

# Penser les usages et l'analyse des cartes au prisme des sciences de l'information et de la communication

Lucas Friche (doctorant en sciences de l'information et de la communication, CREM / Liège Game Lab)



# Objectifs de cette communication

---

- Contextualiser l'objet cartographique en Sciences de l'Information et de la Communication.
- Partir de l'analyse d'une carte d'un jeu (*Yakuza*) pour explorer le lien entre cartographie, territoire, jeu et industrie culturelle.



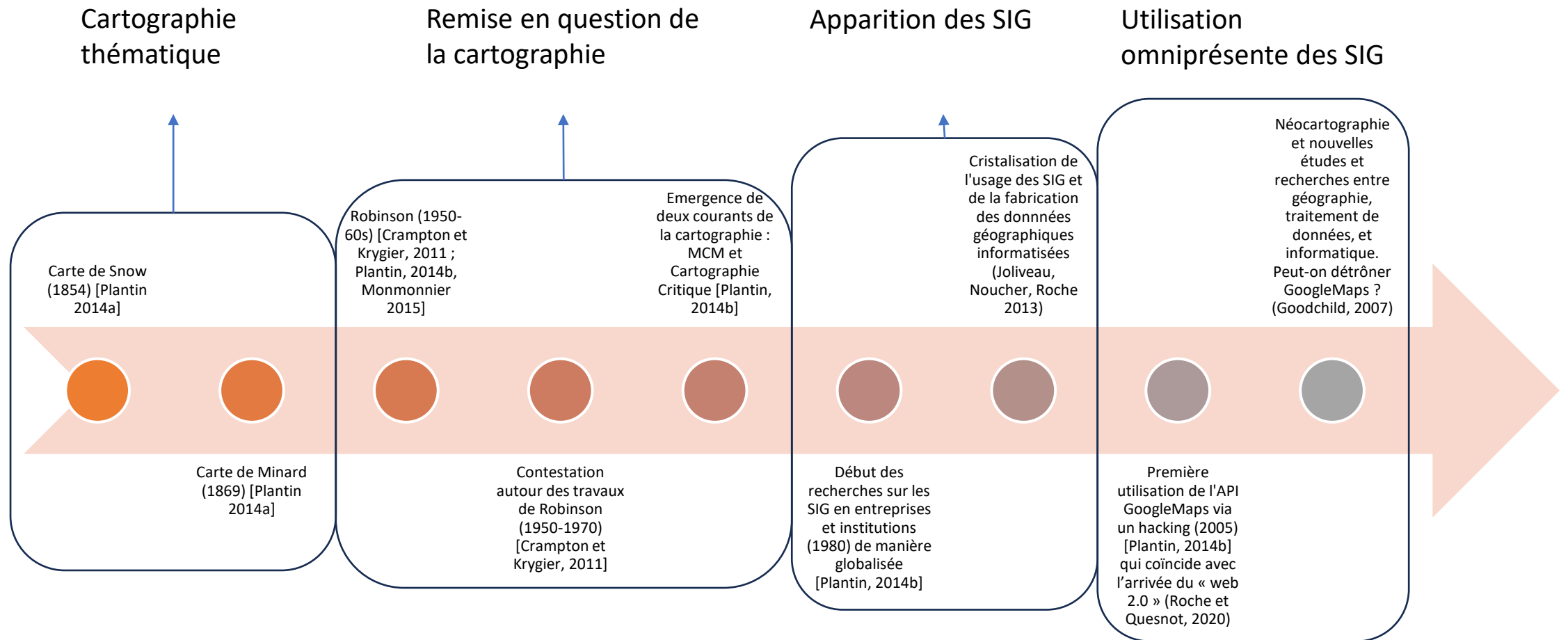
# Le point de départ – ma thèse

---

- Territoire et territorialisation dans le jeu vidéo.
- Se demande comment l'espace, son appropriation, sa représentation ou sa territorialisation est représenté au sein du jeu vidéo.
- Etude d'une licence de jeux japonaise dans le cas de son occidentalisation assumée.



# I. Brève histoire de la cartographie...



D'une approche *top-down* de la cartographie jusqu'à sa remise en question via une perspective *bottom-up*





## I. Cartographie et Sciences de l'information et de la communication : Penser l'analyse des usages et l'analyse des objets.

- Analyser l'usage des cartes et la manière dont ses utilisateur·ices s'en servent. (Questnot, Roche, 2020; Goria, 2023)
- Analyser les dimensions culturelles, politiques et communicationnelles des cartes via des concepts de SIC (*document, médiation...*) (Plantin 2014a,b,c)
- **De nombreux travaux qui convergent vers le lien entre cartographie et perception de l'espace.**

# I. Cartographie et Sciences de l'information et de la communication : jonction avec le jeu vidéo

---

- Le jeu vidéo est essentiellement un média d'espace (Murray, 1997 ; Aarseth, 2001).
- Néanmoins, l'analyse politique et culturelle peut souvent être mise de côté... (Bashandy, 2023)
- Analyser les espaces c'est aussi analyser leurs interfaces, qui constituent des espaces ludiques comme culturels.



II. Entre pratique et analyse : la carte fictive de Kabuchiko/Kamurocho dans la licence *Yakuza*.





*Yakuza* (2005 – 2024 ; 龍が如く *Ryū Ga Gotoku*)

- Licence japonaise qui a presque une vingtaine d'années.
- Incarner un *yakuza* dans un Japon reconstitué à différentes périodes du Japon (Moisan, 2019) avec de nombreux placements de produits (Mielke, 2006).





## Entre patrimonialisation et ludicisation

Cas un peu plus limite que la  
notion « d'œuvre-frontière » des  
« jeux vidéo d'histoire » (Bazile,  
2021).

-> vers un « tourisme historique »  
(*ibid.*) ?



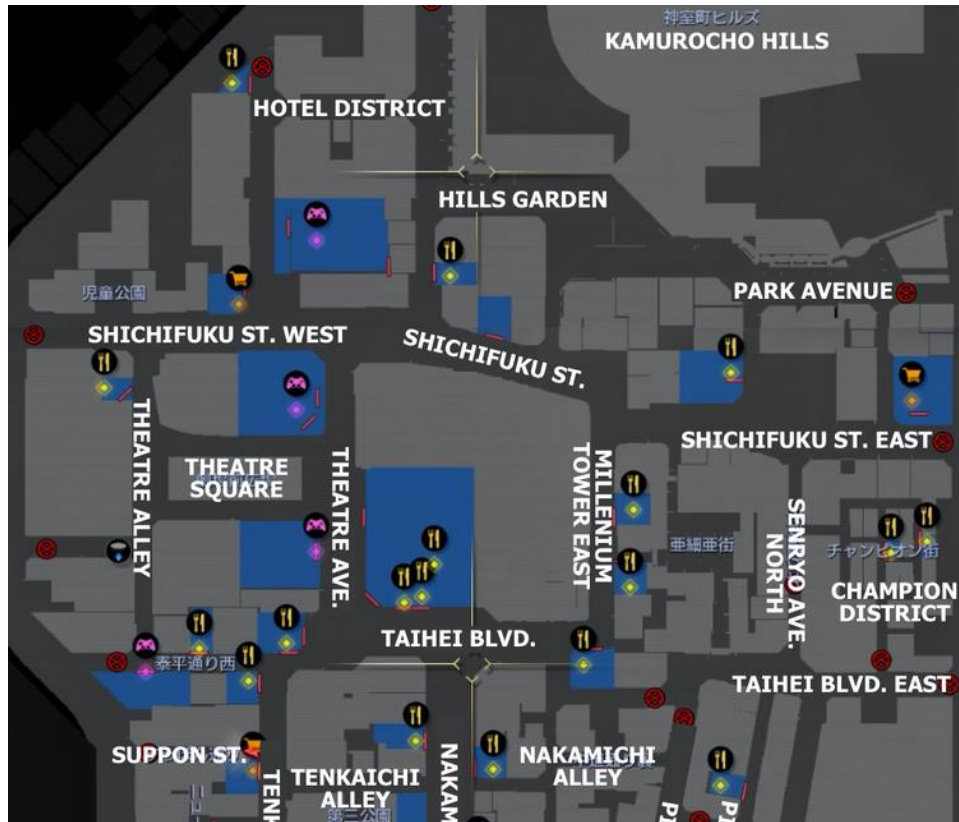
# *Yakuza* : mais comment analyser la carte ?

- Procéder à des d'analyses comparées (Vigour, 2007 ; Vouilloux, 2008) pour déceler l'évolution de l'interface de carte, et faire surgir des critères d'analyses.
- Critères croisés entre les théories d'analyse du jeu, de la cartographie, des sciences de l'information et de la communication et de la narratologie.

*A map does not simply represent the world; it produces the world.*

(Kitchins, Perkins et Dodge, 2009 : 13)





*Yakuza* : autour de la carte

---

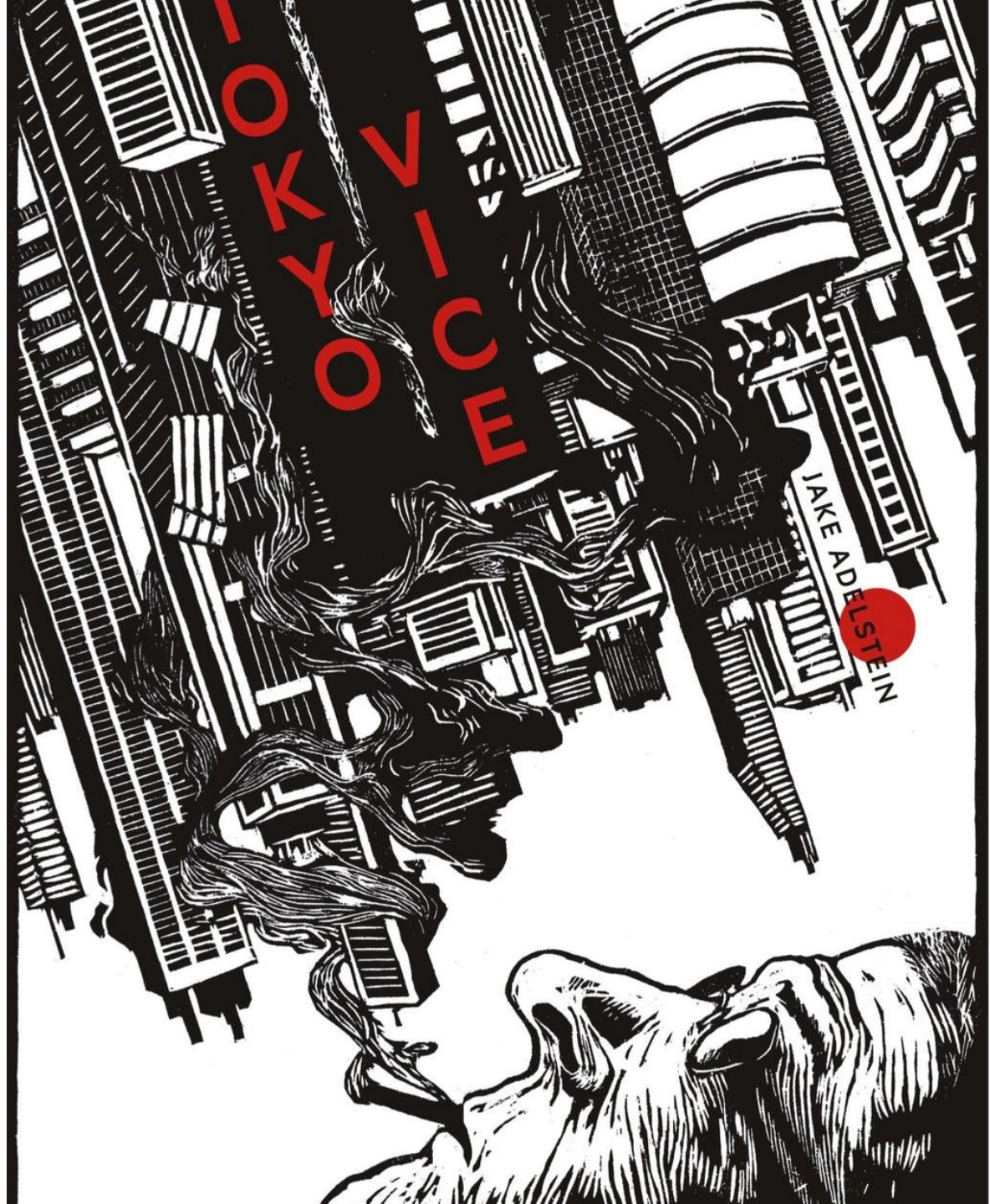


# *Yakuza* : autour de la carte

- Carte pédestre qui reprend le code esthétique des cartes numériques comme gMaps (comme le logo des restaurants, par exemple), ou encore le système d'itinéraire : vers une remédiatisation de l'expérience ? (Kirkland, 2008)
- Formalise déjà un imaginaire territorial par la présence de lieux récurrents, de leurs chemins, et entretient la « mémoire du territoire » (Raoul, 2020 : 246).
- **La carte produit un espace et fait la médiation entre le territoire réel et le territoire de jeu.**

# Usage, pratique spatiale, et *soft power* : le cas des « pèlerinages *Yakuza* »

- Partir au Japon... grâce à *Yakuza* : interviews des fans, errance dans les lieux « du jeu », réappropriation d'un espace déjà connu : un quartier avec de la notoriété.
- Création d'un « imaginaire du territoire » (Raoul, 2020) par des opérations de médiation (le jeu comme médiation, la carte comme médiation).



reddit

r/yakuzagames Search Community

Populaires

THEMATIQUES

- Gaming
- Sports
- Business
- Crypto
- Télévision
- Célébrités

En voir plus

RESSOURCES

- À propos de Reddit
- Publicités
- Aide

En voir plus

Reddit, Inc. © 2023. Tous droits réservés.

r/yakuzagames - 4ya1a par sansbo11

made the pilgrimage

776 upvotes · 71 commentaires

u/AteraRMM Sponsorié(e)

Do you work in an IT department? Are you an MSP? Atera's got everything you need: remote monitoring (RMM), PSA with helpdesk and ticketing, remote access, network discovery, patch management, and much more! Try free for 30 days!

atera.com

S'inscrire

Trier par : Meilleurs

71 commentaires

Ajouter un commentaire

r/yakuzagames

More RCG Online Goromi art for the people. (And Nishida...

333 upvotes · 11 commentaires

r/Sum

SPOILER

Day 102 Mystic Messenger Reference

22 upvotes · 7 commentaires

r/UTAustin

The GDC lab has made me religious

228 upvotes · 6 commentaires

r/yakuzagames

I think I downloaded the wrong Like A Dragon

414 upvotes · 21 commentaires

r/mildlyinteresting

I met THE Purnxutawney Phil!

4.2 k upvotes · 320 commentaires

r/ThinkYouShouldLeave

Stopped by Larboard Oaks Mansion this weekend.

34 upvotes · 10 commentaires

r/yakuzagames

ichi stuff i made cus i was bored

322 upvotes · 16 commentaires

r/Warframe

Proud Tonno cult of the hat moment.

1.6 k upvotes · 228 commentaires

## Conclusion de l'analyse

- On peut penser la carte, dans le jeu, comme un espace de médiation sous plusieurs formes : ludique, spatial, narratif... Mais elle participe également à une **médiation du territoire**.
- Dans *Yakuza*, elle participe à la création d'une **représentation du territoire japonais**, en reprenant un modèle pédestre qui illustre un caractère déambulatoire, voire flâneur (Nuvolati, 2009 ; Lima, 2021).
- La carte et ses repères participent à structurer une appropriation de l'espace à la fois en jeu et lors des « pèlerinages ». Il y a un jeu qui s'installe entre la carte du jeu et le territoire intradiégétique VS la carte de Kamurocho et le territoire Japonais.



Vexed\_Noah · il y a 1 a

i can pinpoint exactly where you are on the map that is crazy



439



Répondre



Partager



Arnn-The-Frost-Demon · il y a 5 a

Visit Golden Gai (real life Champion District).

Have fun!



34



Répondre



Partager



laraizadelione · il y a 1 a

I can't believe they made Yakuza a real place, what's next, Persona 5?



7



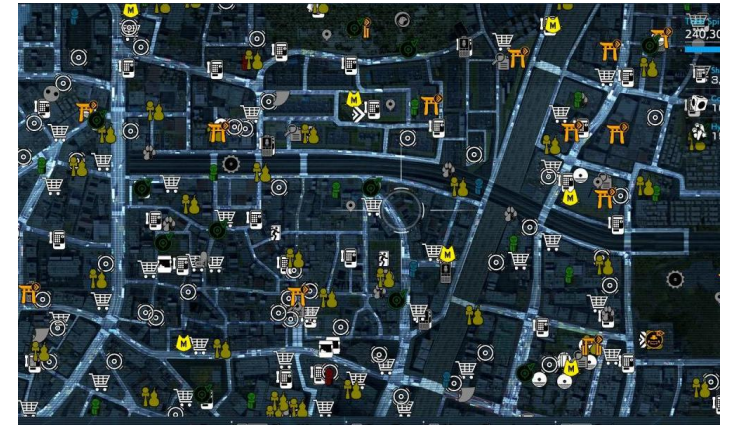
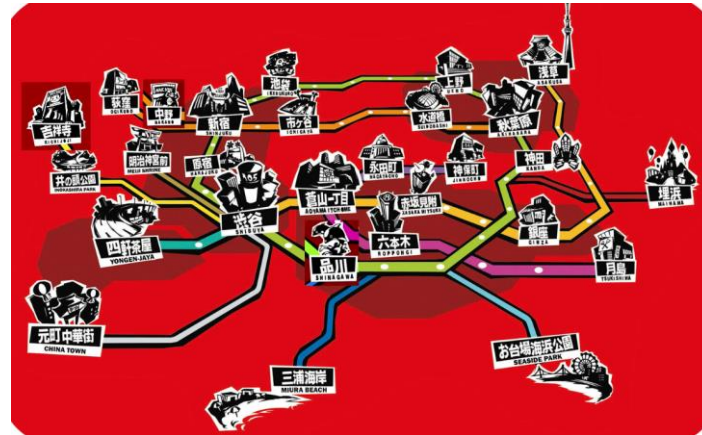
Répondre



Partager







## Conclusion

- Pas un cas à part au Japon...
- Un objet pris en étau entre les différentes problématiques inhérentes à sa conception et ses utilisations.
- L'étude de sa pratique autant que de son *design* peut venir étoffer les notions de territoires et d'espaces déjà amplement analysées.
- Dans le jeu vidéo : une interface oubliée qui permet d'adopter un angle plus culturel et politique sur l'analyse du jeu.

# Merci pour votre écoute !

- Aarseth, E. (2001). *Allegories of Space : The Question of Spatiality in Computer Games*. [https://doi.org/10.1007/978-3-7643-8415-9\\_13](https://doi.org/10.1007/978-3-7643-8415-9_13)
- Adelstein, J. (2010, août 10). *Yakuza 3 reviewed by Yakuza*. Boing Boing. <https://boingboing.net/2010/08/10/yakuza-3-review.html>
- Bashandy, H. (2023). *MAPPING SPACES OF RESISTANCE IN VIDEOGAMES* [Thèse de doctorat en Art de bâtir et Urbanisme]. Université de Liège.
- Bazile, J. (2018). Ludoformer Lovecraft : Sunless Sea comme mise en monde du mythe de Cthulhu. *Sciences du jeu*, 9, Art. 9. <https://doi.org/10.4000/sdj.996>
- 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](https://docnum.univ-lorraine.fr/public/DDOC_T_2021_0110_BAZILE.pdf)
- Cartography in the Twentieth century. (2015). In M. Monmonier (Éd.), *Volume Six : Cartography in the twentieth century* (Vol. 6). Chicago Press.
- Chapman, A. (2016). *Digital games as history : How videogames represent the past and offer access to historical practice*. Routledge, Taylor & Francis Group.
- Crampton, J. W., & Krygier, J. (2011). An Introduction to Critical Cartography. *ACME: An International E-Journal for Critical Geographies*, 4(1), 11-33.
- Dodge, M., Kitchin, R., & Perkins, C. R. (2009). *Rethinking maps : New frontiers in cartographic theory*. Routledge.
- Goodchild, M. F. (2007). Citizens as sensors : The world of volunteered geography. *GeoJournal*, 69(4), 211-221. <https://doi.org/10.1007/s10708-007-9111-y>
- Gorla, 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* [Thesis, Université de Lorraine]. <https://hal.science/tel-04090091>
- Gould, P., & Bailly, A. (1995). *Le pouvoir des cartes : Brian Harley et la cartographie* (Economica).
- 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>
- 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>
- Lima, L. A. B. (2022). *Kamurocho, Kazuma and I : Experiencing a Ludofomed District in the Yakuza series*. 立命館大学ゲーム研究センター. <https://doi.org/10.34382/00017633>
- Mielke, J. (2006). *Going Underground : A Heart-to-heart with Yakuza's Development Team*. [Revue Electronique de divertissement]. 1UP. <https://web.archive.org/web/20140329141330/http://www.1up.com/do/feature?pager.offset=3&cid=3153161>
- Moisan, V. (2020). *La saga Yakuza : Jeu vidéo japonais au présent*. Third éditions.
- Murray, J. H. (1998). *Hamlet on the holodeck : The future of narrative in cyberspace*. MIT Press.
- Nuvolati, G. (2009). Le flâneur dans l'espace urbain. *Géographie et cultures*, 70, 7-20. <https://doi.org/10.4000/gc.2167>
- Pelletier-Gagnon, J. (2011). *Video Games and Japaneseness : An Analysis of Localization and Circulation of Japanese Video Games in North America* [Université de McGill]. [https://www.academia.edu/1779718/Video\\_Games\\_and\\_Japaneseness\\_An\\_Analysis\\_of\\_Localization\\_and\\_Circulation\\_of\\_Japanese\\_Video\\_Games\\_in\\_North\\_America](https://www.academia.edu/1779718/Video_Games_and_Japaneseness_An_Analysis_of_Localization_and_Circulation_of_Japanese_Video_Games_in_North_America)
- Plantin, J.-C. (2014a). *La cartographie numérique*. ISTE éditions.
- 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, Art. 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*, n° 187(5), 163-193. <https://doi.org/10.3917/res.187.0163>
- Quesnot, T., & Roche, S. (2020). Trouver son chemin à l'aide d'une plateforme cartographique en ligne : Analyse des usages et des perceptions. *Cybergeog : European Journal of Geography*. <https://journals.openedition.org/cybergeog/34117>
- Raoul Bruno. (2020). *Le territoire à l'épreuve de la communication : Mutations, imaginaires, discours / Bruno Raoul ; préface de Robert Boure*. Presses universitaires du Septentrion.
- Vigour, C. (2005). *La comparaison dans les sciences sociales. Pratiques et méthodes*. La Découverte; Cairn.info. <https://www.cairn.info/la-comparaison-dans-les-sciences-sociales--9782707143044.htm>
- Vouilloux, B. (2008). La portée du style. *Poétique*, 154(2), 197-223. <https://doi.org/10.3917/poeti.154.0197>