : Capture d'écran du temps de chargement entre le lancement d'une quête et la matérialisation de l'environnement diégétique dans lequel la quête va se dérouler dans Mh1. *Archives personnelles.*

Mh1 et *MhFreedom2* constituent un duo caractéristique de ce que nous estimons être des représentations décontextualisées. Dans ces deux jeux, les temps de chargements invitent, par le caractéristique message « *Now Loading*[321] » situé en bas de l'image montré en figure 58, à patienter le temps que le logiciel effectue le rendement du lieu où notre personnage se rend (village / niveau). Dans l'article précédemment cité, Cayatte expose que ces temps de chargement ont « longtemps été des espaces dévolus à des illustrations plus ou moins directement en lien avec le contenu du jeu en cours de chargement » (*Ibid*., p. 6 ver. num.). Toutefois, si la relation de filiation entre le jeu et l'image présentée est suggérée par sa composante paraludique, comment catégoriser précisément cette illustration en tant que carte ?

[321] Une traduction possible de ce syntagme serait « En cours de chargement ».

D'après nous, il se pose dans la lecture de ces cartes des interrogations similaires à celles évoquées à propos des cartes décoratives. À savoir, de quelle manière l'image observée se décode en tant que carte à proprement parler, et non une autre image. Dans la sous-partie précédente, la configuration des cartes dans les espaces diégétiques en fournissait une modalité d'interprétation et de lecture ; mais ici, nous sommes face à des images moins contextualisées. Julie Garel-Grislin dans son analyse des cartes des romans de fiction, décrit les cartes de l'œuvre de Tolkien. Commentant ces cartes, elle estime que :

> si une rose des vents confère au document le statut de carte, la précision topographique n'est pas de mise, pas plus que la figuration d'une quelconque échelle. Il s'agit d'apporter des repères et de nourrir l'imagination du lecteur en usant d'une palette iconographique spécifique (Garel-Grislin, 2019, p. 26-27).

Comme l'invite à le penser la chercheuse, l'intérêt d'une carte dans un roman n'est pas tant de fournir un cadre topographique précis aux aventures des protagonistes que de, plutôt, prolonger l'expérience du lectorat. De ce fait, la rigueur mathématique d'une carte est délaissée au profit d'un document qui stimule l'imaginaire. De même, la mention de la rose des vents est particulièrement idoine, puisqu'un symbole similaire peut se voir en haut à gauche de la figure 58. Les écrits de Garel-Grislin enjoignent à réinscrire la propension de la carte à fournir un espace propice à l'imagination dans l'expérience de jeu, mais également à prolonger une réflexion sur la nature des images cartographiques.

En effet, la carte présentée sur la figure 58 montre un espace centralisé faisant figurer une hutte et un point d'eau, et positionne tout autour de ce centre ce qui peut s'apparenter à des représentations des différents biomes du jeu (la forêt, le désert, le marais, le volcan, la jungle). La particularité de cette carte est de ne se trouver qu'à cet endroit du jeu (voire de la licence), tout en étant ce que l'on suppose être la seule représentation cartographique de la diégèse de *Mh1*. Cette carte, comme celle de *MhFreedom2* que nous n'analyserons pas ici car elle est d'un point de vue de sa composition picturale similaire, n'obéit pas explicitement à la distinction entre une remédiation transparente ou opaque. Il s'agit vraiment d'une image relativement ouverte à l'interprétation et qui s'insère dans le logiciel pour des raisons purement décoratives. De fait, ce qui peut nous pousser à voir cette image comme une carte relève peut-être plus manifestement de la rose des vents en haut à gauche. En l'occurrence, ce symbole provient des « conventions graphiques des portulans » qui se sont ensuite réintégrées dans d'autres formes cartographiques, telles les mappemondes (Desbois, 2015b, Chapitre 1 paragr. 13).

Nous ne sommes pas en train de dire que ce symbole est ce qui fait que cette image est directement interprétée comme carte, mais suggérons que certains symboles s'inscrivent plus manifestement dans un « horizon d'attente cartographique », pour reprendre la formulation de Denil (2022, p. 13). Il faut savoir que la rose des vents est un outil qui servait à indiquer les directions cardinales, d'où sa présence sur les cartes de navigations côtières, comme les portulans. Or, dans le cadre de l'image montrée figure 58, sa relative asymétrie avec le reste des illustrations nous invite à penser ce symbole comme une partie d'un contrat de lecture qui fait de cet objet une carte. À ce propos, si nous nous sommes jusque-là fiés à cette notion de contrat à travers les apports de Raoul et Noyer, il est nécessaire de revenir plus en détail sur ce terme pour faire émerger une réflexion. Cette notion peut se penser comme :

> fond[e]é sur des dispositifs d'énonciation ajustant des éléments textuels, langagiers et de mise en page pour répondre aux attentes des publics. Perpétuellement remis en cause afin de toujours rester tangible aux yeux du lectorat, il permet au média de se positionner face à ce public imaginé […]. Le contrat de lecture offre également au chercheur la possibilité d'analyser le lien qui s'opère entre les dispositifs observables (messages, textes, etc.) et les pratiques des lecteurs (Pons, 2019, paragr. 1-3).

D'un point de vue communicationnel, cela implique que les composantes de la péricarte n'ont pas qu'une rhétorique de compréhension des informations géographiques – elles orientent directement l'identification de l'image comme étant une carte, donc un artefact visuel offrant des informations géographiques. Nous pensons que la rose des vents, dans ce cadre précis, s'interprète comme l'un de ces éléments langagiers et de mise en page qui correspond à l'attente de ce qu'est une carte. Il permet de se « positionner » face au public en suggérant que l'image est une carte, et non autre chose.

D'autre part, bien que cette carte se retrouve dans tous les temps de chargements de *Mh1*, son apparition dans les temps de chargement intrinsèques à la navigation au sein des régions y apporte une nouveauté. Ce phénomène nous invite à voir « la continuité de l'univers mais aussi celle du jeu » (Barnabé, 2018, Chapitre 3 paragr. 22).



Figure 59 : Capture d'écran d'un temps de chargement entre la zone 3 et la zone 10 du biome de la forêt sur Mh1 *dans lequel nous pouvons voir une reproduction de la carte locale. L'icône encadrée est liée au marquage d'un dragon avec une* Paintball*. Archives personnelles.*

En effet, les temps de chargements entre les zones d'une région affichent une reproduction de la carte locale, en situant notre personnage à son emplacement actuel. Tout en formulant un rappel redondant du découpage d'un niveau, elles prolongent en fait la jouabilité de la chasse, notamment en faisant apparaître l'icône d'un monstre qui aurait été marqué par une *paintball*. Cet exemple, montré sur la figure 59, superpose la carte locale à cette carte de temps de chargement. Nous y lisons une certaine rhétorique du dispositif qui engage, même dans ce temps d'attente, à encourager les joueur·euses à poursuivre la chasse du jeu. De fait, cette caractéristique des temps de chargements de *MH* persiste jusqu'à *MhGenerations* : les cartes locales sont systématiquement reproduites sur ces seuils paraludiques.

À partir de *Mh3U* et jusqu'à *MhGenerations*, les temps de chargements n'offrent plus de représentations cartographiques similaires à celles de *Mh1* et *MhFreedom2*. Les cartes locales, lors de ces moments de battement obligatoires au fonctionnement du logiciel, sont reproduites sur des supports vierges et unicolores qui rappellent néanmoins l'écriture cartographique, comme montré sur la figure 60. À nouveau, rien n'indique spécifiquement que le fond sur lequel la carte locale est inscrite est explicitement une carte. Cependant, un élément typique du langage cartographique y invite une interprétation. Il s'agit du quadrillage sur lequel repose la carte locale, et dont les modalités de superpositions n'indiquent pas vraiment de logiques topographiques ou mathématiques.



Figure 60 : Exemple de temps de chargement entre des zones dans Mh3U. Le support sur lequel la carte locale est reproduite consiste en un papier déplié et comprend un quadrillage. Archives personnelles.

Cet effet d'affichage, qui disparaît brièvement dans *Mh4U* au profit d'un simple fond uni sur lequel se superpose la carte locale, revient néanmoins dans *MhGenerations*. Cette fois-ci, la carte locale est véritablement inscrite sur un bout de papier aux contours abimés, comme présenté sur la figure 61.

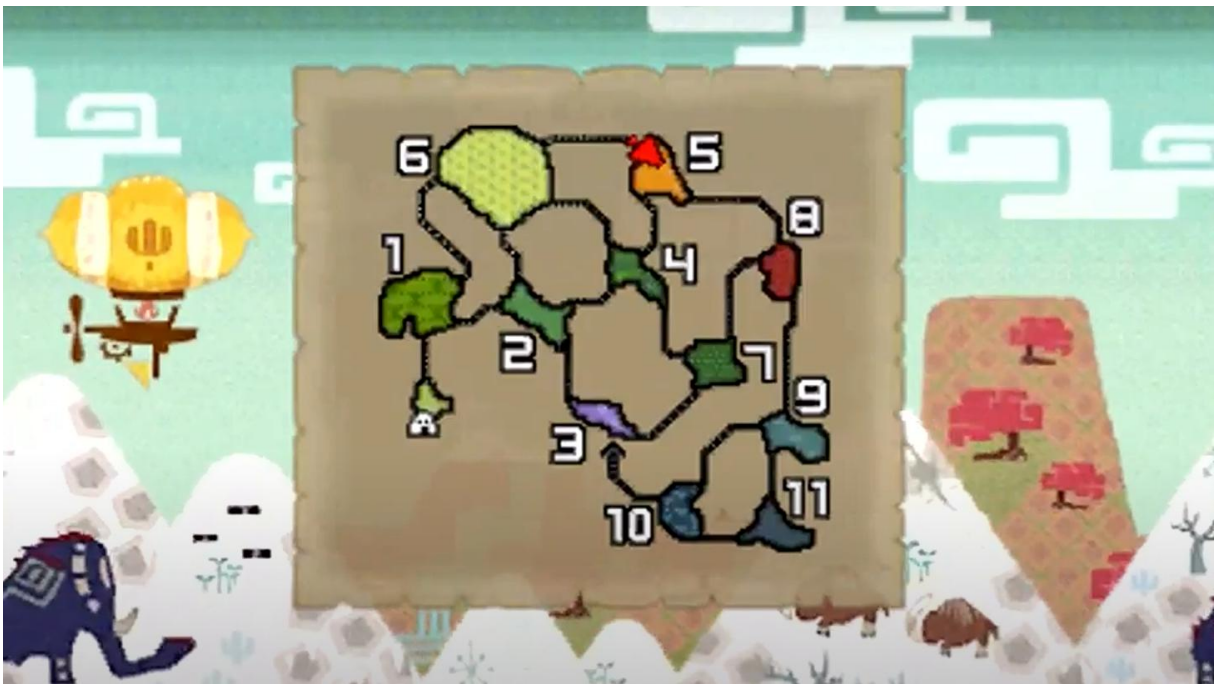


Figure 61 : Exemple d'affichage de carte locale pendant les temps de chargement dans le jeu MhGenerations. *Archives personnelles.*

Nous y voyons non plus la représentation d'une image qui se veut comme carte, mais l'encadrement de la carte locale sur une remédiation se voulant comme transparente. Concrètement, cette capture d'écran n'invite plus à voir une superposition de cartes, mais davantage la mise en scène de la carte locale à travers sa péricarte, c'est-à-dire le cadre qui entoure l'image cartographique. De la même manière que dans les autres jeux de *MH*, le support papier est reminiscent d'un imaginaire de la cartographie traditionnelle. Et de même, tout en reprenant des éléments de la péricarte qui en sont typiques (la feuille cornée et légèrement déchirée de façon irrégulière), c'est une esthétique plus proche des réalisations informatiques qui vient s'y apposer. Ainsi, l'évolution des affichages cartographiques des temps de chargement renoue avec ces processus de médiations qui inscrivent la cartographie dans un imaginaire de l'exploration.

7.2.2 Le paradigme des conseils et astuces – rhétoriques des temps de chargements

Toutefois, d'autres transformations de ces seuils ludiques adviennent dans l'évolution de la licence. Ces changements sont tangibles non plus dans les temps de chargement intrinsèques, mais dans ceux qui occupent les déplacements entre les villes et les niveaux de jeu. À partir de *Mh4U,* ces moments d'attente affichent le nom de la quête qui vient d'être lancée au centre d'une interface. Sur cette dernière, des icônes, qui s'apparentent à des représentations simplifiées de certains monuments ou personnages du jeu, sont accrochés à des bâtons, au sein d'une construction scénographique rappelant les spectacles de marionnettes. Progressivement, dans *MhGenerations*, puis dans *MhWorld* et *MhRise,* s'installe un nouveau standard de la licence. Les temps de chargement sont réinvestis pour présenter des conseils et astuces, un ensemble de textes adressé directement aux joueur·euses, et lui communiquant des informations sur certaines mécaniques de jeu, comme sur, globalement, le cosmos ou la diégèse de *MH*. le·a joueur·euse peut être confronté·e aléatoirement à un texte du domaine de « l'information technique » qui « vise à aider les joueurs à mieux jouer » ou bien « un court récit qui amorce et nourrit l'architecture plus générale de l'ensemble de l'intrigue » (Cayatte, 2021, p. 10-11 ver. num.). Il se révèle alors, dans ces moments paraludiques de prolongement de la jouabilité, de nouvelles formes des rhétoriques de tutoriels, relayées dans ces espaces aux seuils du jeu.

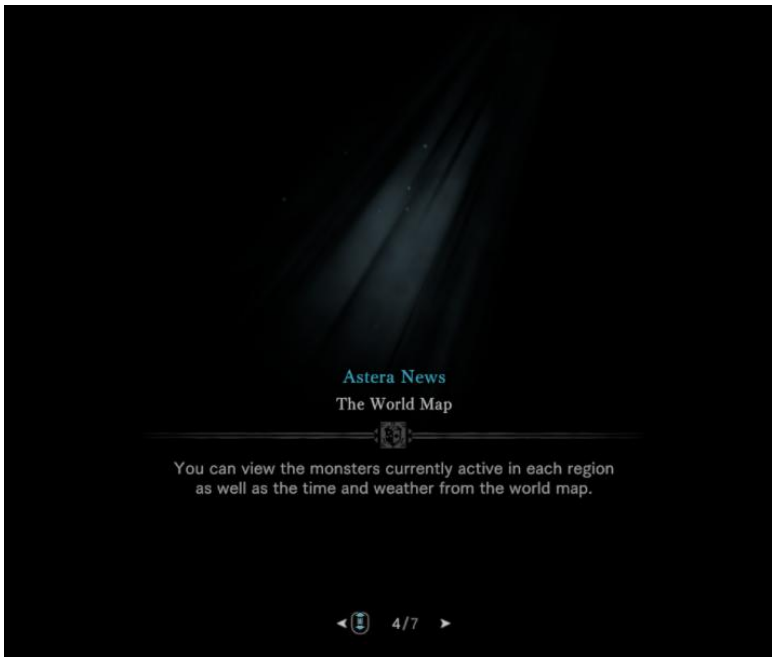


Figure 62 : Extrait d'un temps de chargement du jeu MhWorld*. Le texte indique l'une des spécificités de la carte du monde de cet épisode. Archives personnelles.*

Parmi ces textes se retrouvent tout particulièrement, à partir de *MhWorld,* des instructions sur l'utilisation de l'interface de carte, et une explicitation de certaines de ces fonctionnalités. Il nous semble logique que leur apparition dans ces temps de chargement en indique une information tout à fait anecdotique. Comme présentée dans la figure 62, savoir que les monstres de chaque région sont indiqués sur la carte du monde de cet épisode peut rapidement se comprendre par la pratique du jeu et l'usage répété de la carte. De fait, nous interprétons l'emplacement de ces courts descriptifs, qui prolongent en fait les rhétoriques de tutoriels que nous présentions dans notre chapitre cinq, comme la marque d'une stratégie interprétative de la part des concepteur·ices. En relayant cette explication du fonctionnement de la carte du monde au temps de chargement, et non plus dans les discours des personnages au sein des séquences de jeu plus caractéristiques d'une forme d'interaction (dialogues, chasses, etc.), nous y voyons de la part de Capcom la construction d'un joueur-modèle. Ce dernier possède la capacité de discerner le fonctionnement de la carte sans avoir recours à ce texte. Si la construction de cette connaissance peut se faire à partir de la triviale observation et manipulation de l'interface de carte du monde, elle invite néanmoins à voir que, du côté des joueur·euses, la lecture et la compréhension d'interfaces cartographiques caractéristiques du régime de la cartographie numérique sont supposées communes.

Ce constat nous semble réitérer l'une des conclusions de Morcrette au terme de sa thèse sur l'évolution de la cartographie d'itinéraire. Ce dernier présente la manière dont les applications de cartes numériques, à l'instar de celles proposées sur *Google Maps* :

> sont plus utilisées et plus régulièrement consultées que les cartes des agences nationales. En ce sens donc, elles deviennent aussi nos cartes de références, celles par lesquelles nos pratiques et nos imaginaires spatiaux sont modifiés. Or, ces cartes se caractérisent par des possibilités d'usage […]. Les éléments liés à l'interactivité des applications cartographiques et à la dématérialisation de l'information géographique, amènent donc de nouveaux questionnements liés au cadre transnational de l'étude autant qu'à la distinction des modes cartographiques telle qu'établie précédemment. La comparaison transnationale entre les pratiques cartographiques ne perd-elle pas de sa pertinence ? (Morcrette, 2018, p. 517).

Dans cette citation qui clôt l'analyse de l'évolution des cartes de trajectoires, le géographe se demande à quel point les cartes numériques n'influent pas sur nos imaginaires spatiaux. De fait, il invite à poser cette question dans un cadre globalisé (« transnationale »), dans la mesure où la plateforme *Google Maps* devient une référence dans les spatialités contemporaines internationales. Ce qui nous intéresse tout particulièrement est la mention de l'interactivité de ces applications, de leurs possibilités d'usages, en bref de la manière dont la cartographie numérique ne relève plus d'une représentation cartographique, mais d'un agencement entre une image et un ensemble de fenêtres et d'outils qui filtrent l'information de la carte. Cette relation, qui tient d'après nous de celle qui regroupe la carte et sa péricarte numérique (et interactive), est d'après Morcrette inhérente à ce nouveau paradigme de la cartographie contemporaine, autant dans les pratiques que dans les imaginaires.

Dès lors, si nous revenons maintenant à la question du joueur-modèle, nous pouvons supposer que l'absence d'un véritable tutoriel invitant à comprendre cette fonctionnalité de l'interface cartographique ne tient pas, forcément, du caractère immédiat et interactif du logiciel. Nous estimons que la pratique de la cartographie numérique, en lisant Morcrette, constitue un attendu en termes de compétences de la part des joueur·euses. Autrement dit, la conclusion proposée par le chercheur se réitère dans le domaine ludique. Il est alors particulièrement intéressant d'interroger la façon dont l'évolution de la cartographie numérique, et la spatialité qu'elle invite à construire par ses représentations et ses fonctionnalités, se retrouvent dans l'évolution de la cartographie vidéoludique. Et de même, le raisonnement inverse peut se penser, il a même été supposé à propos des systèmes de *GPS* (Joncheray & Montagne, 2021, paragr. 20).

À rebours de cette conclusion, le dernier cas de temps de chargement que nous allons étudier réitère plus précisément les liens entre imaginaire cartographique et jouabilité du logiciel. Cet ultime exemple nous permettra d'aboutir à une conclusion sur ces représentations cartographiques, bien différentes de celles qui ont occupé nos précédents chapitres.

7.2.3 Mise en scène et contextualisation fictionnelle – les temps de chargement de MhRise et son extension Sunbreak



Figure 63 : Capture d'écran d'un bout de la carte affichée sur le temps de chargement du jeu MhRise : Sunbreak. *Archives personnelles.*

Cet ultime exemple vient clôturer notre analyse des cartes des temps de chargement, en partie par son originalité, mais aussi par son placement dans la perspective diachronique : au sein du dernier épisode analysé de la licence.

Sur la figure 63, nous avons extrait une partie de la carte présente sur les temps de chargements du jeu *MhRise : Sunbreak*. Nous parlons ici d'extraction dans la mesure où ce temps d'attente paraludique prend la forme d'un défilement de gauche à droite d'une grande image, dont la totalité est retrouvable en annexe. Sur cette vaste carte, nous apercevons, à gauche, des représentations de certains personnages de la diégèse de *MhRise : Sunbreak* proche d'une ville portuaire, Elgado. Faisant face à eux de l'autre côté de la mer, se trouve, en haut, le village de Kamura. Nous identifions ces deux localités du fait de la ressemblance qu'il y a entre

l'architecture des lieux, présente sur les cartes de *hubs* des deux villes, et celles des bâtiments sur la carte en figure 63. Le temps de chargement fait, en général, défiler l'image de gauche à droite : nous commençons alors par voir les chasseur·euses et généraux armé·es d'Elgado, le village de Kamura, puis une multitude de monstres, tous issus de cet épisode. Au fur et à mesure que le temps de chargement se prolonge, les créatures présentées sont, d'ailleurs, celles étant combattues dans les quêtes les plus difficiles du jeu. L'extrême droite de la carte affiche Gaismagorm, le monstre qui clôt le récit-cadre du jeu.



Figure 64 : Partie extrême gauche de la carte du temps de chargement de MhRise : Sunbreak affichée tout à gauche. Sa plasticité

De même, l'extrême gauche, juste derrière le port d'Elgado, fait figurer un bout de la carte qui paraît arraché. La plasticité de la carte est particulièrement importante, et pour cette raison nous l'illustrons sur la figure 64. Le dragon volant, Malzeno, est le *flagship monster* de cette extension. Dans l'intrigue au cœur de cet épisode, ce dernier et Gaismagorm possèdent tous deux des parasites au sein de leur organisme, les Qurios. Ces derniers sont capables d'infecter les autres monstres, les rendant beaucoup plus féroces, et c'est dans le but d'enquêter sur ce phénomène biologique dangereux que les protagonistes de *Sunbreak* sont amenés à rencontrer notre personnage. Les contours de ce bout de carte sont par ailleurs carbonisés et noircis, non sans rappeler le motif même de l'illustration, l'incendie d'une partie de la Citadelle, où le Gaismagorm et le Malzeno se sont historiquement combattus dans la diégèse du jeu. La disjonction entre les deux bouts de la carte indique leur originel assemblage : celle-ci commence à apparaître sur les temps de chargements lorsque, dans le récit-cadre du jeu, nous découvrons l'ancien conflit entre les deux anciens dragons cités précédemment. De ce fait, la progression

dans l'intrigue du jeu et la révélation de cet évènement signe l'arrivée de ce bout de carte sur le temps de chargement. Cette bataille étant antécédente aux évènements de *Sunbreak*, sa position à l'extrême gauche suggère, du fait du mode de lecture de gauche à droite de l'interface, la chronologie des faits. Ainsi, cette carte ne fait pas que faire patienter les joueur·euses : elle récapitule les acteur·ices principaux de l'intrigue et son déroulement temporel.

Cette organisation rappelle la manière dont les médias, dans le cadre du travail territorial, produisent un discours qui représente de façon explicite l'espace et sa forme, comme sa mise en récit (Noyer & Raoul, 2011, paragr. 22). Outre le renvoi explicite aux placements des villages, la carte produit un discours du fait du placement des protagonistes : ceux de *Sunbreak,* à l'ouest, confrontés à l'agressivité des monstres du Royaume envahissant d'autres territoires, y compris Kamura. La gestuelle des personnages comme leur placement dénotent une confrontation sur un continent qui, outre là où se trouve Kamura, semble être uniquement rempli de bêtes diverses. D'autre part, la présence de lignes géométriques recoupant les mers et les terres, accompagnées de multiples annotations dans une langue inconnue, n'est pas sans rappeler les mutations cartographiques médiévales. Desbois caractérise le 15ème siècle comme la relecture des écrits de Ptolémée et de l'adoption de son système de coordonnées géographiques, ce dernier permettant à la carte de créer un « espace abstrait, purement géométrique » (2015b, Chapitre 1 paragr. 18), qui facilite justement l'inscription des « terres nouvellement découvertes que l'on peut ancrer aux parties du monde déjà connu » (*Ibid.*). Il nous semble assez signifiant que, dans la carte affichée dans le temps de chargement de *MhRise : Sunbreak*, une grille cartésienne soit lisible, telle une interprétation très artistique de la grille cartographique propre aux cartes situées entre le 15ème et le 17ème siècle.

En effet, la carte de ce temps de chargement, en reprenant et mettant en scène la matière spatiale du jeu (ses villes, ses habitant·es, la mise en récit des batailles), l'ancre dans cet imaginaire cartographique du renouveau de la technique de production des cartes. Par sa rhétorique, la carte semble rejouer la structure spatiale inhérente aux jeux : la dichotomie entre le village et le biome, entre la civilisation et la nature, non apprivoisée, qui peut se révéler dangereuse. Ce dernier exemple dessine, dans les cartes les plus liminaires au jeu, la mise en place d'un cadre fictionnel qui invite à se saisir de la jouabilité du logiciel. En réinvitant les joueur·euses à relire l'intrigue, le logiciel rappelle le rôle des chasseur·euses dans son cosmos : étudier certes, mais surtout contenir les monstres et leurs débordements problématiques pour la survie des villages.

Synthèse du septième chapitre

Ce chapitre avait pour but l'observation et le classement de deux dernières familles : les cartes décoratives, présentes dans l'environnement diégétique, et celles glissées dans les temps de chargement. En mobilisant à nouveau le concept de remédiation, nous revenions sur une distinction un peu plus fondamentale à propos des représentations de la cartographie dans le jeu. Ces dernières oscillent entre l'opacité des interfaces cartographiques étudiées dans les chapitres quatre, cinq et six, et la transparence de certaines cartes de ce chapitre. L'enjeu pour nous était double. D'un côté, comprendre comment, d'un point de vue communicationnel, une carte se donnait à être interprétée comme telle lorsqu'elle était dénuée de toute interactivité explicite. De l'autre côté, comprendre comment ces deux catégories d'objets renouvelaient notre compréhension de la cartographie vidéoludique.

Pour répondre à ces interrogations, nous remarquions à propos des cartes décoratives la propension du jeu à les placer dans des mises en scène qui prolongeaient la feintise ludique propre aux régimes de la fiction. Au-delà de la texture même de la carte, cette dernière semblait être davantage un symbole étoffant le rôle de certains personnages de la diégèse. Nous y invitions pour cela les travaux des spécialistes de la spatialité vidéoludique, comme Nitsche ou Jenkins (2008; 2006). Dès lors, la carte faisait autant office de faire-valoir pour les fonctions des protagonistes étudiés (marchands, scientifiques, etc) qu'elle participait, finalement, à produire une représentation de la cartographie et de ses pratiques au sein de l'univers fictionnel. Nous proposions d'interpréter et de lire ces cartes au prisme des apports du géographe Desbois (2015b), qui voit dans les œuvres fictionnelles le prolongement de la déconstruction opérée par la cartographie critique, mais aussi la place de la cartographie dans la culture de manière plus globale.

À partir de ce canevas, les scènes analysées offraient de multiples façons de renouveler nos enjeux de recherche. Outre la propension de ces objets à rendre visible le cosmos de la licence, à s'interpréter comme des éléments de narrativisation sous l'approche proposée par Barnabé (2018), ou encore à être des appels à l'imaginaire des joueur·euses, nous en indiquions une insertion dans l'étude des phénomènes de jouabilité. En convoquant à nouveau la notion d'éthos, nous estimions que ces représentations cartographiques s'inscrivaient par d'autres biais dans les processus de médiations ludiques. En effet, elles montraient comment l'activité

cartographique, en dehors de la structure de jeu, était présentée comme une activité valorisée et valorisable par le cadre fictionnel, en particulier à partir de *MhWorld*. Dès lors, la scientificité de la carte, l'intérêt de sa fabrication et le processus qui en façonne la construction se justifiaient à travers le cadre fictionnel ; non sans questionner la place de la cartographie dans les phénomènes de ludicisation.

Dans un second temps, ce chapitre revenait sur une autre catégorie de carte tout aussi singulière, celle des temps de chargements. Cette classification posait des questions relativement similaires aux cartes décoratives, à savoir sa manière de communiquer sa nature de carte auprès des joueur·euses. Nous les analysions en nous fiant aux apports de Barnabé et de Cayatte. Un premier temps fut consacré à l'étude de cartes dont seuls quelques symboles typiques, comme la rose des vents, en indiquaient une éventuelle interprétation. De fait, les propriétés du cadre de la carte étaient pensées comme des éléments de discours qui encadraient la réception et la compréhension de l'image. En outre, c'est la façon dont ces temps de latence du logiciel étaient réinvestis par d'autres informations cartographiques qui ont suscité des questionnements, à l'image des superpositions de cartes qui occupaient les cinq premières générations de *MH*. Ce constat prolongeait notre lecture de la cartographie vidéoludique, où la péricarte s'illustre comme faisant acte de médiations, territoriales comme ludiques.

En deuxième lieu, nous nous sommes interrogés sur la manière dont ces espaces étaient investis par des rhétoriques tutoriels. Délaissant les cartes, certains seuils paraludiques de *MhWorld* se constituaient de textes variés qui fournissaient de nombreuses indications sur le monde fictionnel de la licence, mais aussi des conseils et astuces sur les mécaniques de la structure de jeu. Y repérant quelques explications sur le fonctionnement des interfaces de cartes de *MhWorld*, nous nous demandions si la pragmatique d'usage des cartes numériques n'était pas, finalement, un implicite de la manipulation des cartes de *MhWorld*. Pour cela, nous revenions sur la notion de joueur-modèle en supposant que la pratique de la cartographie numérique était tellement inscrite dans les nouvelles spatialités contemporaines que le logiciel de jeu pouvait se passer de préciser ces fonctionnalités.

Enfin, en s'intéressant en dernier lieu au singulier temps de chargement de l'extension *Sunbreak* de *MhRise*, nous mentionnions à nouveau le rôle de la péricarte comme fournissant le cadre d'interprétation de l'image en tant que carte. La remédiation plastique comme l'apparition d'un quadrillage géographique étaient autant d'indices qui orientaient la lecture de l'image comme carte. Par ailleurs, sa composition et son mode de défilement réitéraient les enjeux du cadre

fictionnel, notamment du conflit entre deux créatures du jeu, mais surtout, plus globalement, de l'antagonisme omniprésent entre une civilisation se protégeant contre une nature résistant à la domestication. De fait, c'est finalement toute la rhétorique de la carte qui effectuait, comme par métonymie, la médiation de la jouabilité de la série, au prisme de sa territorialité originelle : la dualité ville / biome.

Avant de proposer, dans un dernier chapitre, une synthèse plus globale sur *MH* et sur son évolution au prisme de la cartographie, une dernière production interroge la cartographie vidéoludique et ses prises avec les questions territoriales, narratives, comme imaginaires. En effet, dans la mesure où les cartes sont au cœur des processus de constructions de mondes et de leurs cohérences narratives et géographiques, comment le studio Capcom a-t-il réussi à produire une carte comportant autant de lieux que ceux visitables dans les jeux, tout en s'assurant de maintenir cette cohérence ? Cette carte n'existe justement pas. Et c'est son absence et les stratégies déployées par certain·es joueur·euses pour la combler que nous allons étudier.

Chapitre 8 : La carte absente – Un univers fictionnel recomposé par ses cartographes

Dans cette thèse, nous avons mobilisé les travaux des spécialistes de la narration des dispositifs ludiques pour déterminer, à de nombreuses reprises, la façon dont les interfaces cartographiques présentaient la diégèse d'un épisode, voire seulement sa ludiégèse. Néanmoins, nous avons commencé à apercevoir dans le chapitre précédent que certaines cartes pouvaient s'apparenter au cosmos, à cette trame de fond indépendante à chaque épisode qui fait toute la mondialité d'un univers fictionnel. Les liens entre la carte et ce qui concerne, plus globalement, la notion de *world-building*, ont longuement interrogé les spécialistes de la littérature, comme nous l'avons rappelé dans le deuxième chapitre. Toutefois, un léger problème est au cœur de la licence qui nous occupe : celle-ci n'a pas de carte de son cosmos. Et de fait, un corpus bien spécifique s'ouvre ici à nous : un ensemble de traces laissé par de multiples joueur·euses ayant participé à la production d'une carte cohérente, et à jour, du monde fictionnel de la franchise *MH*. Ce cas spécifique sera étudié dans ce huitième chapitre de notre thèse, afin de présenter des recoupements jusque-là peu interrogés dans notre recherche.

Pour cela, nous reviendrons tout d'abord sur la contextualisation de ce cas particulier de cartographie, en présentant la carte qui a, justement, invité les joueur·euses à en produire une nouvelle. Nous en profiterons pour, au préalable, indiquer la méthodologie et le cadre théorique que nous emploierons dans ce chapitre. Puis, dans un deuxième temps, nous montrerons tout l'intérêt de l'épicarte pour étudier les recompositions d'une forme d'auctorialité sur les espaces de discussions en ligne. Au travers de multiples analyses d'images et de discours, nous montrerons comment les cartographes amateur·ices de *MH* se réapproprient les suggestions et les commentaires d'autres internautes à partir des traces textuelles laissées.

Ensuite, nous nous intéressons à la fabrique cartographique de ces cartes apocryphes. Dans cette section de notre chapitre, à partir de la même méthodologie indiquée, nous étudierons par quels procédés les joueur·euses produisent une information cartographique.

Enfin, dans un dernier mouvement, nous observerons comment la carte devient, dans le cas de ces recompositions mises en ligne, le lieu de réflexions critiques sur la franchise *MH*, et sa topographie.

8.1 Cartographie et *world-building* : étudier la carte manquante

Dans la littérature de fiction, Wolf expose justement quelques exemples où, si la carte n'est pas donnée par l'écrivain·e mais que les lieux de la fiction sont assez détaillés, c'est le public qui produit sa propre carte, à partir des « descriptions verbales[322] » ou des « informations visuelles collectées des images du lieu en question[323] » (2013, p. 161). Anne Grange, dans sa lecture de *Les gens de Dublin* par l'écrivain James Joyce, procède à la reproduction de la carte, et remarque le caractère ludique de l'activité, qui visibilise les écarts entre le plan de la ville et sa réécriture par l'auteur (2002). Dans le cadre du jeu vidéo, le fait de ne pas fournir la carte détaillée d'un espace de jeu a historiquement été une invitation à la production de cette dernière par les joueur·eues, comme le montrait Lessard (2014). D'autres travaux renvoient la présence d'une carte fausse ou inexistante à une stratégie de médiation de l'espace et d'une incitation à une attitude ludique exploratoire (Grandjean, 2020). De notre côté, les cartes se sont aussi illustrées dans leur propension à faire la médiation ludique de la jouabilité du logiciel, et en particulier de son cadre fictionnel.

MH présente un cas particulièrement intéressant et nouveau vis-à-vis de cet état de l'art. En effet, la seule carte du cosmos de *MH* a été publiée dans un ouvrage issu de sa paratextualité en 2006, et uniquement au Japon. Nous en remarquions d'ailleurs la reproduction dans notre chapitre précédent, sur la figure 57. Néanmoins, étant donné – entre autres - l'ajout d'une série supplémentaire dans le cosmos de *MH* (à savoir les jeux de rôle japonais *Monster Hunter : Stories*) et d'un ensemble de contenus transmédiatiques (films, livres, mangas, *animes*), cette carte a été identifiée comme nécessitant une réécriture par certain·es joueur·euses de la licence. En effet, les continents au cœur des jeux les plus récents ne sont tout simplement pas présents sur cette carte : elle ne représente plus la globalité de la topographie de la licence. Ce constat nous est apparu à de nombreuses reprises dans la consultation des espaces métaludiques de la licence, tels les forums de discussions ou encore les contenus vidéo et multimédias produits par l'audience joueuse de *MH*.

---

[322] « *verbal descriptions* » en version anglaise.
[323] « *visual information collected from images of the place in question* » en version anglaise.

De ce fait, des joueur·euses ont produit elleux-mêmes une carte complète et à jour qui inclue tous les lieux de la fiction. Ce cas est intéressant, non plus pour analyser la jouabilité des jeux *MH,* mais pour caractériser les relations entre fiction et réel, qui sont en tension dans l'établissement d'une carte et de sa propension à la médiation territoriale. Il n'est donc pas question, ici, de présenter ce qu'on considérerait comme des *résultats* de notre recherche, dans la mesure où il y a un certain pas de côté vis-à-vis de la méthodologie qui a encadré les précédents chapitres. Dans celui-ci, nous étudions l'entrecroisement nécessaire à qui veut étudier à la fois le jeu et la carte, en scrutant les recoupements de ces deux domaines à l'aune de la territorialité. Et, tout en prolongeant les questions sous-jacentes à notre cadre théorique et conceptuel, il nous permet aussi de voir comment certains des outils développés dans cette thèse, notamment la paracarte, se réinscrivent dans d'autres pratiques cartographiques que celle du jeu vidéo.

8.1.1 Méthodologie d'analyse de la cartographie amateur·ice

Pour examiner ce cas particulier, nous nous basons sur un ensemble de discussions disponibles sur le forum de discussion *Reddit*, dont le format proche des forums numériques traditionnels permet la création de « *subreddit* », que la recherche a qualifiée de « forums thématiques » (Millette & Boislard, 2023, p. 34). Dans le cas de la licence *MH*, de nombreux *subreddits* peuvent être parcourus, et se comprennent comme des espaces de partages privilégiés pour certain·es *fans,* qui « mettent en commun leurs connaissances, leurs avis personnels et leurs hypothèses de lecture » (Gourrat, 2022, p. 184) de la licence. Dans notre cas, cela recoupe aussi des réflexions sur sa topographie et les multiples cartes retrouvées dans la licence. Sur deux pages *reddits* différentes, le même internaute retrace l'écriture de sa propre carte du cosmos, à deux intervalles : une première version en 2021[324], et une mise à jour quelques mois après[325]. La présentation de cette carte, des modalités de sa fabrication, mais aussi les multiples espaces d'échanges présents au sein même de la plateforme de discussion constituent l'une de nos sources pour ce chapitre. En complément de ces deux pages Internet, une vidéo disponible sur la plateforme *YouTube* a également été étudiée. Nous justifions ce choix, car, dans celle-ci, un

[324] : https://www.reddit.com/r/MonsterHunter/comments/moz4c9/i_created_the_world_of_monster_hunter_in/?context=3 (dernière consultation le 14/02/2025).
[325] : https://www.reddit.com/r/MonsterHunter/comments/qb17c7/6_months_ago_i_created_the_world_of_monster/ (dernière consultation le 25/05/2025).

créateur de contenu présente sa propre carte du cosmos de *MH*, en décrivant le processus de collecte d'informations géographiques et en explicitant chacune de ces décisions dans l'écriture de la carte. À nouveau, l'espace de commentaires de la vidéo invite à repenser la paracarte, et la manière dont la cartographie s'insère dans les médiations ludiques et territoriales.

Ces éléments textuels comme le contenu des vidéos ont été traités comme traces de pratique de jeu et de cartographie, en pensant les traces comme « figures de la pratique et des représentations d'identités sociales », laissant entendre une « textualisation des pratiques sociales dans un dispositif sémiotique qui forme un ensemble signifiant » (Barnabé, 2017a, Note 47 citant Flon *et al.*, 2009, pp. 181-191). Conscient que l'étude des contenus de *fans* par cette méthodologie est fréquemment discutée (Falgas, 2016, paragr. 24-29), nous en maintenons l'usage, car elle nous permet de mieux analyser l'inscription formelle de la paracarte au sein des dispositifs numériques[326]. De même, par le biais de cette méthode, nous pouvons apercevoir la mise en scène d'un certain détournement du jeu, à penser comme détournement du *play* à l'aune des travaux de Barnabé (2017a, p. 21-23). En effet, la performance ludique n'est plus celle agencée par le jeu : il y a, au contraire, la mise en scène du recueil de données constituant les indices servant à produire la carte. De ce fait, cette mise en scène rejoint aussi notre cadre théorique sur les questions de la fabrique cartographique (Joliveau *et al.*, 2013; Noucher, 2017). Les enjeux de ce chapitre recoupent dès lors de nombreuses réflexions de notre thèse, et peuvent offrir de nouvelles perspectives que nous allons maintenant explorer.

8.1.2 Une carte qui dissimule plus qu'elle révèle

En 2006, Capcom, publie une carte de l'univers dans lequel se déroulent les jeux de la série *MH*. Cette carte est présente dans un livre édité et vendu par le studio, intitulé *Monster Hunter's Encyclopedia,* qui présente des informations concernant l'univers narratif du jeu tout en restant ancré dans sa diégèse[327]. En effet, il est entièrement rédigé par une organisation nommée « *The*

[326] De même, nous avions initialement créé notre propre compte sur la plateforme de discussion, dans l'objectif de prendre contact avec l'auteur de la carte et éventuellement produire un entretien avec ce dernier. Toutefois, la plateforme *reddit* ne nous autorisait pas à contacter ses utilisateur·ices avant d'avoir interagi un certain nombre de fois sur la plateforme. Ne trouvant pas non plus le cartographe amateur sur d'autres sites, nous avons préféré nous en remettre à l'étude des échanges textuels, étant donné les nombreux impératifs que le simple fait de pouvoir contacter l'auteur par message allait impliquer.

[327] Notons que l'ouvrage que nous avons parcouru pour trouver cette carte est la *Monter Hunter's Encyclopedia G*, qui regroupe diverses encyclopédies du jeu.

Royal Paleontology Scriveners[328] *»,* ce qui tient vraisemblablement d'un groupe de recherche propre à l'univers fictionnel de la licence. La première page de l'encyclopédie expose ainsi le vœu de l'ouvrage : celui-ci a été « écrit par des chasseur·euses et pour des chasseur·euses[329]» (Capcom, 2014, p. 21). Il est visible, en japonais, sur l'encadré noir de la figure 65.



Figure 65 : Carte officielle parue en 2006 dans l'encyclopédie Monster Hunter*, uniquement au Japon. Numérisation issue de notre propre acquisition de l'ouvrage grâce à un site d'archives. L'encadré renvoie à un élément de paratexte que nous qualifierons d'équivalent à la préface, dans la mesure où il encadre la lecture de la page et en modélise la réception.*

Sur une double page se révèle une carte dont la conception est issue du travail de ces chercheur·euses fictif·ves. Intitulée « un monde globalement ouvert » (figure 65, encadré noir), cette carte possède une paracarte intéressante. Déjà, étant donné le texte qui encadre le déploiement de la carte, elle enjoint à voir cette dernière comme construite par un groupe de recherche lui-même inscrit dans la fiction. De plus, la carte représentée procède à l'utilisation

[328] Qui pourrait se traduire en français comme « Les scribes de la paléontologie royale ».
[329] Nous remercions Lucie Rydzek pour son aide dans la traduction du texte japonais figurant sur certaines pages de cet ouvrage.

de deux systèmes d'écriture. Nous en restituons un gros plan sur la figure 66 pour en faciliter la lecture.

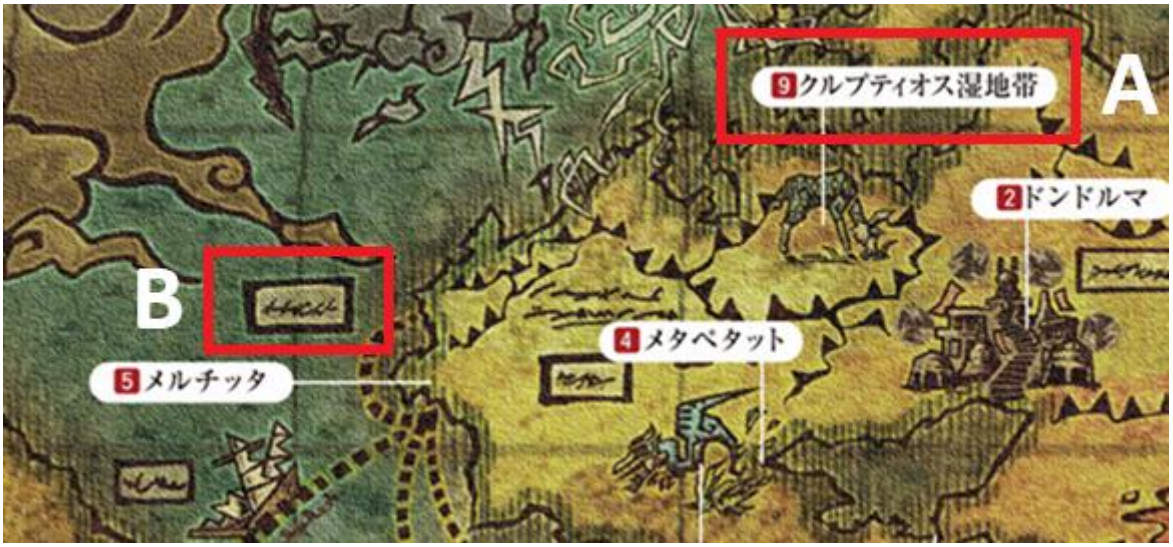


Figure 66 : Gros plan de la carte présentée dans l'encyclopédie de Monster Hunter *consultée. Encadré A : exemple de texte rédigé en japonais. Encadré B : exemple d'une écriture dont la langue n'est pas reconnaissable.*

Ainsi, les textes correspondant aux encadrés de types A, visibles sur la figure 66, sont écrits en japonais et renvoient à la description des lieux dans la légende de la carte (sur la figure 65 : les textes autour de la carte). Il s'agit de localités que nous pouvons parcourir dans certains jeux de la licence *MH*. En revanche, les encarts de types B, dont nous voyons à nouveau quelques exemples sur la figure 66, sont produits dans une langue inconnue[330], et ne renvoient d'ailleurs à aucun élément de la légende.

De fait, ces encyclopédies ont un caractère bien spécial dans la paratextualité vidéoludique, puisqu'elles ne sont pas à proprement parler des guides de jeux ou de soluces. Tout en précisant certaines informations du cosmos de la licence, elles s'inscrivent dans ce que le chercheur Simon Bréan a qualifié « d'artefact fictionnel enchâssé », opérant la « production de second degré d'un objet sémiotique donné comme provenant du monde fictionnel représenté » (2020, paragr. 1). Elles ne font pas que compiler les informations égrenées au sein des différents épisodes, puisqu'elles ajoutent des données inédites sur l'univers narratif du jeu. Il faut donc comprendre ces livres comme un prolongement de la mise en fiction que déploie le jeu, dans

[330] Nous supposons que cette langue est celle, fictive, qui a été créée par le studio, et qui est employée par de très nombreux PnJs que nous pouvons croiser dans la licence *MH*. Cet élément annexe à notre recherche ne sera pas traité davantage, mais a tout de même une place importante dans le *world-building* de la série.

lesquels nous retrouvons d'ailleurs les traits de cette immersion fictionnelle propre à *MH*, qui institue le cadre pragmatique du jeu (Schaeffer, 1999). En effet, comme elles sont écrites par une entité intégrée dans la diégèse, il nous semble que cet élément paraludique réitère l'idée d'un apprentissage de l'univers par les pairs·es, en adéquation avec le modèle narratif présenté dans les premiers épisodes de *MH*.

Ce document opère deux situations de communications qui participent, à notre sens, à déjouer les enjeux rhétoriques du document cartographique. En étant encadrée par l'aveu de sa réalisation, la carte se désolidarise de cette cartographie conventionnelle qui « avait pourtant fait disparaître l'autrice ou l'auteur » (Zwer & Rekacewicz, 2021, p. 132) par le biais de sa scientificité. Elle met au contraire en avant sa dimension auctoriale par sa paracarte : le bas de la page 18, donc l'encadré de la figure 65, précise bien que la carte est issue des propres recherches menées par l'organisation ayant écrit l'encyclopédie. D'autre part, la présence sur la carte d'annotations non expliquées dénote que, tout en étant un objet conçu pour permettre une meilleure compréhension des territoires et espaces de *MH*, une partie de l'information demeure inaccessible aux lecteur·ices, et donc potentiel·les joueur·euses. En conséquence, tout en révélant une représentation des espaces du cosmos de la licence, la carte en fait entrapercevoir d'autres qui, tout en étant visiblement intégrés dans le monde fictionnel, ne nous sont pas explicités. Nous l'interprétons comme une manière, pour le studio, d'enjoindre ses lecteur·ices à imaginer les nombreux territoires inexplorés du cosmos de *MH*.

Cependant, ce document est paradoxal : il est le seul à donner un aperçu de la géographie de l'univers du jeu, mais sa provenance en fait un objet dont l'auctorialité, comme nous allons le voir, peut susciter une forme de défiance. La carte communique des informations, mais arbore des signes révélant qu'elle en cache d'autres. Le rapport critique à l'œuvre, caractéristique des modèles de la *fanfiction* (Barnabé, 2017a, p. 249) va donc prendre la forme suivante : en 2025, malgré la sortie de près d'une vingtaine de jeux se déroulant dans le même univers, aucune carte canonique du monde dans lequel se déroulent tous les épisodes n'a été publiée par le studio. Des joueur.euses se sont emparé·es de ce manque, et ont écrit la carte de l'univers du jeu.

Nous ne saurions dire si la production d'une carte manquante au cosmos s'opère véritablement comme un cas de *fanfiction* en tant que tel. Il n'est pas tant question ici d'écrire un nouveau texte que de produire une organisation géographique du monde au sein duquel les textes restent, eux, inchangés. Si nous reprenons les concepts de la *fanfiction*, c'est parce qu'ils nous offrent

des cadres d'analyses pour penser ces productions et leurs discussions au sein d'un réseau d'échanges entre joueur·euses et une forme de réflexivité sur les questions de médiations territoriales.

8.2 Les espaces de l'épicarte dans les publications en ligne : de la présentation de la carte à ses réactualisations par son auteur



Figure 67 : 3ème version de la carte du monde de Monster Hunter *réalisée par l'utilisateur Nitrostoat, présentée sur les pages* Reddit *analysées dans cette section. Propriété de l'auteur.*

Parmi les trois cartes que notre exploration des *subreddits* et des contenus de la plateforme *Youtube* a révélées, celle présentée sur la figure 67 est adéquate pour démarrer notre analyse. En effet, il s'agit de la carte la plus à jour parmi les trois présentées. De fait, elle nous permettra de retracer, à l'aide de sa version antécédente postée six mois avant par son auteur, ses évolutions, tout en montrant leur présence dans l'épicarte. Nous allons d'abord décrire cette dernière avant de nous reporter sur son espace de présentation et de discussion.

Nous retrouvons, au centre de la carte, la topographie d'un continent relativement similaire à celle de la carte canonique de la figure 65. En revanche, l'exemple montré sur la figure 67 possède une échelle beaucoup plus petite que celle provenant de l'encyclopédie, puisqu'il nous est donné à voir d'autres continents, figurés au nord-est, sud-est, et sud-ouest de ce continent principal. En effet, celle introduite dans l'ouvrage précédemment cité concernait uniquement la topographie des deux premières générations de *MH.* Nous remarquons également que la constitution de la carte est caractérisée par une légende explicitée en haut : un titre, écrit sur un support papier, qui compulse trois types de lieux : « installations », « terres de chasses » et « repaire de monstres[331] ». À chaque emplacement, un texte révèle le toponyme précis de l'endroit. Après cette brève description, nous allons maintenant porter notre attention sur la page qui présente la version précédente de cette carte.

[331] Ces trois traductions renvoient aux termes « *Settlements* » « *Hunting Grounds* » et « *Monster Lairs* ».

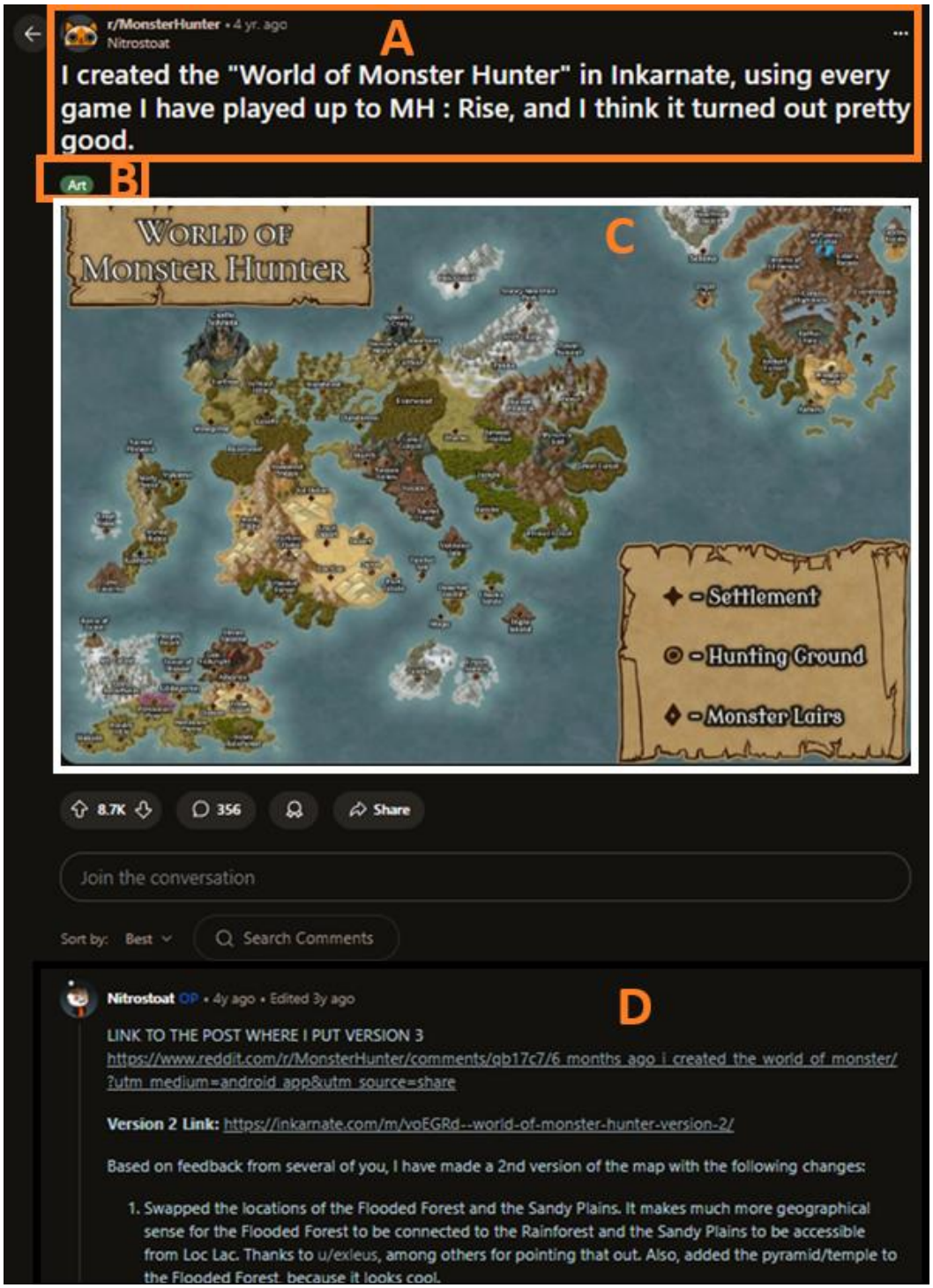


Figure 68 : Extrait de la publication originale de Nitrostoat concernant la deuxième version de la carte sur la plateforme de disccusion Reddit. *Les encadrés A, B et D renvoient à des éléments de la paracarte. Capture d'écran du site* Reddit.

Pour faciliter la lecture et le référencement des messages cités, nous nous basons sur les expressions « publications initiales » pour désigner le message original qui a ouvert le fil de discussion, et le terme « commentaire » pour parler des réponses et des fils de discussions que

ses réponses créent au sein de la page. Ces termes proviennent du travail cité précédemment au sujet de la plateforme *reddit* (Millette & Boislard, 2023, p. 41).

Sur la figure 68, nous présentons la page de publication de la deuxième[332] version de cette carte. Les encadrés que nous avons fait figurer concernent, d'après nous, des composantes de la paracarte, et plus précisément de l'épicarte. En effet, le titre de la publication originale (encadré A) renseigne sur les conditions de production de la carte, autant d'un point de vue matériel (le logiciel utilisé[333]) qu'épistémique (la connaissance de la licence à partir des jeux publiés). L'encadré B renvoie à une catégorie de contenu qui nous semble aussi jouer dans l'encadrement de la réception de la carte, labellisée comme « Art ». L'encadré C consiste en la carte, et le D, sur lequel nous allons passer davantage de temps dans ce chapitre, constitue un élément véritablement épicartographique[334]. En effet, il renvoie aux différentes versions de la même production, et établit, dans une longue liste qui serait difficile à montrer ici, l'entièreté des explications pour certains choix de création. Précisons que, sur la deuxième comme la troisième version de cette carte, l'auteur précise à chaque fois dans l'espace de la publication initiale que nous référençons comme encadré D, la liste des changements opérés sur la carte.

De fait, c'est en fait moins la carte que le texte lisible autour qui nous intéresse. D'une part, ceux qui se rapportent à la publication initiale (Index A, B et D) exposent les tenants de fabrication de la carte comme de sa légende. Dans celui-ci, c'est toute l'épicarte de ce document qui s'opère, traduit par les multiples hyperliens renvoyant à d'autres versions de la carte comme à l'explication de sa légende et de ses évolutions. D'autre part, dans les espaces de commentaires, qui permettent d'ouvrir des discussions, une autre partie de l'épicarte se prolonge. Nous l'analyserons dans un deuxième temps, au sein de la sous-partie 8.2.2.

Enfin, nous naviguerons entre deux pages *reddit* spécifiques, celles présentant les versions 2 et 3 de la carte. Nous en ferons surgir certains espaces textuels. Nous justifions la comparaison entre ces deux publications en ligne dans la mesure où elles réinscrivent la question de

---

[332] S'il s'agit ici de la deuxième version de la carte, notons qu'un lien renvoie à la première version de cette dernière, mais uniquement la carte, et non un fil de discussion. Nous ne l'évoquerons donc pas.

[333] *Inkarnate* est un logiciel qui permet de créer des cartes d'univers de fantasy, d'après le site. Voir https://inkarnate.com/ (consulté le 15 janvier 2025).

[334] Le système de notation inclut en dessous de la carte nous paraît également à inclure dans la paracarte, mais ne sera pas traité dans cette thèse. Ce chiffre renvoie à l'action d'un·e utilisateur·ice qui déciderait d'encenser ou non un contenu sur la plateforme *Reddit*. Dans la mesure où ce système peut largement être détourné, il nous paraît délicat de l'analyser, mais il encadre également le déploiement du cadre communicationnel de la carte.

l'auctorialité dans la construction de la carte, et mettent en valeur les multiples dimensions de la paracarte. Les hyperliens renvoyant à ces pages, qui ont déjà été annotés dans cette thèse à l'ouverture de cette partie, ne seront pas réitérés à chaque fois pour ne pas alourdir le texte.

8.2.1 L'espace de la publication initiale comme contextualisation des productions

Ainsi, en 2021, un utilisateur du site *reddit* nommé Nitrostoat met en ligne une carte construite par ses soins. Le titre assez évocateur, « J'ai créé le 'Monde de Monster Hunter' dans Inkarnate, en me servant de tous les jeux auxquels j'ai joué jusqu'à *MhRise*, et je trouve que c'est devenu un truc plutôt cool[335] » s'accompagne d'une carte et d'un ensemble de messages divers. L'auteur donne des détails sur l'origine de la carte : dans l'impossibilité de trouver l'emplacement d'un lieu du jeu *MhWorld,* il a décidé de créer sa propre carte, en se basant sur une autre, crée par l'utilisateur Amellwind. Nous retrouvons autant, dans le détail du processus de création de multiples versions de ces cartes, des éléments justifiés par des raisonnements corrélés au matériel fictionnel du jeu, que des prises de décisions purement assumées comme subjectives par le créateur de la carte.

Ce que nous intéresse ici est la justification textuelle qui est située sous la carte. En nous référant à l'article de Wood et Fels et leur travail sur la paracarte (2008), nous estimons que la publication initiale de Nitrostoat comporte bien des attributs typiques de l'épicarte d'après les travaux des auteurs, que nous précisions dans notre deuxième chapitre. Toutefois, au sein même du texte de la publication initiale, différents types de rhétoriques s'agencent dans le but d'encadrer la réception de l'image cartographique.

De manière très concrète, la publication initiale de Nitrostoat est à chaque fois séparée en trois parties différentes du texte. Ce découpage n'a pas la prétention d'être un modèle, mais va nous permettre de mieux comprendre les différents types de discours employés par le cartographe. Que nous nous intéressions à la première, deuxième ou troisième partie de cette publication initiale, elles renvoient toutes aux particularités de la cartographie numérique que nous

[335] « *I created the* 'World of Monster Hunter' *in Inkarnate, using every game I have played up to* Mh : Rise*, and I think it turned out pretty good* » en version anglaise. https://www.reddit.com/r/MonsterHunter/comments/moz4c9/i_created_the_world_of_monster_hunter_in/?context=3 (dernière consultation le 14/02/2025).

soulignions dans notre premier chapitre. Puisqu'en effet, elles rendent toutes visibles certains aspects du « processus complexe de fabrication, impliquant de multiples acteurs et supports d'écriture » (Noucher, 2017, Chapitre 1 paragr. 6) de la cartographie contemporaine.

Tout d'abord, l'auteur regroupe différents hyperliens, qui renvoient en fait aux versions précédentes (ou nouvelles, dans le cas de la deuxième carte). Il est donc donné aux lecteur·ices la possibilité de naviguer entre les différentes temporalités de la même carte et d'en constater sensiblement les modifications. Sur la figure 68, il s'agit de l'index D. Une deuxième partie du texte regroupe, plus précisément, la liste des changements et mises à jour qui ont été apportés entre cette carte et sa version précédente. Le cartographe invite à repérer les changements importants entre les multiples itérations. Un exemple de ce texte, que nous avons produit sur la figure 69, présente la manière dont l'auteur spécifie les changements effectués d'une version à l'autre : en citant certain·es utilisateur·ices de *reddit* qui ont commenté ses anciennes publications. Le cartographe nomme et remercie « *u/exleus* », pour avoir fait surgir un problème de cohérence géographique, résultant en l'échange entre certains lieux sur la carte présentée par Nitrostoat[336].

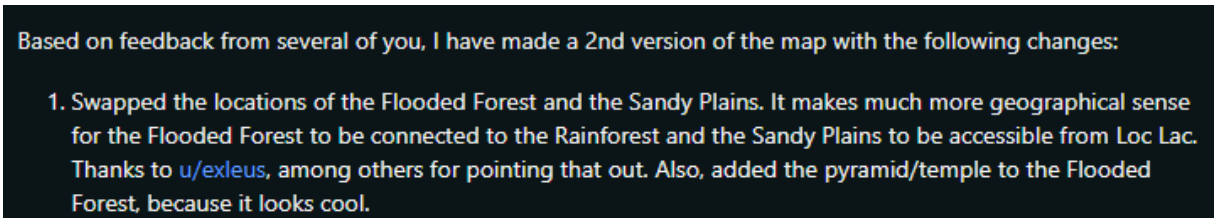


Figure 69 : Exemple d'un changement apporté à la carte que l'auteur a choisi de mettre en avant dans l'épicarte de la publication initiale de la deuxième version de la carte. Il s'agit d'un exemple d'une deuxième partie de la rhétorique de l'auteur. Capture d'écran du site reddit.

Enfin, une troisième partie consiste en une explicitation des choix opérés par l'auteur. Celui-ci revient autant sur les motivations qui l'ont conduit à produire la carte que, entre autres, le raisonnement qui l'a poussé à placer certaines localités à des emplacements précis. Un extrait de ce type de discours est montré sur la figure 70.

[336] Par ailleurs, nous n'avons pas trouvé cet échange, même en faisant de nombreuses recherches sur le site, et en concluons que la première version de la carte a dû être enlevée par la plateforme de discussion, ou par le cartographe même.

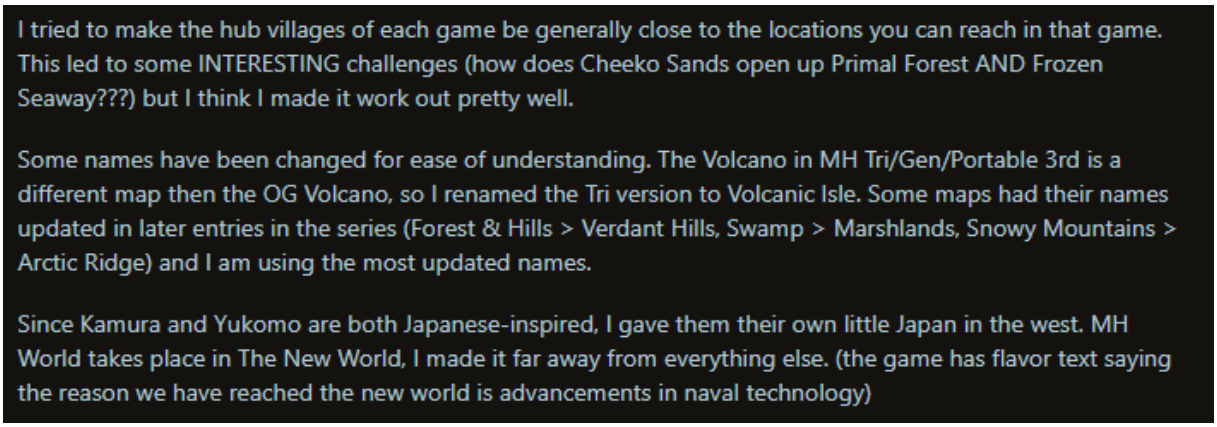


Figure 70 : Extrait d'une partie de la publication initiale de Nitrostoat, explicitant des choix de toponymes ou de topographies. Il s'agit de ce que nous catégorisons comme une troisième et dernière partie de la rhétorique de l'auteur au sein de sa publication initiale. Capture d'écran du site reddit.

Dans ces divers exemples, nous constatons comment l'épicarte, que Wood et Fels avaient théorisée pour la publication de cartes traditionnelles et papiers, peut se penser dans le cadre du numérique. En particulier en prenant en compte la malléabilité des espaces de discussions en ligne, tels *reddit*, qui offrent un prolongement de ce concept qu'est la paracarte. Dès lors, la composante actualisable est particulièrement intéressante : lorsque Nitrostoat publie la troisième version de sa carte, il modifie la publication initiale où était postée la deuxième version, et y ajoute un lien vers la troisième. Le cartographe peut alors montrer la temporalité de sa construction et permettre à ses lecteur·ices de naviguer entre les différentes versions.

Ces lieux de discussions et de présentations de ces productions engagent à observer un autre rapport entre cartographie et médiation. Dans un article dédié à la fabrication de données cartographiques, les chercheuses Lobry et Catteau montrent de quelle manière « la mise en discussion de la fabrique cartographique avec nos interlocuteurs constitue un outil de compréhension des objets de recherche autant qu'un outil de compréhension des représentations qu'ils y projettent » (2023, paragr. 65). Leur contribution retrace le processus de construction d'une carte qu'elles ont produite pour des commanditaires, et comment la présentation de la carte à de multiples étapes de sa production engageait à de multiples formes de médiations.

Présenter la carte en train de se faire et ouvrir les discussions autour de celle-ci permettait de déconstruire les représentations qui y sont projetées, tout en mettant en exergue les multiples dimensions de la fabrique cartographique. De fait, nous voyons ici certains parallèles avec l'objet d'étude de ce huitième chapitre. La mise en visibilité du processus de production de la carte devient un support de médiation : les éléments de l'épicarte, tout en explicitant les choix de l'auteur, renvoient également à sa propre vision de l'espace diégétique et du cadre fictionnel

de *MH*. La carte permet autant de voir la topographie de la licence, à travers les justifications du cartographe, que de comprendre comment il a produit cette représentation.

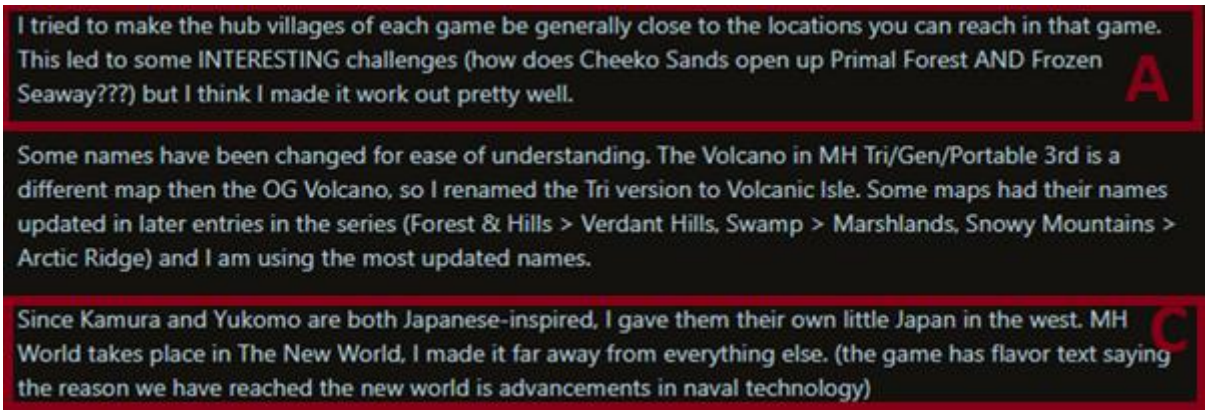


Figure 71 : Redécoupage de la figure 70 pour en faire figurer des saillances vis-à-vis de la propre interprétation de la spatialité du jeu par Nitrostoat, l'auteur de la carte étudiée. L'encadré A renvoie à une interprétation de la structure spatiale du jeu, tandis que l'encadré C revient plutôt sur les liens entre deux villages et leurs esthétiques japonaises. Capture d'écran du site reddit.

Sur la figure 71, nous avons produit un découpage de la figure 70 afin d'en analyser certains passages, dans un souci de confort de lecture. Nous remarquons que Nitrostoat, tout en montrant la logique propre à certaines de ces décisions, présente également l'interprétation qu'il fait de la territorialité des espaces diégétiques. D'une part, il s'agit de réorganiser l'espace proposé par la carte canonique du jeu, afin d'en constituer un territoire non seulement à jour, mais faisant également sens pour le cartographe, par rapport à sa propre conception de la fiction. Nous y lisons un cas flagrant de l'utilisation d'une carte comme représentation spatiale de « sa propre présence au monde » (Noyer & Raoul, 2011, paragr. 31), qui traduit en fait une interprétation de la matérialité spatiale du jeu sous deux formes. Par exemple, dans l'encadré A, le cartographe explique avoir voulu mettre « les *hubs* villages de chaque jeu en général proche de chaque emplacement qui peut être atteint dans ce jeu » (encadré A, figure 71). D'après nous, cela peut s'entendre comme une interprétation de la spatialité vidéoludique des jeux *MH*, où les temps de chargement, véritables ellipses narratives, ne précisent ni la distance entre les différents espaces diégétiques, ni les moyens de locomotions[337].

[337] En l'occurrence, c'est véritablement à partir de *MhWorld* que ces ellipses sont prises en charge par le jeu : se déplacer entre les *hubs* ou les régions lance une animation montrant notre personnage s'agrippant à un ptérodactyle et s'envolant au loin, avant qu'un fondu au noir occupe petit à petit l'écran de jeu.

Sur l'encadré C, le cartographe précise qu'il a situé Kamura et Yukumo, « d'inspirations japonaises » (encadré C, figure 71), côte à côte, sur « leur propre petit Japon à l'Ouest » (*Ibid.*). Autrement dit, les composantes esthétiques des deux villes et leur consonances japonaises ont conduit à les situer sur une topographie similaire à celle de l'archipel nippon, en dehors du contexte ludique. Mentionnons que dans les faits, rien ne stipule, dans les jeux, que ces villages sont côte à côte. Enfin, l'encadré C expose aussi la manière dont l'interprétation des discours présentés dans le jeu a amené au placement du Nouveau Monde, qui a été placé « loin de tout le reste (dans la mesure où le jeu, dans certains textes de description, explique que nous avons pu rejoindre le nouveau continent grâce à des progrès dans la technologie navale) » (*Ibid.*).

Dans cette analyse détaillée de certaines phrases de l'épicarte de la figure 71, la question des médiations territoriales et leurs liens avec l'imaginaire sont explicites. Les détails narratifs ou esthétiques du jeu sont réinterprétés par le cartographe pour lui permettre d'organiser la topographie de la licence *MH*, qu'il justifie par la façon dont ces territoires renvoient à des constructions de la géographie en dehors du cadre du jeu. En revanche, certains éléments sont uniquement corrélés aux propres désirs de l'auteur, à l'image du placement de Yukumo et Kamura, Il n'y a rien d'original à situer les recoupements entre réel et fiction dans la réalisation d'une carte, un phénomène déjà tangible dans les jeux vidéo prenant place dans des univers de *fantasy* (Di Filippo, 2021) et dans les multiples processus de ludoformation des espaces réels afin de les matérialiser en espace de jeu (Aarseth, 2019; Bazile, 2018). Nous y portons notre regard pour examiner la manière dont les éléments de la spatialité des jeux font acte de médiation territoriale, et se retrouvent dans la création d'une carte.

Sous cet exemple, nous voyons bien en quoi la carte peut s'entendre comme espace d'appropriation sous les termes de Bonenfant, c'est-à-dire comme : « un espace plus ou moins créatif de l'individu pour interpréter le monde, pour l'adapter à sa perspective. Dans l'espace d'appropriation se déroule le processus de médiation : le monde est interprété à partir du point de vue de l'individu » (2015, p. 80). Dès lors, bien que cette activité ne puisse être entendue spécifiquement comme jeu, elle révèle comment l'écriture d'une carte d'un monde fictionnel demeure une négociation entre le cartographe et la matière spatiale servant l'écriture du document.

Toutefois, comme nous allons le voir, cette négociation ne résume pas qu'à un cartographe, la matière spatiale, et le cadre fictionnel qui transparaît à travers sa propre compréhension du

cosmos de la licence. Les multiples commentaires sous cette publication initiale traduisent d'autres instances textuelles de l'épicarte.

8.2.2 La mise en scène de l'auctorialité au prisme des commentaires

Cet échange entre le cartographe et le tissu géographique de *Monster Hunter* ne se déroule visiblement pas qu'entre ces deux acteurs. À défaut d'une ample analyse anthropologique qui dépasse le cadre de cette thèse, l'espace de discussions qui apparaît entre Nitrostoat et les divers utilisateur·ices qui viennent commenter les versions de sa carte montre des similitudes avec la notion de cartographie participative présentée lors du premier chapitre. Notamment, son « processus spécifique de construction » (Palsky, 2013, p. 11), rejoint les problématiques soulevées par Joliveau, Noucher et Roche : cette cartographie est plus contributive que vraiment participative (2013, p. 9).

Toutefois, le cas que nous allons parcourir renouvelle notre position intermédiaire entre les deux courants d'analyse de la cartographie actuelle que nous mentionnions en ouverture. Pour rappel, nous évoquions que d'un côté, la cartographie radicale invite à analyser les cartes en prenant toujours en compte « la présence de sa créatrice on de son créateur » (Zwer & Rekacewicz, 2021, p. 132), et que de l'autre, les géographes constatent que « les usages de la carte ne peuvent plus être limités aux objectifs de son créateur » (Noucher, 2017, Chapitre 2 paragr. 13). Ces deux positions sont loin d'être antagonistes, elles enjoignent plus spécifiquement à se saisir des nouvelles pratiques issues du changement de paradigme amené par la cartographie numérique. Notre approche répond aux deux projets : analyser la paracarte revient à repenser le cadre qui entoure chaque carte, en montrant justement comment la présence des auteur·ices de la carte – qui en produisent ses cadres – se mue dans les dispositifs cartographiques contemporains. En l'occurrence, cette sous-partie traite spécifiquement de cette mutation à travers l'espace de commentaires de la carte analysée dans ce chapitre. Nitrostoat, tout en répondant aux commentaires qui lui sont adressés, réaffirme sa position d'auteur à travers le déploiement de l'épicarte.

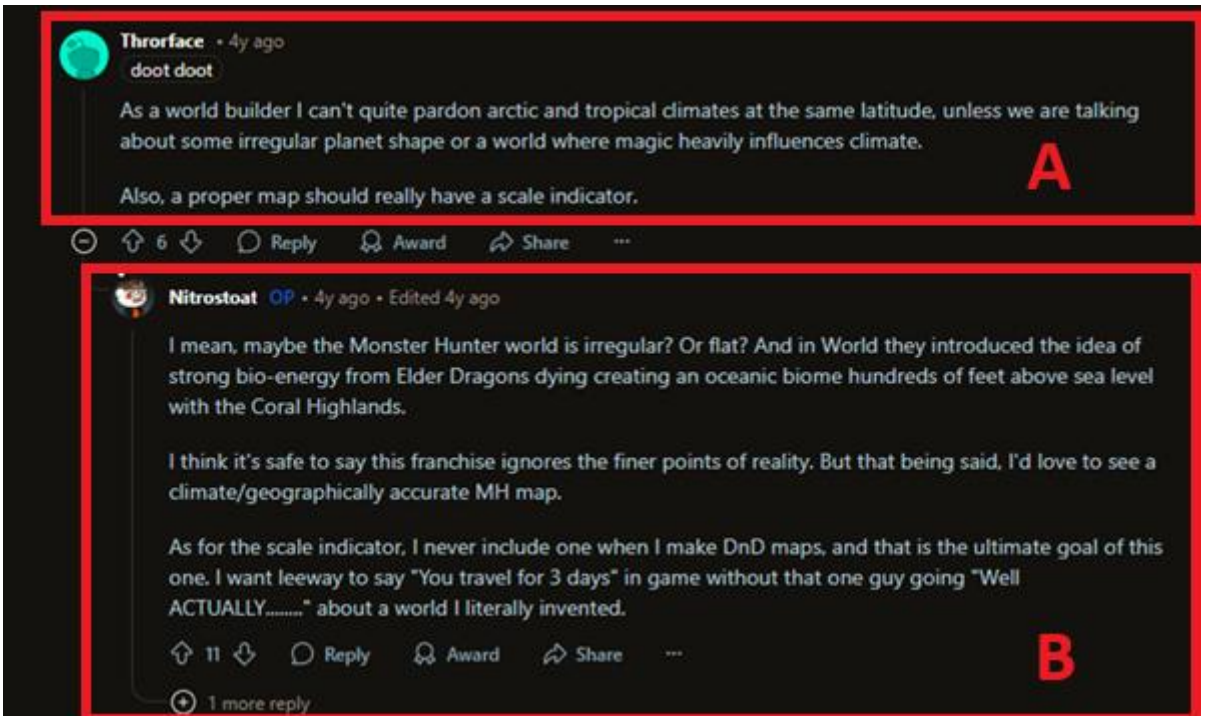


Figure 72 : Exemple d'un commentaire publié sous la publication initiale (encadré A) et de la réponse de l'auteur (encadré B) dans l'espace de discussion de la deuxième version de la carte. Capture d'écran du site reddit.

Sur la figure 72 est montré un commentaire (encadré A) reprochant une problématique climatique à la carte présentée par Nitrostoat, ainsi qu'une remarque sur l'échelle (« *scale indicator* »), typique des « vraies cartes » (« *proper map* »), et pourtant absente de la création du cartographe. Cet échange est typique des autres exemples lisibles sur la même page. En fait, la négociation produite par l'agencement décrit à la fin de la sous-partie précédente (entre la matière spatiale du jeu, les liens entre fiction et réel, et le cadre fictionnel du jeu), et qui a nourri la production cartographique de l'auteur, est maintenant confrontée aux propres conceptions du monde fictionnel opérées par les autres personnes. Toutefois, la différence notable est qu'ici, comme nous l'illustrions avec l'article de Lobry et Catteau (*op. cit.*), la carte devient le référent commun pour effectuer cette confrontation. La représentation cartographique offre un cadre dans lequel l'imaginaire territorial de chacun est amené à être renégocié.

Il y a un certain jeu, au sens d'une élasticité, sur ce que Bonenfant qualifierait de « règles codifiées » (2015, p. 87), puisqu'il est reproché à Nitrostoat à la fois une lacune de conception cartographique (échelle) comme géographique (climat). Pour autant, la réponse de l'auteur (encadré B) illustre sa réappropriation sous trois rhétoriques. Le premier paragraphe renvoie à une information de l'univers narratif du jeu, en particulier de son bestiaire : la mort de multiples dragons anciens peut amener, dans le monde fictionnel, à créer « un biome océanique à des

centaines de mètres au-dessus du niveau de la mer, comme dans le Plateau de Corail[338] » (figure 72, encadré B). De fait, Nitrostoat invite à voir dans *MhWorld* une topographie où les règles habituelles de construction de monde n'ont peut-être pas forcément de sens, étant donné les différences écologiques et climatiques entre celui du jeu et le nôtre. Dans le deuxième paragraphe, l'auteur observe qu'il est « relativement admissible de dire que la franchise ignore des éléments de la réalité » (*Ibid.*), et dans le dernier extrait de texte de l'encadré B, il revient sur la remarque concernant cette absence d'échelle. Sur ce dernier point, l'imprécision cartographique semble être utilisée pour recourir à une plus grande liberté dans l'utilisation de cette même carte lors de campagnes de *Donjons & Dragons*[339].

Le détail de cette réponse à un commentaire constitue une composante que nous intégrons également à la question de l'épicarte. Puisqu'en effet, l'auteur réitère les modalités de constructions de sa carte, et rappelle dans quel cadre il a construit cette dernière[340]. Dès lors, chaque détail et paragraphe de la réponse justifie en fait, avec trois types d'arguments différents, la manière dont la carte a été construite, et comment le cartographe invite à s'en saisir, à la lire, voire à l'utiliser. La mention des jeux de rôle invite un parallèle qui, bien qu'il s'éloigne légèrement de notre thèse, apporte des éléments de réponses intéressants vis-à-vis du cas traité ici. En effet, Caïra établit que :

> le travail des illustrateurs et des cartographes de jeu de rôle n'a fait l'objet d'aucune étude. Il est pourtant essentiel dans la construction des références partagées, qu'il s'agisse d'installer une ambiance ou de fournir des précisions techniques sur la physionomie d'une créature ou d'une ville (Caïra, 2007, p. 154).

En écho à cette lacune de travaux pointée par le sociologue, nous pouvons d'ailleurs mentionner une contribution d'à peu près la même période de Tobias Röhl et Regine Herbrik, qui parlent

[338] Nous employons le terme « mètre » pour remplacer l'unité de mesure anglaise « *feet* ». La région « Plateau de Corail » est une région de *MhWorld* dont la spécificité est de ressembler à une mer de corail à la topographie ressemblant à des fonds marins, pourtant au-dessus du niveau de l'eau.
[339] Nous nous référons ici de manière indéterminée aux jeux de rôle sur table de la série *Donjons & Dragons*, l'une des références les plus notoires des jeux de ce type, qui est apparue aux États-Unis dans les années 1970.
[340] Ce contexte a d'ailleurs changé : dans la publication initiale, l'auteur n'indique aucune raison autre que la pure volonté de produire la carte face à son inexistence. Dans ce commentaire, il est écrit que la carte a été fabriquée dans le but d'être utilisée lors de campagnes de jeux de rôles.

plutôt eux de la carte de jeux de rôle comme « remplissant un rôle important dans la médiation d'un imaginaire », puisqu'elle aide à :

> visualiser les dimensions spatiales d'un monde imaginaire […] s'orienter […] donner une plausibilité à l'unité du monde […] permettre aux joueur·euses de mieux synchroniser leur mémoire avec celles de leurs personnages joués […] se situer et se déplacer vers des lieux qui ont du sens dans les mondes de fictions ludiques […] et prévoir des actions comme des situations tactiques[341] (Röhl & Herbrik, 2008, Partie 6).

Si nous reprenons ces deux citations, la carte apparaît au cœur des processus de médiations ludiques de la jouabilité. Elle plante le décor et réitère ce rôle de support de médiations, en présentant des « références partagées » comme l'indique Caïra (*op. cit.*), et elle permet en fait plus largement de produire un univers de référence à destination des joueur·euses. Dans la citation des chercheurs Röhl et Herbrik, la carte rend tangible la structure de jeu, puisque les dimensions spatiales ordonnent les déplacements dans le déroulement de celui-ci, et a également un rôle à jouer dans la médiation d'un imaginaire et de référents communs.

Toutefois, il y a clairement une contradiction entre la dernière citation et le commentaire de Nitrostoat, puisque pour lui, l'imprécision cartographique est bien utile. Certes, cette contradiction nous paraît surmontable à partir des travaux que nous avons formalisés dans cette thèse, à savoir que la situation de communication dans laquelle la carte est intégrée organise les modalités par lesquelles son image cartographique prend sens. Et que, de ce fait, les éléments caractéristiques des cartes que nous avons relevés précédemment – dans les chapitres quatre à sept – participent à structurer ces cadres de communication. Et que donc, si l'incertitude sur les délais de navigation de la carte en fait visiblement un atout pour son auteur, c'est à l'aune de la situation de communication dans laquelle elle est intégrée.

Néanmoins, une autre lecture qui peut se dégager de la dernière réponse du cartographe est qu'en faisant de sa carte un espace imprécis, il est capable d'assurer plus facilement une maîtrise du déroulement du jeu. Le terme « *leeway* », employé par Nitrostoat, peut se traduire comme

---

[341] « *Cartographic representations fulfill an important role in the mediation of the imaginary* » et « *they help to visualize spatial dimensions of the imaginary world […] to orientate oneself in that world, they also […] give plausibility to the world as a whole. Maps are important […] helping the players to synchronize their memory with that of their characters […] are means of locating oneself and lend the characters a meaningful place in the fictitious gaming world […] help players […] decide on their course of actions in tactical situations* » en version anglaise.

« latitude » ou « marge ». En fait, l'auteur inscrit une marge de jeu dans sa propre carte, un espace imprécis avec lequel il pourrait se réapproprier sa propre création selon les contingences des situations de jeux de rôle auxquelles il serait confronté. Dès lors, l'imprécision même de la carte en pourrait constituer, pour l'auteur, sa valeur en tant que matériel de jeu.

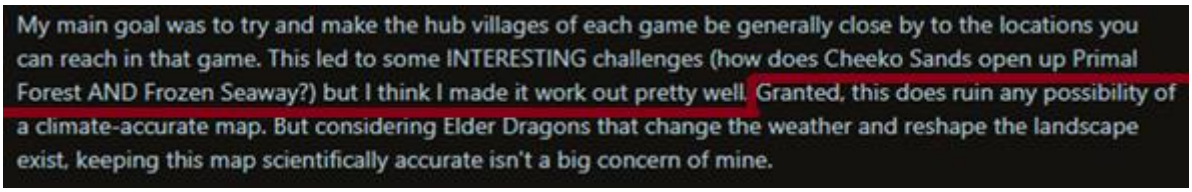


Figure 73 : Extrait de la publication initiale faite de Nitrostoat sur la page reddit *présentant la troisième version de la carte. Le trait rouge sépare deux parties du texte : celle du haut reprend mot pour mot l'un des paragraphes déjà écrit par l'auteur, qui était visible sur la figure 71, encadré A. La deuxième partie est un ajout de la part du cartographe. Capture d'écran du site* reddit.

La figure 73 nous est quelque peu familière : comme indiqué, elle reprend des parties de textes déjà présentées sur la n°71. Toutefois, nous y retrouvons une forme de réponse et de résultat autour des débats sur la « précision climatique » de la carte (« *climate-accurate map* »), que l'utilisateur tranche justement en se basant sur l'un des éléments narratifs présentés auparavant, sur la figure 72. De même, l'auteur explicite que la précision scientifique de la carte ne fait pas partie de ses objectifs principaux. Cet exemple illustre l'une des façons dont Nitrostoat a procédé à la reconstruction de l'épicarte de sa création. Les abondants commentaires et discussions présents sous la deuxième version de sa carte lui servent à repréciser les intentions de sa carte.

Avant de conclure plus précisément sur ce cas, revenons brièvement sur les apports du géographe Noucher à propos du renouveau de la cartographie critique. Lorsque ce dernier invitait à dépasser les objectifs des créateurs, c'était pour mettre en avance les reconfigurations issues des nouvelles pratiques cartographiques :

> tout usage particulier, dans un contexte unique de mise en action, peut s'apparenter à une nouvelle création de la carte. L'objet d'étude n'est plus la carte, mais la myriade d'interconnexions qui font de la production et de la consommation d' 'espaces de carte' un processus simultané d'écriture et de lecture des territoires (Noucher, 2017, Chapitre 2, paragr. 13).

Nous sommes parfaitement d'accord avec l'idée que l'usage d'une carte participe à en recréer une nouvelle, ce que souligne d'ailleurs Jégou dans la construction d'un modèle

communicationnel cartographique actualisé (2022). De même, l'ouverture à l'intertextualité cartographique que décrit Noucher est essentielle dans le renouvellement de la cartographie critique. Recontextualisons dans notre raisonnement des éléments présentés dans l'introduction de cette thèse. Pour le géographe cité, l'apparition du numérique, et donc de ces « petites cartes du Web », a signé la remise en question des « grands récits cartographiques » (2017, Chapitre 1). Ce syntagme renvoie à l'imaginaire cartographique guidant la création de cartes étatiques, aux manières dont justement les États ont utilisé les cartes pour affirmer leurs territoires, mais aussi à la propension de la discipline géographique à se limiter à des études cartographiques n'engageant que très peu la question des acteur·ices et des pratiques ou des usages. En ce point, les réflexions du chercheur sont tangibles dans l'exemple que nous présentons dans ce chapitre : tout en étudiant la carte de Nitrostoat, nous apercevons cette « myriade » d'échanges recontextualisés dans de multiples espaces. Ces derniers témoignent d'autres lectures de la territorialité de *MH*, et leur mise en discussion participe à ce « processus simultané » d'écriture.

Toutefois, les différences observées soulignent de quelle façon, dans ces interconnexions, ce cadre qui a été démantelé par la cartographie critique se retrouve, au prisme de l'épicarte. Bien que les cartes entrent en connexion, l'auteur réaffirme ses postures et ses décisions en s'appropriant les espaces textuels du site pour expliquer comment la carte doit être comprise. Le fait que cet exemple se situe à plusieurs niveaux de temporalités révèle aussi comment un premier espace de négociation (le cartographe et sa création) s'inscrit dans un deuxième (le cartographe et les commentateur·ices de sa création), qui en aboutit à un troisième. Ce dernier correspond aux paragraphes qui introduisent la troisième version de la carte, comme sur la figure 73, où le cartographe réinjecte dans le discours de présentation de sa carte les justifications de ses choix. Le processus de fabrication est alors rendu lisible à travers la consultation des différentes temporalités d'écriture de la carte. Et de ce fait, l'analyse de l'épicarte révèle, par ses transformations et réécritures, des paramètres de ce processus.

Pour revenir aux propositions de Noucher, notre exemple y ajoute quelques perspectives. Si les nouvelles pratiques cartographiques engagent à dépasser les intentions des cartographes, la paracarte ouvre un champ d'étude et d'approche de leurs contextualisations dans les dispositifs numériques. Le cadre de la carte (la péricarte) comme les textes accompagnant et cadrant sa compréhension et lecture (l'épicarte) permettent de situer, au sein des reconfigurations propres aux nouvelles pratiques cartographiques, de nouvelles traces d'auctorialités. Les usages et

appropriations des cartes demeurent un vaste terrain d'étude que nous n'avons que partiellement pu explorer dans cette thèse. Nous pensons qu'un réinvestissement du concept de paracarte réinvite un prolongement de la cartographie critique, mais aussi de nouvelles modalités d'études des cadres communicationnels dans lesquels les cartes s'inscrivent et se reconfigurent.

De même, la paracarte ouvre aussi une nouvelle perspective aux études des auctorialités cartographiques. De nombreux travaux universitaires rappellent que la carte est une représentation située reflétant la propre vision du monde de ses créateur·ices (Bord, 2003; Gould & Bailly, 1995; Mazurek, 2013; Zwer & Rekacewicz, 2021,). Dans la configuration de la légende, l'encadrement de la carte, jusqu'aux textes accompagnant son déploiement se retrouvent également des traces de la vision des auteur·ices de la carte. Du côté de la cartographie participative et sa tendance à être contributive, l'exemple que nous commentions sur la figure 73 témoigne d'une mise en visibilité du processus de fabrique cartographique. L'épicarte est ainsi agrémentée de rajouts qui peuvent s'interpréter comme des traces, au sens qu'en entend Jeanneret (2011). Les nouveaux discours inscrits dans l'épicarte, comme ceux qui mentionnent explicitement d'autres commentateur·ices, portent en eux les traces du processus de synthétisations des discussions.

Pour poursuivre ces réflexions, une partie du processus de la fabrication de la carte est lisible dans les espaces de commentaires des publications de Nitrostoat, mais aussi au sein de la vidéo que nous allons analyser. Certain·es utilisateur·ices, tout en argumentant les décisions du cartographe, explicitent aussi la manière dont iels ont obtenu l'information géographique. En clair, il s'ouvre un autre versant de la fabrique cartographique : avant d'apposer une information, comment la construire, afin de la déposer ensuite sur la carte ?

8.3 L'autre géographie de *Monster Hunter* : modalités de détournement du jeu à des fins d'enquêtes topographiques

Le vidéaste GaijinHunter publie en 2020 une vidéo nommée « *The Map of Monster Hunter*[342] ». Dans cette production d'une dizaine de minutes, le créateur de contenu introduit une carte de l'univers de *MH* qu'il a lui-même réalisée. Ce qui attire tout particulièrement notre attention, c'est qu'il présente la construction de la carte à partir de deux logiques informationnelles qu'il décrit brièvement. Ainsi, ce qui guide la localisation de certains lieux relève ou bien de faits véridiques (« *information that we know to be true* »), c'est-à-dire des éléments issus de la carte officielle, de l'encyclopédie, et des différentes cartes présentes au sein du jeu ; ou bien d'hypothèses (« *information we can assume to be true* »), c'est-à-dire des nombreuses suppositions que GaijinHunter effectue pour comprendre l'emplacement de certains endroits de l'univers de jeu. Nous statuons qu'il y a un rapport avec la notion d'enquête, que nous nous permettons de suggérer vis-à-vis du vocabulaire employé par le vidéaste (l'utilisation du terme « *clues* » ou encore de « *hints* »).

Le but n'est pas d'effectuer une analyse comparée des deux cartes, mais d'observer que, dans le cas de GaijinHunter comme de Nitrostoat ou encore des nombreux·ses utilisateur·ices qui ont commenté les publications des deux cartographes (sur *reddit* comme sur *Youtube*), certains textes montrent la façon dont l'information a été construite avant d'être apposée sur la carte. Ces différentes traces écrites alimentent cette idée de fabrique cartographique, en souscrivant à cette approche dite « processuelle » de la néocartographie qui s'intéresse justement aux « activités concrètes et [aux] modes d'organisation que mettent en œuvre celles et ceux qui s'engagent dans la production de ces nouvelles cartes numériques » (Denis & Marquet, 2019, paragr. 2). Elles mettent aussi en visibilité la manière dont ces cartographes construisent des

[342] Vidéo consultable à ce lien : https://www.youtube.com/watch?v=XI_VpUiAjOI& (dernière consultation le 14/02/2025).

« bases de données toponymiques » (Noucher, 2017, Chapitre 2 paragr. 18), ensuite mobilisables dans l'écriture de la carte.

En décrivant la consistance avec laquelle Capcom a construit la géographie de son cosmos, le vidéaste fait un bref tour d'horizon des différentes cartes présentes dans chaque épisode. Il s'intéresse aussi aux cartes décoratives nichées derrière certains personnages, présentes dans les espaces diégétiques, et à celles issues des temps de chargement. Ce corpus lui permet, en comparant avec les informations disponibles dans l'encyclopédie, de départager les certitudes des suppositions. Concernant ces dernières, l'auteur démultiplie les stratégies pour justifier ses choix. L'une des méthodes déployées par le vidéaste consiste en la juxtaposition d'espaces diégétiques en correspondance avec la représentation du biome dans le jeu. Ainsi, sur la figure 74, GaijinHunter situe Tanzia et Loc Lac (toutes deux encerclées en rouge sur ladite figure) dans une région désertique de la carte. Son choix, assuré (« *we know for sure this is the desert area* »), lui permet de donner une cohésion climatique et topographique à sa carte en se basant sur des règles de cohérence qu'il précise lui-même par rapport à la géographie de notre planète.De fait, l'hémisphère sud comprend le désert, le nord et le nord-est des paysages aux caractères polaires et arctiques, et l'Ouest devient un équivalent de l'Europe, parallèle dressé à partir de l'architecture de la localité « *Castle Schrade*[343] ».

[343] L'auteur de la carte, dans la vidéo de présentation de cette dernière, multiple d'ailleurs les parallèles entre la géographie de notre monde réel et celle de l'univers fictif de *MH*. Le placement du « *New World »*, à l'Ouest de la carte, est par exemple lié à la représentation fantasmée des États-Unis comme « le nouveau monde », que GaijinHunter présente pour justifier son choix. Dans la carte que nous présentions de Nitrostoat, celui-ci plaçait ce nouveau monde au Nord-Est, et justifiait ce choix par rapport à la forme de la carte du monde dans le jeu *MhWorld*.



Figure 74 : Capture d'écran de la carte produite par Gaijin Hunter, issue de la vidéo en hyperlien sur la page précédente. Les deux ronds rouges précisent l'emplacement des villes Tanzia et Loc Lac. Le rond vert indique lui la ville de Harth. Tous droits réservés.

De même, une autre méthode présentée par le vidéaste est liée au placement d'une des villes de sa carte, à savoir Harth, entourée en vert sur la figure 74. Pour cela, l'auteur explique qu'il en a déduit l'emplacement en analysant la scène d'ouverture du jeu *Mh4,* qui montre le voyage jusqu'à cette ville, et en présente certains paysages. Enfin, une dernière technique de relevé cartographique est lisible dans de nombreux commentaires, à la fois de cette vidéo mais aussi des deux versions de la carte proposée par Nitrostoat. Il s'agit de l'observation des environnements diégétiques et de la déduction, à partir des paysages présents dans le jeu, de la topographie de chaque continent.

Ces logiques de productions de données renvoient à de nombreux points de notre cadre théorique. D'une part, ils montrent de quelle manière la matière spatiale présente dans chaque jeu, jusqu'à son parajeu (les encyclopédies, les cinématiques), sert à construire la base de données avec laquelle chaque utilisateur·ices va organiser sa projection cartographique. De fait, la façon dont les médiations territoriales véhiculent des représentations des espaces géographiques, empreintes d'imaginaires, sert à recomposer la spatialité de la licence. D'autre

part, elles témoignent aussi de ce processus de fabrication de l'information en vue de sa mise en carte. Enfin, elles réitèrent cette intertextualité entre les cartes que Noucher invitait à voir dans sa propre analyse : la démarche de GaijinHunter consiste à réinscrire toutes ces représentations des territoires produites par toutes les cartes du jeu afin de collecter des informations. Ce faisant, l'unicité de la – véritable – carte du monde est structurée par la mise en réseaux des différentes cartes du jeu.

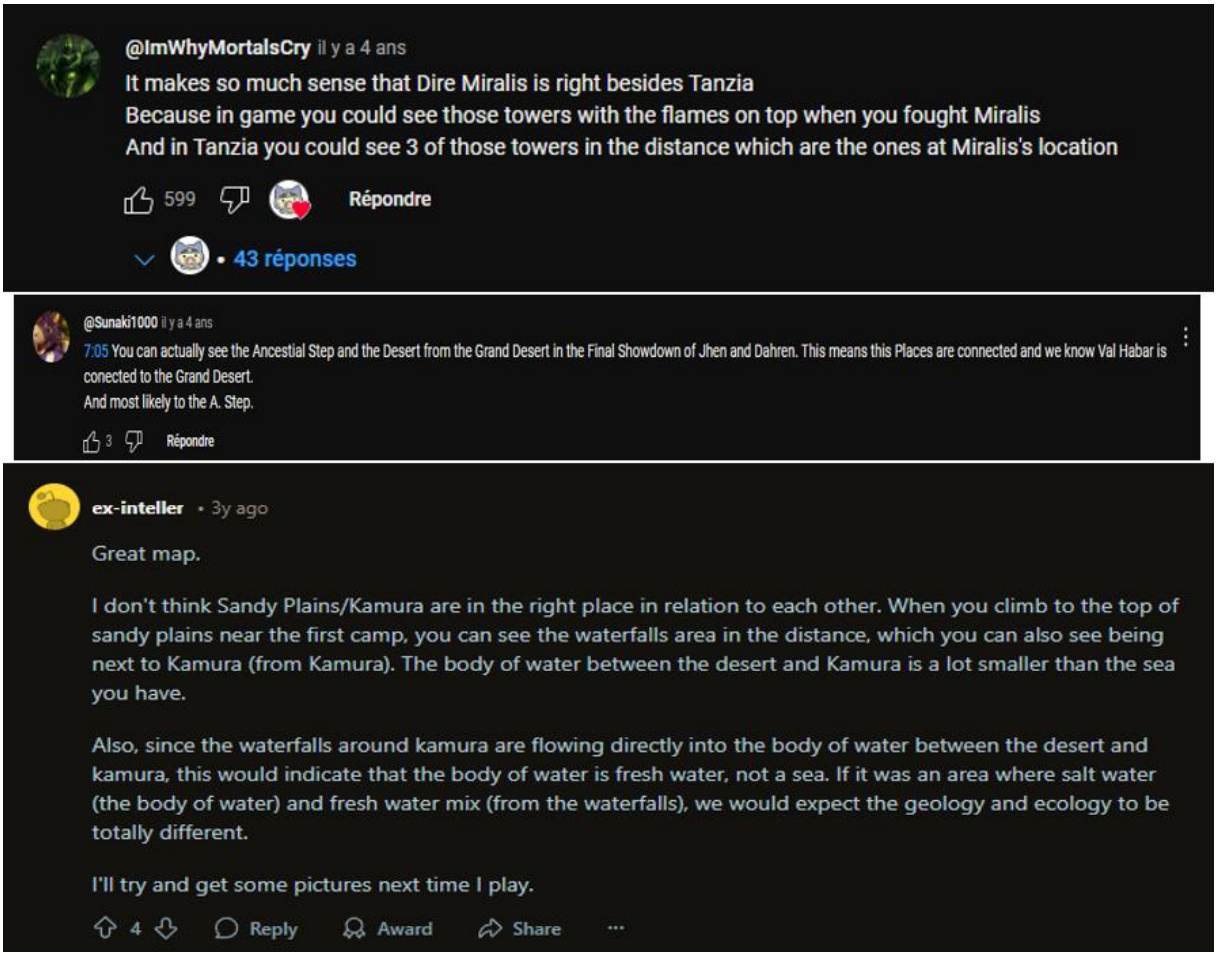


Figure 75 : Trois commentaires mis bout à bout, les deux du haut provenant de la vidéo YouTube de GaijinHunter, et celui du bas étant un commentaire sur le fil reddit *présentant la troisième version de la carte de Nitrostoat. Capture d'écran du site* reddit.

Les trois exemples présentés sur la figure 75 attestent bien de ce phénomène tout à fait partageable et commun : figurer la topographie d'un espace fictif en observant son paysage. Il met en exergue les dissociations et écarts qui peuvent émerger de notre propre cartographie d'un espace en le comparant avec un document cartographique. Ce ressort ludique, que nous avions abordé dans notre deuxième chapitre (avec Fraser & Wilmott, 2016), invite le·a joueur·euse à déployer des outils navigationnels, issus de la structure du jeu, pour combler cet

écart et en comprendre la nature. Ce jeu, au sens d'espace appropriable, est réinvesti d'une autre manière : la tension provient de l'écart entre un lieu de la ludiégèse, qui peut donc être véritablement arpenté par le personnage joué, et ceux de la diégèse ou encore du cosmos, présents sur les cartes, mais pas forcément synonyme d'un espace territorialisable par les joueur·euses. Bien sûr, le jeu au sens mécanique, s'il matérialise une possibilité d'appropriation, n'est pas pour autant synonyme d'attitude ludique et de jeu au sens d'activité ou d'objet.

Nous estimons plutôt que ces exemples démontrent d'autres cas de « détournements du *play* », en nous référant aux travaux de Barnabé (2017a, p. 21-23). En effet, ces pratiques des jeux réinscrivent l'expérience sensible de l'espace diégétique, et la manière dont le paysage diégétique est interprété pour établir la territorialité du jeu, matérialisée sur sa carte. Les trois extraits que nous avons collés sur la figure 75 établissent comment, à partir de certains points d'observations au sein de l'espace diégétique, les joueur·euses calculent des questions de distance et d'organisation de la topographie issues de leurs constats empiriques. Nous retrouvons la question de la transformation de la donnée en information, que nous mentionnons auparavant sous la plume de Jeanneret (2011, paragr. 13). C'est-à-dire que, dans le processus de recherche entamé par les joueurs·euses, les données du jeu sont réinterprétées comme informations, transformant les paysages diégétiques en des sources documentaires servant ensuite la production d'un autre document, la carte. La description du processus de création de la carte formalise donc un espace appropriable, celui de l'hypothèse, et un autre espace, à priori moins manipulable : celui des informations certaines.

Finalement, dans le cadre de la pratique présentée, toute la plasticité de cette spatialité vidéoludique est réinvestie à travers le processus d'enquête qui flèche la construction de l'information cartographique. Les multiples cartes de la franchise *MH*, qu'elles soient intégrées aux jeux, dans des supports paraludiques, voire des espaces métaludiques, ne sont pas les seuls lieux de la représentation de l'espace qui sont étudiés. Chaque manifestation d'un paysage, d'un récit, de n'importe quel élément pouvant se rattacher à de la matière spatiale donne lieu à une recontextualisation de la territorialité de la licence. Les indices se caractérisent ici par la multimodalité que nous évoquions. Le bestiaire y est même réinvesti, dans la mesure où, sur chaque page décrivant un monstre, sont également consignés les biomes dans lesquels certaines créatures peuvent être aperçues et chassées. Ces régions fournissent, par leur écosystème et toponyme, des indices sur leurs emplacements dans l'intertextualité des cartes de jeu.

Nous retrouvons donc l'idée du paradigme spatial et narratif du jeu en tant que narration environnementale (Jenkins, 2006), dans l'idée que les environnements de jeu sont porteurs d'éléments qui en façonnent sa narrativité. La spatialité du jeu est, comme dans l'exemple présenté par Wolf en début de chapitre, ce qui permet de reconstruire sa carte manquante. De fait, nous estimons que le processus d'enquête décrit par GaijinHunter est, dans ce cas précis, à intégrer à l'espace de l'épicarte. En effet, dans la présentation de sa production, le vidéaste invite à comprendre ce qui a guidé ses choix et ses décisions. Il y introduit de fait le contexte qui doit en permettre sa lecture, notamment vis-à-vis de la logique inhérente aux choix d'emplacements. Si certains sont caractérisés par des informations certifiées, d'autres relèvent de déductions à base de spéculations issues d'un imaginaire territorial. Il en va ainsi de l'assignation de villes et de continents à des localisations à partir d'indices comme l'architecture d'un bâtiment, le climat d'une région, ou encore le parajeu (pour le cas de *MhWorld* et de son placement à l'Ouest*).*

La matière spatiale relevée par les joueur·euses est traduite dans le langage cartographique : coordonnées, couleurs des régions, choix de signes visuels pour les emplacements, etc. Et lorsque l'espace diégétique peine à donner des indices, c'est bien l'auteur qui, par ses propres représentations de la géographie du réel, comble les trous. Dans le cas de Nitrostoat comme de GaijinHunter, ils piochent autant dans la géographie de notre monde contemporain qu'ils s'amusent des règles et conventions introduites par le cadre pragmatique de *MH*, comme le montrent les imprécisions climatiques des continents. Ce n'est plus simplement le langage cartographique, donc la malléabilité des données attributaires, qui construit la rhétorique du document. Les tracés des continents et leurs placements même révèlent la médiation spatiale dont la carte procède.

De même, les carte de Nitrostoat comme celle de GaijinHunter témoignent dans leur processus de fabrication des similarités avec le *fandom* forensique qu'expose Gourrat. Cette dernière s'intéresse à la manière dont des communautés de lecteur·ices interprètent le sens d'œuvres littéraires et partagent leurs réflexions sur des espaces numériques. Des utilisateur·ices s'organisent autour d'une enquête, comprise comme « la recherche d'indices entreprise par les lecteurs, organisée sous la forme de *fandoms*, et qui peut aboutir à la génération d'hypothèses interprétatives » (2022, p. 184). De notre côté, certaines des « hypothèses interprétatives » de la topographie du jeu, si elles sont bien manifestées et reconnues dans les espaces textuels, ne sont pas forcément réemployées dans la construction de la représentation cartographique.

L'épicarte en fournit des cas flagrants, lorsque Nitrostoat précise lui-même quels éléments ou non ont été intégrés dans sa carte. Les « hypothèses interprétatives » sont donc, par la suite, triées à nouveau.

En partant du principe que cette pratique ludique relève d'une « performance ne répondant pas aux objectifs du jeu » (Barnabé, 2017a, p. 22), caractéristique d'un détournement par le *play,* nous invitons aussi à réitérer la question du braconnage. Cette notion, que nous retrouvons chez De Certeau, invite à voir dans la culture de l'usage comment « le quotidien s'invente avec mille manières de *braconner* », en constatant la façon dont les espaces sont réappropriés par les personnes répondant « au nom pudique de consommateurs » (1990, p. XXXVI, exergue d'origine). Dans sa thèse, Barnabé positionne sa méthodologie par rapport aux travaux de Jenkins, qui, justement, puise dans les concepts développés par De Certeau. Elle montre que :

> dans son ouvrage *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture*, Jenkins adapte la notion de 'braconnage culturel' de De Certeau (1980) afin de produire une théorie 'compréhensive' du champ : il défend l'idée que les consommateurs ne se contentent pas de recevoir passivement le contenu des produits culturels, mais qu'ils mènent une activité d'interprétation active pouvant aller jusqu'à reconfigurer le sens que les producteurs ont cherché à transmettre. Le concept de 'braconnage' suppose, en d'autres termes, la possibilité de faire acte de résistance, de subversion, à travers l'usage que l'on fait d'une œuvre (Barnabé, 2017a, p. 258).

Jusque-là, nous avons majoritairement observé de quelle manière les joueur·euses reconstruisaient la territorialité de la licence. Pour autant, ces actes ne se produisent pas sans une certaine réflexion critique de la part des commentateur·ices et cartographiques. Toujours en y incluant le cadre analytique des *fans studies*, la prochaine sous-partie enjoint à faire coïncider appropriation du cadre fictionnel et réflexivité à travers la médiation cartographique.

8.4 Le choix de la carte comme modalité d'immersion fictionnelle

La question des productions et des activités des *fans*, à savoir la « participation des fans à la co-construction de textes, et à leur investissement dans la formation d'une nouvelle culture grâce aux nouvelles technologies » (Bourdaa, 2016, p. 102) est un sujet fréquent au sein des études

qui s'intéressent aux usages et aux réceptions des produits culturels[344]. Pour *MH,* nous sommes confrontés à une production identifiable : dans une réponse à un commentaire, Nitrostoat explicite que sa carte est bien une « production de *fan* » (« *absolutely fan content* »). Sa réponse nous invite à préciser une distinction essentielle aux travaux sur les productions de *fans* : le lien entre le canon et le fanon.

Dans sa thèse, Barnabé consacre justement une partie de son exposé à cette dissociation. Le premier terme renvoie aux « informations 'officielles' sur la fiction qui sont fournies par l'œuvre-source » (2017a, p. 261) ; tandis que le second relève de « la somme des actes interprétatifs partagés par la communauté » (*Ibid.*, d'après Kaplan, 2006). Si ce découpage peut s'assimiler à celui des deux logiques employées par GaijinHunter, nous revenons sur les apports de la chercheuse pour souligner une caractéristique importante à l'étude des fans : dans l'acte de *fanfiction* peut se jouer « une relation au texte qui n'est pas uniquement célébrative, mais aussi critique » (*Ibid*., p. 249). Ce rapport à l'œuvre est présent dans les discussions autour de la cartographie de la franchise *MH*.

[344] Il nécessite toutefois une certaine rigueur : comme le pointe Julien Falgas dans son travail de recherche, il y a « un raccourci du monde académique qui consiste à assimiler les fans à un public contributif » (2014, p. 138) : le chercheur explicite que le statut de fan ne doit pas s'assimiler uniquement à ce double enjeu entre amour d'une série (dans le cas de Falgas) et contribution à la production de contenus *fans*. Cette assimilation entre les deux caractéristiques d'un fan, fréquemment observée dans la littérature scientifique, ne signifie pas pour autant sa véracité. Dans le cas de notre travail, cela se constate particulièrement par la proportion plutôt réduite de cartographes du cosmos de *MH*, par rapport à l'entièreté des utilisateur·ices qui ont juste manifesté un intérêt vis-à-vis des cartes présentées dans les ressources mobilisées ici.

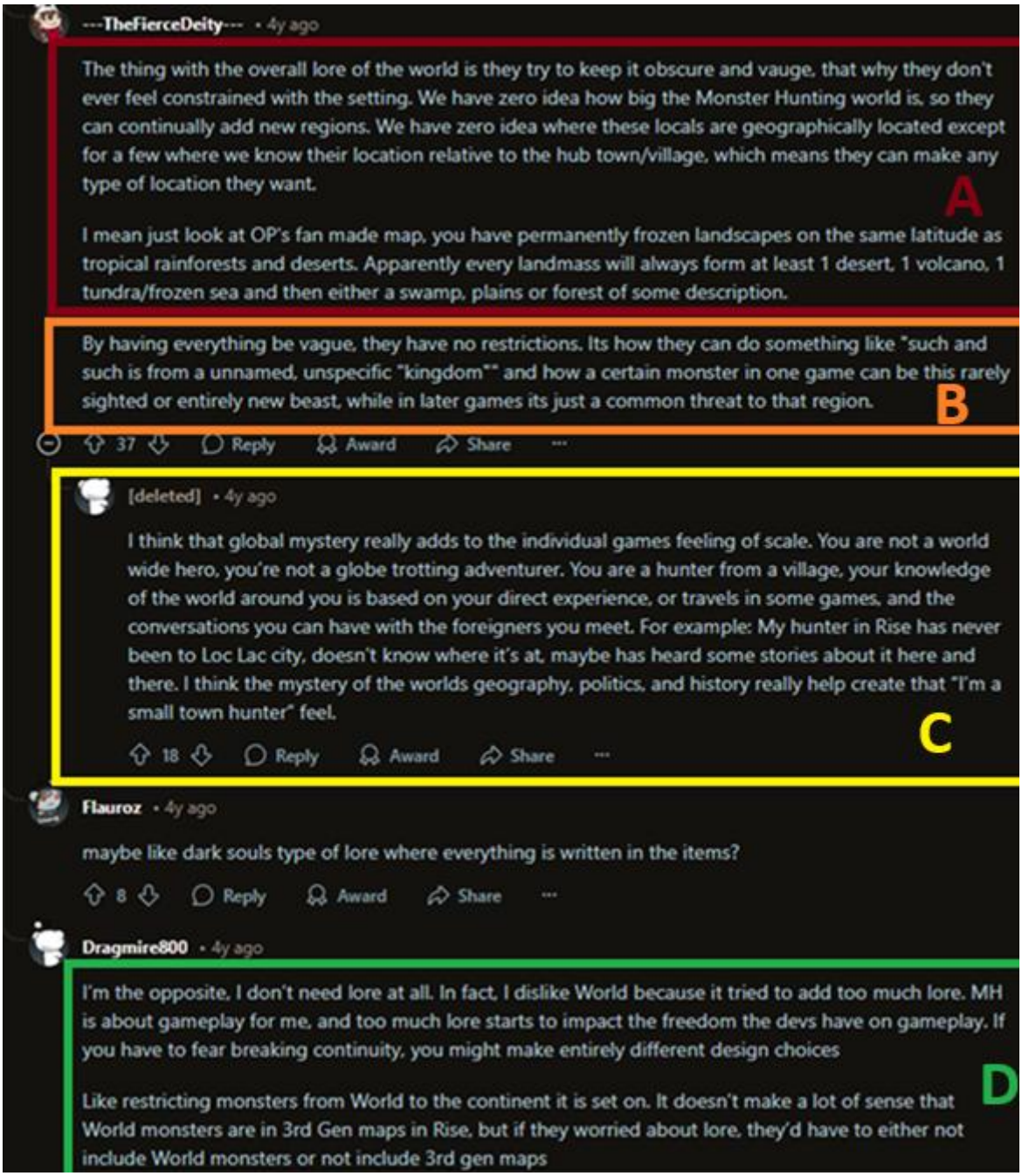


Figure 76 : Ensemble d'échanges liés à la publication principale de Nitrostoat sur la deuxième version de sa carte. Les encadrés de couleurs renvoient à différents types de discours identifiés sur cet échange. Capture d'écran du site reddit.

Comme nous le voyons sur la figure 76, les espaces de discussion qui se situent en dessous de la publication initiale de la deuxième version de la carte contiennent des éléments de discours qui manifestent ce rapport critique à l'œuvre. Les différents encadrés, sur lesquels nous allons revenir, détaillent la manière dont chaque commentateur·ice recompose avec les caractéristiques du monde fictionnel, mais aussi de quelle manière ces informations s'inscrivent dans l'attitude qu'ils adoptent face aux jeux. Par exemple, les deux paragraphes indiqués dans

les encadrés A et B invitent à voir dans l'imprécision de la topographie de *MH* une stratégie éditoriale de la part du studio de jeu. Les arguments présentés renouent d'ailleurs avec les références sur les liens entre cartographie et univers de fiction que nous évoquions en début de chapitre. Pour rappel, Wolf invite à voir la carte comme un outil qui permet de « restreindre les récits comme de les générer[345] » (2013, p. 157). De fait, les sections A et B semblent affirmer que l'inexistence d'une carte canonique du monde fictionnel, qui aurait été publiée par le studio, est une façon pour ce dernier de s'assurer une certaine plasticité et marge de création qui ne serait pas perçue comme incohérente. Dans l'encadré A, le·a commentateur·ice revient sur la carte de Nitrostoat : sa topographie sert à souligner la stratégie éditoriale de Capcom.

Les deux parties de la figure 76 que nous avons référencées comme C et D tissent des liens entre le cadre fictionnel produit par la licence et leur attitude vis-à-vis d'une situation ludique. L'encadré C présente l'imprécision topographique comme le témoin de l'étendue et l'immensité de l'univers de jeu, une caractéristique qui visiblement participe au « ressenti » (« *feel* ») de jeu. Dans la dernière section de la capture d'écran, formalisée par un rectangle vert, l'auteur·ice du commentaire corrèle son goût pour un épisode précis, *MhWorld*, avec l'abondance d'informations sur le monde fictionnel – le *lore*. En effet, cette personne a une vision bien spécifique du jeu (« *Mh is about gameplay for me*[346] »), et l'ajout de précisions à propos de l'univers de la franchise, dont la géographie fait partie, lui paraît rébarbatif. Iel invite aussi à voir, dans la manière dont le bestiaire est commun à tous les épisodes de la licence, un indice que le studio de jeu n'est pas particulièrement attentif à respecter la construction d'un monde cohérent.

De fait, à nouveau, la carte de Nitrostoat est support de médiation. En représentant un territoire, et en le soumettant au sein d'un espace de discussion numérique, les commentaires contiennent des arguments qui révèlent le rapport critique à l'œuvre. Si ces derniers ne sont pas forcément inhérents ou dépendants du travail fourni par le cartographe, l'encadré A de la figure 76 indique en fait comment la carte permet de souligner le *world-building* de la licence. Dès lors, la production de Nitrostoat, qui synthétise une représentation de toute la matière spatiale de la licence *MH*, sert à enclencher une discussion critique et réflexive sur la franchise *MH*.

---

[345] « *a map, then, can restrict stories as well as generate them* » en version anglaise.
[346] Que nous traduirions comme « Monster Hunter est un jeu qui relève avant tout du gameplay d'après moi ».

De même, le cas montré sur la figure 77 présente un autre pan du rapport critique et réflexif propre aux régimes de l'étude des *fans*. L'utilisateur·ice indique que, bien qu'iel soit admiratif·ve de la carte produite par Nitrostoat, cela ne change pas pour autant sa préférence et son goût pour celle présente dans l'encyclopédie paraludique.

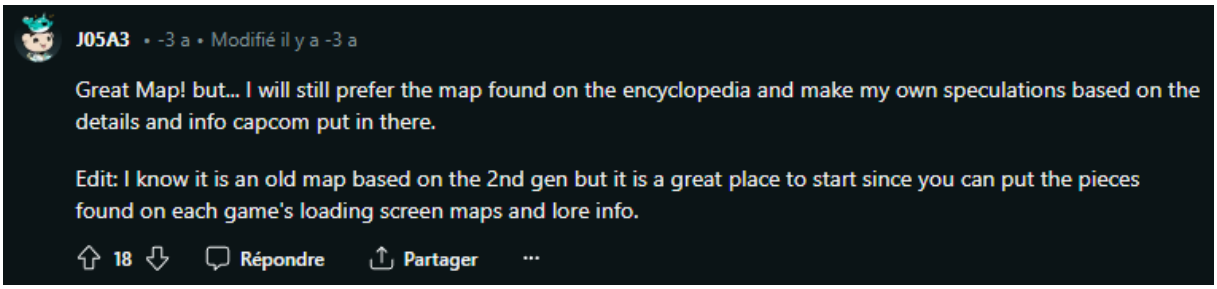


Figure 77 : Exemple de justification dans le choix d'une carte apocryphe face à la carte trouvée dans l'encyclopédie, dans l'espace de commentaire de la troisième version de la carte présentée par Nitrostoat. Capture d'écran du site reddit.

Ainsi, de la même manière que lire une carte peut exercer une influence sur notre représentation de la spatialité, d'après la littérature scientifique présentée dans le premier chapitre de cette thèse, et de la même manière que fabriquer une carte a un lien avec notre appréciation de l'espace et son identification, choisir la carte avec laquelle nous nous projetons dans un monde fictionnel a son importance.

Montrer que le choix de la carte a un rapport avec la façon dont nous nous représentons la spatialité du monde fictionnel invite à renouveler son rôle dans l'acte de médiation d'un l'univers fictionnel. Elle institue un cadre pragmatique à sa spatialité et à ses modalités d'appropriations. Au terme de cette analyse, une précision nous semble s'imposer par elle-même. Les productions analysées dans ce chapitre sont-elles assimilables aux multiples cartes qui irriguent les sites de soluces de jeux, et les autres guides métaludiques ? Leur rhétorique et langage n'en invitent d'après nous pas du tout aux mêmes approches. Les nombreuses cartes des guides, par la paracarte qui les entoure (telle leur présence sur un site de soluce et d'aides de jeux), dénotent une rhétorique de l'exactitude de la représentation. De fait, l'espace numérique et l'architecture du site dans lequel elles sont inscrites participent à en construire l'éthos, qui se retrouve dans la rhétorique de la carte. Cette dernière agence toutes les informations du jeu avec une quantité d'informations et d'annotations. En revanche, les cartes présentées dans ce chapitre n'ont rien de tel. Elles invitent, du fait de leur rhétorique et leur paracarte, à une autre posture, plus critique et réflexive, vis-à-vis de la spatialité du jeu. Si les

deux ont un lien inhérent avec la territorialité, les situations de communications pour lesquelles elles ont été produites n'invitent pas aux mêmes usages.

Tout en gardant à l'esprit que les pratiques cartographiques se recontextualisent dans le numérique, de nombreux éléments faisant partie de la spatialité numérique sont réinvestis pour constituer le cadre dans lequel la carte se déploie et communique sa représentation des mondes. Dans cette illustration des multiples recoupements que peut prendre la paracarte, concluons à présent ce chapitre.

Synthèse du huitième chapitre

Dans ce chapitre nous avons voulu montrer l'un des intérêts à étudier la cartographie vidéoludique par une approche extérieure à celle de l'analyse de contenu des dispositifs. Tout en continuant à montrer les relations que la cartographie entretient avec la jouabilité et la territorialité, notre but était aussi de proposer un prolongement du concept de paracarte dans un autre contexte que ludique.

Ainsi, la carte présente dans le contenu paraludique de *MH* – l'encyclopédie – présentait des attributs qui remettaient en question sa fiabilité. De fait, cette carte se distinguait de celles présentes dans les interfaces vidéoludiques, mais aussi plus globalement des multiples épisodes de la licence, étant donné son emplacement. En outre, sa nature de représentation de l'espace, relativement inexacte et inactuelle, motiva certain·es utilisateur·ices à créer leur propre carte du cosmos.

Nous avons alors proposé, à travers une analyse de trois espaces de discussions de la cartographie de *MH* (deux pages *reddit*, une vidéo *Youtube*), différentes manifestations de la paracarte dans sa recomposition numérique. En rappelant le contexte de la cartographie numérique, nous invitions à voir, par le découpage des nombreux espaces textuels de la plateforme *reddit*, la manière dont l'auteur de la carte en contextualisait la lecture et la création. En nous reportant aux temporalités des deux créations du cartographe, nous enjoignions à voir, dans les multiples textes de présentation de la carte, et dans les réponses de l'auteur aux commentaires qui lui étaient adressés, la démultiplication d'endroits où la stratégie rhétorique de la paracarte se déployait. En revenant sur certaines contributions qui souhaitent prolonger les idées de la cartographie critique dans le contexte numérique (Joliveau et al., 2013; Noucher, 2017; Zwer & Rekacewicz, 2021), nous soumettions l'idée que la paracarte pouvait justement apporter de nouveaux outils à ces projets.

De même, cette mise en scène de la fabrique cartographique, toujours en renouant avec les objectifs des géographes, témoignait aussi de la présence d'autres approches de la jouabilité par son détournement. En convoquant les travaux de Barnabé (2017a), nous mettions à jour les bricolages avec lesquelles les joueur·euses construisaient l'information géographique. Nous remarquions alors la manière dont les réflexions autour des médiations territoriales (Noyer & Raoul, 2011; Raoul, 2020) se retrouvaient dans ce cas et illustraient des recoupements tout à

fait similaires. Dès lors, les lieux de l'épicarte rendaient lisibles les négociations de la spatialité inhérentes à la construction d'une carte, en particulier celle d'un monde fictionnel.

Par la suite, nous relevions la façon dont la carte participe à la construction de l'attitude ludique. De fait, certains paragraphes indiquaient de quelle façon la topographie inexacte de la franchise était réinterprétée et réappropriée au prisme du jeu. Nous y soulignions également comment les apports sur les études des productions de *fans* pouvaient nourrir nos observations, de la même manière que nos propres recherches participaient à réinterroger le rôle de la cartographie dans la production par les communautés *fans*. Il se lisait alors, dans les discussions autour de la carte produite par Nitrostoat, une certaine réflexivité sur le *world-building* de la licence *MH*, interprétée comme une stratégie éditoriale somme toute pratique pour le studio. Ce blanc des cartes était réinvesti par l'imaginaire des joueur·euses. En se basant sur les jeux de médiations inhérents à la spatialité de chaque épisode et de leurs multiples localités, l'imaginaire géographique prenait alors le relai dans la création de la carte – et de la compréhension du monde fictionnel. Cette mise en récit de la fabrique cartographique et des façons dont les cartographes construisaient l'image cartographique à partir de leurs hypothèses faisait ressurgir tout l'enjeu des médiations territoriales.

Ce chapitre, tout en nous sortant brièvement de notre analyse de contenu et en dessinant d'autres perspectives de la cartographie vidéoludique, a permis de réinvestir la paracarte vers d'autres dimensions que celles du jeu. Les mutations de la cartographie numériques signent l'apparition d'espaces d'auctorialité. Au terme de notre inventaire des cartes, notre dernier chapitre va apposer un point final à cette étude diachronique de la série *MH*

Chapitre 9 : Penser la cartographie à travers *Monster Hunter*, penser *Monster Hunter* à travers sa cartographie

Ce dernier chapitre, plus court, se découpe en deux mouvements. Il propose un examen plus critique de la spatialité de la licence.

Le premier axe s'ouvre sur les enjeux du passage d'une étude de la spatialité vidéoludique à sa territorialité. Pour cela, nous revenons sur les apports de notre cadre théorique, et formalisons, à partir des travaux de Debarbieux sur les imaginaires de la nature, une étude de l'anthropisation dans la série *MH*. Cette analyse se construit notamment à partir de l'appareillage cartographique du dernier épisode. Puis, dans le cas du dernier pan de notre thèse, nous reviendrons sur le concept de paracarte, tout particulièrement sur la dimension épicartographique. C'est en faisant des allers-retours entre les données issues de notre corpus, l'état de l'art, et notre cadre théorique, que nous ferons surgir une réflexion sur le *gameplay* comme lieu de la construction d'un discours. Celui qui encadre la production du document cartographique.

9.1 l'Autre comme ressource – Anthropisation dans *Monster Hunter : Rise*

Jadis, il y a cinquante années depuis notre arrivée, un mystérieux évènement nommé « La Calamité » s'est produit aux abords de Kamura. Il fut caractérisé par des hordes de monstres enragés, déferlant dans le village, mettant en péril la vie des habitant·es. Nous apprenons l'existence de ce tragique incident lorsque notre personnage, voyageant justement pour venir à Kamura, aperçoit un étrange dragon volant à l'horizon. Malheureusement, comme nous l'explique Fugen, le chef du village, cette créature filant dans le ciel est signe que le cataclysme va se reproduire. Il va donc falloir, en multipliant les chasses, participer à la protection du village de Kamura, en particulier par l'accumulation de ressources servant aux villageois·es à s'équiper, s'entrainer, et être prêt·es à affronter l'inévitable « Calamité » qui va s'étendre sur la région.

Toutefois, nos affrontements successifs avec les monstres font émerger la présence d'un autre récit, superposé à celui-ci au sein de la diégèse : tous les cinquante ans, deux anciens dragons, Ibushi et Narwa, se retrouvent pour s'accoupler. Or, leurs pouvoirs démentiels, causant des dérèglements climatiques, effraient et enragent les monstres, qui se dirigent alors sur Kamura pour s'échapper. Ibushi et Narwa semblent être la cause de ce cataclysme, faisant fuir les créatures apeurées vers le village en y semant la destruction. Cette fuite fait d'ailleurs apparaître une étrange créature, le Magnamalo, qui profite de la désorientation provisoire pour se nourrir et se renforcer en s'attaquant aux monstres les plus démunis. Ce n'est qu'au terme d'un combat contre Ibushi et Narwa, fusionnant en une forme beaucoup plus effrayante et redoutable, que notre protagoniste sauvera Kamura. Pour cela, le personnage joué sera étrangement aidé par le Magnamalo, ressurgissant temporairement pour nous rejoindre dans l'affrontement contre ce dragon divin, le dernier boss de *MhRise.*

Dans la conclusion de sa thèse sur les médiations spatiales, Grandjean fait poindre la nécessité d'aborder la question transtextuelle sous-jacente à l'étude des langages vidéoludiques. Il entend montrer, en comparant l'étude du jeu à celle du cinéma ou de la littérature, l'importance de faire surgir les effets d'intertextualité, voire de « dialectes » (2020, p. 351) dans le langage vidéoludique au sein d'une même licence. Bien que cela n'ait pas été notre objectif principal, les perspectives du chercheur rejoignent celles qui se développent dans cette thèse. Ce dernier épisode en date[347], suivi une année plus tard de l'extension *Sunbreak*, fait bien écho aux considérations de Grandjean. Cette œuvre finale réitère les structures déjà présentes dans *MH*, et réemprunte certains ajouts caractéristiques de *MhWorld*, tels que la contiguïté des biomes et leur expérience totalement dépourvue de temps de chargement.

Nous y retrouvons, pourtant, l'ajout de séquences de jeu exclusives : celles de la défense du village. Elles consistent en la mise en place de mécanismes de défense (balistes, pièges, déploiement de certains personnages de la diégèse à des emplacements précis), nécessaires à l'affrontement contre ce qui va parfois être une totalité de quarante ou cinquante monstres à la suite. Ces scènes, présentes uniquement dans cet épisode, sont au cœur de la thématique de l'anthropisation que nous estimons centrale dans la série de jeu. Elles renouent avec un imaginaire territorial qui irrigue, finalement, toute la licence, et qui est particulièrement visible

[347] Rappelons que l'épisode *Monster Hunter : Wilds* sorti le 28 février 2025, est antécédent à l'écriture de cette thèse, d'où la temporalité de notre propos et l'absence de ce dernier jeu.

dans ce dernier opus : la confrontation entre l'espace de la ville et celui de la nature sauvage. À travers cet éternel duel se joue la représentation, d'un côté, de l'espace urbain, et de l'autre, d'un espace non domestiqué… mais largement domesticable.

9.1.1 De l'espace au territoire

> Ainsi entendue, la territorialité a donc à voir explicitement avec la communication (sociale), elle se comprend à l'aune d'une acception socio-anthropologique du rapport à l'espace, c'est-à-dire un rapport qui est aussi partagé et vécu de manière collective. Dit autrement, elle sous-tend les repères culturels et symboliques qu'intériorisent les individus pour se positionner et agir dans l'espace […]. Ainsi derrière l'idée de territorialité faut-il entendre aussi, outre une question de 'communauté', une problématique de 'mémoire collective' et d'identité, mais en rapport avec un espace donné (Raoul, 2017, p. 132).

Cette citation de Bruno Raoul amène des éclaircissements que nous pouvons restituer sur deux niveaux d'analyses différents. Premièrement, du côté de l'épisode étudié, la territorialité est au cœur du récit présenté par le jeu. La question de communauté, de mémoire collective ou d'identité est directement impliquée dans la chronologie des évènements présentés aux joueur·euses, puisque tout l'objectif est d'éviter la reproduction de la « Calamité ». De fait, la fiction développée par cet épisode précis présente un dualisme entre urbain et nature, c'est-à-dire entre deux territoires qui possèdent des modes d'appropriation de l'espace différents.

En second temps, en prenant du recul, nous avons remarqué dans les multiples chapitres précédents que la dichotomie entre l'espace de la ville et celui de la nature est au cœur de la construction de la licence de jeu. Tout lieu anthropisé est l'endroit de l'amélioration, de l'équipement, du développement de l'outil et de la technique, mais aussi de la sécurité. N'importe quelle localité en dehors d'un village devient celui de l'exploration, de l'affrontement, et, petit à petit, de l'anthropisation (comme dans *MhWorld* et dans cet épisode). Ainsi, cette construction communautaire du rapport à l'espace ne s'illustre pas que dans *MhRise* : elle structure en fin de compte toute la licence. La représentation de la territorialité autour de laquelle le corpus étudié prend sens est dans ce dualisme civilisation / nature.

Cette seconde réflexion se comprend mieux à l'aune des travaux sur la question de la production de l'espace. Pour Lefebvre, s'il est nécessaire de distinguer « les espaces dominés » de ceux qui sont « appropriés », les deux partagent un ancrage commun : l'utilisation de la technique.

> Pour dominer un espace, la technique introduit dans un espace antérieur une forme, le plus souvent une forme rectiligne, rectangulaire (le maillage, le quadrillage). […] L'espace dominé est généralement clos, stérilisé, vidé. Son concept ne prend son sens qu'en s'opposant au concept inséparable de l'appropriation (Lefebvre, 1974, p. 191).

La mention du maillage (ou quadrillage) peut difficilement ne pas être relevée : elle rappelle de manière idoine l'utilisation de l'outil cartographique comme technique d'appropriation de l'espace. Pour le philosophe, ce qui oppose l'appropriation à la domination tient dans la question de la modification de « l'espace naturel » (Ibid., 1974, p. 192). Cette modification suit une logique apposée par un groupe : « d'un espace naturel modifié pour servir les besoins et les possibilités d'un groupe, on peut dire que ce groupe se *l'approprie* » (*Ibid.,* exergue d'origine). En outre, il y a dans les espaces appropriés la restitution d'un récit : « les maisons paysannes et les villages parlent et racontent, comme un récit murmuré et un peu brouillé, la vie de ceux qui les construisirent et les habitèrent. Tant ils en portent la marque » (*Ibid.*). De fait, pour Lefebvre, plus un espace est dominé, moins il peut paraître approprié :

> l'opposition 'dominé-approprié' ne se limite pas au discours ; ce n'est pas une simple opposition significative. Elle donne naissance à une contradiction, à un mouvement conflictuel, qui se déploie jusqu'à la victoire accablante de l'un des termes : la domination, jusqu'à la réduction extrême de l'autre terme : l'appropriation. Sans que ce dernier puisse disparaître. Au contraire : la pratique et la théorie en proclament l'importance, en réclament la restitution (Lefebvre, 1974, p. 193).

La construction de ce raisonnement, sous la plume du philosophe, démontre les tenants de la production de l'espace : il invite à comprendre que le capitalisme façonne l'espace « à travers et par l'urbanisation […] sous la loi du reproductible et du répétitif, en annulant les différends dans l'espace et le temps, en détruisant la nature et les temps naturels » (*Ibid*., 1974, p. 375).

Il serait donc, de prime abord, tentant de caractériser l'espace vidéoludique comme la reproduction des formes du capitalisme, et de dire que l'évolution de *MH* suit la dialectique présentée par Lefebvre. Dans cette acception, les structures spatiales du jeu effectuent des médiations territoriales, car elles invitent à voir dans la construction de l'urbain comme de la nature des imaginaires territoriaux, et leurs mises en application à travers nos actions dans le jeu. Ainsi, si nous revenons à notre deuxième chapitre, nous pourrions alors avancer l'idée que la construction de l'appropriation de l'espace dans la licence *MH* reflète ces « imaginaires du territoire » décrit par Debarbieux comme des « modèles interprétatifs qui ont structuré les récits et les argumentations visant à expliquer ou justifier nos modes d'occupation de l'espace

terrestre » (2009, p. 23-24). De fait, les liens avec les recherches sur les médiations territoriales opérées par les médias seraient limpides.

Toutefois, il faut se prémunir d'une approche structuraliste et formelle de l'espace de jeu.

> Il s'agit ici de défendre l'idée que, pour étudier l'espace, on ne peut se contenter d'en décrire le mode de production et que, inversement, celui-ci ne peut pas s'étudier seulement en observant, depuis le bas, les espaces produits. Lorsqu'on s'intéresse à la production de l'espace, il semble aussi important d'étudier l'espace pour lui-même, ce qui conduit à l'approcher sous d'autres angles, notamment celui de sa réception. […] La production de l'espace consiste aussi en la récupération par ceux qui le produisent des aspirations de ceux à qui ils le destinent. […] C'est pourquoi nous devons penser les rapports qu'entretiennent les producteurs avec l'objet de leur action et interroger les registres de représentations qu'ils incorporent dans leur production autant que celle-ci les influencent (Adam, 2019).

Ce que cette critique des travaux de Lefebvre nous encourage à percevoir, c'est qu'il ne saurait être suffisant de décrire l'espace de *MH* comme une structure. D'après nous, le passage de l'espace à la territorialité implique de réfléchir en termes de dynamique, de processus. Le chercheur cité défend l'idée que l'espace doit s'entendre à travers cette dialectique des représentations et de leurs registres par les « producteurs » de l'espace[348]. Dans un mouvement similaire, Bashandy appelle à un renouveau des théories d'analyse de l'espace vidéoludique : celui-ci reproche aux chercheur·euses qui se sont intéréssé·es à cette thématique d'avoir trop souvent assimilé l'espace à une « surface » :

> l'abstraction a été un outil du colonialisme et de l'iniquité européenne blanche depuis le 16ème siècle. En pensant 'l'espace comme une surface' (Massey, 2005, p.4), le colonialisme a séparé la géographie de ses temporalités spatiales – représentées par son peuple, ses biens, ses terres[349] (Bashandy, 2023, p. 168).

Approcher le jeu par sa cartographie, et construire des outils et concepts qui en déplient le « tissu de médiation » (Plantin, 2014a, p. 12) représente une voie alternative, qui souligne la

[348] Il défend, également, l'idée d'une approche de l'espace par sa réception, que nous pourrions compléter par une réflexion sur ses usages. Rappelons que la question des pratiques spatiales vidéoludiques - espaces diégétiques (Lucas, 2018) ou non diégétiques (Berry *et al.*, 2021; Ter Minassian, 2024) - poursuit ce projet de recherche, bien que notre thèse n'emploie pas spécifiquement cette méthodologie.

[349] « *abstraction has been a tool of white European coloniality and inequality since the 16th century. By thinking of "space as a surface," (Massey, 2005, p.4) colonialism has separated its geography from its spatial temporalities – represented in its people, goods or lands* » en version anglaise.

processualité de l'appropriation de l'espace vidéoludique. Puisqu'en effet, cette pensée de l'espace comme surface est bien l'apanage de la cartographie, ce que les approches critiques ont fréquemment relevée dans la dichotomie entre carte et territoire, et que nous mentionnions dans nos deux premiers chapitres. Dès lors, et c'est là tout le rôle de cette approche communicationnelle que nous avons proposée dans cette recherche, la déconstruction des dispositifs cartographiques contemporains révèle des éléments de réponse sur cette production de l'espace. À la fois, la rhétorique avec laquelle les cartes transforment les espaces en « surface », et également comment les registres de représentations, que nous rendons lisibles grâce à notre approche de l'imaginaire cartographique, influencent comme produisent les espaces. Ce va-et-vient dynamique qu'invite à voir Adam à la fin de sa citation, nous le retrouvons plus particulièrement dans les études communicationnelles autour de la territorialité, qui inscrivent la processualité de l'appropriation dans sa définition. D'après nous, étudier les espaces vidéoludiques au prisme de la notion de territoire enjoint une prise en compte des dynamiques et des processus communicationnels qui structurent l'espace. Ainsi, la manière dont nous avons déconstruit la cartographie vidéoludique, et sa représentation des espaces en vus d'être appropriés par les joueur·euses, souligne comment tout ce qui constitue le langage de la carte comme son cadre, c'est-à-dire sa paracarte, participe à produire l'espace, et à en inviter une appropriation orientée. Ces éléments rendent concret l'un des discours territoriaux portés par le jeu, et amènent d'autres postures critiques et réflexives vis-à-vis des spatialités vidéoludiques.

9.1.2 La malléabilité de l'espace à travers la représentation cartographique

Au cœur du dualisme entre la civilisation et la nature proposé à l'ouverture de ce chapitre se niche la question de l'anthropisation. Dans notre perspective, rappelons que les jeux vidéo sont, comme les autres médias, des « *instances de médiation à portée géographique* » (Noyer & Raoul, 2011, paragr. 8 emphase d'origine). L'idée d'anthropisation que nous suggérons dans notre analyse est donc à comprendre comme la façon dont les jeux, du fait des récits qu'ils mettent en scène, et de la matière spatiale qu'ils invitent à s'approprier, produisent un discours sur la territorialité humaine dans un milieu naturel.

Ce discours n'est pas circonscrit à des qualités audiovisuelles et narratives – il est à inscrire dans le fonctionnement des mécaniques ludiques. Cayatte, dans sa thèse, démontre la nécessité

d'approcher la rhétorique des jeux vidéo en sortant d'une réflexion purement procédurale, en y incluant les aspects narratifs et audiovisuels (2016, p. 280-285, voir aussi 2017). L'intégration du jeu vidéo dans les processus de médiations territoriales part en fait d'une approche inverse : récits et images étant déjà au cœur du travail territorial, nous y joignons la dimension processuelle du jeu vidéo. L'intérêt d'une approche de ces phénomènes discursifs à travers les processus de ludicisation, que nous défendons dans cette thèse, est de montrer de quelle manière le discours territorial s'ancre dans un système de valeurs. En partant du principe que « la façon dont va s'exprimer la jouabilité de la structure de jeu va donc fortement dépendre du rapport qui va s'établir entre les règles et la fiction, de la variabilité du centre de référence dans la construction fictionnelle » (Genvo, 2013a, p. 89), et en rapprochant ce « rapport » du paradigme territorial, nous exprimons l'idée que la jouabilité positionne également une valeur à l'appropriation de l'espace dans un monde fictionnel.

L'analyse de *MH* illustre plus clairement cette réflexion dans la manière dont la licence témoigne d'un discours sur l'anthropisation. Pour cela, les contributions de Debarbieux sur la notion même de « nature » doivent être rappelées. À travers son analyse de la création du parc national américain de Yosemite, le géographe retrace la façon dont « l'architecte-paysagiste » Frederick Law Olmsted et le militant et naturaliste John Muir souhaitaient aménager cet espace comme une représentation de la nature (Debarbieux, 2015, p. 57). Ainsi, Olmsted a une aversion profonde pour ce qu'il caractérise comme le « *wilderness* », qui se traduirait comme la « naturalité ». Pour lui, le paysage est ce qui reflète la grandeur d'une civilisation. Debarbieux nous invite à le constater à travers cette citation du paysagiste : « "la capacité des scènes paysagères (*scenery*) à affecter les hommes est dans une grande mesure proportionnée au degré d'avancement de leur civilisation et au niveau auquel leur goût a été cultivé" » (Olmsted, 1865 *in* Debarbieux, *Ibid.*). Pour cette raison, nous dit le géographe, Olmsted a d'abord pour projet d'enlever tout ce qui « préexistait » dans le parc naturel, afin d'y reconstruire sa propre vision de la nature. Cette dernière est pensée comme « civilisatrice » (Debarbieux, 2015, p. 58). Néanmoins, Muir, à qui écherra la réalisation du parc, a d'autres projets : pour lui, la naturalité est inhérente à la nature humaine, et doit être conservée. Il fera de cet espace une véritable représentation d'une nature sauvage et non apprivoisée, ni apprivoisable[350].

[350] Ce qui reste quelque peu ironique, dans la mesure où ses discours défendent l'idée d'une « nature emparquée » et qu'il prône une « extrême vigilance sur le maintien des limites et le contrôle des usages à l'intérieur des limites »

Debarbieux, à travers ce rappel historique, explore comment les deux définitions de la nature portées par Moir et Olmsted ont finalement irrigué deux motifs importants. D'une part, la question des « imaginaires sociaux de la nature », c'est-à-dire d'un régime d'expérience de cette nature ; et d'autre part, ils « participent de cette propension du siècle à spatialiser l'idée de nature à la fois dans le cadre de géographies imaginées et sous la forme de dispositifs institutionnalisés » (Debarbieux, 2015, p. 62). Dans cette institutionnalisation de ce qu'est la nature, le géographe rappelle que la construction de ce phénomène est autant spatiale que phénoménologique, et que les deux se rejoignent. La notion d'imaginaire social, lorsqu'elle recoupe les questions de nature et d'espace, permet d'après le chercheur de révéler ce « cadre général en fonction duquel on se met à penser, à l'aide d'agencements spatiaux particuliers, non seulement les relations entre une société et sa nature, mais la société elle-même sur la base de ses relations à sa nature » (*Ibid*., p. 67).

Les contributions de Debarbieux sont éclairantes lorsque nous les intégrons à nos réflexions sur les médiations territoriales portées par le jeu. Dans les enjeux de la mise en scène de la nature comme de la civilisation au sein des jeux se déploient des imaginaires sociaux de ces espaces, à la fois d'un point de vue spatial, mais aussi phénoménologique. Cette thématique est omniprésente dans le corpus étudié. Nous avons vu, à chaque épisode, que le personnage incarné doit défendre un village, aider ses habitant·es, assurer une aide martiale face aux dangers de cette « nature » qui entoure évidemment chaque espace urbain. Dans les deux derniers jeux de la licence, à la valeur de nos actions dans le cadre fictionnel s'ajoutent les dimensions épistémologiques et praxéologiques de la recherche. Puisqu'en effet, ce sont justement ces dérèglements de la « nature » qui sont sujets des enquêtes menées par notre protagoniste.

De même, nous avions suggéré que l'évolution de *MH* se structure à partir d'épisodes clefs où la spatialité de la licence subit des changements drastiques. C'est par exemple l'apparition d'une forme de verticalité dans les déplacements à partir de *Mh4U*, signant un espace diégétique plus malléable. Dans le cas de *MhWorld*, nous constations la possibilité d'apposer la trace de l'homme dans les biomes, par le biais des encampements, une fonctionnalité également reprise dans *MhRise*. Toutefois, ce dernier épisode démultiplie toute la plasticité des déplacements au

vis-à-vis du parc national. De fait, il fustigera le peu de moyens mis en place par l'état californien pour établir la « surveillance » de l'espace naturel (Debarbieux, 2015, p. 57).

sein des environnements diégétiques par l'ajout de nombreuses techniques de navigation. C'est le cas des « filinsectes », ajoutés à cet épisode et permettant d'effectuer de grands bonds, que la structure de jeu invite à combiner avec tout l'arsenal de coups et d'enchaînements de chaque arme. C'est aussi le cas des « grands filinsectes », dont il faut d'abord découvrir les lieux propices à leur installation, et qui eux offrent la possibilité d'effectuer des vols planés permettant de parcourir l'entièreté d'un biome en quelques secondes. Et enfin, *MhRise* met en scène l'escalade d'une manière relativement inédite dans le corpus : nous ne sommes plus en train de grimper à des lierres, mais en train de courir à la verticale, parfois sur notre Palamute, une monture canine, pour escalader des reliefs toujours plus hauts.

L'étude diachronique démontre que l'espace des régions est de plus en plus à même d'être approprié par l'homme sous les deux régimes qu'évoque Debarbieux. D'une part, la nature même de ces biomes est de plus en plus imprégnée des traces de l'être humain : en plus des campements, certains niveaux de *MhRise* mettent en scène des espaces urbains détruits, pour rappeler justement le passage de la Calamité. D'autre part, la question même de la phénoménologie et de l'expérience de cet espace est décuplée : le·a joueur·euse n'a jamais autant posséder de « procédures » (Cayatte, 2018, paragr. 18) au sein de l'espace de jeu. Tout le nouveau langage de l'espace de *MhRise* se traduit par la domestication de la faune et de la flore au profit de la liberté de mouvement, à l'image de ces grands filinsectes et filoptères que nous décrivions, mais aussi du vocabulaire employé pour parler des nombreux insectes ou animaux peuplant le jeu (que nous rappelions dans notre cinquième chapitre). De fait, l'apport d'une recherche diachronique montre les recoupements temporels des médiations territoriales qui sont au cœur de la licence. Ces dernières font surgir de nouvelles itérations d'une thématique irriguant tout *MH*, à savoir le rapport à la nature. Dès lors, la question de l'anthropisation se reflète de manière fantasmée dans le cadre fictionnel.

Nous nous attachons au terme de fantasme dans la mesure où les dérèglements climatiques, écologiques et biologiques – au cœur des récits de *MhWorld* et *MhRise* – ne sont jamais indiqués comme une conséquence de l'activité humaine. C'est que, contrairement au méta-genre de la « fiction climatique » dans lequel se retrouvent de nombreuses œuvres littéraires dépeignant les conséquences de l'Anthropocène (Langlet & Huz, 2023, paragr. 5-6), la jouabilité de *MH* n'invite jamais à voir dans cette mise en scène de la nature l'Homme comme la cause des perturbations inscrites dans les récits. Jamais acteur, il n'en est que l'enquêteur, qui multiplie les moyens de s'informer et de s'adapter à ces problématiques. Dès lors, la cartographie fait la

médiation de cet imaginaire territorial d'un être humain toujours plus capable de s'adapter à la nature et d'en tirer une utilité, d'en faire une ressource, face aux modifications de l'espace[351]. Ces deux derniers jeux de la licence procèdent d'une mise en scène d'un imaginaire territorial où l'espèce humaine est toujours capable de survivre et de se reconstruire, grâce aux déploiements d'outils technologiques.

Et c'est en effet bien sur ce dernier point que la cartographie, et tout le mythe qui la caractérise et que nous évoquions au deuxième chapitre de notre thèse, repose. Rappelons que nous invitons à voir le mythe cartographique comme ce discours, aujourd'hui de plus en plus remis en question, qui pense la carte comme une « conséquence naturelle de percevoir le monde[352] » (Wood *et al.*, 2010, p. 76). Dans la perspective de sa déconstruction, les outils déployés par la cartographie critique comme celui que nous remettons à jour dans cette thèse – la paracarte – démontrent que la carte n'est plus miroir de la nature mais représentation de cette dernière.

[351] Ce n'est pas sans questionner le rôle que prend la cartographie dans les dispositifs ludiques qui « fictionnalise[nt] l'effondrement de notre civilisation à la suite d'un dérèglement global d'origine anthropogénique » (K. Lefebvre, 2023, paragr. 14). En d'autres termes, pour poursuivre les réflexions développées dans cette sous-partie de notre thèse, il serait pertinent de se demander comment la cartographie en tant que pratique se déploie dans des récits où c'est la technologie et l'anthropisation qui sont les conséquences directes des dérèglements climatiques, ce qui prolongerait les réflexions sur l'imaginaire cartographique.
[352] « *natural consequence of perceiving the world* » en version anglaise.



Figure 78 Carte locale la région « Jungle » dans MhRise*. Exemple d'affichage des systèmes d'interfaces de la carte locale. Archives personnelles.*

L'un des outils qui permettent, entre autres, de rendre visible et transformer ces espaces en ressources, c'est bien la carte. Ce mythe cartographique est d'autant plus omniprésent, dans *MH*, que la carte locale porte finalement la rhétorique d'un aménagement territorial qui tend à transformer toute composante de la faune et de la flore en ressource.

Ainsi, les cartes locales de *MhRise* sont particulièrement intéressantes étant donné la démultiplication d'éléments propres à la paracarte, visibles sur la figure 78. Si le centre de l'interface demeure celui de l'image cartographique, les multiples fenêtres qui l'entourent et qui permettent d'en modifier l'affichage enjoignent à la démultiplication de projets territoriaux. Nous invitions à voir, dans l'appareil cartographique de *MhWorld*, la représentation du paysage comme appropriation de l'espace par l'être humain. Néanmoins, la relation entre la carte et l'espace qu'elle représente se construit beaucoup plus largement, à l'époque de la cartographie numérique, par les liens entre la carte et son cadre – sa paracarte. Nous défendons l'idée que cette évolution constitue une piste essentielle de compréhension des nouveaux cadres communicationnels de la cartographie et de la territorialité contemporaine. Dans la relation que la carte entretient avec son territoire, le langage cartographique constitue l'un des pans auxquels doit s'ajouter, à l'aune de la cartographie numérique, la multitude des

encadrements et des discours que porte la paracarte, révélant les modalités de construction des projets territoriaux.



Figure 79 : Capture d'écran de la carte du niveau Jungle dans MhRise. À droite, dans la liste d'icônes, sélectionner une icône l'affiche sur la carte, et révèle une description de ce phénomène en bas de l'interface, ce que nos encadrés rouges soulignent. Archives personnelles.

Comme constaté sur la figure 79, la démultiplication des ressources se traduit non seulement par l'affichage évident de plus en plus de données, mais aussi par la mise en place d'interfaces permettant de classer cet affichage ; ainsi qu'une légende explicitant chaque manipulation et quantifiant certaines actions au sein de l'environnement diégétique. La paracarte est en fait la conséquence directe du décuplement des multiples informations qui, maintenant, peuplent de plus en plus les cartes locales de *MH* – mais aussi la cartographie numérique de manière générale. Autrement dit, l'anthropisation ne se met pas en scène qu'avec le récit ou les images, ni forcément avec la jouabilité de l'espace diégétique – elle se prolonge dans le langage cartographique et la façon dont celui-ci présente ce « réservoir d'actualités possibles » qu'est la structure de jeu (Genvo, 2013a, p. 80). Dans ce « réservoir » se prolonge la rhétorique d'un discours territorial organisé par le logiciel. Et à travers la cartographie, celui-ci s'organise pour présenter la plasticité de l'espace de jeu, soumis à des appropriations que la carte nous invite à déployer.

Ces réflexions recoupent notre hypothèse sur l'apprentissage de la légende de la carte par la dynamique du *gameplay*. Dans les cinq premières générations, l'acculturation au jeu se

traduisait petit à petit par l'apprentissage de la légende de la carte, alors presque inexistante dans le logiciel[353]. Puis, dans *MhWorld*, le descriptif des phénomènes étudiés était, comme nous l'avons constaté, relativement hétérogène. Lors du passage de notre curseur sur de nombreux signes visuels s'établissait une description sous deux niveaux de discours. Le premier concernait une description triviale de la nature de la plante, de l'objet ou du matériau. Le deuxième invitait à voir cet élément comme une ressource, en nous précisant son utilisation dans la structure de jeu : il est davantage incitatif.

Dans *MhRise*, le détail de chaque objet se retrouve consigné dans les menus contextuels de la carte. Cette transformation est inhérente au changement de plateforme du jeu : il a été déployé sur la console Nintendo Switch, avant d'être jouable sur ordinateur. Par conséquent, c'est l'entièreté des fenêtres contextuelles et des multiples filtres et options qui encadrent l'image cartographique qui en organisent plus précisément sa compréhension et sa visualisation. Néanmoins, la véritable mutation est que nous passons d'une carte débordant de données entièrement lisibles (*MhWorld*) à une très largement épurée (*MhRise*). Dans cette dernière, non seulement la séquence de jeu modifie l'affichage cartographique, comme vu dans le cinquième chapitre, mais la lecture de toute la richesse du territoire et de ses ressources ne peut se faire qu'à l'aune de la paracarte. Ce cadre illustre le changement de paradigme que nous pensons à l'œuvre dans la cartographie numérique, et qui recompose nos spatialités contemporaines.

Pour conclure, si nous souhaitons prolonger une analyse de ce « tour discursif lié à un moment historique dans lequel la sophistication et l'industrialisation des dispositifs de représentation interviennent de plus en plus intensément dans notre relation à nos espaces de vie » (Jeanneret, 2019, paragr. 38), il doit à notre avis se faire à travers « une lecture communicationnelle de ces dispositifs, attentive aux médiations sur lesquelles reposent leur éventuelle efficacité », pour paraphraser l'analyse des algorithmes de Netflix par Silva Mota Drumond, Coutant, et Millerand (2018, p. 33). En souscrivant à cette idée, la cartographie comme représentation et production de l'espace ne peut plus se penser uniquement à travers le lien entre l'image cartographique et le territoire représenté. Dorénavant, la paracarte, qui cadre, fléchit, et agence la plasticité des représentations territoriales, doit être soumise à une analyse communicationnelle.

---

[353] Dans le sens où très peu de discours et de ressources textuelles explicitaient clairement le sens des signes visuels inscrits sur la carte.

Si nous reprenons certaines citations illustrant ce paradigme dans notre premier chapitre, nous pourrions résumer et synthétiser notre propos avec la phrase suivante. À une époque où les représentations cartographiques sont de plus en plus malléables du fait de « l'aspect dynamique de la consultation des cartes numériques » (Morcrette, 2018, p. 518) qui ont pour conséquence que « la carte n'est plus 'la carte', mais elle est l'une des fonctions, ou des 'applications' potentielles de l'objet interactif de sa consultation qu'est le support numérique » (*Ibid*., p. 525), et que nous passons ainsi « d'une logique de représentation de l'information géographique à une logique de représentation géographique de l'information » (Joliveau *et al.*, 2013, p. 7) où « il s'agit plus de présenter cartographiquement des informations simples localisées que de construire une représentation géographique à proprement parler » (*Ibid.*), le cadre numérique, iconique, et textuel, qui entoure la représentation cartographique et qui en module son discours, devient un espace de discursivité. Au prisme d'une approche communicationnelle, cet espace prolonge les projets et perspectives portés par la géographie, la cartographie, et les sciences de l'information et de la communication.

9.2 Le cadrage par le *gameplay* – repenser la paracarte à l'aune du processuel

Nous avions évoqué, dans notre deuxième chapitre, que la reprise du concept de paracarte n'était pas tâche aisée. Morcrette, qui s'y est attelée avant nous, a indiqué à quel point le contexte numérique de la cartographie rendait la paracarte difficile à véritablement saisir. En ce qui concerne la péricarte, nous avions restitué dans le deuxième chapitre un tableau qui récapitulait ses composantes, telles que les titres, les bordures de la carte, la légende, et bien d'autres encore. Ces éléments, nous les avons tous retrouvés dans notre travail de recherche, et nous avons montré de quelle manière ils participaient au processus de cadrage de l'appropriation des espaces diégétiques. À tous égards, ils construisent cette imbrication entre médiation territoriale et ludique. Cependant, comment approcher véritablement l'épicarte dans le contexte ludique ? Avant d'aborder la conclusion de cette thèse, il nous faut revenir sur la construction du discours qui entoure la carte.

9.2.1 Des discours qui contextualisent la production et l'usage de la carte…

Bien que de nombreux éléments puissent s'ajouter à l'inventaire de la péricarte si nous sortons de la licence *MH*, il nous semble intéressant de restituer ce que nous avons estimé être des manifestations de l'épicarte dans notre analyse. Genette départage le péritexte de l'épitexte en désignant ce dernier comme « tout élément paratextuel qui ne se trouve pas matériellement annexé au texte dans le même volume, mais qui circule en quelque sorte à l'air libre, dans un espace physique » (2002, p. 346). Comme vu dans notre deuxième chapitre, il est difficile de véritablement attribuer un emplacement à cet épitexte dans la littérature.

Lorsqu'ils s'intéressent à la paracarte, Wood et Fels estiment que l'épicarte se construit à travers les articles ou publicités qui parlent de la carte, ou encore des paragraphes qui encadrent la présentation de la carte (2008, p. 192-193). Nous n'avons, dans tout notre corpus, jamais été véritablement en présence de ce type de discours. Morcrette relie l'épicarte au « contexte de la production » des cartes, ce qui le pousse à mettre ce critère de côté dans son analyse (2018, p. 188). Enfin, de notre côté, ce qui peut se rattacher à l'épicarte nous semble avoir surtout été aperçu au cours de notre chapitre huit. Lorsque nous analysions les textes qui encadraient la carte dans l'encyclopédie de *MH*, nous avions suggéré que le bref paragraphe qui en présentait son contexte de production, au sein même de la page, pouvait s'entendre comme de l'épicarte. Plus globalement, au cours du chapitre précédent, les analyses des stratégies rhétoriques déployées par Nitrostoat s'entendaient au prisme de ce concept : celui-ci organisait sa publication initiale en de nombreux discours propres à l'épicarte. Il en allait de même pour ses interactions dans les espaces de commentaires, où il rappelait le contexte de production de sa carte. Pouvons-nous, dès lors, véritablement parler d'épicarte dans le jeu vidéo ? Ce cadrage communicationnel de la carte semble tout au plus visible dans les supports textuels qui encadrent l'image cartographique, ou encore dans les discours émanant du « monde de l'art », pour reprendre la dénomination employée par le sociologue Becker (2017 [1988]).

Dans notre cas, nous proposons de redéfinir l'épicarte comme les discours qui parlent de la carte, mais ne sont pas inscrits sur son interface. En partant de ce principe, nous respectons la dissociation spatiale entre péritexte et épitexte – donc, péricarte et épicarte – tout en ouvrant la réflexion aux rhétoriques avec lesquelles un dispositif ludique parle de cartographie. Il ne s'agit pas non plus d'un passage entre un modèle « originel » jusqu'à un modèle « étendu » de la définition de paratexte, pour faire un renvoi à notre deuxième chapitre. Il s'agit de remarquer

comment le jeu construit et formalise des discours sur l'utilisation de la carte au sein même du dispositif.

Dès lors, comme nous l'évoquions dans notre chapitre cinq, l'épicarte peut se penser dans le jeu vidéo au prisme des rhétorique tutoriels, par au moins deux entrées. La première est illocutoire, et s'assure de faire comprendre aux joueur·euses que ce qui est littéralement un rassemblement de pixels à l'écran correspond à une carte. Il est évident que cette fonction illocutoire peut recouper l'entièreté des composantes de la paracarte, telles que les titres, les symboles associés à une image cartographique, etc. Toutefois, lorsque cette fonction rhétorique se retrouve dans un didacticiel, elle a une valeur que nous supposons être beaucoup plus persuasive. Le logiciel s'assure, à l'aide d'un cadrage de l'action spécifique (audiovisuel, narratif, ludique), de l'interprétation du rapport entre signifiant et signifié. Il instaure les bases de la situation de communication.

Cette première fonction illocutoire est, concrètement, tapie dans une autre, beaucoup plus évidente, qui est l'objectif « métadiscursif » (Dozo & Barnabé, 2022, paragr. 5) de ces tutoriels nous apprenant les commandes, règles et objectifs de jeu. De fait, nous avons observé au cours de notre chapitre cinq que certains passages au sein de ces textes invitent les joueur·euses à comprendre à quoi sert la carte : elle s'utilise en appuyant sur tel bouton, des éléments de sa légende sont expliqués, ses fonctionnalités sont détaillées. Néanmoins, l'étude de ces discours est relativement délicate dans le domaine ludique.

En effet, l'un des premiers lieux où nous retrouvons des tutoriels est le manuel de jeu, un petit livret en papier qui était compris dans les éditions physiques de nombreux jeux. Le manuel « explique souvent les objectifs du jeu, le contexte des personnages et des récits, comment utiliser l'interface (et la manette) correctement, et ce que doit faire le·a joueur·euse pour gagner le jeu[354] » (Consalvo, 2007, p. 84-85). Cependant, Genvo émet l'hypothèse que la progressive apparition des phases didactiques des jeux s'accompagne d'une disparition de ces livrets. D'après lui, « la compétence ludique de nombreux joueurs s'est développée suite à des années de pratique et la conception des jeux a elle aussi évolué de sorte à centrer l'apprentissage des règles sur le *gameplay* » (2013a, p. 84). De fait, comme les apports de Barnabé et Dozo le

[354] « *the manual often explains the objective of the game, the background of the characters and the situations, how to use the interface (controller) correctly, and what the player needs to do to win the game* » en version anglaise.

montrent, ces types de discours sont aujourd'hui dans des séquences spécifiques de jeu (2020; 2022). L'étude diachronique de la licence *MH* produit un résultat intéressant : il y a de moins en moins d'instants consacrés, dans les jeux, à l'apprentissage et la compréhension des interfaces cartographiques, mais de plus en plus de textes y sont consacrés dans les manuels, maintenant consultables en ligne. Consalvo, qui a produit sa recherche à partir d'entretiens, précise d'ailleurs que les manuels de jeu sont rarement lus par les joueur·euses (*op. cit.*).

Si l'une de nos conclusions actuelles est que ces didacticiels ont disparu du jeu, une autre nous semble tout aussi probable : la péricarte prend totalement en charge la fonction explicative de la carte. Puisque, comme nous l'avons remarqué, passer notre curseur sur des éléments de l'interface en fait apparaître deux discours. Le premier est de l'ordre du descriptif, le second de l'incitatif. Donc, si la péricarte assure et prolonge le rôle des discours tutoriels, et se sert des composantes interactives et numériques de l'interface pour supprimer ces séquences des jeux, que reste-t-il comme moments où le logiciel nous parle de la carte ?

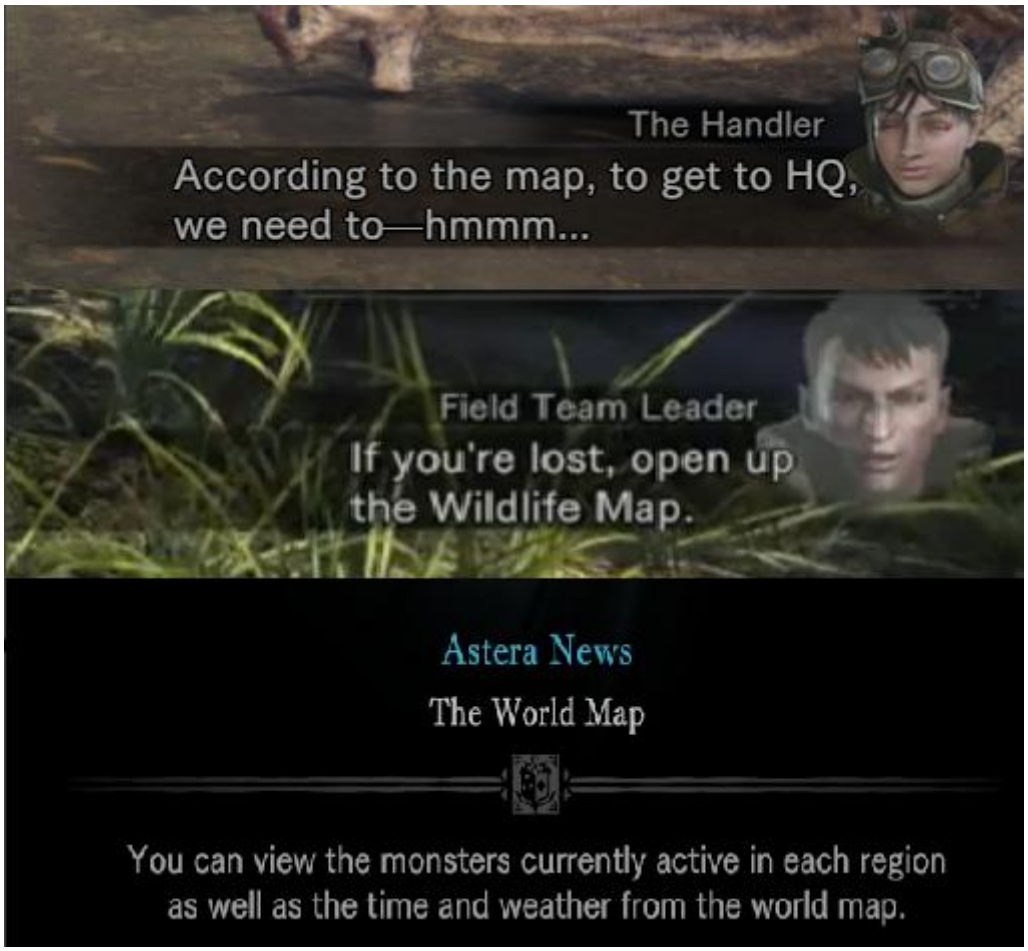


Figure 80 : Captures d'écrans de deux barks *prononcés par les personnages de* MhWorld*, et d'une astuce écrite sur le temps de chargement du même jeu. Archives personnelles*

En dehors de ces quelques phases tutoriels, nous retrouvons les « petites phrases » (Dionnet, 2025) ou « *barks*[355] », qu'Hélène Sellier et Aurélie Huz définissent comme « ces dialogues souvent définis par des lignes prononcées par les PNJ auxquelles les personnage-joueur·es ne peuvent pas répondre[356] » (2023, p. 1). Il nous semble qu'à ce compte-là, les petites phrases illustrées sur la figure 80 et prononcées par l'assistante (« En se fiant à la carte, pour aller au QG, nous devrions…hmm… ») et le chef de l'équipe de terrain (« Si tu es perdu·e, ouvre ta carte de l'environnement »), ou encore les astuces et conseils furtifs des temps de chargements demeurent les exemples les plus logiques de cette épicarte vidéoludique.

Évoquer la relative disparité de cette catégorie de la paracarte invite, toutefois, à investir les nombreux autres espaces où nous avons vu la licence *MH* produire un discours sur la cartographie. L'un de ces emplacements, sur lequel nous nous sommes penchés lors de notre septième chapitre, relève d'après nous de toutes les mises en scène et de la remédiation des cartes dans les environnements diégétiques. Ces dernières produisent un discours sur cette pratique et ces objets, dont l'insertion dans la licence étudiée rappelle les liens avec les recherches portant sur les imaginaires cartographiques (Desbois, 2015b, Chapitre 2; Gould & Bailly, 1995, p. 42-44). Nous estimons que la scénographie qui accompagne ces représentations organise un discours porté par le dispositif sur les contextes de productions des cartes. En déplaçant ces considérations dans le domaine du ludique, nous estimons que la mise en scène de la cartographie dans les jeux s'inscrit dans sa jouabilité. En effet, d'une part, elle construit l'identité des personnages et de leurs fonctions dans les séquences où ces derniers sont montrés en train d'interagir avec la carte. D'autre part, elles montrent la valeur que revêt la cartographie dans la fiction, ce qui s'ancre dans la formalisation d'un éthos ludique (2013a).

9.2.2 … Jusqu'au *gameplay* comme construction du discours cartographique

En réitérant les imbrications entre pratique cartographique et ludique, qui ouvraient cette thèse, nous avons souligné la différence entre le *mapping* et le *map-making*. Si le premier renvoie à la

[355] Littéralement « aboiements ». Le terme *bark* provient du vocabulaire de conception de jeu.
[356] « *those dialogues are often defined as lines told by NPCs to which the player-character is unable to answer* » en version anglaise.

construction personnelle de l'espace des possibilités, le deuxième est à penser comme la production documentaire de la carte. Dans le cadre d'un dispositif ludique, nous avons vu que le processus de *map-making* peut être pris en charge par le logiciel. C'est à travers ce constat que nous avons structuré ce projet de recherche.

D'après notre état de l'art, et les nombreux résultats de notre analyse, nous estimons que c'est le lien entre le *gameplay* et la fabrique cartographique qui produit un discours inhérent au cadre fictionnel dans lequel le jeu se déroule. Lorsque nous évoquions les travaux qui examinaient les dispositifs ludiques au prisme de la cartographie critique ou des théories décoloniales, nous avions justement souligné de quelle manière les chercheur·euses reliaient la construction du document cartographique par le jeu à un discours reproduisant des praxis colonialistes et capitalistes. Nous estimons que cette rhétorique correspond à une composante de l'épicarte, et cette dernière partie va expliciter cette mise en relation.

Dans notre deuxième chapitre, nous rappelions que Genette évoquait la nécessité de repenser le paratexte vers d'autres médiums. C'est en nous fiant à cette réflexion que, à l'aide des contributions sur la cartographie numérique, nous avions proposé de saisir la question de la paracarte au sein de la cartographie vidéoludique. Toutefois, si l'inventaire produit jusque-là montre des emplacements bien définis de cette paracarte dans les jeux, il est tout à fait possible que certains éléments de ce cadre n'ait aucune matérialité. Le sémioticien sous-entendait en effet qu'une composante du paratexte n'est pas forcément « matérialisé[e] » (2002, p. 11), et appelait par ailleurs à penser les paratextes au dehors des livres. La transformation de cet « ensemble hétéroclites de pratiques et de discours de toutes sortes » (*Ibid*., p. 8) qu'est le paratexte dans le jeu nous paraît tangible. Dès lors, ce qui produit l'épicarte dans le jeu est ce continuum entre l'aire intermédiaire d'expérience (ou *mapping*), le *map-making*, et le jeu en lui-même.

Cet entremêlement entre pratique cartographique et ludique, qui signait la première page de ce manuscrit, évoquait la façon dont chaque information issue du jeu reconfigure notre propre projection au sein de ce dernier. C'est cette cartographie (*mapping*) qui, à chaque instant dans le jeu, construit notre modèle de réflexion sur celui-ci. Dès lors, c'est à partir de la configuration du *game design* dont est issue la dynamique du *gameplay* que va s'écrire le document cartographique. Celui-ci répond à une situation de communication : il est à la frontière entre notre propre perception de l'espace, et celle que le jeu nous invite à adopter. C'est dans cet écart entre le *gameplay* et ce qui en sera synthétisé dans une représentation cartographique que la

rhétorique, l'épicarte, se cache d'après nous. Cette acception ouvre en fait à deux imbrications des médiations. Si la carte fait la médiation du territoire et de la façon d'y naviguer, alors la cartographie, le *map-making*, fait la médiation de la territorialité, de la modalité d'appropriation de l'espace.

Déplions à nouveau ce constat. Il nous semble que cette propension qu'a le jeu à transformer instantanément l'environnement diégétique en informations cartographiques procède, finalement, d'un prolongement de la paracarte. Cette dernière se caractérise ici par sa dimension processuelle, et repose sur un agencement similaire aux processus de ludicisation évoqués par Genvo. D'une part, nous avons vu que la cartographie était représentée, au sein de la fiction, à travers un discours qui invitait à voir la valeur de la fabrication et de l'utilisation du document cartographique. Notre réemploi de la notion d'éthos ludique soulignait ainsi la transformation progressive que la licence attribuait à l'écriture cartographique dans son univers fictionnel. Puis, d'autre part, nous constations la manière dont la fabrique cartographique s'inscrivait plus délibérément dans la question de la jouabilité et du *gameplay*. La médiation territoriale de l'espace offrait une mise à plat de la structure de jeu et de ce réservoir de possible : la carte réagence les contingences de l'incertitude vidéoludique, et en propose des directions. Enfin, nous invitions à voir dans la littératie propre aux outils de la cartographie numérique un parallèle avec ceux des jeux vidéo. Sur ce dernier point, nous convoquions l'idée d'une stratégie interprétative propre à celle du « joueur-modèle » établie par le studio, se reposant sur des connaissances et des habitudes qui ne relevaient pas forcément de la manipulation de jeux.

De ce fait, comme nous le disions au deuxième chapitre, si décrire les processus de ludicisation d'un jeu participe à rendre visible « comment des significations de jeu émergent pour faire sens commun, se stabilisent et/ou évoluent. » (Genvo, 2013b, paragr. 37), l'étude de la paracarte peut amener à deux pistes de réflexion.

La première est celle de la façon dont le jeu s'empare de l'objet cartographique et l'intègre, sous l'égide du ludique, dans son propre fonctionnement. Nous l'avons vu avec la revue de la littérature des premiers chapitres, certains dispositifs vidéoludiques se servent de la dichotomie carte / territoire comme ressort ludique. Nous ne savons toutefois pas si ce jeu entre les deux espaces rend visible la décorrélation entre la vision panoptique et désincarnée d'un endroit (la carte) et son expérience sensible à travers la navigation (le territoire). Car il est également possible de comprendre la construction de la carte, dans ces jeux, comme celui d'un savoir

totalisant du monde fictionnel à partir de plusieurs perspectives (celle de la carte, et celle du personnage-joué). Dès lors, il semble urgent de se demander si, sous un rapport prononcé comme ludique, le jeu ne participe pas à prolonger le discours du mythe cartographique. Il se perpétue, dans la fabrication du document cartographique au sein du jeu, ce « processus d'universalisation » (Di Filippo, 2016, p. 90) du rapport à l'espace, qui consiste à présenter la carte en tant que façon naturelle et logique d'observer et de considérer l'espace. Cela nous semble d'autant plus cohérent avec la propension des études portant sur la manière dont le jeu réitère des praxis colonialistes et capitalistes dans le fonctionnement de son objet cartographique (Fraser & Wilmott, 2016; Fuchs *et al.*, 2018; Fuller & Jenkins, 1995; Ter Minassian & Rufat, 2008).

La seconde, sur laquelle nous clôturerons cette thèse, repose sur la construction de la paracarte comme outil permettant, justement, de mieux situer et envisager ce pourtant évanescent cadre qui entoure la carte. Ce dernier est recomposé par les mutations numériques ou encore désolidarisé par la multiplicité des pratiques de la cartographie contemporaines. En délimitant progressivement les nombreux espaces de la paracarte, et en prêtant attention à la dimension processuelle de la cartographie numérique, il s'ouvre une perspective communicationnelle et critique de ces nouveaux objets et de leurs pratiques.

En déployant cet outil, les sciences communicationnelles peuvent mobiliser de nouvelles approches des usages des cartes, et de leur propension à faire la médiation de façons de penser, d'agir, et de se représenter nos territoires contemporains. Et c'est aussi par l'étude de la manière dont le jeu s'empare de la cartographie que nous pouvons œuvrer à déconstruire la rhétorique de leurs médiations territoriales et ludiques.

Synthèse du neuvième chapitre

Dans ce dernier chapitre, nous avons apposé un point final à notre analyse de la licence *MH*. Pour ce faire, nous sommes revenus plus explicitement sur la façon dont le jeu produisait un discours sur l'anthropisation. L'illustration de ce dernier mouvement reposait sur une réflexion découlant des liens entre spatialité vidéoludique, territorialité, et cartographie.

Tout au long de nos chapitres d'analyse, nous avons sans cesse indiqué que l'un des thèmes les plus omniprésents dans *MH* nous semblait être celui de l'opposition entre civilisation et nature. Ce dualisme s'inscrit explicitement, d'après nous, dans l'évolution de l'appareillage cartographique que le jeu déploie à chaque nouvel épisode. En revenant sur la question des imaginaires de la nature exposée par Debarbieux, nous exemplifions de quelle manière représenter la naturalité dans un jeu vidéo n'est pas un discours anodin. Au sein de la série de jeu étudiée, nous avons la sensation que la cartographie rend clairement explicite cette rhétorique. Si dans les premiers épisodes de jeu, les cartes locales s'entendaient comme des plans qui laissaient la part belle au *mapping*, le tout dernier jeu analysé, *MhRise*, révèle une carte qui n'a plus rien à voir avec les itérations précédentes. Certes, les zones numérotées sont toujours présentes, mais l'austérité du dessin cartographique et le caractère épuré de l'image laissent une grande place à la personnalisation de l'affichage. Il ne faut toutefois pas naïvement penser que cette part de *mapping* s'est absentée du jeu. Bien au contraire, si elle demeure toujours présente, elle est également reconfigurée par la paracarte, qui nous permet de paramétrer à notre guise les multiples territorialités qui peuvent surgir de la carte. Dans l'outil cartographique se synthétise la structure de jeu, qui invite à formaliser les projets territoriaux qui peuvent guider nos actions. Cette médiation de la jouabilité passe par l'appropriation de l'espace. Pour cette raison, nous pensons que la représentation de la nature, alors appropriable dans *MH*, construit un discours sur le rapport entre l'homme et son environnement.

Dans un deuxième temps, nous avons apporté un point final à nos réflexions sur le concept de paracarte. Le problème le plus épineux, d'après nous, était de formaliser les espaces d'apparitions de l'épicarte. Ce discours qui encadre la production de l'objet est habituellement à trouver en dehors de la carte en elle-même. Alors, dans le cadre du jeu, nous nous demandions s'il pouvait être trouvé ailleurs que dans les documents paraludiques ou les divers discours, tels les tutoriels. En revenant aux recoupements entre approche décoloniale, cartographie critique,

et jeu vidéo, nous estimons que c'est à travers le *gameplay*, et le rôle que celui-ci joue dans la construction du document cartographique, que réside cette épicarte. Pour cela, nous montrions que la médiation ne se situe pas qu'entre la carte de jeu et le territoire diégétique, où la première synthétise l'agencement ludique de la seconde. Elle se produit, également, par l'analyse de la processualité avec laquelle le document se construit. À travers nos actions, et en déconstruisant lesquelles permettent la fabrication ou non de cette carte, il s'ouvre à nous le fonctionnement du dispositif et de la médiation de la territorialité. Dans ce double jeu de médiation, entre carte et cartographie, se joue la nécessité de ne plus aborder le jeu qu'au prisme de ses cartes, mais bien par rapport à la construction du document carte, à sa fabrique cartographique.

Conclusion

Synthèse des chapitres

Cette thèse avait pour but d'analyser ce que nous avons appelé la *cartographie vidéoludique*. Face aux nombreux travaux qui étudiaient les cartes et leur intégration dans les dispositifs ludiques, nous avons opté pour un renouveau épistémologique. Celui-ci consistait à investir la cartographie, c'est-à-dire la question de l'écriture de la carte à travers l'interactivité vidéoludique. Cette recherche faisait alors converger différentes perspectives. Une géographique, qui souhaitait poursuivre la déconstruction de la rhétorique cartographique, et interrogeait les manières de le faire face au paradigme de la cartographie numérique, ou en investissant la question de l'imaginaire. Une ludonarrative, qui étudiait les jeux autant par leur capacité à créer des mondes fictionnels que par leur structure, et les processus de ludicisation qui enjoignaient à considérer ces éléments comme ludiques. Et une communicationnelle, qui visait à interroger la capacité des médias à effectuer des médiations territoriales, et à se saisir du rôle de la cartographie comme outil de communication et de représentation de l'espace. Cette thèse, et les neuf chapitres qui la constituent, se proposaient de répondre à ces enjeux.

Ainsi, nos trois premiers chapitres ont retracé la construction de notre cadre théorique et conceptuel. La cartographie fut déconstruite à travers l'approche documentaire et communicationnelle, afin d'en souligner les enjeux dans des situations de communications. Nous y adjoignons l'étude des médiations territoriales, qui ouvraient, avec l'usage des imaginaires, des réflexions sur le rôle des médias dans la construction d'imaginaires territoriaux. De ce fait, nous invitions dans le canevas du travail territorial le médium ludique. Le deuxième chapitre permit de préciser notre ancrage au sein des études du jeu, et l'intérêt d'une approche communicationnelle de la cartographie vidéoludique. Notre revue de la littérature a mis en lumière l'intérêt de développer une recherche sur le processus de construction du document carte, en se saisissant du concept de paracarte. Nous y voyions un lieu de prolongement des enjeux rhétoriques de la cartographie, et l'ajout de nouvelles perspectives de recherches pour les SIC. Dès lors, le troisième chapitre fut l'occasion de présenter la licence *Monster Hunter* et de justifier le choix de cette licence pour notre projet de recherche.

Les chapitres quatre à sept se sont intéressés à retracer, sous la forme d'une typologie, l'évolution des interfaces de carte de la licence. À travers les agencements dynamiques que nous avons étudiés, nous caractérisions les multiples façons avec lesquelles la cartographie nous invitait à nous saisir de la spatialité des espaces diégétiques à l'aune d'une jouabilité. Tout au long de ces chapitres, nous avons proposé de revenir sur des outils et concepts de diverses disciplines (fonds de cartes, données attributaires, remédiation, rhétorique procédurale, paysage, interfaces…) afin de comprendre comment, dans le cas de la situation de communication cartographique, la carte communiquait avec les joueur·euses et les incitait à voir au travers de sa représentation la construction de territorialités. De la même manière, nous observions comment les interfaces cartographiques se reconfiguraient au fur et à mesure de l'évolution de la licence. Elles furent de plus en plus caractérisées par le *map-making*, qui regroupait tout autant les fonds de carte, ces « contenants », que les données ou marqueurs, ce « contenu ». Finalement, nous lisions dans ces nombreux éléments une reconfiguration de la traque inscrite au cœur de la licence. À travers la notion d'éthos ludique, nous montrions comment la cartographie s'investissait d'une valeur et d'une connotation positive dans l'évolution de la série de jeu. Et au prisme de la notion de joueur-modèle, nous évoquions de quelle façon se dessinait une stratégie interprétative de la part du studio, basée sur un contexte pragmatique mouvant. Celui de la manipulation des interfaces de cartes numériques, de plus en plus caractérisées par la présence de la paracarte comme lieu de paramétrage de la territorialité. De ce fait, nous invitions à voir dans la reconfiguration et le manque de conventions cartographiques des cartes de jeu l'illustration de, justement, ces processus de ludicisation. Nous y apercevions la cartographie comme un phénomène relativement instable dans le jeu vidéo, manquant effectivement de conventions d'intégrations comme de manipulations. Et finalement, cette instabilité nous semblait témoigner des processus de ludicisation de la cartographie. L'écriture du document carte témoigne de l'intégration de la cartographie dans une situation de jeu : sa progressive fabrication prolonge la fiction ludique.

Le pas de côté effectué au chapitre huit offrait alors un moment de respiration dans l'analyse des dispositifs ludiques. En décalage avec notre méthodologie, il montrait néanmoins le rôle que la cartographie pouvait revêtir dans les phénomènes de jouabilité et de territorialité du côté des joueur·euses. De même, il a instillé quelques pistes autour du concept de paracarte, et sur ses recoupements et mutations en dehors des situations de jeu. Ainsi, nous invitions à voir dans ce chapitre la nécessité de réinvestir cet outil en dehors des dispositifs ludiques, à travers quelques exemples qui irriguaient notre réflexion.

Le chapitre neuf permit de poser un point final sur l'analyse de la licence *Monster Hunter*, en évoquant la façon dont l'évolution de la cartographie offrait des prises sur certaines thématiques au cœur du jeu : la chasse, la nature, l'anthropisation, et la territorialisation. À travers l'évolution de la cartographie dans le jeu se lisait le miroir des constats portés par les géographes : celui de la prédominance d'une relation entre la carte et son cadre, et plus forcément entre la carte et l'espace représenté. Nous invitions, dans une réflexion conclusive, à se saisir des aspects processuels et algorithmiques de la cartographie. Si ces derniers sont omniprésents dans le jeu et participent à construire la rhétorique avec laquelle la carte nous invite à voir le territoire, ils sont tout aussi tangibles dans les applications numériques quotidiennes. Et de fait, nous proposions un outillage du concept de paracarte. Si celui-ci prolonge l'étude de la cartographie vidéoludique et de sa rhétorique, ce même outil peut aussi saisir les nouveaux enjeux communicationnels de la cartographie numérique.

Réponses aux questions de recherches

Si nous reprenons maintenant nos hypothèses, nous pouvons faire surgir nos apports méthodologiques et conceptuels en soulignant leur intégration dans les questions que nous avions posées au début de cette thèse. À travers la problématique suivante, « **comment la cartographie s'inscrit dans les processus de médiations ludiques** ? », nous avons opté pour trois axes réflexifs.

1. Comment la cartographie prend-elle part au fonctionnement d'un jeu vidéo ?

Pour répondre à cette question, nous avons souhaité analyser la cartographie vis-à-vis de son inscription dans la jouabilité des dispositifs ludiques.

Cette première piste de recherche se proposa de soumettre les cartes de jeu aux outils habituels des cartographes. Nous employions les caractéristiques des fonds de carte, comme le maillage, l'échelle, la projection ou encore la généralisation pour investir l'image cartographique. Face aux cartes de *Monster Hunter,* nous proposions de rajouter certains éléments comme les numéros de zones ainsi que leurs codes chromatiques comme faisant partie de ces fonds de carte, pensés comme les « contenants » de l'information cartographique. Puis, sur ces fonds de cartes, c'est toutes les données attributaires dynamiques (ou marqueurs) qui furent analysées

dans l'étude diachronique de la série de jeu, à l'image des monstres qui rôdaient sur chaque carte. Cette distinction entre contenant et contenu rendait lisible la construction du langage de *Monster Hunter*, inscrit dans un processus d'adaptation offert par l'étude diachronique. En parallèle, les notions de paysage et de remédiation offrirent des prises pertinentes pour comprendre la manière dont la cartographie incitait l'adoption d'une attitude ludique.

À partir de cette description formelle se pensait alors la fabrique dynamique du document cartographique, qui constitue un deuxième élément de réponse à cette sous-problématique. Cette piste renouait directement avec celle postulée par les géographes souhaitant observer les mutations contemporaines de la cartographie numérique. De fait, poursuivre notre recherche a permis de comprendre comment le jeu construisait le document cartographique à travers nos actions et interactions. Dans une perspective diachronique, les cinq premières générations de la licence n'investissaient que relativement peu cette dynamique, tandis que l'ouverture au marché globalisé rimait avec un ancrage plus prononcé de la fabrique cartographique au cœur du *gameplay*. Nous enjoignions à voir, dans le processus de construction de la carte, la formalisation d'un discours sur la cartographie, mais aussi une hybridation entre les médiations ludiques et territoriales. En dessinant une rhétorique de l'appropriation de l'espace soustraite de la déconstruction du *gameplay,* il se décelait les enjeux de la cartographie dans le monde fictionnel des jeux de la série. L'un des points importants fut celui de la construction de la légende de la carte par le fait d'y jouer, qui révélait comment le jeu subvertissait ses problématiques structurelles, ou de plateformes, en faisant la médiation de la jouabilité.

Enfin, du fait du contexte pragmatique dans lequel chaque jeu se développait, notre étude a rendu lisible la prédominance d'une pratique des dispositifs de cartographie numérique qui, au fur et à mesure que nous progressions dans les générations de *MH*, étaient de plus en plus concrètes. Nous invitions à voir comment des fonctionnalités typiques de la cartographie numérique étaient inscrites dans celles des jeux vidéo. C'est notamment autour de cette idée que la paracarte s'est avérée utile. Les multiples systèmes d'interactions typiques de la cartographie vidéoludique étaient extrêmement similaires à ceux de la cartographie numérique, comme cela est évoqué dans la littérature scientifique (Amato, 2015; Gekker, 2016; Thorn, 2018; Zagata *et al.*, 2024; Zagata & Medyńska-Gulij, 2023). Par conséquent, la manière dont les multiples cartes de jeu se constituaient d'une image entourée de fonctionnalités et d'interactions diverses, de systèmes de visualisation d'informations, et d'un système de légende

interactif nous semblait illustrer le contexte pragmatique dans lequel le studio de jeu construisait son joueur-modèle, en ce qui concerne l'utilisation de dispositifs cartographiques.

Les liens entre l'intégration de la cartographie dans le jeu et notre deuxième question de recherche reflètent les processus de médiations ludiques. Notre deuxième réflexion fut la suivante :

2. De quelle façon la cartographie vidéoludique prolonge-t-elle les perspectives des imaginaires cartographiques et territoriaux ?

Il est évident que les imaginaires cartographiques s'inscrivent dans la jouabilité du logiciel, en particulier à travers la notion d'éthos ludique que nous avons, à plusieurs reprises, relevée. En nous basant plus précisément sur les apports et intuitions de Desbois (2015a, 2015b, 2017), mais aussi sur les liens entre cartographie et médiations (Grandjean, 2023b; Noyer & Raoul, 2011; Plantin, 2014b; Raoul, 2020), nous nous sommes demandé comment l'imaginaire cartographique, à penser comme un réservoir de représentations et d'images, s'intégrait dans le jeu vidéo.

D'une part, l'esthétique des cartes et la remédiation de leur plasticité n'étaient pas sans rappeler tout l'imaginaire de l'exploration, en particulier celui qui a nourri la construction du globe terrestre et qui s'acheva à la fin du 19ème siècle. Nous caractérisions cet imaginaire à l'aide des multiples représentations de la cartographie qui irriguent les environnements diégétiques de *MH*, où des cartes, accompagnés d'instruments de cartographie de l'époque médiévale, étaient reproduits. Puis, une fois que le statut de notre personnage évolua à celui de chasseur-chercheur, c'est-à-dire lors du passage à *MhWorld,* ce sont les militaires, ingénieurs et scientifiques qui furent mis en scène par d'impressionnants étalages de cartes. Du côté des interfaces cartographiques, si la péricarte rappelait toute la plasticité d'un papier irrégulier et fragmenté, ses données dynamiques incarnaient un syncrétisme remarquable. À l'aune de notre approche communicationnelle, nous observions, dans cet assemblage entre carte traditionnelle et qualités d'un dispositif de visualisation numérique, un leitmotiv de la cartographie vidéoludique. De fait, ce que nous caractérisions de mythe cartographique, à priori identifiable comme un mythe sociotechnique (Georges, 2023), semblait renouvelé dans la praxis cartographique vidéoludique. Cette conclusion prolonge par ailleurs les critiques décoloniales et culturelles du jeu vidéo, où, sous l'apparence d'un·e explorateur·ice de continents inconnus, nous nous approprions l'espace par un langage cartographique rappelant l'élaboration du pouvoir

territorial étatique. D'après nous, ce motif de la carte inexplorée fait pleinement partie des processus de ludicisation de la cartographie vidéoludique, et est peut-être celui qui est le plus profondément inscrit dans l'histoire du jeu vidéo.

Enfin, en réponse directe aux contributions de Desbois, il nous semblait que le jeu vidéo, aux mêmes titres que la littérature, les films et la peinture, constituait un espace adéquat pour prolonger les perspectives de la cartographie critique. Simplement, pour réitérer la ritournelle qui a souvent rythmé cette thèse, le jeu vidéo ne doit pas se questionner comme un texte, mais bien comme un système interactif. Alors, comme nous le proposions, l'imaginaire cartographique doit également être interrogé vis-à-vis de la dimension processuelle du jeu. Puisque la rhétorique cartographique, qui constituait notre troisième question de recherche, est inscrite dans toute la malléabilité du logiciel.

3. De quelle manière une rhétorique cartographique se construit-elle dans les dispositifs ludiques ?

Si tout document cartographique agence un discours sur l'espace représenté, ceux présents dans le jeu vidéo n'y échappent pas. En réponse à cette dernière question de recherche, nous insistons à nouveau sur la dynamique avec laquelle le jeu nous fait construire la carte par rapport à nos actions. Et c'est bien ici tout l'intérêt d'aborder l'analyse de la cartographie et non plus des cartes dans le jeu vidéo. Il s'agit de faire surgir la manière dont, à travers une progression dans le jeu rythmée par le *gameplay*, c'est toute une rhétorique des rapports entre carte et territoire qui se dessinent. Dans le cas de notre corpus, les cinq premières générations de *MH* offrent des résultats intéressants : leur évolution se caractérise par la propension des cartes à se démultiplier, à rendre tangible l'organisation des espaces dans le jeu, et dessinent l'appropriation qui peut en être effectuée. À partir de *MhWorld*, il nous semble que l'industrialisation du bestiaire (Wagnières, 2023) se reporte plus globalement aux espaces de jeu. Il est de plus en plus possible d'y construire des réseaux de circulation, reflétant la territorialisation progressive d'un espace inexploré et balisé par l'être humain. De même, la démultiplication des informations inscrites sur la carte évoque, en miroir, un changement de paradigme dans notre spatialité. Nous y faisions un lien avec le déploiement de plus en plus globalisé des dispositifs de cartographies numériques. Ainsi, quiconque souhaite interroger la rhétorique cartographique dans le jeu vidéo doit se demander comment la construction du document s'opère par le *gameplay*, mais également comment le jeu établit une valeur morale comme ludique à cette opération. Dans le cas de *MH*, nous avons notamment constaté que la

cartographie était un élément encensé par les intrigues du jeu, mais aussi par la structure de ce dernier. Il n'est pas anodin que, comme observée dans *MhWorld* et *MhRise*, la construction de campements sur la carte n'ait pas d'autres récompenses en soi qu'une meilleure navigation dans l'espace de jeu. Dans la rhétorique construite par la carte, la médiation territoriale la plus claire est celle du contrôle de l'espace en vue de son exploitation.

Les horizons de la cartographie vidéoludique

Rappelons tout d'abord que notre sujet d'étude se construit plus généralement comme un entrecroisement entre géographie et sciences communicationnelles. Et de fait, nous avons abordé la cartographie vidéoludique au prisme des nombreux enjeux de la discipline géographique. Il en va ainsi de cette fabrique cartographique qui rejouait la tension entre *mapping* et *map-making*, de la paracarte que nous avons repris des travaux de Wood et Fels (2008), de ces espaces de contextualités à investir d'après Noucher (2017), et de la nécessité de revenir sur les propriétés auctoriales de la cartographie (Zwer & Rekacewicz, 2021). À l'aune des recherches contemporaines sur les nouvelles spatialités induites par les plateformes cartographiques, il nous semble qu'un jeu d'aller-retour peut se créer entre les outils et cadres conceptuels travaillés dans cette thèse, et les projets de prolongation de la cartographie critique.

Tout au long de cette thèse s'est alors déployée la question de la cartographie dans la fiction ludique, où nous enjoignions autant à voir les représentations figées que celles, processuelles, qui s'inscrivaient dans la dynamique du *gameplay*. Toutefois, certains angles n'ont pas pu être spécifiquement abordés. L'un des exemples, assez omniprésent dans la licence *Monster Hunter*, est celui des toponymes des régions comme des villes, que l'étude diachronique a à peine effleurés. Or, l'évolution des noms des multiples villages et biomes peut susciter, dans cette série de jeu comme dans d'autres objets culturels, des interrogations multiples. Et ces questionnements ne doivent pas uniquement se reporter aux changements de toponymes, mais aussi à leur écriture sur la carte, par des jeux de typographie et d'autres signes visuels qui en soulignent le discours rhétorique.

Enfin, ce lien avec l'expérience vécue de l'espace doit aussi passer par un rapport essentiel avec, justement, les architectes de ces espaces. Une analyse plus poussée des modalités de production des cartes dans les studios de jeu, et une étude longitudinale de la propension d'une

carte à être construite, réamendée, modifiée en vue de son intégration dans l'interface vidéoludique, apporteraient des réponses éclairantes sur nos hypothèses et résultats. Ces architectes ne sont pas qu'à trouver dans les studios de jeu : d'autres pratiques de la cartographie, comme celles de certain·es cartographes amateur·ices en ligne, permettrait de mieux comprendre le rapport à la carte du côté des joueur·euses, et d'aboutir à une compréhension plus complète du renouveau de la cartographie numérique, ici au contact du jeu. Si cette perspective est inscrite dans un horizon géographique, c'est aussi pour répondre directement à ce changement de paradigme instillé par la cartographie numérique. Nous pensons qu'une approche de la sociologie du monde de l'art des cartographes des studios de jeux peut enrichir les réflexions sur les pratiques cartographiques contemporaines.

Comme nous le disions dans notre premier chapitre, les multiples méthodologies d'études du jeu doivent être considérées comme complémentaires dans l'analyse de ces objets et pratiques culturelles. Dès lors, la perspective la plus évidente est celle des analyses d'usages et de réception, que nous n'avons que très peu investies. L'idée n'est pas de prendre du recul sur les valeurs accordées à la cartographie dans les dispositifs vidéoludiques, car jouer au chasseur et explorateur ne veut pas dire que nous adhérons aux valeurs et objectifs de cet archétype de personnage. Plutôt, il serait pertinent de savoir comment les joueur·euses utilisent les outils cartographiques mis à leur disposition, et comment leur propre appropriation de l'espace s'en trouve modifiée. En effet, bien que cette thèse se soit concentrée sur la manière dont un dispositif construit une expérience de jeu au préalable et l'ouvre à l'appropriation de son audience, il n'a jamais été fondamentalement question de savoir comment les joueur·euses se l'appropriaient concrètement. Si nous avons établi des parallèles entre les cartographies numériques et vidéoludiques, comprendre leurs sens dans la pratique des joueur·euses amènerait à enrichir et recontextualiser les travaux présentés ici. C'était justement la perspective de notre prise de recul, lors du chapitre huit, en investissant les espaces métaludiques, qui participent à construire l'expérience de jeu au même titre que le fait d'y jouer.

L'un des exemples qui nous semblent des plus saillants est celui de l'usage du voyage rapide dans les jeux vidéo. Nous avions, d'ailleurs, produit une étude de cette pratique à l'aune d'une analyse de réception comme de contenu (Friche, 2022), en soulignant à quel point cette fonctionnalité était controversée chez les joueur·euses. D'un côté, dans des temporalités toujours plus restreintes de notre époque contemporaine, qui ont pour conséquences de limiter drastiquement les moments de pratiques ludiques, la possibilité de personnaliser son expérience

de jeu en se téléportant à l'endroit voulu apparaissait souhaitable. Nous développions ces approfondissements en nous basant tout particulièrement sur la contribution formalisée par Berry et ses collègues sur les usages contemporains du jeu (2021). Or, de l'autre côté, le corpus constitué à partir d'articles de presse spécialisée ne redorait pas le blason de cette mécanique : elle apparaissait comme un manque de confiance de la part des studios sur leurs propres mondes fictionnels (Frampton, 2022). Pour certain·es, le voyage rapide apparaissait comme un paradoxe : pourquoi créer des univers promettant des expériences de l'exploration aussi riches, si c'est pour permettre de les traverser en un clin d'œil ? (Caldwell, 2015). Comme nous le suggérons, cette anodine mécanique fait l'objet d'une réception largement contrastée. Elle est signe d'un nouveau rapport à la temporalité et à la spatialité ludique, que nous avons, dans cette thèse, traitée à l'aune de la territorialisation et de l'anthropisation. Nous appelons ainsi à globalement dépasser ce rapport « relativement passif » (Grandjean, 2020, p. 168) à la carte de jeu, qui avait été formalisé par la recherche académique. Et si nous formalisons cet appel, c'est parce que nous avons eu la chance de produire cette recherche après celles de personnes qui se sont confrontées à la cartographie vidéoludique, nous octroyant la possibilité de les enrichir.

Dans une deuxième perspective, nous avons dénoté à plusieurs reprises des liens entre l'histoire du développement des jeux et celle de la cartographie numérique. Il est évident que l'un des contextes d'apparitions du jeu, au sein du « complexe militaro-industriel » américain (Cayatte, 2016, p. 79-107), fait écho aux progrès techniques et informatiques de la cartographie numérique, à partir de la moitié du XXème siècle, qui étaient évoqués dans notre premier chapitre. Certains chercheurs invitent à voir ces liens comme une évidence (Ahlqvist, 2011; Perkins, 2009), un autre indique la présence d'un acteur commun aux deux contextes de développement (Gekker, 2016). En fait, comme le rappelle Desbois, « l'histoire des SIG reste en partie à écrire » (2015b, Chapitre 1 paragr. 51), pour des raisons évidentes, telles que leur inscription dans des enjeux militaires, donc relativement inaccessibles. De ce fait, nous avons l'intuition qu'une approche historiographique et historique des liens entre SIG et développement du jeu vidéo pourrait souligner les recoupements entre ces deux technologies. Ce projet n'a pas qu'une valeur encyclopédique : il ouvrirait en fait à une autre perspective de l'histoire du jeu vidéo qui s'enchâsse dans celle des SIG.

En troisième lieu, cette contribution poursuit et enrichit plus globalement les recherches sur les aspects narratifs du jeu, envisage une autre façon de penser leur spatialité et l'expérience de celle-ci, formalise un nouvel angle aux approches génériques du jeu. À ce propos, une

perspective qui a été totalement absente de notre protocole de recherche fut l'expérience multijoueur de *Monster Hunter*. Or, les interfaces de carte peuvent jouer un rôle prépondérant en tant que support de communication dans le cadre de jeu collectif, comme le rappelle Amato (2015). Envisager la carte à travers cette perspective ouvrirait alors de nombreux chantiers de recherches. Toujours sur *Monster Hunter,* nous avons ici adopté une perspective qui tendait à effacer l'inscription du jeu dans un contexte nippon et dans la culture de ce pays. Notre étude était située dans notre réception occidentale du jeu. Ainsi, notre manière d'aborder le jeu s'ancrait dans le sillage des recherches sur l'industrie culturelle du jeu pensée comme globalisée, et sa propension à coloniser les imaginaires (Derfoufi, 2021; Dyer-Witheford & De Peuter, 2009; Genvo, 2006; Kline *et al.*, 2003). Toutefois, comme nous l'avons suggéré dans le troisième chapitre, cette série de jeu a connu un succès retentissant au Japon. Nous avons en effet délimité les problématiques de circulation des spécificités du jeu vidéo japonais, délicates à agencer à l'aune de nombreux apports de notre état de l'art (Grau de Pablos, 2014, 2018; Javet & Rochat, 2023; Pelletier-Gagnon, 2011; Ramírez-Moreno, 2019). Cette posture constituait une façon d'éviter l'essentialisation du jeu vidéo japonais. Resituer la réception croisée de la licence entre l'occident et l'archipel oriental aurait tout un intérêt.

Enfin, le concept de paracarte propose un cadre pour mieux saisir la dimension communicationnelle de la spatialité des jeux vidéo. Mais il serait tout aussi intéressant d'interroger cet outil par rapport aux jeux de sociétés, jeux de pistes et jeux mobiles, ou même aux jeux de rôle sur table dont nous faisions mention dans notre huitième chapitre. La carte, et à fortiori la cartographie, possède une importance bien soulignée par la recherche dans le contexte des pratiques rôlistes (Caïra, 2007). Comment la paracarte se réinscrit-elle dans les nombreux jeux de plateau et la pléthore de manuels des campagnes de jeux de rôle ? Quelle part joue-t-elle dans les applications ludiques mobiles similaires aux jeux de pistes ? Sans vouloir couper court à cette énumération d'ouvertures (qui pourrait s'éterniser…), nous conclurons cette recherche sur les apports que cette thèse offre dans le cadre des études en sciences de l'information et de la communication, en nous éloignant de l'objet ludique et en ouvrant nos résultats à d'autres objets.

La première perspective relève de l'intégration des objets ludiques dans les recherches sur les médiations territoriales, que nous avons mobilisée à partir du canevas du travail territorial (Noyer *et al.*, 2013; Raoul, 2017, 2020). Si les médias et les productions culturelles peuvent être analysés comme discours territoriaux, alors le jeu a également sa place dans ce cadre

théorique. Il faut toutefois, comme nous le rappelions, garder en tête que la territorialité vidéoludique ne s'inscrit pas que dans les images et les récits, mais aussi dans le *gameplay*. En dehors de ce constat, qui appelle à réinvestir et traduire les enjeux des médiations territoriales dans le langage vidéoludique, les contours de la cartographie, que nous avons esquissés, peuvent aussi nourrir plus globalement le travail territorial. Ce « fond discursif » (Noyer & Raoul, 2011, paragr. 28) des médias, n'est-il pas également porté par la paracarte au sein des émissions de télévision, et dans les quotidiens d'informations ? Ne le retrouve-t-on pas également dans la presse, traditionnelle ou numérique, où les cartes sont encadrées par de multiples textes accompagnant leurs réceptions ? De même, en croisant ces perspectives avec celles de Desbois, que dire de l'imaginaire cartographique – et non plus purement territorial – qui peut découler de ces perspectives ? À l'aide des outils développés dans cette thèse, il nous semble que les enjeux des médiations territoriales peuvent se renouveler. Cela n'est pas sans rappeler que de plus en plus de jeux, comme ceux dits « indépendants », mettent en scène d'autres territoires plus atypiques. C'est le cas, que nous avions analysé, du jeu *Dordogne* (Un Je Ne Sais Quoi & Umanimation, 2023), produit par un studio occitan, et qui met en récit une histoire contemporaine dans un territoire périgordien coloré et bucolique. En dehors de la ludoformation de la matière spatiale qui caractérise les espaces vidéoludiques, il est crucial de se demander comment ces jeux participent à la construction d'une identité territoriale. Pour paraphraser la chercheuse Michèle Gellereau dans un article sur les représentations culturelles au sein des territoires, des jeux comme *Dordogne* rappellent ces « relectures artistiques de leur espace de vie par les citoyens [qui] permettent de modifier et d'enrichir les images du territoire par la dimension existentielle de l'habitation des lieux, y compris dans la durée » (2003, p. 24). Il s'ouvre ici toute une prolongation des études communicationnelles sur les discours territoriaux qui, nous semble-t-il, se déplient autant du côté du jeu vidéo, de sa cartographie, que du côté des dispositifs de cartes et de leur place dans ce fond discursif que nous mentionnions.

La seconde perspective s'établit plus globalement au travers de l'analyse documentaire ou d'images, que nous avons fréquemment invoquée dans notre approche de la cartographie. En nous fiant aux apports de Joubert (2015), qui réinterrogeait des contributions plus globales sur la notion de document (Couzinet, 2018; Meyriat, 1978, 2001), nous nous sommes demandé de quelle manière les images arboraient des indices qui nous suggéraient de les considérer comme des cartes. L'analyse de la cartographie vidéoludique questionnait la façon dont une image nous invite à être pensée comme une carte, en particulier avec les catégories des cartes de temps de

chargement ou décoratives. Ces réflexions se réinscrivaient plus largement dans, finalement, les entrelacements entre les SIC et la cartographie. En effet, la question de l'interprétation de l'image occupe ces deux disciplines, et les nombreux recoupements avec la sémiologie et la linguistique illustrent toute l'interdisciplinarité que l'étude de la cartographie, et des phénomènes communicationnels, peuvent requérir. Cette thèse illustre tout particulièrement l'interdisciplinarité comme cette « forme de bricolage méthodologique » (Fleury & Walter, 2011, paragr. 25), que nous justifions par l'entrecroisement historique de notre discipline avec celles de la cartographie. Réinvestir le concept de paracarte n'est d'ailleurs pas sans rappeler la place que prend Genette dans les travaux en sciences communicationnelles, et la manière dont le cadre du texte, comme le cadre de la carte, « assure son entrée dans le monde économique, politique et socioculturel » (Bourgatte & Jacobi, 2019, p. 41). Au cœur de notre démarche méthodologique se réinvitaient ainsi les objectifs de la cartographie critique et numérique, qui souhaitent retrouver ce cadre construit autour des cartes.

Avec cette thèse, nous invitons à repenser ce cadre et la question des médiations, autour de la cartographie, par une nouvelle perspective. Le concept de paracarte encourage à repenser l'analyse des dispositifs cartographiques en poursuivant les recherches qui s'y sont attelées[357]. Elle ouvre à une autre réflexion sur les liens entre carte et espace, en invitant à décortiquer ce cadre numérique et processuel, caractéristique des plateformes cartographiques que nous utilisons parfois quotidiennement. En outre, comme cette thèse l'a rappelé à de nombreuses reprises, la cartographie numérique prend des proportions toujours plus grandes dans notre rapport au temps et à l'espace. C'est toute la question de la médiation spatiale et des architectures urbaines, que nous convoquions au travers des recherches de Laudati (2015, 2019), qui nous semble pouvoir être interrogée au prisme des plateformes cartographiques. Et ce sont également les reconfigurations des activités aussi quotidiennes que le travail et le logement, dont les cadres sont aujourd'hui bouleversés (Dufour & Thiéblemont-Dollet, 2022; Flipo, 2022), que les sciences communicationnelles peuvent interroger au prisme de la pratique cartographique, et de la manière dont la conscience cartographique s'invite dans notre conception du monde.

[357] Nous faisons notamment référence au dossier « Des données urbaines » de la revue *Questions de Communication* (Bonaccorsi & Tardy, 2019), au sein duquel de nombreux articles s'intéressent à la cartographie numérique et à ses recoupements avec la fabrication de données géolocalisées.

En cela, il ne faut pas voir la superposition et l'écrasement de la carte sur le territoire, mais comprendre comment la représentation cartographique et l'usage des cartes tissent de nouvelles territorialités. Et parmi toutes les productions contemporaines, nous estimons que le jeu vidéo est sûrement l'un des objets qui interrogent le plus ces perspectives. Dans sa spatialité, c'est la question de la transformation de la culture qui se joue.

Bibliographie

Articles scientifiques & Actes de colloques

Aarseth, E. (2001). Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Game. *Zeitschrift fur Semiotik*, *23*(3-4), 152-171. https://doi.org/10.1007/978-3-7643-8415-9_13

Aarseth, E. (2021). Le jeu et son nom : Qu'est-ce qu'un auteur de jeu vidéo ? (P. Krajewski, Trad.). *Appareil*, *23*, Article 23. https://doi.org/10.4000/appareil.3811

Agamben, G. (2006). Théorie des dispositifs (M. Rueff, Trad.). *Po&sie*, *115*(1), 25-33. https://doi.org/10.3917/poesi.115.0025

Ahlqvist, O. (2011). Converging Themes in Cartography and Computer Games. *Cartography and Geographic Information Science*, *38*(3), 278-285. https://doi.org/10.1559/15230406382278

Allamel-Raffin, C. (2010). Le texte et l'image dans la formulation de la preuve en physique des matériaux. *Revue d'anthropologie des connaissances*, *43*(3), 476-504. https://doi.org/10.3917/rac.011.0476

Andry, T. (2020). Visualisation de données et design émotionnel peuvent-ils se conjuguer? *Communiquer. Revue de communication sociale et publique*, *28*, Article 28. https://doi.org/10.4000/communiquer.5337

Arsenault, D. (2009). Video Game Genre, Evolution and Innovation. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, *3*(2), 149-176. https://doi.org/10.7557/23.6003

Astier, L. (2025). Shortest bitsies : Une microexploration de Bitsy et des jeux d'une minute ou moins créés à læ Pang Pang Club. *Nouveaux cahiers de Marge*, *9*, [En ligne]. https://doi.org/10.35562/marge.1049

Baetens, J. (2009). Études culturelles et analyse médiatique. Autour du concept de re-médiation. *Recherches en Communication*, *31*, 79-91. https://doi.org/10.14428/rec.v31i31.51353

Barnabé, F. (2017b). Signes et jouabilité : L'interface comme outil de ludicisation. *Interfaces numériques*, *4*(1), Article 1. https://doi.org/10.25965/interfaces-numeriques.805

Barnabé, F. (2020). Entre règles et narration : Étude narratologique des tutoriels de jeu vidéo et des « personnages-guides ». *Cahiers de Narratologie. Analyse et théorie narratives*, *38*, Article 38. https://doi.org/10.4000/narratologie.11676

Barnabé, F., & Delbouille, J. (2018). Aux frontières de la fiction : L'avatar comme opérateur de réflexivité. *Sciences du jeu*, *9*, Article 9. https://doi.org/10.4000/sdj.958

Barthes, R. (1964). Rhétorique de l'image. *Communications*, *4*, 40-51. https://doi.org/10.3406/comm.1964.1027

Bashandy, H., Hallot, P., & Dozo, B.-O. (2019). Jeux vidéo et protestations civiques et politiques. *Géographie et cultures*, *109*, Article 109. https://doi.org/10.4000/gc.10034

Baudouin, A. (2022). Mapping in colonial times : La Côte française des Somalis et contrées avoisinantes by Alexandre Meunier (1908-1909). *Cybergeo: European Journal of Geography*, *1035*, [En ligne]. https://doi.org/10.4000/cybergeo.39739

Bazile, J. (2018). Ludoformer Lovecraft : Sunless Sea comme mise en monde du mythe de Cthulhu. *Sciences du jeu*, *9*, Article 9. https://doi.org/10.4000/sdj.996

Béguin, M., & Pumain, D. (2023). *La représentation des données géographiques—4e éd.. Statistique et cartographie*. https://doi.org/10.3917/arco.begui.2023.01

Bernicot, J. (1992). La définition des situations de communication : Les actes de langage illocutoires. *Psychologie d'aujourd'hui*, 57-76.

Berry, V. (2007). Les Guildes de joueurs dans l'univers de Dark Age of Camelot : Apprentissages et transmissions de savoirs dans un monde virtuel. *Revue française de pédagogie*, *160*, 75-86. https://doi.org/10.4000/rfp.738

Besse, J.-M., Clerc, P., Robic, M.-C., Feuerhahn, W., & Orain, O. (2017). Qu'est-ce que le « spatial turn » ? *Revue d'histoire des sciences humaines*, *30*, Article 30.

Besson, A. (2015). *Matérialisation et immatériel : Livres et world building*. 171-180. https://univ-artois.hal.science/hal-03211838

Bigot, J.-É., Bouté, E., Collomb, C., & Mabi, C. (2021). Les plateformes à l'épreuve des dynamiques de plateformisation. *Questions de communication*, *40*, Article 40. https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.26584

Bilat, L., Javet, D., Krichane, S., Pante, I., & Rochat, Y. (2022). Présentation. *Sciences du jeu*, *17*, Article 17. https://doi.org/10.4000/sdj.3910

Boisvert-Bondu, M.-A., Delorme, S., & Kanaani, J. (2023). Repenser la conscientisation aux enjeux écologiques dans l'industrie du jeu vidéo à partir de Freire. *Sciences du jeu*, *19*, Article 19. https://doi.org/10.4000/sdj.5281

Bonaccorsi, J., & Tardy, C. (2019). Analyser les données urbaines comme de nouvelles cultures de savoirs. *Questions de communication*, *36*, Article 36. https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.20796

Bonenfant, M. (2008). Des espaces d'appropriation. *MédiaMorphoses*, *22*(1), 63-67. https://doi.org/10.3406/memor.2008.2162

Bonenfant, M. (2013). La conception de la « distance » de Jacques Henriot : Un espace virtuel de jeu. *Sciences du jeu*, *1*, Article 1. https://doi.org/10.4000/sdj.235

Bonenfant, M., & Philippette, T. (2018). Rhétorique de l'engagement ludique dans des dispositifs de ludification. *Sciences du jeu*, *10*, Article 10. https://doi.org/10.4000/sdj.1422

Bonin, O. (2014). La carte, modèle analogique et calcul spatial. *Communication & langages*, *180*(2), 47-61. https://doi.org/10.3917/comla.180.0047

Bord, J.-P. (2003). Cartographie, géographie et propagande. De quelques cas dans l'Europe de l'après-guerre. *Vingtième Siècle. Revue d'histoire*, *80*(4), 15-24. https://doi.org/10.3917/ving.080.0015

Bourdaa, M. (2016). La promotion par les créations des fans : Une réappropriation du travail des fans par les producteurs. *Raisons politiques*, *62*(2), 101-113. https://doi.org/10.3917/rai.062.0101

Bourgatte, M., & Jacobi, D. (2019). Le devenir des concepts de Gérard Genette dans la recherche en communication. *Communication & langages*, *202*(4), 39-48. https://doi.org/10.3917/comla1.202.0039

Bouron, J.-B. (2010). Cartographier l'imaginaire : Un exercice géographique. *Bulletin du Comité Français de Cartographie*, *205*, 11-24.

Bouvard, J. (2015). L'internationalisation de la culture populaire japonaise et les paradoxes du Cool Japan. *Monde chinois*, *42*(2), 84-91.

Bréan, S. (2020). Vers une immersion participative : Étude comparée d'artefacts fictionnels en littérature, au cinéma et dans le jeu vidéo. *Cahiers de Narratologie. Analyse et théorie narratives*, *37*, Article 37. https://doi.org/10.4000/narratologie.10466

Brougère, G. (2005). De Tolkien à « Yu-Gi-Oh ». *Communications*, *77*, 167-181. https://doi.org/10.3406/comm.2005.2268

Bryon-Portet, C. (2011). Les productions télévisées, genre oublié dans la construction de l'image d'un territoire ? L'exemple de co-construction de l'image socioculturelle de la ville de Marseille par la série Plus belle la vie. *Études de communication. langages, information, médiations*, *37*, Article 37. https://doi.org/10.4000/edc.3071

Camerini, J. (1993). Evolution, Biogeography, and Maps : An Early History of Wallace's Line. *Isis*, *84*(4), 700-727. https://doi.org/10.1086/356637

Caquard, S. (2013). Cartography I Mapping narrative cartography. *Progress in Human Geography*, *37*, 135-144. https://doi.org/10.1177/0309132511423796

Caune, J. (2000). La médiation culturelle : Une construction du lien social. *Les enjeux de l'information et de la communication*, *01*(1), [en ligne].

Cayatte, R. (2017). Idéologie et jeux vidéo : Enjeux et méthode. *https://cahiers.sfsic.org/sfsic/index.php?id=348*, *13*, 173-181.

Cayatte, R. (2018). Temps de la chose-racontée et temps du récit vidéoludique : Comment le jeu vidéo raconte ? *Sciences du jeu*, *9*, Article 9. https://doi.org/10.4000/sdj.936

Cervulle, M. (2023). Par-delà l'énigme des publics : Articuler les approches interprétativiste et praxéologique. *Questions de communication*, *44*(2), 245-262.

Charaudeau, P. (2006). Discours journalistique et positionnements énonciatifs. Frontières et dérives. *Semen. Revue de sémio-linguistique des textes et discours*, *22*, Article 22. https://doi.org/10.4000/semen.2793

Charaudeau, P. (2010). Pour une interdisciplinarité « focalisée » dans les sciences humaines et sociales. *Questions de communication*, *17*, Article 17. https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.385

Chasseray-Peraldi, P. (2019). La production standardisée du territoire. *Questions de communication*, *36*, Article 36. https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.20991

Cohen-Addad, V. (2022). Comprendre les algorithmes, leurs risques et leurs promesses. *Questions de communication*, *41*, Article 41. https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.29098

Courtois, C. (2025). Les « petits jeux » : Vers la définition d'un genre hobbyiste, indépendant, amateur et son application à l'histoire des jeux vidéo pornographiques. *Nouveaux cahiers de Marge*, *9*, [En ligne]. https://doi.org/10.35562/marge.1102

Couzinet, V. (2018). Métamorphoses du document : Enjeux d'un objet médiateur fondamental. *Études de communication. langages, information, médiations*, *50*, Article 50. https://doi.org/10.4000/edc.7521

Crampton, J. W., & Krygier, J. (2011). An Introduction to Critical Cartography. *ACME: An International E-Journal for Critical Geographies*, *4*(1), 11-33.

Daneels, R., Denoo, M., Vanderwalle, A., Dupont, B., & Malliet, S. (2022). The Digital Game Analysis Protocol (DiGAP) : Introducing a Guide for Reflexive and Transparent Game Analyses. *Game Studies*, *22*(2), [En ligne].

Denil, M. (2022). Making Explicit What has Been Implicit : A Call for a Conceptual Theory of Cartography. *Cartographic Perspectives*, *98*, Article 98. https://doi.org/10.14714/CP98.1691

Denis, J., & Marquet, C. (2019). De la production à la maintenance : Faire exister collectivement des données géographiques ouvertes. *Questions de communication*, *36*, Article 36. https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.20914

Desbois, H. (2015a). La carte et le territoire à l'ère numérique. *Socio. La nouvelle revue des sciences sociales*, *4*, Article 4. https://doi.org/10.4000/socio.1262

Desbois, H. (2017). Des cités hallucinées à la grille invisible, William Gibson et les métamorphoses du cyberespace. *ReS Futurae. Revue d'études sur la science-fiction*, *10*, Article 10. https://doi.org/10.4000/resf.1043

Desbois, H., Gervais-Lambony, P., & Musset, A. (2016). Géographie : La fiction « au cœur ». *Annales de géographie*, *709-710*(3-4), 235-245. https://doi.org/10.3917/ag.709.0235

Deterding, S. (2017). The Pyrrhic Victory of Game Studies : Assessing the Past, Present, and Future of Interdisciplinary Game Research. *Games and Culture*, *12*(6), 521-543. https://doi.org/10.1177/1555412016665067

Di Filippo, L. (2014). Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois. *Questions de communication*, *25*, Article 25. https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.9044

Dionnet, A. (2025). Les « petites phrases » des gardes de Dishonored : Exploration, déduction, interaction. *Nouveaux cahiers de Marge*, *9*. https://doi.org/10.35562/marge.1077

Dondero, M. G. (2019). Les visualisations des données urbaines : De Bruno Latour à Lev Manovich. *Questions de communication*, *36*, Article 36. https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.20964

Dormann, C., Pötscher, C., & Wallner, G. (2023, juin 20). A Classification of Video Game Cartographic Maps. *Conference Proceedings of DiGRA 2023 Conference: Limits and Margins of Games Settings*. DIGRA. https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/1943

Dozo, B.-O., & Barnabé, F. (2022). Transposer les grammaires vidéoludiques : Une étude rhétorique et quantitative des tutoriels en réalité virtuelle. *Sciences du jeu*, *17*, Article 17. https://doi.org/10.4000/sdj.4098

Drumond, G. S. M., Coutant, A., & Millerand, F. (2018). La production de l'usager par les algorithmes de Netflix. *Les Enjeux de l'information et de la communication*, *192*(2), 29-44. https://doi.org/10.3917/enic.025.0029

Dufour, S. (2021). La narratologie est-elle soluble dans le storytelling ? *Communication & management*, *18*(1), 15-29. https://doi.org/10.3917/comma.181.0015

Dufour, S., & Thiéblemont-Dollet, S. (2022). Éclatement et recomposition de l'unité de temps et d'espace du travail. *Questions de communication*, *41*, Article 41. https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.28635

Escande, J. (2022). Foreign Yet Familiar : J. L. Borges' Book of Imaginary Beings and Other Cultural Ferrymen in Japanese Fantasy Games. *Games and Culture*, *18*(1), [En ligne]. https://doi.org/10.1177/15554120211060258

Falgas, J. (2016). Et si tous les fans ne laissaient pas de trace. Le cas d'un feuilleton de bande dessinée numérique inspiré par les séries télévisées. *Études de communication. langages, information, médiations*, *47*, Article 47. https://doi.org/10.4000/edc.6674

Fleury, B., & Walter, J. (2011). Interdisciplinarité, interdisciplinarités (2). *Questions de communication*, *19*, Article 19. https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.2643

Flipo, A. (2022). Travail déspatialisé, travail libéré ? *Questions de communication*, *41*, Article 41. https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.28129

Freyne, M. (2024). Le faux miroir de l'objectif : Enquête sur la fabrication des données spatiales. *L'Espace Politique. Revue en ligne de géographie politique et de géopolitique*, *51-52*, Article 51-52. https://doi.org/10.4000/12de1

Friche, L. (2023). Questionner la notion de territoire dans le jeu vidéo. *Sciences du jeu*, *20-21*, Article 20-21. https://doi.org/10.4000/sdj.5419

Friche, L. (2024). Contexte communicationnel cartographique et travail territorial – le cas du jeu vidéo Dordogne. *Actes des doctorales de la Société Française des Sciences de l'Information & de la Communication, 2024*, 360-369. https://www.sfsic.org/wp-inside/uploads/2024/12/actes-doctorales-sfsic-2024.pdf

Fuchs, M., Erat, V., & Rabitsch, S. (2018). Playing Serial Imperialists : The Failed Promises of BioWare's Video Game Adventures. *The Journal of Popular Culture*, *51*(6), 1476-1499. https://doi.org/10.1111/jpcu.12736

Garel-Grislin, J. (2019). Les coordonnées de la fiction : Ce que la carte fait au récit. *Revue de la BNF*, *59*(2), 22-30. https://doi.org/10.3917/rbnf.059.0022

Gellereau, M. (2003). Nous et les autres : Les représentations des identités culturelles au service de nouveaux territoires ? *Études de communication. langages, information, médiations*, *26*, Article 26. https://doi.org/10.4000/edc.99

Genvo, S. (2013b). Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot. *Sciences du jeu*, *1*, Article 1. https://doi.org/10.4000/sdj.251

Genvo, S. (2020). Penser les enjeux de la recherche sur les jeux vidéo. L'exemple des trajectoires et perspectives développées au Centre de recherche sur les médiations. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, *20*, Article 20. https://doi.org/10.4000/rfsic.9511

Gonin, A. (2024). Le territoire est toujours vivant. Une analyse transversale de la littérature sur un concept central de la géographie. *Cybergeo: European Journal of Geography*, *1065*, [En ligne]. https://doi.org/10.4000/w62s

Goria, S. (2012a). How to adapt a tactical board wargame for marketing strategy identification. *Journal of Intelligence Studies in Business*, *2*(3), 12-28. https://doi.org/doi.org/10.37380/jisib.v2i3.45

Goria, S. (2012b). Wargames et stratégies de communication. *Communication et organisation. Revue scientifique francophone en Communication organisationnelle*, *42*, Article 42. https://doi.org/10.4000/communicationorganisation.3903

Goria, S. (2024). Le wargaming : Pratique de jeux sérieux de guerre, simulation et opportunités des technologies numériques. *Technologie et innovation*, *10-Technologies numériques appliquées*, [En ligne]. https://www.openscience.fr/Le-wargaming-pratique-de-jeux-serieux-de-guerre-simulation-et-opportunites-des

Gourrat, M. (2022). Du « narrataire-enquèteur » au « fandom forensique ». La continuation de l'enquête sur les supports numériques. *Les Cahiers du numérique*, *18*(1,2-3, 4), 183-204. https://doi.org/10.3166/LCN.2022.006

Grandjean, G. (2019). Analyse formelle et visuelle de l'organisation des espaces sociaux vidéoludiques.: *Emulations - Revue de sciences sociales*, *30*, Article 30. https://doi.org/10.14428/emulations.030.03

Grandjean, G. (2022). Le « langage » de l'espace navigable vidéoludique : Communication et médiation. *Sciences du jeu*, *17*, Article 17. https://doi.org/10.4000/sdj.3938

Grandjean, G. (2023a). « Parcours critique » et conception de niveaux vidéoludiques. *Sciences du jeu*, *20-21*, Article 20-21. https://doi.org/10.4000/sdj.5473

Grange, A. (2002). Promenade inférentielle d'un lecteur cartographe. Chapitre 10 d'Ulysse de James Joyce. *Communication & Langages*, *132*(1), 105-122. https://doi.org/10.3406/colan.2002.3146

Hansen, D. (2022). Formalisations du jeu vidéo : La métaphore langagière du jeu mise à l'épreuve au travers du concept de ludème. *Sciences du jeu*, *17*, Article 17. https://doi.org/10.4000/sdj.3975

Haraway, D. (1988). Situated Knowledges : The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective. *Feminist Studies*, *14*(3), 575. https://doi.org/10.2307/3178066

Harrer, S. (2018). Casual Empire : Video Games as Neocolonial Praxis. *Open Library of Humanities*, *4*(1), Article 1. https://doi.org/10.16995/olh.210

Hirt, I. (2007). Géographies de la Résistance et de la Décolonisation. *Géographie et cultures*, *63*, Article 63. https://doi.org/10.4000/gc.1919

Horbiński, T., & Zagata, K. (2022). Interpretation of Map Symbols in the Context of Gamers' Age and Experience. *ISPRS International Journal of Geo-Information*, *11*(2), Article 2. https://doi.org/10.3390/ijgi11020150

Iwabuchi, K. (2008). Au-delà du « Cool Japan », la globalisation culturelle... *Critique internationale*, *38*(1), 37-53. https://doi.org/10.3917/crii.038.0037

Jeanneret, Y. (2019). L'urbanité, c'est là et ça va donner. *Questions de communication*, *36*, Article 36. https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.20807

Jégou, L. (2016). L'imagination esthétique dans la conception graphique des cartes : Proposition de typologie illustrée. *Bulletin du Comité Français de Cartographie*, *229-230*, 231-248. https://www.lecfc.fr/new/articles/229-article-27.pdf

Joliveau, T. (2010). La géographie et la géomatique au crible de la néogéographie. *Tracés. Revue de Sciences humaines*, *10*, Article #10. https://doi.org/10.4000/traces.4847

Joliveau, T., Noucher, M., & Roche, S. (2013). La cartographie 2.0, vers une approche critique d'un nouveau régime cartographique. *L'Information géographique*, *77*(4), 29. https://doi.org/10.3917/lig.774.0029

Kanaani, J. (2023). L'industrie québécoise du jeu vidéo : Soutiens et valorisation de la culture locale. *CNC Lab*, *1*, [En ligne]. https://hal.science/hal-04684020

Kent, A. (2005). Aesthetics : A Lost Cause in Cartographic Theory? *The Cartographic Journal*, *42*(2), 182-188. https://doi.org/10.1179/000870405X61487

Kent, A. (2013). From a Dry Statement of Facts to a Thing of Beauty : Understanding Aesthetics in the Mapping and Counter-Mapping of Place. *Cartographic Perspectives*, *73*, 37-60. https://doi.org/10.14714/CP73.592

Khan, N., & Rahman, A. U. (2018). Rethinking the Mini-Map : A Navigational Aid to Support Spatial Learning in Urban Game Environments. *International Journal of Human–Computer Interaction*, *34*(12), 1135-1147. https://doi.org/10.1080/10447318.2017.1418804

Kirkland, E. (2009). Resident Evil's Typewriter : Survival Horror and Its Remediations. *Games and Culture*, *4*(2), 115-126. https://doi.org/10.1177/1555412008325483

Kober, M. (2014). Pourquoi l'orientalisme d'Edward W. Said n'est-il pas un japonisme ? *Societes Representations*, *37*(1), 91-105. https://doi.org/10.3917/sr.037.0091

Krichane, S., & Rochat, Y. (2018). Pour une analyse des discours sur le jeu vidéo : L'exemple des « cinématiques ». *Décadrages. Cinéma, à travers champs*, *39*, Article 39. https://doi.org/10.4000/decadrages.1341

Krygier, J. (2015). Reflections on J.B. Harley's ''Deconstructing the Map''. *Cartographica The International Journal for Geographic Information and Geovisualization*, *50*, 24-27. https://doi.org/10.3138/carto.50.1.05

Lambert, N., Ysebaert, R., & Zanin, C. (2015). Comprendre le territoire européen. Deux outils cartographiques à l'appui de la réflexion en aménagement du territoire. *L'Information géographique*, *79*(1), 45-54. https://doi.org/10.3917/lig.791.0045

Lammes, S. (2008). Spatial Regimes of the Digital Playground : Cultural Functions of Spatial Practices in Computer Games. *Space and Culture*, *11*(3), 260-272. https://doi.org/10.1177/1206331208319150

Langlet, I., & Huz, A. (2023). Fictions climatiques. Introduction. *ReS Futurae. Revue d'études sur la science-fiction*, *21*, Article 21. https://doi.org/10.4000/resf.12271

Larochelle, D. L. (2021). Le soft power à l'épreuve de la réception : Le cas des fictions sérielles turques en Grèce. *Réseaux*, *226-227*(2), 209-234. https://doi.org/10.3917/res.226.0209

Le Béchec, M., & Alloing, C. (2018). Les territoires numériques de marques pour repenser les cadres d'analyse du web. *Questions de communication*, *34*(2), Article 34. https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.15357

Lefebvre, K. (2023). En quête d'une épopée vidéoludique. *Sciences du jeu*, *20-21*, Article 20-21. https://doi.org/10.4000/sdj.5766

Lévy, J., Maitre, O., & Romany, T. (2016). Rebattre les cartes. Topographie et topologie dans la cartographie contemporaine. *Réseaux*, *195*(1), 17-52. https://doi.org/10.3917/res.195.0015

Lobry, E., & Catteau, S. (2023). Sous la carte, des jeux d'acteurs : Cartographie de l'environnement et SIG critique. *Cybergeo: European Journal of Geography*, *1049*, [En ligne]. https://doi.org/10.4000/cybergeo.40355

Lucas, J.-F. (2018). Les figures de l'habitant dans les mondes virtuels. *Sciences du jeu*, *10*, Article 10. https://doi.org/10.4000/sdj.1353

Luyat, M., & Regia-Corte, T. (2009). Les affordances : De James Jerome Gibson aux formalisations récentes du concept. *L'Année psychologique*, *109*(2), 297-332. https://doi.org/10.3917/anpsy.092.0297

Maingueneau, D. (2013). L'èthos : Un articulateur. *COnTEXTES. Revue de sociologie de la littérature*, *13*, Article 13. https://doi.org/10.4000/contextes.5772

Maingueneau, D. (2014). Retour critique sur l'éthos. *Langage et société*, *149*(3), 31-48. https://doi.org/10.3917/ls.149.0031

Malaby, T. M., & Burke, T. (2009). The Short and Happy Life of Interdisciplinarity in Game Studies. *Games and Culture*, *4*(4), 323-330. https://doi.org/10.1177/1555412009343577

Marti, M. (2024). Lieux communs et esthétique des fictions historiques numériques. *Cahiers de Narratologie. Analyse et théorie narratives*, *45*, Article 45. https://doi.org/10.4000/124ss

Mazurek, H. (2013). Cartographie : Vision ou reflet ? Une réflexion autour des « références indigènes ». *L'Information géographique*, *77*(4), 109-148. https://doi.org/10.3917/lig.774.0109

Meng, L. (2005). Egocentric Design of Map-Based Mobile Services. *The Cartographic Journal*, *42*(1), 5-13. https://doi.org/10.1179/000870405X57275

Merzeau, L. (2018). Le profil : Un nouveau territoire imaginaire ?. *Questions de communication*, *34*(2), 41-54.

Metz, C. (1971). Réflexions sur la « Sémiologie graphique » de Jacques Bertin. *Annales. Économies, Sociétés, Civilisations.*, *26*(3-4), 741-767. https://doi.org/10.3406/ahess.1971.422441

Meyriat, J. (1978). *De l'écrit à l'information : La notion de document et la méthodologie de l'analyse documentaire*. *Infocom 78*, 23-32.

Miekkavaara, L. (2008). Unknown Europe : The mapping of the Northern countries by Olaus Magnus in 1539. *Belgeo. Revue Belge de Géographie*, *3-4*, Article 3-4. https://doi.org/10.4000/belgeo.7677

Millette, M., & Boislard, M.-A. (2023). « Come on, it's not that bad! » : Soutien social et registres d'expertise dans les échanges sur l'inexpérience sexuelle chez les jeunes adultes dans Reddit. *Questions de communication*, *43*(1), 33-60. https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.31144

Moine, A. (2006). Le territoire comme un système complexe : Un concept opératoire pour l'aménagement et la géographie. *L'espace geographique*, *Tome 35*(2), 115-132. https://doi.org/10.3917/eg.352.0115

Montembeault, H. (2025). Sur les traces de la culture matérielle du glitch. *Nouveaux cahiers de Marge*, *9*, [En ligne]. https://doi.org/10.35562/marge.1064

Mukherjee, S. (2015). The playing fields of Empire : Empire and spatiality in video games. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, *7*(3), 299-315. https://doi.org/10.1386/jgvw.7.3.299_1

Mukherjee, S. (2018). Playing Subaltern : Video Games and Postcolonialism. *Games and Culture*, *13*(5), 504-520. https://doi.org/10.1177/1555412015627258

Musso, P. (2008b). Territoires numériques. *Médium*, *15*(2), 25-38. https://doi.org/10.3917/mediu.015.0025

Navarro, N., & Renaud, L. (2019). La médiation numérique au musée en procès. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, *16*, Article 16. https://doi.org/10.4000/rfsic.5592

Newlands, G. (2021). Algorithmic Surveillance in the Gig Economy : The Organization of Work through Lefebvrian Conceived Space. *Organization Studies*, *42*(5), 719-737. https://doi.org/10.1177/0170840620937900

Noyer, J., & Raoul, B. (2011). Le « travail territorial » des médias. Pour une approche conceptuelle et programmatique d'une notion. *Études de communication. langages, information, médiations*, *37*, Article 37. https://doi.org/10.4000/edc.2933

Paganelli, C. (2012). Analyse des discours sur la notion d'« usage » dans deux revues en sciences de l'information : Doc-SI et BBF. *Documentaliste-Sciences de l'Information*, *49*(2), 64-71. https://doi.org/10.3917/docsi.492.0064

Pailliart, I. (2018). Des territoires à la territorialisation. *Études de communication. langages, information, médiations*, *50*, Article 50. https://doi.org/10.4000/edc.7635

Palsky, G. (2013). Cartographie participative, cartographie indisciplinée. *L'Information géographique*, *77*(4), 10-25. https://doi.org/10.3917/lig.774.0010

Perron, B. (2013). L'attitude ludique de Jacques Henriot. *Sciences du jeu*, *1*, Article 1. https://doi.org/10.4000/sdj.216

Perticoz, L. (2011). Envisager le jeu vidéo comme une filière des industries culturelles et médiatiques. *Les Enjeux de l'information et de la communication*, *12/1*(1), 125-142. https://doi.org/10.3917/enic.011.0008

Picard, M. (2016). Les enjeux esthétiques du jeu vidéo : Entre art, stylistique et interactivité. *Sciences du jeu*, *6*, Article 6. https://doi.org/10.4000/sdj.712

Plantin, J.-C. (2014b). L'avènement de la carte comme médiation. Généalogie des rencontres entre cartographie et théories de l'information. *Questions de communication*, *25*, Article 25. https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.9050

Plantin, J.-C. (2014c). Les cartes numériques comme support de remédiation d'une catastrophe nucléaire : Le processus de cartographie de radiation suite à l'accident de la centrale de Fukushima Daiichi. *Réseaux*, *187*(5), 163-193. https://doi.org/10.3917/res.187.0163

Pons, E. (2019). S'adresser à un lectorat spécialisé. *Questions de communication*, *35*, Article 35. https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.19024

Quesnot, T. (2021). Décrypter l'innovation de la cartographie numérique grand public : Entre marchandisation, appropriation et représentation égographique de l'information. *Mappemonde. Revue trimestrielle sur l'image géographique et les formes du territoire*, *131*, Article 131. https://doi.org/10.4000/mappemonde.5728

Quesnot, T., & Roche, S. (2020). Trouver son chemin à l'aide d'une plateforme cartographique en ligne : Analyse des usages et des perceptions. *Cybergeo: European Journal of Geography*, *934*, [En ligne]. https://doi.org/10.4000/cybergeo.34117

Ramírez-Moreno, C. (2019). Hyperculturality, Globalization and Cultural Representation in Japanese Survival Horror. *Replaying Japan 2019 Conference*, *1*, 52-63.

Raoul, B. (2017). Le territoire comme objet communicationnel : Entre « tiers symbolisant » et « discours social ». Une mise en perspective médiatique. *Communication langages*, *193*(3), 117-143.

Renaud, L. (2019). Le paratexte pour penser la configuration des pratiques numériques. *Communication & langages*, *202*(4), 83-95. https://doi.org/10.3917/comla1.202.0083

Ringot, M. (2020a). De quoi parle-t-on lorsqu'on parle de narration vidéoludique ? Mondialité et narrataire-enquêteur. *Cahiers de Narratologie. Analyse et théorie narratives*, *37*, Article 37. https://doi.org/10.4000/narratologie.10588

Röhl, T., & Herbrik, R. (2008). Mapping the Imaginary—Maps in Fantasy Role-Playing Games. *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*, *Vol 9*(3), [En ligne]. https://doi.org/10.17169/FQS-9.3.1162

Roth, R. E. (2013). An Empirically-Derived Taxonomy of Interaction Primitives for Interactive Cartography and Geovisualization. *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*, *19*(12), 2356-2365. https://doi.org/10.1109/TVCG.2013.130

Roudometof, V., & Raillard, S.-L. (2021). Qu'est-ce que la glocalisation ? *Réseaux*, *226227*(2), 45-70. https://doi.org/10.3917/res.226.0045

Rufat, S., Ter Minassian, H., & Coavoux, S. (2014). Jouer aux jeux vidéo en France. Géographie sociale d'une pratique culturelle. *L'Espace géographique*, *43*(4), 308-323. https://doi.org/10.3917/eg.434.0308

Ryan, M.-L. (2014). L'expérience de l'espace dans les jeux vidéo et les récits numériques. *Cahiers de Narratologie. Analyse et théorie narratives*, *27*, Article 27. https://doi.org/10.4000/narratologie.6997

Scarpa, M. (2009). Le personnage liminaire. *Romantisme*, *145*(3), 25-35. https://doi.org/10.3917/rom.145.0025

Sellier, H., & Huz, A. (2023, juin 19). Functions and powers of barks in video games : Reclaiming the margins of video games narrativity. *DIGRA - Limits and Margins of Games*. DIGRA. https://shs.hal.science/halshs-04615198

Severo, M., & Giraud, T. (2019). La fabrique de la donnée géolocalisée. *Questions de communication*, *36*, Article 36. https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.20879

Sicart, M. (2011). Against Procedurality. *Game Studies*, *11*(3). https://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap

Stang, S., & Trammell, A. (2020). The Ludic Bestiary : Misogynistic Tropes of Female Monstrosity in Dungeons & Dragons. *Games and Culture*, *15*(6), 730-747. https://doi.org/10.1177/1555412019850059

Steinberg, J. (2000). L'apport de la sémiologie graphique de Jacques Bertin à la cartographie pour l'aménagement et l'urbanisme. *Cybergeo: European Journal of Geography*, *146*, [En ligne]. https://doi.org/10.4000/cybergeo.497

Sui, D. Z., & Goodchild, M. F. (2001). GIS as media? *International Journal of Geographical Information Science*, *15*(5), 387-390. https://doi.org/10.1080/13658810110038924

Švelch, J. (2020). Paratextuality in Game Studies : A Theoretical Review and Citation Analysis. *Game Studies*, *20*(2). https://gamestudies.org/2002/articles/jan_svelch

Ter Minassian, H., & Rufat, S. (2008). Et si les jeux vidéo servaient à comprendre la géographie ? *Cybergeo: European Journal of Geography*, *418*, [En ligne]. https://doi.org/10.4000/cybergeo.17502

Ter Minassian, H., Rufat, S., & Borzakian, M. (2017). Le jeu dans tous ses espaces. *Sciences du jeu*, *8*, Article 8. https://doi.org/10.4000/sdj.822

Ter Minassian, H., Rufat, S., Coavoux, S., & Berry, V. (2011). Comment trouver son chemin dans les jeux vidéo ?Pratiques et représentations spatiales des joueurs. *L'Espace géographique*, *40*(3), 245-262. https://doi.org/10.3917/eg.403.0245

Tosca, S., & Klastrup, L. (2016). The networked reception of transmedial universes : An experience-centered approach. *MedieKultur: Journal of media and communication research*, *32*(60), 107-122. https://doi.org/10.7146/mediekultur.v32i60.23362

Traïni, C. (2004). Territoires de chasse. *Ethnologie française*, *34*(1), 41-48. https://doi.org/10.3917/ethn.041.0041

Trépanier-Jobin, G., Charre-Tchang, M., & Largeaud-Ortega, S. (2023). Possibilités et limites des jeux vidéo à thématique écologique : Analyse et étude de réception d'Abzû. *Sciences du jeu*, *19*, Article 19. https://doi.org/10.4000/sdj.5283

Trépanier-Jobin, G., & Couturier, A. (2018). L'immersion fictionnelle au-delà de la narrativité. *Sciences du jeu*, *9*, Article 9. https://doi.org/10.4000/sdj.950

Triclot, M. (2013). Game studies ou études du play ? *Sciences du jeu*, *1*, Article 1. https://doi.org/10.4000/sdj.223

Wagnières, M. (2023). Du bestiaire médiéval au bestiaire vidéoludique. Le livre animalier dans The Elder Scrolls V : Skyrim (2011) et Monster Hunter : World (2018). *Le Temps des médias*, *40*(1), 218-233. https://doi.org/10.3917/tdm.040.0218

Walter, F. (2014). Paysage et environnement en histoire : Échapper au brouillage. *L'Information géographique*, *78*(3), 26-41. https://doi.org/10.3917/lig.783.0026

Waters, N. (2017). GIS: History. In D. Richardson, N. Castree, M. F. Goodchild, A. Kobayashi, W. Liu, & R. A. Marston (Éds.), *International Encyclopedia of Geography* (1ère, p. 1-12). Wiley. https://doi.org/10.1002/9781118786352.wbieg0841

Wood, D. (1993). The fine line between mapping and mapmaking. *Cartographica: The International Journal for Geographic Information and Geovisualization*, *30*(4), 50-60. https://doi.org/10.3138/V167-G2U7-7356-6402

Wood, D., & Fels, J. (2008). The Natures of Maps : Cartographic Constructions of the Natural World. *Cartographica: The International Journal for Geographic Information and Geovisualization*, *43*(3), 189-202. https://doi.org/10.3138/carto.43.3.189

Woźniak, J., & Horbiński, T. (2024). The significance of maps in video games for the interpretation of spatial situation. *Cartography and Geographic Information Science*, *52*(4), 1-22. https://doi.org/10.1080/15230406.2024.2409914

Zabban, V. (2012). Retour sur les game studies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo. *Réseaux*, *173-174*(3-4), 137-176. https://doi.org/10.3917/res.173.0137

Zabban, V., Ter Minassian, H., & Noûs, C. (2020). Les mondes de production du jeu vidéo. Logiques amateurs, artisanales et industrielles. *Réseaux*, *224*(6), 9-29. https://doi.org/10.3917/res.224.0009

Zagata, K., & Medyńska-Gulij, B. (2023). Mini-Map Design Features as a Navigation Aid in the Virtual Geographical Space Based on Video Games. *ISPRS International Journal of Geo-Information*, *12*(2), 58. https://doi.org/10.3390/ijgi12020058

Zagata, K., Medynska-Gulij, B., & Horbiński, T. (2024). Impact of the mini-map on the interpretation of spatial situations in the virtual geographical space of a video game. *Cartography and Geographic Information Science*, *52*(4), 1-14. https://doi.org/10.1080/15230406.2024.2410472

Billets de blog

Di Filippo, L. (2021). [Article] Les stéréotypes du Nord dans les « géographies imaginées eurocentrées » des productions ludiques [Billet]. *Mundus Fabula*. https://mf.hypotheses.org/1171

Frasca, G. (1999). Ludology meets narratology : Similitude and differences between (video) games and narrative [Https://ludology.typepad.com/weblog/]. *ludology*. https://scholar.google.com/scholar?cluster=2490089597532182703&hl=en&oi=scholarr

Wit, S. (2022). L'imaginaire du Moyen Âge européen dans la fantasy japonaise [Billet]. *Mundus Fabula*. https://doi.org/10.58079/repp

Ouvrages

Aarseth, E. (1997). *Cybertext*. Johns Hopkins University Press.

Alvarez IgarzÀbal, F. (2019). *Time and space in video games : A cognitive-formalist approach*. transcript Verlag.

Amossy, R. (1991). *Les idées reçues sémiologie du stéréotype*. Nathan Université.

Appel, V., & Le Nozach, D. (Éds.). (2023). *Marque et territoire : Dispositifs, stratégies et enjeux*. Editions de l'Université de Lorraine.

Azuma, H. (2001). *Génération otaku : Les enfants de la postmodernité* (C. Quentin, Trad.). Hachette littératures.

Barnabé, F. (2018). *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*. Presses universitaires de Liège.

Becker, H. S. (2017). *Les mondes de l'art*. Flammarion.

Berque, A., & Sauzet, M. (2007). *Le sens de l'espace au Japon—Vivre, penser, bâtir* (1ère Edition). Arguments.

Berry, V., Boutet, M., Colón De Carvajal, I., Coavoux, S., Gerber, D., Rufat, S., Ter Minassian, H., Triclot, M., & Zabban, V. (2021). *La fin du Game ? : Les jeux vidéo au quotidien*. Presses Universitaires François-Rabelais.

Berson, A. (2025). *Monstres et merveilles du monde. Huit siècles de cartes ornées*. Les éditions du Septentrion.

Bertin, J. (2013). *Sémiologie graphique : Les diagrammes, les réseaux, les cartes*. Éd. EHESS.

Besse, J.-M. (2023). *Quelle est la raison des cartes ?* Éditions Deux-cent-cinq.

Bessy, C., & Chateauraynaud, F. (1995). *Experts et faussaires : Pour une sociologie de la perception*. Éd. Métailié.

Blanchet, A. (2010). *Des pixels à Hollywood : Cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*. Pix'n Love Éditions.

Bogost, I. (2007). *Persuasive Games : The Expressive Power of Videogames*. MIT Press.

Bolter, J. D., & Grusin, R. (2003). *Remediation : Understanding new media*. MIT Press.

Bonenfant, M. (2015). *Le libre jeu : Réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique*. Liber.

Bouquillion, P., & Pailliart, I. (2006). *Le déploiement des TIC dans les territoires*. PUG.

Brougère, G. (2015). *Penser le jeu : Les industries culturelles face au jeu*. Nouveau monde éditions.

Capcom. (2014). *ハンター大全 = Hunter's Encyclopedia* (復刻). Kadokawa.

Capcom. (2020). *Manuel de Jeu : Monster Hunter World : Iceborne*. Capcom. https://game.capcom.com/manual/MHW/

Capcom. (2022). *Manuel de Jeu : Monster Hunter Rise : Sunbreak*. Capcom. https://game.capcom.com/manual/MHRISE/

Caïra, O. (2007). *Jeux de rôle—Les forges de la fiction* - (CNRS Éditions). CNRS Éditions.

Castoriadis, C. (1975). *L'institution imaginaire de la société* (Nachdr.). Éd. du Seuil.

Certeau, M. de. (1990). *L'invention du quotidien, tome 1 : Arts de faire*. Gallimard.

Chomard-Lexa, A., & Pautrot, C. (Éds.). (2006). *Géologie et géographie de la Lorraine*. Serpenoise.

Consalvo, M. (2007). *Cheating : Gaining Advantage in Videogames*. The MIT Press.

Debarbieux, B. (2015). *L'espace de l'imaginaire : Essais et détours*. CNRS Éditions.

Deleuze, G. (1986). *Foucault*. Editions de Minuit.

Deleuze, G., Guattari, F., & Deleuze, G. (1980). *Mille plateaux*. Éditions de Minuit.

Derfoufi, M. (2021). *Racisme et jeu vidéo*. Maison des Sciences de l'Homme.

Desbois, H. (2015b). *Les mesures du territoire : Aspects techniques, politiques et culturels des mutations de la carte topographique*. Presses de l'enssib.

Dyer-Witheford, N., & De Peuter, G. (2009). *Games of empire: Global capitalism and video games*. University of Minnesota Press.

Eco, U. (1985). *Lector in fabula : Ou la coopération interprétative dans les textes narratifs* (Le Livre de Poche). Grasset.

Fassone, R. (2018). *Every Game is an Island : Endings and Extremities in Video Games*. Bloomsbury Academic.

Galloway, A. R. (2012). *The interface effect*. Polity.

Genette, G. (2002). *Seuils*. Seuil.

Genette, G. (2004). *Métalepse : De la figure à la fiction*. Seuil.

Goeury, D., & Sierra, P. (2016). *Introduction à l'analyse des territoires : Concepts, outils, applications*. Armand Colin.

Gould, P., & Bailly, A. (1995). *Le pouvoir des cartes : Brian Harley et la cartographie*. Economica.

Goux, M. (2022). *Ludographie comparée : Essai de grammaire systémique du jeu vidéo*. Presses Universitaires de Liège.

Groupe µ. (1992). *Traité du signe visuel : Pour une rhétorique de l'image*. Édition du Seuil.

Hansen, D. (2023). *Parler le jeu vidéo : Le ludème comme unité minimale d'une grammaire vidéoludique ?* Presses universitaires de Liège.

Henriot, J. (2023). Sous couleur de jouer : La métaphore ludique. In *Sous couleur de jouer : La métaphore ludique*. ENS Éditions.

Hutchinson, R. (2019). *Japanese Culture Through Videogames* (1er édition). Routledge.

Hutchinson, R., & Pelletier-Gagnon, J. (Éds.). (2022). *Japanese Role-Playing Games : Genre, Representation, and Liminality in the JRPG*. Lexington Books.

Jacob, C. (1992). *L'empire des cartes : Approche théorique de la cartographie à travers l'histoire*. Michel Albin.

Jauss, H. R. (1978). *Pour une esthetique de la reception*. Gallimard.

Kline, S., Dyer-Witheford, N., & De Peuter, G. (2003). *Digital play : The interaction of technology, culture, and marketing*. McGill-Queen's University Press.

Korzybski, A. (1931). *Science and sanity : An introduction to non-Aristotelian systems and general semantics* (5. ed., 3. print). Institute of General Semantics.

Lacoste, Y. (2013). *La géographie, ça sert, d'abord, à faire la guerre* (Édition Augmentée). la Découverte.

Lambert, N., & Zanin, C. (2016). *Manuel de cartographie. Principes, méthodes, applications*. Armand Colin.

Lefebvre, H. (1974). *La production de l'espace* (Réédition 2005). Economica.

Lévy, J., & Lussault, M. (2003). *Dictionnaire de la géographie*. Belin.

Liège Game Lab (Éd.). (2023). *Entre le jeu et le joueur : Écarts et médiations*. Presses universitaires de Liège. https://doi.org/10.4000/books.pulg.24716

Lussault, M. (2007). *L'Homme spatial*. Seuil.

Macé, É., & Maigret, É. (2005). *Penser les médiacultures. Nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde* (p. 41-66). Armand Colin.

Mäyrä, F. (2008). *An Introduction to Game Studies : Games in Culture*. SAGE Publications.

Morizot, B. (2016). *Les diplomates : Cohabiter avec les loups sur une autre carte du vivant*. Éditions Wildproject.

Murray, J. H. (2016). *Hamlet on the holodeck : The future of narrative in cyberspace*. MIT Press.

Musso, P. (2008a). *Les télécommunications*. La Découverte; Cairn.info.

Newman, J. (2004). *Videogames*. Routledge.

Nitsche, M. (2008). *Video Game Spaces : Image, Play, and Structure in 3D Worlds*. The MIT Press.

Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things* (Éditions étendue). The MIT Press.

Noucher, M. (2017). *Les Petites Cartes du web : Analyse critique des nouvelles fabriques cartographiques*. Éditions Rue d'Ulm.

Noyer, J., Raoul, B., & Pailliart, I. (2013). *Médias et territoires. L'espace public entre communication et imaginaire territorial—Jacques Noyer,Bruno Raoul,Isabelle Pailliart*. Presses Universitaires du Septentrion.

Nye, J. S. (2004). *Soft power : The means to success in world politics*. PublicAffairs.

Olivesi, S. (2014). *Sciences de l'information et de la communication: Vol. 2e éd.* Presses universitaires de Grenoble; Cairn.info.

Plantin, J.-C. (2014a). *La cartographie numérique*. ISTE éditions.

Raffestin, C. (1980). *Pour une géographie du pouvoir* (2019e éd.). ENS Éditions.

Rancière, J. (2020). *Le temps du paysage : Aux origines de la révolution esthétique*. la Fabrique éditions.

Raoul, B. (2020). *Le territoire à l'épreuve de la communication : Mutations, imaginaires, discours*. Presses universitaires du Septentrion.

Ryan, M.-L., Foote, K., & Azaryahu, M. (2016). *Narrating Space / Spatializing Narrative : Where Narrative Theory and Geography Meet*. Ohio State University Press.

Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play : Game design fundamentals*. MIT Press.

Schaeffer, J.-M. (1999). *Pourquoi la fiction ?* Seuil.

Souyri, P.-F., & Sereni, C. (2015). *Kamikazes*. Flammarion.

Steinberg, M. (2012). *Anime's media mix : Franchising toys and characters in Japan*. University of Minnesota Press.

Triclot, M. (2011). *Philosophie des jeux vidéo*. Zones.

Vanoli, A. (2024). *Histoire de la mer* (J.-F. Hel-Guedj, Trad.). Passés composés.

Vigour, C. (2005). *La comparaison dans les sciences sociales. Pratiques et méthodes*. La Découverte.

Watsuji, T. (2011). *Fûdo le milieu humain* (A. Berque, Trad.). CNRS Éditions.

Wilmott, C., Perkins, C., Lammes, S., Hind, S., Fraser, E., Gekker, A., & Evans, D. (2016). *Playful mapping in the digital age*.

Winnicott, D. W. (1971). *Jeu et réalité : L'espace potentiel*. Gallimard.

Wit, S. (2019). *Romans du hasard : Italo Calvino, Julio Cortazar, Philip K. Dick, Marc Saporta*. Presses Universitaires de Rennes.

Wolf, M. J. P. (2013). *Building imaginary worlds : The theory and history of subcreation*. Routledge.

Wood, D., & Fels, J. (1992). *The power of maps*. Guilford Press.

Wood, D., Fels, J., & Krygier, J. (2010). *Rethinking the power of maps*. Guilford Press.

Zwer, N., & Rekacewicz, P. (2021). *Cartographie radicale : Explorations*. Dominique Carré : La Découverte.

Chapitre d'ouvrages

Aarseth, E. (2019). Ludoforming Changing Actual, Historical or Fictional Topographies into Ludic Topologies. In E. Aarseth & S. Günzel, *Ludotopia* (p. 127-140). Transcript.

Amato, E. A. (2005). Reformulation du corps humain par le jeu vidéo : La posture vidéoludique. In S. Genvo (Ed.), *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludiques* (p. 299-323). Harmattan.

Amato, E. A. (2015). Des liens hypermédiatiques entre cartes et territoires : Cognition et métacognition dans les jeux vidéo. In C. Angé & E. A. Amato (Eds.), *Les Objets Hypertextuels* (p. 147-164). ISTE Editions Ltd.

Baetens, J. (2020). Chapitre 13. La remédiatisation : Formes, contextes, enjeux. In *Introduction à l'étude des cultures numériques* (p. 237-250). Armand Colin.

Bavoux, J.-J. (2016). Chapitre 9. E-géographie, néogéographie ou cybergéographie ? In *La géographie* (p. 173-201). Armand Colin.

Beaude, B. (2010). Espace de la ville, espace de la carte. De l'analogie à la coexistence. In K. Zreik, *Nouvelles cartographies, nouvelles villes HyperUrbain II* (p. 10-30). Europia productions.

Bonfils, P. (2014). Chapitre 10. Dispositifs numériques et environnements immersifs : Nouvelles formes de médiation, problématiques, usages, et pratiques communicationnelles. *Culture & Communication*, 199-214.

Brougère, G., & Perron, B. (2023). *Préface à la réédition de Sous couleur de jouer*. ENS Éditions;

Cayatte, R. (2021). Temps de chargement : Potentialités narratives et expressives d'espaces intermédiaires. In *Espaces imaginés*. Presses Universitaires de Rennes.

Coppock, J. T., & Rhind, D. (1991). The History of GIS. In D. J. Maguire, M. F. Goodchild, & D. Rhind, *Geographical information systems : Principles and applications* (Vol. 1, p. 21-43). Longman Scientific & Technical ; Wiley.

Debarbieux, B. (2009). Territoire-Territorialité-Territorialisation : Aujourd'hui encore, et bien moins que demain…. In M. Vanier, *Territoires, territorialité, territorialisation,* (p. 19-30). Presses universitaires de Rennes.

Desbois, H. (2012). La transition géonumérique. In É. Guichard (Éd.), *Écritures : Sur les traces de Jack Goody* (p. 114-137). Presses de l'enssib.

Di Filippo, L. (2012). La dichotomie chercheur-joueur dans la recherche en jeu vidéo : Pertinence et limites. In L. D. Filippo, A. Michel, & H. François (Éds.), *La position du doctorant. Trajectoires, engagements, réflexivité* (p. 171-192). Presses universitaires de Nancy.

Dodge, M., Kitchin, R., & Perkins, C. R. (2009). Thinking About Maps. In *Rethinking Maps : New Frontiers in Cartographic Theory* (p. 1-25). Routledge.

Fraser, E., & Wilmott, C. (2016). From Underground to the Sky : Navigating Verticality Through Play. In Playful Mapping Collective, *Playful mapping in the digital age* (p. 114-133). Institute of Network Cultures.

Fraysse, P. (2011). Document. In C. Gardiès, *Approche de l'information-documentation, concepts fondateurs*. Cépaduès éditions.

Fuller, M., & Jenkins, H. (1995). Nintendo and New World Travel Writing. In G. J. Steve, *Cybersociety : Computer-Mediated Communication and Community* (p. 57-72). Sage Publications.

Gekker, A. (2016). (Mini) Mapping the Game-Space : A Taxonomy of Control. In Playful Mapping Collective, *Playful mapping in the digital age* (p. 134-155). Institute of Network Cultures.

Grandjean, G. (2023b). Qu'est-ce que l'exploration vidéoludique ? In Liège Game Lab (Éd.), *Entre le jeu et le joueur* (Jeu / Play/ Spiel, p. 245-265). Presses universitaires de Liège.

Günzel, S. (2010). The Spatial Turn in Computer Game Studies. In K. Mitgutsch (Ed.), *Exploring the Edges of Gaming. Proceedings of the Vienna Games Conference 2008-2009* (p. 147-156). Braunmüller.

Harley, J. B. (2011). Deconstructing the Map. In M. Dodge (Éd.), *Classics in Cartography* (1re éd., p. 271-294). John Wiley & Sons.

Hynes, G. (2018). Geography and Maps. In M. J. P. Wolf (Éd.), *The Routledge companion to imaginary worlds* (p. 98-106). Routledge, Taylor & Francis Group.

Javet, D. (2014). Envahissement urbain et transformation identitaire : Le Japon au prisme des licences Pokémon, Monster Hunter et Yakuza. In M. Atallah & N. Nova (Éds.), *Pouvoirs des jeux vidéo : Des pratiques aux discours* (p. 33-53). Infolio.

Javet, D., & Rochat, Y. (2023). La feuille de personnage : Jeu de rôle, jeu de quantification. In LIÈGE GAME LAB (Éd.), *Entre le jeu et le joueur : Écarts et médiations* (p. 159-181). Presses universitaires de Liège.

Jeanneret, Y. (2011). Complexité de la notion de trace : De la traque au tracé. In B. Galinon-Melenec (Éd.), *L'Homme trace : Perspectives anthropologiques des traces contemporaines* (p. 59-86). CNRS Éditions.

Jeanneret, Y. (2013). Les chimères cartographiques sur l'Internet : Panoplie représentationnelle de la « traçabilité » sociale. In B. Galinon-Melenec & S. Zlitni (Éds.), *Traces numériques : De la production à l'interprétation* (p. 235-267). CNRS Éditions.

Jégou, L. (2022). La cartographie comme moyen de communication : Réflexions autour de modèles. In B. Mericksay (Éd.), *Communication cartographiquesémiologie graphique, sémiotique et géovisualisation* (p. 41-71). ISTE Editions.

Jenkins, H. (2006). Game Design as Narrative Architecture. In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds.), *First Person : New Media as Story, Performance, and Game* (p. 117-130). MIT Press.

Jodelet, D. (2003). 1. Représentations sociales : Un domaine en expansion. In *Les représentations sociales* (Vol. 7, p. 45-78). Presses Universitaires de France.

Joncheray, M., & Montagne, D. (2021). Du réel aux virtuels, du virtuel aux réels : Ce que la cartographie fait au monde. In J. Soumagne (Éd.), *Mondes réels, mondes virtuels* (p. [En ligne]). Éditions du Comité des travaux historiques et scientifiques.

Klastrup, L., & Tosca, S. (2011). When Fans Become Players : The Lord of the Rings Online in a Transmedial World Perspective. In T. Krzywinska, E. MacCallum-Stewart, & J. Parsler (Eds.), *Ringbearers : The Lord of the Rings Online as intertextual narrative* (p. 46-69). Manchester University Press.

Krichane, S. (2023). Jeux vidéo et cinéma. In S. Genvo & T. Philippette (Éds.), *Introduction aux théories des jeux vidéo* (p. 117-126). Presses universitaires de Liège.

Krywicki, B., & Dozo, B.-O. (2022). Les livres de journalistes francophones spécialisés en jeu vidéo : Du capital ludique au capital journalistique. In S. Krichane, I. Pante, & Y. Rochat, *Penser (avec) la cultulre vidéoludique—Discours, pratiques, pédagogie.* (p. 43-59). Presses Universitaire de Liège.

Labinal, G. (2019). Chapitre 23. Cartes et représentation du monde. In *Géographies: Vol. 2 e éd.* (p. 145-151). Armand Colin.

Laudati, P. (2014). Formes de l'architecture : Langages, images et pratiques partagés. In P. Lardellier (Ed.), *Formes en devenir. Approches technologiques, communicationnelles et symboliques*. Hermes Science Publishing.

Laudati, P. (2015). Médiation urbaine. Expérience sensible et sens de l'espace. In AFS (Éd.), *Congrès de l'Association Française de Sémiotique* (p. 87-97). Denis Bertrand, Marion Colas-Blaise, Ivan Darrault-Harris et Veronica Estay-Stange.

Laudati, P. (2019). Sémiotique et communication urbaine. Un croisement paradigmatique pour la compréhension de l'espace. In A. Biglari (Ed.), *La sémiotique et son autre* (p. 573-591). Éditions Kimé.

Lebreton, R. (2022). Après le désastre – Difficultés et résistances de l'habiter dans un monde post-apocalyptique : Analyse de l'expérience vidéoludique de Death Stranding. In *Habiter les espaces autres de la fiction contemporaine : Utopies, dystopies, hétérotopies* (p. 147-176). Les Éditions de l'Inframince.

Letourneux, M. (2015). Séries et lecture sérielle. In *Bibliothèques, enfance et jeunesse* (p. 81-84). Éditions du Cercle de la Librairie.

Maingueneau, D. (2021). Chapitre 2. La notion de discours. In D. Maingueneau, *Discours et analyse du discours : Une introduction* (Vol. 2, p. 11-23). Armand Colin.

Maître, A. (2022). Entre dénonciation et éloge de la « Nintendomanie » : : Le traitement des jeux vidéo dans la presse généraliste romande durant les années 1990. In S. Krichane, I. Pante, & Y. Rochat (Éds.), *Penser (avec) la culture vidéoludique : Discours, pratiques, pédagogie* (p. 61-75). Presses universitaires de Liège.

Mäyrä, F. (2009). Getting into the Game Doing Multidisciplinary Game Studies. In B. Perron & M. J. P. Wolf (Éds.), *The video game theory reader 2* (p. 315-329). Routledge.

Metzger, J.-P. (2014). L'information-documentation. In *Sciences de l'information et de la communication* (Vol. 2, p. 43-62). Presses universitaires de Grenoble.

Meyriat, J. (2001). « Document, documentation, documentologie », Schéma et Schématisation. In V. Couzinet, *Jean Meyriat, théoricien et praticien de l'information-documentation*. ADBS éd.

Musso, P. (2009). Usages et imaginaires des TIC. In C. Licoppe, *L'évolution des cultures numériques : De la mutation du lien social à l'organisation du travail* (p. 201-211). FYP éditions.

Musso, P. (2017). II. Imaginaire et rationalité des réseaux. In *Écologie politique de l'eau* (p. 127-141). Hermann Édition Sciences et Arts.

Perdriault, M. (2014). 1. Qu'est-ce que la littératie ? In *L'écriture créative* (p. 11-20). Érès.

Perkins, C. (2009). Playing with maps. In M. Dodge, R. Kitchin, & C. Perkins (Eds.), *Rethinking maps : New frontiers in cartographic theory* (p. 167-188). Routledge.

Perkins, C., & Lammes, S. (2016). An Introduction to Playful Mapping in the Digital Age. In Playful Mapping Collective, *Playful mapping in the digital age* (p. 12-27). Institute of Network Cultures.

Schrape, N. (2019). The Rhetoric of Game Space : Lotman's Spatial Semantics as a Method for Analysing Videogames. In S. Günzel & E. Aarseth (Éds.), *Ludotopia : Spaces, Places and Territories in Computer Games* (p. 245-270). transcript Verlag.

Sellier, H. (2018). Les représentations et les effets de la littérature dans The Elder Scrolls. In B.-O. Dozo & F. Barnabé (Éds.), *Jeu vidéo et livre* (p. 47-65). Presses universitaires de Liège.

Wilmott, C., & Lammes, S. (2016). Locating Play in Cartographical Interfaces. In Playful Mapping Collective, *Playful mapping in the digital age* (p. 44-55). Institute of Network Cultures.

Zabban, V. (2013). Les enjeux du métajeu. Les pratiques d'un jeu en ligne et leurs médiations. In M. Atallah, C. Indermuhle, N. Nova, & M. Pellet (Éds.), *Pouvoirs des jeux vidéos : Des pratiques aux discours* (p. [En ligne]). Folio.

Habilitations à diriger des recherches, thèses, mémoires

Alvarez, J. (2019). *Design des dispositifs et expériences de jeu sérieux* [Habilitation à Diriger des Recherches, Université Polytechnique des Hauts-de-France]. https://hal.science/tel-02415027

Arsenault, D. (2006). *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : La narration dans le jeu vidéo* [Mémoire de maîtrise en Histoire de l'art et Études cinématographiques, Université de Montréal].

Barnabé, F. (2017a). *Rhétorique du détournement vidéoludique. Le cas de Pokémon* [Thèse de Doctorat en Langues et Lettres, Université de Liège]. https://orbi.uliege.be/handle/2268/210764

Bashandy, H. (2023). *Mapping Spaces of Resistance in Videogames* [Thèse de doctorat en Art de bâtir et Urbanisme]. Université de Liège. https://orbi.uliege.be/handle/2268/298763

Bazile, J. (2021). *Opération historiographique et game design de jeu vidéo. Les sources historiques dans la conception de Assassin's Creed IV : Black Flag et Assassin's Creed : Freedom Cry* [Thèse de Doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication et en Histoire, Université de Lorraine et Université de Sherbrooke]. https://docnum.univ-lorraine.fr/public/DDOC_T_2021_0110_BAZILE.pdf

Bélanger-Gagnon, J.-F. (2010). *La conjonction de la narrativité et de la performativité dans le jeu vidéo* [Mémoire de recherche-création en Design, animation et cyberculture, Université de Laval]. https://bibliotheque-archives.canada.ca/fra/services/services-bibliotheques/theses/Pages/item.aspx?idNumber=1032885073

Cayatte, R. (2016). *Les jeux vidéo américains de l'après 11 septembre 2001 : La guerre faite jeu, nouveau terrain de propagande idéologique ?* [Thèse de Doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, Université de Lorraine]. https://www.theses.fr/2016LORR0205

Dall'Armellina, L. (2003). *Des champs du signe—Du design hypermédia à une écologie de l'écran* [Thèse de Doctorat en Science de l'Information et de la Communication]. Paris 8 Vincennes. https://theses.hal.science/tel-00274721v1

Delbouille, J. (2019). *Négocier avec une identité jouable. Les processus d'appropriation et de distanciation entre joueur, avatars et personnages vidéoludiques* [Thèse de Doctorant en Sciences de l'Information et de la Communication]. Université de Liège. https://orbi.uliege.be/handle/2268/240605

Di Filippo, L. (2016). *Du mythe au jeu Approche anthropo-communicationnelle du Nord. Des récits médiévaux scandinaves au MMORPG Age of Conan : Hyborian Adventures* [Thèse de Doctorat en Science de l'Information et de la Communication, Université de Lorraine]. http://docnum.univ-lorraine.fr/public/DDOC_T_2016_0213_DI_FILIPPO.pdf

Dor, S. (2015). *Repenser l'histoire de la jouabilité : L'émergence du jeu de stratégie en temps réel* [Thèse de Doctorat en Études Cinématographiques, Université de Montréal]. https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/13964

Falgas, J. (2014). *Raconter à l'ère numérique : Auteurs et lecteurs héritiers de la bande dessinée face aux nouveaux dispositifs de publication* [Thèse de Doctorat en Science de l'Information et de la Communication, Université de Lorraine]. https://theses.fr/2014LORR0112

Forest, A. (2011). *Which Way From Here ? The Spatiality Of Maps & Navigation In FirstPerson Single-Player Video Games* [Mémoire de recherche en Arts, Université du Queensland]. https://eprints.qut.edu.au/47014/1/Adrian_Forest_Thesis.pdf

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 recherche en Sciences de l'Information et de la Communication, Université de Lorraine]. https://hal.univ-lorraine.fr/hal-03018946/document

Genvo, S. (2006). *Le game design de jeux vidéo : Une approche communicationnelle et interculturelle* [Thèse de Doctorat en Science de l'Information et de la Communication]. Université Paul Verlaine. https://docnum.univ-lorraine.fr/public/UPV-M/Theses/2006/Genvo.Sebastien.LMZ0610.pdf

Genvo, S. (2013a). *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique* [Habilitation à Diriger des Recherches]. Université de Lorraine. https://hal.univ-lorraine.fr/tel-02169832

Georges, F. (2023). *La construction sociale des mythes sociotechnologiques. Cas d'étude du mythe de l'immortalité numérique.* [Habilitation à Diriger des Recherches, Université Paris Nanterre]. https://hal.science/tel-04171046

Goria, S. (2023). *De l'information à l'innovation produit : Développement de recherches à la croisée de l'intelligence économique, de la gestion des connaissances et des formes de jeux employées à des fins sérieuses* [Habilitation à Diriger des Recherches, Université de Lorraine]. https://hal.science/tel-04090091

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)* [Thèse de doctorat en Science de l'Information et de la communication, Université de Lorraine]. https://docnum.univ-lorraine.fr/public/DDOC_T_2020_0143_GRANDJEAN.pdf

Hurel, P.-Y. (2020). *L'expérience de création de jeux vidéo en amateur—Travailler son goût pour l'incertitude* [Thèse de Doctorat en Science de l'Information et de la Communication, Université de Liège]. https://orbi.uliege.be/handle/2268/247377

Jégou, L. (2013). *Vers une nouvelle prise en compte de l'esthétique dans la composition de la carte thématique : Propositions de méthodes et d'outils* [Thèse de Doctorat en Géographie et Aménagement, Université Toulouse le Mirail - Toulouse II]. https://theses.hal.science/tel-00863525

Joubert, N. (2015). *La fabrique du document carte : Vers une méthode d'analyse d'une représentation de territoires* [Thèse de doctorat en Science de l'Information et de la communication, Toulouse 3]. https://theses.fr/2015TOU30192

Krywicki, B. (2022). *En quête d'enquête—Généalogie et analyse des techniques d'investigation pratiquées par les journalistes spécialisés en jeu vidéo* [Thèse de Doctorat en Science de l'Information et de la Communication, Université de Liège]. https://orbi.uliege.be/handle/2268/288409

Lessard, J. (2014). *Histoire formelle du jeu d'aventure sur ordinateur (le cas de l'Amérique du Nord de 1976-1999)* [Thèse de Doctorat en Études Cinématographiques, Université de Montréal]. https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/10328

Messina, A. (2020). *Derrière la différenciation du gameplay : Définition et circonscription du jeu vidéo asymétrique.* [Mémoire de recherche en Sciences de l'Information et de la Communication, Université de Liège]. https://orbi.uliege.be/handle/2268/250782

Messing, S. (2019). *Rhétorique, esthétique et imaginaire de la carte en littérature de jeunesse : Du fond Jeanne Cappe aux productions contemporaines* [These de Doctorat en Langue et Littérature Française, Université de Lille]. https://theses.fr/2019LILUH071

Morcrette, Q. (2018). *Tracer la route : Les cartes d'itinéraire du papier à l'écran, usages et représentations : contribution pour une étude diachronique comparée (France/Etats-Unis)* [Thèse de Doctorat en Géographie, Aménagement, Urbanisme, Université de Lyon]. https://theses.hal.science/tel-02145228

Pelletier-Gagnon, J. (2011). *Video Games and Japaneseness : An Analysis of Localization and Circulation of Japanese Video Games in North America* [Mémoire de recherche en arts]. Université de McGill. https://escholarship.mcgill.ca/downloads/dn39x533h

Petruzzellis, S. (2020). *Approche du designer pour faciliter l'expression du vécu émotionnel : Conceptualisation d'un jeu permettant d'accompagner l'enfant confronté à une expérience négative dans la construction de son récit* [These de doctorat, Nîmes]. https://theses.fr/2020NIME0004

Ringot, M. (2020b). *Jeux littéraires et jeux vidéo : Pour une lecture ludologique d'Italo Calvino* [These de Doctorat en Langues, Littératures et Civilisation Romanes, Aix-Marseille]. https://www.theses.fr/2020AIXM0559

Sellier, H. (2019). *Littérature et jeux vidéo : Représentations réciproques* [Thèse de Doctorat en Langues et Littérature Françaises, Paris Est]. https://theses.fr/2019PESC2088

Ter Minassian, H. (2024). *Spatialités vidéoludiques. Pratiques culturelles et expériences spatiales à l'ère du numérique.* [Habilitation à Diriger des Recherches, Université de Saint-Étienne]. https://hal.science/tel-04506589

Thorn, R. (2018). *How to play with maps* [Mémoire de recherche en Géographie, Wisconsin-Madison]. https://minds.wisconsin.edu/bitstream/handle/1793/78913/Thorn%20Ross%202018.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Tuaillon Demésy, A. (2023). *Jouer avec le temps. Socio-anthropologie des loisirs alternatifs* [Habilitation à Diriger des Recherches]. Université Côte d'Azur.

Vuillemot, P. (2021). *Jeu et politique : Imaginaires des jeux vidéo des droites extrêmes* (p. 177) [Mémoire de recherche en Sciences de l'Information et de la Communication, Université de Lorraine]. https://hal.univ-lorraine.fr/hal-03670646

Communications

Friche, L. (2022). *Le Fast Travel : De grands espaces en petits clics* [Communication dans un colloque international]. Ces petites choses vidéoludiques oubliées : quelles perspectives pour les micro game studies ?, Université de Lyon. https://hal.science/hal-03977301

Genvo, S. (2008). Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : Pour une étude du "play design". *Le jeu vidéo : expériences et pratiques sociales multidimensionnelles*. https://unilim.hal.science/hal-00653194

Grau de Pablos, T. (2014). Exclusive mechanics : History of the Videogame industry and its relation with cultural distinctions between Game Genres. *Association of Asian Studies Annual Conference 2014*. Association of Asian Studies, Philadelphia.

Grau de Pablos, T. (2018). Mukokuseki and ludic traditions : A problematization of the interpretation processes of Japanese videogames. *Replaying Japan 2018 Conference*. Replaying Japan, Ritsumeikan University, Kyoto, Japan. https://www.researchgate.net/publication/342180018_mukokuseki_and_ludic_traditions_a_problematization_of_the_interpretation_processes_of_Japanese_videogames

Entrées de dictionnaires et d'encyclopédies

Adam, M. (2019). *Notion en débat : Production de l'espace* (ISSN : 2492-7775) [Géoconfluences. Ressources de géographie pour les enseignants]. Géoconfluences; École normale supérieure de Lyon. https://geoconfluences.ens-lyon.fr/informations-scientifiques/a-la-une/notion-a-la-une/production-de-lespace

Anthropisation (ISSN : 2492-7775). (2022). [Géoconfluences. Ressources de géographie pour les enseignants]. Géoconfluences; École normale supérieure de Lyon. https://geoconfluences.ens-lyon.fr/glossaire/anthropisation

Araszkiewiez, J., Coulbault-Lazzarini, A., & Couston, F. (2021). *Médiation*. Publictionnaire. Dictionnaire encyclopédique et critique des publics. https://publictionnaire.huma-num.fr/notice/mediation/

Barber, P. (2007). Cartography in the European Renaissance. In D. Woodward (Éd.), *Cartography in the European Renaissance, part 2*. University of Chicago Press.

Biome (ISSN : 2492-7775). (2024). [Géoconfluences. Ressources de géographie pour les enseignants]. Géoconfluences; École normale supérieure de Lyon. https://geoconfluences.ens-lyon.fr/glossaire/biome

Bourdaa, M. (2024). *Transmedia Storytelling*. Publictionnaire. Dictionnaire encyclopédique et critique des publics. https://publictionnaire.huma-num.fr/notice/transmedia-storytelling/

Concept, notion et savoir scolaire (ISSN : 2492-7775). (2024). [Géoconfluences. Ressources de géographie pour les enseignants]. Géoconfluences; École normale supérieure de Lyon. https://geoconfluences.ens-lyon.fr/glossaire/concept-notion-et-savoir-scolaire

Déterritorialisation, reterritorialisation (ISSN : 2492-7775). (2024). [Géoconfluences. Ressources de géographie pour les enseignants]. Géoconfluences; École normale supérieure de Lyon. https://geoconfluences.ens-lyon.fr/glossaire/deterritorialisation

Échelle (ISSN : 2492-7775). (2024). [Géoconfluences. Ressources de géographie pour les enseignants]. Géoconfluences; École normale supérieure de Lyon. https://geoconfluences.ens-lyon.fr/glossaire/echelle

Ormeling, F. (2015). Cartography in the Twentieth century. In M. Monmonier (Éd.), *Volume Six : Cartography in the twentieth century* (Vol. 6, p. 6-13). Chicago Press.

Ter Minassian, H., Rufat, S., & Borzakian, M. (2024). Espaces. In *Dictionnaire des sciences du jeu* (p. 135-140). Érès. https://www.cairn.info/dictionnaire-des-sciences-du-jeu--9782749280196-p-135.htm

Articles de presse spécialisée

Batchelor, J. (2009). The Fight To Unite. *The Interactive Entertainement Weekly*, *540*, 12-13.

Bycer, J. (2019). *Examining the Rise of Monster Hunter*. Game Developer. https://www.gamedeveloper.com/business/examining-the-rise-of-monster-hunter

Cael. (2024). Dauntless Awakening : Le Monster Hunter indé' remet le pied à l'étrier sur Steam. *Gamekult*. https://www.gamekult.com/actualite/dauntless-awakening-le-monster-hunter-inde-remet-le-pied-a-l-etrier-sur-steam-3050861031.html

Caldwell, B. (2015). Journeys In Games : Let's Talk About Fast Travel. *Rock, Paper, Shotgun*. https://www.rockpapershotgun.com/fast-travel-is-rubbish

Cryer, H. (2023). Wild Hearts review : « A worthy competitor to Monster Hunter ». *GamesRadar+*. https://www.gamesradar.com/wild-hearts-review/

Doolan, L. (2024). *Capcom Reminds Monster Hunter Fans About 3DS And Wii U Online Shut Down*. Nintendo Life. https://www.nintendolife.com/news/2024/04/capcom-reminds-monster-hunter-fans-about-3ds-and-wii-u-online-shut-down

Dwan, H. (2018). How the team making Dauntless aim to take on Monster Hunter. *PCGamesN*. https://www.pcgamesn.com/dauntless/dauntless-monster-hunter

Esra, K. & Aekonimi. (2021). *Comment les monstres de Monster Hunter Rise ont été inspirés par le folklore japonais*. IGN France.

Evans-Thirlwell, E. (2017). Dauntless is Monster Hunter for people who fear grind. *Rock, Paper, Shotgun*. https://www.rockpapershotgun.com/dauntless-preview

Frampton, R. (2022). In Defense of Restrictions. *Game Developer*. https://www.gamedeveloper.com/blogs/in-defense-of-restrictions

Heather, A. (2018). How To Get Monster Hunter : World's Rarest, Japan-Only, Armor. *Kotaku*. https://kotaku.com/how-to-get-monster-hunter-worlds-rarest-japan-only-a-1825689834

Inderwildi, A. (2018). What medieval bestiaries tell us about Monster Hunter World. *Eurogamer*. https://www.eurogamer.net/what-medieval-bestiaries-tell-us-about-monster-hunter-world

Klepek, P. (2019). The Developers of Monster Hunter Explain What It's Like to Build Monsters. *Vice*. https://www.vice.com/en/article/gy4ke4/the-developers-of-monster-hunter-explain-what-its-like-to-build-monsters

Kollar, P. (2017). Dauntless aims to bring the best of Monster Hunter to a much bigger audience. *Polygon*. https://www.polygon.com/2017/1/26/14396284/dauntless-gameplay-video-preview-monster-hunter-pc-windows-phoenix-labs-bioware-riot-games

Le Baron, J. (2022). Le Dessous Des Cartes. *JV - Culture Jeu Vidéo*, *94*, 38-43.

MacDonald, K. (2008). Monster Hunter 3. Tri, Tri again. *Eurogamer*.

MacDonald, K. (2018). Call me Mr Monster Hunter : The man who turned a Japanese curiosity into a global smash. *The Guardian*. https://www.theguardian.com/games/2018/feb/21/call-me-mr-monster-hunter-the-man-who-guided-a-japanese-curiosity-to-global-success

Marks, T. (2017). Dauntless is the PC Monster Hunter game we've all been waiting for. *PC Gamer*. https://www.pcgamer.com/dauntless-gameplay-monster-hunter-pc/

McWhertor, M. (2022). EA and Dynasty Warriors devs reveal their take on Monster Hunter. *Polygon*. https://www.polygon.com/23376642/wild-hearts-release-date-trailer-announcement-ea-koei-tecmo-omega-force

Mielke, J. (2018). How Monster Hunter rose from niche import to an international sensation. *PC Gamer*. https://www.pcgamer.com/how-monster-hunter-rose-from-niche-import-to-an-international-sensation/

Nakamura, T. (2013). Why Monster Hunter Is So Popular In Japan (And Struggles Everywhere Else). *Kotaku*. https://kotaku.com/why-monster-hunter-is-so-popular-in-japan-and-struggle-5980436

Richardson, L. (2023). Shaky performance aside, Wild Hearts is a worthy alternative to Monster Hunter. *Rock, Paper, Shotgun*. https://www.rockpapershotgun.com/shaky-performance-aside-wild-hearts-is-a-worthy-alternative-to-monster-hunter

Scullion, C. (2023). Review : Wild Hearts is a solid, if flawed, take on the monster hunting genre. *VGC*. https://www.videogameschronicle.com/review/wild-hearts/

Sherif, S. (2016). *Capcom wants Monster Hunter to grow in the West, knows handhelds alone aren't enough*. VG247. https://www.vg247.com/capcom-wants-monster-hunter-to-grow-in-the-west-knows-handhelds-alone-arent-enough

shmuplations. (2021, décembre 16). *Capcom and the CPS-1 – Developer Interviews*. https://shmuplations.com/cps1/

Wales, M. (2023). Wild Hearts Review—Monster Hunter's formula taken to fantastic new heights. *Eurogamer*. https://www.eurogamer.net/wild-hearts-review-monster-hunters-formula-taken-to-fantastic-new-heights

Webster, A. (2023). Wild Hearts is a fresh take on Monster Hunter with a dash of Fortnite. *The Verge*. https://www.theverge.com/23599391/wild-hearts-review-ps5-xbox-pc

Vidéos

Capcom (Réalisateur). (2018a). *The Making of Monster Hunter : World - Part Four: Taking On The World* [Enregistrement vidéo]. https://www.youtube.com/watch?v=TViDsoagUnY

Capcom (Réalisateur). (2018b). *The Making of Monster Hunter : World - Part Two: Design* [Enregistrement vidéo]. https://www.youtube.com/watch?v=JqA3FTsDatQ

Capcom (Réalisateur). (2024). *Monster Hunter 20th Anniversary Director Interview : 2021-2022* [Enregistrement vidéo]. https://www.youtube.com/watch?v=uN4mh-H_lls

France Culture (Réalisateur). (2025, janvier 11). *L'influence des jeux vidéo sur nos cartes* [Enregistrement vidéo]. https://www.youtube.com/watch?v=JIMvTzF1GLk

Ludographie – Corpus étudié

Capcom. (2004). *Monster Hunter 1* [PlayStation 2]. Sony.

Capcom. (2006). *Monster Hunter Freedom 2* [Playstation Portable]. Sony.

Capcom. (2011). *Monster Hunter 3 Ultimate* [Nintendo 3DS]. Nintendo.

Capcom. (2014). *Monster Hunter 4 Ultimate* [Nintendo 3DS]. Nintendo.

Capcom. (2015). *Monster Hunter Generations* [Nintendo 3DS]. Nintendo.

Capcom. (2018). *Monster Hunter World* [PC]. Windows.

Capcom. (2019). *Monster Hunter World: Iceborne* [PC]. Windows.

Capcom. (2021). *Monster Hunter Rise* [PC]. Windows.

Capcom. (20222). *Monster Hunter Rise: Sunbreak* [PC]. Windows.

Ludographie – Autres œuvres mentionnées

Bethesda Game Studios. (2002). *The Elder Scrolls III : Morrowind* [PC]. Bethesda Softworks.

Bethesda Game Studios. (2008). *Fallout 3* [Playstation 3]. Bethesda Softworks.

Bethesda Game Studios. (2011). *The Elder Scrolls V : Skyrim* [PC]. Bethesda Softworks.

Bethesda Games. (1994). *The Elder Scrolls* (Licence de jeu) [PC].

BioWare. (2014). *Dragon Age : Inquisition* [Playstation 3]. Electronic Arts.

Blizzard Entertainement. (2004). *World of Warcraft* [PC]. Blizzard Entertainement.

Capcom. (1984). *1942* [CapcomZ80]. Capcom.

Capcom. (1996). *Resident Evil* [Playstation 1]. Capcom.

Capcom. (2002). *Auto Modellista* [Playstation 2]. Capcom.

Capcom. (2003). *Resident Evil Outbreak* [Playstation 2]. Capcom.

CD Projekt RED. (2015). *The Witcher 3 : Wild Hunt* [PC]. Bandai Namco.

Clover Studio. (2006). *Okami* [Playstation 2]. Capcom.

Crystal Dynamics. (2013). *Tomb Raider* [Playstation 3]. Square Enix Europe.

Frasca, G. (2003). *September 12th* [PC].

Funcom. (2008). *Age of Conan : Hyborian Adventures* [PC]. Eidos Interactive.

Marvelous. (2016). *Monster Hunter Stories* [Nintendo 3DS]. Capcom.

Mythos Software. (1992). *The Lost Files of Sherlock Holmes* [DOS]. Electronic Arts.

Niantic. (2014). *Pokémon GO* [iOS]. The Pokémon Company.

Nintendo & Monolith Soft. (2017). *The Legend of Zelda : Breath of the Wild* [Nintendo Switch]. Nintendo.

Omega Force & Koei Tecmo. (2023). *Wild Hearts* [PC]. EA Originals.

Phoenix Labs. (2019). *Dauntless* [PC]. Epic Games.

Sierra. (1986). *King's Quest III* [Amiga]. Sierra.

Sonic Team. (2001). *Phantasy Star Online* [Dreamcast]. Sega.

SquareSoft. (1997). *Final Fantasy VII* [Playstation 1]. Sony Computer Entertainement.

Ubisoft Montréal. (2009). *Assassin's Creed II* [PC]. Ubisoft.

Ubisoft Montréal. (2013). *Assassin's Creed IV Black Flag* [Playstation 3]. Ubisoft.

Ubisoft Québec. (2013). *Assassin's Creed Freedom Cry* [Playstation 3]. Ubisoft.

Un Je Ne Sais Quoi & Umanimation. (2023). *Dordogne* [PC].

Tables des figures et tableaux

Figures

Figure 1 : "Le répertoire cartographique" de Moles. Schéma repris depuis (Plantin, 2014b). ---------- 46

Figure 2 : "Les dimensions spatiales du jeu" d'après Hovig Ter Minassian, Samuel Rufat et Manouk Borzakian, « Le jeu dans tous ses espaces », Sciences du jeu [En ligne], 8 | 2017. ---------- 66

Figure 3 : Cartes et imaginaires spatiaux dans l'Utopia de More (à gauche) et dans le Leviathan de Hobbes (à droite). ---------- 78

Figure 4 : « Atlas des comtés d'Angleterre et du Pays de Galles », produite par Christopher Saxton en 1579. À droite : Reine Elisabeth 1ère , "Le portrait Ditchley", par Marcus Gheeraerts le jeune (1592). ---------- 80

Figure 5 : Carta Marina, de Olaus Magnus, 1539. ---------- 83

Figure 6 : Deux minimaps choisies par les auteur·ices pour illustrer leur classification. À gauche : le jeu The Witcher 3 : Wild Hunter (CD Projekt RED, 2015). À droite : le jeu Final Fantasy VII (SquareSoft, 1997). Les bordures noires qui encadrent les deux cartes et ont été rajoutées par nos soins. ----------134

Figure 7 : Frise des jeux principaux de chaque génération de jeux Monster Hunter sur console fixe et portable. ----------186

Figure 8 : Exemple des flagship monsters tirés du fandom MonsterHunter.fandom.com/wiki/flagship_monster . Chaque pochette met en scène un chasseur affrontant le monstre spécifique mentionné sous l'image. Capture d'écran issue du fandom de MH.----------196

Figure 9 : Interface 3DS du jeu Mh4U. L'écran du haut est celui de navigation au sein du village de Val Habar, celui du bas représente la World Map du jeu. Archives personnelles.----------216

Figure 10 : Interface cartographique du jeu MhGenerationss : carte du monde. Archives personnelles.----------219

Figure 11 : Carte du monde dans MhWorld : écran de sélection d'un « point de départ » en rang maître sur le biome « Forêt ancienne ». Archives personnelles.----------223

Figure 12 : À gauche : interface de carte de hub de Mh3U. À droite : interface de prévisions météorologiques disponibles dans Mh3U. Le trait sépare les deux captures d'écrans. Archives personnelles. ----------229

Figure 13: Capture d'écran du jeu Mh4U. En haut : écran de discussion avec un PNJ au sein du village de Val Habar. En bas : interface cartographique de la ville de Val Habar. Archives personnelles.----------233

Figure 14 : Carte de hub d'Astera, enclave de la guilde des chasseurs sur le nouveau continent dans MhWorld. Les trois carrés noirs servent à démarquer trois dessins d'arbres avec des degrés de précision différents. Archives personnelles.----------236

Figure 15 : Interface de carte du village de Kamura dans MHRise : Sunbreak. L'interface à gauche permet de changer de ville (entre Kamura et Elgado), et de spécifier une destination où se rendre, parmi la liste visible. Archives personnelles.----------246

Figure 16 : Carte de la ville d'Elgado, installation portuaire agissant comme hub dans MhRise : Sunbreak. Cette image cartographique n'est pas celle trouvée dans le jeu : nous y avons retiré l'interface contextuelle située à gauche, similaire à celle de la carte de Kamura. Archives personnelles.----------248

Figure 17: À gauche, une illustration du kappa, un yokaï emblématique du folklore japonais. À droite, un dessin du Tetranodon, l'un des nouveaux monstres de MhRise. Issu de (Esra & Aekonimi, 2021). Tous droits réservés. ----------251

Figure 18 : Captures d'écrans d'une session de jeu sur MhFreedom2. En haut : navigation au sein du biome "Desert" sans avoir récupéré l'objet carte. En bas : navigation au sein du même biome, objet carte présent dans notre inventaire. Archives personnelles. ----------259

Figure 19 : Extraits du dialogue obligatoire avec le chef du village au début de Mh1, nous indiquant le rôle que prend notre personnage, chasseur, dans la diégèse. Archives personnelles. ----------262

Figure 20 : Présentation de la carte au sein de la diégèse de Mh1 par le chef du village au cours de la première quête effectuée. Archives personnelles. ----------262

Figure 21 : Un extrait de dialogue dans Mh3U (première boîte de dialogue, en haut) et deux autres dans Mh4U (les deux fenêtres de dialogue du bas), Archives personnelles.----------264

Figure 22: Extrait de l'interface du jeu Mh1, présentant l'objet "carte" disponible dans un coffre nommé supply box au début de chaque quête. Archives personnelles. ----------266

Figure 23 : Trois exemples de l'interface de carte du biome « forêt » dans MH1. Montage à partir de l'écran de navigation de jeu. Les trois lettres situées en bas des images sont un ajout de notre part, afin de faciliter la compréhension de notre démonstration en indiquant précisément à quelle partie de l'image nous nous référons. Archives personnelles. ----------274

Figure 24 : À gauche, index A : gros plan sur la carte locale de la région intitulée « Jurassic Frontier ». À droite, index B : gros plan sur la carte de la forêt de Moga dans Mh3U, nommé « Deserted Island » dans les différents espaces métaludiques indexant les biomes de MH. L'encadré en noir renvoie aux portants du village de Moga. Archives personnelles. ----------277

Figure 25 : Interface de configuration de l'affichage du menu lors de la création d'un personnage dans MhGenerations. Le texte du bas indique « choisissez cette configuration si vous avez joué à Monster Hunter avant. » Archives personnelles. ----------279

Figure 26 : Guerre de territoire présentée dans la scène d'exposition du jeu MhWorld entre l'Anjanath, à gauche, qui a saisi dans sa gueule le Grand Jagras, à droite. Archives personnelles. ----------284

Figure 27 : Capture d'écran de la carte locale du niveau "Forêt Ancienne" ("Ancien Forest"). La carte est paramétrée pour montrer le 3ème étage de ce niveau, mis en surbrillances. Les étages précédents sont ainsi grisés. Archives personnelles.----------288

Figure 28 : Interface de carte locale de la région nommée The Guiding Lands dans MhWorld et son extension Iceborne. Archives personnelles. ----------289

Figure 29 : Deux captures d'écrans de l'interface de carte locale du niveau Fief Glorieux. À gauche, index A : détail des deux zones reprenant la région du Givre éternel. À droite, index B : détail des deux zones reprenant la région de la Terre des maîtres. Archives personnelles.---291

Figure 30 : Capture d'écran du jeu MhWorld. Découverte du carnet par notre assistante personnelle, dont la ligne de dialogue, lisible à droite de l'écran, explicite la présence d'une carte au sein du carnet transmis. Archives personnelles. ----------296

Figure 31 : Capture d'écran de MhWorld. Interface de carte du monde vierge dans le menu du jeu. La carte est ici dépliée au sein du carnet, lors de notre toute première obtention de l'objet. Archives personnelles. ----------298

Figure 32 : Carte de la région « Givre Éternel » de l'extension Iceborne du jeu MhWorld. Annotation par nos soins d'une numérotation en rouge des superpositions de cartes sur le même fond de carte. Archives personnelles.----------299

Figure 33 : Zoom sur une des parties de la figure 32. Nous avons encerclé en vert un signe visuel représentant un dénivelé de relief. Archives personnelles.----------301

Figure 34 : Deux extraits de la carte du biome « Forêt Ancienne » dans MhWorld. À gauche, index A : lors de la scène d'introduction du jeu. À droite, index B : lors d'une quête faisant suite à cette séquence d'introduction. Archives personnelles. ----------303

Figure 35 : Capture d'écran d'une des premières quêtes du jeu que nous avons effectuées, où nous présentons la carte de la région « Temple Oublié » en train de se construire. L'encadrement noir correspond à une icône qui dénote la présence d'un monstre inconnu. Archives personnelles. ----------305

Figure 36 : Quatre niveaux d'interfaces dans le jeu MhRise, mis bout à bout. L'index A correspond à l'agrandissement de la minimap montrée sur l'index B. L'index C correspond à la carte, en plus grand, affichée dans le menu. L'index D désigne l'interface de carte locale lorsqu'elle prend tout l'écran. Archives personnelles. ----------307

Figure 37 : Index A et B de la capture d'écran de la figure 36. Les ronds verts montrent les petits filoptères. Archives personnelles.----------308

Figure 38 : Configuration de l'affichage de la carte locale lorsque nous utilisons le menu de jeu pendant une quête ou une expédition dans MhRise. Index A : autre affichage de la carte locale. Rond vert : fonctionnalité dite de signal. Archives personnelles ----------309

Figure 39 : Carte locale de la région « Temple Oubliée » dans MhRise. Les encadrés rouges correspondent à des éléments de la paracarte qui servent à encadrer la disposition de l'information. Le cercle noir, en bas de la carte, montre l'icône d'un insecte qui n'a pas été vu dans l'espace diégétique, mais qui est pourtant indiqué par le jeu. Archives personnelles.----------310

Figure 40 : Montage de captures d'écran issues de trois jeux, identifiant ce que nous qualifions de minimap : de gauche à droite : Mh3U (index A), Mh4U (index B), et MhGenerations (index C). Archives personnelles.----------318

Figure 41 : Capture d'écran redécoupée pour analyser la minimap dans MhWorld, dans le biome du « Fief Glorieux ». Archives personnelles. 323

Figure 42 : Interface de jeu de MhRise et son extension Sunbreak. Le fait d'être positionné à côté d'un grand filinsecte modifie l'affichage de la minimap en bas à gauche de l'écran. Archives personnelles.----------328

Figure 43 : Affichages étendus des deux minimaps présentées précédemment. À gauche, dans MhRise. À droite, dans MhWorld. Archives personnelles.----------329

Figure 44 : Ensemble d'icônes spécifiques à la licence Monster Hunter, et dont l'apparence est restée la même depuis le premier jeu. À gauche : plusieurs icônes d'herbes, à la fois en dehors d'une situation de jeu, et également sur la carte d'un des niveaux de MhWorld. À droite : une liste d'icônes inchangée. Archives personnelles. ----------338

Figure 45 : Capture d'écran d'une session de jeu : mise en visibilité du passage dans lequel notre personnage doit ramper pour accéder à un des camps du biome « Forêt Ancienne » dans MhWorld. Archives personnelles.----------341

Figure 46 : Montage mettant côte à côte toutes les icônes du monstre nommé Rathalos dans la licence MH. Icône utilisée pour désigner le monstre « Rathalos », dans les jeux MhFreedom2, MH3, Mh3U, Mh4, MhWorld, et MhRise. Archives personnelles.----------343

Figure 47 : Montages de trois captures d'écrans de l'interface de carte locale. Dans chaque cas, nous avons passé notre curseur sur un signe visuel de la carte pour y faire apparaître la légende contextuelle (index A, B, C). Archives personnelles. ----------345

Figure 48 : Montage réalisé à partir des icônes visuelles de la licence MH. Ensemble de l'index A : différentes icônes de minerais issues des jeux de la licence. Ensemble de l'index B : icône du flashfly en jaune suivi de l'icône du bitterbug, en bleu, dans le jeu MhWorld. Archives personnelles.----------347

Figure 49 : Capture d'écran d'une session de jeu : illustration de la prise d'un indice écologique dans MhWorld : l'avatar contrôlé prélève à l'aide de son couteau des bouts d'une paroi sur laquelle le Nargacuga a effectué ses griffes (index B). Les navilucioles, elles, répertorient des ecofacts observés dans les alentours proches de l'avatar (index A). Archives personnelles. ----------355

Figure 50 : Icône utilisée pour représenter un monstre inconnu sur l'interface cartographique de MhWorld----------356

Figure 51 : Capture d'écran du mod proposé par l'utilisateur·ice Homax pour MhWorld. Propriété des créateur·ices. ----------357

Figure 52 : Illustration des arènes de combats (en rose) et de chemins empruntés par les monstres pour s'y rendre (en bleu) dans le jeu MhWorld, biome « désert des termites ». En vert, les campements où il est possible de faire un voyage rapide. Archives personnelles. ----------366

Figure 53 : Captures d'écrans du jeu MhWorld. Index A, avec encadré : indications des déplacements des monstres sur l'interface de carte. Index B : ajout de symboles sur l'icône du monstre par rapport aux objectifs de jeu. Index C : interaction avec le système de légende explicite de l'interface de carte. Archives personnelles, sauf l'image de l'index B, qui provient du manuel officiel de jeu de MhWorld : Iceborne. --372

Figure 54 : Capture d'écran du jeu MhWorld. Le curseur mis à disposition par l'interface cartographique est apposé sur un type de plante, le Flowfern, donnant à lire autant la description de l'élément que la manière dont son icône est à moitié remplie, signifiant que la ressource est en train de réapparaître dans l'espace diégétique. Archives personnelles. ----------379

Figure 55 Galerie de différentes cartes ornant l'espace diégétique de la licence MH. Index A : MhGenerations. Index B : MhWorld. Index C : MhGenerations. Index D : Mh4U. Archives personnelles. ----------389

Figure 56 : Exemples de cartes diégétiques contextualisées. Index A : poste de commandement d'Elgado dans l'extension Sunbreak de MhRise. Index B : écran de chargement de la partie dans MhRise. Index C : poste de commandement dans le jeu MhWorld. Index D : hub de sélection de quêtes dans Mh4U. Archives personnelles. ----------394

Figure 57 : Écran de sauvegarde du jeu MhGenerations. À droite se trouve, sur une étagère, une carte déroulée. Archives personnelles.---------398

Figure 58 : Capture d'écran du temps de chargement entre le lancement d'une quête et la matérialisation de l'environnement diégétique dans lequel la quête va se dérouler dans Mh1. Archives personnelles.----------406

Figure 59 : Capture d'écran d'un temps de chargement entre la zone 3 et la zone 10 du biome de la forêt sur Mh1 dans lequel nous pouvons voir une reproduction de la carte locale. L'icône encadrée est liée au marquage d'un dragon avec une Paintball. Archives personnelles. -----409

Figure 60 : Exemple de temps de chargement entre des zones dans Mh3U. Le support sur lequel la carte locale est reproduite consiste en un papier déplié et comprend un quadrillage. Archives personnelles. ----------410

Figure 61 : Exemple d'affichage de carte locale pendant les temps de chargement dans le jeu MhGenerations. Archives personnelles. ----------410

Figure 62 : Extrait d'un temps de chargement du jeu MhWorld. Le texte indique l'une des spécificités de la carte du monde de cet épisode. Archives personnelles.----------412

Figure 63 : Capture d'écran d'un bout de la carte affichée sur le temps de chargement du jeu MhRise : Sunbreak. Archives personnelles. -------414

Figure 64 : Partie extrême gauche de la carte du temps de chargement de MhRise : Sunbreak affichée tout à gauche. Sa plasticité----------415

Figure 65 : Carte officielle parue en 2006 dans l'encyclopédie Monster Hunter, uniquement au Japon. Numérisation issue de notre propre acquisition de l'ouvrage grâce à un site d'archives. L'encadré renvoie à un élément de paratexte que nous qualifierons d'équivalent à la préface, dans la mesure où il encadre la lecture de la page et en modélise la réception. ----------425

Figure 66 : Gros plan de la carte présentée dans l'encyclopédie de Monster Hunter consultée. Encadré A : exemple de texte rédigé en japonais. Encadré B : exemple d'une écriture dont la langue n'est pas reconnaissable. ----------426

Figure 67 : 3ème version de la carte du monde de Monster Hunter réalisée par l'utilisateur Nitrostoat, présentée sur les pages Reddit analysées dans cette section. Propriété de l'auteur. ----------428

Figure 68 : Extrait de la publication originale de Nitrostoat concernant la deuxième version de la carte sur la plateforme de disccusion Reddit. Les encadrés A, B et D renvoient à des éléments de la paracarte. Capture d'écran du site Reddit. ----------430

Figure 69 : Exemple d'un changement apporté à la carte que l'auteur a choisi de mettre en avant dans l'épicarte de la publication initiale de la deuxième version de la carte. Il s'agit d'un exemple d'une deuxième partie de la rhétorique de l'auteur. Capture d'écran du site reddit. 433

Figure 70 : Extrait d'une partie de la publication initiale de Nitrostoat, explicitant des choix de toponymes ou de topographies. Il s'agit de ce que nous catégorisons comme une troisième et dernière partie de la rhétorique de l'auteur au sein de sa publication initiale. Capture d'écran du site reddit. ----------434

Figure 71 : Redécoupage de la figure 70 pour en faire figurer des saillances vis-à-vis de la propre interprétation de la spatialité du jeu par Nitrostoat, l'auteur de la carte étudiée. L'encadré A renvoie à une interprétation de la structure spatiale du jeu, tandis que l'encadré C revient plutôt sur les liens entre deux villages et leurs esthétiques japonaises. Capture d'écran du site reddit. ----------435

Figure 72 : Exemple d'un commentaire publié sous la publication initiale (encadré A) et de la réponse de l'auteur (encadré B) dans l'espace de discussion de la deuxième version de la carte. Capture d'écran du site reddit.----------438

Figure 73 : Extrait de la publication initiale faite de Nitrostoat sur la page reddit présentant la troisième version de la carte. Le trait rouge sépare deux parties du texte : celle du haut reprend mot pour mot l'un des paragraphes déjà écrit par l'auteur, qui était visible sur la figure 71, encadré A. La deuxième partie est un ajout de la part du cartographe. Capture d'écran du site reddit.----------441

Figure 74 : Capture d'écran de la carte produite par Gaijin Hunter, issue de la vidéo en hyperlien sur la page précédente. Les deux ronds rouges précisent l'emplacement des villes Tanzia et Loc Lac. Le rond vert indique lui la ville de Harth. Tous droits réservés.----------446

Figure 75 : Trois commentaires mis bout à bout, les deux du haut provenant de la vidéo YouTube de GaijinHunter, et celui du bas étant un commentaire sur le fil reddit présentant la troisième version de la carte de Nitrostoat. Capture d'écran du site reddit. ----------447

Figure 76 : Ensemble d'échanges liés à la publication principale de Nitrostoat sur la deuxième version de sa carte. Les encadrés de couleurs renvoient à différents types de discours identifiés sur cet échange. Capture d'écran du site reddit.----------452

Figure 77 : Exemple de justification dans le choix d'une carte apocryphe face à la carte trouvée dans l'encyclopédie, dans l'espace de commentaire de la troisième version de la carte présentée par Nitrostoat. Capture d'écran du site reddit. ----------454

Figure 78 Carte locale la région « Jungle » dans MhRise. Exemple d'affichage des systèmes d'interfaces de la carte locale. Archives personnelles. ----------469

Figure 79 : Capture d'écran de la carte du niveau Jungle dans MhRise. À droite, dans la liste d'icônes, sélectionner une icône l'affiche sur la carte, et révèle une description de ce phénomène en bas de l'interface, ce que nos encadrés rouges soulignent. Archives personnelles. ---------470

Figure 80 : Captures d’écrans de deux barks prononcés par les personnages de MhWorld, et d’une astuce écrite sur le temps de chargement du même jeu. Archives personnelles ----------475

Figure 81 : Carte entière du temps de chargement de MhRise : extension Sunbreak. Archives personnelles. ----------549

Tableaux

Tableau 1 : Synthèse des multiples déconstructions opérées dans cette partie du chapitre. 63

Tableau 2 : Reproduction de la taxonomie proposée par Gekker (2016)..... 127

Tableau 3 : Traduction des éléments de la paracarte à partir du travail de Wood et Fels..... 157

Tableau 4 : Traduction des trois cadres conceptuels de la notion de paratexte dans le jeu. Traduction du schéma issu de (Švelch, 2020) intitulé “Table 1 : Overview of three major paratextual frameworks”. 163

Tableau 5 : Découpage du corpus en deux catégories selon les interfaces cartographiques de la licence. 182

Tableau 6 : Numérotation de chaque aire de l'interface de carte Fief Glorieux mis en correspondance avec chaque région à partir de l’environnement diégétique de la zone, et des ressources qui peuvent y être trouvées, ... 290

Tableau 7 : Récapitulatif des catégories d'icônes de la carte de MhWorld..... 312

Tableau 8 : Récapitulatif des catégories d'icônes de la carte locale de MhRise. Dans l’onglet affichage personnalisé, nous avons listé les catégories disponibles. 313

Tableau 9 : Schéma représentant la démultiplication des interactions secondaires comme lien entre l'avatar joué et la cartographie de l'espace de jeu. 361

Annexe

Cette annexe contient une capture d'écran de la carte entière du temps de chargement de *MhRise* extension *Sunbreak*, difficilement observable en dehors d'un format paysage.



Figure 81 : Carte entière du temps de chargement de MhRise *: extension* Sunbreak. *Archives personnelles.*