



HAL
open science

Le langage du level design : analyse communicationnelle des structures et instances de médiation spatiales dans la série **The Legend of Zelda (1986-2017)**

Guillaume Grandjean

► To cite this version:

Guillaume Grandjean. Le langage du level design : analyse communicationnelle des structures et instances de médiation spatiales dans la série The Legend of Zelda (1986-2017). Sciences de l'information et de la communication. Université de Lorraine, 2020. Français. NNT : 2020LORR0143 . tel-03098076

HAL Id: tel-03098076

<https://hal.univ-lorraine.fr/tel-03098076>

Submitted on 5 Jan 2021

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



AVERTISSEMENT

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.

D'autre part, toute contrefaçon, plagiat, reproduction illicite encourt une poursuite pénale.

Contact : ddoc-theses-contact@univ-lorraine.fr

LIENS

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 122. 4

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

http://www.cfcopies.com/V2/leg/leg_droi.php

<http://www.culture.gouv.fr/culture/infos-pratiques/droits/protection.htm>



**UNIVERSITÉ
DE LORRAINE**

crem centre
de recherche
EA 3476 **sur les médiations**
communication, langue, art, culture

THÈSE

Présentée et soutenue le 20 novembre 2020 par

M. Guillaume GRANDJEAN

Le langage du level design.

Analyse communicationnelle des structures et instances de médiation spatiales dans la série *The Legend of Zelda* (1986-2017).

Jury :

Mme Anne BESSON, Professeure, Université d'Artois, rapportrice

M. Björn-Olav DOZO, Logisticien de recherche principal et maître de conférences, Université de Liège

M. Sébastien GENVO, Professeur, Université de Lorraine

Mme Patrizia LAUDATI, Professeure, Université de Nice, rapportrice

M. Matthieu LETOURNEUX, Professeur, Université Paris Nanterre

École Doctorale Fernand Braudel, Centre de recherche sur les médiations

Sous la direction de Sébastien GENVO (CREM, Metz).

Remerciements :

L'élaboration de ce travail de thèse a été un processus enthousiasmant à beaucoup d'égards, mais également semé d'embûches sur le plan personnel. C'est pourquoi je tiens à remercier toutes celles et tous ceux qui m'ont aidé à le mener à bien durant ces quatre années. Mes collègues et amis de l'Expressive Game Lab qui ont débuté ce parcours au même moment que moi, pour les discussions stimulantes qu'ils ont suscitées, et les moments de plaisir et de détente qu'ils ont su ménager, Julien Bazile et Esteban Giner : je leur souhaite toute la réussite qu'ils méritent pour leurs soutenances prochaines. Je remercie chaleureusement Sébastien Genvo pour son soutien sans faille, ses relectures patientes et ses conseils avisés, ainsi que les professeures du Département d'histoire et théorie des Arts de l'École Normale Supérieure, qui m'ont fait confiance et encouragé au moment où je créais mon séminaire d'élève rue d'Ulm : Anne-Françoise Benhamou, Nadège Laneyrie-Dagen et Françoise Zamour ; auxquelles vient s'ajouter Alexis Blanchet, pour sa gentillesse et son soutien de la première heure. Je remercie tous.tes les ami.e.s qui ont participé au travail de relecture : Antoine, Marion, Jude, Azélie, Luce, Maxence, Souad, Thomas et Charlotte. Je remercie ma famille, en particulier ma mère, pour avoir vaincu la maladie, ma nièce pour être née, toutes deux juste à temps pour ma soutenance ; et ma sœur pour m'avoir offert *Ocarina of Time* à mon anniversaire des neuf ans, sans se douter des implications, manifestement terribles, d'une telle attention. Je remercie enfin Nicolas d'avoir supporté un doctorant cloîtré dans la pièce d'à côté, et de m'avoir écouté d'un air intéressé et compatissant. Je remercie enfin Chloé, pour le soutien affectif, moral et intellectuel dont elle a fait preuve, la rigueur mais aussi la bienveillance de ses retours et de ses conseils. Ce travail solitaire n'aurait pas pu se faire tout seul.

Résumé :

L'objet de ce travail est l'étude des spatialités construites et représentées dans le jeu vidéo. En testant l'hypothèse d'une forme de « langage » du *level design*, nous mettons en lumière le caractère structurel de l'espace vidéoludique, identifiable d'un jeu sur l'autre au sein d'une « grammaire partagée », mais également sa valeur communicationnelle, comme instance de médiation entre le jeu et le joueur ou la joueuse. À partir d'une analyse précise et détaillée de la manière dont l'espace se construit et évolue dans la série *The Legend of Zelda* (1986-2017), nous formalisons, classons et hiérarchisons les différentes structures qui forment le répertoire de la spatialité vidéoludique, puis nous mettons en évidence les stratégies de médiation mises en place par les jeux pour faciliter le décodage de l'information navigatoire. Nous terminons en brossant un portrait diachronique de la façon dont ce langage se transforme, en particulier concernant la question du contrôle de la navigation, en mobilisant la notion-outil de « parcours critique » et ses implications dans une histoire formelle et communicationnelle du jeu vidéo.

Mots-clés :

Jeu vidéo, espace, *level design*, structures, communication, médiation, histoire des formes.

Abstract:

The aim of this work is the study of the constructed and represented spaces of video games. By testing the hypothesis of a form of “language” of *level design*, we shed light on the structural aspect of video game space, identifiable from one game to another within a “shared grammar”, but also its communicative value, as an instance of mediation between the game and the player. From a precise and detailed analysis of the way space is constructed and evolves in the series *The Legend of Zelda* (1986-2017), we formalize, classify and prioritize the different structures that make the repertoire of video game spatiality; then we highlight the mediation strategies implemented by games to facilitate the decoding of navigational information. We end up painting a diachronic portrait of the way this language is transformed, in particular concerning the question of navigation control, by mobilizing the notion-tool of “critical path” and its implications in a formal and communicative history of video games.

Key words:

Video game, space, *level design*, structures, communication, mediation, formal history.

Sommaire :

Introduction	11
Mise en contexte	11
Problématique	16
Thèse	19
Méthodologie et concepts-clés	22
Corpus	27
Plan	30
Chapitre 1 : État de l'art : espaces vidéoludiques	34
1. Introduction	34
2. Taxinomies de l'espace	35
3. L'espace dans le jeu : quatre approches majoritaires	39
3.1. Approche phénoménologique	40
3.2. Approche culturelle	41
3.3. Approche narratologique	43
3.4. Approche « écranique »	45
4. Approches structuralistes	46
4.1. Geoff King et Tanya Krzywinska (2005)	47
4.2. Michael Nitsche (2008)	51
4.3. Alison Gazzard (2013)	55
5. Limites et propositions	59
5.1. L'effet panorama	59
5.2. L'hypothèse monographique	60
5.3. L'apport diachronique	61
5.4. Le problème de l'exhaustivité méthodologique : l'analyse des structures en situation de communication	62
6. Conclusion	64
Chapitre 2 : Le « glossaire » du level design. Macrostructures et microstructures spatiales.	68
1. Introduction : penser la structure spatiale vidéoludique	68
1.1. Définitions	68
1.2. L'impensé de l'articulation entre structures spatiales et comportements navigatoires	75
1.3. Affordances	77
1.4. Le « Play design » (Genvo, 2008)	81
1.5. « Discours spatial » et Pragmatique	83
2. Macrostructures	91
2.1. Introduction : le château et la rizière	91
2.2. La plaine et le donjon	93
2.3. L'architecture de la plaine	99
2.4. L'architecture des donjons	103
2.5. La plaine vs. le donjon : paidia vs. ludus ?	106
3. Microstructures	108

3.1.	Introduction : jeux d'échelles	108
3.2.	Le couloir et le sentier	113
3.3.	Le « sentier de miettes »	119
3.4.	L'alcôve	122
3.5.	La claire-voie	124
3.6.	Le panneau	129
3.7.	La flèche	131
3.8.	La distinction : le cas des « murs fissurés » (weak walls)	134
3.9.	La symétrie	138
3.10.	Signalisation (signposting) et repérage (landmarking)	141
3.11.	« L'appel du vide »	145
4.	Conclusion	150
Chapitre 3 : Instances de médiation		155
1.	Introduction	155
1.1.	La notion de médiation en Sciences de l'Information et de la Communication	155
1.2.	La notion de médiation en études sur le jeu vidéo	156
1.3.	Quatre instances, quatre degrés de « codification »	159
2.	Médiations cartographiques : la carte et ses marqueurs	163
2.1.	Introduction	163
2.2.	La carte vidéoludique comme instance de médiation : temporalité, polarisation, modalisation	165
2.3.	Des cartes de différentes natures	169
2.4.	Temporalité de l'acquisition	172
2.5.	Polarisation : la carte et ses « marqueurs »	178
2.6.	Modalisations : la carte vierge, infidèle ou brouillée	183
2.7.	Conclusions : la carte « ludifiée »	189
3.	Médiations textuelles : « guides » et « accompagnateurs »	191
3.1.	Introduction : la narration environnementale et son envers	191
3.2.	Renversement de la hiérarchie textuelle : textes en jeu et textes hors-jeu	195
3.3.	L'adjuvant et sa mise en perspective spatiale	199
3.4.	Instances à longue portée : les « guides »	202
3.5.	Problèmes de portée : l'apparition des accompagnateurs	207
3.6.	Conclusions	214
4.	Médiations culturelles : les « lieux communs » (topoi)	215
4.1.	Essai pour une topique vidéoludique	215
4.2.	Le passage sous la cascade	219
4.3.	Le passage sous la tombe	225
4.4.	Les Bois perdus	229
4.5.	Le millionnaire au brin de paille	234
4.6.	Conclusion	241
5.	Médiations sensorielles	242
5.1.	Introduction	242
5.2.	Codes couleurs	245
5.3.	Le guidage caméra d'Ocarina of Time (1998)	248
5.4.	Les grands yeux de Wind Waker (2002) et le doigt pointé de Breath of the Wild (2017) : la médiation indexicale	250
5.5.	Sons et musiques	254
5.6.	Conclusions	257
6.	Conclusions de l'étude communicationnelle sous l'angle de la médiation	258
Chapitre 4 : Perspectives diachroniques : l'évolution du parcours critique		264
1.	Introduction	264

1.1.	Historiographies du jeu vidéo _____	264
1.2.	Une notion clé : le « parcours critique » (critical path) _____	269
1.3.	Autonomie vs. contrôle : contours et évolutions de l'« espace d'appropriation » _____	272
2.	« Monde extérieur » et « monde sublunaire » : le contrôle par le labyrinthe de <i>The Legend of Zelda</i> (1986) _____	275
2.1.	Programme paratextuel _____	275
2.2.	Le labyrinthe à « rebonds » _____	278
2.3.	Le labyrinthe rhizomique _____	280
3.	<i>Adventure of Link</i> (1987) et la tentative de contrôle social du parcours : le village comme point nodal _____	284
3.1.	« L'air pur d'Hyrule », ou la disparition du labyrinthe extérieur _____	284
3.2.	Villes & villages : l'influence de Donjons & Dragons _____	288
3.3.	Le village comme point de contrôle _____	289
4.	<i>A Link to the Past</i> (1991) ou l'apogée du contrôle interfaciel du parcours _____	291
5.	Redéfinition de l'opposition : la Plaine d'Hyrule, ou l'anti-labyrinthe (1998-2006) _____	293
5.1.	Le contrôle accru du parcours critique : la structure en étoile et le goulot d'étranglement _____	293
5.2.	Majora's Mask (2000) et Skyward Sword (2011) : l'inflation des goulots d'étranglement _____	304
5.3.	Une « sensation incroyable » de navigation : l'autonomisation de la Plaine _____	311
5.4.	Conclusion : équilibre macrostructural, étanchéité des espaces et contrôle du parcours _____	318
6.	La victoire de la plaine : vers une nouvelle conception du parcours critique (2002-2017) _____	319
6.1.	Disparition de la structure en étoile et des goulots d'étranglement _____	319
6.2.	Breath of the Wild (2017) : renversement de paradigme directorial _____	323
6.3.	La fin du parcours critique : l'avènement des « contrées sauvages » _____	326
6.4.	La prévision plutôt que le contrôle du parcours critique : la technique du maillage _____	330
7.	Conclusion _____	336
	Conclusion générale _____	340
	Ludographie _____	355
	Corpus principal _____	355
	Autres _____	356
	Bibliographie _____	358

Introduction

Mise en contexte

Mais d'abord, qu'on me permette de développer ce point : la spatialité est ce qui définit le jeu vidéo. Représenter et négocier avec l'espace constituent sa préoccupation essentielle ; il est par conséquent possible de parvenir à une classification des jeux basée uniquement sur leur manière de représenter – ou, peut-être, d'*implémenter* – l'espace. [...] Davantage que le temps (qui dans la plupart des jeux peut être figé), que les possibilités d'action, les événements ou les objectifs (qui s'avèrent tristement similaires d'un jeu à l'autre) et, sans conteste, davantage que la caractérisation des personnages (qui est généralement inexistante), le jeu vidéo célèbre et explore la représentation de l'espace comme son motif central et sa raison d'être.¹

Espen Aarseth

Ces déclarations d'Espen Aarseth, tirées d'un article publié en 2001, posent « la question de la spatialité dans le jeu vidéo » (*The Question of Spatiality in Computer Games*), mais s'inscrivent en réalité dans une longue tradition d'approches spatiales de la question numérique. Il est vrai que ces « cyberespaces » ou « mondes virtuels », avec leurs « raccourcis », « portails », « sites », « forums », « adresses », « domaines », sur lesquels on « navigue » ou l'on « surfe », filent la métaphore spatiale avec insistance. Bien avant la popularisation du jeu vidéo, Michel Foucault, dans une conférence donnée au Cercle d'études architecturales le 14

¹ Aarseth, Espen J. « Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Games ». *Zeitschrift für Semiotik*, vol. 23, n° 3-4, 2001, p. 152-171, p. 154 et 161, traduction personnelle (sauf mention contraire, toutes les citations tirées d'ouvrages anglophones et reproduites en français dans ce travail ont été traduites par nos soins).

mars 1967, soulignait déjà l'existence d'« espaces autres » ou « hétérotopies », dont l'écran (en l'occurrence, de cinéma) serait l'un des meilleurs exemples, et qu'il définissait comme...

...des sortes de contre-emplacements, sortes d'utopies effectivement réalisées dans lesquelles les emplacements réels, tous les autres emplacements réels que l'on peut trouver à l'intérieur de la culture sont à la fois représentés, contestés et inversés, des sortes de lieux qui sont hors de tous les lieux, bien que pourtant ils soient effectivement localisables.²

Les premiers travaux à s'intéresser exclusivement à la question du jeu vidéo ont grandi sur ce terreau spatial. En 1983, David Sudnow, pianiste de jazz documentant sa découverte de la première console de salon commercialisée à grande échelle aux États-Unis, l'Atari 2600, se peint en « pèlerin du micro-monde » (*Pilgrim in the microworld*)³. Dans son ouvrage alarmant de 1991 consacré aux effets des jeux Nintendo⁴ sur la jeunesse états-unienne, Eugene Provenzo décrit, au moyen d'une expression identique à celle de Sudnow, les « jeux vidéo comme des micro-mondes » (*Video Games as Microworlds*)⁵ emprisonnant l'imagination des enfants. Le schème spatial a traduit durant longtemps le sentiment d'étrangeté qu'inspirait ce nouveau médium aux générations qui ont assisté à son émergence, comme un « autre monde » possiblement inquiétant, avec ses règles propres, et dans lequel il était facile de se perdre, au sens pragmatique, voire psychiatrique du terme.

² Foucault, Michel. « Des Espaces Autres. Conférence Au Cercle d'études Architecturales, 14 Mars 1967 ». *Architecture, Mouvement, Continuité*, n° 5, 1984, p. 46-49.

³ Sudnow, David. *Pilgrim in the Microworld*. Warner books, 1983.

⁴ Studio de développement et éditeur de jeux vidéo japonais basé à Kyoto, mais aussi constructeur de dispositifs de jeu très actif depuis les années 1980 : Nintendo s'est fait connaître grâce à certaines licences de jeux à succès comme *Super Mario* (1982) ou *The Legend of Zelda* (1986), et grâce à ses consoles de jeu (NES, Game Boy, Wii, etc.).

⁵ Provenzo, Eugene F. *Video kids: making sense of Nintendo*. Harvard University Press, 1991, p. 28.

La métaphore s'est néanmoins progressivement resserrée, en particulier sous l'influence des premiers travaux en *game studies* d'inspiration narratologique. Dans *Hamlet and the Holodeck* (1997), Janet Murray identifie la spatialité comme une propriété fondamentale des « environnements digitaux », en raison de leur non-linéarité : dans la mesure où ces environnements mobilisent des objets hypertextuels, fonctionnant par « liens », il est en effet dans leur nature d'être « navigables ».

Les nouveaux environnements numériques se caractérisent par leur pouvoir de représenter un espace navigable. Les médias linéaires tels que les livres et les films peuvent représenter l'espace, soit par descriptions verbales soit par images, mais seuls les environnements numériques peuvent présenter un espace dans lequel nous pouvons nous déplacer.⁶

Murray y souligne que « Le caractère spatial du système informatique est le produit du processus de navigation interactive » lui-même, et non uniquement d'une forme de représentation. Espen Aarseth, la même année, assimile l'hypertexte à un « labyrinthe » appelant une lecture « ergodique » (du grec ὁδός, le « chemin ») de la part de l'utilisateur ou l'utilisatrice, excédant le simple fait de regarder et de tourner les pages, plus proche de la navigation que de la simple lecture. Mais Aarseth resserre dans le même temps la métaphore :

[...] le cybertexte est un monde-jeu ou un jeu-monde ; il est possible d'explorer, de se perdre, de découvrir des passages secrets au fil de ces textes, *non pas de manière métaphorique*, mais à travers les structures topologiques de la mécanique textuelle.⁷

⁶ Murray, Janet Horowitz. *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. Free Press, [1997] 2016, p. 79.

⁷ Aarseth, Espen J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. JHU Press, 1997, p. 3-4. Nous soulignons.

La métaphore, pour ainsi dire, a fait son chemin. Comme l'auteur l'écrit dans notre citation liminaire, le « jeu-monde » est un espace habité de « structures topologiques », dont l'identification pourrait permettre une classification des jeux eux-mêmes. La question des *mondes numériques* laisse place à celle, plus précise, des mondes à l'intérieur du numérique.

À partir de ce « tournant spatial » des études sur le jeu vidéo, identifié notamment par Stephan Günzel⁸, l'espace vidéoludique a été couronné de toutes les vertus : « élément définitoire » (Aarseth) ou « propriété fondamentale » (Murray) du medium, on l'a vu, il a d'abord été perçu comme support du récit par les théoriciens de l'« architecture narrative » (Jenkins⁹, Pearce¹⁰), des « éléments de narration évocatoires » (Nitsche¹¹) ou des « univers fictionnels » qui, par nature, s'explorent (Barnabé¹²) ; il a ensuite incarné le point de contact privilégié entre le jeu et le corps du joueur ou de la joueuse, de la part des explorateurs et exploratrices phénoménologiques de l'activité vidéoludique (Gazzard¹³, Ryan¹⁴, Flynn¹⁵). Il a

⁸ Günzel, Stephan. « The Spatial Turn in Computer Game Studies ». *Exploring the Edges of Gaming*, K. Mitgutsch et al., Braunmüller, 2010, p. 147-56.

⁹ Jenkins, Henry. « Game design as narrative architecture ». *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Pat Harrington and Noah Frup-Waldrop, MIT Press, 2004, p. 118-30.

¹⁰ Pearce, Celia. « Story as play space: narrative in games ». *Game On. The History and Culture of videogames*, Lucien King, Laurence King Publishing Ltd., 2002, p. 112-19 ; « Narrative environments. From Disneyland to World of Warcraft. » *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*, Borries, Walz & Böttger, Birkhäuser, 2007, p. 200-05.

¹¹ Nitsche, Michael. *Video game spaces: image, play, and structure in 3D game worlds*. MIT Press, 2008.

¹² Barnabé, Fanny. *Narration et jeu vidéo: Pour une exploration des univers fictionnels*. Presses universitaires de Liège, 2018.

¹³ Gazzard, Alison. *Mazes in Videogames: Meaning, Metaphor and Design*. McFarland, 2013.

¹⁴ Ryan, Marie-Laure. « L'expérience de l'espace dans les jeux vidéo et les récits numériques ». *Cahiers de Narratologie*, n° 27, 2014.

¹⁵ Flynn, Bernadette. « The Navigators Experience - An Examination of the Spatial in Computer Games ». *The pleasures of computer gaming: essays on cultural history, theory and aesthetics*, Melanie Swalwell et Jason Wilson, McFarland & Co, 2008, p. 118-46.

donné lieu à des taxinomies méthodologiques de plus en plus précises (Stockburger¹⁶, Nitsche¹⁷), en particulier dans le champ de l'étude des pratiques, pour ériger l'« espace social » du jeu vidéo en objet de recherche (Berry¹⁸, Coavoux, Rufat, Ter Minassian¹⁹) ; mais également au sein d'approches en histoire des techniques ou en études médiatiques (Wolf²⁰, Fernández-Vara *et al.*²¹, Triclot²²), afin d'identifier et classer les différentes manifestations écraniques de l'espace vidéoludique. Il s'est enfin révélé être un support privilégié des études culturelles, porteur d'un large spectre de valeurs et d'idéologies (Douglas²³, Wark²⁴, S. Murray²⁵), jouant divers processus de conquêtes, colonisations, traduisant des anxiétés écologiques ou géopolitiques de notre monde contemporain.

¹⁶ Stockburger, Axel. *The Rendered Arena. Modalities of Space in Video and Computer Games*. University of the Arts, 2006.

¹⁷ Nitsche, *op.cit.*

¹⁸ Berry, Vincent. « Loisirs numériques et communautés virtuelles : des espaces d'apprentissage ? » *Apprendre la vie quotidienne*, Gilles Brougère, Anne-Lise Ulmann, Presses Univ. de France, 2009, p. 143-53.

¹⁹ Coavoux, Samuel, et al. *Espaces et temps des jeux vidéo*. Questions théoriques, 2012 ; Ter Minassian, Hovig, et al. « Comment trouver son chemin dans les jeux vidéo ? Pratiques et représentations spatiales des joueurs. » *L'Espace géographique*, vol. 3, n° 40, 2011, p. 96 ; Rufat, Samuel, et Hovig Ter Minassian. « Espace et jeu vidéo ». *Le jeu vidéo comme objet de recherche*, Samuel Rufat & Hovig Ter Minassian, Questions théoriques, 2012, p. 77-103 ; Ter Minassian, Hovig, et al. « Le jeu dans tous ses espaces ». *Sciences du jeu*, n° 8, 2017.

²⁰ Wolf, Mark J.P. *The medium of the video game*. University of Texas Press: Austin, 2003, p. XVI et 203 ; voir aussi « Space in the Video Game », *The Medium of Video Game*. Austin : University of Texas Press, 2002, p. 53-70.

²¹ Fernández-Vara, Clara, et al. « Evolution of Spatial Configurations In Videogames ». *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*, 2005.

²² Triclot, Mathieu. *Philosophie des jeux vidéo*. Zones, 2011 : voir en particulier le chapitre intitulé « Du monde clos à l'univers infini », p. 147-150.

²³ Douglas, Christopher. « “You Have Unleashed a Horde of Barbarians!”: Fighting Indians, Playing Games, Forming Disciplines. » *Postmodern Culture*, vol. 13, n° 1, septembre 2002.

²⁴ Wark, McKenzie. *Gamer Theory*. Harvard University Press, 2007.

²⁵ Murray, Soraya. *On Video Games: The Visual Politics of Race, Gender and Space*. I.B.Tauris, 2018.

Problématique

Cependant, un aspect nous a semblé peu exploité au sein de ce corpus théorique : la question de la relation entre ces espaces vidéoludiques et l'activité navigatoire du joueur ou de la joueuse, et de leur rôle dans le processus de médiation ludique. En tant qu'il constitue le cadre indispensable de son action, l'espace tel qu'il est construit et représenté dans le jeu est pourtant un point de contact privilégié entre le *jeu (game)* et le *jouer (play)* :

L'objectif fondamental du *level design* est d'interpréter les règles du jeu, et de les traduire en une construction (un espace) qui facilite au mieux la jouabilité. En d'autres termes, le *level design* est un *game design* appliqué. [...] Le *level design*, c'est le moment où le pneu touche la route [*when the rubber hits the road*].²⁶

L'espace construit (ou *level design*), en tant que traduction des règles du jeu en vue d'une jouabilité, est ainsi souvent le premier émetteur de cet « impératif d'action » que Sébastien Genvo a défini comme constitutif du jeu vidéo²⁷. Si l'importance de la spatialité dans l'idée de jeu se trouve déjà chez Johan Huizinga et Roger Caillois, où jouer est une activité « circonscrite dans des limites d'espace²⁸ », ou prenant place dans un « cercle magique »²⁹, c'est sans doute chez Jacques Henriot que l'idée d'un espace conditionnant l'attitude ludique est la plus clairement exprimée, dans *Le Jeu* tout d'abord :

²⁶ Kremers, Rudolf. *Level design: concept, theory, and practice*. A.K. Peters, 2009, p. 16 et 18. La dernière phrase est une citation de Jay Wilbur, *designer* entre autres sur les jeux *Doom* (id Software, 1993), *Quake* (id Software, 1996) et *Gears of War* (Epic Games, 2006).

²⁷ Genvo, Sébastien. « Jeux vidéo », *Communications*, vol. 88, no. 1, 2011, p. 98.

²⁸ Caillois, Roger. *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*. Edition revue et Augmentée, Gallimard, [1958, 1967]1991, p. 43.

²⁹ Huizinga, Johan. *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*. Gallimard, [1938] 1988, p. 40.

Tout jeu est organisé ou susceptible de s'organiser dans l'espace. Il se pratique quelque part, occupe une certaine place, se déroule suivant des schémas spatiaux plus ou moins rigoureusement tracés.³⁰

... puis surtout dans *Sous Couleur de Jouer* :

La clé de la question du Jeu tient donc à la mise en place et à l'articulation des deux concepts de *conduite* et de *situation*.³¹

Où se *situe* le jeu revêt une importance décisive quant à la « conduite » ludique adoptée. Selon Henriot, il existe ainsi des espaces plus propices (la cour de récréation) que d'autres (la salle de classe) à l'adoption de tel ou tel comportement de jeu³².

L'objectif de ce travail est donc d'étudier l'espace construit et représenté dans le jeu vidéo comme un *espace de communication* ; ou, comme un ...

...espace de médiation ludique, se situ[ant] dans cet entre-deux qui se noue entre une structure jouable et l'attitude ludique que le joueur va adopter lors de l'actualisation de celle-ci.³³

³⁰ Henriot, Jacques. *Le Jeu*. Presses Univ. de France, 1969, p. 19.

³¹ Henriot, Jacques. *Sous couleur de jouer*. José Corti, 1989, p. 216.

³² « Pour un enfant, il est usuellement difficile de jouer durant les cours, alors que la récréation est un moment propice au jeu. Cela ne veut pas dire qu'il est impossible de jouer en classe, mais que la structure de la seconde situation (son système de règles et de contraintes) comporte une jouabilité plus élevée que la première. En définitive, cela indique qu'il y a des "structures jouables". » Genvo, Sébastien. *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*. Mémoire pour l'habilitation à diriger des recherches, Université de Lorraine, 2013, p. 47.

³³ Genvo, Sébastien. Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : pour une étude du « play design ». Communication au colloque de l'ACFAS « Le jeu vidéo : expériences et pratiques sociales multidimensionnelles », 2008. Disponible à cette adresse :

Notre but est de parvenir à une meilleure compréhension de la relation qui unit le joueur ou la joueuse au jeu en étudiant les structures spatiales jouables, le type de comportement qu'elles communiquent au joueur ou à la joueuse, et leur évolution dans l'histoire du médium. Notre hypothèse est en effet qu'une grande partie du processus communicationnel à l'œuvre dans le jeu vidéo se joue au niveau de l'espace construit et représenté (*level design*), comme *cadre conditionnant de l'action*, à la fois contraignant et invitant. En étudiant la façon dont le *level design* canalise et oriente la navigation du joueur ou de la joueuse, nous proposons donc l'étude du fonctionnement communicationnel d'une structure de jeu, ou si l'on préfère, l'étude d'une structure de jeu en situation de communication. En tant que cette structure est « définitoire » du jeu vidéo selon la plupart des auteur·trices cité·es, nous espérons par-là parvenir à une meilleure compréhension de l'expérience vidéoludique en général, et de la relation qui unit le jeu au joueur ou à la joueuse.

La question que pose ce travail est donc celle de l'espace vidéoludique comme espace de communication et de médiation. Si le *game design* en général communique au joueur ou à la joueuse ce qu'il/elle doit faire, le *level design*, lui communique *où il doit aller* : ce qui n'est pas une information négligeable dans la mesure où « l'image de jeu vidéo est [avant tout] une image dans laquelle on se déplace³⁴ ». Comment l'espace du jeu vidéo parvient-il à communiquer au joueur ou à la joueuse des comportements navigatoires ? Comment cette situation de communication s'articule-t-elle, et y a-t-il des invariants structurels repérables d'un jeu sur l'autre qui permettraient d'identifier une forme de *langage* partagé du *level design* ?

<http://www.expressivegame.com/publications/colloques/caracteriser-lexperience-du-jeu-a-son-ere-numerique-pour-une-etude-du-play-design-s-genvo/>.

³⁴ Citation d'Elsa Boyer, in *Immersion. Revue sur le jeu vidéo*, n°2, juin-décembre 2018, « Survivre », p. 55 ; entretien mené par Angelo Careri, p. 50-61.

Thèse

La métaphore du « langage » est traditionnelle dans l’histoire de la pensée sur le concept d’espace. Elle donne lieu à une « poétique » chez Gaston Bachelard³⁵, une « rhétorique cheminatoire » chez Michel de Certeau³⁶ ; elle s’articule en « syntaxe », « sémantique » et « pragmatique » chez Patrizia Laudati³⁷, et donne lieu à une « syntaxe spatiale » chez Bill Hillier et Julienne Hanson³⁸. Il est donc naturel d’en retrouver des traces dans les travaux en études vidéoludiques : pour Espen Aarseth³⁹, l’espace de jeu vidéo est une « allégorie », tandis que Joaquin Siabra-Fraile⁴⁰ l’assimile à un « jeu de langage », dans la lignée de Ludwig Wittgenstein⁴¹, se déployant à différents niveaux (grammatical, syntaxique et rhétorique). Celia Pearce insiste pour sa part sur l’« alphabétisation » (*literacy*) nécessaire pour « lire » et « écrire » correctement ces espaces vidéoludiques⁴². Mais le rapprochement entre langage et espace ne se résume pas à une simple métaphore théorique : dans son traité à l’intention des professionnels de la construction d’espaces vidéoludiques, Rudolf Kremers milite « pour une grammaire partagée du *level design* », arguant que...

³⁵ Bachelard, Gaston. *La poétique de l’espace*. Presses Univ. de France, 1957.

³⁶ de Certeau, Michel. *L’invention du quotidien. I. Arts de faire*. Union Générale d’Éd, 1980.

³⁷ Laudati, Patrizia. « Formes de l’architecture : langages, images et pratiques partagés ». *Formes en devenir. Approches technologiques, communicationnelles et symboliques*, Pascal Lardellier, Hermes Science Publishing, 2014, p. 179-99.

³⁸ Hillier, Bill, et Julienne Hanson. *The Social Logic of Space*. Repr, Cambridge Univ. Press, 2005.

³⁹ Aarseth, *op.cit.*

⁴⁰ Siabra-Fraile, Joaquin. « NESpace en Construction dans Zelda ». *Zelda et la philosophie*, Luke Cuddy, Carus Publishing Company (Omaké Books, traduit de l’anglais par V. Congy et H. Moallic, 2018), 2008, p. 142-59.

⁴¹ Wittgenstein, Ludwig. *Le cahier bleu et le cahier brun*. Gallimard, [1933-1934] 2004.

⁴² Pearce, Celia. « Spatial Literacy: Reading (and Writing) Game Space ». Communication au colloque international *FROG – Future and Reality of Gaming*, Vienne, 2008, <https://pdfs.semanticscholar.org/e538/9481c4375d5c60c6577a2cd5333b59a942fc.pdf>

Comme n'importe quelle autre forme d'art, le *level design* obéit aux mêmes conventions ainsi qu'au langage de son médium. Les joueurs peuvent aujourd'hui *déchiffrer* de nombreux éléments de *level design*. De nombreuses conventions existent déjà et contribuent à faire évoluer et à enrichir un langage spécifique [...]. Le point le plus fondamental qu'il faut intégrer à nos représentations est que nous sommes tous en train d'utiliser et de travailler à développer un langage cohérent du *level design*, disposant de sa propre syntaxe et de sa propre grammaire.⁴³

... rapprochement que l'on retrouve également dans l'ouvrage théorico-pratique de Katie Salen et Eric Zimmerman⁴⁴.

Cette recherche s'inscrit donc dans le cadre du second « axe » identifié par Maude Bonenfant, Gabrielle Trépanier-Jobin et Laura Iseut Lafrance St-Martin⁴⁵ dans le champ des Sciences de l'Information et de la Communication, portant « sur les interactions entre les joueur.se.s et les mécaniques de jeu empruntant au domaine du design. ». Notre thèse est que la métaphore d'un « langage » est un cadre de recherches opératoire pour analyser l'espace vidéoludique, et à travers lui le jeu vidéo dans son ensemble. Nous défendons que l'intérêt d'appréhender la spatialité vidéoludique comme une forme de langage est à la fois de pouvoir dégager des effets de régularité et de système d'un jeu vidéo sur l'autre, et ainsi d'enrichir notre compréhension du jeu vidéo en général sous l'angle de sa construction (« une grammaire ») ; mais également de penser ce jeu de structures comme un point central de la situation de communication établie par le jeu à l'intention du joueur ou de la joueuse, et ainsi de concevoir la spatialité vidéoludique comme une instance fondamentalement communicationnelle.

⁴³ Kremers, *op.cit.*, p. 87, 90.

⁴⁴ Salen, Katie, et Eric Zimmerman. *Rules of Play : Game Design Fundamentals*. MIT Press, 2004, p.4 5.

⁴⁵ Bonenfant, Maude, et al. « L'approche communicationnelle en études du jeu : un apport des chercheur.se.s de la Faculté de communication de l'UQAM ». *Communiquer. Revue de communication sociale et publique*, n° La communication à l'UQAM, mars 2020, p. 77-102.

Nos analyses mettent en évidence trois choses. Tout d'abord, que l'architecture des espaces vidéoludiques repose sur la réutilisation de macro- et micro- « structures », au sens dégagé par Jacques Henriot⁴⁶, dont l'emboîtement peut se comparer à certaines formes de séquençage linguistique⁴⁷, et qui se retrouvent d'un jeu sur l'autre, mais également dans une grande partie de la production vidéoludique – attestant par-là l'idée d'un système codifié, effectivement proche d'une forme de langage. Ensuite, que la situation de communication entre ces structures spatiales et le joueur ou la joueuse produit un message navigatoire dont la valeur pragmatique varie, qu'il est possible d'analyser selon un continuum qui va de l'injonction pure et simple, à l'incitation la plus discrète. Nous soulignons à ce sujet que la communication spatiale dans le jeu vidéo est rarement *im-médiate*, mais requiert la mise en place d'instances de « médiation » assurant un « décodage »⁴⁸ adéquat du message navigatoire de la part du récepteur ou de la réceptrice. Nous classons ces instances de médiation en quatre grands types – cartographiques, textuelles, culturelles et sensorielles – en mettant en lumière les différentes stratégies communicationnelles impliquées par chacune d'elles.

Nous défendons enfin que l'un des apports de cette approche du *design* de jeu vidéo est de dégager des permanences / évolutions d'une œuvre à l'autre, nécessaires dans la perspective

⁴⁶ « À un niveau d'élaboration plus élevé, la structure est conçue comme un système de transformations qui demeure identique à travers l'ensemble de ses transformations. Le propre de toute structure est d'être transposable. [...] On voit que la notion de structure convient pour désigner le jeu pris dans le sens de système de règles (*game*) [...]. » (Henriot, *op.cit.*, p. 106).

⁴⁷ Voir à ce sujet l'introduction de notre chapitre sur les microstructures, à partir des analyses d'Adam, Jean-Michel. *Les textes, types et prototypes : récit, description, argumentation, explication et dialogue*. Nathan, 1992.

⁴⁸ Bonenfant, Maude. « La ludification comme langage : espace d'appropriation, distance et "tiers symbolisant" comme médiations dans l'acte communicationnel. », communication (*keynote*) en marge du colloque "Entre le jeu et le joueur : écarts et médiations" organisé du 25 au 27 octobre 2018 à l'Université de Liège, <https://www.youtube.com/watch?v=PKXVR6UHEQA>.

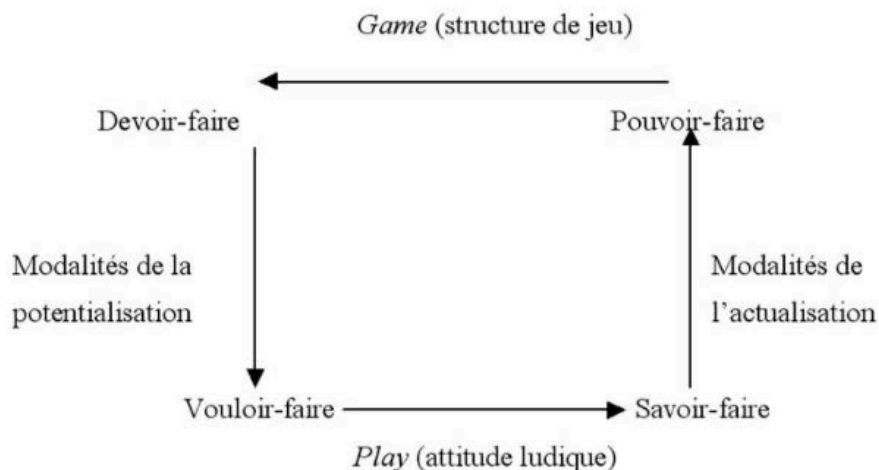
d'une analyse comparative, et notamment d'une histoire interne du jeu vidéo, ou d'une « poétique » diachronique du *design*, selon l'expression de Jesper Juul⁴⁹. À partir de l'identification de ce langage partagé du *level design*, nous proposons de tracer des lignes de force quant à l'évolution structurale d'un certain pan du jeu vidéo de ces trente dernières années. Nous montrons que si les structures spatiales ont peu évolué (notamment d'un point de vue microstructural), la façon dont l'information navigatoire est transmise via les différentes instances de médiation s'est, quant à elle, radicalement reconfigurée : vers l'établissement d'un rapport le moins interfaciel possible à l'espace de jeu, dans l'illusion d'une *im-médiateté* constituant le joueur ou la joueuse en sujet de plus en plus *sensible* et autonome.

Méthodologie et concepts-clés

Notre méthodologie s'appuie en grande partie sur les travaux de Sébastien Genvo, et en particulier sur sa définition du « play design » comme modèle communicationnel⁵⁰ :

⁴⁹ Juul, Jesper. « Variation over time. The transformation of Space in Single-screen Action Games. » *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*, Borries, Walz&Böttger, Birkhäuser, 2007, p. 100-03.

⁵⁰ Genvo, Sébastien. Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : pour une étude du « play design ». Communication au colloque de l'ACFAS « Le jeu vidéo : expériences et pratiques sociales multidimensionnelles », 2008, <http://www.expressivegame.com/publications/colloques/caracteriser-l'experience-du-jeu-a-son-ere-numerique-pour-une-etude-du-play-design-s-genvo/>.



Cette boucle, selon l'auteur, « permet de décrire la façon dont un système de règles est configuré pour faire vivre à un certain "joueur-modèle" une expérience de jeu singulière.⁵¹ ». On y voit par exemple que les *structures* de jeu (dont Genvo poursuit l'analyse après Henriot) communiquent au joueur ou à la joueuse essentiellement deux choses : un « pouvoir-faire » (un champ des possibles) et un « vouloir-faire » (un désir de joueur), ce qui rend d'emblée l'étude communicationnelle plus riche par rapport à la simple notion d'« affordance », telle qu'elle a pu être définie par Sébastien Hock-Koon⁵² ou Raphaël Verchère⁵³, comme nous le verrons un peu plus loin⁵⁴

Nous proposons dans notre travail d'enrichir ce modèle de plusieurs manières. Tout d'abord, en fournissant une sorte de « glossaire » du *level design*, à la fois documenté et critique, nous posons une approche résolument concrète de la notion de « structure » vidéoludique,

⁵¹ *Ibid.*

⁵² Hock-Koon, Sébastien. « Press a button to fire: Elliptical learning applied to game design », gamasutra.org, 2013, http://gamasutra.com/blogs/SebastienHockkoon/20130504/191720/Press_a_Button_to_Fire_Elliptical_Learning_Applied_to_Game_Design.php.

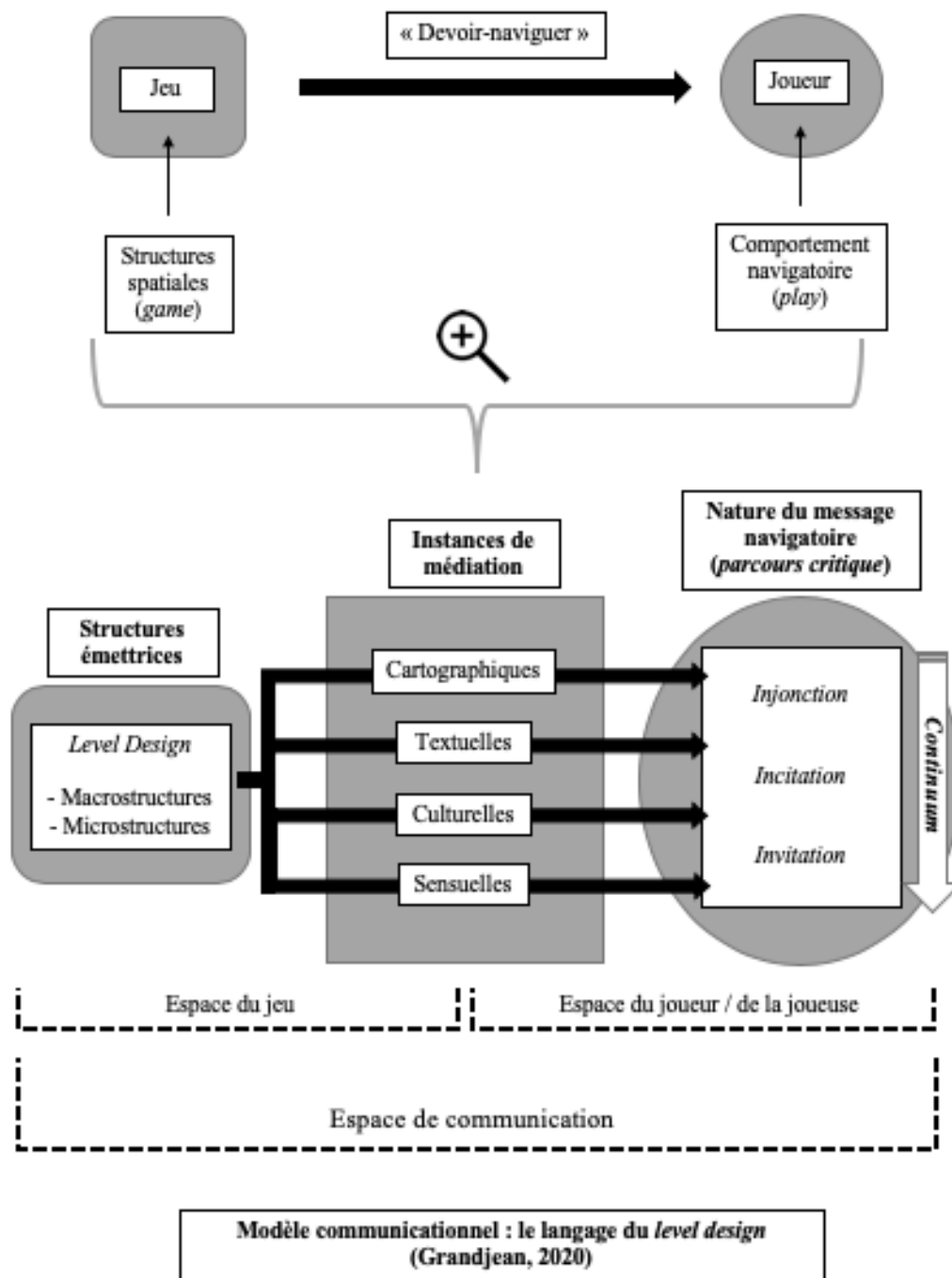
⁵³ Verchère, Raphaël. « Gouverner le joueur dans les jeux vidéo : La métaphysique des « affordances » au service de la politique des « architectures du choix » ». *Sciences du jeu*, n° 11, avril 2019, p. 1.

⁵⁴ Cf. *infra* Chapitre 1, section 5.7 « Affordances ».

appréhendée selon deux niveaux d'échelle : macrostructural et microstructural. Nous proposons un examen critique de la notion de structure vidéoludique, rarement explorée jusqu'ici, puis nous réfléchissons à l'emboîtement de ces différents niveaux, à partir des outils précédemment évoqués de la « linguistique textuelle », dégagés par Jean-Michel Adam. Ensuite, nous ajoutons un terme à l'équation communicationnelle : entre les structures de jeu et l'attitude ludique, nous introduisons la notion d'« instances de médiation » spatiales, inspirée des travaux de Maude Bonenfant sur le jeu comme « espace d'appropriation⁵⁵ ». Nous mettons en évidence le fait que la communication de comportements navigatoires chez le joueur ou la joueuse par des structures spatiales est rarement *im-médiate*, mais permise, ou, le cas échéant, facilitée, par divers éléments de *design* qui assument une part du décodage de l'information, et orientent indubitablement l'usage qui peut en être fait. Nous complexifions enfin, à l'autre extrémité du spectre, l'idée de « devoir-naviguer », en soulignant que ce message qui consiste à « faire faire » quelque chose au joueur ou à la joueuse, connaît les mêmes nuances qu'un énoncé pragmatique classique, sur un continuum qui va de la simple invitation à l'injonction pure et dure. Nous rapprochons enfin cette valeur pragmatique du message navigatoire du concept emprunté aux *level designers* de « parcours critique », dont nous détaillerons précisément les implications dans notre quatrième chapitre.

Nous proposons donc un modèle communicationnel plus détaillé, centrée exclusivement sur la question de la navigation et des structures spatiales :

⁵⁵ Bonenfant, Maude. « Des espaces d'appropriation », in *MédiaMorphoses*, n° 22, « Les jeux vidéo, un « bien » culturel ? », 2008, p. 63-67 ; *Le libre jeu : réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique*. Liber, 2015.



Nous mobiliserons ce modèle systématiquement au cours de notre étude, afin d'en préciser les implications et le fonctionnement dans chacun de ses différents champs.

À partir de ces approches et des outils formalisés par les *level designers* eux-mêmes (en particulier les travaux de Rudolf Kremers⁵⁶, Mike Stout⁵⁷ et Jesse Schell⁵⁸), nous identifions des structures spatiales que nous décrivons et classons, en proposant une interprétation du comportement qu'elles communiquent au joueur ou à la joueuse. Cette interprétation est par définition hypothétique : la structure elle-même n'a pas d'intention propre ; et quand bien même, il n'est pas dit qu'un joueur ou une joueuse la décode et la suive. C'est pourquoi nous insistons sur la notion d'« éventail », ou de « champ des possibles navigatoires » que la structure communique : nous essayons d'envisager le rôle probable de la structure au sein du système de jeu, afin d'en décrire le fonctionnement vraisemblable au regard du comportement qu'elle prévoit ; mais nous n'analysons pas le comportement réel des joueurs dans cette situation de communication, en dehors des cadres de notre propre expérience de jeu. Ce travail compte généralement plusieurs étapes :

- Identification d'un élément de *level design* qui nous paraît susciter une situation de communication navigatoire originale avec le joueur ou la joueuse. Cette identification se fait à différentes échelles, certaines structures pouvant s'apparenter à des macrostructures qui vont informer l'expérience de jeu d'un bout à l'autre, d'autre à des microstructures ponctuelles qui ne vont donner lieu qu'à de très brèves séquences.

⁵⁶ Kremers, *op.cit.*

⁵⁷ Stout, Mike. « Oblivion Exploration Analysis ». <http://www.ongamedesign.net/>, 20 avril 2010, <http://www.ongamedesign.net/oblivion-exploration-analysis/> ; et Stout, Mike. « Learning From The Masters: Level Design In The Legend Of Zelda ». <https://www.gamasutra.com/>, 3 janvier 2012, https://www.gamasutra.com/view/feature/134949/learning_from_the_masters_level_.php.

⁵⁸ Schell, Jesse. *The art of game design: a book of lenses*. Second edition, CRC Press, 2015.

- Modélisations visuelles sous forme de schémas ou de cartes annotées, permettant de mettre en évidence la configuration et le fonctionnement précis de la structure, mais aussi son potentiel de réplique d'un jeu à l'autre.

- Réinscription de cette structure dans la séquence de jeu où elle prend place, via une description verbale de l'éventail d'attitudes navigatoires supposés que le jeu cherche à communiquer à ce moment précis. Cette étape est documentée de nombreuses captures d'écran en conditions réelles, afin d'apprécier les différentes actualisations singulières d'une même structure d'un contexte à l'autre.

Corpus

Pour mettre en valeur le fonctionnement de ce processus communicationnel et son évolution, nous recourons à une approche monographique, en nous penchant de façon précise sur un corpus de jeux reconnu pour la richesse de son système spatial : en l'occurrence, dix jeux appartenant à une même série du développeur et éditeur japonais Nintendo, *The Legend of Zelda*⁵⁹, qui se distingue par sa longévité, sa représentativité et sa cohérence. De l'aveu même de ses concepteurs, la tension entre règles spatiales et liberté navigatoire se situe au cœur du système de jeu. Shigeru Miyamoto, créateur du premier *The Legend of Zelda* (1986) et directeur des quatre premiers épisodes, l'a souligné à de nombreuses reprises :

Je voulais créer un monde vidéoludique qui suscite le même sentiment que vous ressentez lorsque vous *explorez* une nouvelle ville pour la première fois. [...] Je ne veux pas créer de jeux où le

⁵⁹ Dans l'ordre chronologique de leur date de parution originale : *The Legend of Zelda* (1986), *Adventure of Link* (1987), *A Link to the Past* (1991), *Link's Awakening* (1993), *Ocarina of Time* (1998), *Majora's Mask* (2000), *Wind Waker* (2002), *Twilight Princess* (2006), *Skyward Sword* (2011) et *Breath of the Wild* (2017).

joueur n'est qu'une marionnette entre les mains du créateur, et doit jouer exactement comme c'est prévu. [...] Je veux proposer aux joueurs des jeux [...] que vous pouvez manipuler, *explorer* et auxquels vous pouvez jouer librement.⁶⁰

La série *The Legend of Zelda*, débutée en 1986 et dont le dernier épisode original est paru en 2017, présente l'avantage de s'inscrire dans un temps long à l'échelle du médium, puisqu'elle couvre à elle toute seule la quasi-totalité de l'histoire du jeu vidéo sur console de salon. Sa longévité en fait donc le candidat idéal pour une histoire partielle des formes vidéoludiques. Il en va de même de sa représentativité : avec plus de 100 millions de jeux vendus toutes plates-formes confondues à l'automne 2019, elle représente l'une des séries majeures de l'histoire du médium. Étudier *The Legend of Zelda* ne revient donc pas à étudier un cas isolé. La majorité de ses épisodes a en effet reçu un accueil commercial et critique retentissant à l'échelle de l'industrie vidéoludique, en faisant une source d'inspiration constante pour ses autres acteurs. Sa portée a été décisive dans la manière de penser et concevoir le jeu vidéo, en particulier concernant le *level design* dont elle a contribué à définir et fixer le répertoire structurel.

Le premier épisode, *The Legend of Zelda*, paru en 1986 sur Famicom au Japon et en 1987 sur NES en France, a en effet posé les bases d'un nouveau genre, caractérisé par un mélange d'aventure, d'action et de jeu de rôle. Le joueur ou la joueuse y contrôle un personnage qui, contrairement à la majorité des jeux de l'époque, peut se déplacer librement dans un espace non-linéaire, dans lequel il doit résoudre différentes énigmes et vaincre des ennemis pour

⁶⁰ Miyamoto, Shigeru. *Developer Interview, originally featured in TV Game: denshi yuugi taizen (1988)*. 1989, <http://shmuplations.com/miyamoto1989/> (nous soulignons).

progresser. Bien qu'il soit possible de trouver quelques exemples antérieurs⁶¹, *The Legend of Zelda* a en grande partie défini ce qui constitue aujourd'hui la norme en matière d'architecture spatiale, à savoir le jeu en « monde ouvert » (*open world*). En dehors des différents défis d'adresse et de réflexion proposés, l'enjeu principal du jeu repose en effet sur l'orientation dans l'espace, dans lequel le joueur ou la joueuse doit apprendre à se repérer, d'où l'importance centrale des situations de communication spatiales. Le jeu, dès cette époque, a engendré un nombre important d'émules (ou *Zelda-like*⁶²) s'inspirant de son système et de son architecture, et continue encore aujourd'hui d'inspirer les développeurs de la scène indépendante qui lui rendent régulièrement hommage⁶³.

⁶¹ En particulier *Adventure* (Waren Robinett, 1980) sur Atari 2600, mais aussi la plupart des adaptations vidéoludiques du jeu de rôle papier *Donjons & Dragons*, dont les plus anciennes remontent au milieu des années 1970. Voir par exemple *dnd* (Gary Whisenhunt, Ray Wood) diffusé à partir de 1974 sur le système informatique universitaire PLATO.

⁶² Par exemple *Golvellius: Valley of Doom* (Compile, 1987), *Neutopia* (Hudson Soft, 1989), *Crystalis* (SNK, 1990), *StarTropics* (Nintendo, 1990), *Golden Axe Warrior* (Sega, 1991), ou encore *Soleil* (Nextech, 1994).

⁶³ Par exemple *The Binding of Isaac* (Edmund McMillen, Florian Himsl, 2011), ou plus récemment *Minit* (Jan Willem Nijman, Kitty Calis, Dominik Johann, 2018).

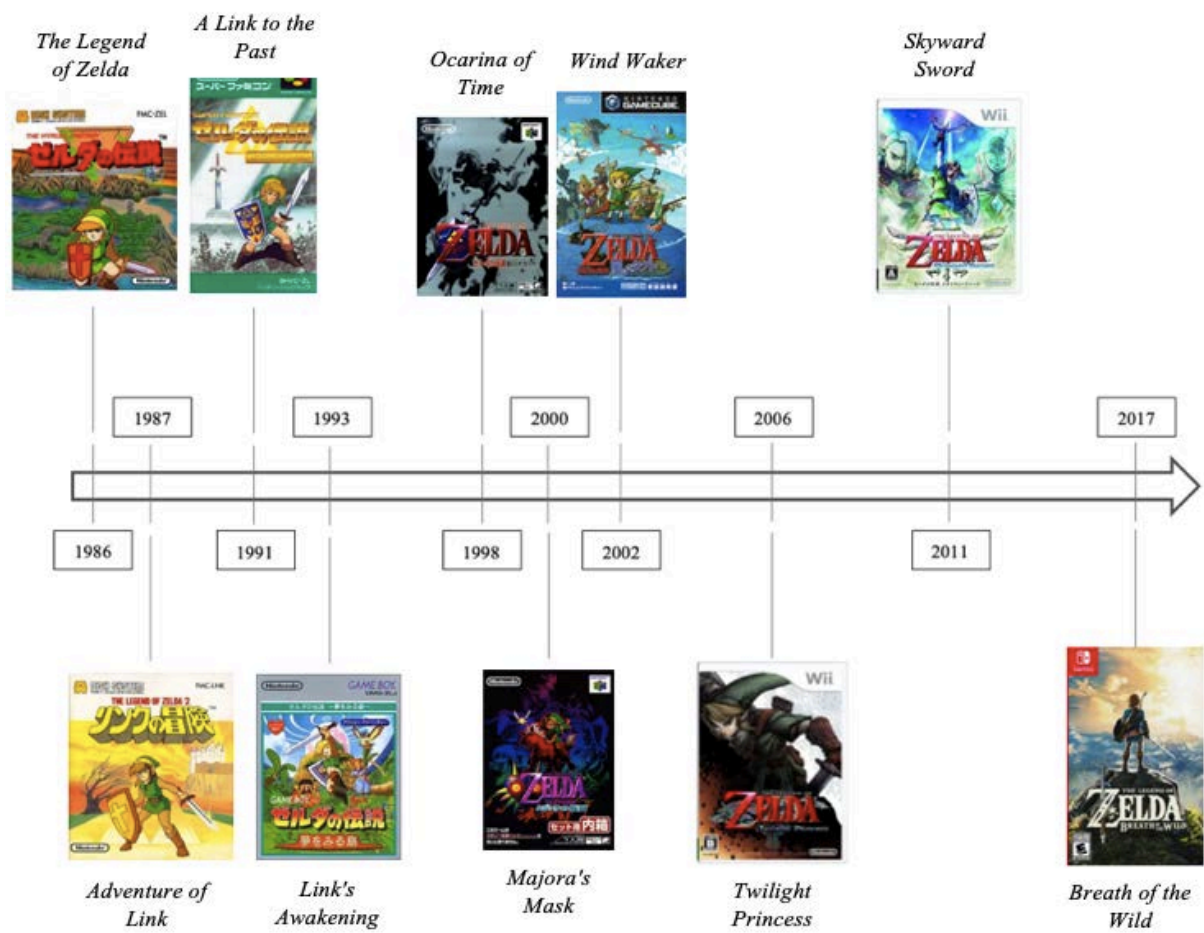


Figure 1: Frise chronologique des dix jeux de notre corpus selon leur date de parution originale au Japon. Les illustrations choisies sont les jaquettes originales japonaises.

Plan

Nous proposons pour répondre à ces questions un plan en quatre chapitres. Dans le premier, nous définissons les cadres méthodologiques et conceptuels de notre étude, en nous basant sur l'immense littérature traitant de l'espace dans le jeu vidéo, que nous regroupons selon quatre approches principales : l'approche narratologique, l'approche phénoménologique, l'approche culturelle et l'approche « écranique ». Nous mettons en évidence ce qui constitue selon nous les limites actuelles de cette littérature, en proposant plusieurs tentatives de réponses. Cette étape nous conduit à la formulation de notre hypothèse méthodologique consistant à

étudier le *level design* comme une forme de langage, légitimant une approche à la fois structurale et communicationnelle.

En partant de ce point de départ, nous proposons ensuite une réflexion sur la notion de structure spatiale vidéoludique, de son économie à différentes échelles, complétée par un relevé des principales structures spatiales de la série *Zelda*, que nous classons selon un double critère : nous distinguons d'abord les structures générales de la spatialité, qui informent généralement l'expérience navigatoire d'un bout à l'autre du jeu (macrostructures), des structures plus locales, qui communiquent un comportement ponctuel (microstructures). Nous les classons également selon leur pouvoir conditionnant : des plus contraignantes aux plus implicites.

Dans notre troisième chapitre, nous nous intéressons aux instances de médiations au sein ces espaces dans une perspective directement communicationnelle : c'est-à-dire aux différentes manières mobilisées par le jeu pour susciter une attitude exploratoire en orientant le joueur ou la joueuse, ou lui procurant des informations nécessaires à son orientation. Nous étudions le rôle des différents « guidages » ludiques, à courte ou longue portée, d'abord interfaciels (cartographiques et textuels), puis non-interfaciels (culturels et sensoriels). Nous progressons une fois de plus selon le degré pragmatique estimé du message navigatoire, du plus explicite et injonctif, au plus discret.

Dans notre quatrième et dernier chapitre, nous dégageons enfin des lignes de force diachroniques à partir de cet inventaire, et en proposant quelques éléments pour une histoire formelle de l'espace vidéoludique du point de vue communicationnel. Nous terminons en étudiant diachroniquement la manière dont la série avec deux structures fondamentales aux médiations navigatoires opposées : l'espace de la *plaine*, centrée sur la liberté et l'autonomie,

et l'espace des *donjons*, proposant une navigation beaucoup plus polarisée et contrainte. Nous mettons en évidence qu'au sein de cette histoire formelle du jeu vidéo qui s'étend sur une trentaine d'année, l'espace de la plaine finit par absorber l'espace du donjon, faisant signe vers une conception de plus en plus libre et implicite de la relation de communication entre le jeu et le joueur ou la joueuse. Mais surtout, nous détaillons les moyens de cette évolution, et les aspects structurels sur lesquels elle se fonde.

Chapitre 1 : État de l'art : espaces vidéoludiques

1. Introduction

La littérature sur les questions de spatialité dans le jeu vidéo est extrêmement vaste, au moins pour deux raisons : la première est sans doute l'influence des travaux de Janet Murray⁶⁴ et d'Espen Aarseth qui, chacun leur tour, ont érigé la spatialité en « élément définitoire du jeu vidéo »⁶⁵. Cette période d'engouement a donné lieu à ce que Stephan Günzel a appelé en 2008 le « tournant spatial »⁶⁶ des études vidéoludiques, marqué par plusieurs thèses et ouvrages d'un grand très intérêt, comme les travaux d'Axel Stockburger⁶⁷, Alison Gazzard⁶⁸, Michael Nitsche⁶⁹, Soraya Murray⁷⁰, ou encore certains ouvrages collectifs, comme le recueil de Friedrich von Borries, Matthias Böttger et Steffen Walz⁷¹. La seconde raison tient à l'aspect incontournable de la question, comme l'a bien fait remarquer Mathieu Triclot⁷², rappelant qu'à titre de catégorie *a priori* de la perception kantienne, il est difficile de parler de quoi que ce soit, notamment de jeu vidéo, sans parler d'espace : « chercher l'espace dans les jeux c'est chercher

⁶⁴ Murray, Janet Horowitz. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Free Press, 2016. Cf. notamment p. 72-79.

⁶⁵ Aarseth, Espen J. « Allegories of Space. the Question of Spatiality in Computer Games ». *Zeitschrift für Semiotik*, vol. 23, n° 3-4, 2001, p. 152-71.

⁶⁶ Günzel, Stephan. « The Spatial Turn in Computer Game Studies ». *Exploring the Edges of Gaming*, K. Mitgutsch et al., Braunmüller, 2010, p. 147-56.

⁶⁷ Stockburger, Axel. *The Rendered Arena. Modalities of Space in Video and Computer Games*. University of the Arts, 2006.

⁶⁸ Gazzard, Alison. *Mazes in Videogames: Meaning, Metaphor and Design*. McFarland, 2013.

⁶⁹ Nitsche, Michael. *Video game spaces: image, play, and structure in 3D game worlds*. MIT Press, 2008.

⁷⁰ Murray, Soraya. *On Video Games: The Visual Politics of Race, Gender and Space*. I.B.Tauris, 2018.

⁷¹ Borries, Friedrich von, et al. *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*. Birkhäuser Basel, 2007.

⁷² Triclot, Mathieu. « Dedans, dehors et au milieu : les espaces du jeu vidéo ». *Espaces et temps des jeux vidéo*, H. Ter Minassian, S. Rufat & S. Coavoux, Questions théoriques, 2012, p. 207-35.

quelque chose qui y est nécessairement toujours déjà présent.⁷³ ». En plus de la myriade d'articles, d'ouvrages, et de chapitres d'ouvrages qui traitent spécifiquement de la question, l'espace et la spatialité sont mentionnés dans un très grand nombre de références dont ce n'est pas l'objet principal. À ce titre, difficile de s'y retrouver, *a fortiori* de proposer un état de l'art un tant soit peu exhaustif. Plusieurs auteurs s'y sont essayés avec beaucoup de mérite, auxquels nous renvoyons le lecteur pour un panorama complet de la question⁷⁴.

2. Taxinomies de l'espace

Nous proposons pour notre part de regrouper ces références selon plusieurs grands axes méthodologiques. À ce titre, il convient de souligner que de nombreux travaux proposent déjà des taxinomies plus ou moins fournies des différents « types » de spatialités, appelant chacun un traitement différencié sur le plan méthodologique. La première à notre connaissance se trouve chez Axel Stockburger, qui distingue cinq « modalités spatiales discrètes »⁷⁵ du jeu vidéo : l'espace de l'utilisateur (*user space*), l'espace narratif (*narrative space*), l'espace des règles du jeu (*rules space*), l'espace de la représentation audiovisuelle (*audiovisual representational spatial modality*), et l'espace kinesthésique (*kinaesthetic space*). Bien que Stockburger n'insiste pas sur ce point, chacune de ces modalités semble recouvrir un champ disciplinaire qui lui est propre : études d'usages et sociologie des pratiques pour la première, narratologie pour la seconde, ludologie pour la troisième, études cinématographiques pour la quatrième et phénoménologie pour la dernière. Cette taxinomie, déjà très riche, est reprise et

⁷³ Triclot, *op.cit.*, p. 218.

⁷⁴ Voir par exemple Stockburger, *op.cit.*, p. 14-54.

⁷⁵ *Ibid.*, p. 55.

modifiée par Michael Nitsche, qui distingue à son tour cinq « plans analytiques »⁷⁶ légèrement différents de ceux de Stockburger :

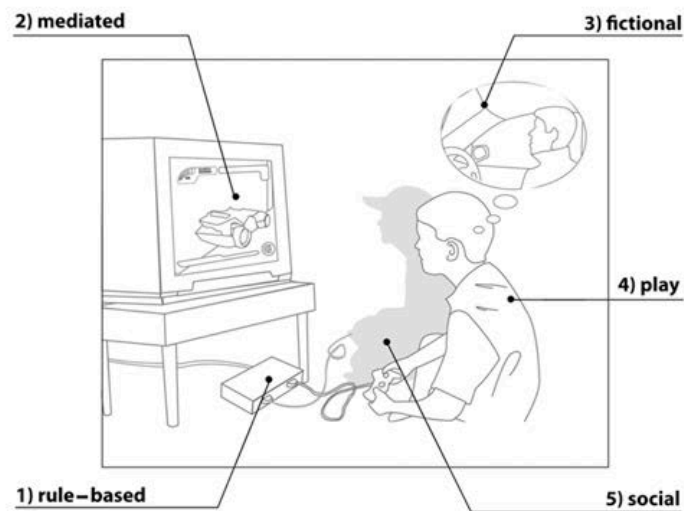


Figure 2: Les cinq "plans analytiques" de Michael Nitsche (Video Game Spaces, 2008, p.16)

Si l'espace des règles (*rule-based*), de l'utilisateur (*play*) et de la représentation audiovisuelle (*mediated*) se retrouvent bon an mal an d'une taxinomie à l'autre, Nitsche enrichit la taxinomie de Stockburger en y ajoutant l'espace social (*social space*) et l'espace fictionnel (*fictional space*).

Si l'on résume les implications méthodologiques de ces deux taxinomies, on peut en déduire qu'il y a tout d'abord un espace du joueur ou de la joueuse, regroupant le lieu dans lequel il/elle se trouve, le dispositif avec lequel il/elle interagit, les autres individus avec lesquels il/elle joue : cet espace est l'espace méthodologique de la sociologie des pratiques, voire des sciences de l'éducation, sur le modèle des travaux de Vincent Berry par exemple, qui

⁷⁶ Nitsche, *op.cit.*, p. 15-16.

y joint le concept proche d'« espace d'apprentissage⁷⁷ » ; c'est enfin l'espace des « régimes d'expériences » de Mathieu Triclot⁷⁸, appréhendés sous l'angle de la philosophie des techniques, de l'histoire des conditions de réception, et des interactions homme-machine. Cet espace de la sociologie ou de l'histoire des pratiques peut tout aussi bien être « matériel » (le lieu où l'on joue) que « virtuel » (les lieux que l'on se crée dans le jeu et autour du jeu : forums, communautés en ligne, etc.). Chacun a donné lieu à une abondante littérature, en particulier grâce à l'essor des jeux en ligne massivement multi-joueurs et aux nombreuses études que leurs communautés ont suscité⁷⁹.

Cet espace des pratiques a été subdivisé à son tour par Vincent Berry, Samuel Coavoux, Samuel Rufat et Hovig Ter-Minassian qui, en 2011⁸⁰ et 2012⁸¹, ont proposé plusieurs taxinomies, plus précises encore que les précédentes :

⁷⁷ Berry, Vincent. « Loisirs numériques et communautés virtuelles : des espaces d'apprentissage ? » *Apprendre la vie quotidienne*, Gilles Brougère, Anne-Lise Ulmann, Presses Univ. de France, 2009, p. 143-53.

⁷⁸ Triclot, Mathieu. *Philosophie des jeux vidéo*. Zones, 2011.

⁷⁹ Parmi les plus célèbres, citons : Bardzell, Shaowen et William Odom. « The Experience of Embodied Space in Virtual Worlds: An Ethnography of a Second Life Community ». *Space and Culture*, n° 11, 2008, p. 239-59.

⁸⁰ Berry, Vincent, *et al.* « Comment trouver son chemin dans les jeux vidéo ? Pratiques et représentations spatiales des joueurs. » *L'Espace géographique*, vol. 3, n° 40, 2011.

⁸¹ Rufat, Samuel, et Hovig Ter Minassian. « Espace et jeu vidéo ». *Le jeu vidéo comme objet de recherche*, Samuel Rufat & Hovig Ter Minassian, Questions théoriques, 2012, p. 77-103.

Le jeu vidéo comme système spatial

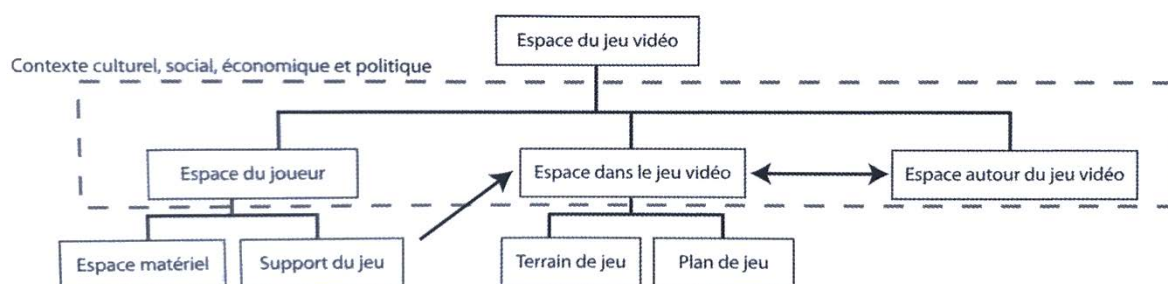


Figure 3: *Le jeu vidéo comme système spatial* (Rufat, Ter Minassian, op.cit., p.93)

On y retrouve l'« espace du joueur », divisé à son tour en « espace matériel » et « support du jeu », afin de bien distinguer études des usages et études des supports ; mais aussi l'espace « autour du jeu vidéo », qui rappelle l'importance des pratiques communautaires, non-nécessairement concomitantes à l'acte de jouer. Les auteurs distinguent enfin une troisième catégorie, baptisée l'« espace dans le jeu vidéo », divisée à son tour en « terrain de jeu » et « plan de jeu », qui se superpose approximativement à l'« espace de la représentation audiovisuelle » de Stockburger, et à l'espace « médié » de Nitsche – le « plan de jeu » désignant l'« ensemble de ces éléments qui complètent le terrain de jeu et facilitent à la fois sa lecture et son appropriation par le joueur. »⁸², rejoignant en un sens nos analyses sur les instances de médiation (voir chapitre 3).

Toutes ces divisions et subdivisions peuvent paraître complexes au lecteur qui n'est pas familier de la question, et c'est entre autres pour cette raison que Mathieu Triclot, dans un article de 2012, propose une distinction beaucoup plus simple entre « espace *de* jeu » et « espace *dans*

⁸² Berry, Vincent, *et al.*, op.cit., p. 96.

le jeu »⁸³, soulignant que la compréhension du second est indissociable de l'étude du premier⁸⁴. On pourrait par ailleurs prendre toutes ces taxinomies au piège contre lequel Triclot nous met en garde, à savoir la tentation de « voir de l'espace partout »⁸⁵. Si l'on peut concevoir sans trop de mal ce que serait un espace de l'écran (*mediated space*), un espace du joueur (*play space*) ou un espace représenté (*audiovisual space*), on peut se demander ce que le schème spatial apporte par exemple aux concepts familiers de « récit », « règles » ou d'« imagination » dans le cas des *narrative space*, *rules space* ou *fictionnal space* de Stockburger et Nitsche, pour ne citer que ces deux auteurs.

3. L'espace *dans* le jeu : quatre approches majoritaires

Si l'on considère la dualité méthodologique élémentaire proposée par Mathieu Triclot, il y a donc d'un côté les études centrées sur *l'espace du joueur ou de la joueuse*, de l'autre sur *l'espace dans le jeu*. Comme nous l'avons souligné, l'espace du joueur ou de la joueuse appelle un éventail disciplinaire relevant de l'étude des usages, des pratiques, de la sociologie du jeu, des communautés de joueurs, de l'historiographie des conditions de réception, éventuellement de la psychologie ou des sciences cognitives si l'on considère la métaphore de l'« espace fictionnel » (*fictional space*) proposée par Michael Nitsche.

Si l'on s'intéresse maintenant à la question de l'espace dans le jeu, qui est le champ d'investigation du présent travail, se déploie alors un ensemble d'approches différentes centrées sur l'expérience des espaces construits et représentés. Bien qu'une fois encore, la littérature sur

⁸³ Triclot, Mathieu. « Dedans, dehors et au milieu : les espaces du jeu vidéo ». *Espaces et temps des jeux vidéo*, H. Ter Minassian, S. Rufat & S. Coavoux, Questions théoriques, 2012, p. 207-35.

⁸⁴ « la production de l'espace au sein des jeux ne peut se comprendre sans faire intervenir la liaison avec les différents espaces concrets où se déploie la pratique. ». *Ibid.*, p. 209.

⁸⁵ *Ibid.*, p. 218.

le sujet soit vaste, nous proposons de classer ces contributions selon quatre approches majoritaires : la phénoménologie des espaces, l'analyse culturelle, l'analyse narratologique et enfin, celle qui nous intéresse davantage, l'analyse structurale.

3.1. Approche phénoménologique

L'approche phénoménologique, qui s'intéresse à la spatialité sous l'angle du rapport au corps du joueur ou de la joueuse, via une étude subjective et expérientielle de cette relation, est en grande partie fondée sur un corpus français anté-vidéoludique. Michel Foucault⁸⁶, Henri Lefebvre⁸⁷ et Michel de Certeau⁸⁸, auxquels viennent s'ajouter parfois Maurice Merleau-Ponty⁸⁹ et Gaston Bachelard⁹⁰, fournissent leur cadre théorique aux observateurs du phénomène spatial vidéoludique. Au sein de cette approche se trouvent notamment les travaux d'Alison Gazzard⁹¹ qui étudie le parcours du joueur ou de la joueuse, ce qu'elle nomme « chemin » (*path*), c'est-à-dire l'itinéraire individuel que ce dernier se trace au sein de l'espace du jeu, par opposition au « rail » (*track*), l'itinéraire obligé du joueur ou de la joueuse contraint par les structures spatiales. L'autrice fonde ses analyses sur sa propre pratique du labyrinthe de haies anglais et sur l'expérience proprioceptive qui en résulte. Ce champ d'études a également été

⁸⁶ Foucault, Michel. « Des Espaces Autres. Conférence Au Cercle d'études Architecturales, 14 Mars 1967 ». *Architecture, Mouvement, Continuité*, n° 5, 1984, p. 46-49.

⁸⁷ Lefebvre, Henri. « La production de l'espace ». *L'Homme et la Société*, n° 31-32, 1974, p. 15-32.

⁸⁸ de Certeau, Michel. *L'invention du quotidien. I. Arts de faire*. Union Générale d'Éd, 1980.

⁸⁹ Merleau-Ponty, Maurice. *L'œil et l'esprit*. Gallimard, 1989.

⁹⁰ Bachelard, Gaston. *La poétique de l'espace*. 11. éd, Presses Univ. de France, [1957] 2012.

⁹¹ Gazzard, Alison. *op.cit.* ; mais avant cela, voir aussi Gazzard, Alison. « Playing in a Virtual World: Exploration and Aspects of Play ». *Artificial Reality and Telexistence*, édité par Tony Brooks et IEEE Computer Society, IEEE Computer Society, 2007, p. 288-89.

investi par Pascal Garandel⁹², dont l'approche phénoménologique conduit à une critique de l'espace « téléotopique » du jeu vidéo, où l'impératif d'action efface la possibilité d'un rapport dégagé et contemplatif au monde virtuel. La question phénoménologique est également abordée par Bo Kampmann Walther⁹³, qui propose à son tour une nouvelle typologie entre « espace narratif », « espace phénoménologique » et « espace sémiotique », chacun étant censé correspondre à un genre de jeu particulier (respectivement les jeux d'aventure, les jeux d'action et les jeux de stratégie). C'est également selon cet axe méthodologique que Marie-Laure Ryan⁹⁴ distingue « conception émotionnelle » (« la relation affective qu'il [le joueur] entretient avec son milieu ambiant ») et « conception stratégique » de l'espace (l'espace comme « comme une possibilité d'action »). On y trouve également les travaux éclairants de Bernadette Flynn⁹⁵, qui soulignent le lien entre la pratique des espaces vidéoludiques et les différentes conceptions traditionnelles de l'espace, dont l'actualisation est notamment rendue visible dans le domaine des jardins (français, anglais, chinois et japonais).

3.2. Approche culturelle

Dans cet article, Flynn articule de façon convaincante approche phénoménologique et approche culturelle, affirmant notamment que « la navigation à travers l'espace vidéoludique est un acte culturel, où les pratiques sociales, le genre et les idéologies de la représentation sont

⁹² Garandel, Pascal. « L'espace vidéoludique comme espace téléotopique. Une approche phénoménologique de l'espace dans les jeux vidéo. » *Espaces et temps des jeux vidéo*, H. Ter Minassian, S. Rufat & S. Coavoux, Questions théoriques, 2012, p. 115-47.

⁹³ Walther, Bo Kampmann. « La représentation de l'espace dans les jeux vidéo : généalogie, classification et réflexions ». *La Pratique du jeu vidéo. Réalité ou virtualité?*, L'Harmattan, p. 205-18.

⁹⁴ Ryan, Marie-Laure. « L'expérience de l'espace dans les jeux vidéo et les récits numériques ». *Cahiers de Narratologie*, n° 27, 2014, <http://journals.openedition.org/narratologie/6997>.

⁹⁵ Flynn, Bernadette. « The Navigators Experience - An Examination of the Spatial in Computer Games ». *The Pleasures of Computer Gaming: Essays on Cultural History, Theory and Aesthetics*, Melanie Swalwell et Jason Wilson, McFarland & Co, 2008, p. 118-46.

inséparables de la jouabilité.⁹⁶ ». Cette conclusion qui rapproche espace et idéologie ouvre la voie à une deuxième famille de travaux sur la spatialité, relevant des *cultural studies*, des *gender studies*, de la philosophie politique ou encore des *post-colonial studies*. Cette branche est incarnée notamment par les contributions de Tracy Fullerton, Jacquelyn Ford et Celia Pearce⁹⁷, qui critiquent la conception masculino-centrée de l'espace vidéoludique en général, militant pour l'apparition d'espaces plus neutres du point de vue du genre, voire d'espace « androgynes ». C'est également le point de départ des travaux de Jayme Dale Mallindine⁹⁸ consacrés à l'un des jeux de notre corpus, *The Legend of Zelda : Ocarina of Time* (1998), analysant les liens entre genre et espace pour souligner leur ambiguïté dans le titre de Nintendo, appelant tantôt à une performance stéréotypiquement masculine (éliminer, conquérir), tantôt stéréotypiquement féminine (socialiser, aider). L'article d'Henry Jenkins, « Complete Freedom of Movement: Video Games as Gendered Play Spaces. »⁹⁹, souligne quant à lui la passation de valeurs entre la *boy culture* du XIXe siècle, fondée sur une appropriation bruyante et agitée de l'espace, et la construction des espaces vidéoludiques contemporains. C'est enfin le point de départ de la grande contribution récente de Soraya Murray¹⁰⁰, qui met l'analyse formelle et visuelle des espaces représentés au service de l'étude idéologique des « paysages » vidéoludiques, voyant notamment dans le succès massif des jeux en monde ouvert une manifestation de la complexité et des inquiétudes géopolitiques de notre société contemporaine.

⁹⁶ Flynn, Bernadette. *op.cit.*, p. 141.

⁹⁷ Fullerton, Tracy, et al. « A Game of One's Own: Towards a New Gendered Poetics of Digital Space ». *Fibreculture Journal: Internet Theory, Criticism and Research*, vol. 11, 2008.

⁹⁸ Mallindine, Jayme Dale. *Reorienting Representation: Gender and Space in Ocarina of Time*. University of Texas, 2015.

⁹⁹ Jenkins, Henry. « Complete Freedom of Movement: Video Games as Gendered Play Spaces. » *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games.*, Justine Cassell & Henry Jenkins, MIT Press, 1998, p. 262-97.

¹⁰⁰ Murray, S., *op.cit.*, p. 171 : « Je suis notamment particulièrement intéressée par la manière dont les jeux en monde ouvert expriment la complexité des rapports de pouvoir à la lumière de nos inquiétudes sociales et culturelles contemporaines. »

L'analyse des espaces vidéoludiques en termes politiques se retrouve enfin dans les travaux de Christopher Douglas sur le jeu de stratégie *Civilization* comme manière de « rejouer » la colonisation américaine¹⁰¹, de Shoshana Magnet¹⁰² au sujet de *Tropico* avec des conclusions similaires, ou encore de McKenzie Wark, qui perçoit l'espace vidéoludique comme une allégorie de notre société « ludifiée »¹⁰³, elle-même devenue un « espace de jeu » (*gamespace*).

3.3. Approche narratologique

L'approche suivante est sans doute la plus connue, car c'est en grande partie elle qui a attiré l'attention sur la spatialité vidéoludique. Il s'agit du nombre important de travaux s'intéressant à la « narration environnementale », « spatialisée » ou l'« architecture narrative » ; en d'autres termes aux liens entre espace vidéoludique et récit. Cette approche découle logiquement des travaux se réclamant d'une vision narratologique du jeu vidéo, et doit donc beaucoup aux bases posées par Janet Murray dans *Hamlet and the Holodeck*¹⁰⁴. Le plus célèbre représentant de cette famille est sans doute l'article de Henry Jenkins, « Game design as narrative architecture »¹⁰⁵, néanmoins précédé de quelques années par l'article de Celia Pearce, « Story as play space »¹⁰⁶, lui-même prolongé de plusieurs autres contributions sur le sujet de

¹⁰¹ Douglas, Christopher. « “You Have Unleashed a Horde of Barbarians!”: Fighting Indians, Playing Games, Forming Disciplines. » *Postmodern Culture*, vol. 13, n° 1, septembre 2002.

¹⁰² Magnet, Shoshana. « Playing at Colonization. Interpreting Imaginary Landscapes in the Video Game *Tropico* ». *Journal of Communication Inquiry*, vol. 30, n° 2, 2006, p. 142-62.

¹⁰³ Wark, McKenzie. *Gamer Theory*. Harvard University Press, 2007.

¹⁰⁴ Murray, J., *op.cit.*

¹⁰⁵ Jenkins, *op.cit.*

¹⁰⁶ Pearce, Celia. « Story as play space : narrative in games ». *Game On. The History and Culture of videogames*, Lucien King, Laurence King Publishing Ltd., 2002, p. 112-19.

la même autrice¹⁰⁷. Pearce et Jenkins y soutiennent l'idée que le parcours narratif qu'expérimente le joueur ou la joueuse de jeu vidéo trouve son origine dans des formes de narration spatialisées plus anciennes, comme la scénographie des parcs d'attractions, ou encore l'architecture des lieux de culte.

La tendance majoritaire dans les travaux précédents consiste à appréhender l'espace comme véhicule de la narration, et comme une manière privilégiée pour le jeu vidéo de dérouler ses récits ; mais il arrive également, à l'inverse, que l'espace soit considéré comme forme *a priori* du récit vidéoludique, ainsi que le souligne Anne Besson : « Il y a du récit *possible* dans les jeux : il y adopte la forme d'un *monde*.¹⁰⁸ ». Le récit vidéoludique y est alors perçu comme une manière particulière de faire « l'expérience de l'espace » sous la plume de Marie-Laure Ryan¹⁰⁹. Dans sa contribution récente, *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*¹¹⁰, Fanny Barnabé milite à son tour pour une compréhension plus extensive des rapports entre récit et espace, proposant la notion d'« univers fictionnel », et assimilant la lecture elle-même, dans le cas du jeu vidéo, à un acte d'« exploration ».

On retrouve cette approche narratologique dans un nombre incalculable de travaux qu'il serait impossible de tous mentionner, y compris ceux de Michael Nitsche avec son concept d'« éléments narratifs évocatoires » (*evocative narrative elements*¹¹¹) qui entend faire le lien

¹⁰⁷ En particulier Pearce, Celia. « Narrative environments. From Disneyland to World of Warcraft. » *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: the Next Level*, Borries, Walz & Böttger, Birkhäuser, 2007, p. 200-205 ; et Pearce, Celia. *Spatial Literacy: Reading (and Writing) Game Space*. 2008.

¹⁰⁸ Besson, Anne. *Constellations : des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*. CNRS éditions, 2015, p. 351.

¹⁰⁹ Ryan, *op.cit.*

¹¹⁰ Barnabé, Fanny. *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*. Presses universitaires de Liège, 2018. Voir en particulier chapitre III.6, « Les environnements ».

¹¹¹ Nitsche, *op.cit.*, p. 3.

entre structures narratives et réception. Dans la mesure où nous ne ferons que des allusions très ponctuelles à cette question (cf. chapitre 3, 3.1. « La narration environnementale et son envers »), nous renvoyons le lecteur ou la lectrice aux ouvrages précédemment cités (en particulier Barnabé, *op.cit.*) pour un état de l'art sur le sujet.

3.4. Approche « écranique »

Une dernière approche se distingue concernant la question de la spatialité vidéoludique, consistant à appréhender l'espace tel qu'il occupe l'écran de jeu du point de vue de ses modes de représentation techniques. Loin d'être majoritaire, cette approche a néanmoins donné lieu à des contributions intéressantes, déclenchant à leur tour de nouvelles taxinomies, parfois diachroniques – comme c'est le cas de celle de Clara Fernández-Vara, José Pablo Zagal et Michael Mateas¹¹², qui choisissent comme critère de classification le concept de « cardinalité » (la façon dont les éléments se déplacent à l'écran sur des axes).

Table 1: Spatial Configurations in 2D representations of space

	SINGLE SCREEN	ONE-DIMENSIONAL GAMEPLAY	TWO-DIMENSIONAL GAMEPLAY
DISCRETE	<i>Galaxian</i> <i>Centipede</i> <i>Frogger</i> <i>Donkey Kong</i> <i>Pacman (wrapped)</i> <i>Asteroids (wrapped)</i> <i>Time Pilot</i>	<i>Athletic Land</i> <i>Pitfall (1.5 cardinality)</i>	<i>Adventure</i> <i>Prince of Persia</i> <i>Metal Gear</i> <i>The Legend of Zelda: Link's Awakening</i> <i>The Legend of Zelda: Oracle of Seasons</i> <i>The Legend of Zelda: The Minish Cap</i>
CONTINUOUS	N/A	<i>Spy Hunter</i> <i>Operation Wolf</i> <i>Defender</i>	<i>Nemesis / Gladius (Locked scrolling)</i> <i>1942 (Locked scrolling)</i> <i>Yoshi's Island (Including locked scrolling in some levels)</i>

Figure 4: Tableau des configurations spatiales sous l'angle de la « cardinalité », Fernández-Vara, Clara, et al, *op.cit.*

¹¹² Fernández-Vara, Clara, et al. « Evolution of Spatial Configurations In Videogames ». *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*, 2005.

Dans « Space in the Video Game », Mark J. P. Wolf liste pas moins de onze manières qu'a l'espace d'occuper l'écran de jeu vidéo, selon que celui-ci se manifeste sous la forme de texte, sur un seul écran fixe, sur un écran déroulant (*scrolling*), sur un écran compartimenté, etc., etc.¹¹³. On retrouve une approche similaire dans le mémoire récent de Charlotte Courtois consacré à la spatialité des premiers épisodes de la série *Monkey Island* (LucasArts, 1990, 1991), dans lequel la manifestation de l'espace de jeu à l'écran est mise en relation avec son mode de conception technique, et en particulier l'architecture de la « room » permise par le moteur SCUMM¹¹⁴. Jesper Juul enfin, produit une analyse diachronique de la manière dont l'augmentation de l'espace de stockage des supports de jeu a modifié l'affichage de l'espace sur l'écran, dans le cas particulier des jeux à écran unique¹¹⁵. Ce type d'approches relève sans aucun doute de ce que Nitsche nomme dans sa taxinomie « l'espace de l'écran », mêlant habilement histoire des dispositifs techniques et histoire des modes de représentation.

4. Approches structuralistes

Le dernier type d'approche est celui dans lequel le présent travail souhaite s'inscrire : il s'agit de l'analyse structurelle et fonctionnelle des espaces représentés. Dans son article sur « les espaces du jeu vidéo », Mathieu Triclot formule à son sujet un souhait programmatique :

¹¹³ Wolf, Mark J.P. « Space in the Video Game », *The Medium of Video Game*. Austin : University of Texas Press, 2002, p. 53-70.

¹¹⁴ Courtois, Charlotte. *Jeu d'aventure graphique, parc à thème et XIXème siècle dans la construction de l'espace des premiers Monkey Island de LucasArts (1990, 1991) : Disneyland, le secret de l'espace de l'île aux singes ?* Mémoire de master 2 en études cinématographiques et audiovisuelles, Université Sorbonne-Nouvelle – Paris 3, 2018.

¹¹⁵ Juul, Jesper. « Variation over time. The Transformation of Space in Single-screen Action Games. » *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: the Next Level*, Borries, Walz&Böttger, Birkhäuser, 2007, p. 100-03.

Du côté de l'espace produit, nous aurions besoin d'une forme de sémiologie particulière pour analyser la manière dont l'espace se structure et engendre de la signification. On doit s'attendre à ce que cette production de sens obéisse à des logiques originales, qui ne sont ni celles du texte écrit, ni celle du cinéma, etc. [...] Il s'agit d'analyser les espaces produits (en trois dimensions), leurs logiques internes, narratives, fonctionnelles et représentatives, leurs déterminants de structure, et pour cela faire émerger des concepts propres.¹¹⁶

Triclot cite à juste titre les travaux de Michael Nitsche comme représentants de cette approche structuraliste. Nous pourrions y ajouter plusieurs articles d'Espen Aarseth¹¹⁷, certains passages de l'ouvrage d'Alison Gazzard¹¹⁸ ou encore de celui de Geoff King et Tanya Krzywinska¹¹⁹. Comme condition préalable de notre propre travail, il est nécessaire de rentrer dans le détail de ces propositions afin d'en apprécier la portée et les limites.

4.1. Geoff King et Tanya Krzywinska (2005)

L'une des premières contributions d'envergure à s'intéresser à la description des structures spatiales est sans doute l'ouvrage de Geoff King et Tanya Krzywinska, *Tomb Raiders and Space Invaders: Videogame Forms and Contexts*. L'auteur et l'autrice y affirment dès l'entrée leur parti pris formaliste :

¹¹⁶ Triclot, Mathieu. *op.cit.*, p. 224.

¹¹⁷ En plus de l'article déjà cité, voir notamment Aarseth, Espen. « From Hunt the Wumpus to EverQuest: Introduction to Quest Theory ». *Entertainment Computing - ICEC 2005*, édité par Fumio Kishino et al., vol. 3711, Springer Berlin Heidelberg, 2005, p. 496-506.

¹¹⁸ Gazzard, *op.cit.*, p. 48 et sq.

¹¹⁹ King, Geoff, et Tanya Krzywinska. *Tomb Raiders and Space Invaders: Videogame Forms and Contexts*. I.B.Tauris, 2005.

Notre intérêt se porte principalement sur les éléments formels clés du jeu vidéo – la façon dont les jeux sont structurés et réalisés – et les types d'expériences proposés par l'activité qu'ils exigent ou encouragent chez le joueur. Nous considérons également le contexte dans lequel ces expériences sont façonnées et déployées, y compris dans leurs dimensions culturelles et industrielles. L'une des questions centrales qui sera développée tout au long de cette étude concerne la nature du plaisir offert par la jouabilité.¹²⁰

L'auteur et l'autrice conçoivent ici un projet extrêmement ambitieux, puisque la description formelle est immédiatement associée à la question de la signification culturelle, des conditions de production, et du plaisir de jeu. Un grand nombre de méthodologies et de champs disciplinaires différents sont convoqués, de l'analyse visuelle (partie 3) aux études culturelles ou idéologiques (partie 4), en passant par l'analyse de récit (partie 1) ou l'étude phénoménologique (partie 2). Si l'étude de la spatialité en tant que telle est plutôt laissée de côté, l'auteur et l'autrice proposent une énumération intéressante de quelques incitations formelles à l'exploration (80 et *sq.*), ainsi que de plusieurs « instruments de navigation » (*navigational devices*) dont le but est « d'orienter le joueur durant le processus d'exploration » (84). Ils distinguent ainsi les instruments explicites comme la carte (84-85) ou le panneau (*signposts*, 86), des instruments plus discrets (*less overt devices*, 86), comme les « sentiers de miettes » (*crumb-trails*), ou certaines suggestions auditives ou visuelles (86-87).

Dans leur chapitre intitulé « Terrains de jeu, exploration et présence virtuelle dans les mondes du jeu », Geoff King et Tanya Krzywinska dressent donc une petite liste des « invitations à explorer » (*invitations to explore*), fidèles à leur méthodologie panoramique. L'auteur et l'autrice en dégagent approximativement cinq :

¹²⁰ King et Krzywinska, *op.cit.*, p. 4.

- L'attrait de certains objets potentiellement utiles
- Le spectacle spatial
- La possibilité de naviguer entre deux versions du même espace
- L'accès à certains nouveaux espaces
- Les collectibles divers, y compris les secrets cachés, ou ce que la tradition a baptisé *easter eggs* (les « œufs de Pâques »)¹²¹.

Il nous semble ici que l'auteur et l'autrice entretiennent une légère confusion entre ce qui relève de l'« invitation » et ce qui relève de la *récompense* de cette invitation. En d'autres termes, il est difficile de déterminer si King et Krzywinska parlent ici de la *cause*, ou de la *conséquence* de l'activité navigatoire. Classer par exemple les *easter eggs*¹²² et autres secrets cachés au rang d'invitations à explorer constitue selon nous une tautologie étonnante : le principe même d'un *easter egg* est qu'il est entièrement dissimulé à la perception immédiate du joueur ou de la joueuse qui parcourt l'espace. Si le joueur ou la joueuse *sait a priori* (parce qu'il a consulté la solution du jeu, ou qu'un autre joueur l'en a informé) qu'il existe des *easter eggs* dans l'espace vidéoludique qu'il arpente, il est raisonnable d'imaginer que celui-ci se mette à leur recherche ; mais cela ne dit absolument rien de la manière dont l'espace de jeu lui-même indique au joueur ou à la joueuse ce qu'il y a à trouver en son sein, encore moins comment il lui suggère le plus discrètement possible (s'il s'agit bien d'éléments « cachés ») où ces éléments se trouvent. Autrement dit, pour un joueur qui parcourt l'espace de jeu en conditions normales, la présence ou non de secrets cachés n'est en aucun cas une « invitation à explorer », puisque

¹²¹ King et Krzywinska. *op.cit.*, p. 80-82.

¹²² Un *easter egg* dans la tradition vidéoludique désigne un élément dissimulé par un concepteur du jeu à l'intention du joueur ou de la joueuse : il s'agit généralement d'un élément sans aucune utilité dans le système de jeu, dont la portée est souvent méta-ludique, et adresse un clin d'œil à la culture vidéoludique du joueur ou de la joueuse.

leur définition même implique que le joueur ou la joueuse n'ait aucune idée de leur existence, pas plus que de leur emplacement.

Il en va de même pour toutes les entrées de cette liste. Le « spectacle d'un nouvel environnement » (*the vista of a new area*) n'est pas une invitation à explorer, mais une fois encore une récompense de l'exploration. Admettons un magnifique panorama qui se dévoilerait au détour d'un couloir ou au sommet d'une montagne dans l'espace de jeu : si le jeu n'incite pas, *préalablement*, le joueur ou la joueuse à arpenter ce couloir ou à gravir cette montagne, le panorama en question restera lettre morte et n'aura, quelle que soit sa beauté, constitué aucune invitation à la navigation d'aucune sorte. D'ailleurs, les auteurs eux-mêmes sont parfaitement conscient de ce glissement, lorsqu'ils écrivent que...

La récompense (*pay-off*) d'une exploration réussie est souvent la révélation de nouveaux espaces qui offrent au joueur des défis supplémentaires, d'un genre similaire ou différent de ceux qu'il a déjà relevés.¹²³

La notion de « récompense » ici saute clairement une étape dans la situation de communication établie par les structures spatiales à l'intention du joueur ou de la joueuse. Notre objectif ici n'est pas tant de pointer les limites de ces approches, que de justifier par contraste notre projet. Ce que nous proposons, c'est en effet de prendre la question *en amont*. Que les structures de jeu ménagent des récompenses à l'intention du joueur ou de la joueuse qui voudrait explorer l'environnement ne nous intéresse pas directement, pas plus que la nature de ces récompenses, que nous n'évoquerons que très ponctuellement ; ce qui nous intéresse, c'est la façon dont les structures spatiales *communiquent* au joueur ou à la joueuse un comportement

¹²³ King et Krzywinska, *op.cit.*, p. 80.

navigatoire quelle que soit la gratification qui viendrait le·la récompenser *a posteriori*. C'est pourquoi la suite de notre travail tentera de décrire la configuration et le fonctionnement de ces structures spatiales, et leur pouvoir incitatif ou injonctif sur le joueur ou la joueuse dans le cadre d'une situation de communication qui reste à établir, et qui n'est pas encore résolue.

Ces descriptions ont l'immense avantage de penser la spatialité d'abord du point de vue du jeu et non du joueur ou de la joueuse, sur lesquels le jeu exerce une contrainte ou, à tout le moins, une influence : comme l'écrivent King et Krzywinska, ces instruments « tendent à canaliser les mouvements [du joueur ou de la joueuse] au sein de l'univers du jeu » (87). D'une manière générale, l'ouvrage de King et Krzywinska est émaillé de descriptions éclairantes et précieuses, mais souffre malgré tout d'un effet « panorama » tributaire aussi bien du caractère pharaonique de son projet, que de l'époque, sans doute, à laquelle il est paru (2005).

4.2. Michael Nitsche (2008)

L'ouvrage de Michael Nitsche, *Video game spaces: image, play, and structure in 3D game worlds*, porte dans son titre son ambition structuraliste. L'auteur fournit notamment une précieuse bibliographie en matière de théories de l'architecture pour étayer son analyse des espaces vidéoludiques, à laquelle nous renvoyons le lecteur¹²⁴. Il faut néanmoins attendre le chapitre 11, « Examples of spatial structures in game spaces » (171), pour trouver les premières descriptions de structures spatiales à proprement parler. Nitsche y distingue fermement la structure elle-même (*structure*) de ses usages (*use*), soulignant que certaines expressions comme par exemple « bac à sable » (*sandbox*) ou « terrain de jeu » (*playground*), sont davantage des métaphores que des descriptions formelles : elles « ne renvoient pas à des

¹²⁴ Nitsche, *op.cit.*, p. 159 et sq.

structures [...] mais pointent vers leur usage, qui s'avèrent très différents dans les deux cas » (171).

Nitsche s'attache alors à identifier plusieurs structures ou couples de structures spatiales types : la « piste » et le « rail » (*tracks and rails*, 172), le labyrinthe linéaire et non-linéaire (*labyrinths and mazes*, 176) et pour finir l'« arène » (*arenas*, 183). La typologie de Nitsche influence largement les travaux d'Alison Gazzard¹²⁵, notamment la distinction déjà évoquée chez l'autrice entre le « chemin » (*path*) et le « rail » (*track*). La différence entre labyrinthe linéaire (*unicursal*), non-linéaire (*multicursal*) et rhizomique (auxquels Nitsche ajoute une quatrième modalité, le « labyrinthe logique » – *logic maze*, 176) est quant à elle héritière d'une longue tradition qui va d'Umberto Eco¹²⁶ à Espen Aarseth¹²⁷ et Gazzard, dont il s'agit de l'objet privilégié d'analyse, comme le titre de sa thèse l'indique clairement (*Mazes in Videogames: Meaning, Metaphor and Design*). L'« arène », que Nitsche définit comme un modèle de « lieux isolés et en-dehors du système de quêtes, dont le design suppose une interaction différente » (184), est quant à elle sans doute dérivée de la thèse d'Axel Stockburger, publiée deux ans plus tôt¹²⁸.

Les définitions et descriptions que fournit Nitsche de ces trois structures ou groupes de structures représentent un véritable apport au regard de cette « forme de sémiologie particulière » appelée de ses vœux par Mathieu Triclot. Elles rencontrent néanmoins selon nous plusieurs limites majeures.

¹²⁵ Gazzard, *op.cit.*

¹²⁶ Eco, Umberto. « La ligne et le labyrinthe : les structures de la pensée latine », *Civilisation latine, Des temps anciens au monde moderne*, dir. Georges Duby, Paris, Orban, 1986.

¹²⁷ Aarseth, Espen J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. JHU Press, 1997, p. 5-9.

¹²⁸ Stockburger, *op.cit.*

La première, et sans doute la plus évidente, réside dans le caractère succinct de l'énumération. Avec une vingtaine de pages au total dans un ouvrage qui en compte environ deux-cents-cinquante, le projet structuraliste annoncé par le titre de l'ouvrage n'est pas réellement concrétisé. Le rail, le labyrinthe et l'arène représentent certes des « exemples de structures spatiales » comme indiqué par le titre du chapitre, mais ne semblent guère épuiser à elles seules une description formelle de la spatialité vidéoludique, dont on comprend assez vite qu'elle n'est pas l'objet principal de l'entreprise de Nitsche. L'ouvrage de Michael Nitsche procède en effet selon nous d'une hésitation méthodologique. Affirmant vouloir produire un « panorama » (*tour*) des différents espaces représentés dans le jeu vidéo d'un point de vue structurel, l'auteur affirme néanmoins prendre comme point de référence l'« expérience du joueur » :

Nous ferons un panorama des espaces du jeu vidéo afin de comprendre comment ils fonctionnent, comment ces espaces sont représentés, comment ils peuvent être lus, pourquoi ils sont importants et comment ils peuvent être améliorés [*improved*]. [...] Pour répondre à ces questions, nous devons nous tourner vers le joueur et son expérience. Bien que ce livre se penche sur une variété de problèmes et de structures liés à la conception, son principe fondamental est d'examiner les jeux en termes d'expérience du joueur.¹²⁹

Nitsche ici manifeste sa volonté de prendre en compte les « structures » de jeu, c'est-à-dire le *level design*, tout en revendiquant une approche par l'expérience de jeu, mais sans que l'articulation de l'un à l'autre ne soit clairement explicitée. Au sujet de la valeur narrative des espaces vidéoludiques (qui constitue l'autre centre d'intérêt de Nitsche), ce dernier soutient par

¹²⁹ Nitsche, *op.cit.*, p. 2-3.

exemple que « les éléments implémentés dans le monde du jeu [...] ne *contiennent* aucun récit en eux-mêmes, mais déclenchent [*trigger*] en grande partie la capacité du joueur à produire des récits » (3). Ce point permet à Nitsche d'introduire le concept central de son étude, à savoir la notion d'« éléments narratifs évocatoires » déjà évoquée, qui constitue un enrichissement des analyses antérieures sur la narration environnementale. L'emphase des travaux de Nitsche est en réalité placée sur le récit et ces derniers, pour structuralistes qu'ils se donnent, s'inscrivent en réalité plutôt dans une approche narratologique traditionnelle. En définitive, ce qui intéresse Nitsche, c'est surtout l'appropriation du jeu par le joueur ou la joueuse, et en cela, il se situe davantage du côté d'une étude du « jouer » (*play*) que du « jeu » (*game*), comme il le souligne lui-même dans sa conclusion :

Ce qui nourrit réellement les joueurs, ce ne sont pas les recettes de quelque maître développeur établi, mais la manière dont ils [les joueurs] adaptent ces structures, les utilisent, se les approprient. Si vous êtes un joueur, le monde du jeu, en définitive, vous appartient.¹³⁰

À titre d'exemple, le chapitre 14 (227) consacré aux « cartes » (*maps*) vidéoludiques ne s'intéresse pas aux interfaces cartographiques présentes à l'intérieur du système de jeu (que nous analysons dans notre troisième chapitre), mais aux « cartes mentales » (*cognitive maps*) que le joueur ou la joueuse se crée afin de mémoriser l'espace, sa position et ses interactions possibles avec lui. Ce qu'il se passe dans la tête du joueur ou de la joueuse concentre l'attention de Nitsche bien plus que les structures de jeu. Par ailleurs, sa volonté de « connecter les cinq différents plans d'analyse » (17) mentionnés plus haut pousse l'auteur à adopter une méthodologie maximaliste, qui lorgne tantôt du côté de la narratologie, tantôt de l'analyse structuraliste, tantôt de la phénoménologie (3), de la sémiotique (3), des études

¹³⁰Nitsche, *op.cit.*, p. 245-246.

cinématographiques (76), ou encore des sciences cognitives (227). S'il constitue un bon ouvrage de synthèse à l'intention des chercheurs qui s'intéressent à la spatialité vidéoludique sous toutes ses formes, le livre de Michael Nitsche nous semble un peu succinct sur le point de la description structurale, et un peu évasif sur l'articulation entre structures de jeu et comportement du joueur ou de la joueuse.

4.3. Alison Gazzard (2013)

La thèse d'Alison Gazzard, dont l'analyse des structures labyrinthiques est fortement inspirée des remarques d'Aarseth sur la question, se révèle beaucoup plus éclairante que les développements de Nitsche sur ce point, alors même que l'autrice y défend une approche phénoménologique centrée sur l'expérience du joueur ou de la joueuse :

[...] même si le *design* du jeu peut inciter le joueur à emprunter certaines routes, c'est le joueur qui choisit sa propre route à chaque partie, son propre voyage à travers l'espace.¹³¹

Tout en insistant sur la liberté et l'appropriation du joueur ou de la joueuse, Gazzard souligne le rôle conditionnant des structures, dont elle fournit plusieurs descriptions précises et enrichissantes. Elle distingue pour commencer le labyrinthe linéaire (*labyrinth*) du labyrinthe non-linéaire (*maze*), en se basant sur les travaux de l'historienne Penelope Doob¹³² :

¹³¹ Gazzard, *op.cit.*, p.15.

¹³² Doob, Penelope. *The Idea of the Labyrinth from Classical Antiquity through the Middle Ages*, Ithaca: Cornell University Press, 1990.

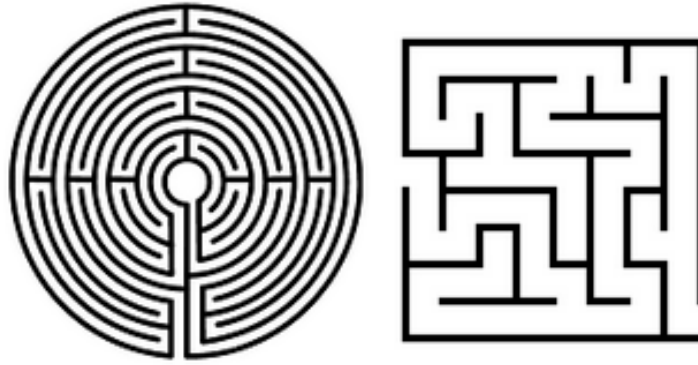


Figure 5: Labyrinths and Mazes chez Alison Gazzard (op.cit., 23)



Figure 6: Labyrinths and Mazes chez Michael Nitsche (op.cit., 176)

Le chapitre 2 « Unfolding the Maze » (48) est en particulier l'occasion pour Alison Gazzard de produire une « morphologie » du labyrinthe parfaitement structuraliste dans son inspiration, afin d'identifier ce qu'elle nomme des « labyrinthes courants » (*common Mazemes*, 48). Elle en relève six principaux, dont elle fournit une analyse exhaustive dans les pages qui suivent (48 et sq.) :

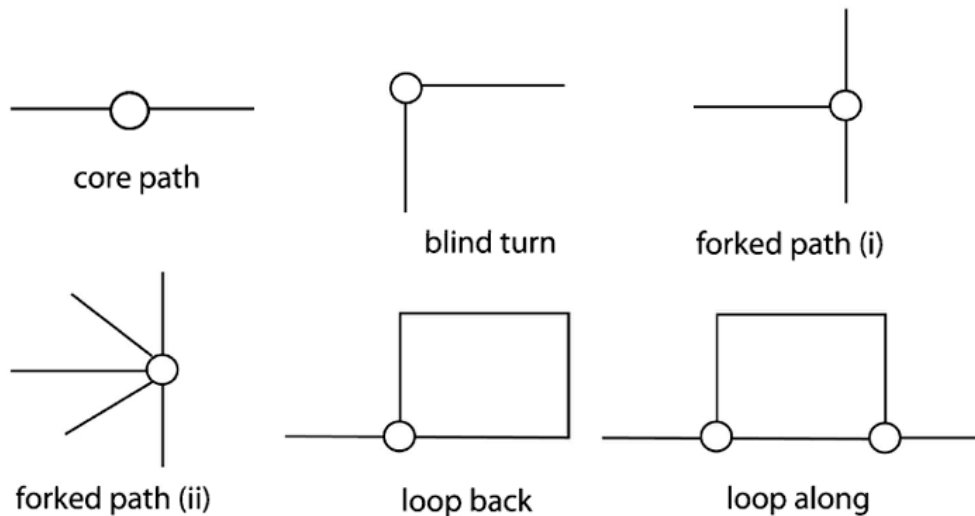


Figure 3.1. Common maze paths.

Néanmoins, il n'est pas toujours facile de déterminer si Gazzard fournit bel et bien une description formelle des espaces représentés ou une modélisation des parcours individuels au sein de ces espaces : bien qu'elle insiste sur ce qui nous semble être le poids des structures spatiales, son recours à la notion de « chemin » (*path*) suggère l'idée qu'il ne s'agit que d'itinéraires possibles, déduits de sa propre expérience de joueuse. L'autrice semble malgré tout tenir ensemble les deux enjeux, structure et expérience, tout en conservant la phénoménologie comme approche principale. Gazzard fournit à ce titre dans les pages qui suivent l'analyse d'un couple de structures dont le lien avec le labyrinthe est un peu plus flou, mais qui s'avère précieuse pour l'étude de notre corpus : « Le pont et la porte » (*Bridges and Gates*, 56). L'autrice y souligne notamment que le pont dans le jeu vidéo est toujours « un chemin principal qui a été coupé » (*Ibid.*), c'est pourquoi elle apparente immédiatement cette structure à une énigme ou un « puzzle » : « Le pont agit comme une énigme à résoudre » (57), au même titre qu'une porte dont il faudrait trouver la clé – deux motifs centraux dans la série *Zelda*. Enfin, les pages de l'autrice sur les « outils » permettant de « rompre le chemin »

(*Fictional Devices and Breaking the Path*, 125), consacrés aux téléporteurs, *warp zones* et autres portails magiques, fournissent des analyses éclairantes au sujet des instruments de navigation intégrés au système de jeu. Bien qu'elles ne constituent pas le cœur de l'ouvrage et se bornent au contexte labyrinthique, les descriptions structuralistes d'Alison Gazzard sont des plus précieuses et figurent parmi les plus riches de la littérature sur la question.

Il est possible de trouver d'autres tentatives plus modestes de descriptions de ce type, chez Espen Aarseth notamment, qui fournit très succinctement dans son article « From Hunt the Wumpus to *EverQuest*: Introduction to Quest Theory »¹³³ trois modélisations de structures au croisement du *level* et du *quest design*, qui ne sont pas sans rappeler les distinctions de Nitsche et de Gazzard entre routes linéaire, non-linéaire et rhizomique.

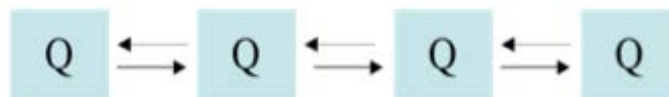


Fig. 4. the linear corridor (e.g. *Half-Life*),

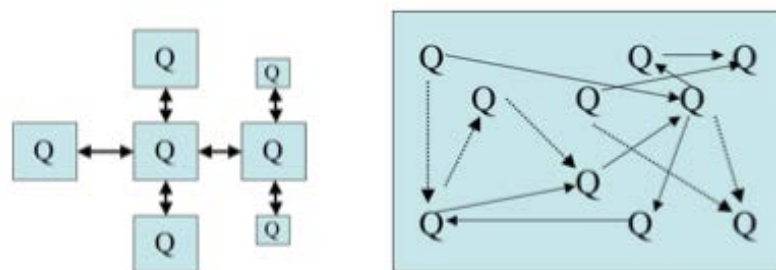


Fig. 5. the semi-open, often star-shaped hub (e.g. *Knights of the Old Republic*) and the open landscape (e.g. *Morrowind*).

¹³³ Aarseth, *op.cit.*, p. 5.

Malheureusement, ces modélisations ne donnent pas lieu à un véritable commentaire de la part de l'auteur, ce qui en restreint sensiblement la portée.

5. Limites et propositions

Ces références présentent à des degrés divers certaines caractéristiques communes, que nous identifions comme des limites, et qui viennent justifier scientifiquement notre propre entreprise. Nous en énumérerons trois principales : leur tendance panoramique, leur exhaustivité méthodologique, et pour finir, le problème de l'articulation entre structures et comportements de jeu. Nous profitons de ce passage en revue pour proposer nos propres réponses méthodologiques à ces différents problèmes, en terminant par détailler les implications du modèle analytique que nous soumettons au lecteur.

5.1. *L'effet panorama*

Le premier point commun de ces travaux est leur tendance au panorama. Aussi bien Nitsche qu'Aarseth, King et Krzywinska, ou, dans une moindre mesure, Gazzard, réfléchissent aux structures spatiales dans le jeu vidéo *en général*. Leurs analyses, dans un souci d'universalisme, regardent néanmoins parfois leur objet d'assez loin. Lorsque Michael Nitsche identifie la structure de l'« arène » par exemple, il en fait un principe transcendant applicable à l'ensemble de la production vidéoludique : or, il n'est pas évident qu'une « arène » dans *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986) présente un quelconque point commun avec une autre « arène », par exemple, dans un jeu de rôle comme *Pokémon Bleu/Rouge* (Game Freak, 1996) ou dans un *First-Person Shooter* en ligne comme *Fortnite* (Epic Games, 2017). Sa définition de l'« arène » comme lieu où se déploient des règles d'interactivité distinctes du reste du jeu ne

s'applique à aucun jeu compétitif, dans lequel il n'existe souvent rien à proprement parler en dehors de cet espace. Une « arène » de *Pokémon* recouvre des enjeux narratifs ou ludiques spécifiques, mais le principe de l'enchaînement successifs de combats contre des « dresseurs » ne diffère en rien des autres espaces du jeu. Il en va de même des « routes » ou « rails » linéaires identifiées par Nitsche et Gazzard : comment à partir de ces concepts apprécier la différence structurelle entre une rue parfaitement linéaire d'*Uncharted: Drake's Fortune* (Naughty Dog, 2007) par exemple, et la piste d'un circuit d'un jeu de simulation automobile ? La structure semble de ce point de vue s'apparenter à une entité réticulaire, sujette à de spectaculaires variations d'échelles et à de subtiles variations de formes. Ce constat appelle selon nous un changement d'approche.

5.2. L'hypothèse monographique

Tout d'abord, il est nécessaire selon nous d'abandonner les études panoramiques, impuissantes à fournir des descriptions précises et opérationnelles des structures spatiales, au profit d'études monographiques – bien que celles-ci n'aient pas nécessairement bonne presse dans le champ des *game studies*. Il est en effet difficile de donner une définition généralisable à l'ensemble de la production vidéoludique de ce que serait une « arène », un « couloir » ou un « donjon ». L'actualisation de telles figures (si tant est qu'elles existent bel et bien) est bien trop diverse. En revanche, définir le plus précisément possible, c'est-à-dire décrire dans son architecture et dans son fonctionnement, puis classer parmi ses différentes actualisations, ce que pourrait être un « donjon » dans la série *Zelda* nous semble une tâche réalisable. Le coût d'une telle approche est important : il retarde toute montée en généralisation. Mais son profit ne l'est pas moins : identifier et de comprendre, au moins dans un cas particulier, la nature de ces espaces. Pour poser l'alternative en d'autres termes, nous croyons qu'un tel parti pris est même nécessaire pour poser les bases solides de futurs véritables travaux panoramiques ou

comparatistes. L'entreprise peut paraître fastidieuse et exagérément tatillonne ; bien plus, sa limitation volontaire peut faire courir le risque d'un éclatement infinitésimal du regard observateur, qui aurait comme conséquence logique la futilité, voire même l'inutilité de l'observation elle-même. C'est pourquoi nous proposons de compenser cette attention au détail par deux autres choix méthodologiques.

Le premier consiste à analyser un corpus de jeux dont le rayonnement sur l'ensemble de la production vidéoludique n'est pas à prouver. Avec plus de trente ans d'existence et environ 100 millions de copies vendues en novembre 2019, la série *The Legend of Zelda* constitue une pierre de touche de l'histoire du jeu vidéo. Adopter une approche monographique à son sujet ne revient pas à analyser une œuvre isolée. Parvenir à une description opérationnelle d'une quelconque structure spatiale dans la série permettrait de fournir des bases pour l'analyse de structures équivalentes dans un très grand nombre d'œuvre qui s'en sont, consciemment ou non, inspirées. L'objectif n'est certes pas de noyer les spécificités structurelles des jeux étudiés dans une vision globale du médium, mais de tirer un maximum de fruits de cette étude de cas pour l'appréhension future d'un corpus plus étendu.

5.3. *L'apport diachronique*

Comme seconde manière de compenser cette limitation volontaire de l'analyse à un modèle monographique, nous proposons d'ajouter un volet diachronique à notre étude en analysant non pas *un* jeu, mais un *corpus* cohérent de jeux au sein d'une même série sur une période donnée, qui s'étend de 1986, sortie du premier *The Legend of Zelda* sur Famicom, à 2017, parution du dernier épisode en date sur WiiU et Switch. Nous défendons ainsi l'idée que les structures spatiales ne sont pas des données transcendants, mais des construits évolutifs, qui s'amendent, se modifient, s'articulent différemment avec le temps. Un « donjon », pour

reprendre cet exemple, présente des caractéristiques observables communes d'un jeu à l'autre de la série ; cependant, son architecture fonctionnelle varie, c'est le moins que l'on puisse dire, de *The Legend of Zelda* (1986) à *Ocarina of Time* (1998), et de la même manière d'*Ocarina of Time* à *Breath of the Wild* (2017). La structure est travaillée par une dialectique du même et de l'autre, de la permanence et de l'évolution, qu'il nous paraît crucial de mettre au jour afin de permettre une montée en généralité à l'échelle de l'histoire du jeu vidéo. Étudier l'évolution des structures spatiales au sein d'une série comme *Zelda*, est et n'est pas tout à fait une histoire de détails. C'est, en résumé, un aperçu solide d'un certain pan de l'histoire des formes vidéoludiques, dont la portée nous semble à la fois suffisamment restreinte pour éviter les errances et généralisations abusives d'une approche panoramique, et suffisamment rayonnante pour nous prévenir contre tout pointillisme stérile.

5.4. Le problème de l'exhaustivité méthodologique : l'analyse des structures en situation de communication

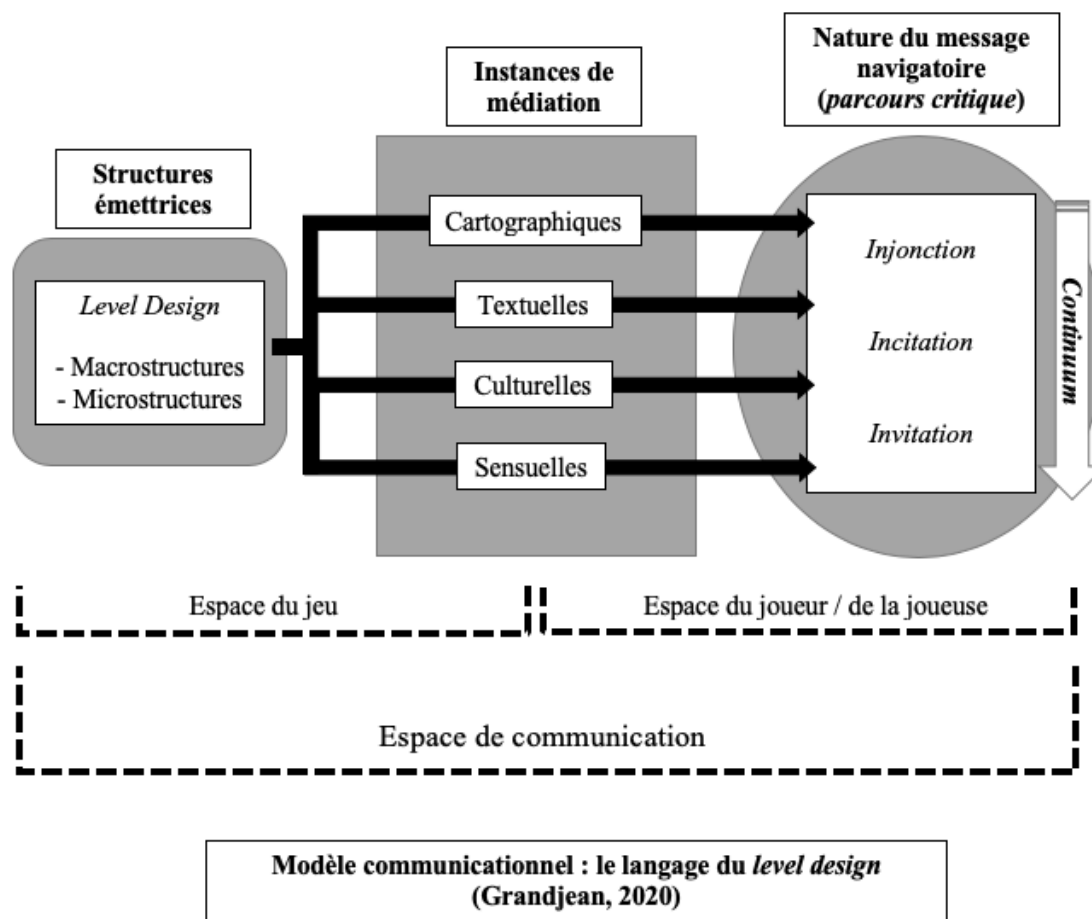
Second changement d'approche que nous proposons, l'abandon de toute ambition d'exhaustivité méthodologique. L'espace est un concept extraordinairement multidimensionnel. Nous l'avons vu au cours de notre état de l'art, et de manière plus approfondie chez certain·es auteur·trices comme Michael Nitsche ou Geoff King et Tanya Krzywinska : même lorsque l'on concentre exclusivement sur l'espace *dans* le jeu, narratologie, phénoménologie, structuralisme, *cultural studies* et études audiovisuelles se concurrencent l'un(e) l'autre pour une appréhension globale de la question, au détriment, souvent, du propos d'ensemble. Il est difficile de mener de front une analyse qui prendrait en compte la description fonctionnelle des espaces au même titre que ses déterminants de production ou le plaisir de jeu qui en résulte. Ici encore, nous proposons un resserrement méthodologique dans le but d'offrir

des bases solides à de futurs travaux qui seront à même de tenir ensemble tous ces enjeux. Les travaux de Bernadette Flynn, par exemple, en proposent un avant-goût enthousiasmant.

D'un point de vue purement pragmatique, nous nous sommes rendu compte au cours de notre travail que la *simple* tâche de description des structures spatiales pouvait fournir la matière d'une thèse entière, sans qu'il soit besoin de s'aventurer dans d'autres champs disciplinaires. Il va sans dire qu'une description parfaitement sèche de ces structures serait en un sens trop limitée : c'est pourquoi nous faisons intervenir à certains moments quelques considérations audiovisuelles ou phénoménologiques, mais toujours subordonnées à l'analyse structuraliste. Ces méthodes sont mobilisées de façon secondaire. Notre objet exclusif et qui représente, si l'on nous permet l'expression, suffisamment de pain sur la planche pour un seul chercheur, est la structure fonctionnelle des espaces représentés en situation de communication. Notre approche se situe donc déjà au croisement de deux disciplines, l'analyse structuraliste d'une part, et les Sciences de l'information et de la communication d'autre part – la première servant de base observationnelle aux secondes. Nous nous intéresserons à la manière dont l'espace est structuré, c'est-à-dire construit, pour entrer en communication avec le joueur ou la joueuse, c'est-à-dire pour l'autoriser et le cas échéant, l'encourager ou le contraindre à interagir avec lui. Cette complexification méthodologique (qui résulte malgré tout d'une simplification par rapport aux approches précédemment mentionnées) nous semble rendue nécessaire par la nature même de la structure vidéoludique, par essence interactive. Envisager la structure spatiale vidéoludique de manière fixiste, sans en considérer la charge interactionnelle, en l'occurrence les injonctions à la navigation plus ou moins explicites qu'elle induit, nous semble une impasse.

6. Conclusion

Plusieurs choses se dégagent de cet état de l'art critique. La première est que l'étude de l'espace construit sous l'angle structurel et communicationnel peut se baser sur des travaux antérieurs d'un grand intérêt, même si aucun à notre connaissance n'adopte directement cette approche. L'objet de ce travail est donc l'étude des spatialités construites et représentées dans le jeu vidéo. En testant l'hypothèse d'une forme de « langage » du *level design*, nous proposons de mettre en lumière le caractère structurel de l'espace vidéoludique, identifiable d'un jeu sur l'autre au sein d'une « grammaire partagée », mais également sa valeur communicationnelle, comme instance de médiation entre le jeu et le joueur ou la joueuse. À partir d'une analyse précise et détaillée de la manière dont l'espace se construit et évolue dans la série *The Legend of Zelda* (1986-2017), nous proposons de formaliser, classer et hiérarchiser les différentes structures qui forment le répertoire de la spatialité vidéoludique, puis de mettre en évidence les stratégies de médiation mises en place par les jeux pour faciliter le décodage de l'information navigatoire. Afin de mener ce projet à bien, nous avançons donc un modèle d'analyse structurel et communicationnel inspiré de la boucle de *play design* proposée par Genvo.



À l'extrémité gauche se trouvent les structures spatiales dont, comme nous l'avons vu, les études vidéoludiques n'ont jusqu'à maintenant donné qu'un aperçu. Par « structures spatiales », nous entendons des éléments de *level design* objectifs, récurrents d'un lieu à l'autre de l'œuvre, ou d'une œuvre à l'autre, susceptibles d'évoluer dans le temps et de se manifester à différentes échelles. Nous aborderons dans l'introduction de notre chapitre suivant la définition précise du concept de structure vidéoludique tel que nous le mobilisons. Au centre, nous ajoutons un terme à la situation de communication traditionnelle, en prenant en compte le rôle des différentes instances de *design* qui facilitent le décodage de l'information communiquée par la structure : nous leur attribuons le nom d'« instances de médiation », et nous les regroupons selon leur nature, interfacielle (cartographique, textuelle) ou non (culturelle, sensorielle). Nous renvoyons le lecteur à l'introduction de notre troisième chapitre pour un examen critique de ces différentes notions, en

particulier le rôle du concept de médiation en études communicationnelles, et plus particulièrement vidéoludiques. Enfin, à l'extrémité droite, nous envisageons les différentes modalités pragmatiques de *contrôle* de la navigation impliquées par ses structures et leur appareil médiateur. Pour en apprécier les nuances, nous proposons d'accorder une importance particulière à la notion de « parcours critique », tirée des textes de *level design*, comme outil permettant de penser et de modéliser l'articulation entre structures et comportements de jeu : nous en produisons un compte rendu détaillé dans l'introduction de notre quatrième et dernier chapitre.

Ce modèle d'analyse est fondamentalement synchronique : il envisage ces différents aspects comme concomitants dans l'objet-jeu. Il est construit à partir de nos observations sur la série *Zelda*, mais se veut fondamentalement réutilisable dans d'autres contextes vidéoludiques, pour servir de grille de lecture à la spatialité du jeu vidéo dans son ensemble. Dans notre dernier chapitre, nous verrons en définitive comment il est possible selon nous de l'articuler dans une perspective diachronique, dans le but de rendre compte de l'évolution des structures et du type d'expérience navigatoire qu'elles engendrent.

Chapitre 2 : Le « glossaire » du *level design*. Macrostructures et microstructures spatiales.

1. Introduction : penser la structure spatiale vidéoludique

1.1. Définitions

L'un des points communs des travaux d'inspiration structuraliste mentionnés précédemment, est qu'aucun à notre connaissance ne propose de tentative de définition ni de conceptualisation de ce que serait une *structure* vidéoludique. Le problème tient sans doute à la notion même de structure qui, en dehors du jeu vidéo, a longtemps peiné à faire consensus à elle seule. Dans son ouvrage pourtant intitulé *Qu'est-ce que le structuralisme ?*, Oswald Ducrot se demande par exemple contre toute attente, en pleine vogue du terme dans le champ universitaire : « le structuralisme existe-t-il ?¹³⁴ ». Quelques pages plus loin, l'auteur brosse néanmoins les contours d'une application du concept aux études médiatiques, qui rejoint directement notre problématique du langage :

Le structuralisme, pour [le chercheur ou la chercheuse en études cinématographiques], consiste d'abord à montrer qu'un certain type d'organisation est commun à tous les films, à chercher au langage cinématographique une grammaire, qui prendra pour modèle, au moins provisoire, les grammaires scolaires telles qu'elles sont conçues depuis l'Antiquité.¹³⁵

¹³⁴ Ducrot, Oswald. *Qu'est-ce que le structuralisme ? 1. Le structuralisme en linguistique*. Éd. du Seuil, 1973, p. 8.

¹³⁵ Ducrot, *op.cit.*, p. 18.

Le projet rapidement échafaudé par Ducrot donne une idée assez juste des ambitions de ce travail. Pour nous, l'avantage de la notion de structure (spatiale) est double : il est à la fois de pouvoir dégager des effets de régularité et de système d'un jeu vidéo sur l'autre, et ainsi d'enrichir notre compréhension de la spatialité vidéoludique en général (« une grammaire ») ; mais également de penser ce jeu de structures comme un point central de la situation de communication établie par le jeu à l'intention du joueur ou de la joueuse, et ainsi de concevoir la spatialité vidéoludique comme une forme de langage.

En laissant de côté les débats liés au structuralisme dans le champ des Sciences humaines depuis les années 1950, nous proposons plus modestement de réfléchir à ce que pourrait être une structure spatiale vidéoludique. Nous n'avons pas pour ambition d'inventer de toutes pièces un langage spécifique approprié à cet usage. C'est pourquoi nous avons pris le parti de consulter une ressource jusque-là peu mobilisée par les chercheurs et chercheuses en *game studies*, les manuels de *level design*. Bien que la discipline soit encore jeune et, de l'aveu même de ses acteurs¹³⁶, manque encore d'un véritable consensus lexical, elle dispose néanmoins d'un ensemble assez riche de termes techniques visant à décrire précisément ce dont elle s'occupe. Il nous a semblé naturel de s'y référer quand cela était possible. Parmi les sources qui nous ont fourni l'essentiel du vocabulaire de notre étude, citons tout particulièrement l'ouvrage de Rudolf Kremers *Level design : Theory and Practice*¹³⁷, d'une grande richesse et, par ailleurs, d'une ambition conceptuelle certaine.

¹³⁶ « Les concepteurs de niveaux [*level designers*] ont une compréhension limitée des outils et des techniques qu'ils peuvent utiliser pour atteindre leurs objectifs, même lorsqu'il s'agit de les définir. Ce n'est peut-être, compte tenu du caractère récent de la profession (15-20 ans environ), pas tout à fait surprenant. ». Kremers, Rudolf. *Level design: concept, theory, and practice*. A.K. Peters, 2009 ; préface, p. X.

¹³⁷ Kremers, *op.cit.*

Kremers fait un usage relativement extensif du concept de « structure ». Dans son chapitre intitulé *Level design Structure and Methodology* (55), il propose ainsi plusieurs exemples de structures entrant dans la conception d'espaces vidéoludiques, suivant le type de « contrôle directorial » (*directorial control*, 56) que le *designer* veut imposer au joueur ou à la joueuse. Dans son manuel intitulé *The Art of Game design. A Book of Lenses*, Jesse Schell insiste également sur le poids des structures spatiales dans l'acte de jouer, et compare l'activité du *level designer* à celle de l'architecte :

Pour cette raison, architectes et concepteurs de jeux sont de proches cousins. Les deux créent des *structures* au sein desquelles les gens pénètrent en vue d'un certain usage. Ni les architectes ni les concepteurs de jeux ne peuvent directement créer des expériences – au lieu de cela, les deux doivent s'appuyer sur l'utilisation d'un contrôle indirect pour guider les gens vers le type d'expérience qu'ils souhaitent susciter.¹³⁸

Néanmoins, ici comme chez Kremers, la notion n'est pas réellement définie. Il faut attendre *Rules of Play*, pour que Katie Salen et Eric Zimmerman proposent une contextualisation théorique du terme de structure à partir notamment des travaux de Saussure et de la question du langage :

Nous pouvons également comprendre le contexte par rapport à l'idée de *structure*, qui en sémiotique se réfère à un ensemble de règles ou de lignes directrices qui prescrivent comment les signes, ou les éléments d'un système, peuvent être combinés. Concernant le langage, par exemple, ce que nous appelons structure est la *grammaire*. Les règles grammaticales d'une phrase créent une structure qui déterminent comment les mots peuvent et ne peuvent pas être séquencés. [...]

¹³⁸ Schell, Jesse. *The art of game design: a book of lenses*. Second edition, CRC Press, 2015 ; p. 368. Nous soulignons.

Dans les jeux, le concept de grammaire prend la forme de règles de jeu, qui créent une structure pour le jeu, décrivant comment tous les éléments du jeu interagissent les uns avec les autres. La structure (dans le langage ou les jeux) fonctionne un peu comme le contexte et participe au processus de création de sens.¹³⁹

Ce qui retient l'attention de Salen et Zimmerman dans le concept de structure, c'est avant tout sa dimension sémiotique, et la manière dont la structure – conçue avant tout comme système de règles – permet l'interprétation d'une signification. De ce point de vue, leurs analyses rejoignent les postulats ludologiques classiques, tels que posés par Jesper Juul¹⁴⁰ ou Gonzalo Frasca¹⁴¹. En dehors de cet aspect, les auteurs font un usage relativement limité du concept, notamment concernant l'espace de jeu (nous y reviendrons un peu plus loin).

Dans *Sous couleur de jouer*, Jacques Henriot conceptualise un peu plus en détail la question des « structures de jeu », en lien avec l'« attitude ludique » du joueur ou de la joueuse. Il en donne la définition suivante :

À un niveau d'élaboration plus élevé, la structure est conçue comme un système de transformations qui demeure identique à travers l'ensemble de ses transformations. Le propre de toute structure est d'être transposable. [...] On voit que la notion de structure convient pour désigner le jeu pris dans le sens de système de règles (*game*) [...].¹⁴²

¹³⁹ Salen, Katie, et Eric Zimmerman. *Rules of Play : Game Design Fundamentals*. MIT Press, 2004, p. 45.

¹⁴⁰ Juul, Jesper. *Half-Real : Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press, 2005.

¹⁴¹ Frasca, Gonzalo. « Simulation versus Narrative. Introduction to ludology. » *The Video game theory reader*, Mark J.P. Wolf & Bernard Perron, Routledge, 2003, p. 221-35.

¹⁴² Henriot, Jacques. *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*. J. Corti, 1989, p. 106.

Pour notre part, nous employons le terme de structure dans un sens très proche de celui de Henriot : nous appelons *structures spatiales* des éléments de *level design* objectifs, récurrents d'un lieu à l'autre de l'œuvre, ou d'une œuvre à l'autre (« transposables »), susceptibles d'évoluer dans le temps (« qui demeure identique à travers l'ensemble de ses transformations ») et de se manifester à différentes échelles (nature réticulaire). La structure spatiale est un élément isolable, insécable et cohérent, que nous analysons indépendamment de son habillage narratif ou visuel. D'un point de vue structurel, il n'y a pas de différence dans un jeu vidéo entre un labyrinthe de haies dans un joli jardin, et un dédale de galeries dans les profondeurs d'une caverne sinistre, bien qu'il y en ait d'un point de vue phénoménologique, esthétique ou culturel. C'est pourquoi nous situons la structure spatiale dans un entre-deux, distinct (mais dépendant) du code informatique d'une part, tout autant que de son actualisation ou son habillage audiovisuel. On retrouve un positionnement similaire chez Salen et Zimmerman, qui distinguent trois niveaux de structure concernant l'espace de jeu :

La structure d'un espace de jeu numérique se développe toujours directement à partir du système formel qui définit le jeu. Cependant, l'espace qu'expérimente le joueur est également fonction de la représentation (comment l'espace est affiché au joueur) et de l'interaction (comment le joueur navigue à travers l'espace). Ces trois éléments – structure formelle, structure affichée et structure interactive – constituent ensemble l'expérience d'un espace de jeu numérique.¹⁴³

Si l'intention de l'auteur et de l'autrice nous semble tout à fait juste, leurs catégories ne sont pas très clairement établies : d'une part, parce que l'expression « structure formelle » (*formal structure*) nous paraît un peu pléonastique ; d'autre part parce qu'il est difficile de dégager un plan de la structure spatiale qui serait distinct de l'interactivité, étant donné qu'il

¹⁴³ Salen et Zimmerman, *op.cit.*, p. 394.

existe dans le jeu vidéo, en toute rigueur, peu d'espaces dans lesquels le joueur ou la joueuse ne « navigue » pas. En revanche, la distinction entre structures spatiales et « affichage » audiovisuel nous paraît opératoire pour différencier une analyse de l'image d'une analyse des structures à proprement parler. Nous proposons donc, non pas de différencier trois structures différentes, car tous les aspects dégagés par Salen et Zimmerman nous semblent intrinsèquement liés, mais trois *plans* d'analyse :

- Le plan du code, c'est-à-dire la façon dont l'espace de jeu est programmé d'un point de vue informatique : cet aspect excède généralement les bornes de notre méthodologie, même si nous y ferons référence ponctuellement pour mieux comprendre le fonctionnement desdits espaces (voir notamment notre analyse du labyrinthe à « boucles » dans notre troisième chapitre).
- Le plan de l'architecture, qui recouvre la disposition des espaces, leur forme générale et les possibilités d'interaction qu'ils supposent. Il s'agit là de notre objet principal d'analyse.
- Le plan de la représentation, qui touche à la manière dont les espaces sont « habillés » audiovisuellement et thématiquement, et qui appelle plus directement une analyse de l'image d'un point de vue esthétique, culturel ou phénoménologique. Ce dernier aspect sera également abordé de manière ponctuelle, et seulement lorsqu'il joue un rôle déterminant dans la situation de communication induite par les structures spatiales (voir notre analyse des « lieux communs » dans notre troisième chapitre).

Si l'on considère la microstructure du « couloir » par exemple, que nous aborderons plus loin, il est nécessaire pour apprécier ces différences de plans de souligner qu'il existe mille actualisations audiovisuelles du même élément à l'échelle de la série *Zelda*, et du jeu vidéo en

général. Aucun point commun thématique ou mimétique ne vient rapprocher la trachée du poisson géant Jabu-Jabu, dans laquelle le joueur ou la joueuse est amené·e à pénétrer dans *Ocarina of Time* (1998), et le corridor torsadé du Temple de la Forêt du même épisode.



Figure 7: Deux actualisations de la microstructure du couloir dans *Ocarina of Time* (1998) : à gauche, la trachée du poisson géant Jabu-Jabu, à droite le couloir torsadé paradoxal du Temple de la Forêt.

Néanmoins, les deux espaces sont pour nous similaires si l'on se place au niveau du plan structural : à savoir un espace linéaire contraint, qui pousse le joueur ou la joueuse à une navigation en ligne droite vers une issue qui se confond avec son point de fuite. D'un point de vue du comportement de jeu impliqué par la situation de communication structurelle, il n'y a presque aucune différence entre ces deux actualisations, bien qu'il y en ait indubitablement d'un point de vue phénoménologique ou culturel. Lorsque l'habillage thématique joue un rôle déterminant dans cette situation de communication, nous nous y attarderons (voir plus loin la notion de « lieu commun », ou *topos*) ; mais dans la majorité des cas, nous nous bornons au plan évoqué, afin d'étudier les structures spatiales comme premières instances conditionnantes de l'activité du joueur ou de la joueuse.

1.2. L'impensé de l'articulation entre structures spatiales et comportements navigatoires

L'un des points majeurs de perplexité ressentis à la lecture des travaux d'inspiration structuraliste mentionnés précédemment, réside dans l'impensé de l'articulation entre structure spatiale et comportement de jeu. La plupart envisagent la structure spatiale comme responsable à différents degrés, suivant que l'auteur·trice est davantage partisan·e de la libre appropriation par le joueur ou la joueuse du système de jeu, ou à l'inverse, du pouvoir conditionnant du système de jeu sur le joueur ou la joueuse, de certains comportements navigatoires. Alison Gazzard par exemple, fait du « chemin » l'incarnation de la liberté du joueur ou de la joueuse dans l'espace de jeu, tout en reconnaissant que parfois cette liberté est contrainte par l'irruption d'un « rail ». Mais à quel moment ces deux modèles entrent-ils en application ? Admettons un joueur ou une joueuse qui s'approprierait librement l'espace de jeu dans une perspective phénoménologique qui est celle de l'autrice : jusqu'où cette appropriation libre est-elle susceptible d'aller au sein d'une structure très contrainte, comme c'est le cas du labyrinthe d'un *dungeon crawler*¹⁴⁴ par exemple ? Quelle que soit sa volonté irrépressible de s'approprier l'espace et d'y tracer son propre « chemin », il va sans dire que le joueur ou la joueuse se retrouve d'une manière ou d'une autre contraint d'y suivre les couloirs imposés par le *level designer*, et qu'il ne peut guère (sauf cas exceptionnel de détournement technique) traverser les murs pour atteindre plus vite son objectif. À l'inverse, quelle structure spatiale, y compris un couloir linéaire, ne permet pas de consommer l'espace avec une marge de liberté minimale, par exemple de revenir en arrière plutôt que d'avancer sur le parcours prévu par l'architecte ou, cas de figure encore plus général, de s'arrêter si l'envie se présente ? Le problème est

¹⁴⁴ Le *dungeon crawler* est un genre ancien du jeu vidéo sur ordinateur, qui propose au joueur ou à la joueuse de parcourir un labyrinthe, souvent à la première personne, pour y affronter des monstres et y dénicher des trésors. Comme son nom l'indique, le genre est très inspiré du jeu de rôle sur table *Donjons & Dragons* (Gary Gygax et Dave Arneson, 1974).

remarquablement épineux. Quel type d'interaction supposons-nous lorsque nous étudions une structure spatiale vidéoludique, et comment passer de l'une à l'autre sans coup de force méthodologique ?

Cette question s'est posée de manière obsédante tout au long de notre travail. Lorsque nous décrivons une structure d'interaction spatiale, admettons une flèche tracée au sol pointant vers un endroit précis où nous supposons que le *designer* souhaite orienter le joueur ou la joueuse, rien ne nous permet d'affirmer de manière indubitable que le « joueur » envisagé dans cet exemple perçoive correctement l'injonction, ni même, *a fortiori*, qu'il décide de la suivre. Deux figures de joueur se superposent ici : la figure d'un « joueur modèle », que nous supposons suffisamment compétent pour décoder, et suffisamment obéissant pour suivre l'injonction induite par la structure ; et la figure du « joueur réel », dont le comportement aussi bien que les capacités perceptives ou les compétences ludiques nous sont à tout jamais étrangers si nous ne procédons à aucune étude d'usages ni à aucun enregistrement quantitatif de sessions de jeu. D'où la pertinence d'une approche phénoménologique ouvertement subjectiviste comme celle d'Alison Gazzard.

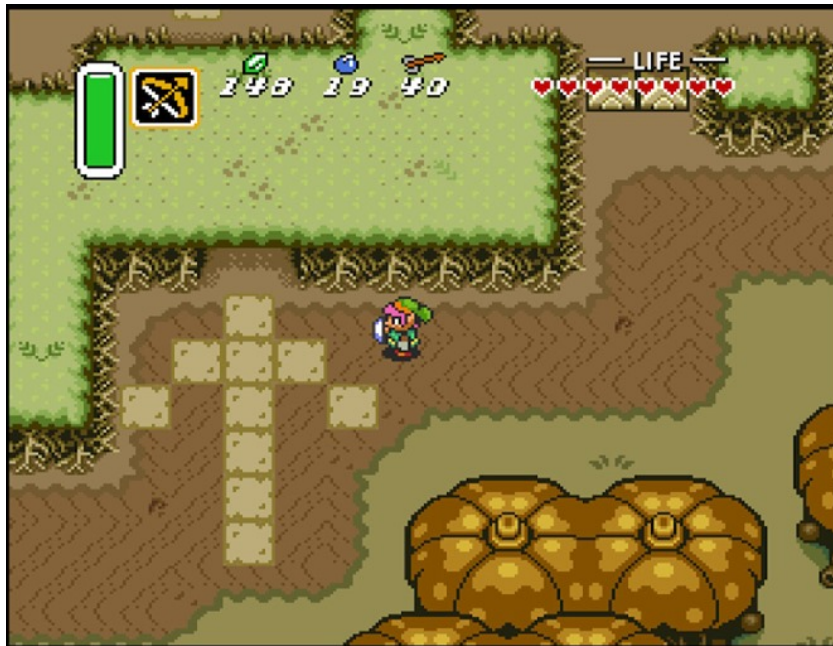


Figure 8: Flèche tracée au sol dans A Link to the Past (1991)

1.3. Affordances

L'une des réponses à cette question est la notion d'« affordance » comme point de contact entre les structures de jeu et l'activité du joueur ou de la joueuse. Dans son mémoire de 2013, Sébastien Genvo utilise la notion d'affordance en référence aux travaux de Sébastien Hock-Koon, qui en produit la définition suivante : « une possibilité d'action offerte par un environnement qui existe indépendamment d'un sujet, que celui-ci soit ou non capable de la percevoir.¹⁴⁵ ». Plus récemment, Raphaël Verchère a consacré un article à cette question dans le domaine des études vidéoludiques, rappelant l'histoire de la notion depuis son introduction

¹⁴⁵ S. Hock-Koon. « Press a button to fire : Elliptical learning applied to game design », 2013. Disponible à cette adresse :

http://gamasutra.com/blogs/SebastienHockkoon/20130504/191720/Press_a_Button_to_Fire_Elliptical_Learning_Applied_to_Game_Design.php; cité par Genvo, Sébastien. *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*, mémoire pour l'habilitation à diriger des recherches en Sciences de l'information et de la communication, Université de Lorraine, 2013, p. 113.

par James J. Gibson dans les années 70¹⁴⁶, et les développements proposés par Donald Norman dans son ouvrage *The Design of Everyday Things* en 1988¹⁴⁷. Verchère en propose à son tour la définition suivante :

Dans son usage contemporain, une affordance peut être définie comme un élément de l'environnement d'emblée signifiant, qui indique par sa seule présence l'usage qui peut en être fait : si elle est bien conçue, une poignée de porte suffit ainsi généralement à indiquer qu'elle en est une, et qu'elle sert à ouvrir la porte à laquelle elle est rattachée.¹⁴⁸

Verchère procède également à une recension des usages de cette notion dans la littérature en études vidéoludiques, à laquelle nous renvoyons le lecteur ou la lectrice¹⁴⁹. L'intérêt de la notion d'affordance est selon nous de recentrer l'attention sur l'analyse des structures de jeu dans une perspective qui reste communicationnelle, mais indépendamment, comme l'écrit Hock-Koon, de sa perception effective par le joueur ou la joueuse – perception qui ne peut s'étudier que via l'enregistrement de sessions de jeu réelles. Nous partons donc du principe que certaines structures spatiales vidéoludiques communiquent au joueur ou à la joueuse l'usage qui peut en être fait, impliquant par-là certains comportements navigatoires qu'il est possible de décrire, quelle que soit la manière dont le joueur ou la joueuse y répond.

[...] les affordances en soi sont indépendantes de la perception. Elles existent, que le sujet percevant soit attentif à elles ou non, qu'elles soient perçues ou non, et même qu'il y ait pour elles des informations perceptives ou non. Par exemple, un verre d'eau affine le fait de boire que j'ai

¹⁴⁶ Gibson, James J. *The Ecological Approach to Visual Perception*, New York, Taylor & Francis, 1986 [1979],

¹⁴⁷ Norman, Donald A. *The Design of Everyday Things*, New York, Basic Books, 1990 [1988].

¹⁴⁸ Verchère, Raphaël. « Gouverner le joueur dans les jeux vidéo : La métaphysique des « affordances » au service de la politique des « architectures du choix » ». *Sciences du jeu*, n° 11, avril 2019, p. 1.

¹⁴⁹ Verchère, *op.cit.*, p. 2-3.

soif ou non, une balle afforde le fait d'être jetée que quelqu'un le voit ou pas, et une crevasse afforde le fait de tomber même si elle est recouverte de broussailles.¹⁵⁰

Pour reprendre l'exemple de la flèche tracée au sol, il paraît indubitable que le *level design* produise une affordance « qui indique par sa seule présence l'usage qui peut en être fait » (suivre la direction pointée), et donc que la microstructure en question et son usage théorique peuvent être décrits conjointement sans avoir recours à une étude des pratiques.

Malgré tout, la notion d'affordance présente selon nous quelques impensés dans le champ des études vidéoludiques, notamment la question du degré de conditionnement à l'action qu'elle propose. Pour le dire très simplement, il semble qu'il y ait de nombreuses manières d'« indiquer l'usage qui peut être fait » d'une structure spatiale : si l'on reste dans le champ de la navigation, il est évident pour un automobiliste qu'une place de parking libre *afforde* d'une façon différente que, admettons, un panneau *Sens interdit*. La première offre une simple *possibilité d'action* (se garer, ou non), tandis que le second impose une *contrainte nécessaire* (emprunter une autre voie). Il en va de même pour le *level design* : un embranchement dans un labyrinthe de type multicursal offre au joueur ou à la joueuse la possibilité d'emprunter le chemin qu'il souhaite, et *afforde* donc une forme de choix navigatoire, tandis qu'un cul-de-sac impose à ce dernier de faire demi-tour s'il veut progresser dans le jeu, qu'il le veuille ou non.

Par ailleurs, la notion d'affordance réintroduit en un sens l'idée d'une intentionnalité de la structure, et surtout, de l'efficacité de cette intentionnalité. Il nous semble indubitable que certaines structures spatiales sont conçues par le ou la *level designer* en vue d'un usage précis.

¹⁵⁰ Gaver, W. W., « Technology Affordances », dans *Proceedings of the ACM CHI 91 Human Factors in Computing Systems Conference*, New Orleans, 1991, p. 2 ; cité par Verchère, *op.cit.*, p. 9.

Cependant, nos observations nous ont appris que, dans la majorité des cas, cet usage ne résumait pas à lui tout seul la situation de communication entre les structures spatiales et le joueur ou la joueuse. Qu'on suppose ou non une haute « alphabétisation spatiale », pour reprendre l'expression de Celia Pearce¹⁵¹, chez le joueur ou la joueuse, nous avons remarqué que les structures spatiales étaient rarement *nues* dans les jeux de notre corpus. Pour le dire autrement, il nous a semblé que les *level designers* misaient rarement sur un décodage intégral des structures de jeu de la part du joueur ou de la joueuse, mais au contraire, avaient tendance à accompagner ce décodage par un appareil sophistiqué d'instances médiatrices visant à fluidifier la situation de communication.

Il arrive que le joueur ou la joueuse soit lâché·e dans un espace donné, avec comme seule indication navigatoire le *design* des structures spatiales elles-mêmes. Mais il ne s'agit pas du cas de figure le plus courant, encore moins dans le corpus que nous avons sélectionné. Dans celui-ci, l'espace est fondamentalement *médiatisé*, au moyen d'interfaces cartographiques, de textes de guidage, de références culturelles à d'autres espaces du même type, de marqueurs sensoriels visant à orienter discrètement la navigation. C'est pourquoi nous avons consacré un chapitre entier à ces différentes instances de médiation, comme étant décisives dans la situation de communication établie entre l'espace de jeu et le joueur ou la joueuse. Pour un exposé détaillé de la question, nous renvoyons donc le lecteur ou la lectrice à l'introduction de notre troisième chapitre.

¹⁵¹ Pearce, Celia. « Spatial Literacy: Reading (and Writing) Game Space », communication au colloque international *FROG – Future and Reality of Gaming*, Vienne, 2008, disponible à cette adresse : <https://pdfs.semanticscholar.org/e538/9481c4375d5c60c6577a2cd5333b59a942fc.pdf>.

1.4. Le « Play design » (Genvo, 2008)

Dans un article de 2008 intitulé « Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : pour une étude du "play design" »¹⁵², Sébastien Genvo propose de replacer la notion de structure ludique au sein d'une situation de communication. Partant du modèle actantiel d'Algirdas J. Greimas et Joseph Courtès, Genvo propose de définir l'interaction entre le jeu et le joueur ou la joueuse comme un processus fondamentalement communicationnel. Avant toute chose, il faut que le jeu, par l'intermédiaire de ses structures, communiquent au joueur ou à la joueuse l'idée de jeu, ce que Jacques Henriot appelle une « attitude ludique ».



Figure 9: Modèle actantiel de Greimas et Courtès, cité par Genvo, op.cit.

En s'appuyant sur cette notion proposée par Henriot dans *Sous Couleur de jouer*, visant à l'origine à critiquer le formalisme catégorique de Roger Caillois¹⁵³, Genvo réfléchit à la manière d'articuler les structures de jeu, non seulement avec l'attitude générale consistant à considérer que « ceci est un jeu », mais également avec les expériences de jeu singulières. L'auteur nuance donc le subjectivisme d'Henriot, qui défendait l'idée qu'« aucun objet conçu pour le jeu, aucune « structure de jeu » n'est en elle-même par elle-même ludique », en

¹⁵² Disponible en ligne : <http://www.expressivegame.com>

¹⁵³ Caillois, Roger. *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*. Edition revue et Augmentée, Gallimard, 1991.

rappelant néanmoins que « certaines situations sont structurellement plus favorables que d'autres à l'adoption d'une attitude ludique » :

Pour un enfant, il est usuellement difficile de jouer durant les cours, alors que la récréation est un moment propice au jeu. Cela ne veut pas dire qu'il est impossible de jouer en classe, mais que la structure de la seconde situation (son système de règles et de contraintes) comporte une jouabilité plus élevée que la première. En définitive, cela indique qu'il y a des "structures jouables".¹⁵⁴

Genvo propose donc une boucle interactionnelle où les structures de jeu (*game*) vont dicter au joueur ou à la joueuse un « devoir-faire » (l'objectif à atteindre) et un « pouvoir-faire » (les moyens d'atteindre cet objectif), dans le but de susciter chez lui un « vouloir-faire » (le désir de jouer, et de jouer de telle ou telle manière) basé sur l'étoffement progressif de son « savoir-faire » (l'apprentissage des règles du jeu).

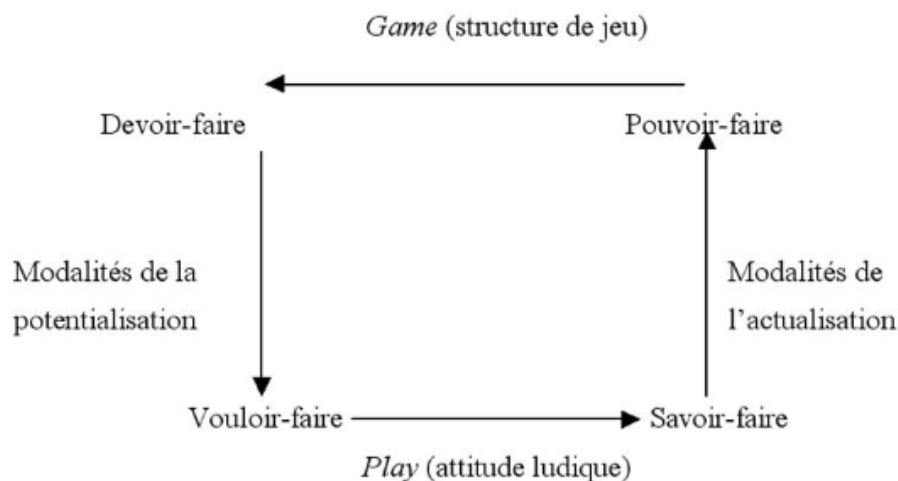


Figure 10: Modèle sémiotique du gamplay, ou play design, selon Genvo, op.cit.

¹⁵⁴ Genvo, op.cit.

Ce que propose Sébastien Genvo, ce ne sont rien moins que les conditions théoriques d'une approche structuraliste appliquée au jeu vidéo. En tant qu'elles sont toujours interactionnelles, ces structures construisent une situation de communication que les outils des Sciences de l'information et de la communication sont à même d'analyser.

Dès lors que l'on considère qu'il y a des structures plus « propices » que d'autres à l'adoption de certains comportements de jeu (comme l'exemple de la récréation cité plus haut), et qu'il y a dans le même temps, et à l'autre bout du spectre, des joueurs plus ou moins réceptifs à l'adoption de ces comportements en fonction de leur « vouloir-faire » et de leur « savoir-faire », il devient possible d'appréhender cette articulation sans généralisation abusive d'un point de vue particulier, ni coup de force interprétatif. Ce à quoi aboutit la démonstration de Genvo, c'est, selon nous, à la conception d'un *éventail* d'interactions possibles que le chercheur qui étudie le jeu du point de vue des structures (*game*), et non directement des usages (*play*), peut déplier sans trahir ni les unes ni les autres. Cet éventail, Genvo l'appelle ailleurs un « champ des possibles », en référence aux travaux de Donald Winnicott au sujet de l'« aire intermédiaire d'expérience » suscitée par le jeu vidéo¹⁵⁵.

1.5. « Discours spatial » et Pragmatique

Pour apprécier les différences de nature et de degrés auxquelles est sujette l'affordance vidéoludique au sein de ce « langage » du *level design*, il nous a semblé pertinent d'emprunter certains concepts à l'étude pragmatique des énoncés. Nous avons montré ailleurs¹⁵⁶ que le fait

¹⁵⁵ Winnicott, Donald Woods, et Claude Monod. *Jeu et réalité: l'espace potentiel*. Gallimard, 1999.

¹⁵⁶ Grandjean, Guillaume. « Le langage du *level design* : un langage figuratif et figuré. L'exemple de *The Legend of Zelda* ». Communication au colloque international « Les langages du jeu vidéo », Université de Lausanne, 24-26 octobre 2019. Captation vidéo disponible ici : <https://www.youtube.com/watch?v=FfGyF9ZbGWc>.

de penser la construction de la spatialité au prisme du discours était le fait des *level designers* eux-mêmes. Rudolf Kremers milite ainsi à plusieurs reprises pour « une grammaire partagée du *level design* »¹⁵⁷ :

De nombreuses conventions existent déjà et contribuent à faire évoluer et à enrichir ce langage spécifique [...]. Le point le plus fondamental qu'il faut intégrer à nos représentations est que nous sommes tous en train d'utiliser et de développer un langage cohérent, disposant de sa propre syntaxe et de sa propre grammaire.

Comme nous l'avons souligné en introduction, la métaphore du langage est un point important de certains travaux en études vidéoludiques, comme ceux de Joaquin Siabra-Fraile qui assimilent la construction de l'espace dans la série *Zelda* à un « jeu de langage » sur plusieurs niveaux, « grammatical », « syntaxique » et « rhétorique¹⁵⁸ ». Dans une perspective plus directement communicationnelle, Patrizia Laudati propose d'analyser l'espace (de la ville) selon trois approches tirées de l'Analyse du discours : une approche « syntaxique », « sémantique » et « pragmatique¹⁵⁹ ».

¹⁵⁷ Kremers, *op.cit.*, p. 87

¹⁵⁸ Siabra-Fraile, Joaquin. « NESpace en Construction dans *Zelda* ». *Zelda et la philosophie*, Luke Cuddy, Carus Publishing Company (Omaké Books, traduit de l'anglais par V. Congy et H. Moallic, 2018), 2008, p. 142-59.

¹⁵⁹ Laudati, Patrizia. « Formes de l'architecture : langages, images et pratiques partagés ». *Formes en devenir. Approches technologiques, communicationnelles et symboliques*, Pascal Lardellier, Hermes Science Publishing, 2014, p. 179-99.

Approche	Forme architecturale (ses caractères)	Dimensions de la ville	Niveau d'analyse
Syntaxique	<i>Firmitas</i>	Technique	Langages
Sémantique	<i>Venustas</i>	Esthétique	Images
Pragmatique	<i>Utilitas</i>	Fonctionnelle	Pratiques

Tableau 8.1. Trois approches de la communication humaine

Figure 11: Tableau résumant les trois approches de l'architecture chez Laudati, op.cit., p. 187.

L'autrice définit l'approche pragmatique comme « l'analyse des actions de ces formes sur les individus (transformations à la fois de l'état cognitif, de la relation à l'espace et des comportements dans l'espace)¹⁶⁰ », selon un « une causalité circulaire » qui relèverait d'un « principe du *feedback* ou rétroaction¹⁶¹ ». Bien qu'en dehors des études vidéoludiques, ces réflexions (dans leur terminologie même) s'adaptent selon nous parfaitement au jeu vidéo, et confirment les intuitions (reproduites précédemment) de Schell quant à la parenté entre *level designers* et architectes.

Il est généralement admis que la pragmatique apparaît avec les travaux de Charles Williams Morris, en particulier son article « Foundations of the theory of signs »¹⁶² publié en 1938. Morris y divise la théorie des signes linguistiques (sémiotique) en trois branches : la syntaxe, qu'il définit comme « l'étude des structures formelles » des signes en question, la sémantique, qu'il définit comme « leur relation à l'objet qu'ils désignent », et enfin, la

¹⁶⁰ Laudati, *op.cit.*, p. 181.

¹⁶¹ Laudati, *op.cit.*, p. 196.

¹⁶² Morris, Charles W. *Foundations of the theory of signs*. International encyclopedia of unified science, vol. 1, no. 2. The University of Chicago Press, Chicago, 1938.

pragmatique, qui renvoie à la « relation [de ces signes] à la personne qui les utilise ». À la suite des travaux de John Austin¹⁶³ et de John Searle¹⁶⁴, la pragmatique a abouti à une classification canonique des « actes illocutoires » (c'est-à-dire des énoncés accomplissant un acte autre que le simple fait d'énoncer un contenu) comportant cinq catégories : les énoncés assertifs, les directifs, les promissifs, les expressifs et les déclarations. En tant qu'ils manifestent la volonté du locuteur, implicite ou explicite, à *faire agir* l'interlocuteur, c'est très directement la catégorie des directifs qui nous intéresse ici.

Dans un article plus récent, le discoursiviste et linguiste Jean-Michel Adam, résume ainsi la nature de cette catégorie :

[...] la famille de textes qui nous retient se résume, on l'a déjà dit plus haut, à une action discursive englobée dans le *dire de faire*. Dans tous les cas, il s'agit de *faire-faire* quelque chose à quelqu'un, de l'y inciter plus ou moins fortement [...].¹⁶⁵

« *Faire-faire* quelque chose à quelqu'un », voilà une reformulation convaincante du fameux « impératif d'action » du jeu vidéo évoqué précédemment, censé se manifester, entre autres, via ses affordances. Comme le souligne Adam, ces énoncés directifs – ou « genres de l'incitation à l'action » – ont donné lieu à une myriade de classifications théoriques, selon le type de texte pris en compte : « textes régulateurs », « procéduraux », « programmateurs », « instructionnels-prescriptifs¹⁶⁶ », etc. Ce qui nous intéresse davantage, c'est une prise en

¹⁶³ Austin, John L. *How to Do Things with Words: The William James Lectures delivered at Harvard University in 1955*, Oxford: Clarendon Press, 1962.

¹⁶⁴ Searle, John. *Speech Acts*. Cambridge University Press, 1969.

¹⁶⁵ Adam, Jean-Michel. « Entre conseil et consigne : les genres de l'incitation à l'action ». *Pratiques*, vol. 111, n° 1, 2001, p. 7-38.

¹⁶⁶ Adam, *op.cit.*, p. 20.

compte des différents degrés de *contrainte* que ce type d'énoncé fait peser sur l'interlocuteur, dont Adam résume le spectre dans le titre même de son article : « Entre conseil et consigne ». Pour illustrer les diverses modalités de l'incitation à l'action, Adam produit la description linguistique de textes de nature différente, trahissant selon lui un même « air de famille » : horoscopes, guides de randonnée, notice de médicament, recette de cuisine, etc. Significativement, l'auteur range parmi eux les « règles de jeux »¹⁶⁷.

Si les « caractéristiques » linguistiques communes à tous ces textes que dégage Adam (effacement du locuteur, macro-segmentation typographique, lexique spécialisé, etc.) ne sont évidemment pas transposable à l'étude du jeu vidéo, il nous semble néanmoins qu'une lecture du *level design* comme forme particulière d'énoncé directif constitue une hypothèse méthodologique fructueuse. Si nous parvenons à dégager des caractéristiques communes, ou des stratégies récurrentes visant à *faire faire* quelque chose au joueur ou à la joueuse, d'un espace vidéoludique à l'autre, nous progresserions significativement dans notre connaissance des processus communicationnels à l'œuvre dans le jeu vidéo.

Précisons que l'étude du potentiel directif des structures de jeu (en l'occurrence ici spatiales) que nous proposons se distingue des travaux de Ian Bogost sur la rhétorique vidéoludique¹⁶⁸. Il ne s'agit pas d'étudier la façon dont les jeux vidéo peuvent inciter le joueur ou la joueuse à agir en-dehors de l'acte de jouer (acheter un produit sous l'influence d'un jeu publicitaire, par exemple) ; mais d'étudier la manière dont les structures suscitent et orientent l'action du joueur ou de la joueuse à l'intérieur du jeu lui-même. La parenté est naturelle, dans la mesure où Morris lui-même relevait que « historiquement, la rhétorique peut être perçue

¹⁶⁷ *Ibid.*

¹⁶⁸ Bogost, Ian. *Persuasive Games - The Expressive Power of Video Games*. MIT Press, 2010.

comme une forme primitive et restreinte de pragmatique.¹⁶⁹ » ; mais les deux approches restent néanmoins différentes.

Au sein de tous les différents degrés d'incitation à l'action, nous avons choisi pour notre modèle communicationnel de n'en conserver que trois, classés selon leur charge conditionnante :

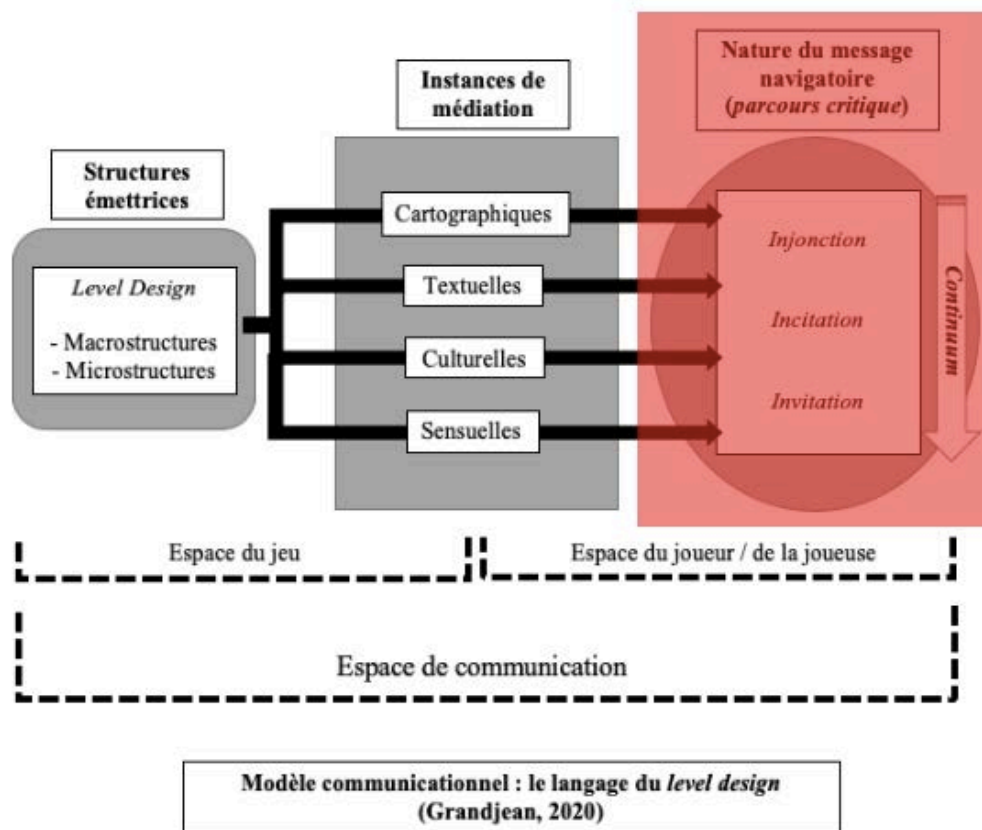
- L'*injonction*, qui explicite clairement son message navigatoire, et enjoint le joueur ou la joueuse à le suivre sans grande marge d'interprétation ou de manœuvre. L'injonction est souvent le produit de structures très conditionnantes, comme le couloir par exemple, ou de stratégies de médiation réduisant l'autonomie du joueur ou de la joueuse, comme les marqueurs de carte.

- L'*incitation*, qui, tout en restant relativement explicite, engage une participation plus active du joueur ou de la joueuse dans la hiérarchisation de ses priorités navigatoires. L'incitation indique généralement clairement où se rendre, tout en laissant le choix de s'y rendre ou non, voire parfois du trajet à emprunter. Elle correspond à certaines structures moins conditionnantes, comme le sentier, et à certaines instances de médiation textuelle ou culturelles.

- L'*invitation*, que nous identifions comme la charge pragmatique la moins contraignante des trois, notamment pour sa discrétion constitutive. L'invitation correspond à un message navigatoire diffus, dont le décodage repose largement sur la curiosité et l'attention du joueur ou de la joueuse, et n'engage généralement pas de trajet obligatoire. Elle est associée selon nous à des structures ouvertes, peu polarisées, et est véhiculée par instances de médiation plus sensorielles qu'interfacielles, dans lesquelles la nature du message n'est jamais parfaitement claire, ni d'ailleurs sa compréhension absolument nécessaire à la poursuite du jeu.

¹⁶⁹ Morris, *op.cit.*, p. 30.

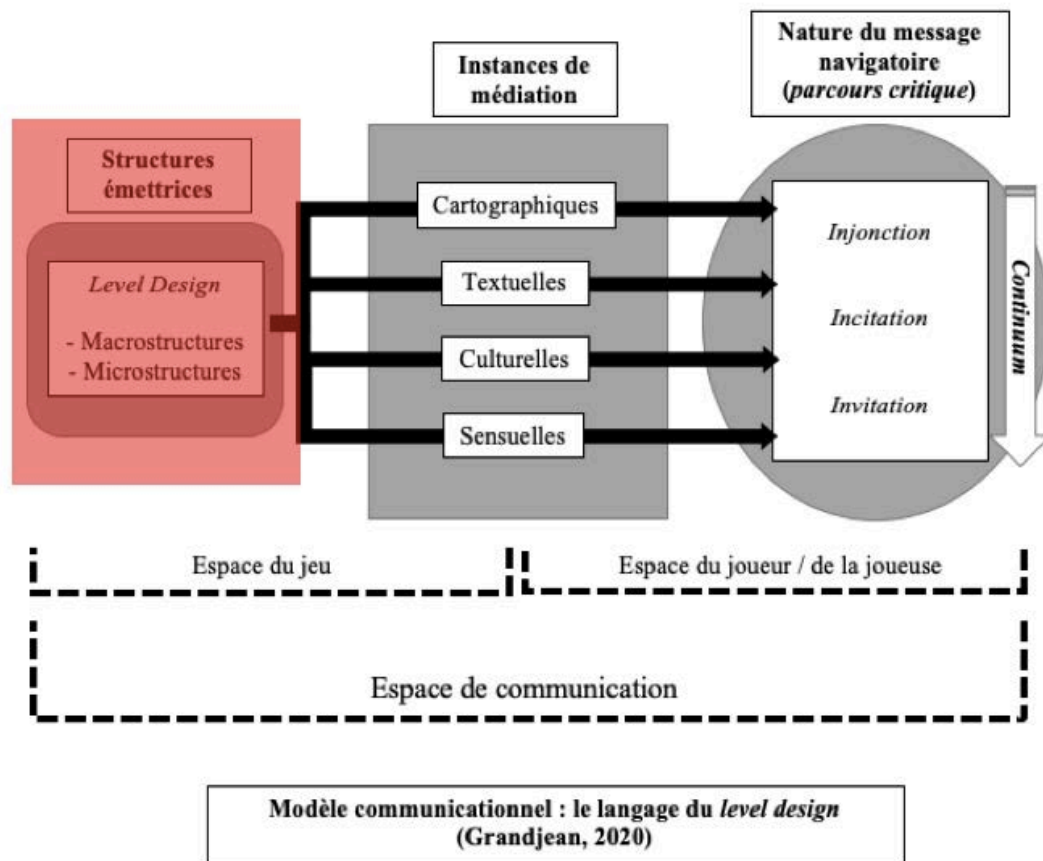
Nous inscrivons ces trois degrés du message navigatoire sur un *continuum* hypothétique, dans la mesure où il n'est jamais tout à fait certain qu'il s'agisse bien là d'une intention formelle du système de jeu. Nous y ferons des références ponctuelles, tout en conservant ce *continuum* comme fil rouge de notre interprétation communicationnelle des structures spatiales.



Notre objectif, comme nous l'avons souligné, est de comprendre comment se configure la situation de communication entre l'espace du jeu et le joueur-navigateur ou la joueuse-navigatrice à un niveau structural. En d'autres termes, il s'agit de comprendre comment le *level design* communique au joueur ou à la joueuse un *devoir-naviguer* au moyen d'effets de structures. Dans cette optique, nous commençons par poser les bases de la spatialité dans la série *Zelda*, et en particulier l'opposition entre la « plaine » et le « donjon », qui incarnent deux espaces structurellement différents, situés aux deux extrémités du spectre navigatoire : du côté

d'une forme d'autonomie, où le poids des structures se fait plus léger, on trouve la plaine et ses étendues ouvertes ; du côté du conditionnement et de la contrainte structurelle, avec de forts effets de guidage, on trouve l'espace labyrinthique des donjons. Nous justifions le choix de notre corpus par la présence de cette bipartition fondamentale qui constitue la marque de fabrique de la série, et pose la question de l'autonomie et de la contrainte navigatoires avec acuité.

Ensuite, nous rentrons davantage dans le détail de la spatialité, en dressant une liste des microstructures et en interprétant leur pouvoir pragmatique sur la navigation du joueur ou de la joueuse. Nous progressons de la plus explicite et conditionnante (le « couloir »), à la plus implicite et nécessitant la plus grande participation du joueur ou de la joueuse (l'« appel du vide »). Notre objectif est donc de déplier dans ce chapitre le volet gauche de notre modèle communicationnel, en nous concentrant dans un premier temps uniquement sur les structures « nues », c'est-à-dire sur la manière dont le *level design* tente de communiquer directement avec le joueur ou la joueuse, à un niveau *infra-médiateur*. Avant d'aborder la question des microstructures, nous proposons des cadres de réflexion quant à la nature de la relation entre macro- et microstructures, c'est-à-dire concernant l'emboîtement des différents éléments qui composent le langage du *level design*.



2. Macrostructures

2.1. Introduction : le château et la rizière

Dans l'une de ses premières interviews parues hors du Japon (1992), Shigeru Miyamoto, créateur de la série *Zelda* et directeur des quatre premiers épisodes, évoque pour le magazine *Rolling Stone* les espaces qui ont marqué son enfance. On y retrouve sa fascination pour la campagne de Sonobe (dans la préfecture de Kyoto), environnant la maison familiale, ses forêts, ses rivières, ses collines et ses grottes qu'il se plaît à explorer. Dans nombre d'interviews ultérieures, Miyamoto fera de ces promenades le point de départ de la création de *The Legend*

of *Zelda*¹⁷⁰. Mais en 1992, le développeur oppose à cette nature libératrice un autre espace, qui a peu ou prou disparu des récits journalistiques par la suite :

Shigeru Miyamoto se souvient du dédale de cèdre et de papier de la maison de son enfance. Des panneaux *shoji* coulissants s'ouvraient sur les couloirs de ce qui semblait être un château rempli de pièces cachées. [...] Il a passé une grande partie de sa jeunesse à pêcher dans la rivière voisine, à marcher sur les berges des rizières humides, à dévaler les collines. [...] Après l'école, il explorait les coteaux, le lit des ruisseaux et les petits canyons. [...] Miyamoto a retranscrit pour la première fois cette sensation d'émerveillement et d'appréhension dans *The Legend of Zelda*.¹⁷¹

En marge des « rizières », « coteaux » et « petits canyons », les mots choisis pour décrire la maison familiale font signe vers une autre conception de l'espace. Cette opposition entre une nature accueillante, foisonnante et émancipatrice (« dévaler les collines »), et un intérieur labyrinthique (« dédale »), à la fois vaste et étroit (« couloirs »), discrètement inquiétant, évoquant à l'imagination enfantine secrets et trésors (« panneaux *shoji*¹⁷² », « château rempli

¹⁷⁰ Cf. par exemple Miyamoto, Shigeru. "Q&A: Shigeru Miyamoto On The Origins Of Nintendo's Famous Characters". Entretien réalisé par Laura Sydell, 2015, <https://www.npr.org/sections/alltechconsidered/2015/06/19/415568892/q-a-shigeru-miyamoto-on-the-origins-of-nintendos-famous-characters?t=1580740290191> : « Nous étions partis en randonnée pour gravir la montagne, et là, je fus ébloui : c'était la première fois que je randonnais sur cette montagne et que je voyais ce grand lac au sommet. Je me suis inspiré de cela lorsque nous travaillions sur le jeu Legend of Zelda, pour créer cette grande aventure en plein air, où vous traversez des espaces confinés et étroits, et finissez par rencontrer un grand lac. Et c'est donc vers cette époque que j'ai vraiment commencé à tirer parti de mes expériences en tant qu'enfant et à les intégrer au développement de jeux. ».

¹⁷¹ Sheff, David. « Mario's Big Brother: Sigeru Miyamoto. From 'Donkey Kong' to new Super Nintendo, Sigeru Miyamoto has shaped a generation ». Rolling Stone, janvier 1992, <https://www.rollingstone.com/culture/culture-news/marios-big-brother-sigeru-miyamoto-198593/>.

¹⁷² Les panneaux *Shoji* sont des cloisons coulissantes traditionnelles des maisons japonaises, constituées d'un cadre en bois (souvent de cèdre) et d'une toile en papier de riz. On peut généralement voir à travers en ombres portées.

de pièces cachées »), se retrouvera par la suite au cœur de toute la spatialité de la série *The Legend of Zelda*.

La série est en effet connue pour reposer sur l'alternance de deux types d'espaces : un espace global, au sein duquel le joueur ou la joueuse doit naviguer généralement sans obstacles majeurs, prenant la forme d'un environnement naturel, et adoptant le plus souvent une structure ouverte ; et une succession d'espaces plus ponctuels renfermant les principaux défis d'adresse, d'action et de réflexion du jeu, de nature beaucoup plus contrainte, hostile, et se présentant la plupart du temps sous la forme d'un labyrinthe. La marche normale d'un épisode de *Zelda* consiste en théorie à se rendre dans les seconds dans un ordre précis afin d'y relever les défis évoqués, et à naviguer de l'un à l'autre en parcourant le premier. La tradition a conduit à se référer à l'espace global sous le nom de « plaine », et à renvoyer aux espaces de défis ponctuels qu'elle contient par le terme de « donjons ». Mais comme nous le verrons, ces appellations ont mis un certain temps à se fixer.

L'opposition entre la « plaine » et les « donjons » incarne pour ainsi dire une *macrostructure*, qui informe la spatialité des tous les épisodes de notre corpus, et sert de cadre général à toutes les autres sous-structures. Cette bipartition fondamentale recouvre deux identités et deux fonctionnements structurels, largement construits en opposition l'un par rapport à l'autre. Ce qui nous intéresse dans cette opposition, c'est qu'elle implique d'emblée deux situations de communication très identifiables.

2.2. La plaine et le donjon

Le manuel du premier épisode, *The Legend of Zelda*, sorti en 1986, se réfère à sa propre macro-spatialité en distinguant le « monde extérieur » du « monde sublunaire », traductions

relativement libres de l'anglais *overworld* (« monde de la surface ») et *underworld* (« monde souterrain »)¹⁷³.

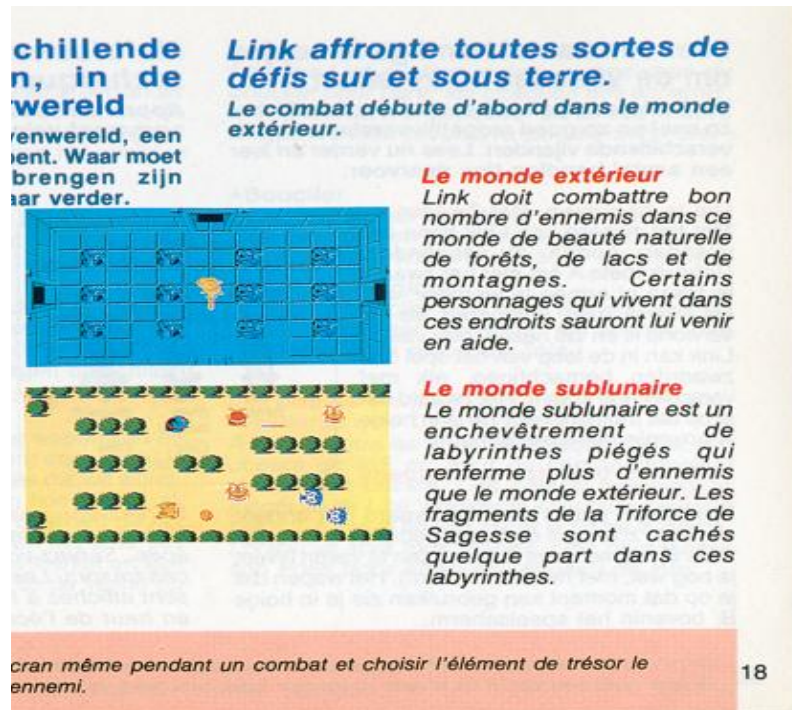


Figure 12: "Monde extérieur" et "monde sublunaire" dans le manuel FAH de The Legend of Zelda (p.18).

Le manuel propose d'emblée une distinction claire entre ces deux types d'espaces. Le « monde extérieur » est défini par sa « beauté naturelle », faite de « forêts, de lacs et de montagnes » (p.18). Il est précisé que le héros doit y « combattre bon nombre d'ennemis », mais moins que dans le « monde sublunaire » (« Le monde sublunaire [...] renferme plus

¹⁷³ La traduction française (souvent très aléatoire dans les paratextes de jeu vidéo jusqu'au début des années 2000) introduit ici une confusion. L'expression « monde sublunaire » empruntée à Aristote (κόσμος ὑποσελήνιος : littéralement « monde sous la lune », dans son traité *Du Ciel*) par un·e traducteur·trice visiblement savant·e, désigne à l'origine l'agencement des corps à la surface de la Terre, par opposition au monde « supralunaire », renvoyant aux corps célestes. L'expression anglaise *underworld*, plus rigoureuse, s'appuie quant à elle sur une donnée visuelle très simple, qui est que l'accès à ce type d'espace est figuré dans les deux premiers épisodes par un escalier ou un ascenseur menant à une sorte de « sous-sol ». C'est entre autres ce changement de représentation, ainsi certainement que le flottement lexical induit par la référence hasardeuse à Aristote, qui contribueront à faire oublier les deux expressions proposées dans ce premier épisode.

d'ennemis que le monde extérieur », *ibid.*). La première différence entre ces deux régimes de spatialité repose donc sur leur structure antagonistique. Le « monde extérieur » est censé opposer au joueur ou à la joueuse moins d'ennemis que le « monde sublunaire », et par là, favoriser la contemplation et l'émerveillement face aux « beautés naturelles » qu'il abrite. Si cette première donnée s'avère importante pour la suite de la série, soulignons qu'elle n'est que partiellement vraie pour l'épisode de 1986 : comme les deux captures d'écran choisies pour figurer sur le manuel l'illustrent parfaitement malgré elles (leur position est d'ailleurs inversée par erreur relativement à la disposition des paragraphes explicatifs), le « monde extérieur » oppose au joueur ou à la joueuse un très grand nombre d'ennemis qui rendent *a priori* compliquée toute expérience contemplative. Par opposition, l'image choisie pour illustrer le « monde sublunaire » montre une salle parfaitement vide, traduisant assez mal l'idée selon laquelle il renfermerait « plus d'ennemis que le monde extérieur », même si cela est souvent vrai.

Le manuel introduit une seconde distinction entre les deux espaces : au « monde de beautés naturelles » censément incarné par le « monde extérieur », s'oppose en effet l'« enchevêtrement de labyrinthes piégés » du « monde sublunaire ». Cette donnée architecturale se retrouve à d'autres endroits du manuel, où les différents espaces qui, mis bout à bout, forment le « monde sublunaire », sont régulièrement mentionnés sous le nom de « labyrinthes » ou de « labyrinthes souterrains »¹⁷⁴. Ces neuf sous-espaces adoptent en effet une structure labyrinthe qui s'apparente à ce que Michael Nitsche et Alison Gazzard nomment le labyrinthe « multicursal »¹⁷⁵, c'est-à-dire un labyrinthe qui ne repose pas uniquement sur une dilatation du parcours, mais propose différents embranchements. La structure du premier écran

¹⁷⁴ Par exemple, p. 5, 7, 8, 9, 10, et sq.

¹⁷⁵ Nitsche, *op.cit.*, p. 176-177 ; Gazzard, *op.cit.*, p. 23.

du premier labyrinthe du jeu illustre parfaitement ce principe : le joueur ou la joueuse pénètre par le sud dans une salle qui propose d'emblée trois issues possibles, les deux premières ouvertes à l'est et à l'ouest, et une troisième fermée à clé au nord.

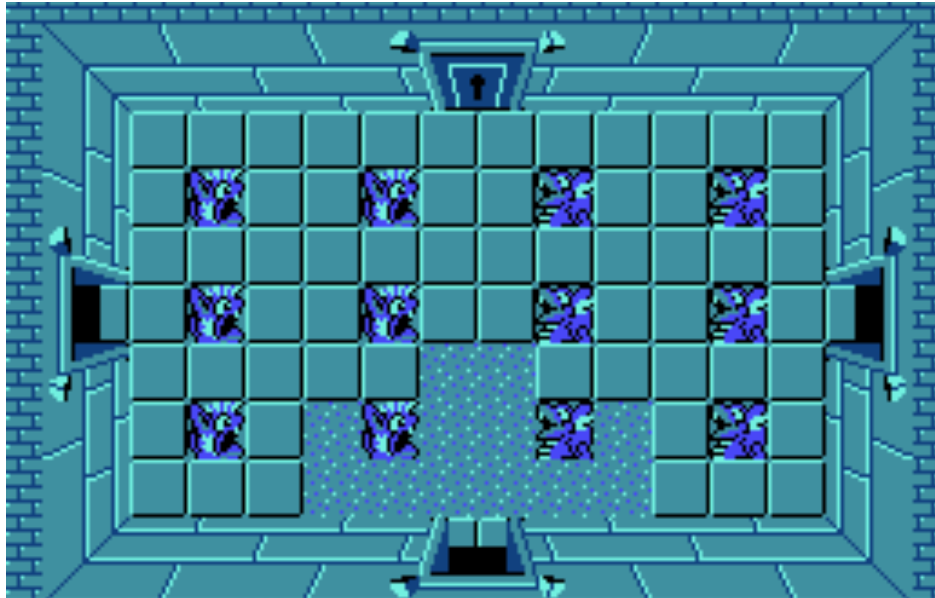


Figure 13: Première salle du premier donjon de *The Legend of Zelda* (1986)

La nature labyrinthique du « monde sublunaire » en fait donc un défi d'orientation à part. Dans chacun des neuf labyrinthes, l'objectif du joueur ou de la joueuse est de trouver son chemin de salle en salle jusqu'à l'ennemi principal qui en a la garde (le *boss*), puis de le vaincre afin de s'accaparer le trésor (un fragment de la Triforce), tout en collectant sur le chemin les différents objets nécessaires à la poursuite de sa navigation (clés, armes, ressources, etc.).

Cette opposition entre deux types d'espaces et deux expériences navigatoires va se retrouver par la suite dans toute la série. *Adventure of Link* (1987) la reprend un an plus tard en changeant les termes de l'opposition (« carte topographique » vs. « palais »), mais celle-ci demeure. *A Link to the Past* (1991) est le premier épisode à canoniser une fois pour toutes l'appellation « donjons » pour désigner ce que *The Legend of Zelda* appelait tantôt « monde

sublunaire », tantôt « labyrinthes ». Dans la section n°8 du manuel du jeu (p.31), intitulée « Connaissance du Donjon », les auteurs se fendent même d'une petite précision de vocabulaire pour marquer cette étape : « Pour simplifier les choses, le mot [«] donjon [»] se réfère à d'autres endroits comme les labyrinthes souterrains, la tour et l'intérieur du donjon. ».



Figure 14: Extrait du manuel FAH d'A Link to the Past (1991), p.31.

On assiste ici à une véritable fixation lexicale dans l'histoire discursive de la série, sous l'influence probable du vocabulaire du jeu de rôle, et en particulier du jeu de rôle papier. Cette opposition entre monde extérieur et donjons trouve en effet probablement sa source dans la parution en 1974 du jeu sur table *Donjons & Dragons*, conçu par Gary Gygax et Dave Arneson. Dans l'édition originale du jeu, on trouve une description relativement précise de sa spatialité, en particulier dans la « conception de l'environnement naturel » (*wilderness design*) :

Ce que l'on nomme environnement naturel [*Wilderness*] se compose en réalité de terres inexplorées, de villes et de châteaux, sans parler de la zone entourant immédiatement les châteaux (en ruines ou non) qui abrite les donjons. Le maître du jeu [*referee*] doit faire plusieurs choses afin de créer une aventure au sein cet environnement. Tout d'abord, il doit posséder une carte topographique des donjons, une carte des alentours immédiats, et enfin une carte de la ville ou du village le plus proche (où les aventuriers seront plus susceptibles d'établir leur base). [...] les joueurs peuvent y vivre des aventures aux environs des bazars, des auberges, des tavernes, des magasins, des temples, etc.¹⁷⁶

Bien qu'il soit peu probable que les concepteurs de la série aient jamais lu le livret d'instructions original de *Donjons & Dragons*, ils s'inspirent de jeux qui s'en inspirent à leur tour très directement, en particulier *Dragon Quest* (Chunsoft, 1986) et *Final Fantasy* (Square, 1987), ainsi que l'a avoué Hironobu Sakagushi, directeur entre autres du premier *Final Fantasy*, exact contemporain d'*Adventure of Link*, dans un entretien pour le magazine britannique *Edge* en janvier 2018¹⁷⁷. Le premier « donjon » d'*A Link to the Past* (1991) est d'ailleurs à proprement parler un véritable donjon, puisqu'il s'agit des prisons du château d'Hyrule où le joueur ou la joueuse doit s'aventurer pour délivrer la princesse Zelda. Ici, le vocabulaire ludique se réconcilie exceptionnellement avec sa référence courante¹⁷⁸ avant, dans la suite du jeu et dans celle de toute la série, de s'étendre à l'ensemble des espaces labyrinthiques et antagonistiques construits sur le modèle des deux précédents épisodes.

¹⁷⁶ *Dungeons & Dragons Single Volume Edition*, by Gary Gygax & Dave Arneson, édité par Il Male, 1974, p. 70.

¹⁷⁷ Dossier du Magazine *Edge* n°314 de janvier 2018 « Final Fantasy 30th anniversary. Never-ending story », par Simon Parkin, où le concepteur japonais Hironobu Sakaguchi déclare notamment : « ... pour les premiers jeux, Donjons&Dragons était notre référence » (...for the early games *Dungeons & Dragons* was our point of reference.), p. 64.

¹⁷⁸ Issu du Latin vulgaire **dominio*, -onis, désignant dès le XI^e siècle la « tour maîtresse » du château d'un seigneur, puis par extension, la tour fortifiée faisant office de prison. Cf. article « donjon » du Trésor de la Langue française informatisé (TLFi) : <http://stella.atilf.fr/Dendien/scripts/tlfiv5/advanced.exe?8;s=2005416135>.



Figure 15: Fixation de l'opposition entre la "plaine" et les "donjons" dans Ocarina of Time (1998). Extrait du manuel d'instructions, p.32.

2.3. L'architecture de la plaine

La différence majeure entre l'architecture de la plaine et celle des donjons touche donc à la question de l'ouverture, et à celle de la linéarité.

Dans un chapitre déjà cité de son manuel, Rudolf Kremers distingue trois structures fondamentales dans la conception d'espaces vidéoludiques, dont il souligne qu'elles vont déterminer à la fois la physionomie et le rythme du jeu, mais également le genre auquel il appartient. Les trois structures listées par Kremers sont la structure « linéaire », « semi-linéaire » et « non linéaire » :

Ce type de structure informe le rythme [flow] du jeu, qui est en grande partie entre les mains du *level designer*. Il existe généralement trois approches principales parmi lesquelles choisir dans la plupart des jeux : linéaire, semi-linéaire et non linéaire. Parfois, la distinction n'est pas claire et des hybridations peuvent se produire. Par exemple, un niveau peut être à 60% linéaire et à 40% non linéaire. En fin de compte, l'un des facteurs les déterminants pour cette structure est le genre du jeu. Un *shoot-em-up* classique est beaucoup plus susceptible de suivre une structure linéaire qu'un jeu de rôle de forme libre.¹⁷⁹

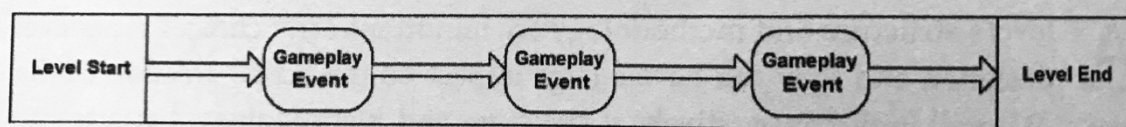


Figure 4.1. Linear level structure.

Figure 16: Exemple de diagramme modélisant la structure d'un espace de jeu : ici, une structure linéaire. Source : Kremers, op.cit., p.56.

Malgré des variations significatives dans l'histoire de la série, qui feront l'objet de notre dernier chapitre, la plaine des jeux *Zelda* est majoritairement caractérisée par sa structure ouverte, et la non-linéarité du type de navigation qu'elle permet, par opposition aux donjons qui, eux, incarnent l'exact inverse : une structure majoritairement fermée, pour une navigation linéaire ou semi-linéaire¹⁸⁰. Architecturalement, cette caractéristique se répercute dans le cas de la plaine par un choix de *level design* particulier, que le manuel d'*Adventure of Link* (1987) résume à merveille :

¹⁷⁹ Kremers, op.cit., p. 55.

¹⁸⁰ Pour une étude diachronique de l'évolution des donjons de la série *Zelda* sous le critère de leur linéarité, voir l'excellente chaîne YouTube de Mark Brown *Game Maker's Toolkit*, et en particulier sa série intitulée « Boss Keys » : https://www.youtube.com/playlist?list=PLc38fcMfcV_ul4D6OChdWhsNsYY3NA5B2.

Les plaines sont des terres planes ne comportant pas d'obstacles. Elles facilitent les combats et les retraites et vous pouvez vous déplacer dans toutes les directions. (26).

L'« absence d'obstacles » est le trait de *design* le plus représentatif de l'espace de la plaine, et ce point va se retrouver peu ou prou dans tous les épisodes ultérieurs. Dans une interview de 1998, le concepteur Makoto Miyanaga, chargé de l'architecture de la plaine (*field design*) d'*Ocarina of Time* (1998) en produit une description similaire à onze années d'intervalle :

Makoto Miyanaga : [Shigeru] Miyamoto nous a demandé de raréfier les obstacles afin de rendre la chevauchée plus amusante. Cependant, cela a engendré dans les faits des difficultés supplémentaires. Pendant longtemps, la Plaine d'Hyrule ne comprenait absolument rien et s'avérait terriblement inintéressante.¹⁸¹

De par sa nature essentiellement ouverte et dépourvue d'obstacle, la plaine dans la série *Zelda* incarne le lieu de la non-linéarité, ou pour emprunter le vocabulaire d'Alison Gazzard, du « chemin » (*path*) par excellence : sa structure favorise l'appropriation singulière de l'espace de jeu par le joueur ou la joueuse, et sa capacité à se fixer ses propres objectifs spatiaux et itinéraires de navigation. Cette donnée de *design* « en creux » en rend la description particulièrement délicate, puisqu'en dehors d'un sentiment de vide et d'« absence », aucune structure architecturale précise ne la caractérise. Elle prend la forme d'un large espace continu et rectangulaire dans *The Legend of Zelda* (1986), *Adventure of Link* (1987), *A Link to the Past* (1991), *Wind Waker* (2002) et *Breath of the Wild* (2017), essentiellement caractérisé par sa nature *gigogne*, au sens où tous les autres sous-espaces (notamment les donjons) du jeu viennent

¹⁸¹ Miyamoto, Shigeru, et al. *Developer Interviews: Link's Horse*, publié à l'origine sur le site 1101.com. Traduit par GlitterBerri, 1998, <https://www.glitterberri.com/ocarina-of-time/1101-interviews/links-horse/>.

prendre place à *l'intérieur* de la plaine, et qu'il n'existe pour ainsi dire rien en dehors. Dans *Ocarina of Time* (1998), *Majora's Mask* (2000), *Twilight Princess* (2006) et *Skyward Sword* (2011), elle adopte à l'inverse la structure d'un vaste *carrefour* à en forme d'étoile, distribuant l'accès aux autres espaces du jeu via ses différentes branches. Il s'agit la plupart du temps (certains épisodes font exception à cette règle, en particulier *Skyward Sword*) du plus vaste espace navigable du jeu. Qu'elle soit désignée sous le terme de « monde extérieur » (*The Legend of Zelda*), « carte topographique » (*Adventure of Link*), « océan » (*Wind Waker*), « ciel » (*Skyward Sword*) ou « contrées sauvages » (*Breath of the Wild*), la macrostructure de la plaine traverse toute l'histoire de la série et manifeste – tel que cela est perceptible dans ses différentes appellations – une qualité indéniable du concept de structure vidéoludique : une indépendance totale vis-à-vis de ses différentes actualisations thématiques ou audiovisuelles, mais une permanence architecturale certaine.

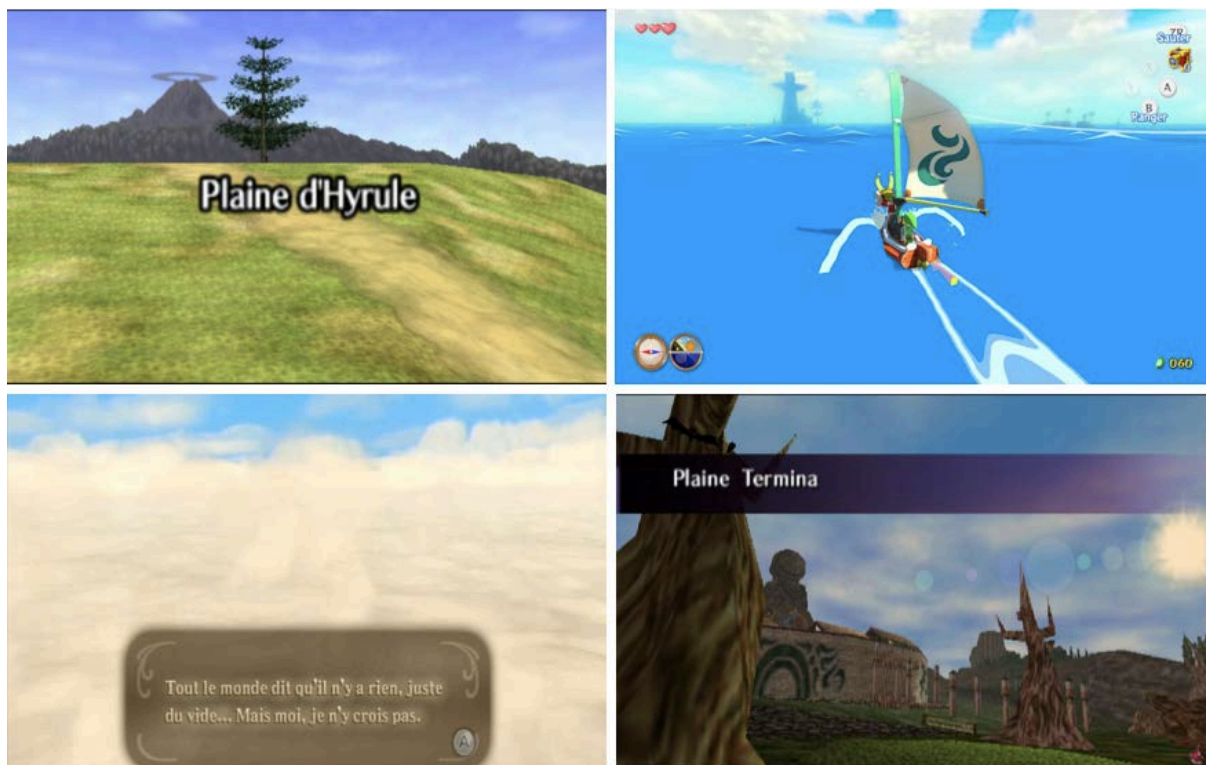


Figure 17: Quelques exemples d'actualisation de la macrostructure de la plaine dans la série. De gauche à droite : Ocarina of Time (1998), Wind Waker (2002), Skyward Sword (2011) et Majora's Mask (2000).

2.4. L'architecture des donjons

À l'exact opposé des espaces vides et dégagés de la plaine, l'architecture des donjons repose sur une structure dominante : le labyrinthe. Comme nous le mentionnions dans notre état de l'art, la littérature en études vidéoludiques a largement documenté la question du labyrinthe ces quinze dernières années : Clara Fernández-Vara¹⁸², Michael Nitsche¹⁸³ et Alison Gazzard¹⁸⁴, entre autres, lui ont consacré des études importantes, détaillant les différents types de labyrinthes et leurs fonctions au sein du jeu vidéo. D'après le vocabulaire de la plupart de

¹⁸² Fernández-Vara, Clara. « «Labyrinth and Maze: Video Game Navigation Challenges» ». *Space, Time, Play: Computer Games, Architecture and ...*, Friedrich von Borries, Steffen P. Walz&Matthias Böttger, Birkhäuser, 2007, p. 74-76.

¹⁸³ Nitsche, *op.cit.*

¹⁸⁴ Gazzard, *op.cit.*

ces travaux, les donjons de la série *Zelda* relèvent majoritairement du labyrinthe « multicursal », c'est-à-dire du labyrinthe proposant plusieurs embranchements simultanés, sans se contenter d'une simple dilatation du parcours. C'est pourquoi décrire les donjons de la série comme des espaces de navigation linéaire est à la fois vrai, considérant à l'opposé l'espace de la plaine, mais dans le même temps ne rend pas totalement justice au détail de leur architecture. Certes, le joueur ou la joueuse ne peut s'y « déplacer dans toutes les directions », mais il ou elle doit tout de même opérer régulièrement des choix navigatoires ponctuels entre tel ou tel embranchement. C'est pourquoi les donjons de *Zelda* relèvent davantage, selon nous, de ces structures « semi-linéaires » qu'évoque Kremers.

Dans son ouvrage pionnier consacré à « l'art du *game design* », Chris Crawford produit une interprétation intéressante du phénomène de surreprésentation de la structure labyrinthique dans les jeux vidéo :

Une partie de l'attrait des jeux de labyrinthe peut être attribuée à l'élégance avec laquelle ils encapsulent la structure ramificatoire qui est un aspect fondamental de tous les jeux. Souvenons-nous qu'un jeu repose toujours formellement sur une arborescence, où chaque branche représente une décision prise par le joueur. Dans un jeu de ce type, chaque embranchement est clairement incarné par une intersection du labyrinthe, et les options disponibles pour le joueur sont présentées visuellement sous forme de chemins disponibles à l'intersection. Le jeu de labyrinthe propose ainsi une représentation visuelle claire de cette structure en arborescence.¹⁸⁵

Pour Crawford, le labyrinthe n'est pas une architecture parmi d'autres dans le répertoire des formes vidéoludiques, mais l'un des espaces les plus adaptés à l'arborescence constitutive

¹⁸⁵ Crawford, Chris. *The art of computer game design*. Osborne/McGraw-Hill, 1984, p. 27.

du programme informatique, autant qu'à la nature incertaine et librement déterminée du jeu en général. On retrouve cette intuition dans certains passages de Jacques Henriot, décrivant les « séquences praxiques » qui composent l'acte de jouer comme autant de « carrefours », par opposition à l'enchaînement linéaire des actions dans une activité comme le travail :

Ces séquences praxiques dont se compose la structure ludique sont plus ou moins aléatoires. Compte tenu de certains rythmes imposés (telle l'alternance des "coups"), il y a entre elles comme des points d'indétermination relative où le schéma de contingence, la possibilité d'un choix et, dans certaines limites, d'une improvisation de la part du joueur. Ces paliers de digression peuvent être comparés aux carrefours que l'on rencontre, de loin en loin, lorsqu'on suit un itinéraire : lieux d'orientation variable où le joueur, lorsque c'est "à lui" de jouer, découvre qu'il a le choix entre plusieurs tactiques.¹⁸⁶

De ce point de vue, les labyrinthes des donjons de la série *Zelda* constituent naturellement des espaces de « jeu », tout autant que les étendues vastes et dégagées de la plaine : la différence réside dans le type d'expérience spatiale qu'ils suscitent, reposant sur une succession de choix navigatoires en milieu contraint, à l'inverse de la plaine qui permet une appréhension plus libre et moins guidée du parcours. Nous reviendrons plus en détail sur cette opposition au moment d'étudier l'équilibre entre ces macrostructures et son évolution durant les trente ans que couvre la série dans notre quatrième chapitre : en particulier sur la forme du labyrinthe « à rebonds » qui caractérise de façon très nette les donjons de notre corpus, et permet de préciser davantage l'idée générale d'espace « multicursal » proposée jusqu'ici par la littérature en études vidéoludiques. À ce stade, l'opposition entre la plaine et les donjons suffit pour donner un

¹⁸⁶ Henriot, Jacques. *Le Jeu*. Presses Univ. de France, 1969, p. 31-32.

aperçu de la macrostructuralité de la série, avant de pénétrer un peu plus avant dans le répertoire structurel de sa spatialité.



Figure 18: Quelques exemples de la macrostructure du donjon dans la série. De gauche à droite : Adventure of Link (1987), Skyward Sword (2011), Ocarina of Time (1998), Link's Awakening (1993).

2.5. La plaine vs. le donjon : paidia vs. ludus ?

L'on pourrait nous faire remarquer que ces deux paradigmes structuralo-expérientiels, le donjon et la plaine, rejoignent en un sens les deux pôles de l'activité ludique déjà identifiés par Roger Caillois dans *Des jeux et des hommes*, que sont d'un côté la libre dépense d'énergie de la *paidia*, de l'autre, le jeu réglé du *ludus*¹⁸⁷. Cela est d'autant plus légitime si l'on se penche sur la notion d'« obstacles » navigatoires, que nous avons définie comme constitutive de la distinction entre la plaine et le donjon, et dont Caillois fait lui aussi usage pour distinguer ses

¹⁸⁷ Caillois, *op.cit.*

deux pôles : la *paidia* se définit chez Caillois comme un « besoin élémentaire d'agitation et de vacarme », qui « devient volontiers goût de détruire ou de briser¹⁸⁸ », tandis que le « *ludus* propose au désir primitif de s'ébattre et de se divertir des obstacles arbitraires perpétuellement renouvelés.¹⁸⁹ ». Plusieurs auteur-trices ont proposé d'adapter ces catégories à l'étude de la spatialité vidéoludique ; parmi eux, Axel Stockburger en produit la synthèse la plus parlante :

On peut affirmer à ce stade que le *ludus* désigne le chemin optimal clairement indiqué vers l'objet du désir, qu'il s'agisse d'un adversaire, d'un point de contrôle ou de la fin d'un niveau, alors que la *paidia* représente l'exploration du monde du jeu, l'expérimentation des possibilités de mouvement et des compétences qui n'est pas exclusivement orientée vers un objectif explicite.¹⁹⁰

Le problème de cette bipartition est qu'elle ne pense que rarement les conditions structurelles nécessaires à l'apparition de ces deux types d'expériences, en particulier s'agissant de la *paidia*. De ce point de vue, la plaine n'est pas l'autre nom de la *paidia*, et les deux concepts existent selon nous sur un plan légèrement différent : si l'on considère la *paidia* comme une libre appropriation agitée et dépensière des règles du jeu par le joueur ou la joueuse, il s'agit là d'un type d'expérience qu'aucune structure ne peut conditionner. Rien n'empêche un joueur ou une joueuse d'aucun épisode de la série *Zelda* de se livrer à cette libre appropriation, quel que soit l'espace qu'il ou elle parcourt ; mais se situer au niveau de l'autonomie pure du joueur ou de la joueuse, c'est se condamner à ne rien dire en matière de description des structures du jeu. Ce que la plaine nous permet de penser, ce sont les conditions spatiales structurelles d'apparition d'un certain type d'expérience possible, et donc un modèle communicationnel

¹⁸⁸ Caillois, *op.cit.*, p. 77.

¹⁸⁹ Caillois, *op.cit.*, p. 86.

¹⁹⁰ Stockburger, *op.cit.*, p. 122-123.

spécifique qui y invite. Comme nous l'avons déjà souligné d'après Sébastien Genvo¹⁹¹, bien qu'il soit toujours possible de s'agiter en cours, l'espace de la récréation en offre des conditions sensiblement plus favorables. De la même manière, bien qu'il soit possible de s'adonner au plaisir de la navigation libre dans un donjon, ou à l'excitation du défi d'orientation dans la plaine, l'un et l'autre en proposent néanmoins des structures spatiales plus ou moins propices.

Afin de préciser ce point, nous proposons pour la suite de cette étude de rentrer davantage dans le détail de la spatialité de la série, en identifiant une série de microstructures-clés dont va sensiblement dépendre le type d'expérience navigatoire expérimentée par le joueur ou la joueuse au sein des deux macrostructures précédemment évoquées. En ce qui concerne la conceptualisation et la modélisation de ces expériences, nous renvoyons à notre quatrième et dernier chapitre, où nous mobilisons la notion de « parcours critique » à cette fin, en analysant dans une perspective diachronique son évolution dans l'histoire de la série.

3. Microstructures

3.1. Introduction : jeux d'échelles

La relation qui unit les macrostructures évoquées précédemment (donjon / plaine) et les microstructures que nous proposons d'étudier à présent est d'abord d'ordre mérologique. Les secondes sont contenues dans les premières : la plaine (plan macrostructural) *contient*, par exemple, des « sentiers » (plan microstructural), et non l'inverse. De ce point de vue, la plaine et le donjon s'apparentent ontologiquement à la somme de leurs microstructures spatiales, bien que ce rapport ne soit pas tout à fait discriminant. Nous verrons par exemple que le sentier, la

¹⁹¹ Genvo, Sébastien. *Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : pour une étude du « play design »*. 2008.

signalisation (*signposting*), le repérage (*landmarking*) ou le panneau constituent des microstructures privilégiées de l'espace global de la plaine, tandis que le couloir, l'alcôve, la claire-voie ou le sentier de miettes (*crumbs trail*) relèvent plutôt de l'espace du donjon. Ce type d'appréhension réticulaire, ou télescopique, des phénomènes structurels est évoqué par Joaquin Siabra-Fraile dans un article déjà cité¹⁹². L'auteur y rattache la construction de l'espace vidéoludique à la structure générale du langage, qu'il déploie à trois niveaux d'échelle :

Dans la langue française, les mots sont combinés selon un ordre (et pas n'importe quel ordre) afin de construire des phrases. Ces phrases construites peuvent être combinées pour former des paragraphes, et les paragraphes pour former un texte entier. Le plus souvent, les mots s'organisent selon un ordre grammatical, les phrases selon un ordre syntaxique et les paragraphes et le texte selon un ordre rhétorique. Les ordres grammaticaux, syntaxiques et rhétoriques obéissent à des règles différentes. [...] Imaginez les éléments de jeu, les personnages et les objets fonctionnant comme des mots. S'ils sont correctement combinés, nous obtenons un tableau – que nous pouvons comparer à une phrase. Les tableaux viennent s'unir pour former des niveaux, tout comme les phrases se relient au sein d'un système de paragraphes. Enfin, les niveaux, organisés de manière séquentielle, forment la carte d'Hyrule tout entière, comme le texte qui est composé de plusieurs paragraphes.¹⁹³

Dans le détail, nous ne souscrivons pas aux observations de Siabra-Fraile, parce que ses dénominations linguistiques sont fausses pour la plupart. Si l'on peut admettre que les mots s'organisent au sein de la phrase « selon un ordre grammatical », les phrases en revanche ne s'organisent pas, dans un texte, « selon un ordre syntaxique », puisque la syntaxe désigne en

¹⁹² Siabra-Fraile, Joaquin. « NESpace en Construction dans *Zelda* ». *Zelda et la philosophie*, Luke Cuddy, Carus Publishing Company (Omaké Books, traduit de l'anglais par V. Congy et H. Moallic, 2018), 2008, p. 142-159.

¹⁹³ Siabra-Fraile, *op.cit.*, p. 153-154.

toute rigueur l'articulation des mots ou groupes de mots au sein de la phrase¹⁹⁴ (à une échelle comparable donc à celle que l'auteur nomme « ordre grammatical »). L'articulation des phrases entre elles relève d'un plan d'analyse beaucoup plus complexe, largement discuté en Analyse du discours, et dont la « linguistique textuelle » ou « transphrastique » de Jean-Michel Adam peut fournir des exemples¹⁹⁵. Quant à l'« ordre rhétorique », qui peut éventuellement concerner l'enchaînement des différentes « parties du discours »¹⁹⁶, il ne s'agit pas d'une catégorie linguistique à proprement parler, et ne s'applique, par définition, qu'à un nombre assez restreint de textes – que sont, précisément, les « discours ».

Les imprécisions linguistiques de Joaquin Siabra-Fraile ne disqualifient néanmoins pas son propos d'ensemble, à savoir qu'à l'image du langage, les structures spatiales dans le jeu vidéo s'emboîtent comme des sortes de poupées gigognes, en fonction de l'échelle adoptée pour les observer. C'est le même constat qui vient justifier notre distinction entre macrostructures et microstructures, selon une logique télescopique proche de celle qu'identifie Jean-Michel Adam dans l'ouvrage déjà cité. L'objectif de Jean-Michel Adam est de trouver un fondement linguistique aux grandes distinctions textuelles traditionnelles (récit, description, argumentation, explication et dialogue), en identifiant ce qu'il nomme des « éléments de linguistique textuelle » (6). L'idée est d'étendre la linguistique au-delà des limites de la phrase

¹⁹⁴ « Traditionnellement, la syntaxe [...] décrit la façon dont les mots se combinent pour former des groupes de mots et des phrases. En français, l'existence d'une dimension syntaxique est d'emblée confirmée par le caractère non arbitraire de l'ordre des mots. La combinatoire proprement syntaxique, loin de se réduire au seul ordre linéaire des mots, détermine leur regroupement en syntagmes qui fonctionnent comme des unités intermédiaires entre le niveau des mots et celui de la phrase. » Riegel, Martin, et al. *Grammaire méthodique du français*. 5. éd. [rev. et augm.], Presses Univ. de France, 2014, p. 39.

¹⁹⁵ Adam, Jean-Michel. *Les textes, types et prototypes : récit, description, argumentation, explication et dialogue*. Nathan, 1992.

¹⁹⁶ La rhétorique classique distingue cinq parties du discours, dont l'enchaînement est censé garantir une efficacité persuasive maximale : l'exorde, la narration, la confirmation, la réfutation et la péroraison.

où elle se cantonne traditionnellement, en direction d'une « syntaxe des grandes masses verbales » (11) d'inspiration structuraliste. Sans entrer trop dans le détail de la proposition, relevons néanmoins qu'Adam produit un découpage de l'objet-texte selon trois niveaux d'échelle, beaucoup plus convaincants que ceux de Siabra-Fraile : un texte est donc composé selon lui de « propositions », correspondant à peu près au niveau syntaxique (groupes de mots, généralement organisés autour d'une proposition verbale), formant ensuite des « macro-propositions » (suites de propositions marquant une « étape » du texte), formant à leur tour des « séquences », dont l'unité révèle le type de texte dans lesquelles elles s'insèrent. Par exemple, dans le fragment de récit enfantin suivant :

- [a] C'était pendant les vacances d'été
- [b] c'était un j'me rappelle plus quelle date
- [c] c'était quand j'étais avec deux copains
- [d] on avait été dans un chantier
- [e] on s'avait amusé à cache-cache.¹⁹⁷

... chaque ligne correspond à une *proposition* (niveau syntaxique), l'ensemble de ces cinq propositions forme une *macro-proposition* (qu'Adam désigne sous l'appellation classique en narratologie de « situation initiale »), le tout s'insérant dans une *séquence*, qui est celle du « récit » ; l'agglutination des séquences formant *in fine* un *texte*. Adam souligne que ce modèle permet d'éviter une « typologie des textes » transcendante, qu'il trouve douteuse dans la mesure où « chaque texte est [en] réalité beaucoup trop hétérogène » (19) pour être unifié typologiquement : un même texte alternant fréquemment les séquences narratives, descriptives, explicatives, etc.

¹⁹⁷ Adam, *op.cit.*, p. 29.

Nous proposons de s'inspirer de ce modèle pour l'analyse de la spatialité vidéoludique sous l'angle des structures de jeu :

1° Au niveau global, nous avons *l'espace de jeu* dans son ensemble qui, comme le souligne Adam au sujet du « texte », est souvent beaucoup trop hétérogène pour être qualifié uniformément. La série *Zelda* par exemple ne repose pas sur un seul type d'espace qui serait, admettons, « l'espace du jeu d'action-aventure », mais relève d'une forme d'hybridation comme la plupart des jeux vidéo.

2° Au niveau des « séquences », nous avons les *macrostructures spatiales*, dont nous avons traité dans les pages qui précèdent : en l'occurrence, la plaine et le donjon – qui s'apparentent en un sens aux grandes catégories textuelles évoquées plus haut, comme la description, le récit ou le dialogue. Ce sont des ensembles vastes, qui informent durablement l'expérience navigatoire.

3° Au niveau des « propositions » et des « macro-propositions », nous avons enfin ce que nous appelons les *microstructures spatiales*, que nous décrivons un peu plus loin. De leur enchaînement dépend largement le type de séquence qui s'ensuit : par exemple, un enchaînement de couloirs (propositions) peut former un labyrinthe (macro-proposition), dont l'accumulation va avoir tendance à former un donjon (séquence) – bien que cela ne soit pas automatique ni parfaitement homogène, comme le souligne Adam au sujet de ses propres catégories.

Ce qui nous amène en définitive à un effet d'emboîtement qu'on pourrait résumer visuellement ainsi :

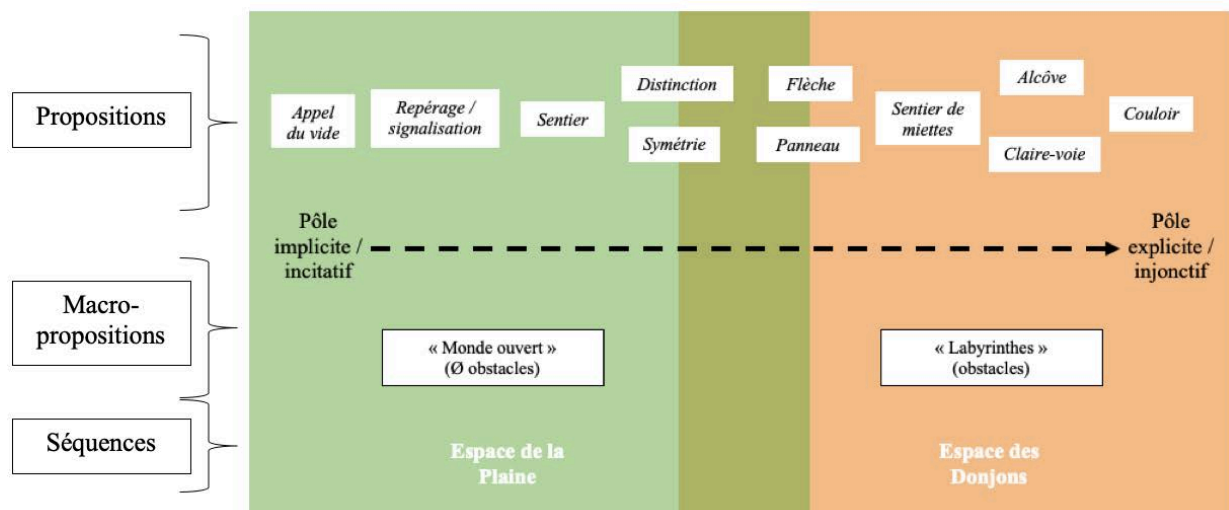


Figure 19: Rapports d'échelles entre microstructures et macrostructures, à partir des catégories de J.M. Adam (1992).

Pour élucider les enjeux de ce modèle d'emboîtements, il est donc nécessaire de passer par une étape descriptive : nous proposons donc une liste analytique (non exhaustive) de ce que nous identifions comme des microstructures (correspondant au niveau de la « proposition » selon le modèle d'Adam), que nous hiérarchisons selon la nature du message navigatoire qu'elles produisent : en partant des plus injonctives pour aller vers les plus incitatives/invitatives, qui sont également, par définition, les plus implicites.

3.2. Le couloir et le sentier

Dans notre revue de la littérature en *space studies*, nous avons souligné qu'Alison Gazzard proposait un couple notionnel applicable selon elle à l'ensemble de la spatialité vidéoludique, le « rail » (*track*) et le « chemin » (*path*). Le rail et le chemin désignent, chez l'autrice, deux modalités de la « route » (*route*), c'est-à-dire deux manières différentes de relier un point A à un point B de l'espace.

Tandis que le rail, comme ceux qui entrent dans la construction des lignes de chemin de fer, contraint le mouvement dans une seule direction, le chemin, lui, est bidirectionnel. Il est possible pour le marcheur d'aller d'avant en arrière le long du chemin [...]. Le chemin offre au joueur la liberté de mouvement à travers l'acte de marcher. Et, tandis que le chemin nous offre cette liberté de mouvement, le rail, lui, s'attache à limiter ce mouvement en termes de directions.¹⁹⁸

Ce duo notionnel est stimulant, car il envisage la spatialité vidéoludique dans une optique résolument interactionnelle (liberté de mouvement vs. mouvement contraint), et non fixiste ; mais dans le même temps, son application nous semble très déséquilibrée à l'échelle de la spatialité vidéoludique en général – ou tout du moins, l'est-elle clairement dans le cas de la série *Zelda*. La traduction formelle du concept de rail, c'est-à-dire d'un type d'espace qui ne permet qu'un mouvement unidirectionnel, y est en effet rarissime. Il existe quelques espaces de ce type dans la série *Zelda*, par exemple la « croisière » au cœur des Marais du sud dans *Majora's Mask* (2000), ou certaines phases en aérinage dans la Tour du Jugement de *Twilight Princess* (2006), dont le principe consiste précisément à glisser le long d'un rail fixé au sol ou au mur. Mais en dehors de ces rares exemples, le rail n'est absolument pas un concept opérationnel pour l'étude microstructurale de la spatialité de notre corpus. À l'inverse, le chemin, c'est-à-dire selon Gazzard, l'espace reliant un point A à un point B sur lequel le joueur ou la joueuse est *a minima* capable de progresser d'avant en arrière, recouvre pour ainsi dire les 99,9% de la spatialité restante.

Il nous semble donc nécessaire de proposer un couple notionnel de substitution, applicable à notre corpus, et qui soit par ailleurs plus aisément observable dans une perspective objective. Nous proposons donc pour débiter notre analyse microstructurale, en lieu et place

¹⁹⁸ Gazzard, *op.cit.*, p. 20.

du couple rail/chemin, la distinction basique entre le *couloir* d'une part, et le *sentier* d'autre part. Contrairement à la distinction établie par Gazzard, nous faisons du couloir et du sentier deux microstructures architecturales qui permettent toutes deux de naviguer d'avant en arrière, et offrent donc une « liberté de mouvement » minimale au joueur ou à la joueuse – ce qui nous permet ainsi de traiter les 99,9% évoqués plus efficacement. Ce qui les distingue de manière plus opératoire, ce n'est donc pas la navigation le long d'un axe, mais la possibilité, pour le sentier, de s'écarter autant que souhaité de l'axe en question. Le couloir désigne pour nous un espace linéaire, qui ne se déploie (architecturalement parlant) pas nécessairement en ligne droite, mais qui contraint le joueur ou la joueuse à suivre le trajet d'un point A à un point B tel qu'il est voulu par le *level designer*. Le sentier à l'inverse, désigne un espace où ce même trajet, tout aussi théoriquement linéaire, n'est que *suggéré* au joueur ou à la joueuse, de sorte à ce qu'il ou elle puisse s'en écarter si le cœur lui en dit, tout en conservant la possibilité de relier le point B en question. En d'autres termes, le couloir est un espace effectivement linéaire *injonctif*, tandis que le sentier est espace théoriquement linéaire *incitatif*.

Par « sentier », nous n'entendons pas l'itinéraire individuel que le joueur ou la joueuse se ménage à travers l'espace, et qui ne serait perceptible qu'à travers l'enregistrement de ses sessions de jeu, et modélisé *a posteriori* par l'observateur. Nous entendons bel et bien une microstructure de *level design*, observable *a priori*, que le joueur ou la joueuse peut néanmoins choisir de suivre fidèlement ou non. Voici une illustration de ces deux microstructures, tirées toutes deux d'*Ocarina of Time* (1998) :



Figure 20: Un couloir du Temple du feu, et un sentier du parc du Château d'Hyrule dans Ocarina of Time (1998).

Dans le premier cas, le personnage contrôlé par le joueur ou la joueuse est spatialement contraint·e (essentiellement par le moteur physique) de glisser le long d'un axe préétabli, délimité par les quatre murs qui l'entourent. S'il ou elle veut rejoindre l'espace visible au niveau du point de fuite, il ou elle est obligé·e de suivre le trajet ménagé par le *level designer*, bien que rien ne l'empêche, s'il ou elle ne le souhaite pas, de revenir sur ses pas. Comme on le voit sur l'illustration, le mouvement du joueur ou de la joueuse est *canalisé*, mais il n'est pas

entièrement aboli pour autant : non seulement ce dernier peut revenir sur ses pas, mais il peut également se mouvoir légèrement autour de l'axe en question, les parois du couloir étant significativement plus larges que la carrure du personnage lui-même. Dans le second cas, le sentier modélisé au sol n'empêche en aucun cas le joueur ou la joueuse de naviguer dans l'espace qui se déploie de part et d'autre du tracé, pas plus que de revenir sur ses pas, mais le trajet « optimal » lui est suggéré par le *level designer* à l'aide d'une variation de couleur et de texture au niveau du sol, qui évoque mimétiquement une sorte de « chemin » traversant la pelouse du parc.

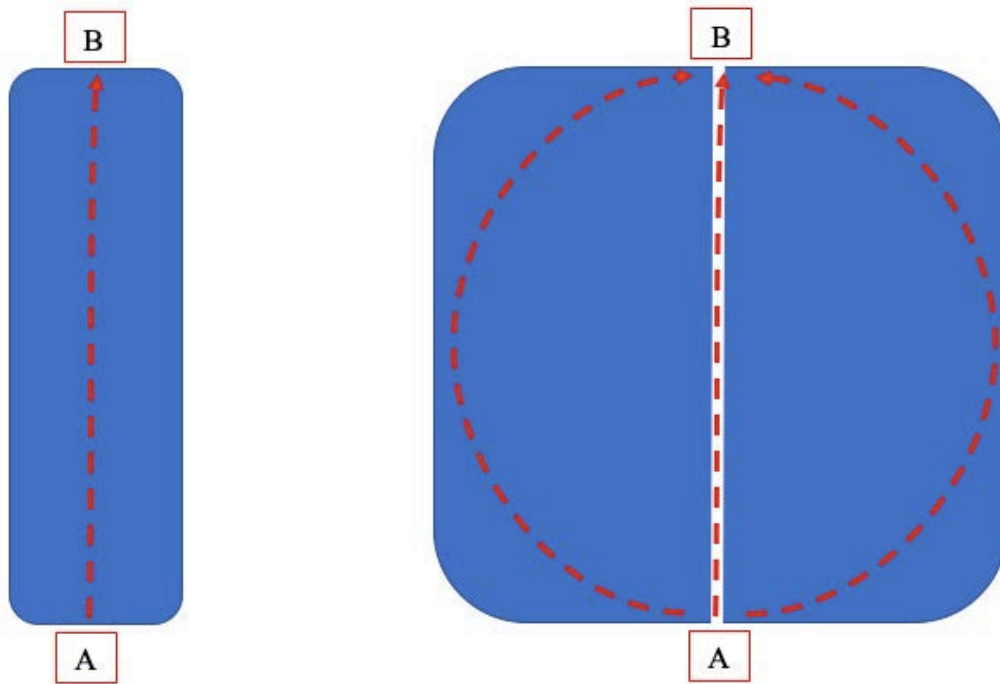


Figure 21: Modélisation du couloir (à gauche) et du chemin (à droite), et du parcours possible du joueur ou de la joueuse au sein des deux microstructures spatiales.

Ces deux microstructures, par lesquelles nous avons choisi de débiter, sont extrêmement basiques. Il serait évidemment fastidieux d'en relever toutes les occurrences, mais leur permanence témoigne non seulement du caractère structurel de cet élément, mais aussi d'une

tendance de la série à proposer de façon récurrente le type d'expérience navigatoire qui en résulte très directement.



Figure 22: Permanence de la microstructure du sentier dans Adventure of Link (1987), Breath of the Wild (2017), Twilight Princess (2006) et Skyward Sword (2011).

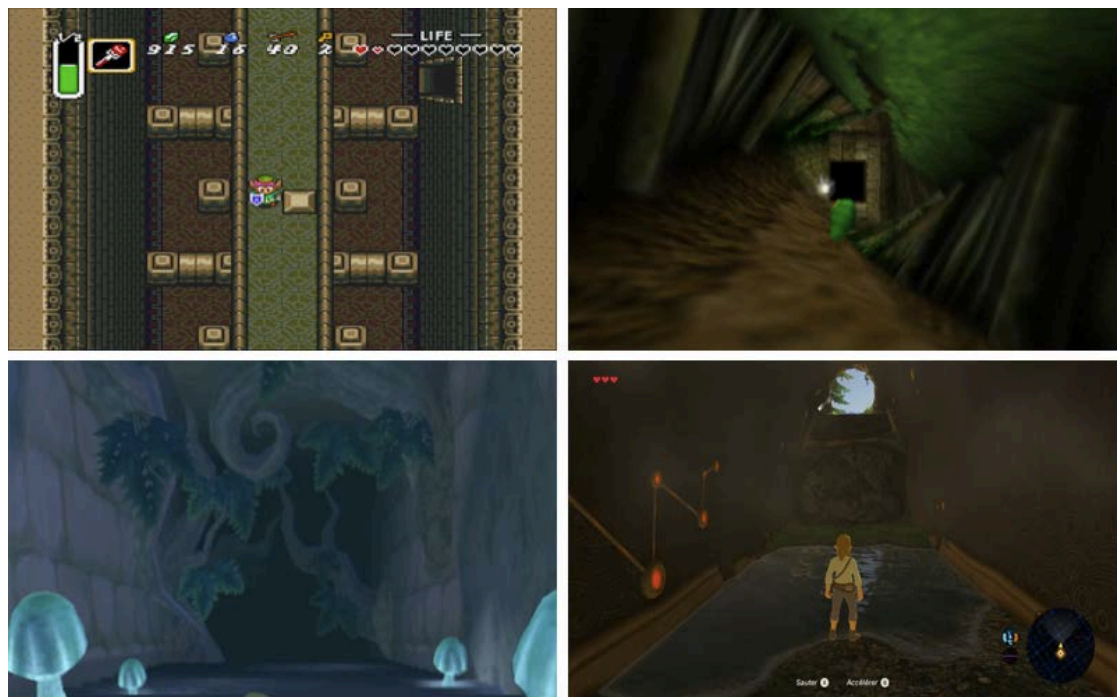


Figure 23: Permanence de la microstructure du couloir dans A Link to the Past (1991), Majora's Mask (2000), Skyward Sword (2011) et Breath of the Wild (2017).

Ce qui est évidemment intéressant dans l'identification de ces deux microstructures et des régimes navigatoires qui y sont associés, c'est leur inscription respective dans un cadre macrostructural plus large : comme les précédentes illustrations le soulignent, le couloir est résolument du côté de l'espace du donjon, tandis que le sentier appartient sans doute possible à l'espace de la plaine : aucun couloir n'apparaît dans l'espace de la plaine pour ce qui est des jeux de notre corpus, pas plus qu'on ne trouve de sentier dans l'espace des donjons. On a donc ici un type de microstructure qui informe ou trahit directement la macrostructure dans laquelle elle s'insère, de la même manière que certaines « propositions » déterminent la nature de « séquences » plus grandes dans le modèle de Jean-Michel Adam.

3.3. Le « sentier de miettes »

Dans leur somme sur les « formes » vidéoludiques, Geoff King et Tanya Krzywinska identifient une microstructure de *level design* qui s'apparente aux précédentes, et que nous avons déjà relevée en introduction : le « sentier de miettes », ou *crumb-trail* en version originale. L'auteur et l'auteur classent cette microstructure dans la liste des « instruments moins explicites » de guidage (*less overt devices*), et en donnent la définition suivante :

Le positionnement des ennemis ou des collectibles agit souvent comme un sentier de miettes navigatoire, orientant fréquemment les mouvements du joueur en direction d'un objectif.¹⁹⁹

Le sentier de miettes constitue effectivement une microstructure fréquente de *level design*, qui consiste à disposer dans l'espace une série de points d'intérêts mineurs le long d'une

¹⁹⁹ King et Krzywinska, *op.cit.*, p. 86.

ligne, de sorte à ce que le joueur ou la joueuse, attiré·e de proche en proche, finisse par atteindre l'endroit où le *designer* souhaite le conduire.



Figure 24: Exemple de « sentier de miettes » dans le jeu Yoshi's Crafted World (Nintendo, 2019) : les pièces d'or à ramasser indiquent au joueur ou à la joueuse le trajet optimal à travers l'espace.

Les jeux de la série *Zelda* ne comportent que très peu de sentiers de miettes, hormis dans certaines séquences très spécifiques comme les défis de poursuite dans le labyrinthe de la Tombe du fossoyeur dans *Ocarina of Time* (1998), ou dans celui du Sanctuaire Mojo dans *Majora's Mask* (2000), où il s'agit de suivre un personnage qui laisse dans son sillage des traces de son passage, dans une sorte de course d'obstacles en temps limité. L'un des exemples les plus intéressants se trouve dans *Majora's Mask*, lors d'une phase où le joueur ou la joueuse doit suivre un chemin invisible à l'œil, mais indiqué par la présence de plumes lâchées au sol par un hibou.



Figure 25: Exemple de "sentier de miettes" dans Majora's Mask (2000) : les plumes du hibou dans le village Goron.

Le fait est que le sentier de miettes est une microstructure pléonastique par rapport à celle du sentier que nous avons dégagée précédemment. Pour filer l'analogie linguistique, nous dirions qu'il s'agit d'un *intensif*, c'est-à-dire d'un élément qui n'apporte pas de nouvelles informations mais ne fait que renforcer l'information déjà existante. Elle est donc particulièrement utile lorsque le sentier lui-même, pour une raison ou pour une autre, n'est pas clairement identifiable par le joueur ou la joueuse – comme c'est le cas dans l'exemple cité, où il n'apparaît pas visuellement à l'écran. Le joueur ou la joueuse se sert donc de la position des miettes (en l'occurrence ici, des plumes) pour en déduire le tracé du sentier. Cette microstructure agit donc comme une manière d'accentuer la charge pragmatique de la structure incitative du sentier, en la faisant glisser un peu davantage vers l'injonction, sans l'atteindre néanmoins.

3.4. L'alcôve

Il serait néanmoins simpliste de considérer que le sentier propose une version libre et active de la navigation, permettant au joueur ou à la joueuse de s'en écarter dès que sa curiosité l'y pousse, tandis que le couloir incarnerait une version totalement linéaire et passive du même processus. Les donjons de la série empruntent au labyrinthe leur structure globale. Le couloir est certes la plupart du temps une traduction objective du trajet optimal voulu par le *level designer* ; mais très souvent dans la série, le couloir intègre à sa propre microstructure la possibilité d'une forme d'exploration, canalisée, mais déviante. Cette intégration prend la forme de ce que nous appellerons l'« alcôve ». Cette microstructure apparaît très tôt dans chaque épisode de la série, et de manière elle aussi récurrente. En voici par exemple l'illustration dans *Wind Waker* (2002) :



Figure 26: Exemple d'alcôve dans la Caverne du Dragon de Wind Waker (2002).

Cette microstructure est une fois encore extrêmement simple, et peut se modéliser de la façon suivante, comme une variation sur celle du couloir modélisée précédemment :

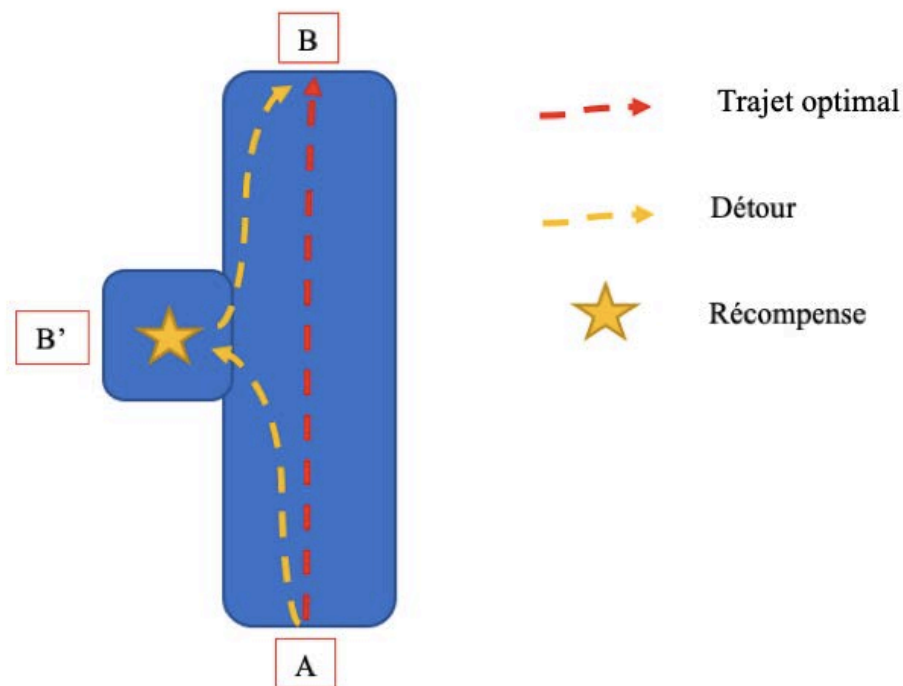


Figure 27: Modélisation de la microstructure de l'alcôve, avec le trajet optimal du joueur ou de la joueuse et le détour facultatif possible.

Ce qui est intéressant avec cette microstructure, c'est qu'elle introduit dans la linéarité supposée du couloir une déviation facultative mais volontaire du parcours : elle nuance l'*injonction* navigatoire induite par la linéarité axiale de ce type d'architecture en proposant une forme d'*incitation* exploratoire. Le joueur ou la joueuse n'est certes pas obligé·e de réaliser ce détour pour atteindre son objectif spatial, mais le *level design*, non seulement le lui permet, mais l'y encourage par l'attrait d'une récompense dont ce dernier ou cette dernière peut apercevoir la présence, mais ne peut totalement prévoir la nature. Le joueur ou la joueuse n'est pas confronté·e à une impasse dont l'arpentage est nécessaire pour débloquer l'accès au point B, et qui le contraint à revenir sur ses pas ; l'alcôve rallonge certes légèrement le trajet de A à B, mais n'est en rien nécessaire. Elle propose au joueur ou à la joueuse une version *alternative* du parcours.

Ce qui est frappant avec cette microstructure, qui pourrait passer pour relativement anodine, c'est la place qu'elle occupe dans l'apprentissage spatial progressif que la série impose au joueur ou à la joueuse. On la retrouve en effet de façon absolument systématique dans tous les premiers couloirs de chaque donjon, en particulier à compter de l'entrée de la série dans l'ère de la représentation en trois dimensions.



Figure 28: Microstructure de l'alcôve dans Ocarina of Time (1998), A Link to the Past (1991) et Skyward Sword (2011), successivement en jeu, et sur la modélisation cartographique.

3.5. La claire-voie

La microstructure suivante emprunte à l'alcôve une partie de son processus communicationnel, mais en compliquant légèrement le message. Au lieu de laisser percevoir au joueur ou à la joueuse un espace à l'écart du couloir, immédiatement accessible via un bref détour, elle fait entrapercevoir un espace dont l'accès n'est pas révélé d'emblée. Tandis que

l'alcôve révèle dans un même mouvement un espace et son accès, ce que nous nommons la « claire-voie » montre au joueur ou à la joueuse l'existence d'un espace sans en dévoiler le chemin qui y mène, misant ainsi sur sa déduction spatiale. La claire-voie joue sur le principe de contiguïté paradoxale des espaces, en particulier sur la distinction identifiée par Joaquin Siabra-Fraile entre « espace physique » et « espace logique » au sein des jeux *Zelda*.

Imaginons Hyrule comme un immeuble résidentiel. Zelda est notre voisine de palier et sa porte est ouverte, il n'est donc pas très difficile d'entrer dans son appartement. La distance entre Zelda et nous est de zéro. Et si la porte était fermée et que Zelda avait perdu la clé ? La distance physique entre nous deux est toujours la même, et pourtant, nous devons cette fois aller chercher un serrurier et lui demander très gentiment (il est quand même deux heures du matin) de nous accompagner. [...] De quel type de distance s'agit-il ? Elle ne se mesure pas en mètres, ou en pouces, mais par le nombre de conditions qui demandent à être remplies. Au lieu d'une distance physique, nous sommes confrontés à une distance logique.²⁰⁰

En jouant sur cette distinction qui est au cœur de la spatialité de la série, et d'une grande partie des jeux d'action-aventure en général, la claire-voie donne à voir un espace physiquement tout proche, mais logiquement éloigné, et inaccessible *a priori*. Cette microstructure agit comme une incitation navigatoire à courte portée, car en révélant au joueur ou à la joueuse de façon discrète qu'il existe un espace tout proche dont il ne soupçonnait pas l'existence, le jeu le pousse ainsi à en trouver l'accès – accès qui se veut généralement dissimulé dans le tissu du *level design*. Cette microstructure reposant sur un principe de contiguïté illogique des espaces, qui *révèle* et dans le même temps *sépare* un espace B d'un espace A, est parfaitement récurrente dans la série.

²⁰⁰ Siabra-Fraile, *op.cit.*, p. 144.

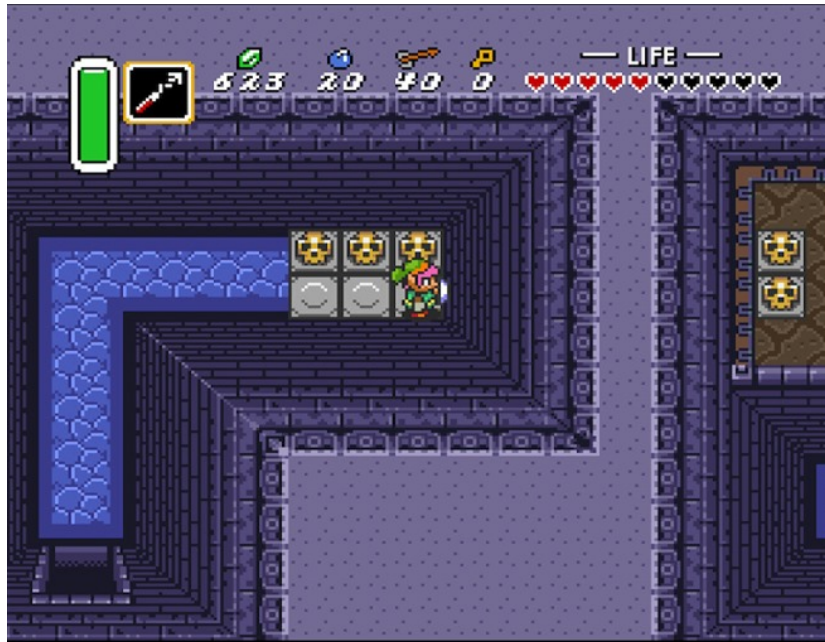


Figure 29: Exemple de claire-voie dans le Palais des Marécages d'A Link to the Past (1991).

Comme on le voit dans cet exemple tiré du second donjon du Monde des Ténèbres d'A *Link to the Past* (1991), le joueur ou la joueuse arrivé·e dans une impasse à l'extrémité d'un couloir aperçoit de façon discrète un autre espace contigu à droite, séparé (contrairement à l'alcôve) de sa position par un mur infranchissable. Ce bref aperçu va donc l'inciter en théorie à revenir sur ses pas à la recherche d'un moyen non-immédiatement évident d'accéder à cette espace : en l'occurrence ici, un passage dissimulé sous une cascade dans la pièce précédente.

Cette microstructure est surreprésentée dans l'épisode de 1991. On pourrait en effet légitimement penser qu'elle est tributaire de la représentation en deux dimensions et en vue de dessus adoptée par cet épisode. La vue zénithale permet en effet de donner à voir au joueur ou à la joueuse des espaces contigus mais séparés sur un même écran, la vision du joueur ou de la joueuse, contrairement à celle du personnage, pouvant embrasser d'un même regard différents espaces se jouxtant, bien que physiquement indépendants et cloisonnés. Mais en réalité, cette microstructure est également présente dans la plupart des épisodes en trois dimensions. On la

retrouve jusque dans *Breath of the Wild* (2017), par exemple ici, dans le sanctuaire de Hawa’Kai. Le joueur ou la joueuse qui navigue le long du couloir peut entrapercevoir un coffre dans une salle contigüe, à travers les barreaux d’une grille. Ce coup d’œil agit comme une incitation discrète à rechercher un accès secret vers cet espace, qu’il peut trouver en résolvant une petite énigme facultative basée sur la manipulation d’objets à distance. Une fois l’accès révélé, le joueur ou la joueuse peut donc accéder à l’espace physiquement contigu, mais logiquement éloigné, et s’emparer du contenu du coffre.





Figure 30: Exemple de claire-voie dans le sanctuaire de Hawa'Kai dans Breath of the Wild (2017).

À partir de notre modélisation de l'alcôve, le fonctionnement de la microstructure de la claire-voie peut se représenter de la façon suivante :

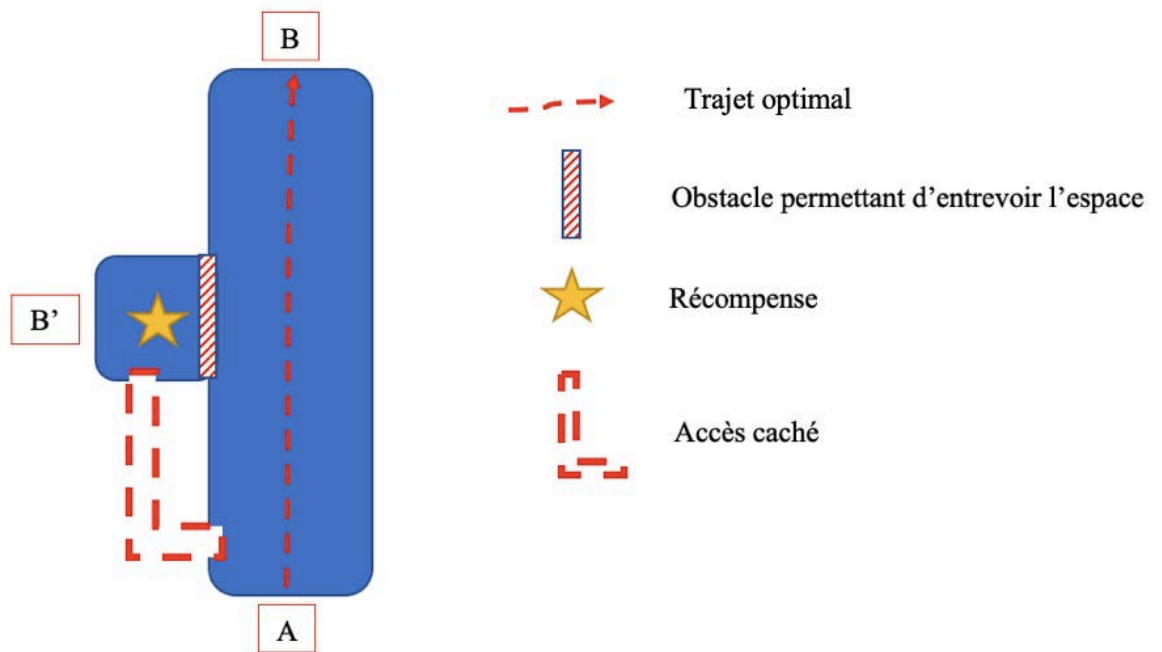


Figure 31: Modélisation de la microstructure de la claire-voie.

La particularité de la claire-voie est, comme son nom l'indique, de révéler dans un même mouvement un espace tout en interdisant l'accès, contrairement à l'alcôve qui révèle à la fois l'espace et l'accès qui y mène. Les deux microstructures procèdent malgré tout d'une même volonté de *tordre* ponctuellement l'espace linéaire injonctif du couloir, en maintenant l'attitude exploratoire du joueur-navigateur ou de la joueuse-navigatrice en éveil même au sein d'un espace contraint.

3.6. *Le panneau*

Les microstructures spatiales que nous avons évoquées précédemment constituent pour ainsi dire des cadres minimaux à l'activité exploratoire du joueur ou de la joueuse (sentier, couloir), ou des variations mineures à partir de ces cadres (alcôve, claire-voie). Nous avons montré que le couloir et le sentier établissent deux situations de communication différentes : une navigation injonctive pour le premier, avec des incitations ponctuelles à l'exploration (alcôves et claire-voie) ; une navigation incitative pour le second, qui laisse au joueur ou à la joueuse toute latitude de s'écarter du tracé optimal prévu par le *level designer*, pour partir à la découverte de l'espace vaste et dégagé de la plaine.

Une fois dans ce dernier espace, qui incarne pour ainsi dire une forme d'injonction ou d'incitation « zéro », les microstructures communicationnelles se font plus précises. La première d'entre elles est à la fois évidente et hybride : il s'agit du panneau. Aussi étrange que cela puisse paraître dans une série de jeux vidéo qui dispose d'une interface cartographique aussi détaillée et, nous le verrons, polarisante, *Zelda* regorge de panneaux dont la nature est parfois complexe. Le panneau « fonctionne » dans la série à peu près de la même manière que dans l'espace réel : il s'agit d'un élément situé à un point précis de l'espace de jeu, dont la lecture n'est néanmoins pas immédiate, ouvrant à l'interaction une boîte de dialogue qui affiche

à l'écran les informations qui y sont contenues. Point important, le panneau a dans la série une histoire évolutive. Absent du premier épisode de 1986, il apparaît dans *Adventure of Link* en 1987 : à l'origine, il est purement locatif, et non directionnel. Présent à l'entrée de chacun des nombreux villages du jeu, il en indique simplement le toponyme, afin de permettre au joueur ou à la joueuse d'identifier le village dans lequel il se trouve, et ainsi de recouper cette information avec les différentes indications délivrées par les personnages non-joueurs.



Figure 32: Exemple de panneau "locatif" dans Adventure of Link (1987).

À partir d'*A Link to the Past* (1991), le panneau devient directionnel : autrement dit, il n'indique plus seulement le lieu où le joueur ou la joueuse se trouve lorsqu'il ou elle interagit avec lui, mais la direction à suivre pour atteindre un lieu donné. À compter de 1991, le panneau incorpore donc à sa fenêtre de texte un symbole de flèche qui précise la direction suggérée, en l'absence de repère visuel quant à la forme du panneau lui-même qui, contrairement aux panneaux réels, est toujours à peu près rectangulaire. De ce point de vue, le panneau incarne bel et bien une microstructure navigatoire incitative, qui suggère au joueur ou à la joueuse le trajet optimal vers un objectif spatial, tout en lui laissant la liberté de le suivre ou non. Par

définition, le panneau est de nature hybride : nous choisissons de le classer parmi les microstructures architecturales, dans la mesure où il est situé au sein de l'espace lui-même dans un lieu donné, mais la fenêtre de texte qu'il déclenche le range tout autant du côté des instances de médiation textuelles, que nous aborderons dans notre prochain chapitre.

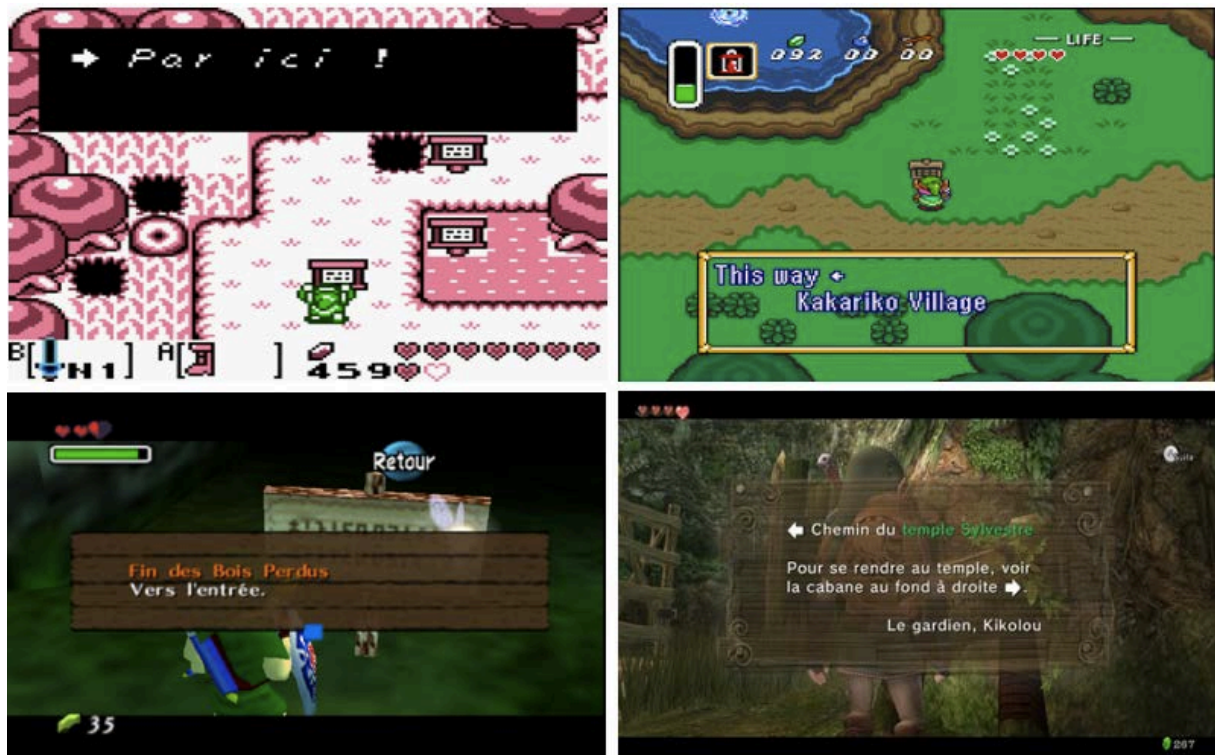


Figure 33: Permanence de la microstructure du panneau dans Link's Awakening (1993), A Link to the Past (1991), Majora's Mask (2000) et Twilight Princess (2006).

3.7. La flèche

Le panneau apparaît donc comme une microstructure hybride qui oriente de façon essentiellement incitative le joueur ou la joueuse dans sa navigation. Dès lors qu'il n'est plus seulement locatif, mais directionnel, il intègre à sa fenêtre de texte un signe conventionnel courant, la flèche, qui pointe dans la direction du lieu indiqué. Il est intéressant dès lors (et c'est également pour cette raison que nous avons choisi de classer le panneau parmi les microstructures architecturales) d'observer que le signe de la flèche a parfois tendance à se

naturaliser dans l'espace de jeu : c'est-à-dire, à quitter la fenêtre du panneau où son inscription est somme toute logique, pour s'intégrer directement à l'environnement de manière plus ou moins subtile.

La série compte en effet parmi ses microstructures incitatives la tendance à fondre dans le tissu même du *level design* des flèches visant à orienter plus ou moins discrètement la navigation du joueur ou de la joueuse, selon son attention perceptive. Bien qu'excessivement voyants une fois que l'on sait quoi chercher, il est amusant de relever l'ingéniosité avec laquelle les *level designers* s'attachent à masquer ces signes conventionnels au sein de l'espace du jeu.

Les premiers exemples de flèches apparaissent dès *The Legend of Zelda*, en 1986. On les retrouve dans à peu près tous les épisodes suivants, à l'exception d'*Adventure of Link* (1987) où la représentation en vue de côté rend plus délicat le dispositif, et de *Breath of the Wild* (2017) où, à notre connaissance, elle disparaît, probablement dans un souci de vraisemblance mimétique et d'implication des incitations navigatoires.



Figure 34: Permanence de la microstructure de la flèche intégrées à l'espace de jeu dans *The Legend of Zelda* (1986), *Link's Awakening* (1993), *A Link to the Past* (1991) et *Wind Waker* (2002).

Dans la première illustration, tirée de *The Legend of Zelda* (1986) la flèche, indiquant au joueur ou à la joueuse qu'il faut faire demi-tour dans ce cul-de-sac, est matérialisée à partir des sortes de petites statues en pierre qu'on retrouve par ailleurs dans de nombreux autres environnements de cet épisode. Dans l'exemple d'*A Link to the Past* (1991) et celui de *Wind Waker* (2002), les flèches sont dissimulées, et matérialisées à la fois, au moyen des fleurs ou des touffes d'herbe présentes au sol, dans un souci évident de fondre le signe conventionnel dans l'environnement naturel. La flèche dans la série pointe généralement en direction d'un trésor caché ou d'un accès dissimulé, en épousant au maximum la configuration « naturelle » de l'environnement. De ce fait, elle propose une incitation plus discrète que le panneau, et est donc propice à l'espace conflictuel des donjons, où le défi d'orientation se veut plus accru. L'illustration précédente tirée du huitième donjon de *Link's Awakening* (1993), le Roc de la Tortue, où la flèche est matérialisée grâce au carrelage au sol, indique à gauche de l'écran une

portion de mur que le joueur ou la joueuse peut détruire à l'aide d'une bombe (déjà détruite sur la capture d'écran). Contrairement aux illustrations précédentes (la flèche indiquant qu'il faut faire demi-tour dans *The Legend of Zelda*, par exemple), l'indication est ici cruciale puisqu'elle conditionne de façon nécessaire la progression dans le donjon, l'accès débloqué constituant un passage obligé vers l'issue du labyrinthe.

3.8. La distinction : le cas des « murs fissurés » (*weak walls*)

Dans ce dernier exemple, la flèche se substitue à une autre microstructure qui nous permet de progresser un peu plus avant dans le processus d'implication des microstructures architecturales. Dès le premier épisode, la série inclut parmi ses mécaniques principales la possibilité pour le joueur ou la joueuse d'ouvrir des accès spatiaux, ou plutôt de révéler des accès cachés. Pour ce faire, le joueur ou la joueuse doit placer à un endroit précis, généralement un mur, une « bombe » pour le détruire et révéler l'accès en question. Afin d'indiquer spatialement au joueur ou à la joueuse quel mur peut être détruit et quel autre ne le peut pas, l'espace de jeu joue sur un principe que nous appelons la « distinction », en mettant en valeur un élément de *level design* qui se distingue subtilement des éléments environnants, par une différence de couleur, de forme ou de texture. Le premier épisode, *The Legend of Zelda* (1986), n'incorpore pas encore cette microstructure incitative, que la tradition, dans le cas des murs destructibles, a baptisé le « mur fragile » (*weak wall*). Que ce soit dans le « monde souterrain » ou dans le « monde extérieur », ceux-ci ne sont jamais indiqués, et le *level design* suppose donc que le joueur ou la joueuse tente méthodiquement de placer une bombe devant chaque mur du jeu à la recherche d'un accès caché. La seule manière de les détecter dans l'épisode de 1986 repose sur d'autres instances de médiation (en particulier cartographiques) sur lesquelles nous reviendrons plus tard. Un numéro du magazine *Nintendo Club Classic* de 1990, magazine

promotionnel publié par Nintendo eux-mêmes, détaille le processus d'identification empirique de ces accès cachés dans l'épisode de 1986 :



Figure 35: "À la recherche des objets cachés", extrait du magazine Nintendo Club Classic (1990), p. 28.

Comme on le voit sur les captures d'écran reproduites dans le magazine, les murs destructibles ne présentent aucun signe distinctifs par rapport aux murs environnants : afin d'identifier ces « entrées et sorties » qui « ne sont pas apparentes » visuellement, le magazine conseille donc au joueur ou à la joueuse d'« utilise[r] les bombes pour les détecter », concédant que « cette recherche de passages secrets [...] fera probablement consommer [au joueur] une grande part de [son] stock de bombes ». Il en va de même pour l'épisode suivant, *Adventure of Link* (1987), qui mise pour sa part sur des formes de guidage textuel plus ou moins efficaces.

Le premier épisode de la série à utiliser la microstructure de la distinction pour différencier les murs destructibles des autres est *A Link to the Past* (1991). Une illustration peut

d'ailleurs en être trouvée dans le guide officiel publié une fois encore par Nintendo en 1992, intitulé *Nintendo Player's Guide : The Legend of Zelda A Link to the Past*.

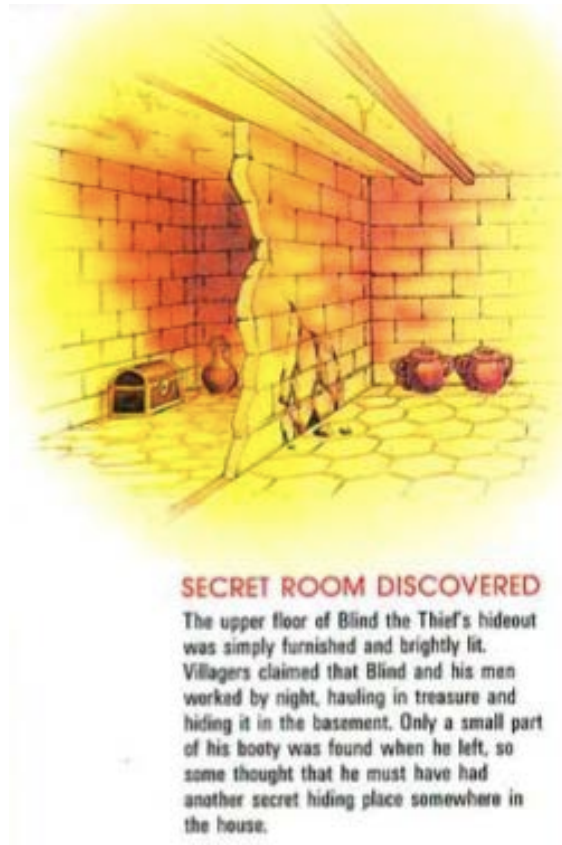


Figure 36: Artwork de "mur fragile" (weak wall), figurant dans le *Nintendo Player's Guide : The Legend of Zelda A Link to the Past* (Nintendo, 1992), p. 41.

Sur cette illustration en coupe d'une salle de donjon, on peut apercevoir une fissure à la base du mur central, masquant l'accès à une salle secrète (*secret room*) renfermant une fiole et un coffre au trésor. Cet *artwork*, étrangement absent des manuels d'instructions aussi bien japonais qu'états-unien ou européen, établit avec clarté le principe de distinction : la fissure distingue le mur central des autres murs (du fond à droite, ou de gauche) et indique au joueur ou à la joueuse par le biais d'une incitation discrète un trajet possible à travers l'espace.

Mais ce qui nous importe davantage, c'est évidemment sa traduction au sein du *level design* du jeu lui-même. À partir d'*A Link to the Past*, ce principe de distinction (dont nous n'étudions qu'un exemple ici, le cas des murs fissurés) se généralise de manière définitive dans tous les épisodes ultérieurs, révélant ainsi une tendance à rendre l'espace de jeu de plus en plus *lisible* par rapport aux épisodes de 1986 et 1987. On la retrouve dans *Ocarina of Time* (1998) sous au moins trois formes différentes, avec soit une fissure dessinée à même la texture du mur, soit un pan de mur d'une couleur et d'une texture différentes, soit un amas de rochers (modèle polygonal en trois dimensions) qui vient se détacher physiquement du mur en arrière-plan. Chaque épisode propose par la suite sa propre version du mur fissuré, sous-catégorie de la microstructure distinctive.



Figure 37: Permanence de la microstructure de la distinction (mur fissuré) dans *A Link to the Past* (1991), *Ocarina of Time* (1998), *Skyward Sword* (2011) et *Breath of the Wild* (2017).

Le principe de distinction est un principe dont les actualisations sont innombrables, et dépassent de très loin le seul exemple du mur fissuré. Cette microstructure servant à inciter le joueur ou la joueuse à incliner sa navigation se retrouve dans un grand nombre d'éléments de *level design* avec lesquels l'interaction est suggérée comme étant plus critique que les éléments présents alentour. Le mur fissuré constitue malgré tout un bon exemple, dans la mesure où son apparition et sa fixation dans la série révèle quelque chose sur le plan diachronique : non seulement une montée en explicitation à partir d'*A Link to the Past* (1991), à partir du moment où les *level designers* choisissent de le rendre clairement perceptible au joueur ou à la joueuse sans plus compter exclusivement sur un processus d'expérimentations à l'aveugle – ce qui à partir de cet épisode marque une tentative d'augmenter de manière radicale la lisibilité de l'espace de la série ; mais également une tendance à se tenir à cette microstructure d'un épisode à l'autre, comme l'exemple type d'une incitation à la fois lisible et discrète, claire et néanmoins relativement implicite, afin de conserver l'attitude exploratoire du joueur ou de la joueuse perpétuellement en éveil.

3.9. La symétrie

L'illustration précédente tirée d'*Ocarina of Time* (1998), permet de mettre en évidence une autre microstructure qui agit comme le pendant de la précédente, toujours selon le principe de redoublement des incitations que nous avons déjà identifié au sujet de l'alcôve / mur fissuré avec l'exemple d'*A Link to the Past*. Là où la distinction permet de mettre en valeur spatialement un élément de *level design* par contraste avec les éléments environnants, notre microstructure suivante, la symétrie, elle, se sert de la disposition particulière des éléments environnants pour révéler en creux la position d'un élément invisible. Le principe est simple : il consiste à disposer au moins deux éléments dans l'espace, à partir desquels le joueur ou la joueuse peut déduire une symétrie axiale ou centrale lui indiquant la présence cachée d'un

troisième élément. Une fois encore, nous progressons ici d'un cran dans la dynamique d'implication.

Le procédé est particulièrement lisible dans le cas de l'illustration précédente, où la position du passage secret est doublement suggérée par la position des deux palmiers situés symétriquement de part et d'autre de la fissure, configuration dont elle occupe le centre exact. Dans la mesure où cette microstructure est plus implicite encore que la précédente, et court donc le risque de n'être perçue ni lue par le joueur ou la joueuse, elle est fréquemment redoublée par d'autres microstructures additionnelles. Mais elle peut également fonctionner de manière isolée. On en retrouve de nombreuses actualisations au fil de la série. À l'intérieur du donjon du Puits dans *Ocarina of Time* (1998) par exemple, qui repose sur une architecture globale s'apparentant à un palais des glaces, avec certains murs « vrais » et d'autres « faux » (inscrits dans le moteur visuel du jeu, mais non dans son moteur physique, c'est-à-dire que le joueur ou la joueuse peut traverser comme s'ils n'existaient pas), on retrouve la mise en scène de cette microstructure qui permet au joueur ou à la joueuse d'orienter sa navigation, comme on le voit sur l'illustration suivante. On y observe le personnage jouable passer à travers un « faux mur » que rien ne distingue visuellement des murs alentour, à l'inverse donc des « murs fissurés » étudiés précédemment et du principe de distinction les gouvernant ; mais la position dudit mur est cependant suggérée discrètement par la disposition symétrique des deux pots, qui indiquent en leur centre l'accès dissimulé.



Figure 38: Illustration de la microstructure de symétrie dans le Puits d'Ocarina of Time (1998).

Ce type de microstructure, pourtant assez radicalement implicite, est abondamment exploité dans la série. On en retrouve des actualisations dès *A Link to the Past* (1991), et ce jusque dans *Breath of the Wild* (2017).



Figure 39: Illustration de la microstructure de la symétrie dans le Château d'Hyrule de Breath of the Wild (2017).

Dans cet exemple tiré des Ruines du Château d’Hyrule dans *Breath of the Wild* (2017), on observe un redoublement de figure, avec les deux braséros qui indiquent symétriquement la position, plus discrète, d’un mur fissuré au centre. Au même titre que le principe de distinction, la microstructure de la symétrie est très récurrente dans l’histoire de la série, et généralement utilisée pour redoubler intensivement d’autres structures et s’assurer de la bonne réception du message navigatoire.

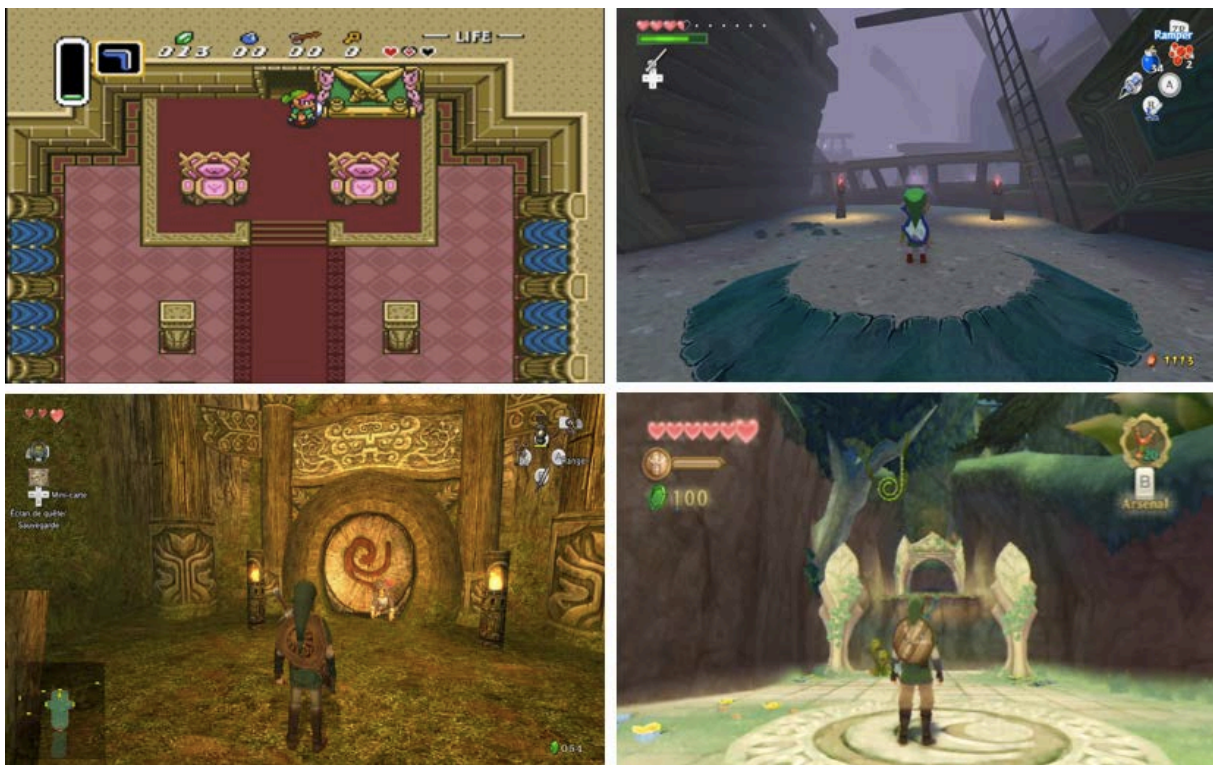


Figure 40: Permanence de la microstructure de symétrie dans A Link to the Past (1991), Wind Waker (2002), Twilight Princess (2006) et Skyward Sword (2011).

3.10. Signalisation (signposting) et repérage (landmarking)

À partir des années 2000, le répertoire microstructural de la série va s’enrichir, en particulier grâce à l’augmentation de la puissance de calcul des consoles. Avec le passage à un affichage en haute définition, le joueur ou la joueuse peut appréhender visuellement l’espace qu’il parcourt de très loin – chose qui était impossible dans la plupart des épisodes antérieurs,

et qui va dès lors modifier radicalement la façon dont la spatialité est conçue. La Nintendo 64 par exemple, console sur laquelle sont parus *Ocarina of Time* (1998) et *Majora's Mask* (2000), était en effet célèbre pour son usage abusif de ce que les *level designers* appellent le *fogging* (« embrumage »). La console ne pouvant charger dans sa mémoire que les « objets » proches du joueur ou de la joueuse, ce dernier était régulièrement confronté à l'« apparition » relativement soudaine d'éléments de décor ou de personnages sur sa route (*clipping*), brisant ainsi la vraisemblance mimétique. Afin d'atténuer cet effet indésirable, de nombreux jeux de la Nintendo 64 utilisaient la technique du *fogging* afin de maintenir l'espace à distance dans une sorte de « brouillard » qui empêchait le joueur ou la joueuse de voir à longue portée, et donc par la même occasion, de percevoir l'apparition soudaine d'éléments que la console chargeait au dernier moment. Cette technique astucieuse, quoi qu'elle tienne lieu de pis-aller, présentait donc comme conséquence de limiter la perception de l'espace de jeu à l'environnement immédiat du joueur ou de la joueuse, c'est-à-dire concrètement à un périmètre d'une dizaine de secondes de navigation, néanmoins variable selon les jeux. C'est notamment pour cette raison que les épisodes précédemment cités ne font aucun usage d'incitations architecturales à longue portée, le joueur ou la joueuse étant souvent incapable de percevoir quoi que ce soit à plus de dix ou vingt mètres.



Figure 41: Link au pied de l'Arbre Mojo dans Ocarina of Time (1998), avec l'effet de fogging visible en arrière-plan.

Cette donnée se modifie sensiblement au début des années 2000 avec la sortie de la nouvelle console Game Cube, plus puissante, puis avec la Wii, la WiiU et enfin, en 2017, la Switch. Non seulement la distance d'affichage augmente, mais le passage à la haute définition (720/1080p) à partir de la WiiU permet au joueur ou à la joueuse de percevoir *distinctement* les objets à longue distance, qui ne sont plus maintenus dans l'espèce de flou entretenu par les affichages en 480p²⁰¹. Le *level design* de *Breath of the Wild* (2017) porte la marque très claire de cette évolution technique. Le jeu fait ainsi un usage inédit d'incitations navigatoires architecturales à très longue distance, permettant au joueur ou à la joueuse d'orienter ses déplacements à partir d'éléments visibles de très loin. Le langage du *level design* nomme cette technique le *signposting* (« signalisation ») ou le *landmarking* (« repérage »). Dans *Breath of the Wild*, cela se manifeste par la présence régulière de très hautes tours (quinze en tout, une

²⁰¹ 480, 720 et 1080p désignent le nombre de lignes affichées par balayage progressif sur l'écran. Plus ce nombre est élevé, plus la résolution de l'image est nette. À partir de 720p, l'image est considérée comme étant en haute définition.

dans chaque région que compte le jeu), dont la verticalité et les dimensions assurent une perception à longue distance de la part du joueur ou de la joueuse.



Figure 42: Exemple de signalisation ou repérage dans *Breath of the Wild* (2017) : la tour d'Elimith.

Cette utilisation d'instruments architecturaux de guidage à longue portée est au cœur du système de jeu de *Breath of the Wild* dans la mesure où il s'agit du premier épisode de la série à permettre au joueur ou à la joueuse d'escalader la quasi-totalité des parois présentes dans l'espace de jeu. Le moindre élément de verticalité agit donc comme un incitatif puissant sur le comportement navigatoire du joueur ou de la joueuse, et cela se retrouve dans le système des tours, mais également dans la plupart des environnements « naturels » (montagnes, falaises, volcans, arbres géants) ou « construits » du jeu (Ruines du Château d'Hyrule).

Cette utilisation du *signposting* (ou *landmarking*) est dans le même temps dépendante d'une certaine conformation générale de l'espace. Elle se prête parfaitement bien aux espaces vastes, dégagés et continus, mais beaucoup moins aux espaces discontinus (instanciés), comme ceux d'*Ocarina of Time* (1998) ou de *Majora's Mask* (2000), ou aux espaces confinés comme

ceux des donjons. C'est pourquoi elle a tendance à être particulièrement utilisée dans les épisodes de notre corpus qui mettent l'emphase sur l'espace de la plaine. On la retrouve ainsi de manière significative dans *Wind Waker* (2002), où l'uniformité des étendues océaniques est régulièrement rompue par l'irruption dans le lointain d'immenses repères verticaux qui viennent là aussi polariser la navigation du joueur ou de la joueuse.



Figure 43: Exemple de signalisation ou repérage dans *Wind Waker* (2002) : l'Île du Dragon.

Ici encore, l'analyse de la situation de communication établie par l'espace de jeu à l'intention du joueur ou de la joueuse permet de souligner la parenté structurelle entre *Wind Waker* (2002) et *Breath of the Wild* (2017), sur laquelle nous reviendront dans notre quatrième et dernier chapitre.

3.11. « L'appel du vide »

La dernière microstructure architecturale que nous souhaitons évoquer est sans aucun doute la plus implicite et discrète de toutes. Pour cette raison, nous choisirons de l'introduire

par le biais d'une description de séquence. Au moment d'approcher du quatrième donjon de *Twilight Princess* (2006), le Temple du Temps, le joueur ou la joueuse se retrouve sur une sorte de grand parvis situé au pied de l'édifice. L'espace est de forme à peu près rectangulaire, à ceci près qu'il comporte deux petites brèches situées aux deux extrémités de l'un des côtés. Celle de droite est obstruée, mais celle de gauche est suffisamment large pour que le joueur ou la joueuse y pénètre.

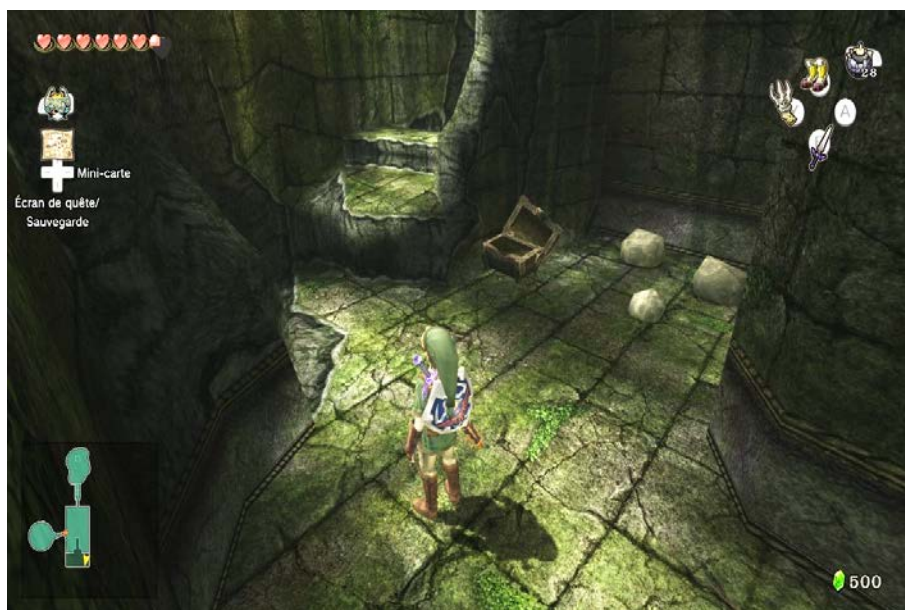


Figure 44: Mise en scène du vide dans *Twilight Princess* (2006), sur le parvis du Temple du Temps.

Le joueur ou la joueuse se retrouve à l'intérieur d'une petite pièce vide, à l'exception de trois petits rochers et d'un coffre. Chose exceptionnelle dans la série, où les coffres au trésor incarnent généralement l'objectif secondaire ou principal d'une grande majorité des défis du jeu, le coffre est ici déjà ouvert et visiblement vide. Avec son coffre disloqué, ses trois petits rochers et ses murs nus, le *level design* construit ici une véritable *mise en scène du vide*. Nous avons déjà évoqué les observations de Pascal Garandel au sujet de la « téléotopie »

constitutive, selon lui, du jeu vidéo²⁰² : c'est-à-dire la tendance du jeu vidéo à toujours construire sa spatialité en vue d'une fin, et jamais pour elle-même, empêchant par là toute approche purement phénoménologique.

[...] il faut admettre qu'il n'existe jamais d'espace « vierge » dans les jeux vidéo. Soit il existe un lien entre un lieu de l'espace et le schème téléologique, soit il n'en existe pas et, dans ce cas, notre approche nous force à admettre que, non seulement ce lieu est absurde (il est impossible de lui donner un sens dans le jeu), mais qu'à proprement parler il ne se situe nulle part « dans » le jeu.²⁰³

Bien que cette hypothèse nous ait paru procéder d'une généralisation abusive à partir du corpus considéré par Garandel (les jeux de stratégie), elle conserve néanmoins sa pertinence ponctuelle au sujet de certains espaces précis. Ici, il nous semble clair que le *level design* cherche à produire une incitation navigatoire *en creux* à l'intention du joueur ou de la joueuse, en le forçant à se confronter à un espace dont la vacuité est volontairement ostentatoire. Jouant sur l'habitude à considérer l'espace de la série et surtout, l'exploration qu'il suscite, comme toujours récompensée, le joueur ou la joueuse est donc ici confronté-e de façon paradoxale à une forme de déception exploratoire. Le *level design* le met face à une mise en scène de l'*absence de récompense*, matérialisée par ce coffre déjà ouvert et vidé de son contenu.

En réalité, et bien que cela ne soit pas perceptible d'emblée, la petite pièce en question n'est pas totalement vide. Si le joueur ou la joueuse se retourne vers l'entrée et lève les yeux (en redressant sa caméra), il ou elle peut en effet déceler la présence d'un minuscule insecte

²⁰² Garandel, Pascal. « L'espace vidéoludique comme espace téléotopique. Une approche phénoménologique de l'espace dans les jeux vidéo. » *Espaces et temps des jeux vidéo*, H. Ter Minassian, S. Rufat & S. Coavoux, Questions théoriques, 2012, p. 115-47.

²⁰³ Garandel, *op.cit.*, p. 130.

doré, faisant partie de l'une des quêtes secondaires de collecte de cet épisode. Notre analyse de cet espace est donc que le *level design*, via une mise en scène particulièrement ostentatoire du vide et de l'absence, agit ici comme une incitation paradoxale à une exploration redoublant de minutie. En faisant croire dans un premier temps qu'il n'y a définitivement rien à trouver dans cet espace, le *level design* provoque ce que nous avons choisi de nommer un « appel du vide », incitant par la négative le joueur ou la joueuse à ne pas s'en tenir à ce qu'il perçoit au premier regard.

L'identification de cette microstructure, qui se situe aux limites les plus implicites de la situation de communication, pourrait passer pour extrêmement fragile si on ne la retrouvait pas à d'autres endroits de la série – et ce, dès le premier épisode de 1986. Dans le sixième donjon de *The Legend of Zelda*, une salle secrète abrite un personnage qui adresse au joueur ou à la joueuse une indication spatiale sous forme d'énigme : « L'endroit où les fées ne vivent pas renferme des secrets. ». L'espace de *The Legend of Zelda* comporte plusieurs « sources des fées », sortes de petits étangs abritant une fée qui restaure instantanément l'énergie vitale du personnage. Parmi eux, un seul n'abrite effectivement aucune fée (et donc aucune occasion de régénérer sa vie), dans une mise en scène d'un espace vide et inutile qui rappelle la petite salle de *Twilight Princess*.

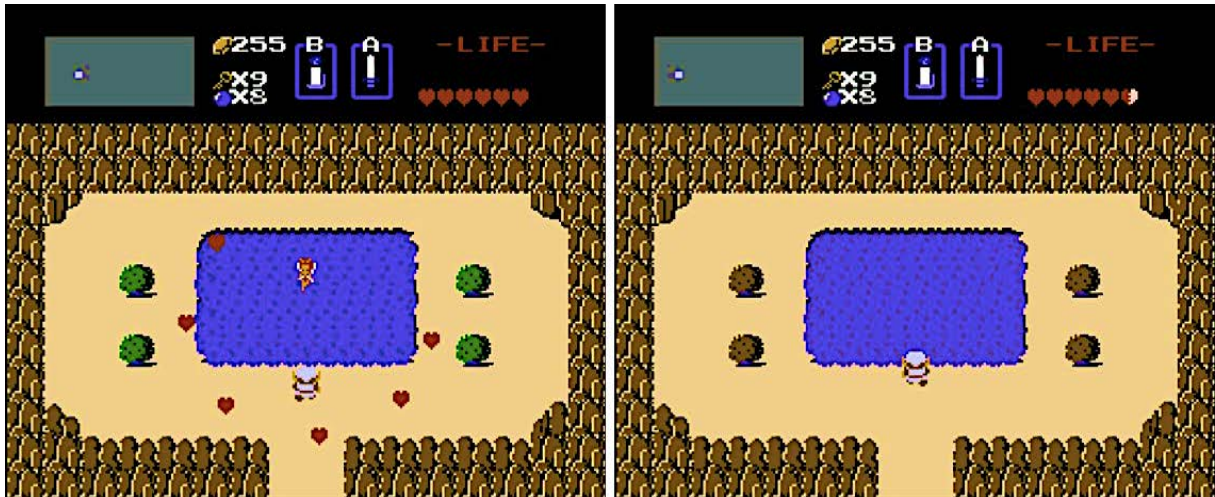


Figure 45: Étang aux fées classique (à gauche) et étang sans fée (à droite) dans The Legend of Zelda (1986).

Or, comme pour le petit insecte de *Twilight Princess*, il s'avère ici que l'étang vide dissimule en réalité un secret, en l'occurrence l'accès au septième donjon du jeu, que le joueur ou la joueuse peut révéler s'il fait baisser le niveau de l'eau en jouant d'une flûte magique.



Figure 46: Révélation de l'entrée secrète du septième donjon de The Legend of Zelda (1986).

Cette dernière microstructure architecturale touche aux confins de la situation de communication possible entre l'espace du jeu et le joueur ou la joueuse. En ne délivrant aucun

message apparent, elle pousse le joueur ou la joueuse à redoubler d'attention pour révéler un message caché.

4. Conclusion

À travers l'énumération des macro- et microstructures qui forment le tissu de la spatialité de la série, notre objectif est d'accréditer l'hypothèse méthodologique consistant à lire le *level design* comme une forme de langage. Cette hypothèse comporte deux implications majeures :

- Premièrement, l'idée d'un répertoire fixe de structures réutilisables d'un jeu à l'autre. Nos illustrations de cet aspect se bornent par définition à l'étude de la spatialité de la série *Zelda*, qui fournit déjà un terrain d'observation riche et complexe. Mais une manière de poursuivre ce travail serait d'en relever les actualisations dans un corpus plus vaste, afin de mettre en évidence le fait que, comme le souligne Kremers, il s'agit bien là d'une « grammaire partagée » du jeu vidéo, et non d'un simple effet de cohérence sérielle. La série *Zelda* n'est en aucun cas la seule série de jeux vidéo à utiliser ce type de structures visant à orienter non-verbalelement la navigation du joueur ou de la joueuse. Ces structures traversent l'histoire de la spatialité vidéoludique, que la série a largement contribué à codifier, et dont elle s'inspire également à d'autres endroits. Notre description n'a pas épuisé cette forme de langage ; beaucoup de structures restent encore à identifier, mais nous espérons que ce premier travail fournisse des bases plus solides et riches que les quelques rares énumérations proposées jusqu'ici.

- Deuxièmement, l'idée que ces microstructures sont fondamentalement communicationnelles, et véhiculent un « message navigatoire » plus ou moins explicite, à la

manière d'une forme de langage. L'intuition exprimée par Aarseth reproduite en épigraphe de ce travail, à savoir qu'« il [serait] par conséquent possible de parvenir à une classification des jeux basée uniquement sur leur manière de représenter – ou, peut-être, d'*implémenter* – l'espace²⁰⁴ » nous paraît de ce point de vue tout à fait valide, si nous replaçons ces structures le long du spectre communicationnel que nous avons proposé en introduction de chapitre. Si certaines d'entre elles inclinent clairement la situation de communication du côté de l'injonction, et organisent un contrôle serré de l'activité navigatoire (le couloir), d'autres fonctionnent de façon beaucoup plus implicite, aux limites de ce que le joueur ou la joueuse est susceptible de percevoir en conditions normales de jeu (l'appel du vide) – mobilisant par-là son « savoir-faire », c'est-à-dire son « alphabétisation spatiale » pour reprendre l'expression de Celia Pearce²⁰⁵, plutôt que de susciter un « devoir-faire » ferme et évident.

À partir de ce *continuum*, nous pouvons positionner les différents jeux de notre corpus, selon qu'ils utilisent majoritairement tel ou tel type de structures, et ainsi de caractériser le type de situation de communication qu'ils entendent établir avec le joueur ou la joueuse. L'espace très « compact²⁰⁶ » d'un *Skyward Sword* (2011), ou très contraint d'un *Majora's Mask* (2000) par exemple, situent automatiquement ces jeux près du pôle injonctif ; tandis que la spatialité très ouverte et sensorielle d'un *Breath of the Wild* (2017) ou d'un *Wind Waker* (2002) placeraient plutôt à proximité du pôle incitatif / invitatif. Certains autres épisodes, qui reposent sur un équilibre subtil des deux profils communicationnels, comme *Ocarina of Time* (1998) ou *Twilight Princess* (2006), se situeraient enfin, quant à eux, plutôt au centre. Ce modèle n'épuise

²⁰⁴ Aarseth, Espen J. « Allegories of Space. the Question of Spatiality in Computer Games ». *Zeitschrift für Semiotik*, vol. 23, n° 3-4, 2001, p. 152-71, p.154.

²⁰⁵ Pearce, Celia. « Spatial Literacy: Reading (and Writing) Game Space », communication au colloque international *FROG – Future and Reality of Gaming*, Vienne, 2008, disponible à cette adresse : <https://pdfs.semanticscholar.org/e538/9481c4375d5c60c6577a2cd5333b59a942fc.pdf>.

²⁰⁶ Nous reviendrons sur ce point dans notre quatrième chapitre.

pas la question de la spatialité vidéoludique, mais fournit quelques bases à une étude plus rigoureuse de cette dernière, à partir d'une prise en compte d'éléments de *design* objectifs.

La logique d'emboîtements que nous avons dégagée à partir des théories de Jean-Michel Adam nous paraît, qui plus est, à même de rendre compte de la diversité des espaces de la série selon une logique mérologique. Certaines microstructures mises bout à bout ont tendance à former des espaces d'une nature spécifique. Par exemple, le couloir, la claire-voie, l'alcôve, la symétrie et la distinction (propositions) ont plutôt tendance à s'inscrire dans la spatialité complexe et conflictuelle du labyrinthe (macro-proposition), dont l'extension contribue à former les fameux donjons de la série (séquence), comme il apparaît dans cette carte annotée du premier donjon d'*Ocarina of Time* (1998) ; à l'inverse, certaines microstructures comme le sentier, le repérage / la signalisation, et le panneau (propositions) sont plutôt l'apanage des espaces ouverts (macro-proposition), s'inscrivant dans la spatialité libre et dégagé de la plaine (séquence).

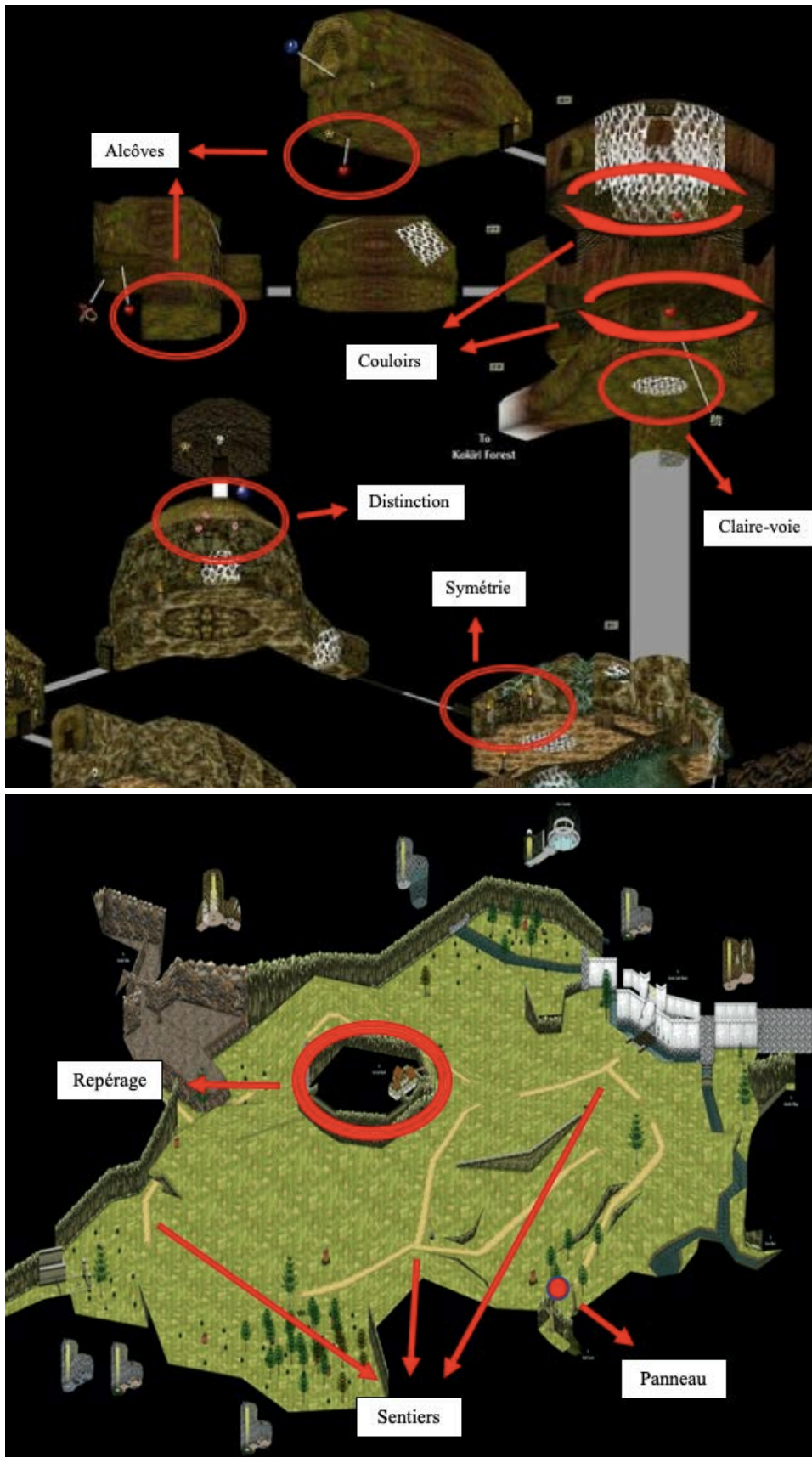


Figure 47: Inscription des microstructures dans des spatialités plus larges : en haut, le donjon de l'Arbre Mojo ; en bas, la Plaine d'Hyrule d'Ocarina of Time (1998).

Ces observations confirment l'intuition selon laquelle il serait possible de classer typologiquement les espaces vidéoludiques selon le type de microstructures qu'ils mobilisent. Comme nous le verrons dans le chapitre suivant, il est néanmoins rare que ces structures apparaissent entièrement « nues » au sein de la situation de communication qu'elles entendent établir : la plupart d'entre elles sont *médiatisées* par certaines instances (interfacielles ou non), qui se chargent d'une partie du décodage navigatoire à l'intention du joueur ou de la joueuse. Notre troisième chapitre est donc consacré à ces stratégies de médiation, et à la manière dont elles viennent enrichir ce langage primitif.

Chapitre 3 : Instances de médiation

1. Introduction

1.1. La notion de médiation en Sciences de l'Information et de la Communication

La notion de médiation, comme le souligne Jean Devallon, « a connu une fortune sans précédent²⁰⁷ » dans le champ des Sciences de l'Information et de la Communication depuis une vingtaine d'année. « Terme à la mode » selon Vincet Rouzé, la médiation reste néanmoins « difficile à définir parce qu'[elle] renvoie à des réalités très différentes²⁰⁸ ».

Issue du latin "*mediare* », la médiation est avant tout un "au milieu", cet intermédiaire entre deux formes, entre deux entités physiques ou symboliques. [...] On parle tour à tour de médiation culturelle, de médiation scientifique, de médiation sociale, [etc.] Pour autant, malgré ces étiquettes, la compréhension de la médiation demeure incertaine et varie en fonction de ceux qui s'y réfèrent.²⁰⁹

La définition qu'il est possible d'en donner varie donc largement en fonction du *type* de médiation dont on parle, ou de son « champ d'activité ». L'usage le plus courant renvoie cependant au sens

²⁰⁷ Devallon, Jean. « La médiation, la communication en procès ? » *MEI Médiation et Information*, n° 19, 2003, p. 37-54, p. 37.

²⁰⁸ Rouzé, Vincent. « Médiation/s : un avatar du régime de la communication ? » *Les Enjeux de l'information et de la communication*, n° 2, 2010, p. 71-87, p. 71.

²⁰⁹ Rouzé, *op.cit.*, p. 71-72.

d'action de servir d'intermédiaire ou d'être ce qui sert d'intermédiaire. Avec l'idée que cette action n'établit pas une simple relation ou une interaction entre deux termes de même niveau, mais qu'elle est productrice de quelque chose de plus, par exemple d'un état plus satisfaisant.²¹⁰

De nombreux modèles existent pour rendre compte du fonctionnement de cet « intermédiaire » venant se loger entre l'émetteur et le récepteur afin d'assurer une bonne ou meilleure réception du message au sein d'une situation de communication dite « traditionnelle ». Devallon en identifie quatre principaux²¹¹, auxquels la plupart des travaux en Sciences de l'Information et de la Communication se réfèrent aujourd'hui.

1.2. La notion de médiation en études sur le jeu vidéo

Parmi eux, les études sur le jeu vidéo se sont emparé notamment des concepts de Louis Quéré (*Des Miroirs équivoques*, 1982), et en particulier celui de « tiers symbolisant », grâce aux travaux de Maude Bonenfant sur le jeu comme espace de communication²¹². Jusqu'ici, la notion de médiation a principalement été mobilisée dans le domaine du jeu vidéo au sujet des pratiques de « ludification », c'est-à-dire de l'adaptation de mécaniques habituellement associées au jeu dans des contextes extérieurs au jeu. Il ne s'agit cependant pas là de son seul

²¹⁰ Devallon, *op.cit.*, p. 39-40

²¹¹ Jean Devallon fait référence aux systèmes de Bernard Lamizet (*Les lieux de la communication*, Mardaga, 1992), Jean Caune (*Pour une éthique de la médiation : le sens des pratiques culturelles*. Presses Univ. de Grenoble, 1999), Louis Quéré (*Des miroirs équivoques: aux origines de la communication moderne*. Aubier Montaigne, 1982) et Antoine Hennion (*La passion musicale : une sociologie de la médiation*. Métailié, 1993). Pour une synthèse de ces quatre références, voir Devallon, *op.cit.*, p. 44-48.

²¹² Voir en particulier, Bonenfant, Maude. « La ludification comme langage : espace d'appropriation, distance et "tiers symbolisant" comme médiations dans l'acte communicationnel. », communication (*keynote*) en marge du colloque "Entre le jeu et le joueur : écarts et médiations" organisé du 25 au 27 octobre 2018 à l'Université de Liège (disponible en ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=PKXVR6UhEQA>).

domaine d'application, comme le soulignent Maude Bonenfant, Gabrielle Trépanier-Jobin et Laura Iseut Lafrance St-Martin :

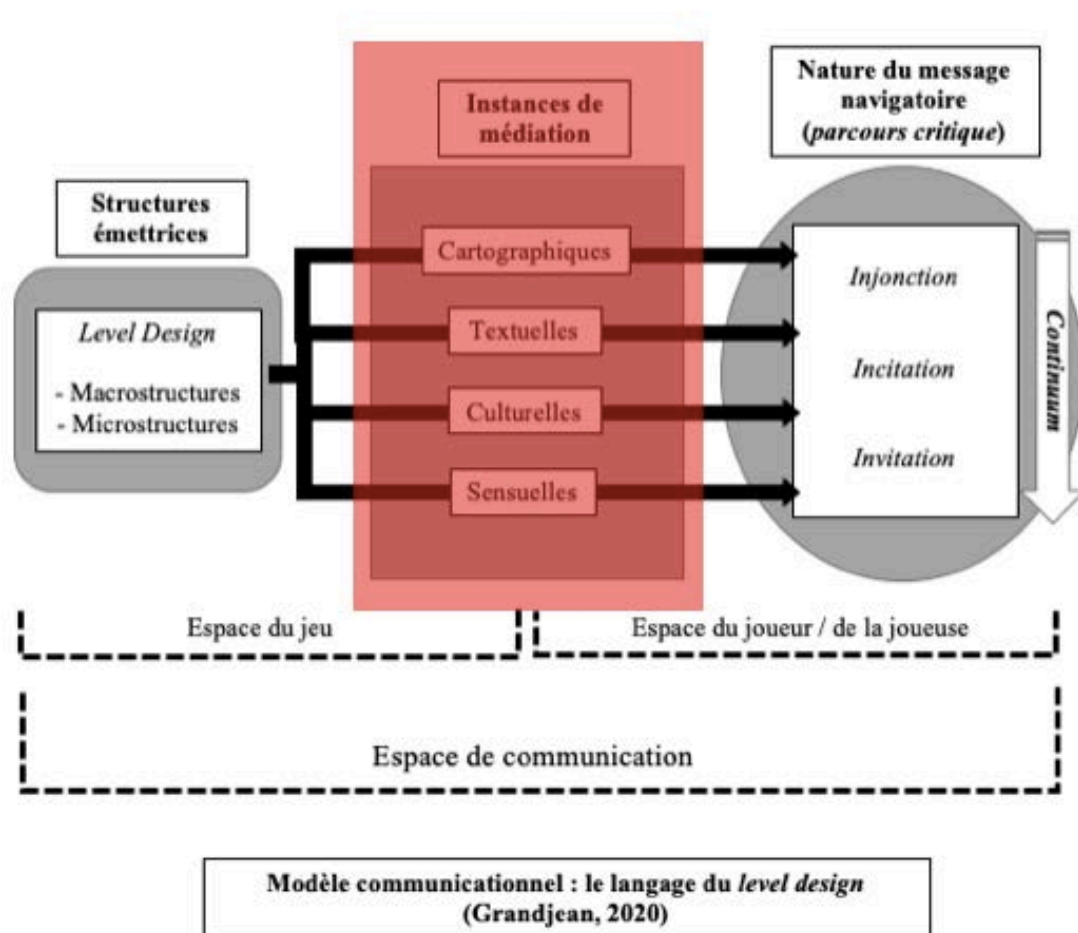
Partant de l'objet « jeu » comme production discursive, les recherches menées en communication visent à étudier le rapport entre au moins deux éléments du schéma classique de la communication [...] qui, dans le cas présent, met en relation un·e producteur·trice de jeu/un jeu/un·e joueur·se. [...] Cet accent mis sur le rapport signifie qu'il ne s'agit pas de définir un objet « jeu » hors de la situation de communication, mais toujours dans un contexte expérientiel nécessairement relatif aux producteur·trice.s et aux récepteur·trice.s impliqué·e.s dans la relation, comme le suggèrent par exemple Hall (1980), dans son modèle de l'encodage/décodage, ou Quéré (1982), avec son concept de tiers symbolisant.²¹³

Pour notre part, nous proposons de mobiliser la notion de médiation dans une perspective légèrement différente, quoique parfaitement compatible avec les précédentes. Dans le cadre de notre étude sur *The Legend of Zelda*, nous ne nous intéressons pas à un objet « ludifié », mais directement ludique. L'objectif est de faire adopter à l'utilisateur ou à l'utilisatrice certains comportements de jeu au sein d'une attitude ludique, qui n'est d'ailleurs pas directement mise en tension.

Dans cette perspective, notre mobilisation du concept de médiation est purement *interne* au système de jeu. Nous ne considérons pas le rôle de potentiels intermédiaires hors du jeu qui viendraient faciliter la situation de communication entre celui-ci et le joueur ou la joueuse ;

²¹³ Maude Bonenfant, Gabrielle Trépanier-Jobin et Laura Iseut Lafrance St-Martin, « L'approche communicationnelle en études du jeu : un apport des chercheur.se.s de la Faculté de communication de l'UQAM », *Communiquer* [En ligne], La communication à l'UQAM | 2020, mis en ligne le 31 mars 2020, consulté le 17 juillet 2020.

mais la mobilisation de certaines stratégies communicationnelles à l'intérieur du jeu lui-même, visant à faire comprendre au joueur ou à la joueuse ce qu'il doit faire (ou plus spécifiquement, dans le cadre d'une réflexion sur la spatialité, où *il doit aller et comment s'y rendre*) se surajoutant à la simple construction de l'espace en tant que tel. Notre hypothèse de départ, qui s'est formée à partir des observations structurelles que nous avons menées sur notre corpus, est que dans la grande majorité des cas, le « langage du *level design* » que nous avons décrit en première partie ne suffit pas à communiquer le message navigatoire correspondant. C'est pour cette raison que nous avons décidé d'inclure différentes instances de médiation au sein du modèle communicationnel que nous avons dégagé de nos observations :



1.3. Quatre instances, quatre degrés de « codification »

Comme le souligne Devallon, à ce stade « la question essentielle est alors celle de la nature de ce tiers ; les différences observables sont-elles des différences de forme ou bien de nature ?²¹⁴ ». Nous proposons donc de distinguer quatre instances de médiation selon la nature du moyen mis en œuvre pour assurer la bonne compréhension du message navigatoire, là où le simple *level design* ne suffit pas, ou ne suffit pas entièrement *a priori*. Comme le souligne Maude Bonenfant, le processus communicationnel dans le jeu vidéo comme ailleurs est toujours soumis à une part d'indétermination. Une affordance de *level design*, qu'elle soit redoublée / lubrifiée par une instance de médiation ou non, reste un « type d'espace d'appropriation virtuellement actualisable par l'individu²¹⁵ ». En d'autres termes, l'action d'un certain type de médiation sur la situation de communication spatiale entre l'espace du jeu et le joueur ou la joueuse ne la résout pas entièrement pour autant. À moins que le jeu ne transporte littéralement et sans son intervention le joueur ou la joueuse d'un point A à un point B, aucune des instances de médiation dégagées dans cette étude n'assure la réception exacte et certaine du message navigatoire. Chaque joueur ou joueuse peut-être plus ou moins sensible à certaines instances, à différents moments de sa carrière vidéoludique (en fonction de sa compétence ludique), voire de sa partie (en fonction de son attention).

Néanmoins, il nous a semblé que dans la perspective consistant à considérer le *level design* comme une forme de langage, celui-ci reposait sur un système de codification plus ou moins fort. Autrement dit, plus la codification du langage médiatique sera faible, plus les potentialités d'actualisation seront *a priori* variées, et plus celle-ci sera forte (c'est-à-dire généralement basé sur un code préexistant et connu du joueur ou de la joueuse en amont de

²¹⁴ Devallon, *op.cit.*, p. 44.

²¹⁵ Bonenfant, *op.cit.*

l'expérience ludique), plus le message véhiculé sera clair et directif. Pour traduire ces concepts communicationnels en termes plus simplement pragmatiques, nous avons observé que certaines instances de médiation rendaient le message navigatoire plus *explicite*, tandis que d'autres produisaient un discours plus *implicite*, et engageaient donc un rapport plus incitatif ou « invitatif » à l'acte de naviguer.

À l'une des extrémités du spectre se situent les instances de médiation à codification forte, suscitant un message de type explicite et pragmatiquement injonctif. Nous y avons rangé toutes les instances de médiation textuelles et interfacielles, dans la mesure où la plupart reposent sur un code préexistant (le langage pour les premières, et la symbolique cartographique pour les secondes) aisément décryptable par le joueur ou la joueuse. Lorsqu'un personnage en jeu ordonne au joueur ou à la joueuse « d'aller à tel endroit » dans une bulle de dialogue, ou qu'un dispositif cartographique marque d'une croix rouge l'emplacement d'un objectif ou d'un trésor, nous avons considéré qu'il s'agissait d'une médiation spatiale forte, explicite et injonctive dans la mesure où la marge d'erreur et/ou d'interprétation laissée au joueur ou à la joueuse est en théorie quasi-nulle. Nous verrons qu'il s'agit, sans grande surprise, d'un type de médiation spatiale très représentée dans la série.

Au centre du spectre, nous avons placé les instances de médiation plus ambiguës, car entièrement dépendantes de la culture vidéoludique (ou parfois simplement audiovisuelle) du joueur ou de la joueuse. Nous les avons nommées des « lieux communs », ou *topoi* : c'est-à-dire des motifs récurrents de *level design*, mais de nature thématique, c'est-à-dire échappant à la simple description structurelle que nous avons menée en première partie. Un joueur qui se retrouve dans un « couloir » par exemple, tel que nous l'avons exposé précédemment, en déduit immédiatement (sans recourir à une forme de médiation particulière) un comportement

navigatoire, qui est un déplacement en ligne droite. Un joueur qui se retrouve face à une cascade en revanche, n'en déduit *a priori* rien, sauf s'il possède une culture vidéoludique générale, ou une culture de la série *Zelda* en particulier, qui l'incite dans ce cas à aller voir *derrière la cascade* si celle-ci ne dissimule pas un passage secret. C'est pour cette raison que nous les considérons comme une forme de codification « moyenne », car reposant sur un code culturel préexistant mais non-universellement partagé, comme peut l'être le langage écrit par exemple. Nous en faisons des instances seulement « incitatives », car le message qu'elles véhiculent n'est pas explicite, et son actualisation n'est d'ailleurs pas automatique. Certaines cascades dans la série ne dissimulent aucun accès caché ; tandis qu'une croix rouge sur l'interface cartographique désigne *toujours* l'emplacement d'un objectif.

À l'autre extrémité du spectre, nous avons placé les instances de médiation « sensorielles », c'est-à-dire reposant sur une sollicitation perceptive, comme peuvent l'être les jeux de lumière, les codes couleurs, les indices sonores ou musicaux. Dans le cas des sollicitations visuelles, nous les distinguons de la simple appréhension générale de l'image vidéoludique par le joueur ou la joueuse. La distinction est ténue, mais elle nous semble avérée d'un point de vue communicationnel. Pour s'en convaincre, il suffit de considérer la microstructure du *signposting* que nous avons dégagée dans le chapitre précédent au sujet de *Breath of the Wild* (2017) : le fait de placer une structure architecturale proéminente dans l'espace pour orienter la navigation du joueur ou de la joueuse à longue portée est certes une donnée appréhendable visuellement, comme n'importe quel autre point de l'image vidéoludique ; en revanche, le fait de la colorer en rouge ou en bleu, comme c'est le cas dans l'épisode de 2017, signalant par là au moyen d'un code couleur si l'objectif spatial a été atteint ou reste à atteindre, constitue pour nous un *facilitateur* de la situation de communication qui relève de la médiation, et non de la microstructure elle-même – bien que les deux sollicitent le

même sens de la vue. De la même manière, un couloir relève de la description structurale telle que nous l'avons menée en première partie ; tandis qu'une lumière placée au bout dudit couloir relève selon nous de la médiation sensorielle, invitant le joueur ou la joueuse à une meilleure réception du message navigatoire.

En considérant la question des structures de *level design* d'une part, et celle des instances de médiation d'autre part, comme nous avons choisi de le faire, nous évitons par là de tomber dans le piège méthodologique identifié par Mathieu Triclot qui consisterait à « voir de l'espace partout ». En effet, lorsque Stockburger (ou après lui Michael Nitsche) distingue ses cinq modalités spatiales (environnement physique, espace textuel, espace des règles, modalité audiovisuelle et modalité kinesthésique²¹⁶), il nous paraît difficilement défendable de considérer que chacune recouvre bel et bien un *type d'espace*. Selon nous, aucun espace (en dehors peut-être des jeux d'aventure textuels) n'est « textuel » *stricto sensu*, pas plus que « kinesthésique » ou « auditif ». En revanche, certains espaces vidéoludiques mobilisent des instances de médiation textuelle, ou sensorielle, venant faciliter le dialogue entre les structures du *level design* et le joueur ou la joueuse. En un mot, nous considérons que la liste de Stockburger, et beaucoup d'autres après lui, rassemblent des éléments de natures différentes : son « environnement physique » renvoie à ce que nous identifions comme des *structures* (deuxième chapitre), et tout le reste à des instances de médiation de divers types qui viennent faciliter le décodage des affordances spatiales. D'où l'intérêt d'une approche communicationnelle pour étudier la construction de l'espace dans son rapport au joueur ou à la joueuse.

²¹⁶ Cf. notre premier chapitre.

2. Médiations cartographiques : la carte et ses marqueurs

2.1. Introduction

Comme le souligne Lucas Friche dans un mémoire récent soutenu à l'Université de Lorraine,

La recherche autour du design des cartes est un thème relativement original qui n'a été que rarement abordé dans la littérature scientifique des *game studies*. On y retrouvera plus volontiers l'étude de l'espace de jeu, donné au joueur comme terrain d'évolution et d'expérimentation [...] ²¹⁷

La raison de ce déséquilibre est due en grande partie à l'extension du concept d'espace (que nous avons soulignée en introduction et dans notre premier chapitre), là où la nature des dispositifs cartographiques oriente résolument la réflexion vers une approche centrée « sur les interactions entre les joueur.se.s et les mécaniques de jeu empruntant au domaine du design » – approche communicationnelle parmi d'autres et relativement minoritaire, comme le soulignent Maude Bonenfant, Gabrielle Trépanier-Jobin et Laura Iseut Lafrance St-Martin ²¹⁸.

Parmi les grands travaux consacrés à la spatialité vidéoludique, Stockburger n'y consacre que deux petites pages, qui n'ont par ailleurs de valeur que programmatique :

²¹⁷ Friche, Lucas. *Analyser le rapport entre le joueur et l'espace de jeu par la cartographie. Étude de l'interface de carte, ses attributs, et leurs rapports dans la formalisation de l'éthos ludique*. Mémoire de Master, Université de Lorraine, 2020.

²¹⁸ Bonenfant, Trépanier-Jobin et Lafrance St-Martin, *op.cit.*

L'importance des cartes varie, de dispositif synonyme de l'espace de jeu lui-même (jeux de gestion), jusqu'à un indicateur abstrait des progrès du joueur, en passant par des fonctions d'aide à la navigation et à l'orientation.²¹⁹

Comme nous l'avons déjà souligné, Nitsche pour sa part ne s'intéresse aux cartes que sous l'angle cognitif, en considérant la visualisation mentale que le joueur ou la joueuse se forme de l'espace de jeu d'un point de vue narratif²²⁰. Alison Gazzard est sans doute la première à considérer la carte d'un point de vue objectif, comme élément de *design* à même de conditionner l'expérience de jeu, dans la mesure où celle-ci vient court-circuiter de façon évidente l'expérience du labyrinthe qu'elle étudie²²¹. L'autrice définit la carte en prenant soin de souligner son caractère polymorphe :

La carte est habituellement perçue comme un objet distinct de l'espace réel qu'elle représente ; elle nous aide à naviguer en direction du lieu indiqué. Mais la carte peut aussi être la représentation d'un lieu fictionnel, le résultat des débats sociaux ou culturels d'une époque donnée, ou encore de simples gribouillages sur un morceau de papier indiquant grossièrement les zones clés en relation avec un itinéraire inconnu.²²²

Tout en admettant que tous les jeux n'ont pas de dispositif cartographique intégré, Gazzard aborde le sujet des cartes mentales, des cartes papier tracées à l'initiative du joueur ou de la joueuse (notamment dans les premiers jeux d'aventure ou les *dungeon crawlers*), puis des cartes visibles à même l'écran de jeu ou accessibles via un menu. L'intérêt des analyses de

²¹⁹ Stockburger, *op.cit.*, p. 155.

²²⁰ Nitsche, *op.cit.*, p. 227-232.

²²¹ Gazzard, *op.cit.*, p. 71-94.

²²² Gazzard, *op.cit.*, p. 75.

Gazzard est d'envisager directement la carte en relation avec l'expérience du joueur ou de la joueuse, en particulier dans sa propension à « *casser le chemin* » (*breaking the path*), c'est-à-dire à court-circuiter l'expérience d'un itinéraire individuel tracé à son initiative. En ce sens, ses analyses de la cartographie vidéoludique se rapprochent significativement d'une perspective communicationnelle.

2.2. La carte vidéoludique comme instance de médiation : temporalité, polarisation, modalisation

Dans son article généalogique consacré à la question cartographique (hors jeux vidéo) du point de vue des Sciences de l'Information et de la Communication, Jean-Christophe Plantin retrace l'histoire de la compréhension de la carte comme instance de médiation :

Penser la carte comme médiation passe donc à la fois par la reconnaissance de son positionnement entre l'émission et la réception d'informations, mais également par la prise en compte de ces caractéristiques propres.²²³

Il reproduit notamment le modèle communicationnel formalisé par Anton Koláčný en 1969 pour penser le dispositif cartographique en termes médiatiques, modèle qui, dans la circulation qu'il représente entre le savoir du cartographe, son décodage par l'utilisateur et la réalité de laquelle le premier procède, et que le second produit, rappelle les boucles interactionnelles modélisées pour le jeu vidéo (notamment Genvo, 2008²²⁴).

²²³ Plantin, Jean-Christophe. « L'avènement de la carte comme médiation : Généalogie des rencontres entre cartographie et théories de l'information ». *Questions de communication*, n° 25, août 2014, p. 309-26.

²²⁴ Genvo, Sébastien. « Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : pour une étude du « play design », communication au colloque *Le jeu vidéo : expériences et pratiques sociales multidimensionnelles*, ACFAS, 2008, disponible à cette adresse : <http://www.expressivegame.com/publications/colloques/caracteriser-l-experience-du-jeu-a-son-ere-numerique-pour-une-etude-du-play-design-s-genvo/>.

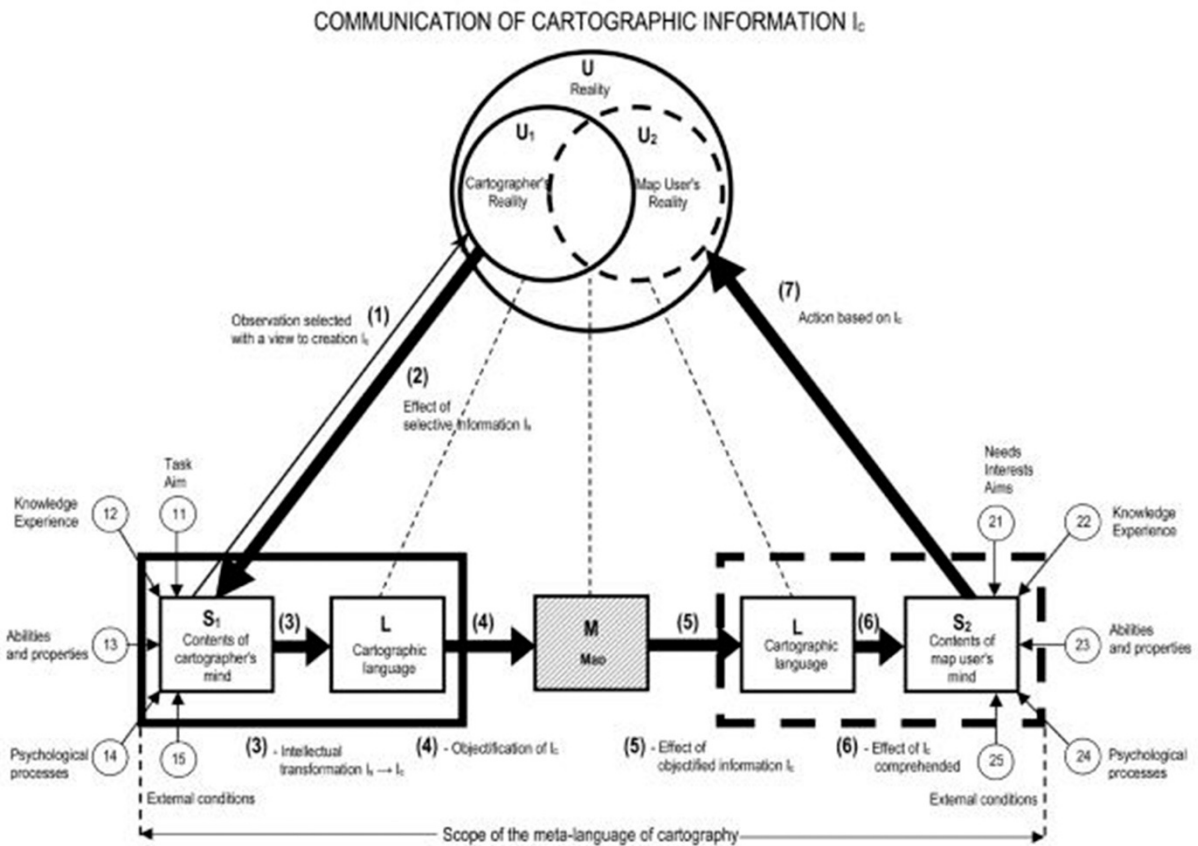


Figure 48: « Complex Framework for Communication Model », schéma réalisé par D. R. Montello (2002 : 292) à partir d'A. Koláčný (1969). Cité par Jean-Christophe Pantin, Op.Cit.

Comme le souligne Pantin à partir des critiques qui ont été adressées à ce modèle (dont nous n'effleurons pas la complexité), « la carte ne sert donc pas tant à « faire passer » de l'information, mais constitue davantage une aide pour une finalité extérieure, comme la prise de décision ou le déplacement dans l'espace.²²⁵ », réaffirmant par là son importance fondamentale dans une étude (comme la nôtre) du rapport entre médiation cartographique et navigation vidéoludique.

²²⁵ MacEachren A. M. *How Maps Work. Representation, Visualization, and Design*, New York, Guilford Press., 2003 ; cité par Plantin, Jean-Christophe. 2014, *op.cit.*

Nous verrons dans notre étude que la carte est une réalité essentiellement plurielle dans la série *Zelda*. Même sans considérer la question des « cartes mentales », qui ne s’inscrit pas dans les bornes de notre méthodologie, la série compte un nombre très important d’actualisations différentes du même objet : des cartes papier fournies avec la boîte du jeu jusqu’aux cartes purement interfacielles ou aux *mini-maps*, en passant par le « trésor carte » emblématique des jeux *Zelda*, la question cartographique est complexe et variée. Dans son rapport médiatique à l’espace de jeu et à la navigation, la carte repose néanmoins sur une tension forte, déjà identifiée par Alison Gazzard.

Celle-ci appréhende en effet la plupart du temps la carte comme un dispositif antithétique de l’appropriation libre et individuelle de l’espace de jeu, au sens où le type d’informations qu’elle communique au joueur ou à la joueuse est en contradiction directe avec l’idée d’un itinéraire librement déterminé. En révélant la conformation du labyrinthe, et partant sa sortie ou le point d’intérêt qu’il renferme, la carte *gâche* pour ainsi dire l’expérience de désorientation que cette structure spatiale entend fondamentalement susciter. L’auteur souligne néanmoins avec justesse que certains dispositifs cartographiques parviennent à préserver cette expérience à l’aide de différents procédés, comme la révélation progressive du chemin parcouru ou un affichage partiel de l’information spatiale. D’un point de vue communicationnel, notre étude met en lumière le fait que la carte vidéoludique peut être un dispositif de médiation extraordinairement complexe, qui dépend selon nous de trois facteurs :

- La *temporalité* de son acquisition
- Sa *polarisation* via différents « marqueurs »
- Sa *modalisation* (complétude/incomplétude, fidélité/infidélité).

À l'une extrémité du spectre, il existe effectivement dans la série *Zelda* des cartes complètes, indiquant clairement l'objectif spatial à atteindre, accessibles dès le début du jeu et parfaitement fidèles (dans les limites de ce que permet la symbolique cartographique) à l'espace de jeu. Dans notre modèle communicationnel, ces cartes constituent sans conteste l'instance de médiation la plus explicite et injonctive de toutes les instances étudiées. Elles conditionnent un rapport relativement *passif* à l'espace de jeu, où le joueur ou la joueuse n'a qu'à suivre l'itinéraire tracé sur la carte pour atteindre la prochaine étape de jeu, sans grande part laissée à l'expérimentation ou à la réflexion. C'est pourquoi nous avons situé la carte parmi les instances de médiation les plus directes et conditionnantes.

La question devient intéressante à partir du moment où l'on considère les stratégies de *design* mises en œuvre par les concepteurs de la série pour *modaliser* la médiation cartographique, c'est-à-dire pour 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. De ce point de vue, la carte vidéoludique révèle toute sa spécificité par rapport à la carte « réelle », dans laquelle il n'est jamais question (manipulations idéologiques mises à part) de restreindre l'accès à l'information spatiale, mais au contraire de proposer une modélisation la plus éclairante possible de l'espace réel. De ce point de vue, la carte vidéoludique dans la série *Zelda* agit autant *comme un révélateur que comme un dissimulateur* d'informations spatiales ; *comme un facilitateur autant que comme un brouilleur* communicationnel : à un point tel, nous le verrons, que certains dispositifs cartographiques sont même volontairement inopérants (la carte « brouillée ») ou tout simplement vierges, afin d'encourager l'exploration et jouer par là un rôle incitatif fort. La carte est rarement un « donné » dans la série : elle se construit (le « brouillard de guerre »), voire se

conquiert dans le cas des *dungeon maps* ou des différents pourvoyeurs de cartes. Elle est une condition autant qu'une récompense de l'exploration spatiale.

L'objectif de ce chapitre est donc de fournir une liste claire et hiérarchisée des différentes valeurs communicationnelles du dispositif cartographique dans la série *Zelda*, pour servir de base de réflexion sur la question de la cartographie vidéoludique en général : base objective qui, selon nous, manque à la plupart des travaux en études vidéoludiques cités précédemment. Le chapitre se concentre donc sur les nombreuses actualisations de la carte dans la série, ses différents degrés d'acquisition, leur valeur informationnelle (complétude, fidélité) et le rôle des instances polarisantes (marqueurs, « boussoles », etc.) qui la garnissent. Nous déplaçons par ce moyen le rôle joué par les dispositifs cartographiques dans la situation de communication établie entre les structures de jeu et le joueur ou la joueuse.

2.3. Des cartes de différentes natures

Ce qu'on entend par l'appellation générale de « carte » recouvre en réalité cinq éléments distincts dans la série. Tout d'abord, la carte imprimée fournie avec la boîte de jeu, ou reproduite à l'intérieur du manuel d'instructions. Cette carte dépliant apparaît avec les versions nord-américaines (Etats-Unis, Canada) et européennes de *The Legend of Zelda* parues en 1987, avant d'être finalement incluse dans la ressortie sur cartouche japonaise de 1992. Quoique généralement bien moins détaillées que celle de *The Legend of Zelda*, on trouve des cartes reproduites dans le paratexte de tous les épisodes jusqu'à *Majora's Mask* (2000), avant de disparaître complètement à partir de *Wind Waker* (2002).

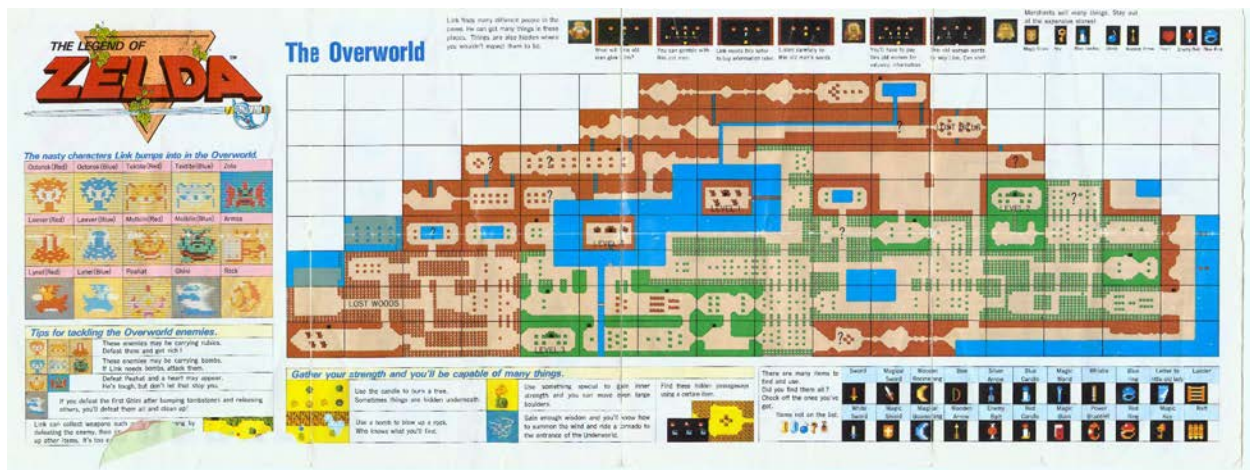


Figure 49: Carte papier incluse avec les versions nord-américaines et européennes de The Legend of Zelda (1987).

La seconde réalité à laquelle on se réfère en parlant de « carte » dans la série est l'« objet-carte » : il s'agit d'un élément que le joueur ou la joueuse peut trouver et s'approprier à l'intérieur du jeu, au même titre que les différentes armes ou ressources. À l'instar de ces dernières, il prend la forme d'un « trésor » (c'est ainsi que le manuel de *The Legend of Zelda* y fait référence, p.21), que le joueur ou la joueuse peut obtenir en récompense de certaines actions, mais uniquement à l'intérieur du « monde sublunaire » (des donjons), et qui déverrouille, une fois ramassé, certaines informations interfacielles que nous décrivons un peu plus loin. Il est généralement associé à un second objet, la « boussole », dont l'obtention est distincte de la carte, mais qui vient compléter les informations spatiales fournies par cette dernière. La plupart du temps, la carte permet au joueur ou à la joueuse de visualiser l'architecture générale de l'espace qu'il parcourt (généralement un donjon), tandis que la boussole vient ajouter à cette représentation l'emplacement des principaux points d'intérêts, le plus souvent d'autres trésors (objets, armes, clés), et parfois de l'arène du *boss* (comme c'est le cas dans *A Link to the Past*, par exemple). Pour faire simple, la carte *modélise* l'espace du donjon, tandis que la boussole le *polarise*.

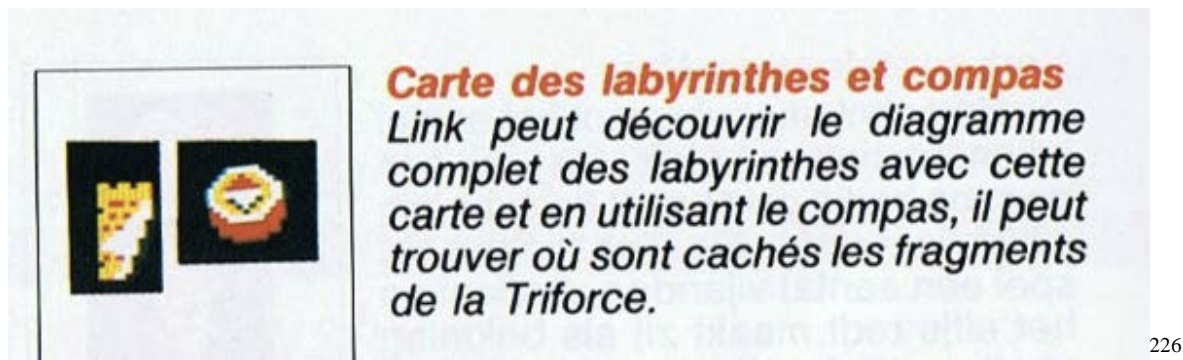


Figure 50: Description des objets carte et boussole dans le manuel d'instructions de *The Legend of Zelda* (1986), p.23.

Les troisième, quatrième et cinquième réalités auxquelles le mot « carte » renvoie dans la série sont donc la conséquence directe de la précédente, à savoir la modélisation interfacielle (à différentes échelles) de l'espace de jeu. Cette interface indique généralement la position du joueur ou de la joueuse en temps réel, la configuration de l'espace alentour, et parfois la localisation des objectifs à atteindre ou de certains points d'intérêt. À partir d'*Ocarina of Time* (1998), elle se divise en deux manifestations distinctes : une première carte à grande échelle, accessible via le menu « pause », et une seconde carte visible en permanence dans le coin inférieur droit de l'écran de jeu, montrant la position du joueur ou de la joueuse dans son environnement immédiat, à échelle beaucoup plus réduite. La première se présente de manière différente suivant si le joueur ou la joueuse se trouve dans le monde extérieur ou dans un donjon, avec un niveau de détails beaucoup plus important dans le second cas.

²²⁶ Comme c'est souvent le cas dans les paratextes français de cette époque, la traduction depuis la version américaine est hasardeuse : ici, l'anglais *compass* est fautivement traduit par « compas », et non par « boussole ». L'erreur sera rectifiée dans la série à partir d'*A Link to the Past* (1991).



Figure 51: Cartes interfacielles dans Ocarina of Time (1998) : en haut à gauche, la carte générale dans le monde extérieur ; en haut à droite, la carte générale à l'intérieur d'un donjon ; en bas, la mini-map présente à même l'écran de jeu.

Ce que ces cinq manifestations différentes de la même notion révèlent, dans la série, c'est l'importance et la complexité formidables de son appareillage cartographique, dont nous proposons à présent d'analyser le rôle communicationnel à partir des trois critères que nous avons dégagés : *temporalité*, *poralisation* et *modalisation*.

2.4. Temporalité de l'acquisition

Dans son ouvrage de 2008 intitulé *Videogames*, James Newman souligne qu'« 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.²²⁷ ». Cette dialectique du dévoilement de l'inconnu spatial, et de la transformation du « lieu » en « espace » pointe vers un premier aspect de la médiation cartographique, à savoir la question de la temporalité de son acquisition.

La carte papier, qu'elle figure indépendamment dans la boîte du jeu ou à l'intérieur du manuel d'instructions, n'est pas toujours fournie dans l'histoire de la série : présente dans les versions occidentales de *The Legend of Zelda* (1987), elle disparaîtra par la suite pour être transférée du paratexte à l'interface en jeu (*A Link to the Past*, 1991), ce qui aboutira avec *Wind Waker* (2002) à la disparition complète de tout dispositif papier. La question se pose différemment en ce qui concerne l'objet-carte, ainsi que l'interface cartographique, toutes deux intimement liées. Tout d'abord, il y a une différence de traitement sensible dans l'acquisition du savoir cartographique, selon qu'il concerne l'espace à l'extérieur, ou à l'intérieur des donjons.

Concernant le monde extérieur, l'acquisition du savoir cartographique se fait dans la série selon quatre niveaux de complexité. Premier cas de figure illustré par *A Link to the Past* (1991) tout d'abord, le joueur ou la joueuse peut accéder d'emblée à une visualisation de sa position dans le monde extérieur, sans aucun prérequis. C'est même l'une des premières choses que le jeu lui enseigne²²⁸. Il s'agit là du premier niveau de complexité, en l'occurrence le *niveau zéro*, la carte étant littéralement donnée d'avance au joueur ou à la joueuse, et dans son intégralité.

²²⁷ Newman, James. *Videogames*. Routledge, 2008, p. 180.

²²⁸ « Si tu te perds, appuie sur le bouton X pour visualiser le plan », déclare un personnage au joueur dès les premières minutes de jeu.

Cette acquisition est néanmoins retardée à partir de *Link's Awakening* (1993), puisque l'épisode Game Boy est le premier de la série à introduire ce qu'on appelle communément dans le jeu vidéo un « brouillard de guerre »²²⁹ : la carte du monde extérieur est accessible d'emblée, mais demeure vierge jusqu'à ce que le joueur ou la joueuse parcoure effectivement l'espace qu'elle modélise. À mesure que celui-ci ou celle-ci navigue dans son environnement, l'interface cartographique se met automatiquement à jour, en reportant sur sa modélisation les espaces parcourus.

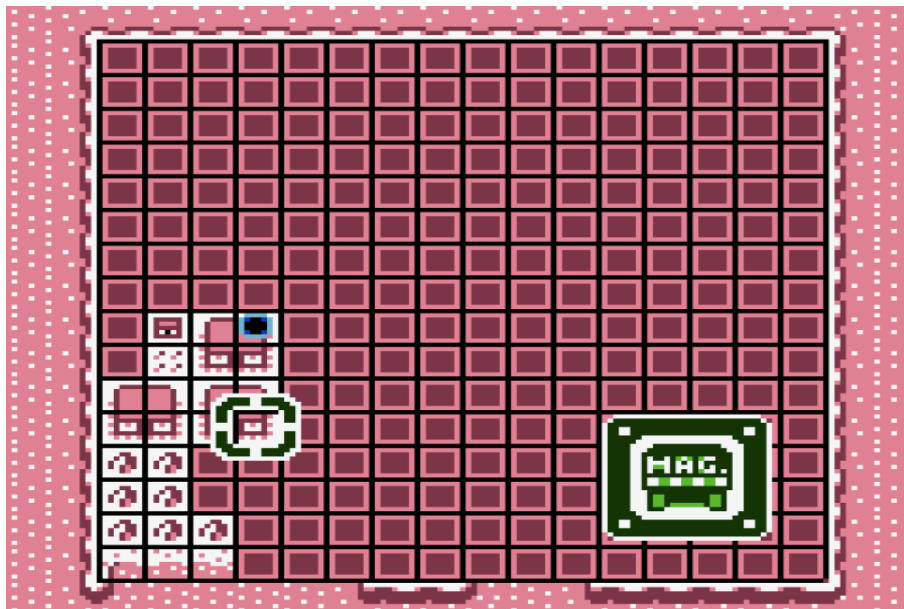


Figure 52: Carte partiellement vierge de *Link's Awakening* (1993) : les cases en rose foncé correspondent aux espaces que le joueur ou la joueuse n'a pas encore explorés.

Autrement dit, l'interface cartographique du monde extérieur cesse d'être *prévisionnelle* à partir de *Link's Awakening*, pour devenir purement *mémorielle* : la carte enregistre la configuration des espaces uniquement après qu'ils ont été parcourus, mais ne les affiche plus d'avance. Le joueur-navigateur ou la joueuse-navigatrice devient donc joueur·euse-

²²⁹ L'expression, empruntée à Clausewitz (*De la Guerre*, 1832), désigne, en priorité dans les jeux de stratégie, un masquage de l'espace dissimulant les positions qui n'ont pas encore été repérées par le joueur ou qu'il n'occupe pas à un instant T, et où peuvent se cacher ennemis et ressources.

cartographe, ou arpenteur·euse, puisque ce sont ses déplacements dans l'espace qui aboutissent à l'élaboration de la carte – bien que le report en soit automatique. On retrouve ce principe, concernant le monde extérieur, dans *Ocarina of Time*, puis dans *Twilight Princess* (2006). En un sens, la « carte à trous » au format papier fourni avec *The Legend of Zelda* (1987) fonctionne également selon le même principe, le joueur ou la joueuse étant censé·e reporter crayon en main, à mesure qu'il ou elle explore, les espaces parcourus sur son dépliant. La carte avec « brouillard de guerre », présente donc dans trois (ou quatre, si l'on inclut la version pervasive de *The Legend of Zelda*) des dix épisodes de notre corpus, correspond donc au second niveau de complexité.



Figure 53: Extrait du manuel d'instructions d'Ocarina of Time (1998), explicitant le principe du dévoilement progressif du brouillard de guerre (p. 32) : "Au début, l'écran est vierge. La carte se forme progressivement au fur et à mesure que vous visitez des lieux au cours de la partie. »

Le troisième niveau regroupe les épisodes qui exigent du joueur ou de la joueuse qu'il ou elle conquière la modélisation cartographique du monde extérieur de façon indirecte, sans que le fait de le parcourir suffise à mettre à jour son interface. Cette mise à jour passe la plupart du temps par l'acquisition d'un objet-carte contre des ressources en jeu, comme c'est le cas dans *Majora's Mask* (2002) et *Wind Waker* (2002), auprès de certains personnages non-joueurs dont c'est le rôle exclusif. C'est le cas du personnage-cartographe Tingle, présent dans les deux épisodes, qui échange au joueur ou à la joueuse ou décrypte à son intention des cartes contre de

l'argent ; mais aussi des Poiscoms (contraction en français de « poisson » et « communication ») de *Wind Waker*, qui enrichissent progressivement la carte générale du joueur ou de la joueuse à chaque rencontre. Ce qu'il y a d'intéressant dans cette mécanique, c'est qu'elle retarde et complexifie sensiblement l'acquisition du savoir cartographique. Ce point révèle par exemple le rapport très inhospitalier de *Majora's Mask* (2000) à sa propre spatialité, sans doute l'épisode où l'espace est le plus conflictuel, non seulement à la navigation, mais même sous le rapport de la simple appréhension intellectuelle.

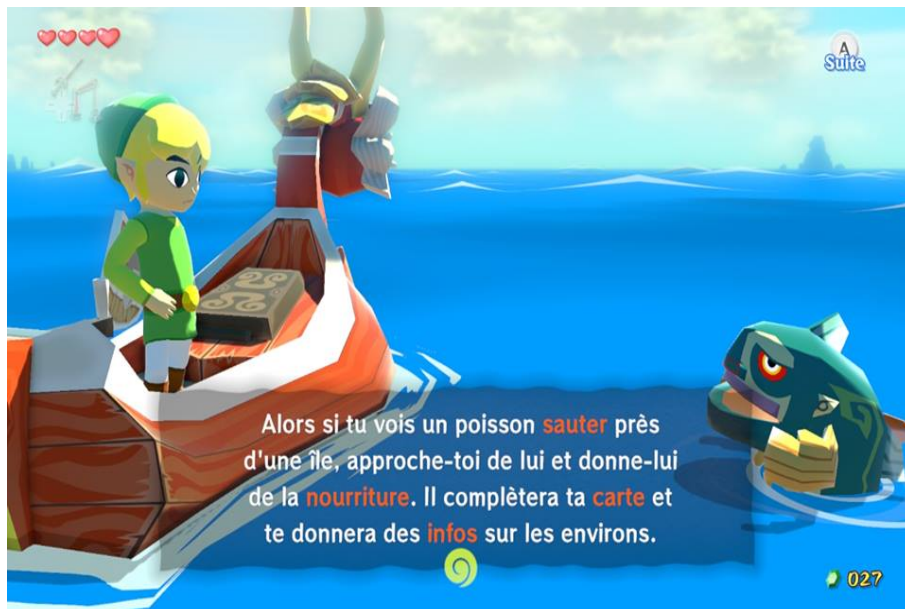


Figure 54: Tingle, le personnage cartographe de Majora's Mask (2000) et les Poiscoms de Wind Waker (2002).

Ce qui nous laisse un seul épisode parmi les dix à relever du dernier niveau de complexité dans l'acquisition du savoir en question : *Adventure of Link* (1987) – puisqu'il s'agit de l'unique jeu de la série à ne pas proposer d'interface cartographique d'aucune sorte, ni dans les donjons, ni dans le monde extérieur. Ce cas particulier dans la série s'explique probablement par le changement d'inspiration de cet épisode, conçu sur le modèle des jeux de rôle japonais de

l'époque, en particulier *Dragon Quest* (Chunsoft, 1986), qui lui non plus ne comporte aucune interface cartographique, et n'en proposera pas avant son quatrième épisode, paru en 1990.

2.5. Polarisation : la carte et ses « marqueurs »

L'un des aspects les plus traditionnels de la situation de communication établie dans le jeu vidéo par les instances cartographique est ce qu'on appelle les « marqueurs de carte ». Le marqueur de carte est généralement un symbole (point, croix, flèche, etc.) inscrit à même l'interface cartographique du joueur ou de la joueuse, visant à lui indiquer l'emplacement d'un objectif spatial, principal ou secondaire. L'inscription de ce symbole est généralement à l'initiative du système de jeu, même si nous verrons que ce n'est pas toujours le cas dans notre corpus.

Bien que cette indication reste purement ponctuelle, au sens premier du terme, et ne comprenne généralement pas dans sa situation de communication la manière de se rendre à l'endroit indiqué (l'itinéraire : à l'inverse d'un GPS par exemple), les marqueurs de carte représentent la manière à la fois la plus basique et la plus artificielle d'indiquer au joueur ou à la joueuse ce qu'il doit faire et où il doit aller. Leur caractère systématique peut engendrer une expérience navigatoire « tête baissée », où l'initiative du joueur ou de la joueuse est totalement laissée de côté, puisque ce dernier n'a plus à interpréter son environnement pour en déduire sa prochaine destination, mais peut se contenter de suivre sans réfléchir le point indiqué sur sa carte. Le fait est qu'il s'agit là d'une stratégie de communication spatiale à longue portée à la fois totalement explicite et, pour ainsi dire, hégémonique : en présence de marqueurs de carte, toutes les autres instances de communication s'avèrent en effet globalement obsolètes. Nul besoin par exemple de décrypter le langage architectural du *level design*, ni de prêter attention aux incitations textuelles des personnages non-joueurs, si un point sur la carte vient *in fine*

indiquer au joueur ou à la joueuse où aller (de la même façon qu'en contexte réel, il est à peu près inutile de lire les panneaux ou de demander son chemin si l'on possède un GPS). La particularité du marqueur de carte dans une perspective communicationnelle est ainsi d'assurer de manière indubitable la bonne réception du message navigatoire, tout en le dispensant *a priori* d'autres interprétations.

La série *Zelda* fait un usage assez fréquent de ce type de marqueurs, et ce très tôt dans l'histoire de la série. La carte papier de *The Legend of Zelda* (1986) en compte par exemple treize : trois marqueurs indiquant l'emplacement des trois premiers donjons, numérotés selon l'ordre dans lequel ils doivent être parcourus, et dix autres sous forme de points d'interrogation, indiquant des secrets ou objectifs secondaires. Dans la suite du jeu, ce type de marqueurs demandent à être *acquis* par le joueur ou la joueuse, puisque leur apparition est conditionnée par l'obtention de la « boussole ». Dès lors que le joueur ou la joueuse l'obtient, en association avec l'objet-carte, son interface lui affiche donc la configuration spatiale du donjon, mais également, sous forme d'un petit carré rouge, l'emplacement de son objectif final, à savoir le fragment de Triforce qu'il ou elle doit conquérir. Dans la mesure où le fragment en question est toujours adjacent à l'arène où se situe le *boss* du donjon, et que son obtention en marque la complétion et ramène automatiquement le joueur ou la joueuse à l'entrée, nous pouvons simplifier l'information en disant que le marqueur indique en quelque sorte la sortie du labyrinthe.



Figure 55: Modélisation cartographique interfacielle du premier donjon de *The Legend of Zelda* (1986) après l'obtention de la carte et de la boussole : le carré vert indique la position du joueur ou de la joueuse en temps réel, le carré rouge l'emplacement du fragment de Triforce.

Si l'on se borne à ce que le système de jeu implémente, il s'agit là de la seule et unique occurrence de marqueurs de carte dans *The Legend of Zelda* (1986), laissant donc l'essentiel de l'expérience navigatoire, en particulier dans le monde extérieur, à l'initiative du joueur ou de la joueuse et de son aptitude à décoder les autres instances de guidage. Il faut attendre *A Link to the Past* (1991) pour que, pour la première fois, le monde extérieur se retrouve entièrement polarisé par un réseau extrêmement serré de marqueurs de cartes, indiquant très précisément les principaux objectifs spatiaux du joueur ou de la joueuse à longue portée.



Figure 56: Trois exemples de cartes avec marqueurs dans *A Link to the Past* (1991).

De ce point de vue, *A Link to the Past* est indubitablement l'épisode qui fait l'usage le plus extensif des marqueurs de cartes, et ce, très tôt dans l'histoire de la série, bien avant la généralisation de ce type de stratégie communicationnelle dans les jeux en monde ouvert contemporains. Mais ce qui peut nous apparaître aujourd'hui comme une simplification excessive de la situation de communication spatiale, et comme une manière d'évacuer toutes les autres instances de guidage plus indirectes, constituait en 1991 une nouveauté très rafraichissante, en rupture avec l'histoire du jeu d'aventure jusque-là, qui misait volontiers sur une opacité extrême de son système d'incitations navigatoires. En réaction aux errances d'*Adventure of Link* (1987), en un sens assez représentatives de la spatialité vidéoludique de la fin des années 1990, *A Link to the Past* propose un tout nouveau rapport à l'espace, basé à la

fois sur la *lisibilité* et la *hiérarchisation* de sa situation de communication. De ce point de vue, l'omniprésence de marqueurs dans l'épisode de 1991 constitue une petite révolution dans le rapport du joueur ou de la joueuse à l'espace dans la série, toujours dans cette volonté de proposer une expérience plus guidée, plus accessible et moins frustrante d'un point de vue navigatoire.

Cette direction ne sera néanmoins pas totalement suivie dans la suite de la série : comme à son habitude, *Ocarina of Time* (1998) va pour sa part rechercher une forme d'équilibre entre les différentes instances de médiation spatiale, qu'elles soient cartographiques, architecturales ou textuelles. L'introduction de ce système dans l'épisode de 1998 est assez représentative de sa mise en concurrence avec d'autres instances : lorsque le joueur ou la joueuse arrive pour la première fois dans la Plaine d'Hyrule, le hibou Kaepora Gaebora lui enseigne l'existence de ces marqueurs (« Sur l'écran de la carte apparaîtra un point clignotant t'indiquant la position de ta prochaine épreuve »), mais tout en lui indiquant textuellement au même moment quelle est sa prochaine destination (« Va tout droit pour aller au Château d'Hyrule ») – ce qui dispense par définition le joueur ou la joueuse de consulter sa carte si le message navigatoire est bien passé par voie textuelle.



Figure 57: Introduction du système de marqueurs de carte dans Ocarina of Time (1998) par le hibou Kaepora Gaebora, et redoublement de l'incitation textuelle simultanée.

La suite de la série restera largement fidèle à ce principe d'équilibre, entre l'hégémonie de l'information navigatoire communiquée par les marqueurs, et leur utilisation relativement ponctuelle, en sorte à ne pas complètement prémâcher l'expérience du joueur ou de la joueuse.

2.6. Modalisations : la carte vierge, infidèle ou brouillée

Bien plus, la carte devient après *A Link to the Past* (1991) autant un moyen de faciliter, que de brouiller la situation de communication spatiale. Elle transmet généralement suffisamment d'informations pour inciter le joueur ou la joueuse à naviguer, mais en retient

également suffisamment pour préserver le plaisir de la découverte et le défi d'orientation qui lui est associé.

Parmi les moyens mis en œuvre dans la série pour « modaliser » la médiation cartographique, la carte vierge ou à trous est sans doute le plus évident. Elle traverse toute l'histoire de la série, depuis la carte papier de *The Legend of Zelda* (1986) jusqu'aux contrées se dévoilant au fur et à mesure que le joueur ou la joueuse gravit les Tours Sheikas qui s'y trouvent dans *Breath of the Wild* (2017), en passant par le « brouillard de guerre » de *Link's Awakening* (1993) déjà évoqué. La complétion de la carte est un incitatif fort à la navigation dans *Zelda* : elle limite l'accès à l'information spatiale, tout en encourageant le joueur ou la joueuse à l'acquérir.

Mais ce n'est pas le seul exemple de modalisation du savoir cartographique dans la série. Celle-ci produit en effet plusieurs exemples de cartes « infidèles », où la limitation ne vient pas de l'incomplétude de la représentation, mais de sa difficile application à l'espace réel qu'elle est censée modéliser. *Wind Waker* (2002) est sans conteste l'épisode dans lequel les différentes actualisations du dispositif cartographique sont les plus nombreuses et complexes. Cette particularité tient très probablement à l'univers fictionnel du jeu, qui emprunte aux récits de piraterie, ou à tout le moins au motif plus général des grandes explorations maritimes. On trouve dans *Wind Waker* pas moins de quatre types d'objets-cartes différents, marquant chacun l'emplacement d'objectifs distincts, voire parfois (comble du dispositif) l'emplacement d'autres cartes. Ce qui est intéressant ici, c'est que la carte est non seulement un enjeu d'obtention, mais aussi un enjeu de *déchiffrage*. En effet, la plupart des cartes de cet épisode se présentent sous la forme de soi-disant « cartes-papier » affichées à l'écran, et non directement sous la forme d'une modélisation interfacielle. Le jeu entretient la fiction d'un rapport pré-

informatique à la carte, en faisant comme si le joueur ou la joueuse déplaçait réellement ses portulans pour en déduire sa position et sa prochaine destination, et non comme s'il ouvrait un menu de jeu vidéo. Celles-ci apparaissent toujours comme visuellement chiffonnées, griffonnées, et par nature incomplètes ou légèrement approximatives. *Wind Waker*, fidèle à sa fiction maritime, recrée un rapport volontairement *matériel* à la carte, en gommant le plus possible sa nature interfacielle.

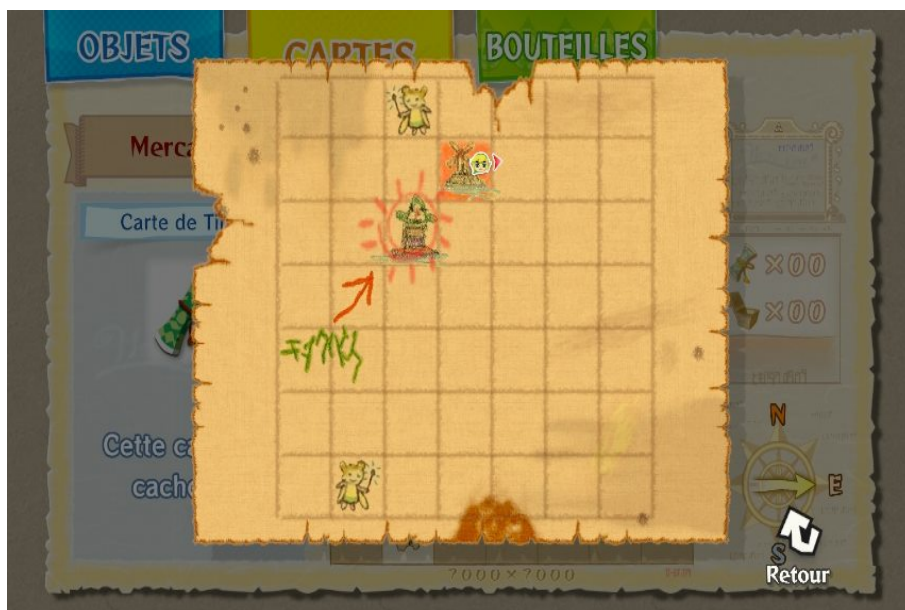


Figure 58: Exemples de cartes fictivement non-interfacielles dans *Wind Waker* (2002).

Cette infidélité volontaire de la carte à l'espace réel est amplifiée dans le cas des « Cartes au trésor », qui affichent au joueur ou à la joueuse l'emplacement d'un trésor à proximité d'une représentation volontairement approximative de l'une des îles du jeu. Celui-ci/celle-ci est donc invité·e à identifier la forme de l'île en question pour en déduire sa position parmi la cinquantaine d'îles présentes dans le jeu, et ainsi s'approprier le trésor à proximité. On retrouve ce type de défis déductifs à partir de cartes volontairement infidèles dans toute la série. Dans *Breath of the Wild* (2017), la quête intitulée « La Chanson d'Urbosa » invite par exemple le joueur ou la joueuse à déduire l'emplacement de son objectif à partir de cartes rudimentaires tracées sur des piliers de pierre.



Figure 59: Carte « infidèle » ou partielle dans la quête "EX La Chanson d'Urbosa" dans *Breath of the Wild* (2017).

Parmi les différentes manières de modaliser la carte, la plus frappante est sans doute le dispositif de la carte « brouillée ». Il arrive en effet dans la série qu'à certains moments-clés, le jeu prive le joueur ou la joueuse de l'accès à l'information cartographique. Ces phases sont généralement très courtes, et impliquent des défis d'orientation très localisés. Elles s'accompagnent d'une disparition de la modélisation cartographique, ou d'un effet visuel plus

sophistiqué de « brouillage » ou « d'interférence » fictive. Elles sont souvent associées à des espaces particuliers et récurrents, perçus comme thématiquement désorientants – comme la forêt ou le désert.



Figure 60: La carte "brouillée" de la tempête de sable du Désert Gerudo dans Breath of the Wild (2017).

Cet effet de brouillage touche de façon évidemment conjointe la carte générale accessible via le menu « pause » et la *mini-map* située en bas à droite de l'écran, tel qu'on peut l'observer

dans les illustrations suivantes tirées de *Twilight Princess* (2006) et *Ocarina of Time* (1998). Dans la première, la position du joueur ou de la joueuse est figurée sur la carte générale au milieu d'une sorte de « non-lieu », qui échappe à la cartographie ; dans la seconde, la *mini-map* reste affichée mais sous forme d'un carré vide, sans aucun indice de modélisation.



Figure 61: Effets de brouillage cartographique dans les Bois Perdus de *Twilight Princess* (2006) et d'*Ocarina of Time* (1998).

2.7. Conclusions : la carte « ludifiée »

L'une des particularités de la série est l'importance incroyable qu'elle accorde à ses dispositifs cartographiques, mais également la façon dont ceux-ci sont intégrés au défi ludique. *Zelda* est loin d'être la seule série de jeux vidéo à produire des cartes : c'est le cas aujourd'hui de la très grande majorité des jeux de rôle, d'aventure, d'infiltration, de stratégie, d'action, etc. Dans la plupart des cas, celle-ci est donnée au joueur ou à la joueuse d'emblée comme une option interfacielle, au même titre que l'inventaire ou la possibilité de sauvegarder sa partie ; généralement, elle modélise l'organisation de l'espace de jeu, tout en indiquant les points d'intérêt ou objectifs. En assignant au joueur ou à la joueuse, dès 1986, ce défi hautement paradoxal d'avoir à *trouver*, dans l'espace, l'objet carte, pour obtenir ce genre d'informations, la série a largement contribué à faire du dispositif cartographique un enjeu ludique à part entière.

Shigeru Miyamoto révèle une anecdote intéressante concernant la conception du manuel de l'épisode de 1986 : contrairement aux versions américaine et européennes du jeu, la version originale japonaise sur Famicom Disk System était dépourvue de carte dépliant. Celle-ci fut incluse par la branche états-unienne de Nintendo, par crainte que les joueurs occidentaux ne fussent trop déconcertés par la non-linéarité de l'espace de jeu, configuration encore très rare pour l'époque. Le jeu a donc été commercialisé aux États-Unis, un an après sa sortie japonaise, avec une carte scellée par une petite pastille adhésive, ainsi qu'une invitation à ne rompre le sceau qu'en cas d'urgence. Comme le souligne Miyamoto, cette décision allait à l'encontre de son intention première :

[Akinori Sao :] Le Family Computer Disk System n'est jamais sorti à l'étranger, ce qui explique que *The Legend of Zelda* soit sorti sur cartouche en dehors du Japon. Qu'en est-il du manuel ?

Miyamoto : Des cartes y ont été ajoutées en Amérique du Nord. Elles incluaient divers indices, mais pour être honnête, je pensais qu'il était plus agréable de jouer au jeu sans aucune aide.

[Sao :] Ce n'est pas amusant si vous connaissez à l'avance la solution des énigmes.

Miyamoto : Nous avons donc scellé la carte, avec un message indiquant « Vous ne devez utiliser la carte et les conseils stratégiques qu'en dernier recours. ».

[Sao :] Oh, j'aime cette idée !

Miyamoto : Mais tout le monde a brisé le sceau. (rires).²³⁰



Figure 62: Carte dépliant de la version américaine de The Legend of Zelda (1987) encore scellée.

On le voit ici, l'équilibre entre désorientation et repérage dans l'espace était donc au cœur des préoccupations de l'équipe de développement, jusque dans la conception du paratexte. Le jeu n'a pas été pensé en premier lieu comme un défi d'adresse, comme c'était majoritairement le cas à l'époque, mais d'abord comme un défi d'orientation : et la carte vient tout autant

²³⁰ Miyamoto, Shigeru, et al. *NES Classic Edition. Developer Interview. The Legend of Zelda*. 2016, <https://www.nintendo.com/nes-classic/the-legend-of-zelda-developer-interview/>.

faciliter ce défi que contribuer à le former. Comme c'est le cas de la plupart des instances de médiation que nous évoquerons, la carte remplit un rôle paradoxal qui consiste avant tout à *enrichir* la situation de communication (dans le cas présent, nous l'avons montré, en temporalisant, polarisant et modalisant l'accès l'information spatiale) et pas seulement à la fluidifier. Grâce à cette vision particulière, la série évite ainsi de trop faciliter sa situation de communication spatiale, et partant, d'abolir tout intérêt ludique.

3. Médiations textuelles : « guides » et « accompagnateurs »

3.1. Introduction : la narration environnementale et son envers

Le lien entre texte et espace est un sujet très bien analysé en études sur le jeu vidéo, notamment sous l'influence des travaux narratologiques. Nous l'avons évoqué en introduction, Janet Murray et Espen Aarseth considèrent à la fin des années 1990 le jeu vidéo (entre autres objets numériques) avant tout comme un texte au sein duquel on « navigue ». Les travaux de Celia Pearce (2002, 2007)²³¹ et d'Henry Jenkins (2004)²³², prolongés par la grande contribution de Fanny Barnabé (2018)²³³, ont ensuite déplacé l'accent vers l'idée de « narration environnementale » ou « narration spatialisée », démontrant que le jeu vidéo avait la capacité de dérouler des récits via les déplacements du joueur ou de la joueuse au sein de l'espace –

²³¹ Pearce, Celia. « Story as play space : narrative in games ». *Game On. The History and Culture of videogames*, Lucien King, Laurence King Publishing Ltd., 2002, p. 112-19 ; Pearce, Celia. « Narrative environments. From Disneyland to World of Warcraft. » *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: the Next Level*, Borries, Walz&Böttger, Birkhäuser, 2007, p. 200-05.

²³² Jenkins, Henry. « Game design as narrative architecture ». *First Person : New Media as Story, Performance, and Game*, Pat Harrington and Noah Frup-Waldrop (Eds.), MIT Press, 2004, p. 118-30.

²³³ Barnabé, Fanny. *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*. Presses universitaires de Liège, 2018.

ravivant par là une logique déjà à l'œuvre dans certains lieux de culte ou parcs d'attraction. Nous renvoyons le lecteur ou la lectrice vers notre premier chapitre pour un résumé de cette question dans les études vidéoludiques contemporaines.

En plus de considérer la question de la textualité par définition sous le rapport du récit, les notions de narration environnementale ou spatialisée reposent sur une certaine temporalité du lien entre texte et espace. Elles mettent en évidence le processus par lequel le joueur ou la joueuse révèle un récit par un acte de navigation spatiale. Autrement dit, dans une perspective narratologique et du point de vue de l'expérience du joueur ou de la joueuse, la navigation précède le récit dans l'acte de jouer. Pour reprendre la terminologie de King et Krzywinska²³⁴, le récit constitue donc une « récompense de l'exploration » : cet aspect découle en partie de la notion même de récit, instance généralement rétrospective, relatant « ce qu'il s'est passé » (ou « ce qu'il s'est passé *ici* ») à mesure que le joueur ou la joueuse progresse.

La série *Zelda* n'est pas connue pour son usage de la narration environnementale. L'espace, nous l'avons vu et continuons de le voir, y est un construit riche et complexe ; mais dans l'ensemble, il raconte peu d'histoires. Les quelques exemples de ce procédé dans la série constituent l'exception et non la règle²³⁵. Cette absence tient sans doute au fait que dans *Zelda*, comme dans beaucoup d'autres jeux du studio Nintendo, le récit occupe une place très secondaire. Tous les épisodes de notre corpus ou presque racontent l'histoire d'un jeune héros (Link) chargé de délivrer une princesse (Zelda) des griffes d'un sorcier maléfisant (Ganon), dont le retour périodique est thématiquement afin d'assurer à la série la réutilisation du même canevas

²³⁴ King et Krzywinska, *op.cit.*, p. 80-82.

²³⁵ Citons la quête « Les Pierres de mémoire » dans *Breath of the Wild* (2017) qui fonctionne selon ce principe, durant laquelle un personnage nous invite à trouver et déchiffrer dix stèles racontant l'histoire du peuple Zora le long du chemin qui mène au Domaine du même nom.

narratif d'un jeu sur l'autre. *Zelda* fait partie de ces jeux qui, comme le soulignent Matthieu Letourneux, tirent parti de la forme sérielle pour proposer un récit rudimentaire, mais qui s'enrichit néanmoins de ses actualisations successives :

Les mécanismes que met en branle le jeu vidéo ne sont en définitive pas très éloignés de ceux que l'on rencontre dans les récits dits de genre (cinéma et littérature de genre). Dès lors, l'œuvre, en empruntant aux codes sériels, ne doit pas être perçue comme un simple avatar appauvri par son caractère stéréotypé (et donc redondant par rapport à la série) ; elle doit être saisie en perspective, chargée non seulement des éléments génériques qu'elle actualise, mais aussi de tous les autres éléments qu'elle n'actualise pas, mais qu'elle suscite, par association d'idées.²³⁶

Néanmoins, la notion de narration environnementale n'épuise pas la question du rapport entre textes et espaces vidéoludiques. De ce point de vue, nous proposons d'analyser le texte dans sa relation à l'espace de jeu comme un type particulier d'instance de médiation, partageant avec la carte une forme de codification forte et aisément décodable par le joueur ou à la joueuse. Nous étudions donc dans ce chapitre les textes en amont du processus de navigation, qui incitent le joueur ou la joueuse à rejoindre tel ou tel point de l'espace, dans une hiérarchie inversée par rapport à la question de la narration environnementale.

²³⁶ Letourneux, Matthieu. « Les univers de fiction des jeux vidéo », *Le Game design de jeu vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Sébastien Genvo, L'Harmattan, 2006, p.195-207 ; p.204.

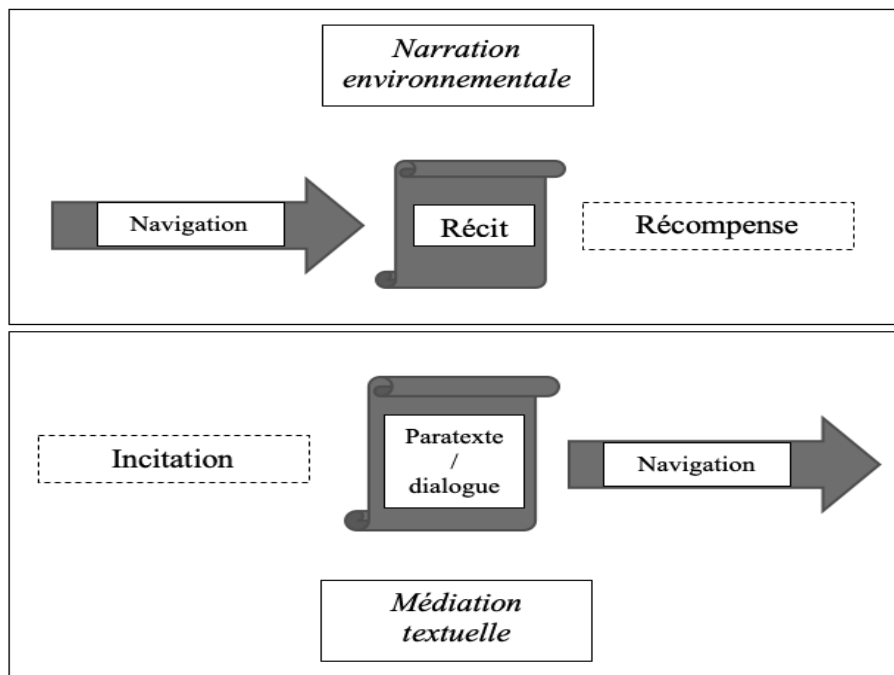


Figure 63: Narration environnementale et médiation textuelle : inversion de la hiérarchie texte-espace

Nous verrons dans ce chapitre que la médiation textuelle, après avoir longtemps été assumée par le paratexte (1986-1991) principalement en raison de contraintes techniques, est peu à peu transférée aux textes en jeu, sporadiquement dans *Adventure of Link* (1987), puis quasi-entièrement à partir d'*A Link to the Past* (1991). Ce transfert, qui va de pair avec celui des instances cartographiques, aboutit à la réduction drastique (*Skyward Sword*, 2011) puis à la disparition complète du paratexte (*Breath of the Wild*, 2017).

À l'issue de ce transfert, nous verrons que la médiation textuelle en jeu se fixe dans la série à partir d'*Ocarina of Time* (1998), pour adopter deux formes selon qu'elle oriente vers une navigation à *courte* ou *longue portée* : nous avons décidé d'appeler ces premières instances de médiation textuelle des « accompagnateurs », et les secondes des « guides » dans une perspective proche de celle des catégories d'analyse du récit greimassiennes, mais relues d'un point de vue spatial. Nous verrons enfin que ces instances obéissent à des logiques de continuité

extrêmement fortes qui les rattachent une fois de plus à une forme de langage partagé de *design*, langage purement fonctionnel et affranchi de son contenu / habillage thématique.

3.2. Renversement de la hiérarchie textuelle : textes en jeu et textes hors-jeu

Le système de jeu du premier épisode de 1986 est remarquablement avare en interactions textuelles, principalement pour des raisons techniques. L'implémentation de boîtes de dialogue, et surtout de personnages non-joueurs qui les déclenchent, occupent sur la cartouche (ou la disquette, dans le cas de la version originale japonaise) un espace de stockage précieux, que les développeurs préfèrent à cette époque attribuer autrement. À défaut d'espace de stockage suffisant, le manuel d'instructions fourni avec la boîte du jeu assume donc une grande partie des indications à l'intention du joueur ou de la joueuse. Pour cette raison, le manuel de *The Legend of Zelda* consacre sept pages complètes à l'exposition du scénario du jeu (4-10), mais surtout cinq pages au guidage du joueur ou de la joueuse à travers l'espace jusqu'au deuxième donjon (40-44).



Figure 64: Début de la phase de guidage textuel dans le manuel de *The Legend of Zelda* (1986), p. 40.

Le second épisode, *Adventure of Link* (1987) obéit à peu près à la même répartition. La phase de guidage textuel incorporée au manuel d'instruction, intitulée « Link voyage une fois de plus à travers le royaume d'Hyrule » (17), est cette fois-ci entremêlée d'informations plus générales relatives au système de jeu, telles que le détail de l'interface ou du système de combats – ce qui explique sa longueur exceptionnelle (vingt-six pages, 17-42). Les pages 33 à 35 opèrent néanmoins un transfert significatif au regard du système d'indications textuelles. Le manuel y décrit les différentes interactions possibles du joueur ou de la joueuse au sein des villages, en particulier les conseils que les personnages non-joueurs peuvent lui adresser en matière d'orientation spatiale : « Si je questionne les gens de la ville, ils me parleront peut-être des palais », suggère le héros p. 33 ; « Vous pouvez obtenir de bons tuyaux en conversant avec les citoyens. [...] Certains donneront des renseignements très utiles », prévient le manuel à la page suivante.



Figure 65: Extrait du manuel d'Adventure of Link (1987), p. 33-34.

Ces pages sont très intéressantes, parce qu'elles renversent en grande partie la hiérarchie établie dans l'épisode précédent. Ce n'est plus le jeu qui renvoie au manuel pour « davantage de détails²³⁷ », c'est ici le manuel qui renvoie au jeu, en incitant le joueur ou la joueuse à collecter des indications spatiales auprès des personnages non-joueurs.

Ce renversement de la hiérarchie en matière de guidage textuel, entre le paratexte et le jeu lui-même, se poursuit avec *A Link to the Past* (1991). Le troisième épisode en effet ne consacre plus que deux petites pages à l'orientation du joueur ou de la joueuse (42-43), à chaque fois, en prenant bien soin de le renvoyer à d'autres instances de guidage présentes au sein du jeu : « Nous vous conseillons de consulter la carte au cours de votre progression. Commencez par vous rendre au Village Cocorico et à recueillir les informations sur ce qui vous attend. » (42). Mais dans les deux cas, le transfert du paratexte au système de jeu est, pour ainsi dire, consommé. En d'autres termes, cette fonction est dorénavant assumée par les personnages que le joueur ou la joueuse croisera au cours de son aventure, et non plus par le manuel d'instructions, dont le rôle deviendra de plus en plus anecdotique.

À ce titre, et pour en terminer avec la question des paratextes, le cas de l'épisode suivant, *Ocarina of Time* (1998), est très parlant. Le manuel d'instructions du jeu comporte en effet toujours une brève exposition du scénario (6-7), agrémentée de quelques indications spatiales mineures concernant l'accès au premier donjon (l'Arbre Mojo). Mais de manière significative et relativement paradoxale, les informations véhiculées par le manuel et celles délivrées par les personnages non-joueurs en jeu se chevauchent complètement : à tel point que le manuel n'apporte plus de complément d'informations par rapport au jeu, mais se révèle en réalité ni

²³⁷ Si le joueur ou la joueuse laisse défiler l'écran titre du premier *The Legend of Zelda* (1986), une description rudimentaire des différents objets et trésors apparaît à l'écran, suivie d'une représentation du héros, Link, brandissant une petite pancarte sur laquelle est écrit « *Please look up the manual for details !* ».

plus ni moins qu'une transcription verbatim des indications délivrées par les personnages en jeu.

*che le royaume sacré rattaché à byrule. Car c'est là que quelqu'un trouvera la relique divine, la Triforce, qui contient l'essence des dieux. Celui ou celle qui l'aura en sa possession pourra réaliser tous ses désirs. Tu ne devras jamais permettre à l'homme du désert de s'emparer de la Triforce sacrée. Tu ne devras jamais permettre à ce démon de pénétrer dans le royaume sacré légendaire. **Maintenant, Link, va au château d'byrule.** Tu y rencontreras sûrement la princesse de la destinée. Montre-lui cette pierre. Je sais, grâce à un présage, qu'elle comprendra tout."*



Figure 66: Comparaison des indications textuelles du manuel d'instructions d'Ocarina of Time (1998), p.7, et du dialogue en jeu à l'issue du premier donjon.

De manière assez étonnante, mais très symptomatique, le manuel ne fait que reproduire mot pour mot les indications des personnages en jeu chargés d'orienter les déplacements du

joueur ou de la joueuse à travers l'espace. Ce dernier exemple achève de façon définitive le transfert entre les deux instances.

3.3. *L'adjuvant et sa mise en perspective spatiale*

Dans un article fondateur sur « l'interprétation du récit mythique », Greimas fournit un modèle d'analyse des « actants » du récit considérés sous l'angle de la « définition *fonctionnelle* du rôle qu'il assument »²³⁸.

Ainsi, les actants peuvent être des Sujets-héros ou des Objets-valeurs, des Destinateurs ou des Destinataires, des Opposants-traîtres ou des Adjuvants-forces bénéfiques. La structure actantielle du modèle narratif fait partie de l'armature, et les jeux des distributions, des cumuls et des disjonctions des rôles font partie du savoir-faire du descripteur antérieurement à l'utilisation du code.²³⁹

Dans sa schématisation de l'« armature » actantielle du récit mythique, Greimas dégage deux instances que nous retrouvons dans l'analyse textuelle des incitations à la navigation de la série *Zelda* : la figure du « destinateur », qui assigne au sujet sa quête d'un objet, et qui se situe sur l'axe de la « communication » ; et la figure de l'« adjuvant », qui assiste le sujet dans sa quête, et qui se positionne sur l'axe du « pouvoir ».

²³⁸ Greimas, Algirdas J. « Éléments pour une théorie de l'interprétation du récit mythique ». *Communications*, n° 8. Recherches sémiologiques : l'analyse structurale du récit, 1966, p. 28-59, p. 33. Nous soulignons.

²³⁹ *Ibid.*

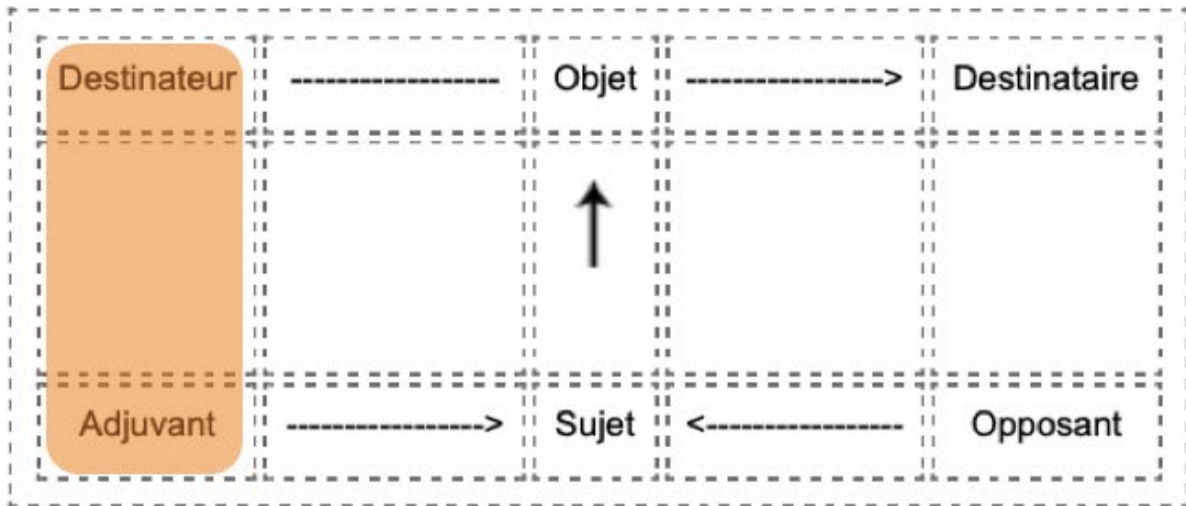


Figure 67: Représentation en carré du modèle actantiel. Source : « Le modèle Actantiel », Louis Hébert, Université de Québec à Rimouski (<http://www.signosemio.com/greimas/modele-actantiel.asp>).

La série *Zelda* fournit une interprétation spatiale de ce schéma, et en particulier de la dualité destinateur/adjuvant, en scindant également en deux ses instances de médiation textuelles en jeu. Celles-ci rejoignent de façon assez précise les deux actants identifiés par Greimas, à deux différences près :

- La première est que, dans notre analyse des jeux *Zelda*, aussi bien les destinateurs que les adjuvants que nous identifions comme des instances de médiation textuelle, se situent sur un « axe communicationnel ». Ce point découle directement de la méthodologie adoptée. Les adjuvants que nous étudions n'assistent pas tant le joueur ou la joueuse dans sa quête en termes de possibilités d'action (pouvoir-faire), qu'en termes d'informations et de polarisations spatiales (savoir-faire / devoir-faire). Pour faire simple, adjuvants *et* destinateurs communiquent tous deux au joueur ou à la joueuse *où il/elle doit aller*. La différence entre les deux ne réside pas dans l'axe sur lequel ils se trouvent (communication / pouvoir), mais dans la portée de l'indication spatiale que nous dégageons.

- En effet, nous proposons naturellement une interprétation spatiale du modèle greimassien, dans laquelle la distinction entre adjuvant et destinateur se fonde donc sur la portée de l'incitation à la navigation. Ce point est apparu directement des observations de contenu que

nous avons menées sur les jeux de notre corpus. Si la figure du destinataire est une figure courante du jeu d'aventure / jeu de rôles, dont l'identification n'apporte pas grand-chose au modèle précédent, la série *Zelda* en revanche est tout à fait singulière dans sa mobilisation permanente d'une figure d'adjuvant, accompagnant le joueur ou la joueuse dans ses déplacements pour lui fournir des indices navigatoires à très court terme et dans un périmètre immédiat.

Afin de marquer cette réinterprétation spatiale, nous avons donc choisi de renommer les catégories greimassiennes en « guides » et « accompagnateurs », distingués selon la portée spatiale de la médiation textuelle qu'ils fournissent. Les guides indiquent au joueur ou à la joueuse où il/elle doit se rendre lorsque le lieu indiqué est éloigné, dans l'espace mais aussi nécessairement dans le temps, et donc inaccessible perceptivement dans l'immédiat. Ils interviennent périodiquement pour relancer l'itinéraire du joueur ou de la joueuse, à certains moments-clés. Les accompagnateurs quant à eux, attirent l'attention du joueur ou de la joueuse sur des éléments spatiaux dans son périmètre direct, dans un rôle clair de facilitateur de la situation de communication entre lui/elle et les microstructures spatiales qui l'entourent. Contrairement aux guides, ils accompagnent (par définition) le joueur ou la joueuse dans tous ses déplacements et interviennent donc beaucoup plus fréquemment.

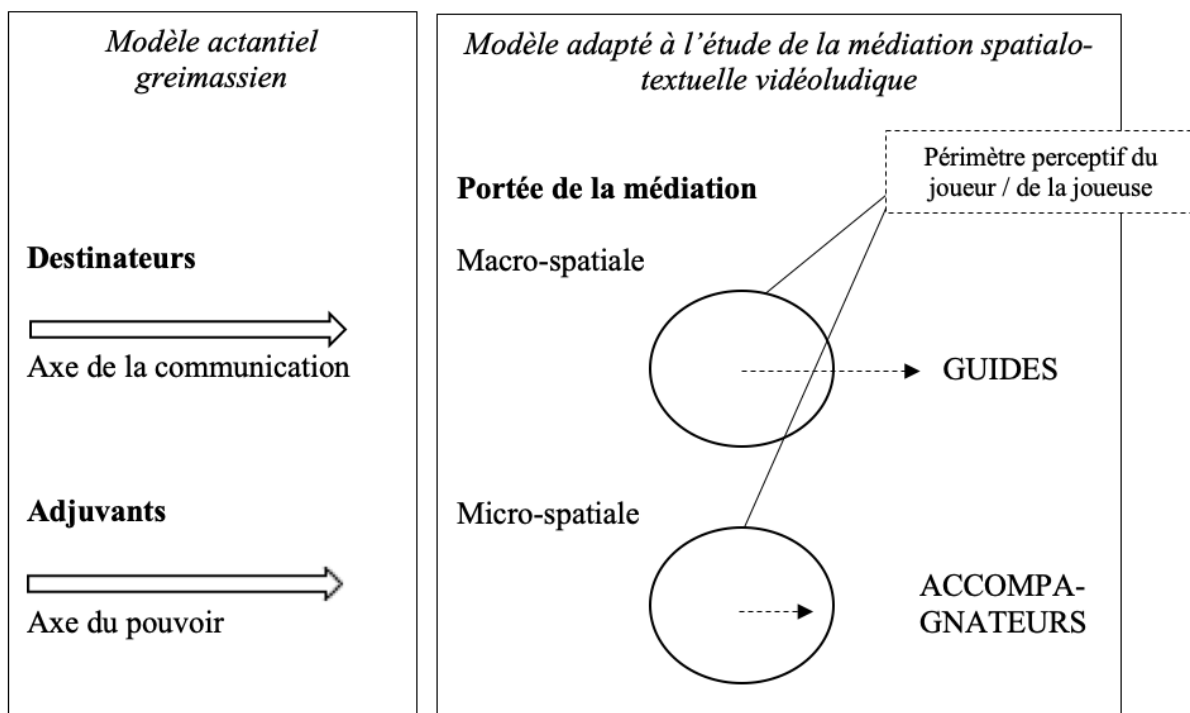


Figure 68: "Guides" et "Accompagnateurs" à partir du modèle actantiel greimassien.

3.4. Instances à longue portée : les « guides »

L'apparition des guides précède largement celle des accompagnateurs dans l'histoire de la série, révélant par là une volonté de clarifier et de simplifier progressivement le rapport du joueur ou de la joueuse à la spatialité, en s'assurant par redoublement d'incitations qu'il ne rate aucun message navigatoire. La première occurrence de ce type de guides à longue portée date du premier épisode de 1986. *The Legend of Zelda* ne compte aucun village, comme nous l'avons dit, mais place néanmoins à certains points de son espace quelques rares personnages chargés de délivrer des indices au joueur ou à la joueuse, dont certains proprement spatiaux. Ceux-ci sont généralement situés dans des grottes ou des salles secrètes, aussi bien dans le « monde extérieur » que dans les donjons : ils se présentent sous la forme de vieillards ou de vieilles femmes, apparaissant sur fond noir, et adressent chacun au joueur ou à la joueuse qui les déniche une unique ligne de texte. La plupart de ces messages ne sont pas d'ordre spatial, et touchent à

des sujets relativement variés, de la manière de vaincre certains ennemis, à l'échange de ressources, en passant parfois par de simples clins d'œil ou plaisanteries à l'intention du joueur ou de la joueuse. Sur la vingtaine de personnages de ce type disséminés à travers Hyrule, seuls sept fournissent effectivement au joueur ou à la joueuse une indication spatiale, toujours à longue portée.

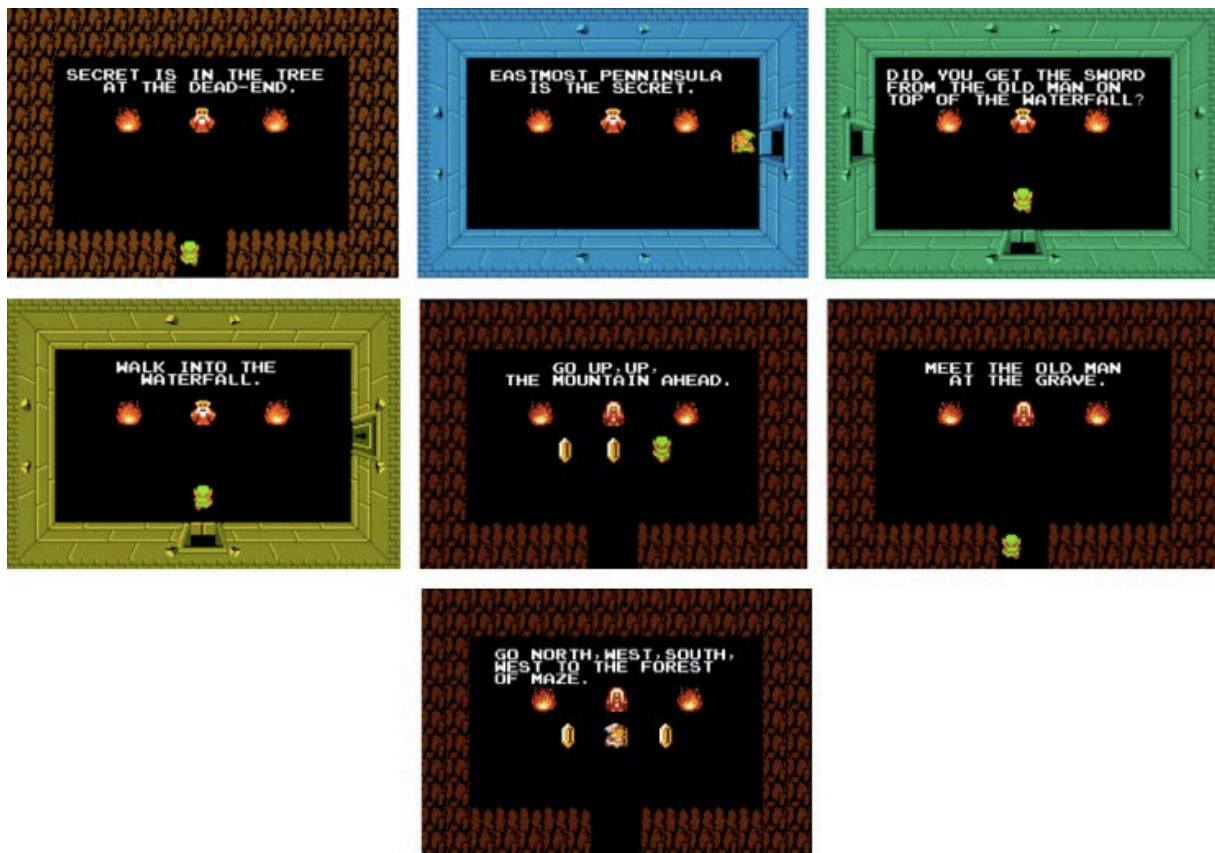


Figure 69: Indications textuelles à longue portée de The Legend of Zelda (1986).

Un grand nombre de ces personnages se situent dans des espaces eux-mêmes difficiles à localiser, ce qui explique que quatre d'entre eux renvoient spatialement à d'autres personnages du même genre, voire les uns aux autres. Si l'on compare ces indications avec leur équivalent dans le manuel du jeu, l'on se rend compte de leur caractère à la fois rudimentaire et relativement hasardeux. Il est raisonnable de considérer que ces instances de médiation spatiale

n'ont pas été pensées pour informer significativement le système de jeu, mais davantage comme une sorte de réseau très ponctuel visant à orienter le joueur ou la joueuse vers différents objectifs secondaires, presque introuvables sans cela. Cette hypothèse est conforme au sentiment de désorientation voulu par Shigeru Miyamoto au sujet du premier épisode, censé être une transcription de ses explorations solitaires dans la campagne de Sonobe, et non de quelconques interactions sociales.

À partir d'*Adventure of Link* (1987), la série va étoffer largement son réseau de guides textuels à longue portée, en grande partie grâce à l'introduction de l'espace du village. En comparaison de la petite vingtaine de personnages présents dans *The Legend of Zelda* (1986) et, toutes compilées, de la trentaine de lignes de texte qu'ils déclenchent, *Adventure of Link* compte plus d'une soixantaine de personnages non-joueurs répartis dans ses huit villages, donnant lieu à une ou deux indications chacun. Comme dans l'épisode précédent, toutes ne sont néanmoins pas d'ordre spatial : environ 40% d'entre elles indiquent au joueur ou à la joueuse une destination ou délivrent un indice sur la route à emprunter, le reste consistant en conseils relatifs au système de jeu, en propositions d'aide diverses, en attributions d'objectifs ou en simple répliques d'ambiance.

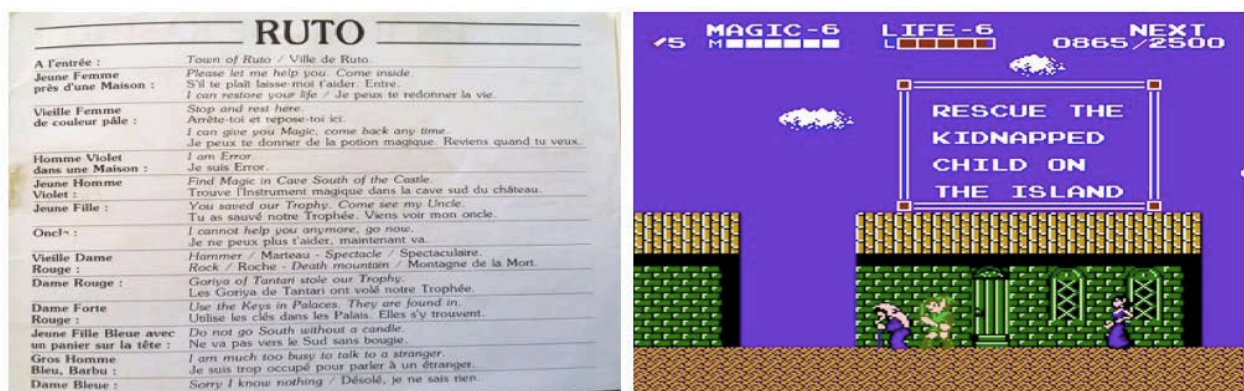


Figure 70: À gauche, extrait du petit fascicule fourni avec les versions françaises du jeu, intitulé « The Adventure of Link. Zelda II. Traduction des textes anglais apparaissant à l'écran » ; à droite, exemple d'indication textuelle à longue portée dans *Adventure of Link* (1987) : le sauvetage de l'enfant depuis le village de Darunia.

A Link to the Past (1991) est l'épisode qui introduit le premier personnage de médiation textuelle à longue portée *permanent*, et dont c'est la fonction unique, le « Diseur de Bonne Aventure ». Le moment de ce transfert est clairement identifiable, lorsque le joueur ou la joueuse s'adresse à la Princesse au sortir des prisons du Château : « Tu devrais suivre les marqueurs que l'Ancien a placé sur ta carte pendant que tu explores. » explique-t-elle au joueur ou à la joueuse, avant d'ajouter, « Si tu ne sais quelle est ta prochaine étape, tu peux également rendre visite au Diseur de Bonne Aventure. » Le Diseur de Bonne Aventure concentre à lui tout seul (ou presque) l'essentiel du guidage textuel du joueur ou de la joueuse à travers l'espace. Le joueur ou la joueuse peut venir le consulter à tout moment, et ses indications s'adaptent à la progression du joueur ou de la joueuse pour lui suggérer « la prochaine étape à exécuter » (29).



Figure 71: Extrait du manuel d'instructions de *A Link to the Past* (1991), p. 29.

En d'autres termes, à partir d'*A Link to the Past*, la série s'arrange pour que le joueur ou la joueuse ne soit jamais dépourvu d'indications textuelles quant à sa prochaine destination. Le

jeu procède d'une hiérarchisation de ses objectifs spatiaux beaucoup plus claire qu'elle ne l'était dans *Adventure of Link* (1987), en concentrant de façon explicite toutes ses indications importantes aux mains de quelques personnages, et en éparpillant celles qui ne sont pas nécessaires de façon plus discrète entre les autres. À partir de là, la série va presque systématiquement introduire un personnage tutélaire de guide pour assumer ce rôle, délivrant à intervalles réguliers des indications textuelles à longue portée : que ce soit la *hotline* téléphonique de Pépé le Ramollo dans *Link's Awakening* (1993), le hibou Kaepora Gaebora dans *Ocarina of Time* (1998), les Esprits de Lumière dans *Twilight Princess* (2006), ou encore le personnage d'Impa dans *Breath of the Wild* (2017).



Figure 72: Différentes actualisations de médiations textuelles à longue portée (guides) dans *Link's Awakening* (1993), *Ocarina of Time* (1998), *Twilight Princess* (2006) et *Breath of the Wild* (2017).

3.5. Problèmes de portée : l'apparition des accompagnateurs

Bien qu'on pourrait penser que ce réseau facilite grandement la navigation du joueur ou de la joueuse, il apparaît en réalité que certaines de ces instances peuvent parfois produire des situations de communication défectueuses. La raison de ces échecs ponctuels en matière de communication, très fréquents par exemple dans *Adventure of Link* (1987), se situe selon nous au niveau de la *portée* de l'indication spatiale : parfois, la source du message est beaucoup trop éloignée spatialement de sa référence. Comme nous l'avons analysé dans *Ocarina of Time* (1998), la présence d'un faux mur dans le Puits précédant le Temple de l'Ombre était indiquée au joueur ou à la joueuse par une microstructure architecturale *in situ*, en l'occurrence la disposition symétrique de deux pots de part et d'autre du passage secret. La source du message navigatoire (les deux pots symétriques) se situait par définition au même endroit que sa référence (le faux mur), facilitant ainsi le décodage du message.

Dans *Adventure of Link* (1987) un habitant du village de Darunia indique également textuellement au joueur ou à la joueuse que « Le Palais possède un faux mur ». Si le joueur ou la joueuse peut raisonnablement en déduire qu'il est question du Palais de l'Eau, situé à l'Est du village, la localisation exacte du « faux mur » en question se révèle extraordinairement complexe, au sein d'un labyrinthe qui en compte naturellement plusieurs dizaines. Le problème étant qu'ici, la localisation du passage secret dissimulé derrière ce « faux mur » est absolument nécessaire à la complétion du donjon, et donc à la poursuite du jeu.

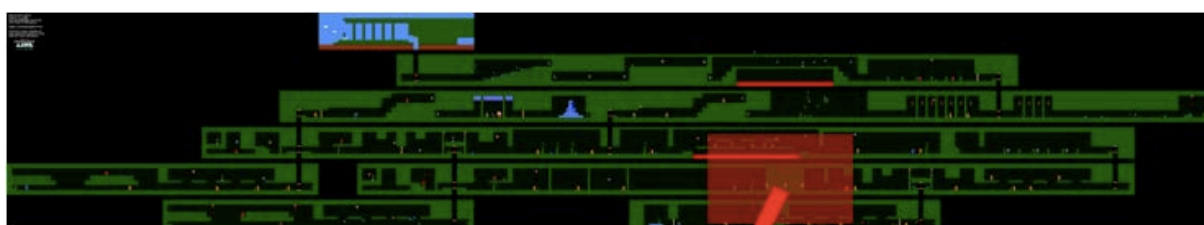


Figure 73: Indication textuelle à longue portée, et position du "faux mur" relativement à la carte générale du Palais de l'Eau dans Adventure of Link (1987).

La source (l'homme du village de Darunia), non seulement ne se situe pas au même endroit ou à proximité de la référence de son message (le faux mur du Palais de l'Eau), mais *a fortiori* à une ou plusieurs heures de jeu de là, suivant la compétence du joueur ou de la joueuse.

C'est pour cette raison que la situation de communication établie ici comporte selon nous un large éventail d'échec. Le fait est qu'*Adventure of Link* ne propose pas encore de traitement dual de ses instances de médiation textuelles, à longue *et* courte portée, ce qui rend le jeu en grande partie illisible, dans la mesure où la majorité de ces indications touchent (contrairement à l'épisode précédent) à des étapes nécessaires à la poursuite du jeu. Ce point nous permet de mettre en évidence la solution originale trouvée par la série pour pallier ce problème à partir d'*Ocarina of Time* (1998) : l'introduction de la première instance de guidage spatial à courte portée *permanente*.

Le jeu débute sur un dialogue entre l'Arbre Mojo et une petite fée, appelée Navi, que l'Arbre charge d'aller trouver le héros dans sa chambre pour l'amener devant lui. À compter de cette séquence introductive, le joueur ou la joueuse se retrouve accompagné·e d'un bout à l'autre du jeu par ce petit personnage, dont le rôle est précisément de le guider, principalement à courte portée, au sein de la nouvelle spatialité en trois dimensions de cet épisode, susceptible de désorienter le joueur ou la joueuse habitué·e aux trois premiers jeux en deux dimensions. Dans une interview de la série « Iwata demande », Yoshiaki Koizumi, impliqué dans la construction des environnements en trois dimensions sur *Ocarina of Time*, ainsi que sur le design de la caméra, du personnage jouable et des objets, révèle l'origine du personnage :

Iwata : Vous avez donc commencé par faire un marqueur [pour indiquer les éléments avec lesquels le joueur peut interagir], et avez plus tard créé la fée ?

Koizumi : Oui. En général, quand on veut faire une fée, on dessine une jolie fille, mais ça n'était pas possible avec la console Nintendo 64, j'ai donc simplement créé une boule de lumière avec des ailes.

Iwata : Je comprends.

Koizumi : J'ai appelé ça Système de navigation féérique, je l'ai montré à Osawa-san [directeur général sur *Ocarina of Time*] et lui ai demandé : « Qu'en dites-vous ? » Il a aussitôt répondu : « Appelons ça Navi. » Parce qu'elle sert à la navigation ! (rires).²⁴⁰

Navi, nommée ainsi « parce qu'elle sert à la navigation », se présente sous la forme d'une bille de lumière flottant dans l'air autour du personnage jouable : elle peut apostropher le joueur ou la joueuse lorsqu'il ou elle trouve à proximité d'un point d'intérêt (il s'agit du premier personnage de la série à bénéficier d'un doublage vocal), ou simplement se placer d'elle-même à l'endroit en question pour ainsi attirer son attention. Toutes les interactions entre le joueur ou la joueuse et Navi ne sont pas d'ordre spatial : certaines touchent à la résolution des énigmes, d'autres à des points de scénario ; mais beaucoup d'entre elles aident le joueur ou la joueuse à repérer les éléments importants de son environnement immédiat, qui auraient pu échapper à son analyse visuelle.

²⁴⁰ « Iwata demande : The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D : le son Vol. 2 : l'équipe de développement d'origine, 1e partie. 4. L'origine du nom « Navi », <https://www.nintendo.fr/Iwata-demande/Iwata-demande-The-Legend-of-Zelda-Ocarina-of-Time-3D-le-son/Vol-2-l-equipe-de-developpement-d-origine-1e-partie/4-L-origine-du-nom-Navi-/4-L-origine-du-nom-Navi--231748.html>.



Figure 74: Exemples d'indications spatiales à courte portée délivrée par Navi dans Ocarina of Time (1998).

Bien que Navi ne résume ni ne résout entièrement la situation de communication entre le joueur ou la joueuse et l'espace de jeu dans *Ocarina of Time*, elle en incarne une pierre angulaire. Que ce soit sur le trajet entre deux espaces importants, ou au sein de ces espaces mêmes, le joueur ou la joueuse est pris·e par la main, dans une sorte d'extrapolation permanente

des quelques séquences de navigation accompagnées d'*A Link to the Past* (1991)²⁴¹. Pourtant, cette assistance à la navigation ne nuit en aucun cas au défi d'orientation proposé, grâce à l'équilibre subtil que le jeu parvient à trouver dans la fréquence et la teneur de ces indications. Il conviendrait à ce sujet de mener une analyse linguistique plus poussée de ces indications textuelles, pour en dégager la valeur tantôt injonctive, tantôt incitative, explicite ou implicite, prescriptive ou descriptive. Mais avec *Ocarina of Time*, la série fixe au moins pour les quatre épisodes suivants son système de médiation textuelle à longue et courte portée : au guide-hibou Kaepora Gaebora la charge d'orienter le joueur ou la joueuse sur les longues distances, et à la fée accompagnatrice Navi celle de le guider dans son périmètre immédiat.



Figure 75: Figure du médiateur textuel à longue portée dans *Ocarina of Time* (1998) : le hibou Kaepora Gaebora.

Cette répartition sera conservée presque telle quelle dans *Majora's Mask* (2000), *Wind Waker* (2002), *Twilight Princess* (2006) et *Skyward Sword* (2011). Dans *Majora's Mask*, la fée

²⁴¹ Dans les donjons du Château d'Hyrule tout d'abord, en compagnie de la princesse Zelda, puis plus tard sur le chemin du troisième Palais, où un vieil homme attend le joueur, lui demandant de l'escorter à travers le labyrinthe de la Montagne de la mort jusqu'au sommet.

Navi est remplacée par un équivalent en tout point identique, la fée Taya. Dans *Twilight Princess*, le joueur ou la joueuse est en permanence accompagné·e d'un petit personnage espiègle, Midona, qui remplit à peu de choses près le même rôle que les deux fées. L'épée du héros dans *Skyward Sword* est quant à elle habitée par une sorte d'esprit magique, Fay, qui se matérialise régulièrement pour adresser conseils et indications spatiales au joueur ou à la joueuse.

D'une manière générale, l'introduction d'une instance de médiation textuelle à courte portée dans *Ocarina of Time* (1998) marque un tournant dans la situation de communication spatiale de la série, et du jeu vidéo en général. Durant près de vingt ans, les structures spatiales se retrouvent doublement décodées, une première fois par la perception visuelle du joueur ou de la joueuse, et une seconde fois par le traitement textuel du système de jeu, pour une lisibilité maximale de l'espace à l'échelle microstructurale. Nombreux seront les jeux, en dehors de la série, à s'inspirer du système mis en place par *Ocarina of Time* pour lubrifier la situation de communication entre le joueur ou la joueuse et la nouvelle spatialité en trois dimensions, à l'aide de petites instances accompagnatrices de ce type. Une fois encore, nous sommes ici en présence d'un élément de *design* qui *fait structure*, de par sa récurrence fonctionnelle indubitable, malgré différents habillages thématiques ou visuels.

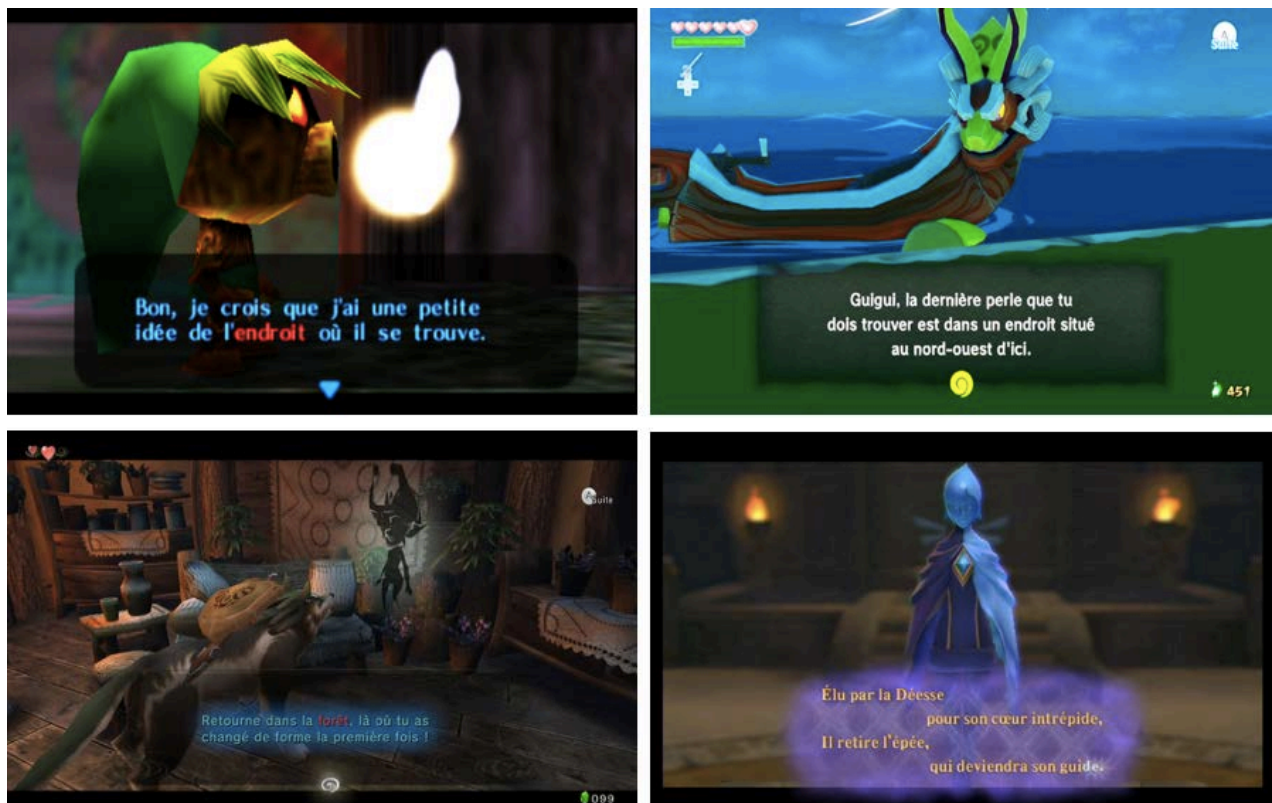


Figure 76: Différentes figures d'accompagnateurs dans la série : Taya dans *Majora's Mask* (2000), le Lion Rouge dans *Wind Waker* (2002), Midona dans *Twilight Princess* (2006) et Fay dans *Skyward Sword* (2011).

3.6. Conclusions

Contrairement aux médiations cartographiques, les instances de médiations textuelles ont connu une évolution très marquée dans l'histoire de la série. Presqu'absentes du premier épisode, sporadiques et relativement défectueuses dans le second, elles atteignent avec *Ocarina of Time* (1998) leur organisation quasi-définitive selon une dualité très propre à la série, suivant, comme nous l'avons montré, la portée du message navigatoire. La figure de l'accompagnateur en particulier est l'une des grandes spécificités de *Zelda* dans l'histoire formelle du jeu vidéo, imitée à sa suite par de nombreux autres jeux. Cette instance traduit une volonté claire d'instaurer un rapport à l'espace continuellement curieux, et en retour, de construire un *level design* particulièrement riche sur le plan micro-spatial. Sa disparition totale dans *Breath of the Wild* (2017) marque un tournant majeur dans l'histoire formelle de la série, trahissant une

volonté de réintroduire un rapport beaucoup plus solitaire, mais surtout *im-médiat* à l'espace de jeu. Nous verrons un peu plus loin que l'épisode de 2017 reconfigure largement sa situation de communication spatiale en privilégiant les instances de médiation sensorielles, qui replacent le curseur du côté de l'autonomie pure du joueur ou de la joueuse.

Pour approfondir notre étude des médiations textuelles, il serait précieux d'analyser plus en détail leur contenu linguistique, en s'intéressant à la manière dont l'information est communiquée : de la simple mention descriptive porteuse d'une valeur pragmatique implicite (« il y a quelque chose d'intéressant là-bas »), à l'injonction explicite pure et simple (« va là-bas »). Cela permettrait d'affiner sensiblement nos observations, voire de dégager de nouvelles lignes de force diachroniques. Contrairement à la carte qui a réussi à conserver et réinventer son potentiel ludique d'un épisode sur l'autre, il est vrai que la textualité assume une fonction de décodage de l'information spatiale parfois un peu trop évidente dans la série, en concurrence directe avec le langage du *level design* mis en lumière dans notre deuxième chapitre. Précieuse dans les épisodes à la spatialité légèrement opaque, et utilisée comme une manière d'accoutumer le joueur ou la joueuse aux nouvelles normes d'un espace en trois dimensions, elle a eu tendance à perdre de son intérêt à mesure que celui-ci devenait plus familier. La textualité n'a pas totalement réussi à atteindre la richesse et l'ambiguïté ludique de la carte, ce qui explique probablement sa raréfaction dans le dernier épisode.

4. Médiations culturelles : les « lieux communs » (*topoi*)

4.1. Essai pour une topique vidéoludique

La notion de « lieu commun » nous vient de la rhétorique antique. Issue du Grec τόπος (*topos*) qui signifie « le lieu », elle désigne un type d'argument récurrent dont la tradition a

formé des répertoires, dans lesquels l'orateur pouvait piocher afin d'enrichir son discours. Avant d'acquiescer une valeur péjorative avec la modernité, le lieu commun constituait un instrument rhétorique parmi d'autres, distinct notamment des simples « figures de discours » de par sa portée sensiblement plus thématique. Le philologue Ernst Robert Curtius, qui a réintroduit après-guerre l'étude de ce qu'Aristote déjà appelait la « topique », en produit la définition suivante :

Il existe toute une série d'arguments de cette espèce, utilisables dans les cas les plus divers. Ce sont des thèmes appropriés à toute sorte de développements. [...] Pour expliquer notre pensée, voici un *topos* de l'espèce la plus générale : souligner l'incapacité dans laquelle on est de dominer son sujet. [...] A l'origine, les *topoi* sont donc des expédients destinés à l'élaboration des discours. Selon Quintilien, ce sont des trésors d'arguments (*argumentorum sedes*) et par conséquent ils sont destinés à des buts pratiques.²⁴²

En laissant de côté les débats suscités par les définitions parfois un peu floues de Curtius dans le champ des études rhétoriques contemporaines, contentons-nous d'en retenir deux aspects : les lieux communs sont des motifs *récurrents* d'une œuvre à l'autre, et c'est pourquoi Curtius peut les rassembler dans son ouvrage sous la forme d'un gigantesque catalogue ; et ce sont également des « thèmes », ou des « arguments », dont l'expression précise est laissée à la discrétion de l'orateur. « L'incapacité dans laquelle on est de dominer son sujet », prise en exemple par Curtius comme un *topos* récurrent des exordes cherchant à capter la bienveillance de l'auditoire, peut se traduire en mots en façons très diverses. Là où les figures de style relèvent pour ainsi dire de l'*elocutio*, c'est-à-dire du choix des mots par lesquels l'orateur va exprimer

²⁴² Curtius, Ernst Robert. *La littérature européenne et le Moyen Age latin*. Presses universitaires de France, 1991, vol. I, p. 133-134.

ses idées, les lieux communs relèvent davantage de l'*inventio*, c'est-à-dire du choix des idées elles-mêmes²⁴³.

Bien que notre travail ne s'inscrive pas directement dans le champ des études rhétoriques appliquées au jeu vidéo, comme ce peut être le cas des travaux de Ian Bogost²⁴⁴ par exemple, la réutilisation de la notion de lieu commun nous semble ici pertinente pour deux raisons. La première est évidemment la survivance du schème spatial, qui se retrouve aussi bien en Grec, nous l'avons vu, qu'en Latin (*loci*) ou en Français. Le rapprochement entre cette idée d'« étape », ou de « passage obligé » du discours, et l'étude des structures de *level design*, c'est-à-dire de la construction de la spatialité vidéoludique en situation de communication et selon des motifs récurrents, nous semble en effet prometteuse d'un point de vue méthodologique.

Mais la seconde raison est plus spécifique. Les microstructures architecturales que nous avons dégagées précédemment sont, nous l'avons vu, indépendantes de leur actualisation audiovisuelle ou narrative : la raison pour laquelle nous avons pu identifier la microstructure du « couloir », par exemple, et surtout la modéliser de façon aussi abstraite, est que ce type d'élément se situe en-deçà des questions de représentation. Pour le dire plus simplement, s'il existe bien selon nous une microstructure récurrente du « couloir », que nous avons pu définir comme un « espace effectivement linéaire *injonctif* », il en existe dans le même temps mille actualisations thématiques différentes : qu'il s'agisse des coursives d'un château en ruines ou

²⁴³ La rhétorique latine distinguait cinq étapes dans le processus de production d'un discours : l'*inventio*, durant laquelle l'orateur sélectionne ses idées, l'*elocutio*, durant laquelle il choisit la manière de les exprimer, la *dispositio*, c'est-à-dire le choix de l'ordre dans lequel il va les exprimer, la *memoria*, la mémorisation du discours écrit, et enfin l'*actio*, la performance orale à proprement parler.

²⁴⁴ Voir notamment « The Rhetoric of Video Games ». *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*, Katie Salen, MA: The MIT Press, 2008, p. 117–140 ; et *Persuasive Games - The Expressive Power of Video Games*. MIT Press, 2010.

de la trompe d'un éléphant mécanique géant dans *Breath of the Wild* (2017), du couloir torsadé non-euclidien du Temple de la Forêt ou de l'un des intestins du poisson géant Jabu-Jabu dans *Ocarina of Time* (1998), des galeries d'une mine Goron ou des corridors suspendus de Célestia dans *Twilight Princess* (2006).

En adoptant cette perspective, nous produisons des outils d'analyses de la spatialité vidéoludique, nous l'espérons, opérationnels d'un jeu à l'autre. L'abstraction de ces microstructures de leur habillage audiovisuel ou narratif est d'une certaine manière la condition de leur généralisation – l'objectif étant, comme dans n'importe quelle étude d'inspiration structuraliste, de repérer des récurrences.

Cependant, nous avons rapidement constaté au cours de notre travail, qu'à côté de ces microstructures que l'on pourrait apparenter à des « figures », touchant à l'*elocutio* du *level design*, existaient aussi des espaces thématiquement récurrents relevant, eux, plutôt du registre de l'*inventio*. Plus important encore, nous nous sommes rendu compte que la récurrence thématique de ces espaces jouait un rôle dans la situation de communication établie entre le jeu et le joueur ou la joueuse. L'enjeu n'est pas de constater qu'il existe, par exemple, des *forêts* dans tous les jeux de notre corpus – constat qui n'aurait à peu près aucune valeur euristique dans la perspective qui est la nôtre ; mais bien qu'on retrouve d'un épisode à l'autre des forêts (pour reprendre cet exemple) d'une structure particulière, misant sur l'identification d'une récurrence thématique, et donc par extension sur la culture des joueurs et des joueuses, pour établir une situation de communication particulière. En d'autres termes, nous avons observé que certains espaces jouaient sur la mémoire thématique ou audiovisuelle du joueur ou de la joueuse pour l'inciter à des comportements navigatoires, parfois en l'absence, mais souvent en se surajoutant à d'autres formes d'incitations structurelles plus abstraites. C'est pourquoi nous

avons choisi de rattacher ces espaces à la notion de « lieux communs », comme des *motifs spatiaux communs à la culture vidéoludiques des joueurs et joueuses de la série*, sans laquelle la situation de communication qu'ils instaurent serait à peu près indéchiffrable. Nous en avons identifié quatre principaux : le passage sous la cascade, le passage sous la tombe, les Bois perdus, et un dernier, empruntant légèrement aux questions de médiation textuelle, le motif du Millionnaire au brin de paille.

4.2. Le passage sous la cascade



Figure 77: Astuce délivrée par un "vieil homme" (old man) dans The Legend of Zelda (1986).

Nous avons déjà fait allusion à ce premier lieu commun de la situation de communication navigatoire, au sujet de la microstructure de la claire-voie dans *A Link to the Past* (1991). À l'issue d'un couloir du Palais des Marécages, le joueur ou la joueuse aperçoit un espace contigu mais inaccessible, auquel il ou elle ne peut accéder qu'en identifiant un passage secret dissimulé par le cours d'une chute d'eau dans la salle précédente. On retrouve ce lieu commun une seconde fois dans *A Link to the Past*, puisqu'une autre cascade située dans le Domaine Zora

masque l'entrée d'une Fontaine des fées. En réalité, ce motif spatial thématique fait partie des lieux communs les plus récurrents de la série.



Figure 78: Lieu commun du passage sous la cascade dans A Link to the Past (1991)

Dans son traité de *level design*, Rudolf Kremers cite d'ailleurs le lieu commun du passage derrière la cascade comme faisant partie des « conventions » basiques de la spatialité vidéoludique :

Comme n'importe quelle autre forme d'art, le *level design* obéit aux mêmes conventions ainsi qu'au langage de son médium. Les joueurs peuvent aujourd'hui *déchiffrer* de nombreux éléments de *level design*. De nombreuses conventions existent déjà et contribuent à faire évoluer et à enrichir ce langage spécifique. [...] Il est clair par exemple que chercher derrière une cascade peut conduire à la découverte d'un butin caché.²⁴⁵

²⁴⁵ Kremers, *op.cit.*, p. 90.

Le lieu commun apparaît dès *The Legend of Zelda* (1986), et on le retrouve par la suite dans tous les épisodes de notre corpus jusqu'à *Breath of the Wild* (2017). Dans *Link's Awakening* (1993), l'entrée du quatrième donjon, l'Abîme du Poisson, est dissimulée sous une cascade, dont le joueur ou la joueuse doit interrompre le cours en actionnant un mécanisme. Le lieu commun lui est d'ailleurs révélé par un personnage non-joueur, qui le prévient de manière énigmatique qu'un passage « est caché sous la cascade. ».

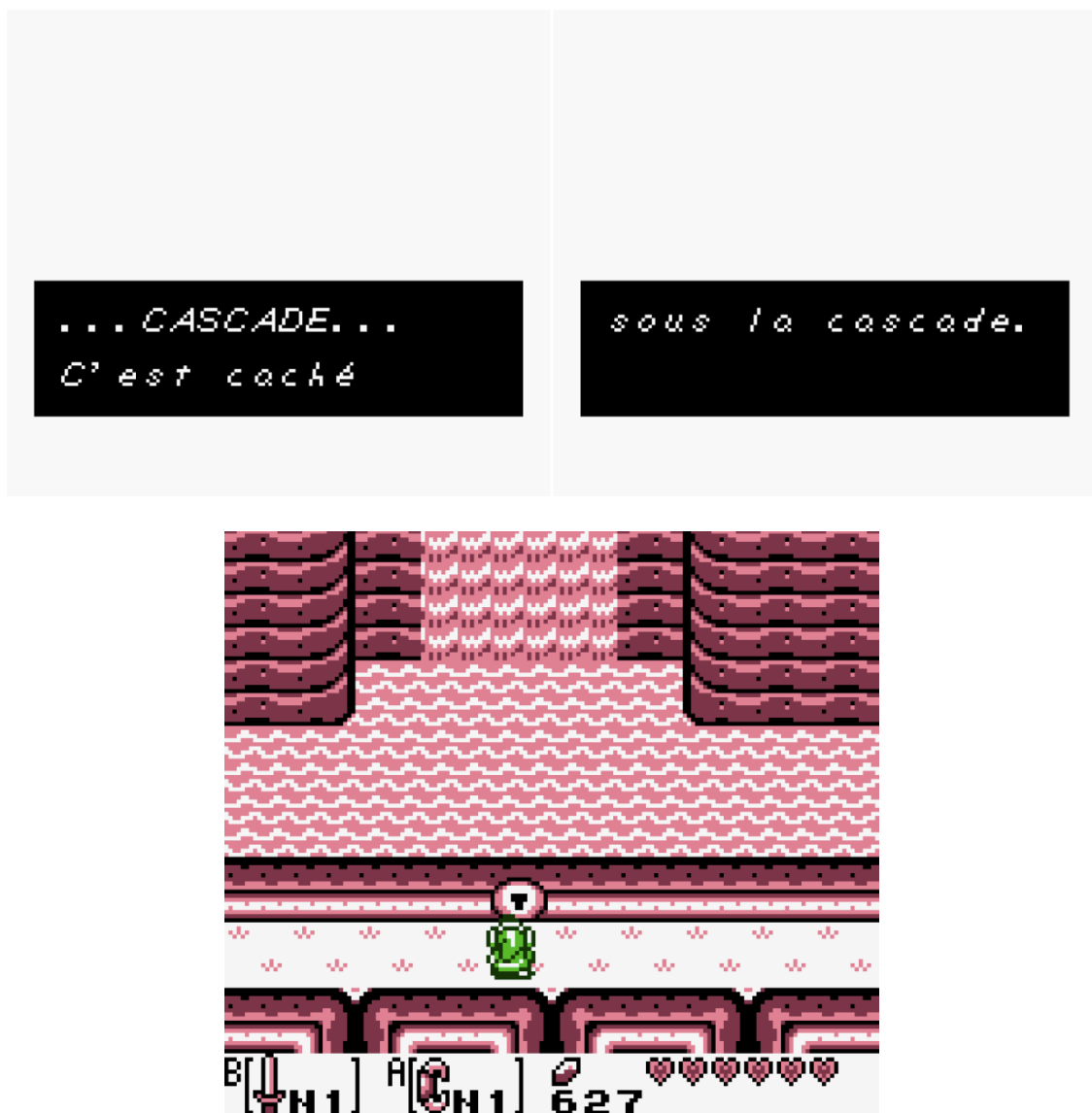


Figure 79: Lieu commun du Passage sous la cascade appliqué à l'entrée du quatrième donjon de *Link's Awakening* (1993).

Si l'injonction navigatoire est ici redoublée par une indication textuelle, c'est en grande partie parce que l'accès à l'Abîme du Poisson fait partie du parcours obligatoire du jeu. On en retrouve une actualisation plus nuancée dans l'épisode suivant, *Ocarina of Time* (1998), selon deux modalités différentes. La première rencontre du joueur ou de la joueuse avec ce lieu commun se fait à l'entrée du Domaine Zora, et marque le terme du goulot d'étranglement qui précède, la Rivière du même nom. Le joueur ou la joueuse se trouve face à une chute d'eau, avec à ses pieds une stèle qui, une fois encore, redouble l'incitation de manière textuelle :



Figure 80: Passage sous la cascade dans l'accès au Domaine Zora d'Ocarina of Time (1998).

Le joueur ou la joueuse doit jouer la mélodie de la Berceuse de Zelda avec son ocarina (« Lorsque le Roi dort ») pour résoudre l'énigme spatiale et ainsi révéler le passage derrière la chute d'eau. De façon moins explicite une fois à l'intérieur du Domaine lui-même, le joueur ou la joueuse se retrouve à nouveau confronté à ce lieu commun, mais cette fois-ci sans aucun redoublement textuel de l'incitation : autant parce que le joueur ou la joueuse a désormais été habitué-e une première fois au motif, que parce que l'accès dissimulé par cette deuxième cascade conduit à un objectif qui, cette fois-ci, constitue une récompense facultative.

Le motif se rencontre une nouvelle fois dans *Wind Waker* (2002), au moment où le joueur ou la joueuse doit retrouver le petit personnage appelé Dumoria, pour qu'il l'accompagne à l'intérieur du Temple du vent. De retour sur l'Île aux Forêts, il ou elle distingue dans l'air de petites notes de musique qui s'échappent d'une cascade : renseigné par d'autres personnages que Dumoria aime s'isoler pour pratiquer son instrument, le joueur ou la joueuse doit donc suivre la traînée de notes flottantes pour traverser la chute d'eau, et révéler la cachette du petit musicien. Dans *Breath of the Wild* (2017) enfin, le sanctuaire de Dahu'Nae est dissimulé derrière une cascade au sud-est du Village Cocorico, sans qu'aucune indication supplémentaire ne vienne l'indiquer au joueur ou à la joueuse.



Figure 81: Passage sous la cascade sur Île aux Forêts dans *Wind Waker* (2002), et Sanctuaire de Dahu'Nae dans *Breath of the Wild* (2017).

Il n'est pas nécessaire d'en relever toutes les occurrences, mais la persistance de ce lieu commun est indéniable. Ici encore, l'apport d'une perspective en études culturelles ou comparatistes serait probablement bienvenu, afin de déterminer où et quand ce lieu commun prend racine, s'il est un motif proprement japonais, ou plus global, vidéoludique ou plutôt transmédiatique. Le fait est qu'il traverse la série *Zelda* de part en part depuis son premier épisode, et qu'on le retrouve dans un nombre phénoménal de jeux vidéo d'aventure de cette

époque et ultérieurs²⁴⁶. En l'absence de toute autre incitation, le joueur ou la joueuse de *Breath of the Wild* est censé lire correctement l'incitation navigatoire discrète que représente une simple chute d'eau, en y cherchant le passage qu'elle dissimule peut-être. L'épisode de 2017 en compte d'ailleurs plusieurs de ce type, menant à des récompenses plus ou moins facultatives, à une époque où ce lieu commun est devenu tellement récurrent dans le paysage vidéoludique, en partie sous l'influence du *level design* de la série *Zelda*, qu'il en est même presque devenu stéréotypique. Dernier point commun entre ce genre d'espaces et le topos rhétorique, sa valeur, à force d'être réutilisée, court le risque de verser dans le « cliché ».



Figure 82: Le lieu commun du Passage sous la cascade dans (de gauche à droite) Final Fantasy IV (Square, 1991), Mario Kart 64 (Nintendo, 1996), Uncharted 4 : A Thief's End (Naughty Dog, 2016), Sea of Thieves (Rare, 2018).

²⁴⁶ Un compte Twitter, dont l'ambition est précisément de relever toutes les occurrences vidéoludiques de ce lieu commun (*Is Something Behind the Waterfall* @VGWaterfalls) a même été ouvert en mars 2020.

4.3. Le passage sous la tombe

Le passage sous la tombe constitue une autre actualisation de cette importance de la culture thématique et visuelle dans la situation de communication qui unit le joueur ou la joueuse à l'espace. Ses origines remontent également au tout premier épisode de la série. Dans *The Legend of Zelda* (1986), une large zone située à l'extrême ouest du monde extérieur est occupée par un cimetière, où chaque écran de jeu est composé de douze pierres tombales : lorsque le personnage jouable entre en contact avec elles, un fantôme apparaît pour attaquer le joueur ou la joueuse. Néanmoins, sur l'écran situé au nord-est de la zone, il ou elle peut déplacer la deuxième tombe en partant du haut et de la droite pour révéler un escalier secret : à l'intérieur, ce dernier rencontre un vieil homme qui lui remet l'Épée magique, l'arme la plus puissante du jeu.



Figure 83: Lieu commun du passage sous la tombe dans *The Legend of Zelda* (1986).

Fidèle à l'économie générale de cet épisode, la localisation de ce passage est entièrement laissée à la perspicacité du joueur ou de la joueuse, sans aucune autre indication : le trésor qu'il renferme étant un artefact utile mais non nécessaire à la complétion du jeu.

Dès 1987 et l'épisode suivant, *Adventure of Link*, le lieu commun est réutilisé pour dissimuler l'accès au troisième donjon du jeu, le Palais de l'Île. Bien que déjà présent dans l'épisode précédent, la localisation de ce passage sous la tombe est cette fois-ci redoublée par une indication textuelle : un personnage non-joueur du village de Ruto indique en effet au joueur ou à la joueuse qu'« au sud de la Tombe du Roi se trouve un tunnel ». En pénétrant dans le cimetière, le joueur ou la joueuse peut distinguer une tombe isolée des autres, dissimulant effectivement un passage vers le Palais suivant.



Figure 84: Lieu commun du passage sous la tombe dans Adventure of Link (1987).

Le redoublement de l'incitation obéit ici à une nécessité ludique, dans la mesure où l'accès au Palais de l'Île constitue un passage obligé vers la résolution du jeu. Ce lieu commun se retrouve par la suite dans tous les épisodes ultérieurs, avec divers degrés d'inscription dans le parcours critique : dans *A Link to the Past* (1991), une pierre tombale du cimetière d'Hyrule

peut être déplacée pour révéler l'accès à la cape magique ; dans *Ocarina of Time* (1998), un grand nombre de tombes du cimetière Cocorico peuvent être tirées ou poussées pour révéler divers trésors, allant d'objets ou pouvoirs essentiels (le grappin, le chant du soleil) à des récompenses mineures (rubis, spectres, quarts de cœur) ; dans *Majora's Mask* (2000), il est nécessaire de déplacer le monument funéraire du héros Goron Darmani pour libérer le cours d'une source d'eau chaude, et ainsi affranchir les habitants du village voisin de l'emprise des glaces ; deux cimetières de *Twilight Princess* (2006), l'un dans une des cours du Château d'Hyrule, l'autre attenant au Village Cocorico, renferment des collectibles divers si le joueur ou la joueuse déplace certaines tombes ; dans *Skyward Sword* (2011), l'une des pierres tombales du cimetière de Célesbourg, indiquée par un personnage non-joueur, fonctionne comme un interrupteur si elle est déplacée, conditionnant l'accès à la maison d'un gentil démon qui confie au héros une quête secondaire (rassembler les « cristaux de gratitude ») ; le monument funéraire du Coq volant dans *Link's Awakening* (1993) dissimule une crypte qui vous permet de ressusciter l'animal pour qu'il aide le joueur ou la joueuse à franchir les précipices, etc.

À l'instar du passage sous la cascade, le passage sous la tombe présente la particularité de se répéter d'un épisode à l'autre, parfois redoublé par des injonctions secondaires plus ou moins explicites, plus rarement donné comme tel en ne comptant que sur la culture spatiale du joueur ou de la joueuse. La topique fonctionne ici comme une succession télescopique de clins d'œil à l'histoire formelle de la série, avec un impact très net sur la situation de communication installée par le *level design*.

Il convient néanmoins de souligner que les concepteurs oscillent au sujet de ce lieu commun entre deux positions concurrentes : la première, qui veut que la série soit traversée par un réseau transludique fort, fonctionnant par réécritures successives, et s'adressant par là à un

joueur habitué qui connaît l'existence de ces lieux communs ; la seconde, qui repose sur une forte promesse d'accessibilité, expliquant que ce type d'éléments récurrents soient malgré tout redoublés à chaque occurrence d'indications secondaires, afin de ne pas perdre le joueur ou la joueuse qui découvrirait la série avec l'épisode en question. Ici encore, le *level design* ouvre un éventail de comportements navigatoire le plus large possible, avec à l'une des extrémités, le joueur ou la joueuse confirmé-e qui tentera de tirer ou pousser chaque pierre tombale qu'il ou elle croquera en connaissance de cause, et à l'autre extrémité, le joueur ou la joueuse novice qui s'appuiera sur d'autres instances de guidage pour découvrir l'existence du *topos*.



Figure 85: Quelques exemples de passages sous la tombe dans la série Zelda : dans l'ordre, le passage vers la cape magique dans A Link to the Past (1991), la crypte du Coq Volant dans Link's Awakening (1993), une tombe du Cimetière Cocorico dans Ocarina of Time (1998) et l'accès à la cabane du Démon dans Skyward Sword (2011).

4.4. *Les Bois perdus*

Le troisième exemple de lieu commun que nous souhaitons évoquer est d'un genre différent des deux précédents. Le passage sous la cascade et le passage sous la tombe remplissent en effet la même fonction : celui d'indiquer au joueur ou à la joueuse, en se fondant sur une culture spatiale héritée de la série, l'emplacement d'un passage secret plus ou moins nécessaire à la poursuite du jeu. Les Bois perdus, eux, sont moins l'indication d'un passage, qu'un espace conflictuel récurrent, dont la disposition particulière porte en elle, à l'intention du joueur ou de la joueuse cultivé·e, les conditions de sa propre résolution. La situation de communication ici est donc plus complexe : le lieu commun ne sert pas tant à formuler une incitation navigatoire, qu'à communiquer au joueur ou à la joueuse une information quant aux conditions de sa navigation elle-même.

Les Bois perdus sont un labyrinthe. Contrairement à la plupart des labyrinthes de la série, celui-ci associe de manière quasi-systématique son fonctionnement structurel à son habillage thématique. D'un point de vue thématique (ou audiovisuel), les Bois perdus se présentent sous la forme d'une épaisse forêt, constituée d'une succession d'espaces tous identiques les uns aux autres. D'un point de vue structurel, ils sont l'actualisation d'un type de labyrinthe très particulier à la série, que nous appellerons le *labyrinthe à boucles*. Celui-ci fonctionne selon un principe informatique simple : à chaque fois que le joueur ou la joueuse quitte une portion de l'espace pour une autre, le jeu recharge indéfiniment (en boucle) le même espace, de sorte que le joueur-navigateur ou la joueuse-navigatrice croit progresser alors qu'il ou elle fait en réalité du sur-place.

Pour comprendre cette structure, il faut détailler brièvement le fonctionnement vidéoludique de l'adressage mémoire dans le cas d'un espace instancié. Dans la plupart des

jeux de la série, lorsque le joueur ou la joueuse quitte un espace pour un autre, la transition s'effectue via un bref temps de chargement, indiqué visuellement par un défilement discontinu de l'écran, ou par un fondu au noir. Durant cette petite transition (soumis à un déclencheur spatial), le dispositif de jeu « charge » dans sa mémoire le paquet de données correspondant à l'espace suivant. Autrement dit, la continuité de la plupart des espaces dans les jeux de la série, lorsque ceux-ci sont « instanciés », c'est-à-dire séparés par ces brèves phases de transition, est purement illusoire : il s'agit d'une continuité informatique (le paquet de données B succède au paquet de données A), mais en aucun cas réellement spatiale. L'espace B n'est pas *physiquement* plus proche de l'espace A que de l'espace Z.

La structure du labyrinthe à boucles repose sur un détournement de ce principe de continuité informatique. Lorsque le joueur ou la joueuse parvient au sein des Bois perdus à l'extrémité de la zone A, au lieu de charger dans sa mémoire puis d'afficher la zone B, le jeu recharge la zone A, téléportant ainsi le joueur ou la joueuse à l'entrée de l'espace qu'il ou elle croit pourtant venir de quitter. Le jeu crée donc une boucle spatiale qui l'emprisonne au sein d'un espace paradoxal, où il ou elle ne fait que revenir sur ses pas lorsqu'il croit progresser. Dans les cas des jeux de notre corpus, ce type de boucle n'est néanmoins pas infini : afin d'en rompre le cycle, et ainsi d'accéder enfin à l'espace suivant, le joueur ou la joueuse doit remplir une série de conditions qui apparentent ce type de labyrinthe à une sorte de puzzle spatial géant. Dans la majorité des cas, il s'agit d'une combinaison précise de directions, qui déverrouille la boucle d'adressage et déclenche le chargement du paquet de données suivant.

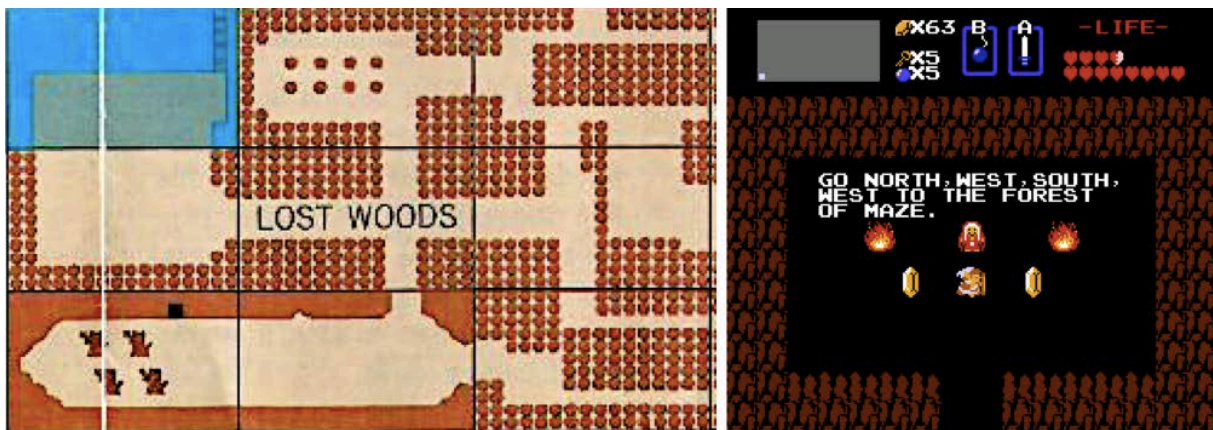


Figure 86: Les deux appellations anglaises des Bois perdus dans *The Legend of Zelda* (1986) : « The Lost Woods, et « The Forest of Maze ».

Les Bois perdus de *The Legend of Zelda* fonctionnent selon le principe décrit plus haut : le joueur ou la joueuse pénètre dans un espace comportant trois issues, en plus de celle dont il vient. À moins de suivre la combinaison précise Nord-Ouest-Sud-Ouest qui lui déverrouille l'accès à la zone suivante, le joueur ou la joueuse est condamné·e à reboucler indéfiniment à l'entrée Est du même écran de jeu. À partir de *The Legend of Zelda*, tous les épisodes de la série, à l'exception d'*Adventure of Link* (1987), de *Wind Waker* (2002) et de *Skyward Sword* (2011), réutilisent ce lieu commun, basé sur la répétition de la même situation de communication d'un jeu à l'autre. Même les épisodes ne reposant pas sur un découpage de l'espace écran par écran, dont ce lieu commun est en grande partie dépendant informatiquement, réintroduisent à cette occasion une construction sur-fragmentée de l'espace pour garantir le bon fonctionnement du labyrinthe. Comme nous l'avons souligné, il ne s'agit pas seulement ici d'une microstructure, mais bien d'un topos, dans la mesure où tous les épisodes concernés (en dehors de *Link's Awakening*) l'actualisent selon la même représentation : celle d'une forêt sombre et impénétrable. On en retrouve donc une version dans *A Link to the Past* (1991), *Ocarina of Time* (1998), *Majora's Mask* (2000), *Twilight Princess* (2006) et *Breath of the Wild* (2017).



Figure 87: Lieu commun des Bois perdus dans Majora's Mask (2000) et Breath of the Wild (2017).

La réutilisation de l’habillage audiovisuel et de l’appellation « Bois perdus » informent indubitablement le rapport du joueur ou de la joueuse cultivé·e à ce type d’espace. Le joueur ou la joueuse sait d’emblée qu’il pénètre dans un espace potentiellement non-euclidien, dont la navigation obéit à des règles extrinsèques qui l’apparentent à une sorte d’énigme spatiale géante. Contrairement aux passages sous la cascade ou sous la tombe, les Bois perdus sont

néanmoins un lieu commun complexe, sujet à de petites variations d'un épisode à l'autre : si le joueur ou la joueuse doit se référer à une indication textuelle (la vieille femme) dans *The Legend of Zelda*, il devra se fier à la spatialisation du son dans *Ocarina of Time* (1998) pour déterminer de quelle direction provient la musique qui lui indique l'issue du labyrinthe, ou à certains indices visuels plus ou moins subtils dans *Majora's Mask* (2000), *Twilight Princess* (2006) et *Breath of the Wild* (2017). Nous y reviendrons au moment d'aborder les instances sensuelles de guidage.

Une fois encore, le lieu commun des Bois perdus tel que la série se l'est approprié, dès 1986, se retrouve dans un très grand nombre d'autres jeux des années 1970 à aujourd'hui. De la « forêt » à travers laquelle le joueur ou la joueuse « erre sans but » dans *Colossal Cave Adventure* (Crowther & Woods, 1977) jusqu'à la Forêt des Mages noirs de *Final Fantasy IX* (Square, 2000), en passant par le second niveau de *Beauty and the Beast: Belle's Quest* (Software Creations, 1993) ou le passage calqué sur *The Legend of Zelda* de *Metal Gear* (Konami, 1987). Bien que *Zelda* n'ait pas *a priori* inventé ce lieu commun (une généalogie de ce genre de topiques reste à écrire), il reste néanmoins en grande partie associé à la série, comme une forme traditionnelle d'alliance entre structure et enveloppe thématique, et une énigme spatiale bien connue d'une certaine catégorie de joueurs ou de joueuses.



Figure 88: Le lieu commun des Bois perdus dans (de gauche à droite) Colossal Cave Adventure (Crowther & Woods, 1977), Metal Gear (Konami, 1987), Beauty and the Beast: Belle's Quest (Software Creations, 1993), Final Fantasy IX (Square, 2000).

4.5. Le millionnaire au brin de paille

Durant l'« Iwata demande » publié à l'occasion de la sortie *The Legend of Zelda : Spirit Tracks* sur Nintendo DS (2009), les concepteurs de la série reviennent sur les différents épisodes « portables » de la série, en particulier *Link's Awakening* (1993). Ils y évoquent notamment un aspect intéressant des liens entre texte et espace :

Iwata : À part Tezuka-san et l'équipe de SRD²⁴⁷, qui a travaillé sur *Link's Awakening* ?

Tezuka : (Kensuke) Tanabe-san²⁴⁸ nous a vite rejoint. C'est lui qui a eu l'idée des sous-événements et des parties qui s'inspirent de la légende japonaise du « millionnaire au brin de paille ».

Aonuma : *Link's Awakening* a été une première à cet égard, n'est-ce pas ?

Nakago : Oui. C'est là que tout a commencé.²⁴⁹

Le *Warashibe Chōja*, où « Millionnaire au brin de paille », est un conte folklorique japonais, apparu entre le IX^{ème} et le XII^{ème} siècle, racontant l'histoire de Daietsu, un paysan pauvre, priant un jour la déesse Kannon²⁵⁰ de le délivrer de sa malchance. Kannon accède à sa prière, et lui ordonne de ramasser et prendre soin de la première chose qu'il trouvera par terre en quittant le temple, puis de se diriger vers l'Ouest. Daietsu trouve alors un brin de paille sur les marches du temple, qu'il ramasse et conserve précieusement : débute alors une longue parabole sur la fortune, illustrant l'idée selon laquelle la richesse attend celui qui emprunte le chemin de la foi, quels que modestes que soient ses débuts. Le paysan attrape ensuite un taon avec le brin de paille, dont le bourdonnement calme un bébé en pleurs ; sa mère lui offre trois oranges en échange du taon, que Daietsu va troquer à nouveau auprès d'une femme assoiffée contre des rouleaux de soie ; il échange ensuite les rouleaux de soie à un samouraï contre son cheval malade, lui permettant ainsi, après avoir rétabli la bête, de continuer son périple vers

²⁴⁷ *Systems Research and Development* est une compagnie affiliée à Nintendo depuis 1982, qui assiste principalement le constructeur dans les étapes de programmation. SRD a notamment travaillé sur presque tous les jeux de la série *Zelda* depuis 1986.

²⁴⁸ Développeur au sein de la division *Planification et Développement de Logiciels* (SPD) de Nintendo, ayant participé à l'écriture d'*A Link to the Past* (1991) et *Link's Awakening* (1993).

²⁴⁹ « Iwata demande - The Legend of Zelda: Spirit Tracks - The Legend of Zelda sur console portable : une longue histoire 2. Kirby et Chomp dans *Zelda* », <https://www.nintendo.fr/Iwata-demande/Iwata-demande-The-Legend-of-Zelda-Spirit-Tracks/Iwata-demande-The-Legend-of-Zelda-sur-console-portable-une-longue-histoire/2-Kirby-et-Chomp-dans-Zelda/2-Kirby-et-Chomp-dans-Zelda-233781.html>.

²⁵⁰ À proprement parler, Kannon est un bodhisattva (bouddha sur le chemin de l'éveil), associé au concept de compassion ou de miséricorde dans la tradition bouddhiste d'Asie de l'Est.

l'Ouest ; et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'un puissant notable offre à Daietsu sa fille en mariage, lui assurant la richesse.

Ce conte, extrêmement populaire au Japon, est issu de la tradition orale, et se présente donc dans le détail de ses épisodes sous de nombreuses versions différentes. Leur point commun est cependant de mettre en scène une longue série de trocs, grâce auxquels le personnage principal fait le bien autour de lui en apportant toujours, par un heureux hasard, l'objet manquant cruellement à son interlocuteur, qui le récompense généralement par un autre objet plus précieux, et ce jusqu'à la récompense finale. Ce qui nous intéresse particulièrement dans cette histoire, c'est que cette série d'échanges s'accompagne en même temps d'une injonction navigatoire, puisque Kannon ordonne au paysan, en plus de ramasser et conserver précieusement le premier objet qu'il trouvera en chemin, d'entreprendre un voyage vers l'Ouest. L'itinéraire du personnage est donc à la fois social et spatial, comme l'illustre ce dessin accompagnant la version du folkloriste Kunio Yanagita (*Nihon Mukashibanashi-Shu*) publié en 1930, représentant Daietsu arpentant son chemin vers l'Ouest tout en tenant son taon « en laisse » au moyen du brin de paille :



Figure 89: Illustration du Warashibe Chōja par Kichi Okamoto, tirée du Nihon Mukashibanashi-Shu de Kunio Yanagita (1930).

Ce motif folklorique nous intéresse, car il relève indubitablement d'une forme de lieu commun informant les conditions de navigation du joueur ou de la joueuse à travers l'espace de jeu. Celui-ci/celle-ci peut en effet deviner, selon sa culture vidéoludique, qu'après un ou deux échanges, il/elle est en effet engagée dans un type de quête particulier qu'Espen Aarseth appelle les « quêtes à dominante spatiale²⁵¹ », c'est-à-dire ces enchaînements d'objectifs dont la navigation à travers l'espace constitue la condition *sine qua non*. Avec le temps, ce type de quêtes a fini par s'intégrer à la tradition vidéoludique, connu sous le nom de « quête d'échanges » ou « quête de troc ». *Link's Awakening* (1993) n'est certes pas le premier jeu vidéo à réutiliser le motif du millionnaire au brin de paille pour structurer son système de quêtes,

²⁵¹ Aarseth, Espen. « From Hunt the Wumpus to EverQuest: Introduction to Quest Theory ». *Entertainment Computing - ICEC 2005*, édité par Fumio Kishino et al., vol. 3711, Springer Berlin Heidelberg, 2005, p. 496-506.

qu'on retrouve en réalité dans bon nombre de jeux de rôle japonais (à commencer par le *Final Fantasy* de Square par exemple, sorti en 1987). Dans *Link's Awakening*, la quête inspirée de la parabole de Daietsu débute dans la boutique du Village des Mouettes, où le joueur ou la joueuse peut attraper, à l'occasion d'un jeu d'adresse calqué sur le modèle des *UFO catchers* japonais²⁵², une peluche. Dans le même village, la peluche peut être échangé auprès d'un personnage non-joueur contre un ruban, puis le ruban contre une boîte de pâtée pour chien auprès d'un second. Après cet épisode, et une dizaine d'échanges plus tard²⁵³, le joueur ou la joueuse obtient comme récompense finale la loupe, qui permettra au joueur ou à la joueuse de déchiffrer dans la bibliothèque les instructions pour venir à bout du labyrinthe à boucles final, sur le modèle de la combinaison de directions révélée par la vieille femme dans *The Legend of Zelda* (1986). En définitive, on l'aura compris, cette quête de trocs qui s'avère nécessaire à la progression du joueur ou de la joueuse à au moins deux étapes de sa réalisation, va pousser ce dernier à parcourir l'espace du jeu en long, en large et en travers.

²⁵² Sortes de jeux d'adresse (« machines à pinces » en français), dont le principe consiste à orienter une pince pour qu'elle attrape un lot (souvent une peluche), afin de le faire gagner au joueur en échange du prix de l'essai. Ce type de machines est extrêmement populaire au Japon, où il est placé aux côtés des bornes de jeux vidéo dans la plupart des salles d'arcade.

²⁵³ Le bâton peut être échangé contre un rayon de miel, le miel contre un ananas, l'ananas contre un hibiscus, l'hibiscus contre une lettre, la lettre contre un balai, le balai contre un hameçon, l'hameçon contre un collier, le collier contre une écaille ; enfin, l'écaille déverrouille l'accès à la loupe, dernière étape et récompense finale de la quête.

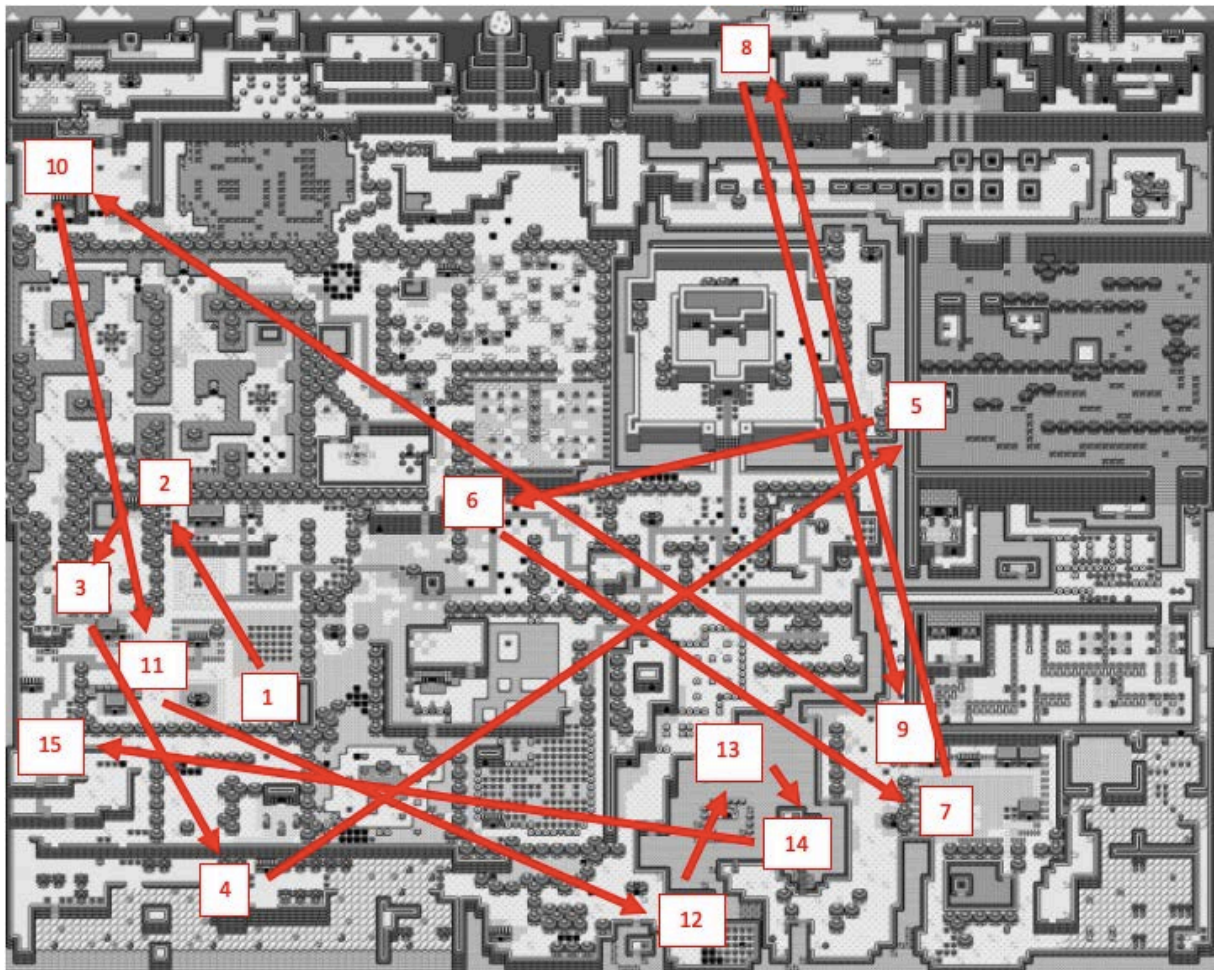


Figure 90: Modélisation du parcours du joueur ou de la joueuse sur la carte générale de Link's Awakening (1993) lors de la quête d'échanges.

Les incitations produites par la quête du brin de paille sont généralement d'ordre implicite : le joueur ou la joueuse rencontre un personnage, qui l'informe avoir besoin de tel ou tel objet, sans davantage de précision sur l'emplacement dudit objet ou la manière de l'obtenir. À lui ou elle, à partir de cette information, de reconstituer un itinéraire à travers l'espace pour satisfaire la requête de son interlocuteur. Le caractère implicite de ces indications fait que le chemin du joueur ou de la joueuse est principalement déductif, c'est pourquoi nous choisissons de le classer au rang des lieux communs informant les conditions de navigation spatiale, au même titre que les Bois perdus, et non parmi les incitations textuelles précédemment traitées, émanant des guides ou des accompagnateurs.

Si Toshihiko Nakago précise, dans l'interview reproduite plus haut, que « c'est là [dans *Link's Awakening*] que tout a commencé », c'est que ce type de quête à dominante spatiale, inspiré de l'histoire du millionnaire au brin de paille, se retrouve à partir de l'épisode de 1993 dans presque tous les épisodes ultérieurs. Dans *Ocarina of Time* (1998) par exemple, une longue série de trocs débutant par un poulet, et forçant le joueur ou la joueuse à relier les quatre coins du Royaume d'Hyrule, parfois en temps limité, aboutit à l'obtention de l'épée la plus puissante du jeu (l'épée de Biggoron), utile mais non-nécessaire à la résolution de l'aventure. Ce type de quête est omniprésent dans l'épisode suivant, *Majora's Mask* (2000), où la maîtrise de l'espace est associée à la maîtrise du temps, les différentes étapes de l'échange n'étant accessibles qu'à certains moments précis des trois jours impartis au joueur ou à la joueuse.



Figure 91: Septième étape de la quête d'échanges d'Ocarina of Time (1998) : l'ordonnance contre le Crapaud-qui-louche.

On la retrouve également dans *Wind Waker* (2002), à la différence près que cette fois-ci, les échanges peuvent être réalisés à peu près dans l'ordre souhaité : sa résolution aboutit à l'obtention d'une Armure Magique qui garantit l'invincibilité de son porteur, tant que sa réserve de mana n'est pas épuisée. On la retrouve enfin dans *Twilight Princess* (2006), avec certains

aspects repris à *Ocarina of Time*, en particulier la livraison d'objets en temps limité. Son utilité se fait néanmoins plus discrète, même si elle aboutit, comme dans *Wind Waker*, à l'obtention d'une Armure magique pour le héros. Dans les deux derniers épisodes de la série, ce motif finit par disparaître à peu près complètement, ou à s'éparpiller en une multitude de petites quêtes indépendantes, ne correspondant plus tellement ni à l'espace extrêmement « compact » de *Skyward Sword* (2011), ni aux étendues largement dépeuplées et navigables sans ordre préétabli de *Breath of the Wild* (2017).

4.6. Conclusion

L'identification des « lieux communs » du langage du *level design* de la série *Zelda* pourrait s'étendre bien davantage. Il s'agit selon nous d'une des pistes de réflexion les plus prometteuses d'une recherche centrée sur l'histoire formelle du jeu vidéo, car elle met en évidence des effets de permanence clairs (dans l'alliage d'une structure de *design* et d'un habillage audiovisuel thématique) d'un jeu sur l'autre. S'il est délicat d'affirmer que *Zelda* a bien inventé ces *topoi*, il est certain en revanche que la série en a largement codifié et popularisé un grand nombre à l'échelle du médium. La notion de « lieu commun » vidéoludique peut ouvrir la voie à des travaux en études culturelles retraçant la généalogie de tel ou tel motif dans l'histoire du jeu vidéo et dans d'autres médias.

D'un point de vue purement communicationnel, ce type d'instances médiatrices reste néanmoins très incertain. Il ne facilite la réception du message navigatoire que pour celui ou celle habitué·e du médium. L'exemple du Millionnaire au brin de paille nous montre également qu'une compréhension claire des enjeux navigatoires est dans ce cas entièrement dépendante de la situation culturelle, non seulement ludique, mais générale, du joueur ou de la joueuse : il est probable qu'un joueur ou une joueuse japonais·e identifie immédiatement la structure de

cette « quête à dominante spatiale » en souvenir du conte populaire, là où un joueur non-japonais n’y verra que la réactualisation de la structure purement vidéoludique d’une « quête de troc ». Dans cette perspective, la série *Zelda* fait un usage nuancé de ce type de médiations : elles sont à la fois récurrentes d’un jeu sur l’autre, traduisant des effets d’autoréférentialité forts, et en même temps rarement reliées à des objectifs absolument nécessaires à la poursuite du jeu. Si c’est le cas, elles sont alors redoublées systématiquement par d’autres formes de médiations, en particulier textuelles. De ce fait, elles récompensent la culture vidéoludique du joueur ou de la joueuse qui les identifie, de la part d’une série fière de son héritage et de sa cohérence formelle, mais ne pénalisent pas celui ou celle qui découvrirait le jeu vidéo avec l’épisode concerné, traduisant une exigence d’accessibilité très propre à Nintendo.

5. Médiations sensorielles

5.1. Introduction

La question des incitations sensorielles à la navigation est une question complexe. D’une part, parce que comme nous l’avons souligné en introduction de partie, il est difficile de distinguer ce qui relève du mode de représentation général du jeu vidéo (représentation audiovisuelle), des utilisations ponctuelles de telle ou telle donnée sensorielle pour orienter la navigation. La partie a largement tendance à se fondre dans le tout. D’autre part, parce que la question de la médiation spatio-sensorielle rejoint en partie les questionnements quant à la portée phénoménologique des jeux vidéo, elle-même sujette à débats entre ceux qui considèrent le jeu vidéo comme une nouvelle manière d’être au monde²⁵⁴, et ceux qui estiment que le jeu

²⁵⁴ Entre autres Flynn, Bernadette. « The Navigators Experience - An Examination of the Spatial in Computer Games ». *The pleasures of computer gaming: essays on cultural history, theory and aesthetics*, Melanie Swalwell

vidéo interdit par nature tout rapport phénoménologique à la réalité qu'il représente²⁵⁵. Nous renvoyons le lecteur ou la lectrice à notre état de l'art pour un résumé plus complet de la question.

Une fois encore, la question de la hiérarchie du rapport entre expérience sensorielle et navigation se pose dans la littérature en *game studies*. Une grande partie des auteur·trice·s font du spectacle sensoriel une « récompense de l'exploration », ou à tout le moins, une *conséquence* de cette dernière. Alain Boillat et Selim Krichane analysent par exemple les phases d'enfermement et de libération dans la série *The Elder Scrolls* (Bethesda Softworks, 1994-2011) comme un effet ressenti visuellement et dans le corps du joueur ou de la joueuse, consécutivement à l'« arpentage des mondes [...] vidéoludiques »²⁵⁶. *C'est parce que le joueur ou la joueuse navigue, qu'il ou elle ressent*. Ce point s'insère dans ce qu'Axel Stockburger (2006) nomme dans sa thèse le « lien kinesthésique entre le joueur et le jeu », présenté comme une « modalité » de l'espace lui-même, et non dans un rapport dynamique à celui-ci.

Certain·es auteur·trices soulignent à l'inverse le rôle des sollicitations sensorielles (visuelles, auditives, kinesthésiques, etc.) parmi les différentes stratégies d'incitation à l'exploration spatiale. C'est le cas en particulier de Mary Fuller et Henry Jenkins qui, dans leur article dialogué sur l'exploration vidéoludique, mettent en lumière le rôle de l'« *eye candy* » (le

et Jason Wilson, McFarland & Co, 2008, p. 118-46 ; Gazzard, *op.cit.* ; et Ryan, Marie-Laure. « L'expérience de l'espace dans les jeux vidéo et les récits numériques ». *Cahiers de Narratologie*, n° 27, 2014.

²⁵⁵ Voir en particulier Garandel, Pascal. « L'espace vidéoludique comme espace téléotopique. Une approche phénoménologique de l'espace dans les jeux vidéo. » *Espaces et temps des jeux vidéo*, H. Ter Minassian, S. Rufat&S. Coavoux, Questions théoriques, 2012, p. 115-47.

²⁵⁶ Boillat, Alain, et Selim Krichane. « Les arpenteurs de mondes filmiques et vidéoludiques. Seuils et parcours dans la série *The Elder Scrolls* ». *Pouvoirs des jeux vidéo*, Marc Atallah, Christian Indermühle, Nicolas Nova et Matthieu Pellet (dir.), InFolio, 2014, p. 55-79.

plaisir des yeux) dans le désir navigatoire du joueur ou de la joueuse²⁵⁷. C'est également un point important de la synthèse de Geoff King et Tanya Krzywinska qui, dans leur liste des « invitations à l'exploration » (*invitations to explore*), rangent le « spectacle de nouveaux espaces » (*the vista of a new area*), mais aussi les « éléments auditifs » (*auditory features*) ou certains mouvements de caméra :

Les éléments auditifs, comme le déclenchement de la musique à certains endroits, peuvent également fonctionner comme une indication quant au chemin à emprunter, ou que le joueur est sur la bonne voie vers un objectif. Certains jeux à la troisième personne utilisent des changements prédéterminés d'angles de caméra et de cadrage pour indiquer la voie vers l'objectif.²⁵⁸

Ici, à l'inverse, c'est davantage *parce que le joueur ou la joueuse ressent, qu'il ou elle navigue*. La sollicitation visuelle, ou auditive, ou proprioceptive / kinesthésique, l'incite à explorer son environnement en attirant son attention vers un point particulier de l'espace, ou en lui indiquant le chemin à parcourir. Elle agit donc comme une instance de médiation spatiale, au même titre qu'un personnage non-joueur indiquant qu'il faut se rendre à tel ou tel endroit, ou qu'une interface cartographique portant une croix rouge à l'emplacement d'un trésor.

En dehors de ces cadres généraux posés par King et Krzywinska, une analyse précise de ces instances de médiation sensorielle n'a jamais été menée en études sur le jeu vidéo, pas plus qu'une réflexion sur leur fonctionnement. Nous proposons de les classer en fonction du sens qu'elles mobilisent : la vue tout d'abord, pour ce qui relève des jeux de lumières et de couleurs,

²⁵⁷ Fuller, Mary, et Henry Jenkins. « Nintendo® and New World Travel Writing: A Dialogue ». *Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Community*, Steven G. Jones, Sage Publications, 1994, p. 57-72.

²⁵⁸ King et Krzywinska, *op.cit.*, p. 86.

ainsi que pour la question de l'indexicalité ; l'ouïe ensuite, avec les différents indices sonores, déclenchements de *jingles* ou de pistes musicales indiquant le chemin à emprunter.

5.2. Codes couleurs

L'utilisation de la couleur pour faciliter la situation de communication entre le joueur ou la joueuse et l'espace de jeu est sans doute la stratégie de médiation la plus courante et intuitive. Une fois encore, il faut distinguer ce qui relève de la simple représentation visuelle du monde du jeu, en couleurs depuis le premier épisode de 1986²⁵⁹, et l'utilisation d'un bien nommé *code* couleurs, qui vient se rajouter à la précédente dans une perspective communicationnelle. Le fait qu'un arbre soit représenté en vert, ou un feu en rouge, n'apporte rien à la situation de communication : la valeur du signe n'est ici que mimétique. En revanche, le fait qu'une porte ou un interrupteur soit coloré dans l'une de ces deux couleurs, qui ne sont pas nécessairement associées à l'objet correspondant dans la réalité, agit comme une indication conventionnelle de l'usage qui doit / ne doit pas en être fait. De ce point de vue, l'utilisation de la couleur s'inscrit généralement dans un référentiel communicationnel déjà existant et partagé par le joueur ou la joueuse : le vert ou le bleu, par exemple, indiquant conventionnellement une utilisation positive de l'objet, le jaune ou le rouge, dans la majorité des cas, une interdiction ou un danger.

Ce type de code couleurs comme instance de médiation navigatoire est utilisé de façon relativement ponctuelle dans la série. On en trouve un exemple dans le design de l'accompagnatrice Navi dans *Ocarina of Time* (1998) qui, en plus de ses indications textuelles,

²⁵⁹ *Link's Awakening* (1993) est le seul épisode de notre corpus à proposer une représentation en dégradé monochromatique, car le système original sur lequel le jeu est paru, la Game Boy, ne permettait pas l'affichage en couleurs. Pour cette raison, la version originale de *Link's Awakening* ne fait naturellement aucun usage de ce type de médiation.

agit également comme une sorte d'assistance visuelle à la navigation, aidant le joueur ou la joueuse à distinguer ce qui, dans son environnement proche, relève du simple élément de décor ou du point d'interaction. Lorsqu'il ou elle se trouve à proximité d'un personnage à qui parler, Navi se positionne d'elle-même devant lui et sa couleur vire au bleu ; elle vire au jaune quand il s'agit d'un ennemi et au vert lorsqu'un élément de décor présente une interaction possible, comme c'est par exemple le cas des murs fissurés.



Figure 92: Paragraphes explicatifs du rôle de Navi dans le manuel d'instructions d'Ocarina of Time (1998), p.13.

L'épisode qui exploite le potentiel médiatique du code couleurs avec le plus d'insistance est sans aucun doute *Breath of the Wild* (2017). Le jeu met en effet en place dès les premières secondes un contrat visuel avec le joueur ou la joueuse, fondé sur deux couleurs : sur le chemin de la sortie du tombeau où sa partie commence, il ou elle rencontre une sorte de « terminal » illuminé en rouge, qui requiert une activation de sa part pour continuer. Une fois activé, la couleur du terminal vire au bleu, et la porte de la salle, jusque-là verrouillée, s'ouvre. À compter de cette brève phase d'apprentissage, la dualité rouge / bleu, correspondant à deux états de l'objectif spatial, « à atteindre » et « atteint » se retrouve répliquée à travers tout l'espace du jeu

plusieurs centaines ou milliers de fois : sur les autres terminaux du même genre que celui évoqué, mais aussi sur certains coffres au trésor, sur l'architecture des « sanctuaires » (qui constituent l'un des objectifs principaux du jeu), sur celle des fameuses tours Sheikah ainsi que des quatre « Créatures divines ».



Figure 93: Utilisation du code couleur dans Breath of the Wild (2017).

Cette stratégie de médiation spatiale est absolument centrale dans l'épisode de 2017 : elle permet au joueur ou à la joueuse d'orienter et de hiérarchiser sa navigation à parfois très longue portée, sans l'aide d'aucune instance cartographique ou textuelle, uniquement en appréhendant visuellement son environnement. Le bleu et le rouge(/orangé) ont naturellement été choisis pour trancher visuellement avec le reste de la palette mimétique du jeu, qui se déploie logiquement entre le marron/gris de la terre ou de la roche, et le vert de l'herbe et des arbres.

L'extension formidable de cette stratégie de médiation sensorielle dans *Breath of the Wild* met en lumière un point extrêmement important dans l'évolution diachronique de la situation de communication entre joueur/joueuse et espace : l'épisode de 2017 marque en effet un tournant dans sa manière de communiquer ses incitations spatiales, qui passe de moins en moins par d'autres stratégies plus « interfacielles », comme le texte ou la carte, et de plus en plus par une appréhension directe de l'espace, visuelle ou sonore. C'est notamment pour cette raison que *Breath of the Wild* est le seul épisode de la série depuis *Ocarina of Time* (1998), nous l'avons vu, à ne proposer aucune figure d'accompagnateur.

5.3. Le guidage caméra d'*Ocarina of Time* (1998)

L'utilisation d'un code couleurs n'est pas la seule stratégie de médiation visant à orienter le regard du joueur ou de la joueuse vers un point de l'espace. Avec l'entrée de la série dans l'ère de la représentation en trois dimensions, le *level design* va progressivement faire un usage médiatique de la caméra (angle, mouvement, cadrage) afin d'indiquer ponctuellement au joueur ou à la joueuse le chemin à emprunter. Ces phases correspondent à de brefs moments de dépossession du contrôle de la caméra (normalement assuré par le joueur ou la joueuse au moyen de son contrôleur), où celle-ci va se désolidariser du personnage jouable pour aller afficher à l'écran un objectif spatial à atteindre pour progresser. Cette stratégie est extrêmement fréquente à partir d'*Ocarina of Time* (1998), et dans tous les épisodes en trois dimensions jusqu'à *Breath of the Wild* (2017). La séquence séminale de cette instance de médiation intervient lors de la scène introductive de l'épisode de 1998, où la caméra, après avoir cadré divers personnages à la troisième personne, adopte soudain le point de vue subjectif de la fée Navi, sur le trajet qui va de l'Arbre Mojo à la chambre du personnage jouable – trajet qui a donc été montré au joueur ou à la joueuse par cet artifice précieux, dans la mesure où son

premier objectif navigatoire sera de refaire le chemin en sens inverse, de sa chambre à l'Arbre Mojo.

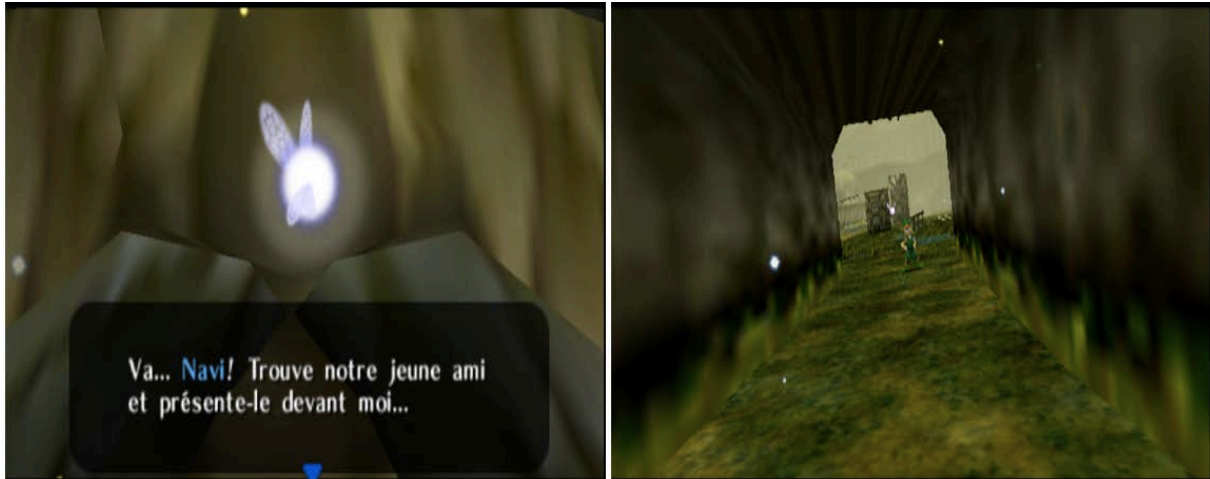


Figure 94: Phase introductive de guidage caméra dans Ocarina of Time (1998).

On voit au moyen de cet exemple qu'il s'agit bien là d'une stratégie de médiation, visant à fluidifier la situation de communication entre le joueur ou la joueuse et l'espace de jeu, en lui indiquant visuellement un itinéraire qu'il/elle aurait pu trouver sans cela (notamment sous l'influence des microstructures spatiales), mais moins facilement. On en retrouve des exemples dans presque tous les épisodes de la série en trois dimensions, comme l'une des stratégies de médiation les plus courante de notre corpus, et de toute l'histoire formelle du jeu vidéo en 3D en général. Dans son manuel de *level design*, Kremers la mentionne parmi ses « conventions » langagières principales : « Il est entendu qu'une cinématique montrant un levier et une porte explique une relation entre les deux.²⁶⁰ » – constat déjà formulé par King et Krzywinska, comme nous l'avons mentionné en introduction de chapitre (« Certains jeux à la troisième personne utilisent des changements prédéterminés d'angles de caméra et de cadrage pour indiquer la voie vers l'objectif. »). Cette stratégie, qui consiste à prendre le regard du joueur ou

²⁶⁰ Kremers, *op.cit.*, p. 90.

de la joueuse par la main (si l'on peut dire), est notamment systématiquement utilisée lors des brèves *cut-scenes* qui interviennent lorsque le joueur ou la joueuse pénètre dans l'un des donjons de la série à partir d'*Ocarina of Time* (1998), afin de lui fournir un petit « tour d'horizon » de l'architecture de l'endroit, et généralement d'attirer son attention sur l'objectif majeur qui s'y trouve (la porte menant à l'arène du *boss*, par exemple).



Figure 95: Exemple de guidage caméra à l'entrée du donjon des Mines Goron dans *Twilight Princess* (2006).

5.4. *Les grands yeux de Wind Waker* (2002) et *le doigt pointé de Breath of the Wild* (2017) : la médiation indexicale

Ce procédé aura néanmoins tendance à se naturaliser dans la suite de la série, comme par exemple dans *Wind Waker* (2002), où les développeurs ont pallié l'absence d'instance textuelle à courte portée par un trait de design assez ingénieux. L'essentiel du jeu se passant sur un immense océan, le joueur ou la joueuse est en effet accompagné-e d'un bateau doué de parole, le Lion Rouge, qui sert à la fois d'instrument de navigation, mais également de médiateur spatial. Dans l'espace de l'océan, le Lion Rouge indique en permanence au joueur ou à la joueuse sa prochaine destination ; mais dans l'espace terrestre des donjons, le joueur ou la

joueuse se retrouve par définition livré à lui-même, sans accompagnateur désigné. En dehors des accompagnateurs ponctuels dont le jeu fait un usage assez important (les Temples du Vent et de la Terre se parcourent tous les deux en compagnie d'un personnage non-joueur), *Wind Waker* complète la stratégie du guidage caméra par un *character design* dynamique du personnage jouable dans sa relation à l'environnement immédiat :

Aonuma : Jusqu'à *Ocarina of Time*, il était par exemple difficile d'exprimer certaines choses en un seul mouvement de bouche, alors nous avons beaucoup travaillé là-dessus sur *The Wind Waker*.

Takizawa : Et comme les yeux s'étaient beaucoup agrandis, nous avons voulu rendre les expressions du visage plus riches en augmentant le nombre de modèles pour les yeux et la bouche.
[...]

Arimoto : Et de ce fait, quand vous vous arrêtez, les yeux bougent et regardent de part et d'autre.

Aonuma : Oui, c'est vrai ! C'est à ce moment-là que nous avons eu l'idée que le regard de Link fournisse des indices. Nous avons réutilisé cela dans *Ocarina of Time 3D*²⁶¹, mais la première fois, c'était dans *The Wind Waker*.²⁶²

À la place des fées Navi et Taya des deux épisodes précédents, *Wind Waker* implémente en effet un système d'expressions faciales dynamiques à son personnage jouable, rendu possible par le *design cartoon* très expressif de cet épisode. Concrètement, les yeux de Link se déplacent

²⁶¹ Le remake de l'épisode de 1998, paru sur la console portable Nintendo 3DS en 2011.

²⁶² « Iwata demande : The Legend of Zelda: The Wind Waker HD. 3. La première partie était parfaite, mais... », <https://www.nintendo.fr/Iwata-demande/Iwata-demande-The-Legend-of-Zelda-The-Wind-Waker-HD/The-Legend-of-Zelda-The-Wind-Waker-HD/3-La-premiere-partie-etait-parfaite-mais-/3-La-premiere-partie-etait-parfaite-mais--807230.html>. Cet entretien est conduit par Satoru Iwata (président de Nintendo de 2002 à 2015) au sujet du remake HD de *Wind Waker* paru en 2013, et réunit Eiji Aonuma, directeur de l'épisode original, Satoshi Takizawa, responsable du *design* général, et Masanao Arimoto, *designer* sur les environnements 3D.

et suivent en temps réel les points d'intérêt situé dans son environnement immédiat pour en indiquer la position au joueur ou à la joueuse, assumant par-là la même fonction que le positionnement des fées et leurs changements de couleur, et en venant compléter les séquences de guidage caméra traditionnelles.



Figure 96: Exemple d'indication spatiale à courte portée dans Wind Waker (2002), via la direction du regard du personnage jouable.

Ce n'est plus seulement l'œil de l'objectif qui oriente le regard du joueur ou de la joueuse dans l'espace, mais directement l'œil du personnage, par un effet de redoublement de l'attention spectatorielle. Cette stratégie de médiation a pour effet de faire oublier le dispositif de la caméra, par essence artificiel dès que le joueur ou la joueuse en perd le contrôle. Bien qu'il s'agisse par essence d'une stratégie de médiation entre lui ou elle et l'espace de jeu, elle introduit un rapport plus *immédiat* à l'environnement.

Pour ingénieux qu'il se présente, ce système n'en est pas pour autant infallible, et perd légèrement en lisibilité par rapport aux épisodes précédents : en grande partie parce que le

joueur ou la joueuse, durant une séquence de navigation normale, suit le personnage par-derrière via le positionnement de la caméra en troisième personne, rendant par-là compliquée la lecture de ses expressions faciales. C'est probablement pour cette raison que les instances traditionnelles de médiation textuelle à courte portée referont surface dans les deux épisodes suivants (Midona dans *Twilight Princess*, et Fay dans *Skyward Sword*).

On en retrouve néanmoins des traces dans *Breath of the Wild* (2017), où le jeu met régulièrement en scène des personnages indiquant *physiquement* (à l'instar des grands yeux de Link dans *Wind Waker*) au joueur ou à la joueuse le chemin à emprunter, généralement par un doigt pointé vers l'objectif. C'est pourquoi, en empruntant ce concept à la linguistique, nous rassemblons ces deux stratégies sous le terme de « deixis » : l'« énoncé » médiatique renvoyant directement à sa référence dans le *level design*, de manière incompréhensible si le contexte spatial de la médiation est inconnu²⁶³. La médiation indexicale se distingue ainsi de la médiation textuelle par exemple, purement anaphorique, en ce sens qu'elle contient dans son énoncé même la toponymie du lieu qu'elle indique. Comme dans le cas du code couleurs, ce type de médiations repose sur un rapport sensoriel (visuel) à l'espace de jeu, plus *im-médiat* que les autres instances médiatiques textuelles ou cartographiques.

On en trouve de nombreux exemples dans l'épisode de 2017, et ce très tôt dans le jeu, comme dans l'illustration suivante où le spectre du roi d'Hyrule indique au joueur ou à la joueuse le chemin à emprunter pour rejoindre son prochain objectif, en pointant le doigt vers une chaîne de montagnes à l'horizon. L'intention est ici, selon nous, que le joueur ou la joueuse

²⁶³ « Les expressions déictiques sont des unités linguistiques « dont le sens implique obligatoirement un renvoi à la situation de d'énonciation pour trouver le référent visé » [...]. Pour interpréter ces expressions déictiques, c'est-à-dire pour identifier leur référent, il faut se reporter à la situation d'énonciation immédiate. » Riegel, Martin, et al. *Grammaire méthodique du français*. 5. éd. [rev. et augm.], Presses Univ. de France, 2014, p. 971.

s'approprié physiquement et visuellement l'espace de jeu, sans recourir outre mesure à d'autres instances de médiations interfacielles, afin d'encourager un rapport très sensible à l'environnement. Ce type de stratégie est en même temps dépendant de l'augmentation de la distance d'affichage et de l'introduction de la haute résolution (720/1080p), sans quoi le doigt pointé échouerait à indiquer quoi que ce soit à longue portée.



Figure 97: Exemple de médiation indexicale dans Breath of the Wild (2017).

5.5. Sons et musiques

La vue n'est pas le seul sens mobilisé parmi les stratégies de médiation sensorielle de la série. Celle-ci fait en effet un usage assez récurrent de procédés de guidages sonores, soit ponctuellement associés à certaines phases de jeu dédiées, soit répartis dans l'intégralité du jeu. La question de la relation du son à l'espace de jeu est soulevée par Alex Stockburger, qui souligne néanmoins que ce point n'est pas suffisamment étudié dans la recherche sur le jeu vidéo :

Bien que la plupart des chercheurs reconnaissent l'importance du son dans le jeu vidéo, aucune étude extensive sur la nature de ce « lien » entre les différentes modalités sensorielles en relation avec la nature spatiale de l'expérience de jeu n'a été produite jusqu'à présent.²⁶⁴

Stockburger liste six « fonctions » du son dans la formation de l'expérience de jeu, dont la fonction « indexicale » (*The indexical function*, 196-198), en lien avec ce qui a été évoqué précédemment, nous intéresse particulièrement. Il la définit de la façon suivante :

La fonction de spatialisation indexicale porte à la connaissance du joueur des lieux ou événements importants dans l'espace de jeu, et véhicule des informations qui peuvent être importantes pour le *gameplay*. [...] Ici, l'aspect indexical, la « lisibilité » de l'information sont plus importantes pour la compréhension spatiale que toute autre fonction. Ce point sépare les objets sonores qui sont régulés par une fonction indexicale des autres, qui peuvent ajouter à l'atmosphère ou à la crédibilité de l'environnement, mais ne véhiculent pas d'informations déchiffrables nécessaires à la poursuite du jeu.

Bien que ce ne soit pas explicitement la méthodologie adoptée par Stockburger, on s'aperçoit à travers cet exemple que celui-ci considère bien la relation entre le son et l'espace dans une perspective communicationnelle. Le son « véhicule des informations » navigatoires, à la manière d'un langage à charge du joueur ou de la joueuse de « lire » ou de « déchiffrer ».

L'exemple le plus célèbre d'utilisation du son dans le guidage spatial de la série provient une fois encore d'*Ocarina of Time* (1998). Comme nous l'avons déjà évoqué au sujet des instances de médiation culturelles (*topoi*), le joueur ou la joueuse doit se repérer au cœur d'un

²⁶⁴ Stockburger, *op.cit.*, p. 176.

labyrinthe à boucles informatiques (les Bois perdus) en localisant la provenance de la musique : sur les trois ou quatre chemins qui lui sont proposés dans chaque portion du labyrinthe, seul celui d'où provient la musique est le bon, et ça n'est qu'en la suivant comme un « sentier de miettes » sonore que celui-ci peut trouver la sortie. Les Bois perdus d'*Ocarina of Time* sont sans conteste l'exemple le plus probant de médiation sonore dans la série : on observe d'ailleurs que la résolution de ce type de labyrinthe s'est progressivement *sensorialisé* dans l'histoire de la série, en passant d'une médiation purement textuelle dans *The Legend of Zelda* (1986) ou *Link's Awakening* (1993), où un guide à longue portée nous indiquait la combinaison de chemins à emprunter via une bulle de dialogue, vers une progression guidée par la musique dans *Ocarina of Time*, puis essentiellement par la lumière dans *Twilight Princess* (2006) et *Breath of the Wild* (2017). La progressive transition vers des formes de médiation de plus en plus sensorielles se révèle une fois de plus sur le plan diachronique.



Figure 98: Avertissement du Hibou Kaepora Gaebora à l'entrée des Bois Perdus d'*Ocarina of Time* (1998).

On retrouve à une fréquence plus faible ce type de médiation sonore dans différents jeux de la série : dans *Ocarina of Time* (1998) et *Twilight Princess* (2006) par exemple, la présence

et la position d'insectes à dénicher/collecter (les « Skulltulas d'or » dans le premier, les « insectes dorés » dans le second) est également indiqué par de brèves séquences sonores spatialisées : un léger grattement de pattes indique qu'une Skulltula se trouve dans notre périmètre immédiat, de même qu'un petit tintement de clochette oriente vers la cachette des minuscules insectes dorés, autrement difficilement perceptible à l'œil, dans l'épisode de 2006.



Figure 99: Insectes dorés de Twilight Princess (2006) et médiation spatiale-sonore.

5.6. Conclusions

La médiation sensorielle induit une forme paradoxale d'immédiateté, non pas dans le processus communicationnel, mais dans le rapport à l'espace de jeu. Ce point la met en concurrence directe avec les deux premières instances que nous avons identifiées qui, la plupart du temps, relèvent d'une sorte de calque interfaciel posé sur le *level design* pour en faciliter la lecture. En tant qu'elle est non-interfacielle, la médiation sensorielle préserve l'illusion d'un monde non-médié, dans lequel le joueur ou la joueuse est directement aux prises avec les phénomènes. S'il n'est pas rare d'observer une bulle de dialogue redoubler un marqueur de

carte par exemple, la médiation sensorielle, souvent, se veut autosuffisante malgré sa discrétion. Ce point est particulièrement prégnant dans le dernier épisode de notre corpus, *Breath of the Wild* (2017), où de puissants efforts ont été accomplis pour minimiser le rôle des médiations interfacielles (disparition des accompagnateurs) et constituer le joueur ou la joueuse en sujet *sensible*, attentif aux bruits, couleurs, textures du monde de jeu.

6. Conclusions de l'étude communicationnelle sous l'angle de la médiation

À partir des travaux de Louis Quéré, Maude Bonenfant met l'emphase sur l'idée que la médiation communicationnelle implique un processus double : elle est non seulement « actualisation d'un système de règles pragmatiques », mais également une manière de « faire état de la relation de communication²⁶⁵ ». Autrement dit, lorsqu'il y a communication, il y a à la fois transmission d'un message et accord quant au code dans lequel il s'exprime, mais aussi une caractérisation implicite de la relation entre les interlocuteurs ou interlocutrices. Quéré nomme cet aspect sous-jacent du processus communicationnel la « métacommunication ». Une des conclusions à laquelle arrive Maude Bonenfant, est que la communication obéit à une « élaboration collective permanente [...] des conditions de mise en forme du rapport social » précédemment évoqué : donc que le tiers symbolisant est fondamentalement un « processus historique », susceptible d'évoluer en raison de sa part d'indétermination irréductible.

Ces deux aspects nous conduisent à formuler une série de conclusions concernant l'étude des instances de médiation spatiales dans la série *Zelda*. Tout d'abord, comme nous l'avons vu

²⁶⁵ Bonenfant, Maude. « La ludification comme langage : espace d'appropriation, distance et "tiers symbolisant" comme médiations dans l'acte communicationnel. », communication (*keynote*) en marge du colloque "Entre le jeu et le joueur : écarts et médiations" organisé du 25 au 27 octobre 2018 à l'Université de Liège, disponible en ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=PKXVR6UhEQA>.

au sujet des structures, les instances évoluent dans l’histoire de la série, modifiant ainsi la relation de communication entre le jeu et le joueur ou la joueuse, dans son fonctionnement mais aussi dans sa caractérisation (métacommunication). Ce qui nous apparaît, c’est que la notion d’affordance (Hock-Koon, 2013 ; Verchère, 2019), ou de simple « structure de jeu » (Genvo, 2008) ne suffit pas pour rendre compte de la relation de communication entre l’espace de jeu et le joueur ou la joueuse dans la série *Zelda*. Il arrive que ces structures soient données comme telles et suffisent à *afforder* un comportement navigatoire correspondant, comme nous l’avons montré dans notre deuxième chapitre : un couloir *affordant* par exemple une navigation en ligne droite. Mais dans la majorité des cas, ces structures sont complétées d’un point de vue communicationnel par toute une série d’instances de médiation (culturelles, textuelles, cartographiques, sensorielles) qui viennent s’assurer d’un décodage correct de la part du joueur ou de la joueuse. En un mot, l’espace dans la série *Zelda* est rarement *nu*. La relation de communication qu’il établit est donc souvent une relation à trois, et non deux termes : une structure de *level design* émettrice / une instance de médiation / un comportement navigatoire de la part du joueur ou de la joueuse.

D’un point de vue métacommunicationnel, cela entraîne une autre conclusion au sujet du *type* de relation de communication que la série cherche à établir avec le joueur ou la joueuse – et dont l’influence a été colossale sur l’histoire du jeu vidéo. En l’occurrence, en multipliant les instances de médiation venant faciliter *a priori* la bonne compréhension des affordances navigatoires proposées par les simples structures spatiales, *Zelda* définit un certain type de relation de communication avant tout basé sur la *clarté*, mais aussi la *participation* active du joueur ou de la joueuse. Participation tout d’abord, parce qu’il y a situation de communication, et non conditionnement pur et simple : le fait que la série multiplie autant les instances de médiation révèle en effet un désir d’impliquer activement le joueur ou la joueuse dans le

décodage de son système de jeu, et non une volonté de l'actionner comme une « marionnette » passive, pour reprendre les mots de Shigeru Miyamoto²⁶⁶. En lui proposant une telle variété de structures spatiales (chapitre 2) et d'instances de médiation (chapitre 3), le système de jeu compte inévitablement sur une attention curieuse et appliquée du joueur ou de la joueuse, qui renvoie indéniablement à une forme d'« attitude exploratoire » comme théorisée par Nicolas Auray et Bruno Vétel²⁶⁷, favorisant la focalisation de l'attention et son adaptabilité, et non la « dispersion » qu'on reproche traditionnellement de susciter aux objets numériques.

Dans le même temps, il est indéniable que la *clarté* de la situation de communication spatiale constitue le maître-mot de la série, seule capable de rendre compte d'une telle inventivité et variété dans son travail de médiation. Tout en comptant sur un décodage actif et de tous les instants de la part du joueur ou de la joueuse, il est clair que le système de jeu ne cherche pas à « perdre » le joueur ou la joueuse spatialement, mais à l'engager dans un rapport à la fois stimulant et facilité à son *level design*. Ce que l'étude des instances de médiation révèle, c'est que la série ne joue en aucun cas sur des formes d'« opacité » ludique dans son rapport à la navigation : sans qu'il soit toujours exprimé univoquement où le joueur ou la joueuse doit aller et comment s'y rendre, tout est fait pour faciliter l'accès à ces informations navigatoires. En un mot, le paradoxe spatial – ou la tension subtile sur laquelle la série repose – s'incarne dans le fait que le joueur ou la joueuse n'est jamais totalement perdu.e, et pourtant toujours en exploration. Pour le dire autrement, ce qu'il fait qu'il y a exploration, c'est le fait que l'espace soit conçu dans une perspective communicationnelle. Les instances de médiation spatiale maintiennent le joueur ou la joueuse dans un entre-deux propre à la relation

²⁶⁶ Miyamoto, Shigeru. *Developer Interview, originally featured in TV Game: denshi yuugi taizen (1988)*. 1989, <http://shmuplations.com/miyamoto1989/>.

²⁶⁷ Auray, Nicolas, et Bruno Vétel. « L'exploration comme modalité d'ouverture attentionnelle. Design et régulation d'un jeu freemium. » *Réseaux*, n° 182, 2013, p. 153-86.

communicationnelle, qui n'est ni un tâtonnement complètement aléatoire, ni un itinéraire tracé d'avance que celui-ci n'aurait qu'à suivre passivement. En définitive, la spatialité de la série instaure un *dialogue* spatial riche, complexe et permanent.

Les différentes stratégies de médiation que nous avons dégagées n'ont pourtant pas toutes la même efficacité :

- Si les formes de médiation textuelle provoquent généralement un décodage assez direct (et directif) de l'information spatiale, qui laisse peu de place à l'interprétation du joueur ou de la joueuse, il n'en va pas de même des trois autres.

- La carte, nous l'avons vu, joue avec l'information spatiale d'une manière typiquement vidéoludique, en visibilisant autant d'informations qu'elle n'en brouille ou dissimule : elle requiert souvent une participation active du joueur ou de la joueuse, pour être déchiffrée ou interprétée. Par son caractère intrinsèquement ludifiée, nous la rangeons donc parmi les formes de médiation « complexe ».

- Le lieu commun, ou *topos*, constitue pour sa part une stratégie de communication très sélective : elle fluidifie la situation de communication pour une partie seulement des joueurs et des joueuses, qui maîtrisent un code sous-jacent qui ne préexiste pas à la culture vidéoludique elle-même – contrairement au texte et à la carte. C'est pourquoi elle renseigne généralement sur des objectifs spatiaux non-nécessaires à la poursuite du jeu, ou alors toujours en complément d'autres instances plus accessibles. Nous dirons pour cette raison qu'il s'agit là d'une médiation « différentielle ».

- La sensorialité pour sa part, couleur, mouvement et sons, produit une forme de guidage spatial beaucoup plus implicite. Elle pousse le joueur ou la joueuse à *faire le tri dans ses perceptions*, entre ce qui relève de la simple représentation mimétique audiovisuelle, des

signaux sensoriels exploitables dans une perspective communicationnelle. Son ambiguïté réside dans le fait qu'elle est *a priori* accessible à n'importe qui, quelle que soit sa culture vidéoludique, et en même temps qu'elle n'est pas toujours appréhendable aisément du fait de sa discrétion. Son utilisation est assez rare (hormis en ce qui concerne les mouvements de caméra), jusqu'à l'épisode de 2017, où elle devient quasi-hégémonique, dans une tentation très grande de produire un rapport paradoxalement *im-médiat* à la spatialité, c'est-à-dire résolument moins interfaciel.

Nous pouvons résumer ce dernier point à l'aide de la modélisation suivante, qui nous servira de conclusion pour l'étude des stratégies médiatrices mobilisées dans la situation de communication spatiale de la série :

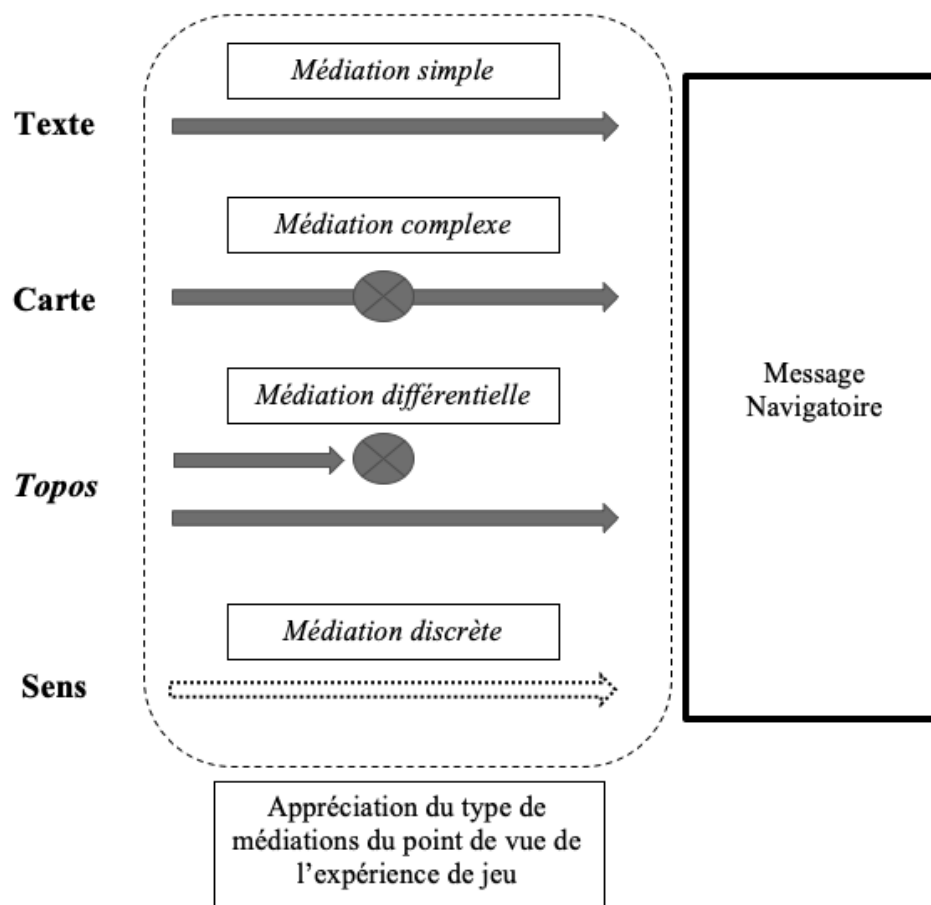


Figure 100: Les quatre types de médiation dans la situation de communication spatiale de la série Zelda, et leurs quatre degrés d'efficacité.

L'analyse des instances de médiation spatiale à l'échelle de la série permet selon d'accréditer la thèse d'un véritable langage de l'espace : non seulement parce que, comme c'était déjà le cas des macro- et microstructures évoquées dans notre deuxième chapitre, ces instances forment un répertoire dont la récurrence est indubitable d'un épisode sur l'autre, mais également à l'échelle du jeu vidéo tout entier. Ce premier point accrédite sa dimension structurale ou systémique, c'est-à-dire en d'autres termes l'idée d'un langage partagé au sein du médium. Et dans le même temps, il apparaît clairement qu'il est impossible de rendre raison de ces instances si l'on n'envisage pas la spatialité vidéoludique dans une perspective communicationnelle : cartes, textes, topoï et sollicitations sensorielles partagent selon nous clairement une fonction commune (fluidifier et enrichir la situation de communication spatiale), que leur seule appréhension sous l'angle du langage peut clarifier.

Chapitre 4 : Perspectives diachroniques : l'évolution du parcours critique

1. Introduction

1.1. Historiographies du jeu vidéo

En 2009, Carl Therrien écrivait au sujet de l'historiographie du jeu vidéo : « Malgré la vigueur des études vidéoludiques ces dix dernières années, l'histoire du médium est encore, au mieux, un domaine émergent²⁶⁸ ». Onze ans plus tard, ce constat n'est plus tout à fait vrai. Si le terrain a longtemps été occupé par la littérature journalistique²⁶⁹ (comme le soulignait également Therrien dans le même article), de nombreux chercheurs et chercheuses ont depuis apporté leur pierre à l'édifice. Plus tôt cette année, Alexis Blanchet et Guillaume Montagnon ont par exemple cosigné une impressionnante somme consacrée à l'histoire du jeu vidéo français²⁷⁰, s'inscrivant dans la parfaite continuité de la majorité des publications historiques parues jusqu'ici. Il s'agit la plupart du temps d'histoires économiques, centrée sur les évolutions du marché, les conditions de production et, parfois, à l'instar des travaux de Colin Sidre, de diffusion du jeu vidéo²⁷¹. À cette famille de textes s'ajoutent aussi les travaux de Mathieu Triclot²⁷² par exemple, centrés sur l'évolution des dispositifs de jeu et des lieux dans lesquels

²⁶⁸ Therrien, Carl. « Games of Fear: A Multi-Faceted Historical Account of the Horror Genre in Video Games ». In *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, dir. Bernard Perron. Jefferson: McFarland, 2009, p. 25-46, p. 27 : cité par Lessard, Jonathan. *Histoire formelle du jeu d'aventure sur ordinateur (le cas de l'Amérique du nord de 1976-1999)*, Faculté des arts et des sciences, Université de Montréal, 2013 ; p. 22.

²⁶⁹ Pour une tour d'horizon de cette littérature, nous renvoyons le lecteur ou la lectrice à la thèse de Jonathan Lessard, *op.cit.*, p. 20-22 ; ainsi qu'à l'ouvrage d'Alexis Blanchet et Guillaume Montagnon. *Une histoire du jeu vidéo en France - 1960-1991 : des labos aux chambres d'ados*. Pix'n Love, 2020, p. 15-23.

²⁷⁰ Blanchet et Montagnon. *op.cit.*

²⁷¹ Sidre, Colin. *Une histoire du jeu vidéo en France: l'objet vidéoludique et ses réseaux de distribution, 1974-1988*. Thèse de l'École des Chartes, 2014.

²⁷² Triclot, Mathieu. *Philosophie des jeux vidéo*. Zones, 2011.

ils s'insèrent, dans une perspective matérialiste d'histoire des techniques ; ou ceux de Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford et Greg de Peuter, qui replacent le jeu vidéo au centre d'une histoire du capitalisme²⁷³. Cette veine historiographique a même connu son moment critique, à l'initiative de Martin Picard et Carl Therrien, dénonçant une certaine tendance journalistique à la « glorification techno-industrielle »²⁷⁴, ou de Marion Coville, pointant les dérives hagiographiques de ce type de récits²⁷⁵.

Certaines de ces histoires s'intéressent à des aspects connexes relevant davantage de l'histoire culturelle, comme la question de la formation de la culture vidéoludique en Grande Bretagne²⁷⁶ sous la plume de Graeme Kirkpatrick, ou les évolutions du discours journalistique francophone sur le jeu vidéo dans les travaux de Boris Krywicki²⁷⁷. Quelques-uns, de nature plus interne à l'objet, étudient l'évolution d'un genre en relation avec ses manifestations discursives, comme la thèse de Dominique Arsenault consacrée au jeu d'aventure et la progressive « cristallisation d'un consensus commun » dont il a fait l'objet²⁷⁸, ou l'article de Matthieu Letourneux mettant en avant les « transformations » et les « multiples variations » qui caractérisent le « système de circularité qu'introduit le genre entre la production et la

²⁷³ Kline, Stephen, Nick Dyer-Witheford, et Greg de Peuter. *Digital Play : the Interaction of Technology, Culture, and Marketing*. Montréal: McGill-Queen's University Press, 2003.

²⁷⁴ Picard, Martin, et Carl Therrien. « Techno-industrial celebration, misinformation echo chambers, and the distortion cycle », *Kinephanos : History of Games International Conference Proceedings*, 2014

²⁷⁵ Coville, Marion. « Créateurs de jeux vidéo et récits de vie : la formation d'une figure hégémonique », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 4, <http://journals.openedition.org/rfsic/763>.

²⁷⁶ Kirkpatrick, Graeme. *The formation of gaming culture: UK gaming magazines, 1981-1995*. Palgrave Macmillan, 2015.

²⁷⁷ Voir par exemple Dozo, Björn-Olav et Boris Krywicki. « La presse vidéoludique », in *Manuel d'analyse de la presse magazine*. Claire Blandin, Armand Colin, 2018, p. 209-222. Voir en particulier « Pour une histoire de la presse de jeu vidéo », p. 211-215. Ou très récemment, du même auteur : Breem, Yves, et Boris Krywicki. *Press Start. 40 ans de magazines de jeux vidéo en France*. Omaké Books, 2020.

²⁷⁸ Arsenault, Dominic. *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique : fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo*. Université de Montréal, août 2011.

réception.²⁷⁹ ». Étrangement, c'est de préférence le genre du jeu d'aventure qui a concentré l'attention des chercheurs en études vidéoludiques, à l'image de la thèse de Jonathan Lessard, centrée sur l'évolution de ce que l'auteur appelle « l'architecture ludique²⁸⁰ » des jeux en question, dans la lignée des travaux d'Arsenault précédemment cités²⁸¹.

La série *Zelda* a donné lieu à un nombre très important d'histoires journalistiques, la plupart du temps centrées sur les conditions de production et de réception des différents jeux dans la série, visant souvent à démontrer le « génie » de ses concepteurs, ou de « destin légendaire » de la saga²⁸². Certaines, d'un intérêt plus certain, détaillent le rôle des différents développeurs ayant participé au processus de production de la série, les négociations et rapports de pouvoir au sein du studio, comme la passionnante enquête chronologique de Salva Fernández²⁸³. D'autres enfin relèvent davantage de la publicité déguisée, comme l'ouvrage *Hyrule Historia* publié par Nintendo²⁸⁴, documentant l'histoire fictionnelle de la série, où sont détaillées les évolutions du scénario, des personnages, etc., d'un jeu sur l'autre.

Malgré tout, les travaux historiographiques centrés sur l'évolution *interne* des jeux, dans une perspective d'histoire du *design* ou d'histoire formelle, sont encore rares. Aux côtés de la thèse de Lessard déjà mentionnée, dont l'objectif était d'analyser certaines formes de

²⁷⁹ Letourneux, Matthieu. « La question du genre dans les jeux vidéo ». *Le Game design de jeu vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Sébastien Genvo, L'Harmattan, 2006, p. 39-54 ; p. 54.

²⁸⁰ Lessard n'entend pas « architecture » au sens spatial, mais informatique, à partir de la notion d'« architecture logicielle ».

²⁸¹ Lessard, *op.cit.*

²⁸² Voir par exemple Courcier, Nicolas, et Mehdi El Kanafi. *Zelda. Chronique d'une saga légendaire*. Pix'n Love, 2013.

²⁸³ Fernández, Salva. *Zelda. L'aventure sans fin*. Ynnis Éditions, 2019.

²⁸⁴ Nintendo co, et al. *The legend of Zelda: Hyrule historia : encyclopédie de The legend of Zelda : guide officiel de Nintendo*. Éd. Soleil, 2013.

« régularités, des ruptures et des effets de structure » au sein des « systèmes et [des] modalités de représentation et d'interaction » du jeu d'aventure²⁸⁵, la récente somme de Selim Krichane consacrée à la caméra vidéoludique en propose un exemple très enthousiasmant²⁸⁶, même si la perspective adoptée par l'auteur se veut avant tout discursiviste. Le fait est que nous disposons à l'heure actuelle de peu de travaux d'envergure étudiant la manière dont les jeux vidéo évoluent sous le rapport de leur conception, des formes de *design* qu'ils mobilisent et du type d'expériences qu'ils suscitent. Il s'agit pourtant là d'une piste de réflexion déjà soulevée par Jesper Juul en 2007 qui, dans un article déjà cité, évoquait la possibilité d'une « histoire du *game design* » :

nous pourrions un instant envisager une *poétique* de jeu vidéo, célébrant les jeux qui, à partir d'une combinaison minimale d'éléments, produisent de la variation et de la profondeur.²⁸⁷

Pour dresser un parallèle avec un autre champ académique, il semblerait que nous ayons aujourd'hui, concernant le jeu vidéo, beaucoup d'histoires du livre, mais encore peu d'histoire de la littérature.

Il s'agit là d'un point que nous avons, dans certains travaux antérieurs, souligné à plusieurs reprises²⁸⁸. Si l'on considère la spatialité vidéoludique comme une forme de langage,

²⁸⁵ Lessard, *op.cit.*, p. 33.

²⁸⁶ Krichane, Selim. *La caméra imaginaire: Jeux vidéo et modes de visualisation*. Georg, 2019.

²⁸⁷ Juul, Jesper. « Variation over time. The transformation of Space in Single-screen Action Games. » *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: the Next Level*, Borries, Walz&Böttger, Birkhäuser, 2007, p. 100-03 ; p. 101.

²⁸⁸ Grandjean, Guillaume. « Peut-on réécrire un jeu vidéo ? The Legend of Zelda & The Binding of Isaac : essai de *game design* comparé », in Le Pardaillan. Revue de littératures populaires et cultures médiatiques, n°2, « Le jeu », 2017, Paris, La Taupe médite ; Grandjean, Guillaume. « Jeu vidéo et histoire des formes. Itinéraire à travers

ainsi que nous l'avons fait dans nos trois premiers chapitres, se pose alors la question d'un autre type d'historiographie, davantage centrée sur les évolutions d'éléments de *design*, considérant les effets de permanence et de réorganisation d'un ensemble de structures qui échappent à la plupart des histoires économiques. De la même manière qu'il existe en linguistique une morphologie synchronique et un autre diachronique, nombre de nos analyses laissent entrevoir le fait que ces éléments formels, structures et instances de médiation, ne sont pas simplement des données transcendants, mais plutôt des construits en voie permanente d'élaboration.

L'objectif de ce dernier chapitre est donc une tentative de produire une mise en perspective diachronique des différents éléments que nous avons dégagés jusqu'ici, à savoir les structures spatiales et leurs instances de médiation, au sein de la série *Zelda*. Comme il serait excessivement fastidieux de reprendre un à un chacun des éléments structurels que nous avons identifiés pour en décrire l'évolution (chose que nous avons par ailleurs déjà faite, ponctuellement, dans le courant de nos analyses), nous proposons d'adopter une perspective plus globale, en nous concentrant sur les transformations successives subies par la situation de communication spatiale entre le jeu et le joueur ou la joueuse au travers de certains éléments macrostructuraux : en particulier, l'équilibre entre la plaine et le donjon, ainsi que les grands axes navigatoires ménagés à travers eux par les *level designers* à l'intention du joueur ou de la joueuse. L'idée n'est pas de produire un récit historiographique qui se cantonnerait aux limites de la série, mais de questionner ces évolutions au regard de l'histoire du jeu vidéo en général, dont *Zelda* couvre à elle seule une trentaine d'années. Malgré son succès et son influence, la série n'est évidemment pas représentative de l'ensemble de la production vidéoludique, de ses multiples genres, traditions, etc. ; mais d'un point de vue strictement spatial, sa « grammaire du

les *Figures* (Hommage à Gérard Genette) », in Colombani, Paul-Antoine, et al., éditeurs. *Littératures du jeu vidéo : actes du colloque, ENS Ulm, 15 et 16 juin 2018*. La Taupe médite, 2019.

level design » est, pour reprendre l'expression de Kremers, largement « partagée ». Elle véhicule une certaine conception de l'espace, de la navigation, et du contrôle du premier sur la seconde qui ont malgré tout fait école.

1.2. Une notion clé : le « parcours critique » (critical path)

Parmi les concepts proposés par les *level designers*, il en est un qui se révèle absolument déterminant pour nous, parce qu'il se situe à l'exact point de contact entre les structures de jeu et l'activité navigatoire du joueur ou de la joueuse : il s'agit du concept de « parcours critique ». Si l'on en trouve des échos chez Kremers avec son idée de « contrôle directorial » (*directorial control*²⁸⁹), c'est surtout le *designer* Mike Stout qui en produit la conceptualisation et l'application dans plusieurs articles techniques éclairants²⁹⁰, dont l'un consacré précisément au premier épisode de la série que nous étudions, *The Legend of Zelda* (1986). Stout définit le « parcours critique » (*critical path*) de la façon suivante²⁹¹ :

Le parcours critique est le chemin le plus court à travers un niveau sans utiliser de secrets, de raccourcis ou de triche (*cheat*). Fondamentalement, c'est la voie que le développeur souhaite que le joueur emprunte à travers le niveau, à moins que celui-ci ne décide de se montrer vraiment malin. Il convient de souligner que le parcours critique ne nécessite souvent pas qu'un joueur complète 100% d'un niveau ; il se résume simplement à accomplir les objectifs obligatoires pour en venir à bout.

²⁸⁹ Kremers, *op.cit.*, p. 56.

²⁹⁰ Cf. notamment Stout, Mike. « Oblivion Exploration Analysis ». <http://www.ongamedesign.net/>, 20 avril 2010, <http://www.ongamedesign.net/oblivion-exploration-analysis/>.

²⁹¹ Stout, Mike. « Learning From The Masters: Level Design In The Legend Of Zelda ». <https://www.gamasutra.com/>, 3 janvier 2012, p.

Afin de modéliser ce parcours critique, Stout propose une carte annotée du premier donjon de *The Legend of Zelda* (le Labyrinthe de l'Aigle) qui met en évidence les espaces que le joueur ou la joueuse *doit* parcourir pour parvenir à résoudre le labyrinthe et dans quel ordre, ainsi que les espaces dont la visite n'est pas nécessaire :

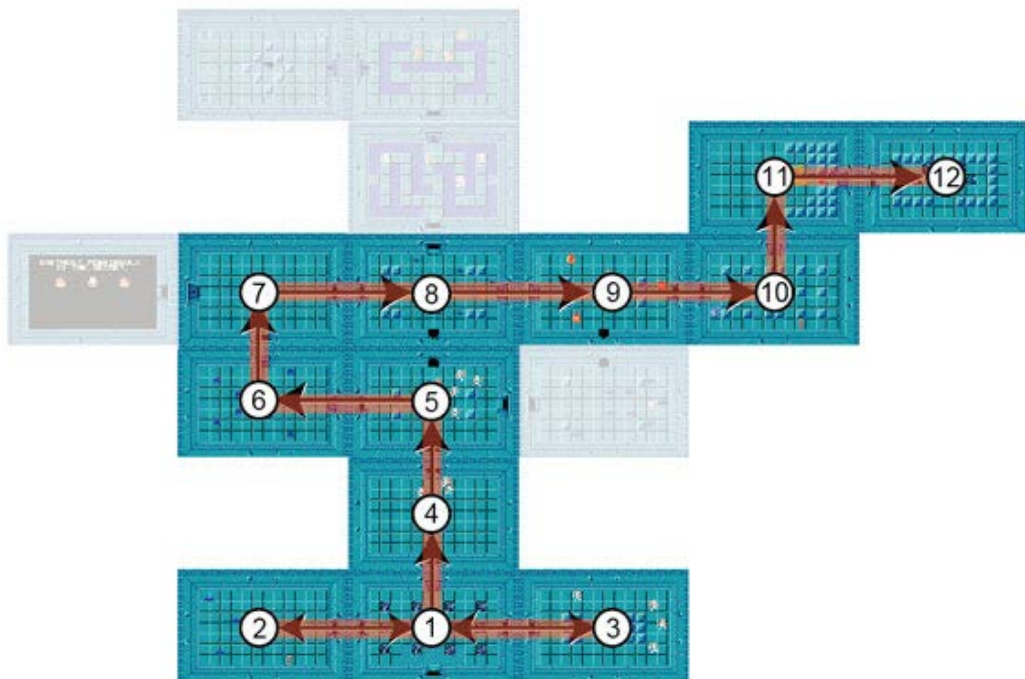


Figure 101: Modélisation du parcours critique dans le premier donjon de *The Legend of Zelda* (Stout, 2012).

En partant du principe avéré que la destination à atteindre se situe à l'extrême nord-est (c'est-à-dire la salle qui abrite le premier fragment de Triforce, dont l'obtention est nécessaire à la poursuite du jeu) on se rend compte qu'il est en théorie nécessaire de traverser seulement douze (en comptant la salle de départ et la salle d'arrivée) des dix-sept écrans qui composent ce labyrinthe. Les chiffres indiqués sur la carte indiquent l'ordre dans lesquels ces espaces sont conçus pour être traversés.

Ce type de modélisation est pour nous d'une importance cruciale : ce qu'il met en lumière, c'est 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. Nous avons mobilisé à plusieurs reprises au cours de notre études des schémas de ce type, représentant l'espace tel qu'il a été conçu par les *level designers*, et en y indiquant le trajet optimal du joueur ou de la joueuse à l'aide de flèches de différentes natures. L'intérêt massif de la notion de « parcours critique » est de permettre de modéliser cette situation de communication entre les structures spatiales le joueur ou la joueuse qui les parcourt. Cette modélisation est à la fois purement théorique : en l'absence d'enregistrement de sessions de jeu réelles, il est certes impossible d'affirmer avec certitude que le joueur ou la joueuse navigue exactement selon cet axe ; mais dans le même temps, elle correspond à une donnée de *design* objective, qui est que pour progresser dans le jeu, celui-ci/celle-ci *doit* parcourir l'espace de la manière indiquée, quelle que soit sa volonté par ailleurs (détournements techniques mis à part). Elle permet donc, selon nous, d'envisager et de représenter un état idéal de la situation de communication, où incitations et médiations spatiales seraient parfaitement efficaces, c'est-à-dire conformes aux intentions des développeurs et développeuses, et parfaitement interprétées par le joueur ou la joueuse.

La notion de parcours critique et sa modélisation permettent selon nous d'échapper aux habituelles oppositions entre « espaces du jeu » et « espace du joueur », comme celle établie par Alison Gazzard entre l'itinéraire individuel que se trace le joueur ou la joueuse (*path*) au sein de l'espace, et les structures spatiales qui conditionnent sa navigation (*tracks*). Le parcours critique met en évidence une idée simple, qui est que la navigation du joueur ou de la joueuse est majoritairement contrôlée, pour peu que celui-ci/celle-ci souhaite atteindre le même objectif que celui prévu par le jeu. La schématisation du parcours critique met donc en relation un

comportement de jeu (la navigation à travers un donjon jusqu'à la récompense finale) avec une structure qui en informe le rythme et la trajectoire (en l'occurrence ici, le labyrinthe). En comparant les espaces concernés par ce parcours, ceux qui ne le sont pas (détours accessoires), et la manière qu'a le *level design* de le contrôler, nous proposons donc une interprétation de la situation de communication sur des critères structurels objectifs, qui nous permettent d'en retracer l'histoire et ses évolutions.

1.3. Autonomie vs. contrôle : contours et évolutions de l'«espace d'appropriation»

Une question nous intéresse en priorité au sein de ce cadre général, c'est la question de l'articulation entre la liberté navigatoire du joueur ou de la joueuse, et les limites ou conditions spatiales dans lesquelles elle se déploie. Depuis les premières théorisations de l'acte de jouer, la plupart des auteur·trices ont insisté sur le fait que le jeu était avant tout une activité libre. On retrouve cette idée aussi bien chez Johan Huizinga²⁹² que chez Roger Caillois²⁹³, et chez nombre de leurs successeur·euses. Il est en même temps indéniable que l'acte de jouer est une activité motivée par un système de règles, qui en fixent les contours, et d'objectifs qui en assigne un point de fuite. Cette tension entre liberté et conditionnement est très bien résumée par Raphaël Verchère dans un article récent :

Comment laisser le joueur libre, tout en le contraignant ? Il s'agit là de deux objectifs contradictoires, mais qui caractérisent les jeux dans leur essence. D'un côté, ils proposent une expérience de la liberté au joueur. Il y a précisément « jeu » (et sans doute plaisir), presque dans un sens mécanique, en ce que le joueur doit faire, et peut faire certains choix dans certaines

²⁹² Huizinga, Johan. *Homo ludens: essai sur la fonction sociale du jeu*. Gallimard, [1938] 1988, p. 31.

²⁹³ Caillois, Roger. *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*. Edition revue et Augmentée, Gallimard, [1958] 1991, p. 42.

situations [...]. Mais d'un autre côté, les jeux vidéo proposent (généralement) un certain but à atteindre, qui contraignent dans le même temps cette liberté laissée au joueur [...]. La liberté laissée au joueur est donc encadrée dans certaines limites. L'expérience vidéoludique se distribue ainsi entre deux pôles.²⁹⁴

On retrouve un questionnement semblable au cœur du concept d'« espace d'appropriation » proposé par Maude Bonenfant :

Si le joueur ne devait obéir qu'à des impératifs prédéterminés, sans avoir aucune latitude pour proposer des choix ou laisser aller le hasard, par définition, il n'y aurait pas de jeu. Le jeu est nécessairement basé sur l'incertitude du résultat final et le joueur possède une marge à l'intérieur de laquelle il peut influencer son expérience de jeu. La définition même du jeu, telle qu'elle est proposée par Colas Duflo, est ainsi « *l'invention d'une liberté dans et par une légalité* ». L'espace de liberté est l'espace de jeu comme tel, soit l'espace d'appropriation.²⁹⁵

Nous proposons donc de mobiliser cette notion-outil du parcours critique précisément dans une tentative de modéliser la tension entre ces « deux pôles » dont parle Verchère, et ce afin d'évaluer comment la situation de communication évolue dans la série *Zelda* du point de vue du contrôle et de l'autonomie navigatoire. Nous verrons ainsi qu'il est possible de dégager des tendances au sein de cette évolution :

- La période qui va de 1986 à 1991 correspond de ce point de vue à une phase d'élaboration progressive des stratégies de contrôle du parcours critique, plus ou moins efficaces, jusqu'à *A Link to the Past* (1991) qui marque sans doute l'aboutissement de cette

²⁹⁴ Verchère, Raphaël. « Gouverner le joueur dans les jeux vidéo », *Sciences du jeu*, 11, 2019, <http://journals.openedition.org/sdj/1741>.

²⁹⁵ Bonenfant, Maude. « Des espaces d'appropriation », *MédiaMorphoses*, 22, « Les jeux vidéo, un « bien » culturel ? », 2008, p. 63-67 ; p. 63-64.

réflexion. À l'origine, le contrôle se fait essentiellement au moyen de la structure du labyrinthe, et de ses différentes modalités, en particulier dans *The Legend of Zelda* (1987). Avec *Adventure of Link* (1987), c'est l'espace social du village qui devient un passage obligé permettant de canaliser la navigation du joueur ou de la joueuse, avant que le troisième épisode, *A Link to the Past* (1991) ne rompe avec une certaine conception de la spatialité vidéoludique dominante jusque-là, essentiellement opaque et labyrinthique, pour imposer l'essentiel des stratégies de médiation spatiale évoquées dans notre troisième chapitre.

- À partir de 1998, la série va utiliser l'opposition entre la plaine et le donjon pour différencier ses deux régimes d'expérience : la question n'est plus tellement de savoir comment guider le joueur ou la joueuse au sein d'un espace labyrinthique, mais de proposer deux régimes spatiaux bien distincts, l'un réservé à la navigation contrôlée et polarisée (le donjon), l'autre à la navigation libre et dégagée (la plaine). Ce contrôle et cette étanchéisation des espaces se fait au moyen d'une structure fondamentale, le « goulot d'étranglement » (*bottleneck*), conséquence directe de la nouvelle architecture en « étoile » des épisodes en trois dimensions.

- Avec *Breath of the Wild* en 2017, dont nous verrons que *Wind Waker* en 2002 proposait déjà un avant-goût structural, la série remet en question cette bipartition pour proposer des espaces dans lequel le contrôle navigatoire se fait beaucoup plus discret, reposant sur des stratégies de médiation essentiellement invitatives. Si la spatialité labyrinthique et contrôlée du donjon l'emportait sur celle plus libre de la plaine dans les trois premiers épisodes, et après la période d'équilibre et de différenciation amorcée par *Ocarina of Time* (1998), le rapport s'inverse dans *Breath of the Wild* où la plaine devient un espace hégémonique dominée par une stratégie inédite : la technique du « maillage », permettant non plus un réel contrôle du parcours, mais plutôt une *prévision* de celui-ci. On assiste alors, vers la fin de notre période, à une quasi-disparition du parcours critique tel que nous l'avions connu jusque-là.

Ce qui nous intéresse ici, ce n'est pas seulement d'observer le relâchement progressif de ce que Kremers appelle le « contrôle directorial » sur l'activité navigatoire, accréditant l'idée d'une évolution du jeu vidéo vers des formes de jeu de plus en plus libres, ouvertes et autonomes ; mais c'est également d'expliquer structurellement cette évolution à l'aide de certaines données de *level design* (comme la structure en étoile, les goulots d'étranglement, etc.) dans une perspective d'histoire formelle et communicationnelle du jeu vidéo. Nous proposons donc, dans ce dernier chapitre, un tableau de l'évolution diachronique du langage spatial dont nous avons décrit les termes et le fonctionnement précédemment.

2. « Monde extérieur » et « monde sublunaire » : le contrôle par le labyrinthe de *The Legend of Zelda* (1986)

2.1. Programme paratextuel

En ce qui concerne l'opposition entre « monde extérieur » et « monde sublunaire » dans *The Legend of Zelda* (1986), nous renvoyons le lecteur ou la lectrice à la synthèse de cette question dans notre deuxième chapitre. Nous y avons souligné que l'opposition majeure établie par le paratexte du premier épisode touchait à l'architecture du labyrinthe, perçue comme définitoire de la spatialité du « monde sublunaire », à la différence de l'architecture ouverte du « monde extérieur ». Si cette opposition a tendance à se renforcer dans l'histoire de la série, en réalité, les choses ne sont pas si simples dans l'épisode de 1986 si on les considère d'un point de vue purement structurel.

Les neuf sous-espaces qui composent le « monde sublunaire » adoptent bien en effet une structure labyrinthique qui s'apparente à ce que Michael Nitsche et Alison Gazzard nomment

le labyrinthe « multicursal »²⁹⁶, c'est-à-dire un labyrinthe qui ne repose pas uniquement sur une dilatation du parcours, mais propose différents embranchements. La structure du premier écran du premier labyrinthe du jeu (déjà évoquée à travers la carte annotée de Mike Sout) illustre parfaitement ce principe : le joueur ou la joueuse pénètre par le sud dans une salle qui propose d'emblée trois issues possibles, les deux premières ouvertes à l'est et à l'ouest, et une troisième fermée à clé au nord.

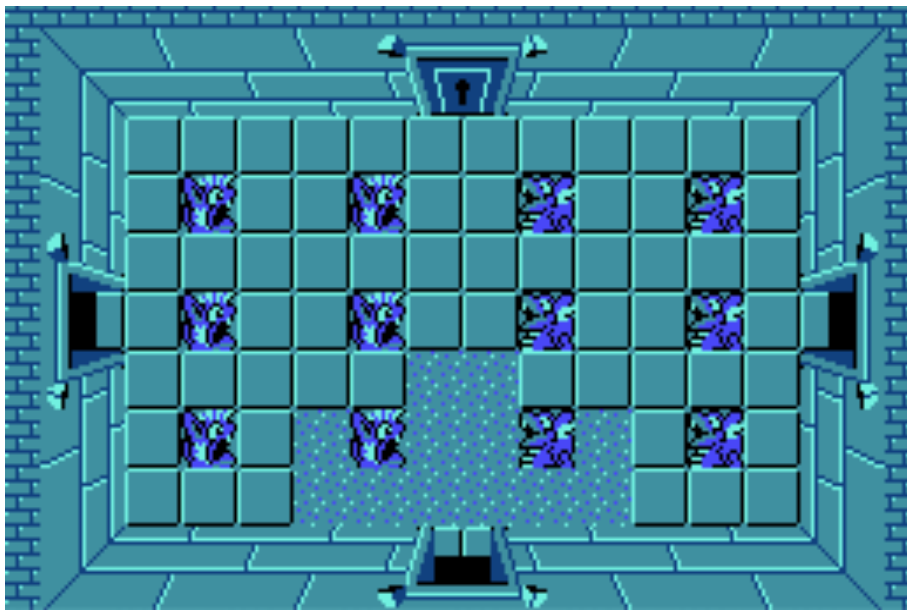


Figure 102: Première salle du premier donjon de The Legend of Zelda (1986)

La nature labyrinthique du « monde sublunaire » en fait donc un défi d'orientation à part. Dans chacun des neuf labyrinthes, l'objectif du joueur ou de la joueuse est de trouver son chemin de salle en salle jusqu'à l'ennemi principal qui en a la garde (le *boss*), puis de le vaincre afin de s'accaparer le trésor (un fragment de la Triforce), tout en collectant sur le chemin les différents objets nécessaires à la poursuite de sa navigation (clés, armes, ressources, etc.).

²⁹⁶ Nitsche, *op.cit.*, p.176-177 ; Gazzard, *op.cit.*, p.23.

Néanmoins, il n'est pas tout à fait clair, selon nous, que cette dimension les différencie radicalement des espaces qui constituent le « monde extérieur ». Si l'on considère en effet le célèbre premier écran qui ouvre cet épisode et qui prend place dans le « monde extérieur », et qu'on le compare à celle de la première salle du premier labyrinthe déjà évoquée, on retrouve une configuration extrêmement similaire :

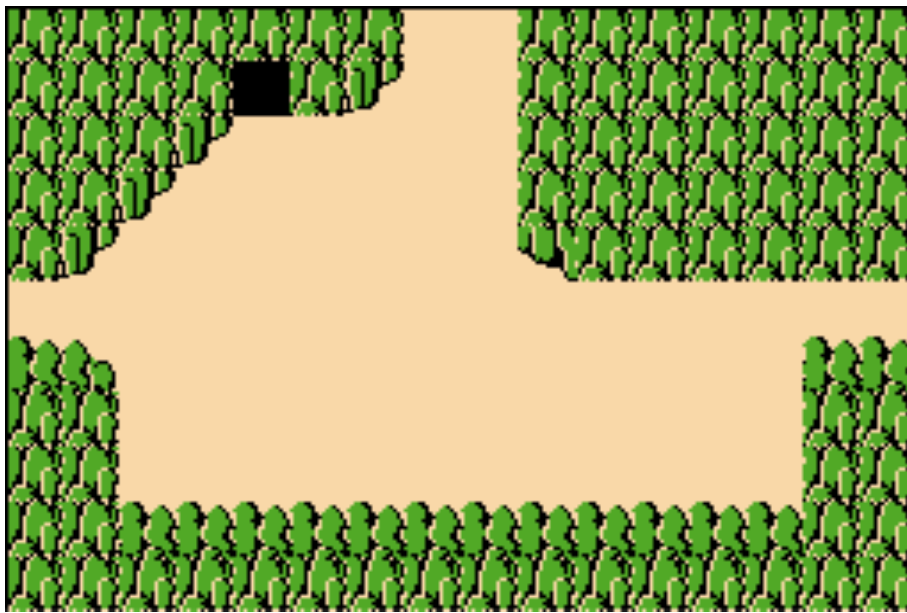


Figure 103: Premier écran de The Legend of Zelda (1986) dans le « monde extérieur ».

Le joueur ou la joueuse apparaît au tout début du jeu au croisement de quatre directions possibles : trois chemins menant respectivement à l'est, au nord et à l'ouest, auxquels s'ajoute l'entrée d'une caverne figurée par un carré noir au nord-nord-ouest. Sans même se pencher sur l'architecture générale du « monde extérieur », il est évident que l'aspect « multicursal » de l'espace n'est pas l'apanage du « monde sublunaire ». De même que dans le « monde sublunaire », le joueur ou la joueuse qui navigue dans le « monde extérieur » est sans cesse contraint d'opérer des choix navigateurs qui le-la conduisent à s'orienter dans l'espace avec plus ou moins de difficulté. C'est d'ailleurs précisément pour cette raison que le manuel du jeu comporte une phase de guidage qui indique au joueur ou à la joueuse les différentes directions

à emprunter pour se rendre à l'entrée du premier labyrinthe – phase qui serait totalement obsolète si l'espace du « monde extérieur » n'incarnait aucun défi d'orientation.

2.2. *Le labyrinthe à « rebonds »*

Définir la spatialité de *The Legend of Zelda* comme relevant du labyrinthe « multicursal » est insuffisante. En réalité, le labyrinthe du « monde extérieur » et ceux du « monde sublunaire » incarnent chacun une version différente de cette « multicursalité ». Pour ce qui est des seconds, la carte annotée de Mike Stout révèle un point important : l'écrasante majorité des impasses qu'ils contiennent d'un point de vue architectural, n'en sont pas d'un point de vue fonctionnel. Ce sont des passages obligés qui ne marquent pas des échecs ponctuels du joueur ou de la joueuse en matière de navigation comme dans un labyrinthe classique, mais au contraire, la bonne marche de sa progression à travers l'espace. Aboutir dans une impasse dans le « monde sublunaire » de *The Legend of Zelda* est rarement une mauvaise nouvelle (dans le cas du premier donjon, une seule impasse véritablement stérile sur sept, pour quatre nécessaires et deux facultatives) : conséquemment, revenir sur ses pas n'est presque jamais un aveu d'échec. C'est pour cette raison que le jeu vidéo a même érigé le fait de « revenir sur ses pas » comme une mécanique de jeu à part entière, le *backtracking*, que certains jeux comme *Metroid* (Nintendo, 1986) ou *Castlevania* (Konami, 1986) ont codifié et popularisé exactement à la même époque.

Le fonctionnement particulier de ce type de labyrinthe vidéoludique est décrit avec précision par Rudolf Kremers dans son chapitre sur la narration, où l'auteur s'attarde sur la notion de « rythme navigatoire » (*pacing*). Au sujet des manières de contrôler ce rythme, Kremers écrit :

Le moyen le plus évident d'influencer le rythme navigatoire [*pace*] est simplement de construire des espaces de jeu proposant différentes limitations et opportunités de navigation. Cela permet au concepteur de niveaux [*level designer*] de contrôler étroitement la progression du joueur, la manière dont il expérimente des situations de jeu spécifiques ainsi que le moment choisi pour les expérimenter.²⁹⁷

Parmi ces différentes manières de contrôler le *pacing* du joueur ou de la joueuse, l'une en particulier s'applique parfaitement aux labyrinthes du « monde sublunaire » de *The Legend of Zelda*. Il s'agit de ce que le *level designer* nomme le « rebond » (*bounce*) :

Nous parlons de rebond [*bounce*] lorsque le joueur rencontre un obstacle à sa progression qui l'oblige à revenir en arrière, et à effectuer une action qui lève l'obstacle lorsqu'il y revient. Aux origines du *level design*, et même encore aujourd'hui, ce principe a souvent été matérialisé par le scénario de la porte verrouillée. Le joueur se heurte littéralement à une porte verrouillée, et doit revenir en arrière pour en dénicher la clé.²⁹⁸

Kremers produit le schéma suivant pour illustrer sa définition du « rebond », parfaitement applicable aux labyrinthes du « monde sublunaires » de *The Legend of Zelda*, tels que la modélisation que nous en avons produite précédemment le révèle (figure 6) :

²⁹⁷ Kremers, *op.cit.*, p. 263.

²⁹⁸ *Ibid.*

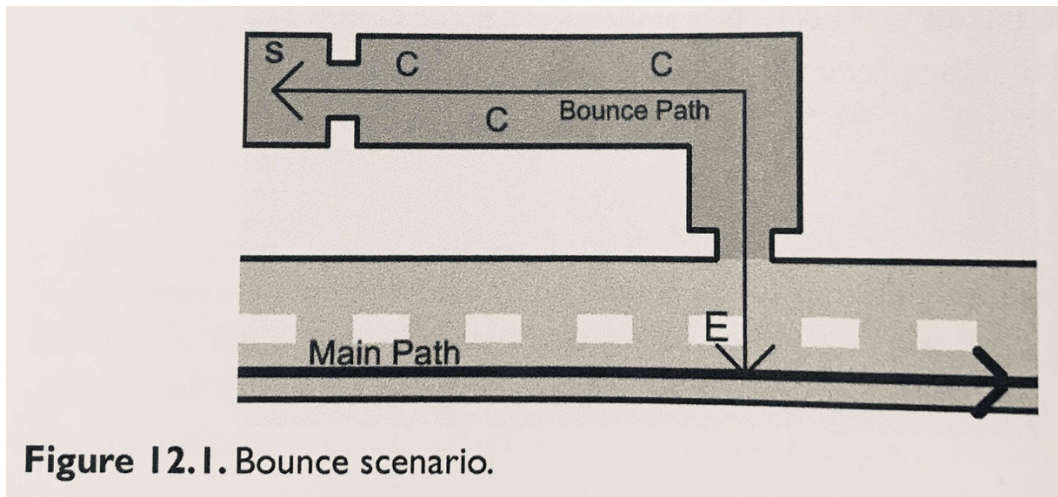


Figure 104: Illustration du principe du "rebond" (bounce) en level design, extrait de Kremers, op.cit., p. 263).

La structure du labyrinthe à « rebonds », qui caractérise les espaces du « monde sublunaire » de *The Legend of Zelda* (1986), agit donc comme une manière de contrôler le parcours critique du joueur ou de la joueuse. Quelle que soit sa volonté irrépissible d'atteindre le lieu du désir (la salle contenant le fragment de Triforce qui marque l'issue du labyrinthe), celui-ci/celle-ci est *contraint.e* par le *level design* de s'aventurer dans chacune des impasses que le *designer* a prévue, et d'y « rebondir » (y récupérer la clé qui ouvre la porte suivante) pour pouvoir poursuivre sa route. Cette stratégie, qui se retrouvera dans la plupart des donjons de la série jusqu'à *Breath of the Wild* (2017), marque une forme de contrôle particulièrement efficace du parcours critique. Les différents espaces demandent à être visités dans un ordre précis, et chaque porte verrouillée vient vérifier que le joueur ou la joueuse a bien suivi le chemin prévu, en ne s'ouvrant que s'il ou elle a la bonne clé en sa possession.

2.3. Le labyrinthe rhizomique

Ce point nous permet de préciser davantage l'opposition établie par le paratexte entre la structure labyrinthique du « monde sublunaire » et celle du « monde extérieur ». Bien que le

manuel de *The Legend of Zelda*, et après lui toute la tradition discursive de la série, ne se réfère pas au « monde extérieur » comme à un labyrinthe, ç'en est pourtant indubitablement un si on le considère du point de vue des structures globales. Et cela est d'autant plus évident si l'on considère une carte du « monde extérieur » dans son ensemble, dont la structure labyrinthique apparaît clairement :

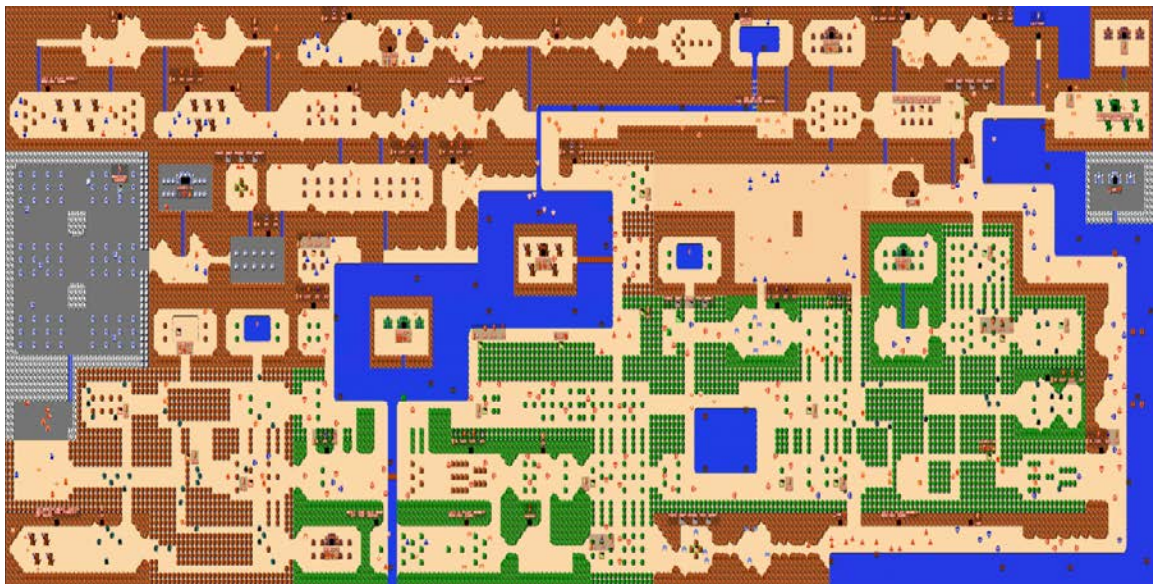


Figure 105: Carte générale du "monde extérieur" de *The Legend of Zelda* (1986).

Ce qui est intéressant ici, c'est que cette différence ne se situe pas au niveau de la « multicursalité » des labyrinthes du « monde extérieur » et du « monde sublunaire ». Car si les deux espaces, « monde sublunaires » et « monde extérieur », sont l'un comme l'autre des labyrinthes d'un point de vue architectural, il est néanmoins possible d'identifier une différence subtile dans la manière dont ils contrôlent le parcours critique du joueur ou de la joueuse. Si l'on considère en effet une portion de la carte du « monde extérieur », on se rend compte que le parcours critique qui mène à l'entrée du premier labyrinthe est multiple, contrairement à l'intérieur de celui-ci où, nous l'avons vu, malgré ses soi-disant impasses, il instaure un contrôle drastique du parcours.

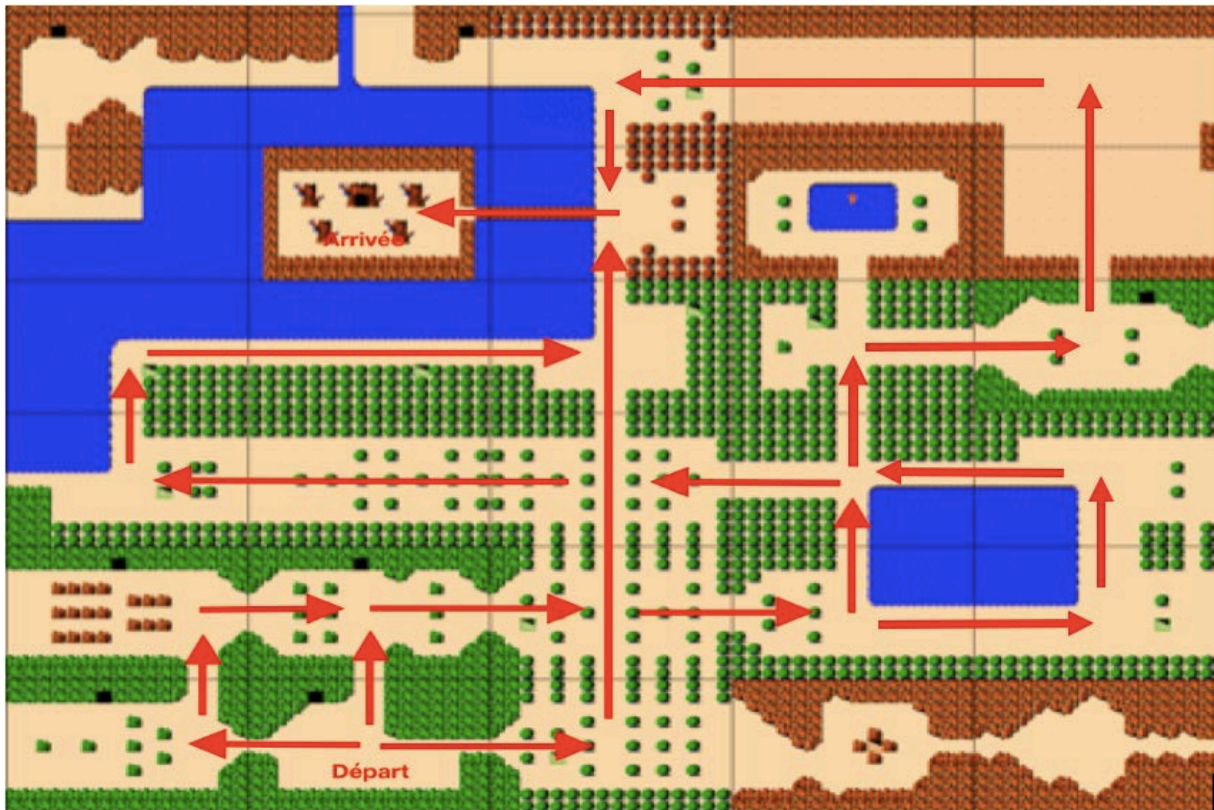


Figure 106: Quelques routes possibles d'accès au premier donjon de *The Legend of Zelda* (1986)

La particularité des labyrinthes du « monde extérieur » de *The Legend of Zelda* (1986) réside dans leur nature *rhizomique*. La notion d'espace rhizomique, introduite par Gilles Deleuze et Félix Guattari dans *Mille Plateaux*²⁹⁹ puis reprise par Umberto Eco³⁰⁰, a été incorporée au champ des études vidéoludiques par Janet Murray dans *Hamlet and the Holodeck*³⁰¹, afin de rendre compte des formes de lectures hypertextuelles propres aux objets numériques. Michael Nitsche le définit comme un labyrinthe « dans lequel chaque point peut

²⁹⁹ Deleuze, Gilles, et Félix Guattari. *Capitalisme et Schizophrénie 2. Mille plateaux*. Éditions de minuit, 1980, p. 9-37.

³⁰⁰ Umberto Eco, *Apostille au Nom de la rose*, dans *Le Nom de la rose*, Paris, Grasset, 1985, p. 533 et sq.

³⁰¹ Murray, Janet Horowitz. *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. Free Press, [1997] 2016, p. 125-129.

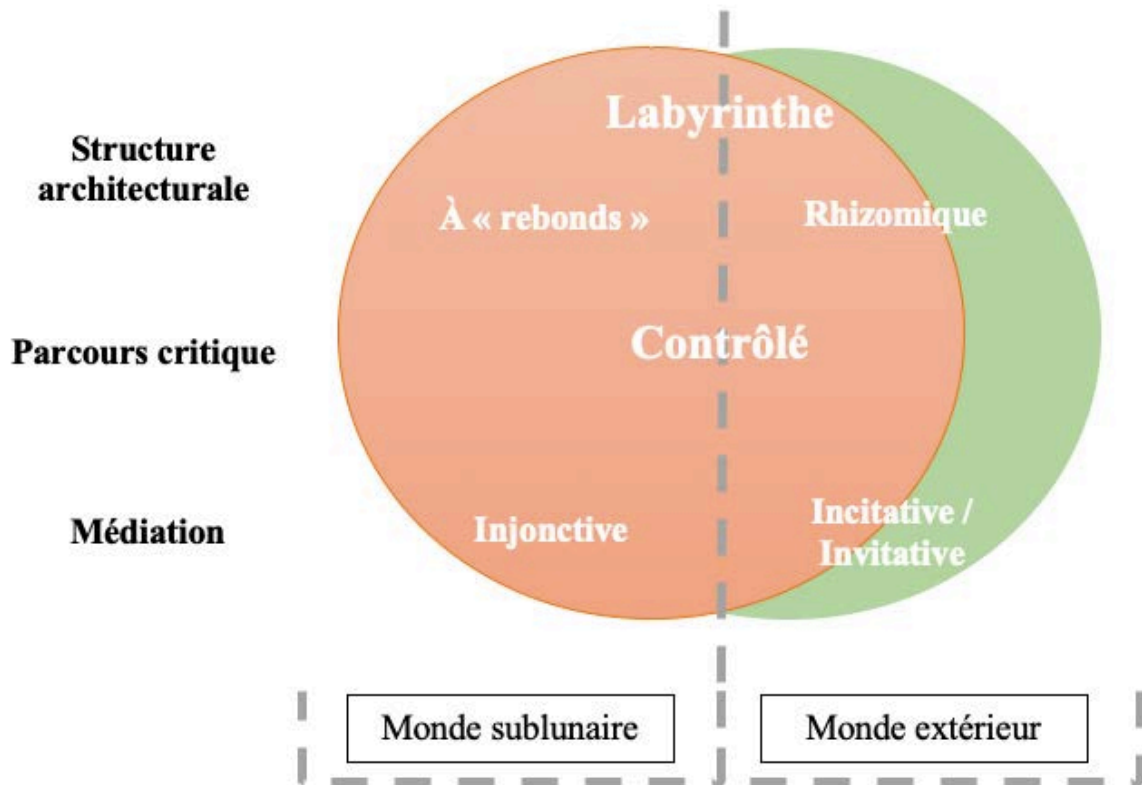
être connecté à n'importe quel autre point.³⁰² ». Alison Gazzard, elle, souligne que le rhizome, en ce qu'il propose toujours « de multiples chemins à explorer », « accorde davantage de liberté au joueur³⁰³ ».

Il y est en effet possible d'emprunter plusieurs routes concurrentes pour parvenir au même point, à la différence des labyrinthes du « monde sublunaire » qui, s'ils proposent toujours une multiplicité d'embranchements, ne supposent qu'un seul trajet idéal jusqu'à l'objectif. Cette caractéristique structurale du « monde extérieur » a pour effet de largement relâcher le contrôle directorial du *level design* sur le joueur ou la joueuse ; son parcours critique n'est plus modélisable d'une seule manière possible, mais par une multitude de trajectoires concurrentes, comme nous l'avons schématisé plus haut.

Lorsque le manuel de *The Legend of Zelda* se réfère au « monde sublunaire » comme à un « enchevêtrement de labyrinthes » par opposition au monde extérieur, il formule donc une distinction structurale subtile, qui touche directement à la question du contrôle du parcours critique : l'opposition entre un contrôle accru permis par le labyrinthe « à rebonds » dans le « monde sublunaire », et un contrôle beaucoup plus lâche dans les labyrinthes rhizomiques du « monde extérieurs ». Les deux espaces sont bel et bien labyrinthiques – même si cela, nous le verrons, va avoir tendance à changer dans l'histoire formelle de la série ; mais chacun implique une gestion différente du parcours critique.

³⁰² Nitsche, *op.cit.*, p. 177.

³⁰³ Gazzard, *op.cit.*, p. 20.



3. *Adventure of Link* (1987) et la tentative de contrôle social du parcours : le village comme point nodal

3.1. « *L'air pur d'Hyrule* », ou la disparition du labyrinthe extérieur

Le paratexte d'*Adventure of Link* abandonne toute référence à la bipartition établie par *The Legend of Zelda* entre « monde extérieur » et « monde sublunaire ». À la place, il propose une cosmologie beaucoup plus éclatée, qui peut se résumer en trois lieux majeurs : la « carte topographique » et les nombreux « paysages » qu'elle renferme (« route », « plaine », « forêt », etc.), les « palais » et enfin les « villes » (19-20).

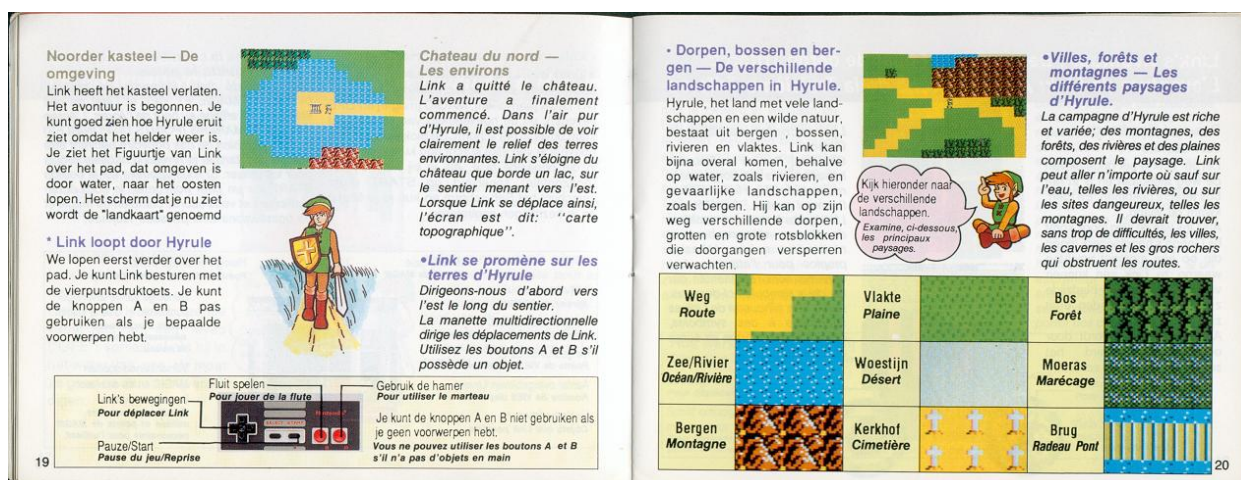


Figure 107: Extrait du manuel FAH d'Adventure of Link (1987), p.19-20.

La « carte topographique » (*land map*) incarne une sorte d'équivalent du « monde extérieur » de *The Legend of Zelda*. Elle possède la même valeur mérologique, faisant le lien entre les différents sous-espaces qu'elle contient et proposant le même type de navigation continue d'un espace à l'autre. Cependant, son architecture ainsi que son mode de représentation varient du tout au tout par rapport à l'épisode précédent. La « carte topographique » adopte en effet une représentation d'ordre métonymique, caractéristique du jeu de rôle occidental, puis japonais : au lieu de représenter un espace construit à la même échelle que le personnage comme dans *The Legend of Zelda*, elle affiche une sorte de modélisation surplombante de l'espace. Visuellement, une ville ou une montagne y apparaissent de la même taille que le personnage affiché à l'écran, jusqu'à ce que le personnage y pénètre effectivement, ce qui a pour effet de ramener la représentation à une échelle réaliste. Les distances et les temps de trajets qui y sont associés sont donc contractés, un peu à la manière d'un jeu de plateau, où il ne faut que quelques centimètres au « pion » du joueur ou de la joueuse pour naviguer métonymiquement d'un lieu à l'autre (de Paris à Sydney au *Monopoly*, par exemple).



Figure 108: La "carte topographique" d'Adventure of Link (1987).

Une justification fictionnelle étonnante de ce changement de représentation spatiale est d'ailleurs avancée dans le manuel du jeu, lors de la traditionnelle phase de guidage (19) :

Link a quitté le château. L'aventure a finalement commencé. Dans l'air pur d'Hyrule, il est possible de voir clairement le relief des terres environnantes. Link s'éloigne du château que borde un lac, sur le sentier menant vers l'est. Lorsque Link se déplace ainsi, l'écran est dit « carte topographique ».

Si le personnage peut ainsi accéder à une vision surplombante de l'espace, contrairement à *The Legend of Zelda* où la perception de l'espace est limitée à l'environnement immédiat du joueur ou de la joueuse et au principe de défilement séquentiel écran par écran, c'est que, nous apprend le manuel, l'« air » d'Hyrule y est « pur ». L'explication prête à sourire ; mais elle traduit bien l'appréhension des développeurs devant ce changement radical de représentation

par rapport à un type d'espace qui, dans *The Legend of Zelda*, rompait déjà avec les habitudes du joueur ou de la joueuse.

L'une des conséquences majeures de ce changement de représentation est architecturale : si nous avons mis en évidence que le « monde extérieur » de *The Legend of Zelda* obéissait à une logique labyrinthique de type rhizomique, la « carte topographique » d'*Adventure of Link*, elle, est parfaitement ouverte. Comme le signale le manuel, « Link peut aller n'importe où », et « Il devrait trouver, sans trop de difficultés, les villes, les cavernes et les gros rochers » qui en ponctuent l'espace (26).

La dimension labyrinthique du « monde extérieur » est entièrement gommée, au profit d'une navigation plus simple et plus fluide. Comparée à celle de *The Legend of Zelda*, la carte d'*Adventure of Link*, qui en constitue aussi donc l'espace lui-même, apparaît donc beaucoup moins complexe et ne représente effectivement aucun défi d'orientation majeur.

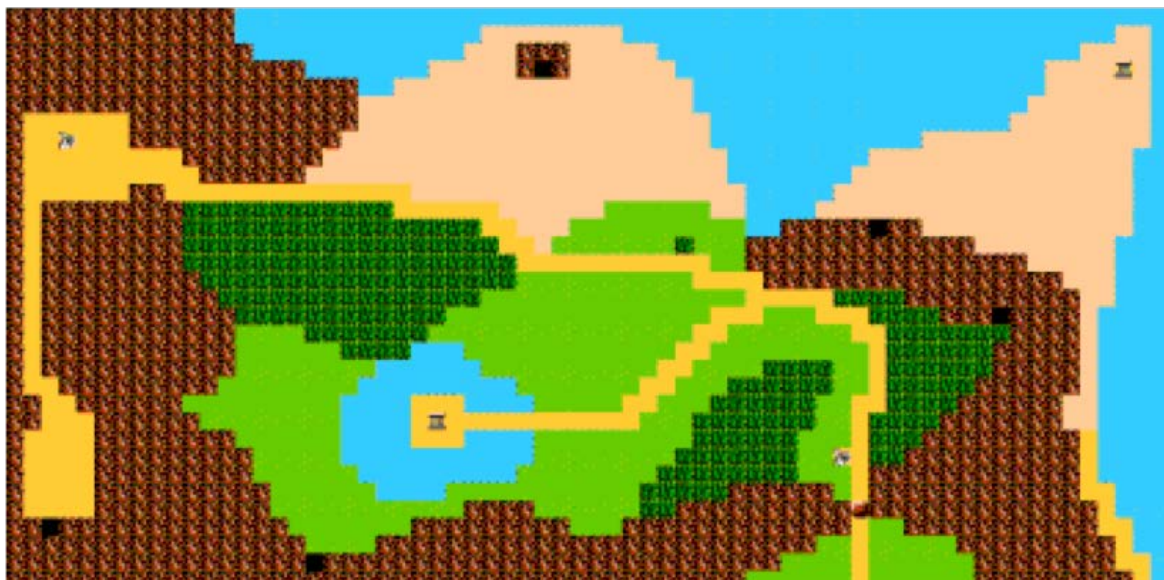


Figure 109: « Sentiers » tracés à même la « carte topographique » dans la première zone d'*Adventure of Link* (1987).

3.2. Villes & villages : l'influence de *Donjons & Dragons*

Afin de contrôler le parcours critique du joueur ou de la joueuse en l'absence d'architecture labyrinthique, *Adventure of Link* va proposer l'introduction d'un nouveau type d'espace possédant son architecture et sa fonction propres, les « villages » (*towns*). Cet ajout ne s'explique en aucun cas par une référence quelconque à l'épisode précédent, mais en référence à la tradition du jeu de rôle. *Adventure of Link* s'inspire en effet en grande partie d'un jeu de rôle japonais sorti un an plus tôt, *Dragon Quest* (Chunsoft, 1986), lui-même né d'une tentative d'adaptation des jeux de rôle occidentaux du début des années 1980. Toute cette tradition vidéoludique trouve sa source commune dans la parution en 1974 du jeu de rôle papier *Donjons & Dragons* conçu par Gary Gygax et Dave Arneson. Dans l'édition originale du jeu, on trouve une description relativement précise de sa « conception de l'environnement naturel » (*wilderness design*), reproduite précédemment³⁰⁴.

Les « villages » d'*Adventure of Link* constituent un type de spatialité distinct du reste de l'environnement (notamment de la « carte topographique », dont l'appellation est directement empruntée à *Donjons & Dragons*) et qui va avoir une influence considérable sur la suite de la série, ainsi que l'a étudié Jaime D. Mallindine dans son mémoire consacré à *Ocarina of Time* (1998)³⁰⁵.

³⁰⁴ Cf. *infra* p.96.

³⁰⁵ Mallindine, Jayme Dale. *Reorienting Representation: Gender and Space in Ocarina of Time*. University of Texas, 2015.

3.3. Le village comme point de contrôle

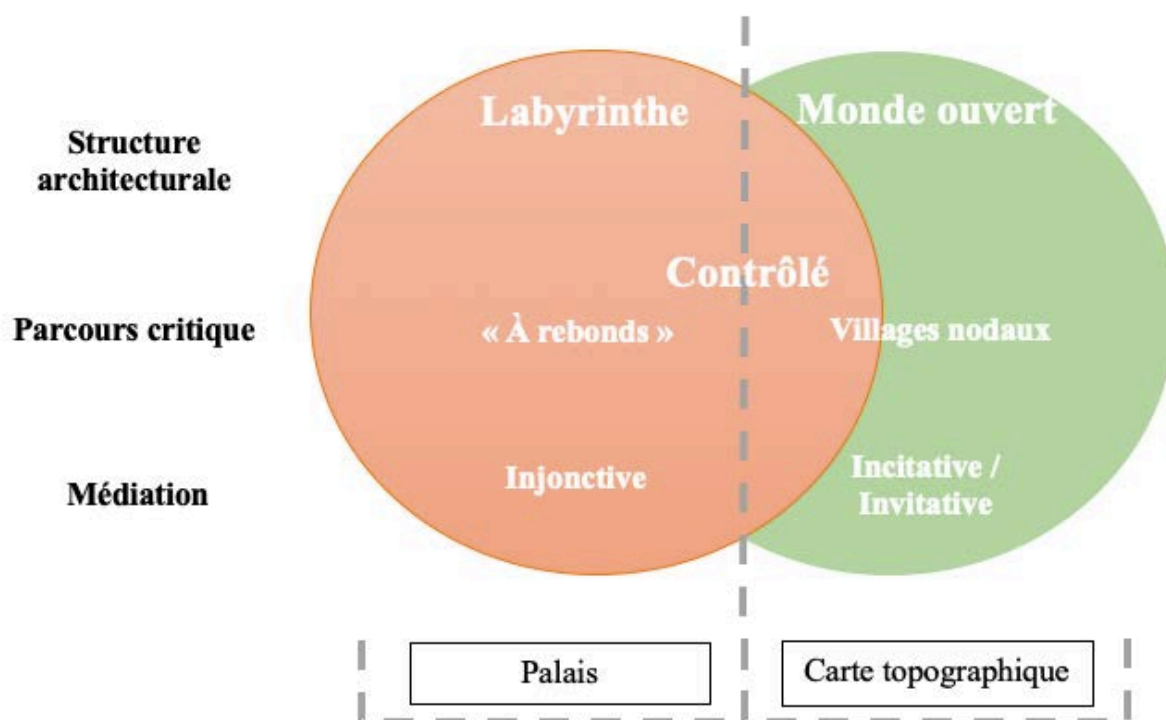
Ces espaces vont en effet s'insérer dans la navigation du joueur ou de la joueuse comme un passage obligé entre la « carte topographique » et les différents lieux d'épreuves que représentent les « palais » de cet épisode. Si l'on considère une modélisation d'une portion du « parcours critique » du joueur ou de la joueuse au sein de la seconde zone d'*Adventure of Link*, on se rend compte du rôle central joué par ces nouveaux espaces :



Figure 110: Modélisation du "parcours critique" dans la seconde zone d'*Adventure of Link* (1987).

À partir du second « palais » du jeu, la Montagne de la Mort (1), le joueur ou la joueuse doit se rendre au village de Mido à l'est (2) où une vieille femme lui demande de lui apporter des médicaments pour sa fille malade. À partir de là, le joueur ou la joueuse doit rallier la caverne située à l'ouest (3) pour y trouver le médicament en question, dont il débloque l'accès grâce au marteau qu'il a trouvé dans la Montagne de la Mort. Sur les conseils d'un autre habitant de Mido, un détour facultatif par le village de Ruto au nord-ouest (3bis) lui apprend où se situe l'entrée du « palais » suivant. Après être revenu au village Mido (2), et obtenu de la vieille femme, en échange du médicament, le sort de « féerie » (*fairy*), il peut enfin accéder au Palais de l'île (*Island Palace*) situé au sud-est via un passage caché dans le cimetière (5).

En résumé, le « village » devient à partir d'*Adventure of Link* un lieu intermédiaire obligatoire au milieu des différentes séquences de navigation qui alternaient jusqu'ici uniquement entre « monde extérieur » et « monde sublunaire ». Surtout, il joue le même rôle que pouvait jouer la porte verrouillée dans les labyrinthes du « monde sublunaire » de *The Legend of Zelda* (1986) : comme on le voit sur notre modélisation, ils impliquent un certain nombre de « rebonds » (d'aller-retours) entre les différents espaces. Leur fonction va donc être de contrôler un peu davantage le parcours critique du joueur ou de la joueuse au sein du monde extérieur, contrôle qui était rendu quasi-impossible par la structure rhizomique de l'épisode précédent.



4. *A Link to the Past* (1991) ou l'apogée du contrôle interficiel du parcours

La gestion du parcours critique dans *A Link to the Past* (1991) ne diffère pas radicalement des épisodes précédents sur le plan des structures spatiales. La plaine d'Hyrule de l'épisode de 1991 renoue avec la structure labyrinthique rhizomique du « monde extérieur » de *The Legend of Zelda*, mais la domestique également dans une perspective résolument moderne. Contrairement au premier épisode de la série, *A Link to the Past* propose une version certes spatialement complexe, mais beaucoup plus accueillante du « monde extérieur », encourageant l'exploration, mais sans pour autant chercher à perdre le joueur ou la joueuse, ou du moins, à faire de la navigation un défi d'orientation majeur. Ce point tient à la mise en place de la majorité des principales instances de médiation spatiales de la série, que nous avons détaillées dans notre troisième chapitre. *A Link to the Past* est en effet le premier épisode à proposer une carte interfacielle véritablement détaillée, et surtout, polarisée, indiquant au joueur ou à la

joueuse son prochain objectif. C'est également l'épisode qui possède le premier réseau de médiation textuelle réellement efficace de la série. Nous renvoyons le lecteur ou la lectrice à notre troisième chapitre pour un exposé complet à ce sujet.

Le début du jeu est à ce titre très révélateur des précautions adoptées par le jeu. Sur le modèle du premier écran de *The Legend of Zelda* déjà analysé, le joueur ou la joueuse se retrouve au sortir du foyer, au tout début de l'aventure, à la croisée de cinq directions possibles (nord, nord-ouest, sud-ouest, sud et sud-est). Mais contrairement au premier épisode, dans lequel il était effectivement possible d'emprunter chacune des quatre directions proposées sans avoir l'assurance de faire le bon choix, *A Link to the Past* met en place un dispositif de « barrages » visant à *canaliser* la navigation du joueur ou de la joueuse.

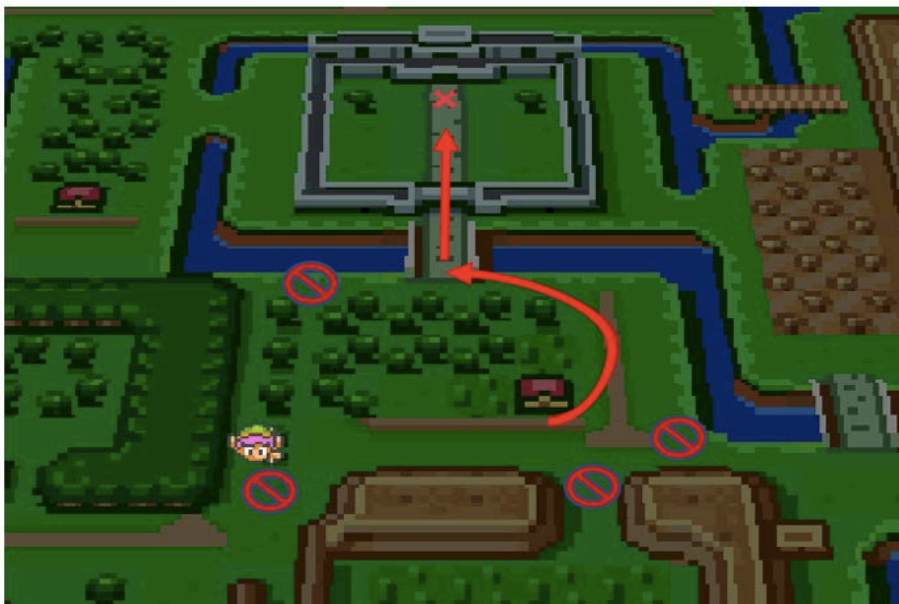


Figure 111: Représentation sur la carte du parcours critique correspondant au premier carrefour d'*A Link to the Past* (1991) et de son dispositif de "barrages".

La « bonne » destination déterminant le parcours critique se trouvant au nord (vers le château), des personnages non-joueurs, en l'occurrence des gardes (figurés par les ronds

barrés), sont placés à chaque embranchement pour en interdire l'accès au joueur ou à la joueuse, et le·la rediriger vers la bonne voie. Après avoir expérimenté chacun des embranchements, le joueur ou la joueuse se trouve donc contraint·e et forcé·e d'emprunter le passage au nord qui le·la mène tout droit à son véritable objectif, d'ailleurs indiqué sur la carte (accessible via le menu « pause ») par une petite croix rouge.

Ce premier contact avec la spatialité du jeu trahit une volonté très nette de canaliser la navigation du joueur ou de la joueuse, ou en tout cas de ménager une dialectique subtile entre liberté et guidage spatial. À partir d'*A Link to the Past*, la série rentre dans une phase beaucoup plus « moderne » de son rapport à la spatialité, mais qui concerne avant tout les stratégies de médiation, et non réellement l'architecture des espaces eux-mêmes.

5. Redéfinition de l'opposition : la Plaine d'Hyrule, ou l'anti-labyrinthe (1998-2006)

5.1. *Le contrôle accru du parcours critique : la structure en étoile et le goulot d'étranglement*

C'est réellement avec *Ocarina of Time* (1998), que la gestion du parcours critique va se modifier radicalement, avec l'introduction de deux nouvelles structures spatiales : l'espace en étoile, et le goulot d'étranglement.

Structurellement parlant, la plaine d'*Ocarina of Time* impose une nouvelle configuration macrospatiale qui va se retrouver dans plusieurs épisodes ultérieurs (en particulier *Majora's Mask* et *Twilight Princess*) : la structure en étoile. Au lieu d'avoir un espace global, au sein duquel sont contenus tous les autres sous-espaces (comme c'était le cas dans les trois premiers épisodes), *Ocarina of Time* propose un espace central, la Plaine d'Hyrule, duquel partent un

certain nombre de branches menant aux autres sous-espaces périphériques que sont généralement les villages ou les donjons.

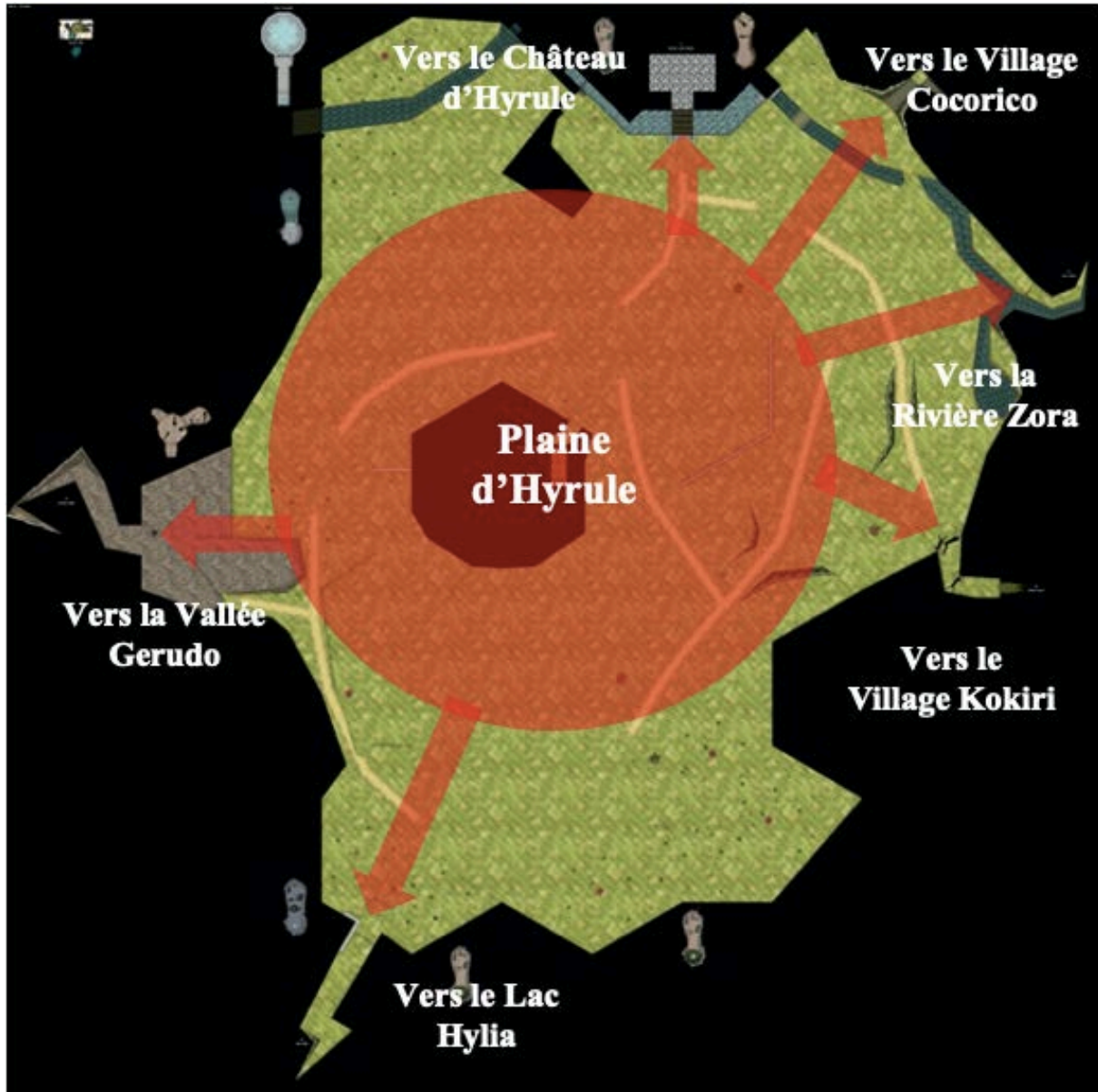


Figure 112: Reproduction de l'espace de la Plaine d'Hyrule d'Ocarina of Time (1998) en vue de dessus.

Source : <https://www.vgmaps.com/>

L'évolution peut paraître relativement anecdotique d'un point de vue architectural. Que les donjons soient accessibles *au sein de la plaine*, ou *depuis la plaine* en périphérie de celle-ci, ne change *a priori* pas grand-chose au fait qu'il existe conjointement d'une part, une plaine,

et d'autre part, des donjons, comme dans les trois épisodes précédents. Si l'on met de côté l'espace du village, la structure duale présente depuis *The Legend of Zelda* reste identique dans *Ocarina of Time*. En réalité, cette configuration non plus gigogne, mais stellaire, va avoir deux conséquences majeures sur la spatialité de la série. D'une part, elle offre l'avantage d'autonomiser la plaine et de la dégager de tout enjeu d'orientation immédiat, ce qui est un prérequis nécessaire pour en proposer une expérience centrée sur le plaisir navigatoire (nous y reviendrons). Mais d'autre part, elle aboutit à la formation d'un nouveau type d'espace : car qui dit étoile, dit branches ; ce qui conduit à l'apparition d'une structure spatiale jusqu'ici absente, que le vocabulaire du *level design* désigne sous le nom de « goulot d'étranglement », ou en anglais, *bottleneck*.

Dans son manuel à l'intention des *level designers*, Rudolf Kremers en donne la définition suivante :

[Le] goulot d'étranglement peut être physique, comme un seuil marquant l'accès vers la zone suivante via une porte par exemple, ou bien s'agir d'un événement conditionnel. Cet événement peut aller de l'obtention d'un certain nombre de points d'expérience à l'attente d'un délai, ou la collecte d'un certain nombre d'objets. Il existe de nombreuses possibilités dans la plupart des genres de jeux³⁰⁶.

Dans son sens purement architectural, ou « physique » selon les termes de Kremers, le *bottleneck* désigne un rétrécissement de l'espace navigable conditionnant le passage d'une zone à une autre. Il s'agit généralement d'un « couloir », de dimensions très variables, permettant de relier deux espaces plus vastes dans le but de *canaliser* la navigation du joueur ou de la joueuse,

³⁰⁶ Kremers, *op.cit.*, p. 57-58.

voire parfois de tester ses compétences ou sa progression au regard du système de jeu. Ce que la structure en étoile d'*Ocarina of Time* introduit, c'est la présence de ces zones intermédiaires entre l'espace dégagé de la plaine et celui labyrinthique des donjons. Ces différentes zones (le Chemin du péril, la Rivière Zora, le Désert Gerudo, etc.) proposent un régime de spatialité quelque part à mi-chemin entre la navigation fluide et l'exploration complexe. Leur valeur est aussi bien fonctionnelle que phénoménologique. Leur fonctionnement a d'ailleurs été étudié selon cette dernière perspective par Alain Boillat et Selim Krichane au sujet d'un autre jeu en monde ouvert, *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Softworks, 2011)³⁰⁷, et dans une moindre mesure par Georgia Leigh McGregor à propos de *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004)³⁰⁸. Les auteur·trices·s identifient cette structure, qu'ils ne rapprochent néanmoins pas directement du terme technique de *bottleneck*, comme un lieu commun de « sortie de la caverne », qui fait se succéder de manière volontairement abrupte un espace confiné et un espace ouvert, et ce à des fins expressives. Le caractère spectaculaire de la mise en scène repose ici sur un contraste phénoménologique entre enfermement et ouverture, également très bien décrit par Antoine Gaudin concernant l'image cinématographique, s'appuyant entre autres sur la scène d'ouverture (dans les deux sens du terme) de *La Prisonnière du désert* (1956) de John Ford³⁰⁹. Boillat et Krichane analysent ce seuil dans la série *The Elder Scrolls* comme une « métaphore de la venue au monde et de la libération du personnage joué » (71).

³⁰⁷ Boillat, Alain, et Selim Krichane. « Les arpenteurs de mondes filmiques et vidéoludiques. Seuils et parcours dans la série The Elder Scrolls ». *Pouvoirs des jeux vidéo*, Marc Atallah, Christian Indermühle, Nicolas Nova et Matthieu Pellet, InFolio, 2014, p. 55-79.

³⁰⁸ Leigh McGregor, Georgia. « Architecture, space and gameplay in World of Warcraft and Battle for Middle Earth 2 ». *CyberGames '06: Proceedings of the 2006 international conference on Game research and development*, 2006, p. 69-76.

³⁰⁹ Gaudin, Antoine. *L'espace cinématographique : esthétique et dramaturgie*. Édité par Michel Marie, Armand Colin, 2015.

D'un point de vue plus purement architectural, les différentes branches de l'étoile macrostructurale d'*Ocarina of Time* fonctionnent comme des sortes de « pointes » inversées : chaque petite zone périphérique se rétrécissant progressivement jusqu'à un point d'accès critique, ouvrant ensuite brutalement vers un espace plus vaste.

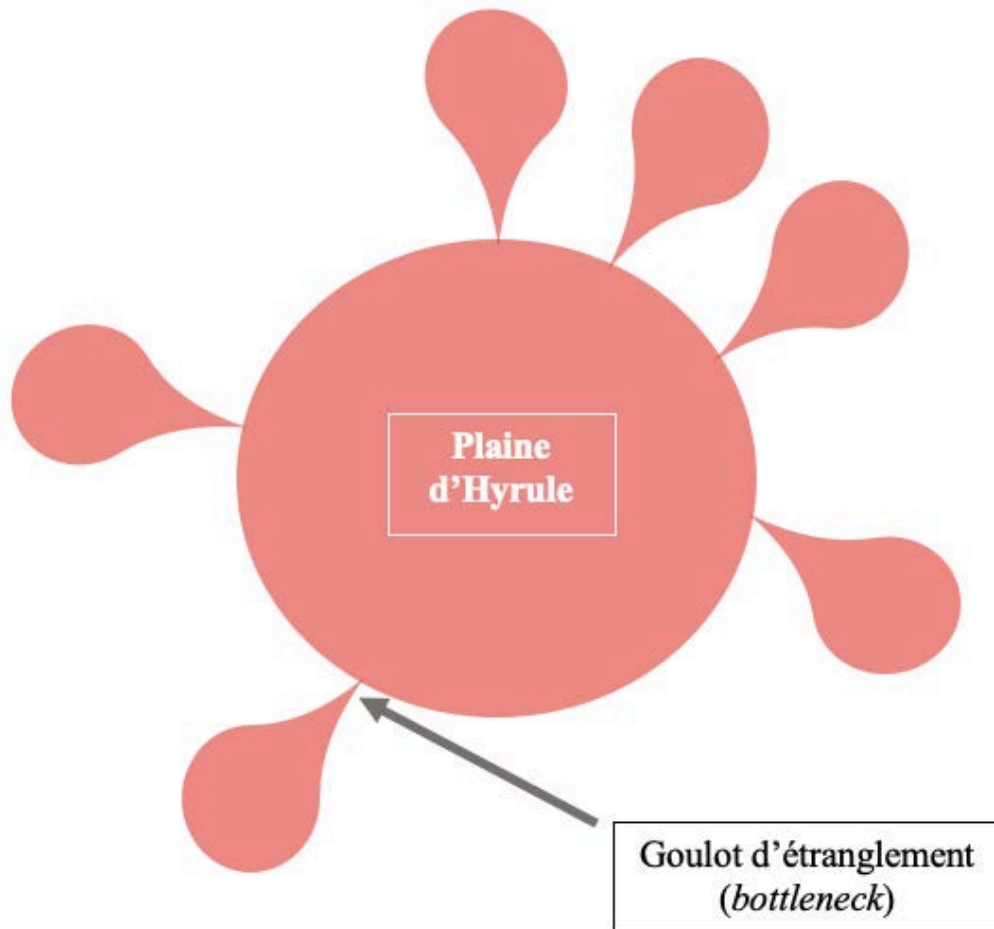


Figure 113: Fonctionnement des goulots d'étranglement de la Plaine d'Hyrule dans *Ocarina of Time* (1998)

Ce qui est particulièrement intéressant dans l'apparition de ce nouveau type d'espaces, c'est qu'il va être investi par le jeu d'une fonction intermédiaire qui vient progressivement brouiller l'hétérogénéité structurelle établie entre la plaine et les donjons. Le goulot d'étranglement devient un espace à part, qui n'est plus tout à fait la plaine, mais pas encore tout

à fait le donjon : il combine la navigation relativement fluide de la première avec l'apparition des premiers défis, en particulier d'action, d'adresse et de réflexion, qui caractérisent les seconds.

Bien plus, *Ocarina of Time* va se servir de ce nouveau type d'espace pour hiérarchiser sa progression spatiale, et partant contrôler drastiquement le parcours critique du joueur ou de la joueuse. Plus celui-ci/celle-ci progresse dans le jeu, et plus il/elle va être confronté·e à des goulots d'étranglement compliqués, longs et tortueux, ce qui va permettre aux *level designers* d'accroître leur contrôle de l'expérience navigatoire du joueur ou de la joueuse, bien plus que dans les configurations précédentes, où la plaine accueillait de façon relativement homogène l'accès aux différents donjons. Sous forme d'une modélisation abstraite, voici la structure générale du parcours critique du joueur ou de la joueuse entre ces trois types d'espaces que sont la plaine, les goulots d'étranglement et les donjons dans *Ocarina of Time* :

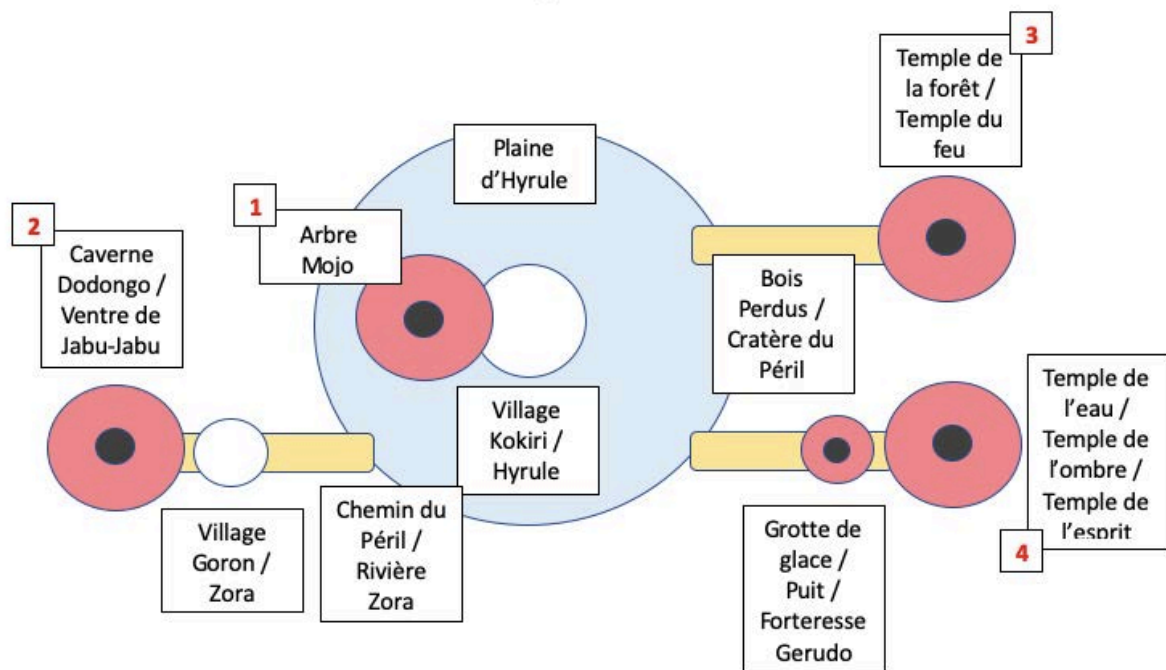


Figure 114: Modélisation de la structure synthétique du parcours critique du joueur ou de la joueuse selon la tripartition spatiale plaine/bottleneck/donjons dans *Ocarina of Time* (1998).

En bleu au centre est figuré l'espace de la Plaine d'Hyrule ; en rouge, les différents donjons ; en blanc, les villages, et enfin, sous forme de bâtonnets jaunes, les goulots d'étranglement. Les chiffres encadrés indiquent dans quel ordre ces différentes configurations sont rencontrées par le joueur ou la joueuse dans la progression normale du jeu.

L'introduction de cette structure en étoile dans l'architecture globale d'*Ocarina of Time* ne se ressent pas que dans l'espace de la plaine. À partir du quatrième épisode de la série, les donjons changent de configuration générale pour adopter également cette distribution particulière. Comme nous l'avons souligné au sujet de *The Legend of Zelda* (1986), *Adventure of Link* (1987) et *A Link to the Past* (1991), les donjons sont dans la série des espaces labyrinthiques. À l'exception de ceux d'*Adventure of Link* dont l'architecture est parfois plus hasardeuse, ils adoptent une forme « multicursale » basée sur la microstructure clé/porte qui transforme les différentes impasses impliquées par cette multicursalité en une nécessité de parcours (« rebonds »), ou pour le dire autrement, qui réinscrit ces impasses dans le parcours critique du joueur ou de la joueuse. Ce sont des labyrinthes à plusieurs embranchements, dont certains, verrouillés, obligent le joueur ou la joueuse à des détours par rapport au trajet idéal vers des impasses contenant les clés nécessaires à la poursuite de sa navigation, selon une logique de contrôle du rythme navigatoire (*pacing*).

Globalement, cette structure générale se retrouve dans les donjons d'*Ocarina of Time*, mais sous une forme légèrement différente. Les labyrinthes des trois premiers épisodes fonctionnent en effet selon le parcours critique suivant : l'accès à la salle B depuis la salle A nécessite un détour par la salle A' ; une fois obtenue la clé de la salle B dans la salle A', le joueur ou la joueuse retourne sur ses pas (*backtracking*) vers la salle A, pour déverrouiller la

porte vers la salle B, et ainsi de suite. Le labyrinthe progresse donc par une succession de rebonds qui occasionnent autant de boucles architecturales, qui gagnent évidemment en complexité (engendrant à leur tour plusieurs micro-boucles secondaires) à mesure que le joueur ou la joueuse progresse vers l'objectif.

À la structure des donjons des trois premiers épisodes, apparentée à une sorte de long couloir central, périodiquement entravé, et de boucles adjacentes permettant de lever ces entraves, succèdent dans *Ocarina of Time* une structure plus concentrique. Le principe des boucles est conservé, mais à une échelle plus macrostructurale. Chaque donjon n'est plus constitué d'un long couloir auquel s'accolent des salles adjacentes, mais d'une salle centrale, généralement circulaire, organisant une série de macro-boucles qui requièrent, une fois le parcours périphérique effectué, de retourner à intervalles régulier dans la salle centrale en question. La transition d'un type de labyrinthe à l'autre peut se visualiser de la manière suivante :

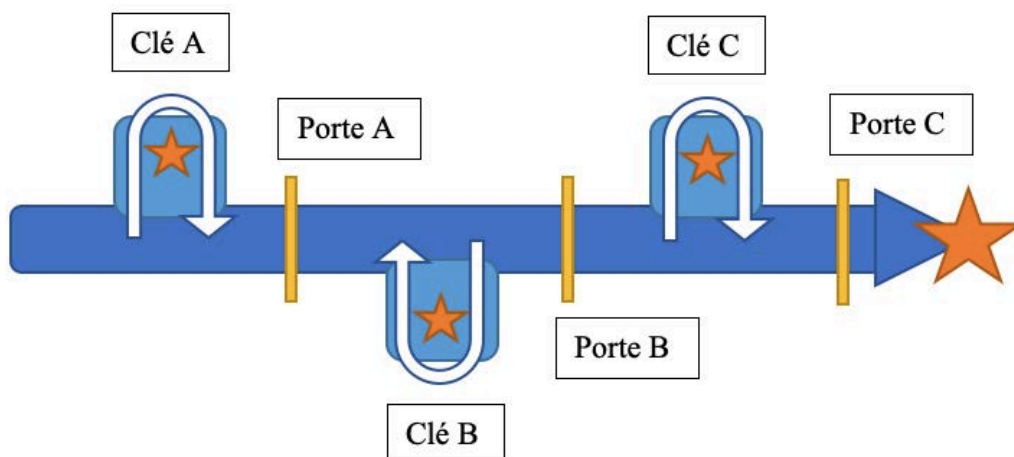


Figure 115: Parcours critique type des donjons dans les trois premiers épisodes (1986-1991).

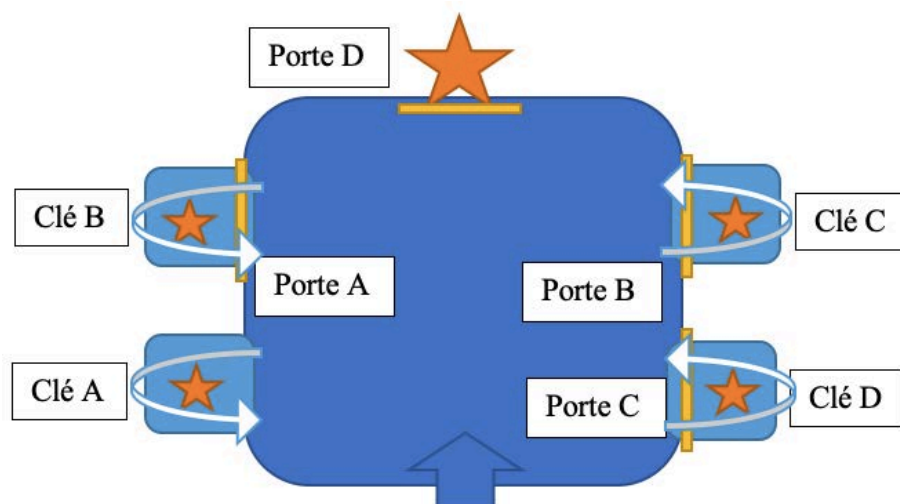


Figure 116: Parcours critique type des donjons à partir d'Ocarina of Time (1998).

La différence peut paraître un peu subtile, mais elle est en réalité très perceptible dans la navigation des différents donjons d'*Ocarina of Time*. Ce changement de paradigme architectural a en effet pour conséquence majeure de proposer une salle centrale bien plus polarisante que les différents tronçons de couloir successifs des trois premiers épisodes. Concrètement, l'arrivée dans un donjon d'*Ocarina of Time* coïncide toujours avec la découverte d'une vaste salle centrale qui représente pour ainsi dire la clé de voûte de toute l'architecture du labyrinthe. Comme pour la Plaine d'Hyrule, ces salles centrales constituent des espaces où le joueur ou la joueuse est amené-e à revenir périodiquement, dans des contextes différents, pour venir à bout du donjon. Le réservoir du Temple de l'Eau par exemple, tristement célèbre pour sa complexité, contient une grande colonne sur plusieurs étages auxquels le joueur ou la joueuse va accéder successivement, en faisant varier le niveau de l'eau, via plusieurs mécanismes se trouvant dans les salles adjacentes. Cette configuration a même pour effet remarquable que l'issue du labyrinthe (l'arène où se trouve le *boss*, ainsi que le trésor qui en constitue l'objectif principal) se trouve parfois immédiatement en face de l'entrée, ainsi que le schéma précédent le suggère. C'est le cas par exemple du Temple de la Forêt, où le joueur ou

la joueuse pénètre dès l'entrée dans une vaste salle circulaire qui servira, une fois toutes les boucles adjacentes parcourues et résolues, d'ascenseur géant menant tout droit devant l'arène finale.

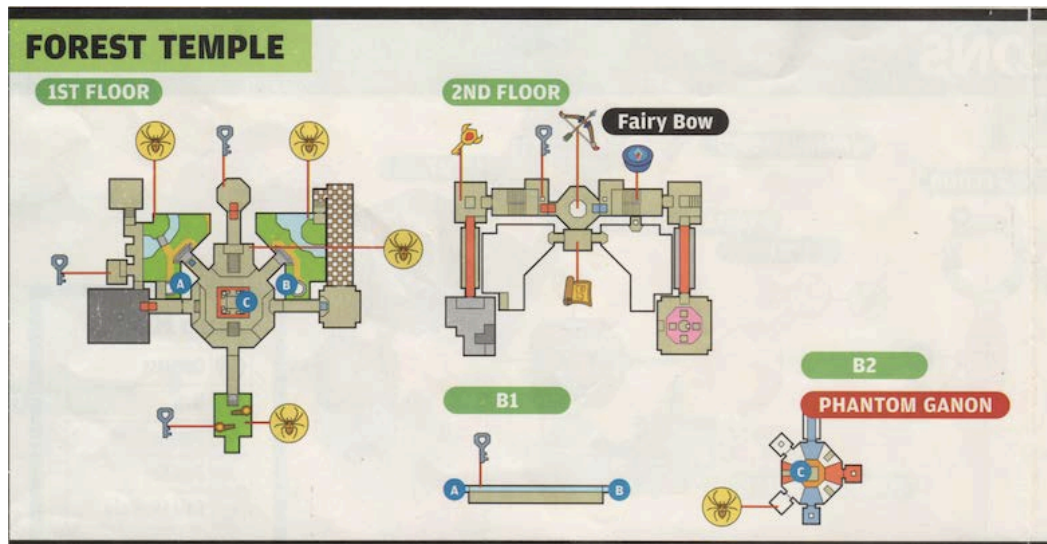


Figure 117: Carte du Temple de la Forêt d'Ocarina of Time (1998). La salle marquée d'un "C" relie directement l'entrée du donjon à son issue via un ascenseur.

Soulignons que cette tendance architecturale ne se retrouve pas exactement dans *tous* les donjons d'*Ocarina of Time*, certains se révélant en effet beaucoup plus rectilignes, sur le modèle de ceux des trois premiers épisodes (le Temple de l'Ombre par exemple) ; soulignons également que le schéma proposé rend compte d'un principe général d'organisation, et non pas d'une architecture réelle : il ne s'agit que d'une idéalisation. Comme la carte, architecturalement exacte cette fois, du Temple de la Forêt le montre (figure 34), la structure réelle des donjons d'*Ocarina of Time* est bien plus complexe, multipliant à foison les salles adjacentes, les clés, les portes, faisant alterner séquences plus rectilignes et séquences plus circulaires, et le tout généralement sur plusieurs étages. Cette structure en étoile trouve néanmoins son illustration la plus parfaite dans le tout dernier donjon du jeu, le Château de Ganon, où la salle centrale

distribue l'accès aux six « chambres » adjacentes qui forment une récapitulation des six principaux donjons du jeu, selon une étoile quasi parfaite.

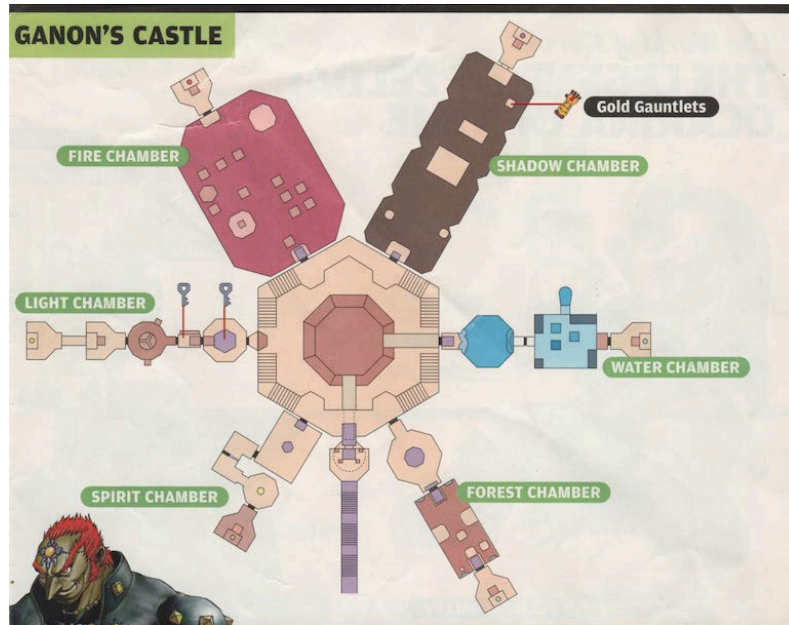


Figure 118: Plan du Château de Ganon dans Ocarina of Time (1998).

Ce qui est remarquable dans cette structure, outre son élégance architecturale reposant sur une économie de moyens totale (la même salle centrale revenant périodiquement sur le trajet du joueur ou de la joueuse tout en changeant de statut, de préférence à une succession de salles mises bout à bout), c'est le rapport évident qu'elle entretient avec la structure en étoile configurant le monde extérieur. De la même manière que la Plaine d'Hyrule, nous l'avons vu, sert d'échangeur pour distribuer et organiser l'accès aux autres espaces périphériques du jeu, la salle centrale des donjons d'*Ocarina of Time* remplit exactement le même rôle pour les différentes parties du labyrinthe. On assiste ici à un effet de réticularité spectaculaire, l'espace global du jeu s'apparentant une série d'étoiles imbriquées les unes dans les autres comme autant de poupées gigognes.

5.2. Majora's Mask (2000) et Skyward Sword (2011) : l'inflation des goulots d'étranglement

Ce principe de contrôle du parcours critique via la combinaison d'une architecture en étoile distribuant une série de goulots d'étranglement se retrouve quasi à l'identique dans la plupart des épisodes suivants. La Plaine de Termina de *Majora's Mask* (2000) en fournit ainsi un exemple flagrant de similarité :



Figure 119: Reproduction de l'espace de la Plaine de Termina dans *Majora's Mask* (2000) vu de dessus. Source : <https://www.vgmaps.com/>

La Plaine de Termina, qui constitue l'équivalent structurel et fonctionnel de la Plaine d'Hyrule d'*Ocarina of Time* (1998), prend la forme d'une sorte d'étoile à quatre branches (ou plus exactement d'hélice à quatre pales), d'où partent quatre goulots d'étranglement situés très

exactement aux quatre points cardinaux, ainsi qu'un cinquième placé au sud-sud-ouest. Les quatre goulots principaux conduisent respectivement à quatre zones intermédiaires, menant elles-mêmes aux quatre donjons du jeu. Bien plus que dans *Ocarina of Time*, le *level design* est ici distribué de façon régulière, quasi-mathématique.

Néanmoins, *Majora's Mask* et après lui *Skyward Sword* (2011) vont accroître le rôle des goulots d'étranglement dans l'économie du parcours critique du joueur ou de la joueuse. Dans *Ocarina of Time*, nous avons montré l'importance que chacun d'eux prenait progressivement dans le déroulement du jeu, jusqu'à devenir de vrais espaces antagonistiques possédant même leurs propres pré-donjons, comme une manière de hiérarchiser et d'accroître le contrôle sur le parcours du joueur ou de la joueuse. En comparaison des neuf donjons d'*Ocarina of Time* (sans compter les trois pré-donjons), *Majora's Mask* ne compte que quatre véritables donjons : le Temple de Bois-Cascade, le Temple du Pic des Neiges, le Temple de la Grande Baie et la Forteresse de Pierre. Ce qui pourrait passer pour une spectaculaire simplification de l'espace est en réalité compensé par une inflation significative de ces fameuses zones intermédiaires, dont les goulots d'étranglement d'*Ocarina of Time* ne constituent qu'un avant-goût.

Par exemple, l'accès au premier donjon d'*Ocarina of Time* (l'Arbre Mojo) se fait de manière quasi-immédiate : le minuscule goulot d'étranglement qui y mène (3), situé directement dans le village de départ, n'est conditionné que par la présence d'un personnage qui exige du joueur ou de la joueuse qu'il ou elle se procure une épée et un bouclier pour y pénétrer.

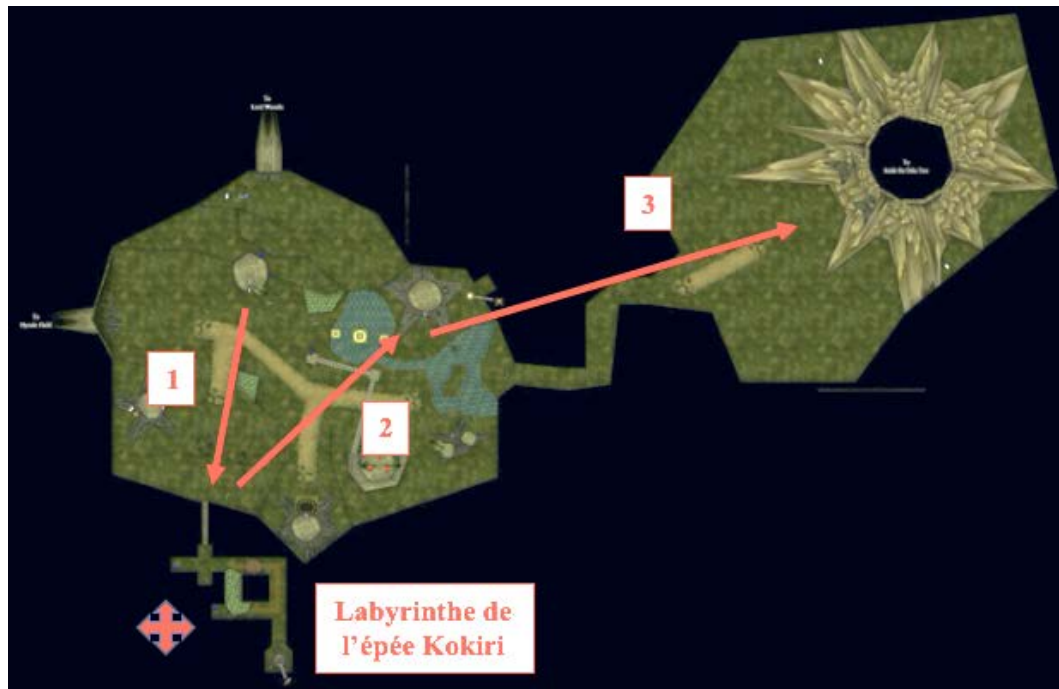


Figure 120: Modélisation du parcours critique du point de départ du joueur ou de la joueuse au premier donjon dans Ocarina of Time (1998).

Si le bouclier s'achète à la boutique du village moyennant quarante rubis (2), l'épée se trouve dans un minuscule labyrinthe attaché à la zone de départ (1), qui a notamment pour fonction de préparer le joueur ou la joueuse au paradigme labyrinthique qui va informer toute la spatialité du jeu par la suite.

L'accès au premier donjon de *Majora's Mask*, le Temple de Bois-Cascade, obéit à un parcours totalement différent. Le joueur ou la joueuse doit quitter Bourg Clocher pour rejoindre le goulot d'étranglement au sud de la Plaine de Termina : après avoir traversé la route des Marais du sud, et les Marais du sud à proprement parler (1), un personnage lui demande de s'aventurer dans le labyrinthe des Bois Perdus pour y récupérer un objet. Ce labyrinthe à boucles est similaire en grande partie aux Bois Perdus d'*Ocarina of Time*, eux-mêmes réactualisation de celui de *The Legend of Zelda*, dont nous avons déjà parlé. Une fois le labyrinthe résolu (2), le joueur ou la joueuse est amené-e à parcourir le reste des Marais le long

d'un parcours sur rails (prenant la forme d'une « croisière »), jusqu'à parvenir au Palais Mojo (3). Là, il y doit secourir un personnage en pénétrant par l'une des entrées latérales du Palais en venant à bout d'un second labyrinthe, et ce deux fois de suite, d'abord sous la forme d'une sorte de défi d'infiltration, ensuite de défi de plate-forme (4). Une fois le personnage en question secouru, le joueur ou la joueuse se voit ouvrir l'accès vers la zone de Bois-Cascade, où l'attend un nouveau défi d'action et d'adresse, sous la forme d'un parcours d'équilibre sur des passerelles gardées par des ennemis. Au terme de ce trajet, il ou elle arrive enfin à l'entrée du Temple de Bois-Cascade, premier donjon du jeu (5).

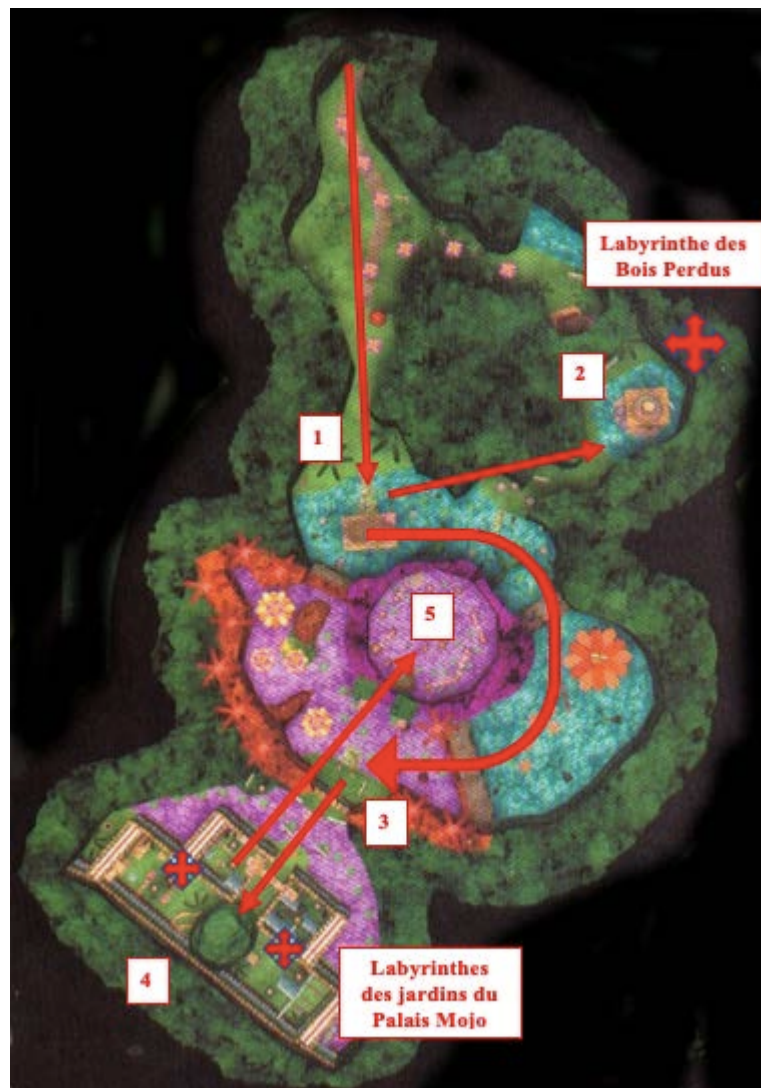


Figure 121: Modélisation du parcours critique menant au premier donjon de Majora's Mask (2000). Source de la carte originale : <https://www.zeldacentral.com/majoras-mask/maps.shtml>

La modélisation du parcours critique que nous en proposons parle d'elle-même, d'autant que dans le cas de *Majora's Mask*, nous n'avons pas fait figurer la sortie de Bourg-Clocher non plus que la traversée de la plaine de Termina, ainsi que l'enchaînement de quêtes qui en découle. Par rapport à *Ocarina of Time*, *Majora's Mask* propose ce que nous pouvons identifier comme une inflation spectaculaire de ses goulots d'étranglement. Il faut souligner que le parcours qui mène de la Plaine de Termina au Temple de Bois-Cascade est par ailleurs le plus simple et le plus court des quatre que compte le jeu, dans une logique d'augmentation progressive de la difficulté qui implique une dilation de plus en plus grande du trajet. *Majora's Mask* compense la surface réduite de la Plaine de Termina et son petit nombre de donjons par une construction extraordinairement compliquée et savante des espaces qui mènent de l'une aux autres. Très concrètement, le joueur ou la joueuse, qu'il ou elle soit expérimenté·e ou non, passe le plus clair de son temps au sein de ces espaces, en comparaison desquels les donjons eux-mêmes paraissent parfois beaucoup plus restreints et simples d'arpentage.

On retrouve cette tendance encore accrue dans *Skyward Sword* (2011), où l'équipe de développement avait pour projet la construction d'un espace le plus « compact » possible :

Iwata : Pour commencer, ce jeu *The Legend of Zelda* est structuré de manière à vous permettre de jouer dans des lieux familiers. Plutôt que de créer une série de nouvelles régions de jeu, comme dans les titres précédents, vous avez voulu créer des régions dans lesquelles le joueur doit passer à plusieurs reprises pour véritablement apprécier l'environnement. Avant toute chose, j'aimerais que vous nous parliez de la raison pour laquelle vous avez fait ce choix.

Fujibayashi : Entendu. Premièrement, le producteur, Aonuma-san, nous a dit : « Ce jeu *The Legend of Zelda* sera compact. ». [...] Selon moi, il était possible d'apprécier le jeu différemment si, au lieu de les agrandir, nous réalisions des régions d'une grande profondeur. Ainsi, à chaque

passage dans l'une de ces régions, c'est une nouvelle surprise et vous découvrez de nouvelles choses.

Iwata : Autrement dit, par compactes, vous ne sous-entendez pas des régions de jeu petites et exiguës, mais plus riches.

Fujibayashi : Exactement.³¹⁰

Ce parti pris va avoir deux conséquences majeures sur la spatialité du jeu : la première va être de vider quasi-intégralement l'équivalent de la Plaine d'Hyrule, incarné par le Ciel de *Skyward Sword*, de sa substance ; la seconde, d'emboîter le pas de *Majora's Mask* dans une tendance d'inflation des goulots d'étranglement qui confine, dans cet épisode, à une quasi-externalisation des donjons. Si l'on considère le Volcan d'Ordinn par exemple, qui représente le second espace de ce type visité par le joueur ou la joueuse, un bref aperçu de son organisation spatiale générale suffit pour se rendre compte qu'il relève davantage du labyrinthe que du simple couloir vaguement entravé, comme ce pouvait être le cas des goulots d'étranglement d'*Ocarina of Time*.

³¹⁰ « Iwata demande : *The Legend of Zelda: Skyward Sword* Vol. 2 : la forêt dense. La première région du jeu », <https://www.nintendo.fr/Iwata-demande/Iwata-demande-The-Legend-of-Zelda-Skyward-Sword/Vol-2-la-foret-dense/1-La-premiere-region-du-jeu/1-La-premiere-region-du-jeu-216638.html>.

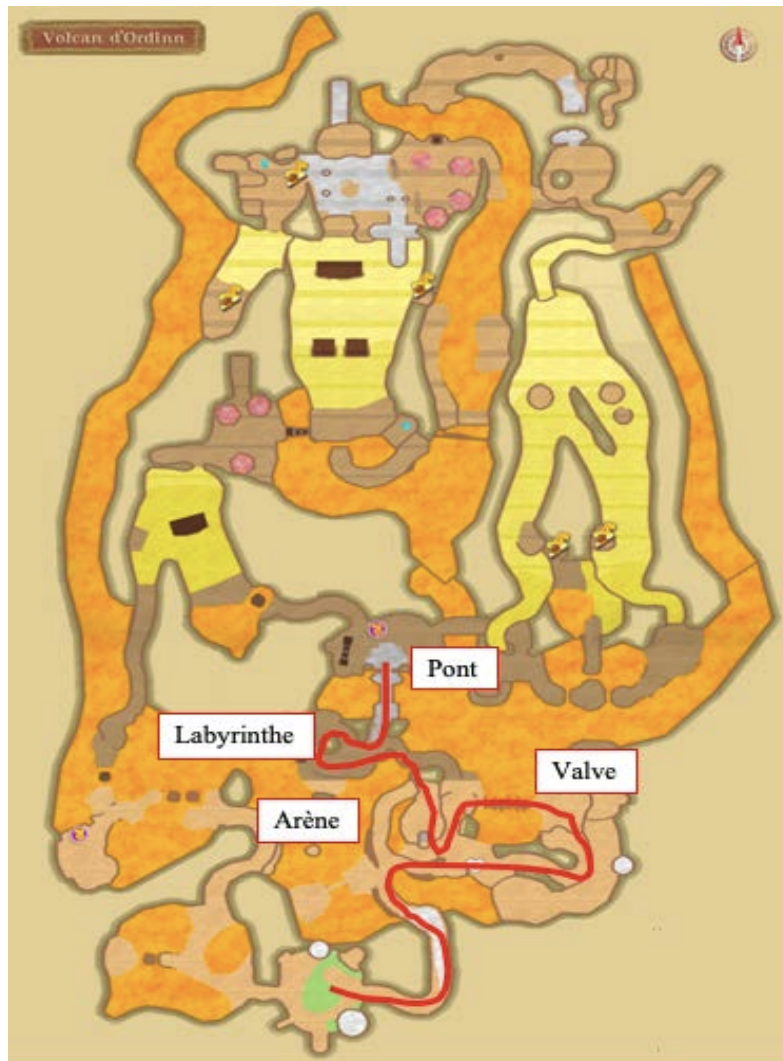


Figure 122: Modélisation de la première portion du parcours critique dans le Volcan d'Ordinn de Skyward Sword (2011).

La particularité de cet espace, à l'instar de ce que nous avons déjà montré pour les Marais du sud dans *Majora's Mask*, est l'extraordinaire complexité de son parcours critique. Le joueur ou la joueuse, qui entre dans la zone par la petite plate-forme circulaire au sud, doit rejoindre l'entrée du donjon (le Temple de la Terre) tout au nord. Pour ce faire, il doit d'abord se diriger vers l'est, où deux personnages non-joueurs lui enseignent le fonctionnement de sortes de bombes végétales qui poussent dans la zone pour lever différents obstacles. Après plusieurs phases de plate-forme et d'action mobilisant cet objet, une première énigme se présente au joueur ou à la joueuse, qui doit détruire au moyen d'un lancer de bombe particulièrement précis une valve, faisant ainsi baisser le niveau de lave entravant l'accès à la grotte au centre. Une fois

à l'intérieur de la grotte, le joueur ou la joueuse se retrouve dans une sorte d'arène, dans laquelle il ou elle doit éliminer tous les ennemis pour obtenir une récompense, les Gants Creuse-Tout, pièce d'équipement permettant de creuser le sol à la recherche de trésors, mais surtout de geysers qui lui permettent d'atteindre certaines plates-formes surélevées. Le joueur ou la joueuse enchaîne ensuite avec une phase de labyrinthe. Au terme de ce parcours, l'accès à la deuxième partie de la zone lui est accordé par un pont qui se déploie devant lui. Comme la description, pourtant très synthétique, que nous faisons de ce trajet le suggère, nous sommes ici en présence d'un espace particulièrement complexe et antagonistique, dans lequel le parcours critique du joueur ou de la joueuse est rigoureusement contrôlé.

Les goulots d'étranglement jouent donc un rôle absolument majeur dans la gestion du parcours critique à partir d'*Ocarina of Time* (1998), et vont mener à un contrôle directorial de la navigation de plus en plus puissant avec *Majora's Mask* (2000) et *Skyward Sword* (2011). La période qui s'étend de 1998 à 2011 correspond donc à l'apogée du conditionnement navigatoire de la série, selon une tendance qui, d'ailleurs, n'a pas totalement emporté l'adhésion des joueurs et des joueuses, attaché·es à la liberté de déplacement qu'offrait originellement la nouvelle structure en étoile de la Plaine d'Hyrule.

5.3. Une « sensation incroyable » de navigation : l'autonomisation de la Plaine

Car l'apparition des goulots d'étranglement a eu également pour effet de tracer une ligne de démarcation claire entre l'espace libre et ouvert de la plaine, et celui contrôlé et entravé des donjons : démarcation qui manquait clairement, on l'a vu, dans les spatialités globalement labyrinthiques des premiers épisodes. Cette seconde conséquence de la nouvelle spatialité en étoile adoptée par *Ocarina of Time* est très importante, car elle implique une nouvelle

conception du parcours critique propre à l'espace de la plaine, centrée cette fois sur un contrôle directorial très faible, et une emphase portée sur une navigation libre et sensuelle.

Au lancement d'*Ocarina of Time* (1998), le joueur ou la joueuse assiste à une *cut-scene* précédant l'écran titre : on y voit le personnage principal, Link, chevaucher une jument et galoper au milieu de vastes étendues dégagées. La caméra le suit le long de travellings rasants aux quatre coins de ce qui apparaît être la Plaine d'Hyrule, avant de s'engouffrer dans un passage qui mène à la zone de départ du jeu, la Forêt Kokiri, qui n'est pas révélée au joueur ou à la joueuse avant que celui-ci ou celle-ci interrompe la séquence pour débiter effectivement une nouvelle partie. Cette brève *cut-scene* constitue ce que l'on appelle dans le jargon vidéoludique une *démo[nstration] technique*. Elle est tout autant présente pour poser l'atmosphère du jeu et en introduire les personnages, que pour démontrer au joueur ou à la joueuse les nouvelles possibilités technologiques offertes par le jeu : en l'occurrence ici, de vastes étendues entièrement en trois dimensions, navigables à cheval librement, sans contraintes, et dans toutes les directions possibles.



Figure 123: Scène d'introduction d'Ocarina of Time (1998) : Link sillonnant la Plaine d'Hyrule à cheval.

Avec *Ocarina of Time*, l'espace de la plaine, équivalent du « monde extérieur » des précédents épisodes, change radicalement de forme – tout en réalisant, en un sens, le programme défini par le paratexte de *The Legend of Zelda* dès 1986, à savoir une espace propice à la « contemplation des beautés naturelles ». Le changement majeur réside dans l'abandon complet de toute structure labyrinthique. En optant pour une architecture parfaitement ouverte, plane et dégagée, la plaine devient une sorte d'*anti-labyrinthe* sous tout rapport, impliquant une gestion particulièrement relâchée du parcours critique. Dans une série d'interviews accordées au site 1101.com peu après la sortie du jeu, différents concepteurs d'*Ocarina of Time* reviennent sur les choix de design qui ont abouti à l'architecture finale de la Plaine d'Hyrule. Eiji Onozuka, responsable de la conception des donjons (*dungeon design*), témoigne :

Eiji Onozuka : Tout a commencé avec [Shigeru] Miyamoto³¹¹ disant « Je veux implémenter un cheval. ». [...] Il avait mentionné la sensation incroyable que ce serait de pouvoir chevaucher. Au

³¹¹ Le directeur du premier épisode est une fois encore en charge de la direction d'*Ocarina of Time*, qui sera le dernier dont il dirigera réellement le développement avant de passer la main à son collaborateur, Eiji Aonuma.

début, nous avons mis beaucoup d'arbres [dans la Plaine d'Hyrule], mais ils constituaient des obstacles : alors nous les avons progressivement retirés ; et en définitive, la flore a disparu.³¹²

Cette « sensation incroyable », voulue par Miyamoto et rapportée par Onozuka, associée à la navigation, fait signe vers une nouvelle dimension de la spatialité dans la série. À partir d'*Ocarina of Time*, la plaine introduit une nouvelle configuration résolument *sensuelle* de l'espace. La question de la perception sensuelle de la spatialité vidéoludique, nous l'avons souligné, est un point de crispation de la recherche sur le jeu vidéo. Certains auteurs, comme Pascal Garandel, soutiennent qu'une telle perception est impossible dans la mesure où l'espace vidéoludique est fondamentalement « téléotopique », c'est-à-dire toujours envisagé en vue d'une fin³¹³ et interdit donc toute approche purement phénoménologique. Certaines autres, comme Marie-Laure Ryan, pensent au contraire la cohabitation entre deux attitudes, une « conception stratégique » et une « conception émotionnelle de l'espace³¹⁴ ». D'une manière générale, le fait de penser l'espace vidéoludique comme un lieu de plaisir sensuel, en lui-même et pour lui-même, est effectivement une tâche compliquée. Rudolf Kremers, dans son manuel de *level design*, est pourtant convaincu qu'un tel rapport à l'espace de jeu est possible, et découle directement de choix structurels :

Miyamoto gardera néanmoins un rôle de consultant senior sur les épisodes suivants, célèbre aussi bien pour ses suggestions d'ajustements de détails que pour sa tendance à « renverser la table à thé », selon l'expression japonaise, c'est-à-dire à remettre en question tout le processus de développement en cas de désaccord.

³¹² Onozuka, Eiji. *Developer Interviews: Dungeons (Part 1)*, publié à l'origine sur le site 1101.com. Traduit par GlitterBerri, 1998, <https://www.glitterberri.com/ocarina-of-time/1101-interviews/dungeons/>.

³¹³ Garandel, Pascal. « L'espace vidéoludique comme espace téléotopique. Une approche phénoménologique de l'espace dans les jeux vidéo. » *Espaces et temps des jeux vidéo*, H. Ter Minassian, S. Rufat & S. Coavoux, Questions théoriques, 2012, p. 115-47.

³¹⁴ Ryan, Marie-Laure. « L'expérience de l'espace dans les jeux vidéo et les récits numériques ». *Cahiers de Narratologie*, n° 27, 2014, <http://journals.openedition.org/narratologie/6997>.

Une grande raison de l'existence de ces espaces de jeu est de présenter un environnement virtuel suffisamment séduisant en lui-même pour que le joueur souhaite s'y engager et passer du temps à expérimenter son contenu. Cela signifie qu'il est raisonnable d'inclure des zones agréables qui ne proposent pas beaucoup de défis (mais qui aident à l'évasion), ou d'aller plus loin en affirmant que l'exploration de ces zones fait partie de la finalité de ces espaces. Une grosse erreur que font de nombreuses personnes dans le développement de jeux est de supposer que tous les espaces de jeu doivent présenter des défis ou des événements actifs. Il est en fait important d'inclure également des espaces qui célèbrent l'évasion par le biais de l'exploration, ou par d'autres moyens permettant au joueur de simplement profiter du monde du jeu.³¹⁵

Le fait est que la plaine d'*Ocarina of Time* semble, d'un point de vue structurel, relativement dépourvue d'enjeu ludique immédiat. Elle ne représente aucun défi d'orientation à proprement parler, étant parfaitement plane, dégagée, et circulaire, contrairement aux sinuosités labyrinthiques des précédents épisodes ; elle n'incarne aucun défi d'adresse ni d'action, la présence d'ennemis à combattre étant très sporadique, contrairement à la « carte topographique » d'*Adventure of Link* (1987) par exemple, qui regorge de combats aléatoires. Les points d'intérêt qu'elle renferme sont extrêmement clairsemés et surtout, hiérarchiquement situés très en-deçà du parcours critique du joueur ou de la joueuse. L'espace qui représente, objectivement, la plus vaste surface navigable d'*Ocarina of Time*, est aussi celui qui présente *a priori* le moins d'intérêt ludique immédiat.

Comme le souligne Onozuka, les dimensions de cet espace aussi bien que l'absence d'obstacles ont été pensées dans un seul but : favoriser le plaisir navigatoire, en tâchant de

³¹⁵ Kremers, *op.cit.*, p. 108.

reproduire la « sensation incroyable que ce serait de pouvoir chevaucher » au sein de cet espace. On en retrouve des échos très nets dans la conception de la spatialité de *Wind Waker* (2002) :

Takizawa : Je crois que j'ai réussi à rendre ce monde convaincant parce qu'au moment où j'ai créé ces premières images tests, j'ai pensé à ce que je ressens quand je suis là-bas³¹⁶. [...]

Dohta : [...]. Sur *The Legend of Zelda: The Wind Waker HD*, je crois que nous avons réussi à exprimer un bien-être qui ne se transmet pas simplement en reproduisant des images réalistes du ciel ou de la mer.

Iwata : Cela est aussi valable pour des éléments qui ne sont pas visibles, comme la lumière ou le vent. Bien sûr, il ne fait pas réellement soleil et il n'y a pas de petite brise, mais c'est ce qu'on ressent dans le monde du jeu. [...]

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

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

Aonuma et Takizawa : Ah !

Iwata : Une stylisation du bien-être.

Arimoto : La lumière du soleil et la brise sont représentées de façon agréable, sans que rien ne vienne les perturber. On n'a gardé que le bon, alors on se sent bien.³¹⁷

³¹⁶ Takizawa fait référence aux îles de l'archipel d'Okinawa, au sud du Japon, où il a l'habitude de passer ses vacances.

³¹⁷ « Iwata demande : *The Legend of Zelda: The Wind Waker HD* 5. Trop ambitieux à l'époque », <https://www.nintendo.fr/Iwata-demande/Iwata-demande-The-Legend-of-Zelda-The-Wind-Waker-HD/The-Legend-of-Zelda-The-Wind-Waker-HD/5-Trop-ambitieux-a-l-epoque/5-Trop-ambitieux-a-l-epoque-807330.html>. L'échange rassemble Satoru Iwata, président de Nintendo à l'époque, Eiji Aonuma, producteur de l'épisode, Satoru Takizawa, directeur visuel, Takuhiro Dohta, directeur du programme de refonte en haute définition, et Masanao Arimoto, *designer*.



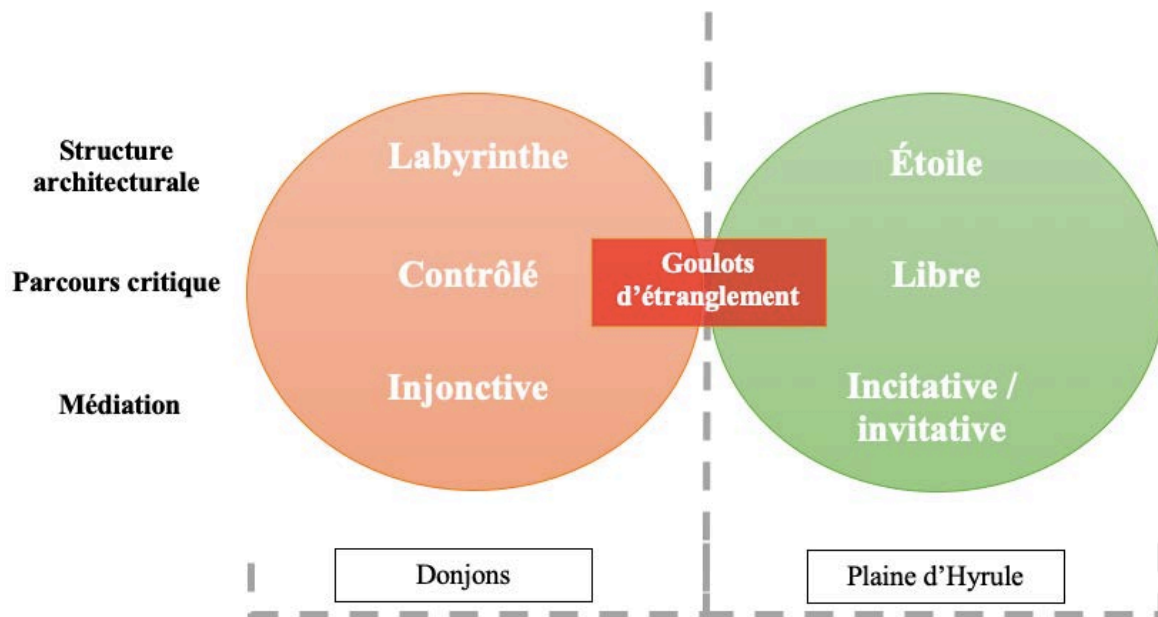
Figure 124: Séquence de navigation sur le "monde extérieur" de Wind Waker (2002).

Ce qu'il est important de souligner, c'est à quel point cette dimension est nouvelle dans l'histoire formelle de la série. À aucun moment la question du plaisir sensuel de la navigation ou de la « stylisation du bien-être » n'entrait en ligne de compte dans la structure de *The Legend of Zelda* (1986), *Adventure of Link* (1987) ou *A Link to the Past* (1991) – si ce n'est, éventuellement, dans les quelques éléments de paratextes et d'interviews qui évoquent le « monde extérieur » du premier épisode. D'une certaine façon, la Plaine d'Hyrule d'*Ocarina of Time* et les espaces correspondants dans certains des épisodes suivants (en particulier *Twilight Princess* et *Wind Waker*) réalisent le programme de *The Legend of Zelda*, où le « monde extérieur » était décrit avant tout comme un « monde de beauté naturelle », mettant ainsi l'accent sur sa valeur esthétique et sur un type d'expérience singulière, propice à la contemplation et à l'émerveillement. Si ce programme était imparfaitement réalisé dans le premier épisode comme chez ses deux successeurs, en particulier du fait de son architecture labyrinthique et de sa forte structure antagonistique, il trouve dans *Ocarina of Time*, à la faveur de l'introduction de cette nouvelle donnée technologique, une expression beaucoup plus

probante. Ce qui n'était qu'une donnée audiovisuelle dans le premier épisode, devient une donnée expérientielle à partir d'*Ocarina of Time*.

5.4. Conclusion : équilibre macrostructural, étanchéité des espaces et contrôle du parcours

La grande particularité de la période qui s'étend d'*Ocarina of Time* (1998) à *Skyward Sword* (2011) tient à l'étanchéisation de l'espace de la plaine par rapport à l'espace des donjons, via la structure intermédiaire du goulot d'étranglement. Comme nous l'avons vu, cela va de pair avec un contrôle accru du parcours critique dans la majorité des cas, mais également avec la constitution d'un espace à part, la Plaine, conçu dans un relâchement complet du contrôle directorial, et favorisant une expérience esthétique et contemplative de l'espace. La bipartition entre la plaine et les donjons trouve donc à partir de 1998 sa réalisation structurelle la plus aboutie, loin des labyrinthes généralisés des premiers épisodes. Avec elle apparaît donc une gestion différenciée du parcours critique, selon le type d'espace parcouru, polarisant la navigation du joueur ou de la joueuse quand c'est nécessaire, mais le/la laissant libre de jouir sensuellement de l'espace de jeu en d'autres lieux.



6. La victoire de la plaine : vers une nouvelle conception du parcours critique (2002-2017)

6.1. Disparition de la structure en étoile et des goulots d'étranglement

La période qui s'étend approximativement de *Wind Waker* (2002) à *Breath of the Wild* (2017) marque une série de changements majeurs dans l'approche de la spatialité de la série et de la gestion de son parcours critique. Comme nous le voyons, ces évolutions ne sont pas purement chronologiques, mais procèdent d'une série d'aller-retours : si nous considérons *Wind Waker* (2002) comme un précurseur de la formule qui s'imposera dans *Breath of the Wild* (2017) quinze ans plus tard, c'est au détriment des propositions entre temps de *Twilight Princess* (2006) et *Skyward Sword* (2011). Par conséquent, soulignons que le processus que nous décrivons ne se veut pas téléologique.

La grande particularité du « monde extérieur » de *Wind Waker* (2002), c'est-à-dire de l'océan que le joueur ou la joueuse est amené·e à parcourir pour rallier les différentes îles du jeu, réside dans la disparition absolument radicale de toute référence architecturale à la structure du labyrinthe. *Wind Waker*, en un sens, propose une version de son « monde extérieur » à mi-chemin entre deux régimes concurrents : de *The Legend of Zelda*, il retient l'architecture générale d'un espace englobant, construit pour accueillir l'essentiel de la navigation et pas seulement comme « échangeur » (structure en étoile) entre ses différents sous-espaces ; d'*Ocarina of Time*, il réactive une vision sensuelle de l'espace, dépourvue de toute référence architecturale à la structure du labyrinthe, mais qui ne se borne plus aux limites de la Plaine d'Hyrule. En un mot, *Wind Waker* est l'épisode de la navigation fluide, contemplative et sensuelle par excellence.

Les immenses étendues maritimes ont été conçues, exactement à l'inverse de l'espace « compact » de *Skyward Sword*, pour encourager des trajets relativement longs et continus. Comme il apparaît sur la carte générale du monde, l'essentiel de l'espace est occupé par l'océan : en d'autres termes, l'essentiel de la navigation du joueur ou de la joueuse se fait dans le trajet qui sépare un îlot de l'autre.



Figure 125: Carte générale de Wind Waker (2002).

Ce revirement architectural va avoir deux conséquences absolument majeures sur les structures spatiales qui en dépendent, et sur la gestion du parcours critique qu'elles permettent. La première est la disparition logique des goulots d'étranglement ou des espaces intermédiaires. Dans la mesure où il n'existe plus d'espace central distribuant l'accès à des espaces périphériques, comme c'est le cas dans *Ocarina of Time* (1998), mais un vaste espace englobant faisant le lien entre une multitude d'espaces qui se trouvent comme *contenus* dans ce dernier, l'idée de couloirs ou de zones entravés correspondant aux différentes branches de l'étoile n'a plus vraiment cours.

Ce point est à la fois évident architecturalement d'un point de vue macroscopique, et plus complexe d'un point de vue microscopique. En réalité, l'accès aux différents donjons depuis le « monde extérieur » maritime n'est pas toujours immédiat. Les deux premiers donjons du jeu, la Caverne du Dragon et les Bois Défendus, sont par exemple précédés de deux zones intermédiaires situées respectivement sur l'Île du Dragon et l'Île aux Forêts qui en conditionnent l'accès. Mais le défi d'action, d'orientation, d'adresse ou de réflexion que ces deux espaces proposent ne sont pas comparables à leurs équivalents dans les épisodes stellaires. Le parcours critique qui en résulte se révèle en effet d'une simplicité extrême si on le compare aux autres épisodes.

Le caractère parfaitement secondaire de ces zones intermédiaires se révèle d'ailleurs à mesure que le jeu progresse. Là où, dans *Ocarina of Time*, nous avons souligné que les goulots d'étranglement permettaient d'accroître progressivement le contrôle des *level designers* sur le parcours du joueur ou de la joueuse, devenant de plus en plus difficiles et tortueux, *Wind Waker* propose étrangement la progression inverse. Ainsi, les deux derniers donjons classiques du jeu, le Temple de la Terre et le Temple du vent, n'en possèdent aucun à proprement parler : bien que certaines conditions soient nécessaires pour y pénétrer, l'entrée se trouve accessible directement depuis le « monde extérieur », comme c'était le cas dans *The Legend of Zelda*. Ce point est particulièrement visible sur l'Île de la Tête de Pierre, où la porte menant au Temple de la Terre (visible en beige au centre) se situe à peine à quelques mètres du rivage, sans aucun obstacle entre les deux – dans un effet de réverbération étonnante de certains donjons du premier épisode.

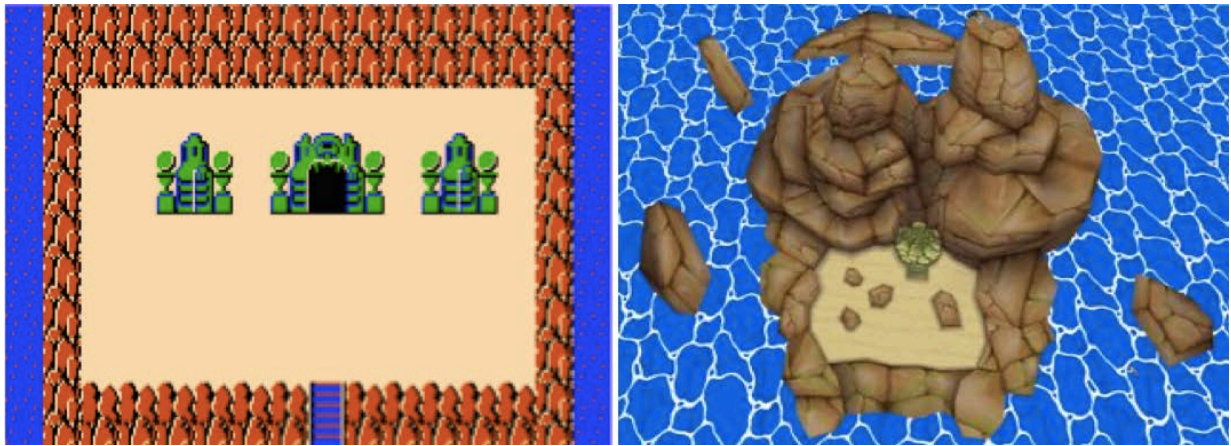


Figure 126: Entrée du Donjon du Serpent dans *The Legend of Zelda* (1986), et Île de la Tête de Pierre, marquant l'entrée du Temple de la Terre dans *Wind Waker* (2002).

L'absence quasi-totale de ces zones intermédiaires est une conséquence logique de l'abandon de la structure en étoile, et des caractéristiques particulières du « monde extérieur » proposé par *Wind Waker* : difficile en effet de réintroduire une structure clé/porte ou n'importe laquelle de ses actualisations dans de vastes étendues maritimes, et ainsi d'y contrôler efficacement la navigation du joueur ou de la joueuse. Concrètement, le joueur ou la joueuse peut se rendre à l'entrée de n'importe quel donjon dès lors qu'il ou elle a obtenu le contrôle du voilier, même s'il ou elle ne peut pas encore y pénétrer : chose impossible dans *Skyward Sword* par exemple, où l'accès à chaque espace intermédiaire et donc à chaque donjon se débloquent dans un ordre très strict.

6.2. *Breath of the Wild* (2017) : renversement de paradigme directorial

Dans une interview réalisée par le site spécialisé Gamekult, Eiji Aonuma, producteur de *Breath of the Wild*, évoque le processus de développement du dernier épisode de la série en

date, et en particulier la phase de *playtest*³¹⁸ : ce qu'il décrit est en réalité une inversion de paradigme par rapport à la façon dont est conçue la spatialité et dont le parcours critique est géré dans la série jusqu'ici. Au lieu de prévoir un parcours critique, et d'observer comment les joueurs réagissent, Aonuma révèle que c'est en grande partie à partir du parcours individuel des différents joueurs que le *level design* a été ajusté, et non l'inverse.

Compte tenu du nombre de personnes impliquées dans ces tests, j'ai demandé à ce qu'on mette au point un outil sur PC qui affiche une carte sur laquelle les trajets de cent joueurs se dessinent en temps réel, avec un point de marquage toutes les heures. C'était très amusant car il y avait autant de manière de jouer que de joueurs. Dès que je voyais des traits qui s'épaississaient, signe que beaucoup de monde allait au même endroit à un moment donné, je leur demandais pourquoi ils s'étaient dirigés vers ce lieu. On me répondait "*c'est parce qu'il y a ceci*" ou "*c'est parce que j'ai trouvé ça*" et souvent, c'était une chose à laquelle je n'avais absolument pas pensé ou que je n'avais pas vue sous cet angle en développant le jeu mais qui semblait très amusante. Ça nous a aussi permis de détecter les endroits où personne n'allait parce que ce n'était pas pratique, pour ensuite modifier ou rajouter un chemin, changer la topographie, rendre un lieu plus attractif... C'était instructif à observer pour faire des statistiques et rendre chaque portion du monde intéressante.³¹⁹

Les structures spatiales de *Breath of the Wild* obéissent à un principe inédit dans la série de dé-hiérarchisation des espaces, qui procède d'une inversion radicale dans la façon dont le *level design* est pensé : non plus pour conditionner et contrôler la navigation du joueur ou de la

³¹⁸ Le *playtest* est une phase tardive de développement du jeu vidéo, où des joueurs supposément représentatifs d'un public cible sont sélectionnés pour tester la dernière version du jeu, afin de baser les ajustements définitifs sur leurs retours.

³¹⁹« Eiji Aonuma : "un *Zelda* où l'on prend plaisir à se perdre" », interview publiée le 24 janvier 2017, <https://www.gamekult.com/actualite/eiji-aonuma-un-zelda-ou-l-on-prend-plaisir-a-se-perdre-172637.html>.

joueuse, mais en s'adaptant à une forme de parcours prévisionnel, librement déterminé par ce dernier / cette dernière.

D'un point de vue macrostructural, l'épisode place sur le même plan d'importance l'intégralité de ses espaces, ce qui constitue une rupture majeure par rapport à la façon dont l'équilibre entre le « monde extérieur » et les donjons était négocié jusqu'ici. Nous avons souligné à propos d'*Ocarina of Time* (1998) qu'une des caractéristiques de la Plaine d'Hyrule et du nouveau type d'expérience navigatoire qu'elle propose, était la rareté et l'importance secondaire des points d'intérêt qu'elle contient, permettant au joueur ou à la joueuse de se focaliser sur la « sensation incroyable » de chevauchée, c'est-à-dire sur le pur plaisir de la navigation. *Wind Waker* rééquilibre cet aspect en externalisant une bonne moitié de ses objectifs critiques (les huit fragments de la Triforce) dans l'espace de son monde extérieur, lui accordant une importance nouvelle du point de vue du parcours critique, sans pour autant renoncer au plaisir navigatoire. *Breath of the Wild* va prolonger ce projet consistant à accorder de plus en plus d'importance à l'espace de la plaine, mais selon la stratégie exactement inverse. Au lieu d'externaliser le parcours critique au sein du « monde extérieur », l'épisode de 2017 abolit presque entièrement la notion même de parcours critique, ou plutôt : il dégage l'espace de ses simili-donjons de ce parcours, accordant ainsi à l'ensemble de sa spatialité la même importance théorique.

L'une des conséquences de cette stratégie est d'encourager d'un bout à l'autre de son parcours une attitude exploratoire et sensuelle, dont le théâtre est en priorité ces fameuses « contrées sauvages ». En dehors des quatre Créatures divines, qui peuvent être assimilées à quatre donjons canoniques (bien que leur architecture particulière ne les y apparente pas entièrement), dont le jeu nous indique la position sur la carte et qu'il inscrit dans un parcours

narratif sophistiqué, la localisation des 120 sanctuaires est, quant à elle, livrée à l'exploration et la curiosité du joueur ou de la joueuse. En d'autres termes, le joueur ou la joueuse doit explorer les « contrées sauvages » du « monde extérieur » à la recherche de ces 120 micro-donjons, ce qui redéfinit entièrement la hiérarchie entre ces deux types d'espace. La plaine n'est plus un « échangeur » sur le chemin des différents donjons, un passage obligé qui distribue l'accès aux espaces critiques des labyrinthes, comme c'était le cas depuis *Ocarina of Time* (1998) ; la plaine est le lieu unique de cette immense chasse au trésor, dont les points d'intérêts ne sont plus des objectifs ultra-secondaires (rubis, quarts de cœur, etc.), mais les donjons eux-mêmes. Le joueur ou la joueuse doit *chercher les donjons au sein de la plaine*, selon une dynamique finalement très proche de ce que les tout premiers épisodes et leur spatialité « gigogne » pouvaient proposer.

6.3. La fin du parcours critique : l'avènement des « contrées sauvages »

Fidèle à l'évolution des normes en matière de paratexte, *Breath of the Wild* est très peu loquace sur son propre système de jeu. Le jeu ne comporte aucun manuel d'instructions, et la boîte ne propose qu'une série de citations extraites des dialogues du jeu, agrémentée de quelques slogans censés résumer l'expérience : « Partez à l'aventure pour rassembler les fragments du passé ! », « L'avenir d'Hyrule est entre vos mains ! » et surtout, la dernière, « Survivez au cœur de contrées sauvages ! ». Cette emphase sur le « monde extérieur » ou la « nature sauvage » est répercutée sur la couverture internationale du jeu, qui se donne comme une réécriture de certaines illustrations du tout premier épisode sur Famicom Disk System. On y voit le personnage jouable de dos, l'épée au clair, juché sur un rocher surplombant un immense panorama, avec dans sa ligne de mire ce qu'on devine être (entre autres choses) une forêt, un aqueduc, un volcan et un château.



Figure 127: À gauche, jaquette internationale de *Breath of the Wild* (2017) ; à droite, illustration extraite du manuel d'instructions de *The Legend of Zelda*, p.6 (1986).

Avec ses quatre « créatures divines » et ses 120 sanctuaires, *Breath of the Wild* pourrait légitimement passer pour l'épisode le plus *donjon-esque* de la série, et de très loin. Mais le premier point qui vient redéfinir en profondeur la nature de ces espaces est la non-linéarité exceptionnelle de *Breath of the Wild*. La notion de parcours critique, comme nous l'avons souligné, se situe à l'intersection des structures de jeu et des comportements du joueur ou de la joueuse, au cœur de la situation de communication qui s'établit entre ces deux instances. Bien que soumise à un éventail de comportements navigatoires possibles, elle n'en reste pas moins indépendante de l'appropriation singulière des structures de jeu par le joueur ou la joueuse individuel·le : s'il ou elle *veut* finir le jeu, il ou elle *doit* naviguer dans l'espace selon un chemin aménagé par le *level designer*, parfois selon un ordre très strict.

La particularité du parcours critique dans *Breath of the Wild* est, pour ainsi dire, qu'il n'existe pas. En-dehors de l'espace de départ et de l'espace d'arrivée, l'arène où se déroule

l'affrontement final, aucun des autres espaces du jeu (villages, créatures divines, sanctuaires, etc.) ne constitue un passage obligé. Tous proposent au joueur ou à la joueuse des récompenses qui viennent renforcer les capacités du personnage jouable, mais aucun n'est absolument nécessaire pour parvenir au terme du jeu. Concrètement, le joueur ou la joueuse est amené·e durant les premières heures à quitter l'espace de tombeau où il se réveille en début de partie, à récupérer les différents pouvoirs dans les quatre premiers sanctuaires et, surtout, la Paravoile (sorte de parapente) qui lui permet de quitter le plateau surélevé que constitue la zone de départ (le Plateau du Prélude) ; à partir de là, et en dépit des indications spatiales prodiguées par certains personnages non-joueurs, rien ne l'empêche, d'un point de vue strictement navigatoire, de se rendre au Château d'Hyrule pour y affronter l'ennemi final et mettre un terme au jeu. Tant et si bien qu'en définitive, voici modélisé le parcours critique intégral de *Breath of the Wild* tel que les structures spatiales le permettent :



Figure 128: Modélisation du parcours critique intégral de *Breath of the Wild* (2017).

Avec ces cinq ou six destinations nécessaires³²⁰, l'intégralité du parcours critique de *Breath of the Wild* rejoint à peine en complexité le premier tiers d'une zone intermédiaire comme celle, par exemple, du Volcan d'Ordinn, que nous avons modélisée au sujet de *Skyward Sword* (2011). En dehors de la Paravoile, qui permet au joueur ou à la joueuse de quitter le Plateau du Prélude, et qui s'obtient après être venu à bout des quatre premiers sanctuaires, aucun obstacle spatial insurmontable ne vient se mettre en travers de son itinéraire jusqu'au dernier

³²⁰ Nous ne faisons pas figurer, par souci de lisibilité, toutes les étapes de la sortie du Plateau du Prélude : aux quatre sanctuaires mentionnés, il faut en effet rajouter la Tour du Prélude, au sommet de laquelle le joueur se voit confier la mission de visiter les sanctuaires en question, et les Ruines du Temple du Temps, où le joueur obtient finalement la Paravoile, situés chacun dans un rayon de quelques dizaines de mètres par rapport aux quatre premiers points modélisés sur la carte.

espace du jeu. Il est pourtant indéniable, comme la modélisation précédente le met en lumière, que l'espace global de *Breath of the Wild* est bien plus vaste que les environs immédiats de cet itinéraire. En d'autres termes, l'outil qui nous a permis d'analyser les structures spatiales de tous les épisodes de la série jusqu'ici se révèle presque totalement inopérant, et nous conduit à une réévaluation complète de la spatialité de cet épisode.

6.4. La prévision plutôt que le contrôle du parcours critique : la technique du maillage

L'enjeu de la gestion du parcours du joueur ou de la joueuse change totalement de nature dans l'épisode de 2017. Il ne s'agit plus tant de *contrôler* le parcours, en s'assurant que celui-ci/celle-ci passe bien à certains endroits précis pour progresser dans le jeu, mais de *prévoir* ses déplacements pour l'assister ponctuellement dans le processus d'orientation spatiale. Si dans *Ocarina of Time* (1998), les goulots d'étranglement constituaient des étapes obligées de validation du parcours du joueur ou de la joueuse, c'est qu'il existait d'une part un *parcours*, et d'autre part des *étapes*. En l'absence d'itinéraire obligatoire du joueur ou de la joueuse à travers l'espace, *Breath of the Wild* va adopter une stratégie extrêmement intéressante pour pallier cette difficulté, et qui procède directement de l'inversion de paradigme évoquée plus haut par Aiji Aonuma. Il va *mailler* l'espace de plusieurs instances de médiation spatiale-textuelle redondantes, en *prévoyant un éventail d'itinéraires probables* de la part du joueur ou de la joueuse. Nous avons appelé cette nouvelle gestion du parcours la technique du « maillage ».

Analysons un exemple concret pour illustrer cette stratégie. L'une des quatre Créatures Divines, l'éléphant géant Vah'Ruto, se situe à l'Est de l'espace global : les Créatures représentent en quelque sorte l'équivalent des donjons des épisodes traditionnels, à la différence que leur complétion est fortement utile, mais non-nécessaire à la poursuite du jeu. Tout en ménageant son autonomie navigatoire, les *designers* vont donc chercher à inciter le joueur ou

la joueuse à s'y rendre (sans l'y obliger) pour les compléter. Pour orienter discrètement le joueur ou la joueuse dans la bonne direction, le jeu va disposer à certains endroits-clés des relais de médiation textuelle, sur la base de prévisions quant au trajet probable du joueur ou de la joueuse à travers l'espace. Pour ce qui est de la Créature Vah'Ruto, on en trouve à notre connaissance quatre différents : un premier personnage se trouve au sommet de la Tour de Lanella, située à proximité de la Créature à l'Ouest (« En fait, avec le prince Sidon et d'aut' Zoras du domaine, on cherchait un Hylien ») ; un second se trouve au pied du sanctuaire de Sao'Kohi, également situé à l'Ouest de la Créature (« C'est pour ça qu'avec le prince Sidon, nous cherchions un Hylien assez fort pour nous aider. ») ; un troisième se trouve au niveau du pont qui relie l'Île de Roymer au Lac d'Écosse, légèrement au Sud-Ouest des deux premiers points (« Il [le prince Sidon] attend là-bas, sur le pont d'Ingogo, en amont de la Zora ! ») ; enfin, les trois précédents orientent le joueur ou la joueuse vers un dernier médiateur au niveau du Pont d'Ingogo (le fameux prince Sidon), qui marque l'entrée de l'espèce de défilé creusé par la Rivière Zora, conduisant directement au Domaine Zora où se situe la Créature (« Tu es loin ! Mais j'étais sûr que tu passerais par ce pont, alors je t'attendais ! »).

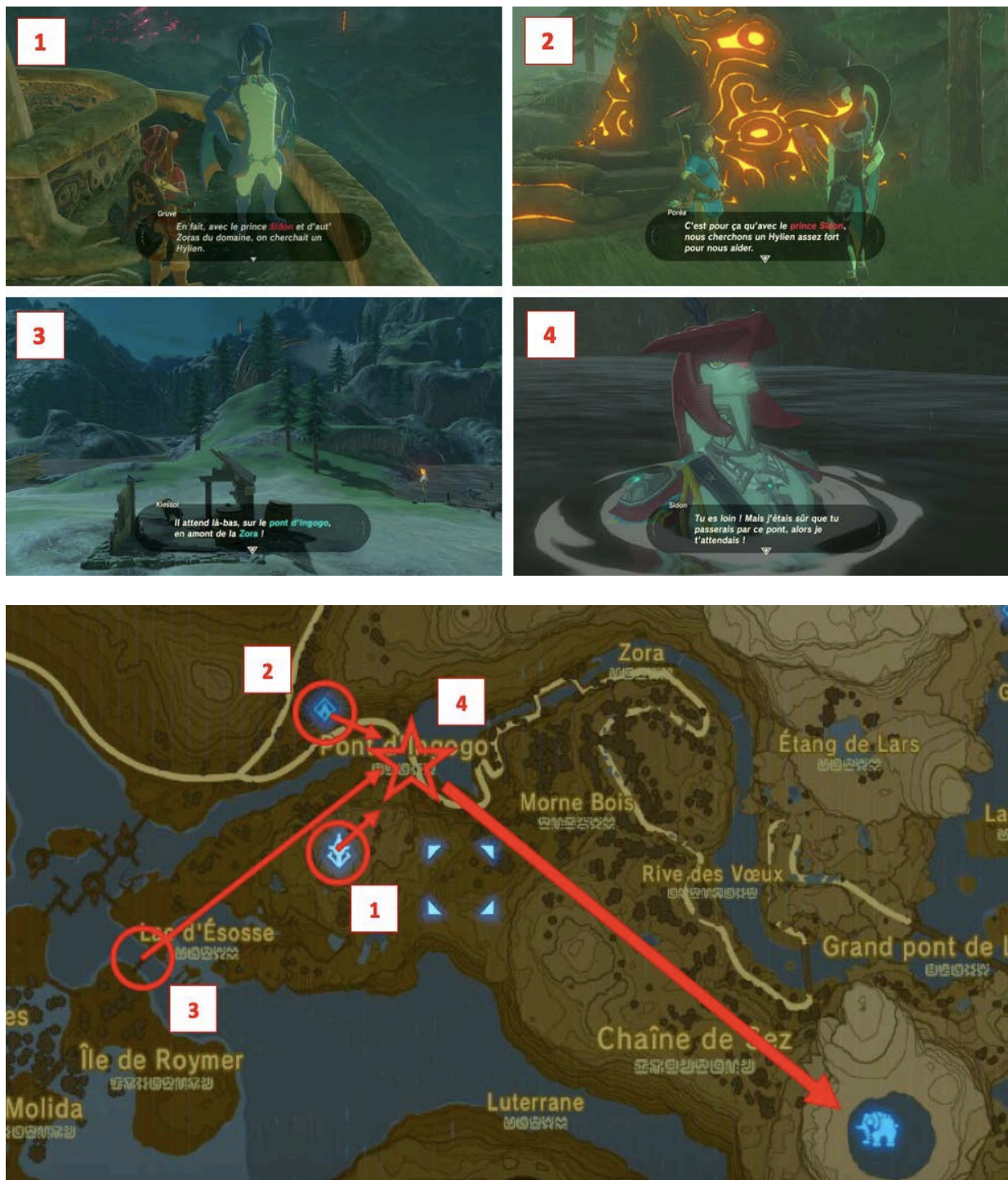


Figure 129: Les quatre médiateurs textuels du Domaine Zora dans Breath of The Wild (2017).

Ce qu'il est important de souligner ici, c'est tout d'abord que les trois premiers médiateurs (qui dirigent le joueur ou la joueuse vers le quatrième) sont tous parfaitement redondants. Chacun délivre exactement la même incitation navigatoire, ce qui signifie qu'ils ne sont *a priori* pas faits pour être tous rencontrés l'un après l'autre par le joueur ou la joueuse. Puisqu'il ne

peut pas prédire absolument le trajet qu'il ou elle va emprunter, le jeu maximise en effet les chances que le message soit reçu en plaçant, sur différents chemins probables, des personnages qui vont chacun délivrer un message équivalent. Il s'agit là d'une stratégie de communication inédite dans la série, où la structuration en étoile de l'espace permettait traditionnellement de prédire absolument la navigation du joueur ou de la joueuse via les goulots d'étranglement, et donc de ne placer qu'un seul médiateur textuel à certains points de passage obligés (le hibou d'*Ocarina of Time*, par exemple). Comme la spatialité permet ici au joueur ou à la joueuse de rejoindre le Pont d'Ingogo aussi bien par le Sud, que par l'Ouest ou le Nord, le jeu pare donc à toutes les éventualités.

Mais si le jeu est effectivement incapable de *prédire* le trajet du joueur ou de la joueuse, il est en revanche en mesure de le *prévoir* – et c'est ce que la position des trois premières instances de médiation textuelle révèle ici. Le jeu prévoit de manière extrêmement fine la manière dont le joueur ou la joueuse va s'approprier l'espace afin de disposer ses instances de médiation, tout en lui donnant l'impression qu'il tombe dessus, pour ainsi dire, « par hasard ».

On retrouve ce principe de maillage lors de la quête de localisation des Korogus. De la même manière que précédemment, la rencontre avec Noïa, le personnage qui déclenche cette quête, peut se faire à quatre endroits différents. Le fait qu'il s'agit ici purement et simplement du même personnage, virtuellement présent à quatre endroits différents, confirme l'idée d'un maillage prévisionnel auquel est volontairement subordonnée la vraisemblance fictionnelle.



Figure 130: Rencontre possible avec Noïa au sud du Village Cocorico dans Breath of the Wild (2017).

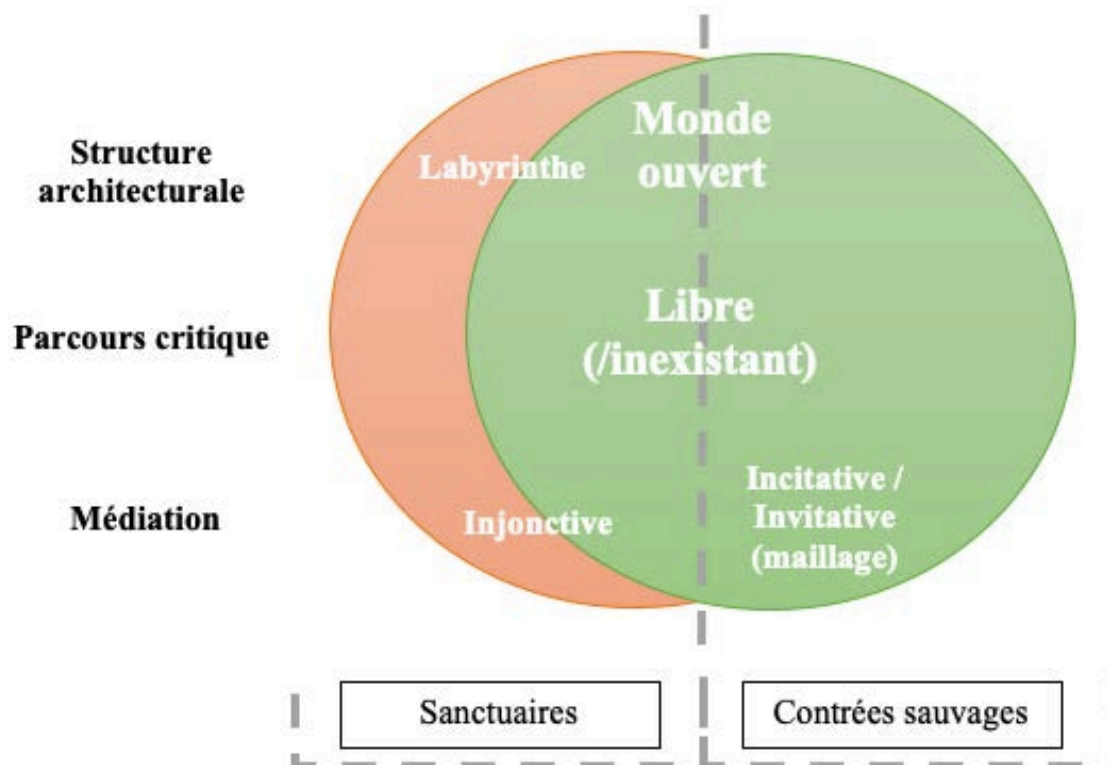
Ce dernier est donc également placé en divers lieux stratégiques, où les *designers* prévoient que le joueur ou la joueuse ait de fortes chances de passer en début de jeu. Au cas enfin où le joueur ou la joueuse ne rencontrerait aucune des trois apparitions citées, Noïa se retrouvera directement à l'intérieur de la Forêt Korogu (lieu vers lequel ses précédentes apparitions l'orientent), à proximité d'un autre objectif secondaire majeur du jeu, le rocher où est planté la Lame du Héros.



Figure 131: Positions possibles de Noïa dans l'espace global de *Breath of the Wild* (2017).

Ce maillage subtil basé sur la prévision, mais non la prédiction, du comportement navigatoire du joueur ou de la joueuse comporte évidemment ses limites. Plus la zone théoriquement couverte par le maillage est vaste, comme c'est le cas des différentes positions possibles de Noïa, plus le risque de manquer l'indication est grande³²¹. Bien que particulièrement ingénieux, ce système met en évidence l'inadéquation entre l'ancien système de médiation spatio-textuel, et la nouvelle spatialité entièrement dépourvue de parcours critique de *Breath of the Wild*.

³²¹ Bien que cela n'ait pas de valeur représentative, nous n'avons, à titre personnel, jamais croisé Noïa sur notre chemin avant de rejoindre la Forêt Korogu.



7. Conclusion

Au terme de ce parcours diachronique, plusieurs choses sont apparues. La première, et sur laquelle il convient d'insister, c'est l'évolution très irrégulière de ce langage spatial. Bien que remarquablement cohérente, la série *Zelda* est le fait de concepteurs formalistes qui n'hésitent pas à remettre sur la lime les acquis des épisodes précédents. Sous l'angle que nous avons choisi d'adopter, à savoir l'évolution du contrôle de l'activité navigatoire du joueur ou de la joueuse via la notion de « parcours critique », nous les voyons se modifier parfois radicalement d'un jeu sur l'autre, et ce dès les premiers épisodes. *Adventure of Link* (1987), paru à peine un an après *The Legend of Zelda* (1986), bouleverse déjà une grande partie de la formule initiale ; *A Link to the Past* (1991), en revenant aux sources de l'épisode original, impose une réaction brutale aux expérimentations d'*Adventure of Link* ; *Ocarina of Time* (1998), sept ans plus tard, adapte entièrement sa spatialité aux nouvelles opportunités

techniques, et ainsi de suite. Sur le temps court, l'évolution de la série obéit à des mouvements d'accélération, de retours en arrière, de balanciers, qui soulignent à quel point une histoire formelle et communicationnelle du jeu vidéo est tout sauf une entreprise téléologique.

Sur le temps long en revanche, quelques subtiles lignes de force apparaissent si l'on se fie à l'état actuel de notre corpus, c'est-à-dire aux caractéristiques du dernier épisode en date. La première confirme l'hypothèse de recherche qui a guidé l'écriture de ce chapitre, à savoir que l'équilibre entre les deux macrostructures spatiales que sont la plaine et le donjon cristallise l'essentiel des enjeux de cette histoire. La façon dont chaque épisode se positionne au sein de cet équilibre nous a paru déterminante : du côté du donjon, les tenants d'une approche plus traditionnelle du jeu vidéo, misant une structure spatiale qui a fait ses preuves, le labyrinthe, et qui conditionne un certain type de navigation d'essence plus contrainte et contrôlée ; du côté de la plaine, l'émergence d'un nouveau type d'expérience, moins centrée sur l'injonction que sur l'incitation, où la capacité du joueur ou de la joueuse à se fixer ses propres objectifs spatiaux l'emporte sur le contrôle navigatoire exercé par le *level designer*, dont le relâchement de l'emprise autorise une approche, en définitive, plus sensuelle de la spatialité.

Il serait tentant de voir dans l'évolution de la série *Zelda* une réplique de l'évolution du jeu vidéo en général, du labyrinthe à l'ouverture, du contrôle vers l'autonomie ou, pour l'exprimer en termes génériques, du *dungeon crawler* au *walking simulator*. Mais cette hypothèse ne tient pas totalement. Tout comme l'histoire formelle de la spatialité vidéoludique en général (dont les linéaments restent à écrire), l'histoire de *Zelda* est faite de repentirs qu'aucune vision d'ensemble ne peut entièrement uniformiser. Ce que nous avons cherché à mettre en lumière, ce n'est pas tant une évolution d'ensemble cohérente, que les *moyens* de cette évolution, au travers d'une analyse diachronique de son langage spatial. Dire que la série

a évolué vers une expérience navigatoire de plus en plus libre et sensuelle est à la portée de n'importe quel observateur. Ce qui nous a paru déterminant, c'est de montrer *comment* cette expérience est ménagée, en analysant de près les structures spatiales susceptibles de l'accueillir. L'influence de la microstructure clé/porte sur la spatialité du labyrinthe, le concept de « rebond », le fonctionnement de la structure en étoile, l'apparition des goulots d'étranglement et leur rôle sur le contrôle navigatoire, la notion de parcours critique et sa progressive dissolution, le maillage des points d'intérêt et l'émergence d'une stratégie de *prévision* plutôt que de *contrôle*, sont tous des paramètres formels qui, à notre connaissance, n'ont jamais été décrits ni analysés dans la recherche sur le jeu vidéo. Ces observations constituent selon nous l'un des apports majeurs de notre travail de recherche. Notre objectif est de fournir, par la description, des outils objectifs à l'appui d'intuitions diachroniques plus vastes au sujet desquelles, pour le moment, nous préférons rester prudents.

Le langage spatial de la série n'est donc en rien un donné transcendant, mais bien un construit en permanente évolution. Ce que nous avons souhaité mettre en évidence dans ce dernier chapitre, c'est notamment la relation décisive qui unit les différentes structures de ce système : comme dans le modèle méthodologique emprunté à Jean-Michel Adam au sujet des unités linguistiques, l'on s'aperçoit ici que de subtiles modifications à l'échelle des plus petites structures entraîne des bouleversements majeurs à l'échelle du système tout entier. Cela se ressent non seulement sur le plan de la morphologie synchronique des espaces, mais également au niveau de la situation de communication établie par ce langage singulier. Le *level design* apparaît ici comme un langage dont les éléments sont unis par un lien d'interrelation extrêmement fort. Comme le souligne Oswald Ducrot dans sa synthèse consacrée au structuralisme linguistique, à partir des travaux de Claude Lévi-Strauss :

Dans un texte célèbre, Claude Lévi-Strauss donnait pour objet aux sciences structurales ce qui « offre un caractère de système », c'est-à-dire tout ensemble dont un élément ne peut être modifié sans entraîner une modification de tous les autres ; il proposait comme leur instrument : la construction de modèle ; et comme la loi de leur intelligibilité : les groupes de transformation commandant l'équivalence entre modèles et présidant à leurs emboîtements.³²²

Nos analyses mettent selon nous en évidence la parenté incontestable entre cette donnée linguistique, et le langage spatiale de la série que nous avons étudiée.

³²² Ducrot, Oswald. *Qu'est-ce que le structuralisme ? 1. Le structuralisme en linguistique*. Éd. du Seuil, [1968] 1973, p. 11.

Conclusion générale

Au début de la partie, le joueur ou la joueuse atterrit dans une salle ouvrant sur au moins deux issues (*labyrinthe multicursal*). La salle de gauche abrite une clé, mais celle-ci est entourée de vide, et donc inaccessible – à moins que le joueur ou la joueuse ne trouve un moyen de contourner l'obstacle (*claire-voie*). Avec la clé en sa possession, il ou elle peut se rendre au magasin pour y acheter, par exemple, une carte qui lui indique la disposition de l'étage, ou encore une boussole qui lui montre les points d'intérêt majeurs de l'endroit (*médiation cartographique*). Au visionnage de la carte, il apparaît clairement que l'espace s'apparente à un labyrinthe, où certaines salles doivent être impérativement traversées pour accéder au *boss* de fin de niveau, et où d'autres, d'exploration facultative, renferment des ressources utiles, et exigent de revenir sur ses pas (*labyrinthe « à rebonds »*). C'est justement ce que le joueur ou la joueuse décide de faire, et il ou elle quitte alors la boutique.

Si le joueur ou la joueuse a en sa possession l'objet *Shiny Rock*, un petit scintillement lui indique la présence de trésors cachés dans les rochers (*médiation visuelle*), qu'une fissure discrète lui suggère en temps normal (*distinction*) ; s'il ou elle possède la *Dog Tooth*, un bref hurlement lui indique un passage secret (*médiation sonore*) ; mais s'il ou elle détient l'objet *YO LISTEN!*, une petite fée lumineuse viendra lui indiquer par ses déplacements la même chose (*accompagnateur*), lui suggérant de poser une bombe pour détruire le faux mur. Par malheur, le joueur ou la joueuse est affecté·e temporairement par la malédiction *Curse of the Maze*, qui le ramène aléatoirement à l'entrée de la pièce qu'il ou elle croit juste venir de quitter (*labyrinthe à boucles*) ; à moins qu'il ou elle ne soit frappé·e par *Curse of the Lost*, auquel cas son interface cartographique ne lui affichera qu'un espace indistinct, rendant l'arpentage du labyrinthe plus difficile (*carte « brouillée »*). En ignorant ces obstacles, le joueur ou la joueuse parvient enfin

à l'arène du *boss* (*goulot d'étranglement*), dont la défaite est absolument nécessaire à la poursuite du jeu (*parcours critique*) – contrairement aux salles traversées jusque-là, qu'il ou elle peut contourner selon son ingéniosité.

Il n'est pas nécessaire de poursuivre cette petite description de séquence pour reconnaître les éléments de langage (structures et instances de médiation) que nous avons identifiés au cours de ce travail. Pourtant, il ne s'agit pas là d'une séquence tirée d'un épisode de la série *Zelda*, mais de *The Binding of Isaac*, paru en 2011 sur la plate-forme de téléchargement en ligne Steam. Le jeu, à l'esthétique très gore, raconte la fuite en avant d'un petit garçon tentant d'échapper aux maltraitances de sa mère, à travers une succession de niveaux empruntant à la psychanalyse et à l'imagerie religieuse une grande partie de leurs motifs thématiques et visuels. À vingt-cinq ans de distance, structures et médiations perdurent, et les outils pour les étudier restent opérationnels, alors même que d'un point de vue thématique, audiovisuel et narratif, *The Legend of Zelda* (1986) et *The Binding of Isaac* (2011) n'ont strictement rien à voir. Bien que *The Binding of Isaac*, de l'aveu même des développeurs, s'inspire (jusque dans son titre) de *Legend of Zelda*, ce point ne fait que réaffirmer l'influence considérable de la série sur la culture vidéoludique globale, et, dans le même temps, selon nous, la validité opératoire des outils et observations que nous avons dégagés au cours de cette étude³²³.

Dans un célèbre article posant les bases de ce que la recherche en études vidéoludiques a nommé la « ludologie » par opposition aux approches narratologiques traditionnelles, Gonzalo Frasca traçait en 2003 les contours de ce que pouvait être une approche formaliste appliquée au jeu vidéo, les résistances possibles et les apports futurs d'un tel programme :

³²³ Pour poursuivre cette analyse comparatiste, voir Grandjean, Guillaume. « Peut-on réécrire un jeu vidéo ? The Legend of Zelda & The Binding of Isaac : essai de game design comparé », in *Le Pardaillan. Revue de littératures populaires et cultures médiatiques*, n°2, « Le jeu ». Paris : La Taupe médite, 2017.

En tant que discipline formaliste, [la ludologie] doit se concentrer sur la compréhension de la structure du jeu vidéo et des éléments qui la composent – en particulier les règles, ainsi que sur la création de typologies et de modèles à même d’expliquer ces mécaniques. Malheureusement, le formalisme n’est pas en odeur de sainteté à notre époque du *post-tout* [...]. Personnellement, je conçois cette approche structuraliste comme une première étape nécessaire dans les études vidéoludiques, que nous dépasserons définitivement une fois qu’elle nous aura aidés à mieux appréhender les caractéristiques de base du jeu vidéo.³²⁴

Ces quelques lignes résument bien les ambitions, mais également les limites de notre approche. L’un des objectifs de ce travail de recherche a été de fournir une base solide et objective à l’analyse de la spatialité vidéoludique, en prenant pour point de départ la chose qui nous semblait la plus simple et évidente, à savoir la façon dont ces espaces étaient construits et organisés pour y accueillir un certain type d’expérience. Nous avons tâché de réaliser ce programme à l’aide de deux outils relativement sous-représentés dans la recherche en *game studies* : le discours des concepteurs eux-mêmes, à travers les différents manuels, textes techniques et théoriques, interviews, dans lesquels ceux-ci produisent un panorama généralement très clair de leur pratique, et qu’il nous semble extrêmement dommage d’ignorer dans une perspective d’étude des contenus ; et d’autre part, la *description* des jeux eux-mêmes sous le rapport de leur conception structurelle. Ce second point, et cela se ressent à la lecture, a constitué le fil rouge de ce travail : rester le plus près possible des jeux eux-mêmes, sans s’aventurer dans ces « espaces *du* jeu vidéo » évoqués par Mathieu Triclot (par opposition aux « espaces *dans* le jeu ») – espaces des pratiques, espaces de production et de diffusion,

³²⁴ Frasca, Gonzalo. « Simulation versus Narrative. Introduction to ludology. » *The Video game theory reader*, Mark J.P. Wolf & Bernard Perron, Routledge, 2003, p. 221-35, p. 222.

etc. – qui concentrent une grande partie des efforts universitaires en études vidéoludiques aujourd’hui (chapitre 1). Afin de faciliter l’appréhension de cette dimension structurale, nous avons donc choisi d’aborder la spatialité vidéoludique comme une forme de langage, en révélant les détails de sa morphologie synchronique (chapitre 2), du fonctionnement de ses instances de médiation (chapitre 3), puis enfin de ses transformations diachroniques à travers la modélisation de son entre-deux communicationnel, le « parcours critique » (chapitre 4).

L’hypothèse principale avancée par ce travail peut être comprise comme une tentative de réponse à l’un des défis majeurs des études vidéoludiques aujourd’hui : comment articuler la description des structures du jeu, avec une réflexion sur l’activité du joueur ou de la joueuse ? Cette dualité, souvent résumée par l’opposition traditionnelle entre les termes anglais de *game* (objet-jeu) et de *play* (acte de jouer), continue de préoccuper la recherche actuelle en *game studies*, comme en témoigne, entre autres exemples, la tenue en octobre 2018 d’un colloque intitulé précisément « Entre le jeu et joueur : écarts et médiations³²⁵ ». L’approche de la spatialité vidéoludique comme une forme de « langage » nous a permis de tenir ensemble ces deux enjeux fondamentaux : penser l’espace de jeu vidéo comme un répertoire structurel cohérent et évolutif d’une part, avec ses récurrences, ses reformulations, ses invariants, ses repentirs (approche structurale) ; mais dans le même temps, en réfléchissant à la manière dont ce répertoire (dont c’est la finalité première) instaure une situation de communication avec le joueur ou la joueuse, fondée sur un réseau d’injonctions ou d’incitations plus ou moins explicites à son intention (approche communicationnelle).

³²⁵ Colloque international organisé du 25 au 27 octobre 2018 à l’Université de Liège. Les captations des communications sont disponibles sur la chaîne YouTube du Liège Game Lab, à l’adresse suivante : https://www.youtube.com/watch?v=PKXVR6UhEQA&list=PLmkSeQlb25sbhS2LviLeAssTns0Kv_mAF.

Cette tentative pour penser ensemble les structures de jeu et l'activité du joueur ou de la joueuse vient prendre la suite et enrichir le champ émergent de ce que la recherche en études vidéoludiques a nommé le *play design*, à la suite des travaux de Sébastien Genvo notamment : c'est-à-dire la réflexion consistant à appréhender l'attitude ludique à partir des structures de jeu, et non séparément, ou en sens inverse. L'une des conclusions de cette entreprise est de mettre en évidence que la relation qui unit le joueur ou la joueuse de jeu vidéo aux structures ludiques est bel et bien centrale, et par ailleurs extraordinairement complexe, et que celle-ci se noue en grande partie autour des questions de spatialité. S'il peut être évidemment légitime et passionnant d'observer la manière dont chaque joueur ou joueuse s'approprié ou négocie à sa façon avec les structures vidéoludiques, il nous semble dommage de faire l'économie d'une analyse de ces mêmes structures, si l'objectif est bel et bien de parvenir à une meilleure compréhension de la relation qui unit le jeu au joueur ou à la joueuse, dont le déploiement recouvre un entre-deux si fuyant et compliqué. L'étude du *play design* apparaît selon nous, et après d'autres, comme une tentative précieuse pour tenir ensemble le pôle des contenus et celui des usages, en n'oubliant parmi les termes de l'équation vidéoludique ni le joueur ou la joueuse, ni le jeu. Nous espérons en avoir produit une illustration relativement convaincante.

Parmi les conséquences théoriques et méthodologiques de cette hypothèse d'un langage du *level design*, nous identifions trois apports majeurs :

- Tout d'abord, la mise en lumière du caractère structurel de l'espace vidéoludique, identifiable d'un jeu sur l'autre au sein d'une « grammaire partagée » (pour reprendre, une dernière fois, l'expression de Rudolf Kremers). Nous avons donc tenté de produire un répertoire raisonné de certaines de ces structures : couloirs, sentiers, alcôves, claires-voies, panneaux, cartes, plaines, donjons, labyrinthes, à « rebonds », à « boucles » ou rhizomiques, étoiles,

« goulots d'étranglement », passages sous la cascade ou sentiers de miettes – autant d'unités minimales, parfois discrètes, parfois déterminantes pour comprendre comment le langage spatial du jeu vidéo fonctionne, s'articule et évolue dans le temps. À la manière des inventaires savants qui, aux XIXe et XXe siècles, ont listé et codifié figures du discours et lieux communs dans le champ des études littéraires, nous espérons avoir produit un panorama clair et précis des unités minimales qui composent la spatialité vidéoludique, et aideront à son analyse future.

- Ce premier point nous a conduit à mettre en évidence le fait que ces structures spatiales étaient rarement implémentées « nues » dans l'économie générale du jeu vidéo, mais la plupart du temps *médiatisées* par un ensemble de stratégies (cartographiques, textuelles, culturelles et sensorielles) prévues pour en faciliter le décodage chez le joueur ou la joueuse. À partir de cette observation, nous avons ainsi pu redéfinir la situation de communication entre le jeu et le joueur ou la joueuse comme un processus à trois, et non deux termes, avec d'un côté les structures elles-mêmes et leur pouvoir conditionnant, au centre ces instances de médiation, et à l'autre extrémité, le comportement navigatoire prévisible du joueur ou de la joueuse. Cet aspect de nos observations est très tributaire du corpus étudié, dont la philosophie de *design* repose sur un accompagnement soutenu et bienveillant du joueur ou de la joueuse dans son expérience ; mais nous pensons qu'il peut survivre à l'épreuve d'autres objets vidéoludiques, en raison notamment de l'influence considérable qu'ont exercé les jeux de la série *Zelda* à l'échelle du médium. À partir de cette observation, nous avons donc réorganisé la boucle interactionnelle traditionnelle du *play design*, en mettant en évidence le rôle joué par ces différentes instances de médiation, ainsi que le rôle particulier dévolu à chacune d'elles.

- Enfin, cette hypothèse du *level design* comme une forme de langage nous a permis de penser la nature des différents messages navigatoires formulés par les structures de jeu et les

instances de médiation. Nous les avons ainsi classées des plus injonctives aux plus suggestives, en soulignant le fait que les catégories adaptées à l'étude des énoncés pragmatiques pouvaient s'appliquer à l'analyse de la situation de communication établie par le jeu à l'intention du joueur ou de la joueuse. Grâce notamment à la définition et l'utilisation du concept-outil de « parcours critique », nous avons proposé une modélisation objective de cette situation de communication, sans tomber dans l'opposition paralysante entre le jeu d'une part, et le joueur ou la joueuse de l'autre. Grâce à ce concept d'appréhension très simple, nous avons pu retracer un pan de l'histoire de ce langage qui, nous l'espérons, rend compte d'une évolution tout en expliquant les raisons et les moyens de celle-ci. Par ce biais, nous avons précisé un peu davantage le lieu commun consistant à considérer l'histoire du jeu vidéo comme l'accession progressive à une forme d'ouverture et de liberté de plus en plus grande, en montrant que la question de l'ouverture était en réalité relativement secondaire par rapport à la question du *contrôle* du parcours.

D'une manière générale, nous avons mis en évidence le fait que les structures spatiales évoluent peu au sein de la série, rendant possible l'établissement d'un répertoire structural cohérent. À l'inverse, les instances de médiation, elles, nous ont paru se modifier de manière très significative. D'un point de vue diachronique, la série *Zelda* a connu selon nous trois époques en matière de médiation. Un premier temps (1986-1991), durant lequel la série se repose (en partie pour des raisons techniques) sur le pouvoir incitatif de ses structures de *level design* en tant que telles ; un second moment, amorcé par *A Link to the Past* (1991-2011), où se sont constituées et développées les principales stratégies de médiations interfacielles, textuelles et cartographiques, dans une intention de lisibilité maximale de l'espace ; un dernier temps enfin, initié par *Breath of the Wild* (2017), qui a vu se raréfier l'appareil de médiation interfaciel au profit d'un rapport plus directe et sensuel à la spatialité. Dans le même temps,

nous avons observé l'apparition d'un contrôle de plus en plus accru du parcours critique, puis sa progressive dissolution dans le dernier épisode de la série – conséquence directe de l'évolution médiatrice résumée plus haut. Les principaux apports de l'approche structurale se déploient donc selon nous plutôt sur un plan synchronique, tandis que l'approche communicationnelle, pour sa part, permet de mettre en évidence certains effets de diachronie évidents.

Dans une communication à l'occasion d'un colloque organisé à l'École Normale Supérieure en juin 2018, nous avons saisi l'opportunité malheureuse que représentait la disparition récente du grand théoricien de la littérature Gérard Genette, pour extraire quelques enseignements possibles de son œuvre à l'état des études vidéoludiques contemporaines. Dans son chapitre « Poétique et Histoire » publié en 1972 dans *Figures III*, Genette écrivait :

Il me semble donc qu'en littérature, l'objet historique, c'est-à-dire à la fois durable et variable, ce n'est pas l'œuvre : ce sont ces éléments transcendants aux œuvres et constitutifs du jeu littéraire que l'on appellera pour aller vite les *formes* [...]. Il existe une histoire des formes littéraires, comme de toutes les formes esthétiques et comme de toutes les techniques, du seul fait qu'à travers les âges ces formes durent et se modifient. Le malheur, ici encore, c'est que cette histoire, pour l'essentiel, reste à écrire [...]. Il est surprenant qu'il n'existe pas, du moins dans le domaine français, quelque chose comme une histoire de la rime, ou de la métaphore, ou de la description : et je choisis à dessein des « objets littéraires » tout à fait triviaux et traditionnels.³²⁶

De la même manière, nous avons tenté de produire une description, puis une histoire de certains de ces « objets [...] tout à fait triviaux et traditionnels » dans le domaine de la spatialité

³²⁶ Genette, Gérard. *Figures III*. Éditions du Seuil, 1972, p. 18.

vidéoludique. Nous formons l'espoir que ces éléments puissent servir à l'avenir les ambitions de chercheurs et chercheuses curieux de la manière dont le jeu vidéo est, non pas seulement *produit* économiquement, mais aussi *construit* structurellement.

Un point que nous souhaitons mettre en évidence à l'issue de ce travail tient en effet au choix du corpus. Si Gonzalo Frasca soulignait en 2003 que le formalisme n'était pas en odeur de sainteté dans les études vidéoludiques de l'époque, un constat relativement similaire pourrait être dressé aujourd'hui au sujet des approches monographiques, toujours suspectes de pointillisme stérile. L'un des regrets que nous formulons au sujet de la littérature actuelle sur les questions de spatialité vidéoludique tient à une tendance à la généralisation parfois abusive, qui favorise certaines intuitions globales en dépit de la physionomie particulière, pourtant souvent très accessible, des objets. En réalité, cette tension est constitutive de la recherche dans son ensemble, où le mouvement de balancier entre théorie et observations procède d'un équilibre extrêmement délicat et difficile à maintenir. Nous ne prétendons pas pour cette raison l'avoir parfaitement préservé, de même que nous ne reprochons en aucune manière à certaines auteur·trices leur gestion de ce problème épineux.

À ce sujet, il est important de relever que, sauf erreur de notre part, ce travail est la première thèse (ou ouvrage de recherche général) consacré exclusivement à la série *The Legend of Zelda*, hors publications journalistiques. Ce constat nous semble urgent à dresser dans la mesure où la série *Zelda* représente une pierre absolument angulaire de l'histoire et de la culture vidéoludique de ces trente dernières années, au même titre, par exemple, que les séries *Mario* (1983-2020), *Final Fantasy* (1987-2020) ou *Pokémon* (1996-2019). Selon nous, cela revient à peu près au même d'imaginer qu'avant une date récente, aucune thèse monographique sur, par exemple, la *Comédie Humaine* en études littéraires, ou la filmographie de Stanley Kubrick en

études cinématographiques, n'aurait jamais été présentée. Quelles que soient les réserves tout à fait légitimes que l'on puisse concevoir à l'encontre des études monographiques, ces réserves nous semblent (peut-être à tort) étonnamment plus représentées dans les champs des études vidéoludiques que dans d'autres domaines relevant des études artistiques, culturelles et médiatiques.

L'une des raisons de ce paradigme universitaire tient probablement selon nous à la tendance consistant à appréhender le jeu vidéo de façon récurrente comme un *objet numérique*, au même titre que qu'un navigateur internet, une application pour *smartphone* ou une base de données participative en ligne : ce qu'il est sans contradiction possible, avec une série d'implications majeures touchant à sa nature ontologique et au type d'expérience qu'il suscite, comme l'ont bien illustré la plupart des études pionnières de la fin des années 1990. Mais ce point incontestable contribue selon nous à masquer un aspect important de la réflexion sur le jeu vidéo, qui est qu'en plus d'être un objet numérique, celui-ci est tout aussi incontestablement un objet culturel, vecteur de formes, de représentations et de discours. Comme l'écrivait encore Gérard Genette dans « Poétique et histoire » (au sujet de la littérature), de façon similaire, rien ne nous semble légitimer que l'on s'interdise d'accorder au jeu vidéo « un travail qui s'installe *dans* l'œuvre et ne pose son rapport au monde qu'après l'avoir entièrement décrite de l'intérieur, dans ses fonctions, ou, comme on dit aujourd'hui, dans sa structure³²⁷ ». C'est pourquoi notre travail, tout en cherchant à formuler des outils et des concepts opératoires pour l'étude de la spatialité vidéoludique, potentiellement utilisables pour ceux et celles qui travaillent sur la spatialité numérique en général, ne se cache pas d'être également une étude observationnelle de la série *Zelda* en particulier.

³²⁷ Genette, *op.cit.*, p. 22.

Parmi les pistes de réflexion qui se dégagent de ce travail en vue de recherches futures, nous soulignerons plusieurs points.

Tout d'abord, en cherchant à dérouler les implications méthodologiques de ce travail de thèse, l'on se rendra compte que notre analyse de la spatialité de la série *Zelda* sous l'angle du langage comporte nécessairement quelques points aveugles. Le plus important réside peut-être dans le fait que nous avons concentré nos efforts sur ce qui pourrait s'apparenter à une étude du « signifiant » spatial : nous avons déplié autant qu'il était possible le détail morphologique du répertoire de la série, ses macro- et microstructures, ses instances de médiations (cartes, textes, *lieux communs*, etc.), l'évolution de son « parcours critique » à travers le temps. Mais à l'inverse, nous n'avons presque rien dit du « signifié » d'un tel langage ; ou pour le dire plus simplement, nous avons laissé de côté la question des *valeurs*, des *discours* ou des *représentations* véhiculés par les différents éléments qui composent ce système. Cette question ne s'inscrivait pas dans notre projet méthodologique ; mais elle est pourtant tout à fait passionnante et cruciale, si l'objectif d'une approche « interne » de l'œuvre vidéoludique est bien, *in fine*, comme le souligne Genette, de « pose[r] son rapport au monde ». Ce projet, qui s'inscrit par ailleurs très bien dans l'idée d'une analyse du jeu vidéo sous l'angle des Sciences de l'information et de la communication, pourra être mené un jour dans la continuité de nos travaux avec, nous l'espérons, grand profit.

L'hypothèse consistant à appréhender la spatialité vidéoludique comme une forme de langage nous paraît enfin tout à fait propre à s'étendre à d'autres domaines des études sur le jeu vidéo. Non seulement nos observations ne se bornent en aucun cas à la série *Zelda*, mais à de très nombreux autres pans de l'histoire vidéoludique – comme les quelques aperçus comparatistes que nous avons produits au sujet des « lieux communs » de la médiation

culturelle le démontrent. Par ailleurs, cette idée d'un langage vidéoludique n'a pas nécessairement vocation à se borner à la question de la spatialité. Nous avons choisi de nous concentrer sur cet aspect, en faisant confiance à la littérature existante qui, comme nous l'avons montré, n'a de cesse d'ériger la spatialité en élément définitoire du médium. Mais il s'agit bien entendu là d'un raisonnement *a fortiori* : si l'hypothèse s'avère viable pour l'étude de l'une des propriétés fondamentales du jeu vidéo, alors il n'y a pas de raison pour qu'elle ne fonctionne plus une fois appliquée à des éléments plus secondaires. Ainsi, notre étude du *level design* pourrait tout à fait servir de base à d'autres études consacrées, par exemple, au *quest design*, au *character design*, voire au *sound design*, ou à d'autres aspects de la structure vidéoludique.

Enfin, nous pensons que l'identification de ces éléments de *design* objectif peuvent enrichir grandement une étude comparatiste du jeu vidéo. Jusqu'ici, la recherche en *game studies* a exploré avec beaucoup de fruit certains rapprochements transmédiatiques, comme par exemple la comparaison entre jeu vidéo et littérature, dans la récente thèse d'Hélène Sellier³²⁸ ; ou la comparaison entre jeu vidéo et cinéma, dans les travaux éclairants d'Alexis Blanchet³²⁹. Mais la question transmédiatique n'épuise pas, selon nous, la question transtextuelle en général, et les études qui analysent la construction et le fonctionnement de plusieurs jeux vidéo *entre eux* nous paraissent encore étrangement sous-représentées. Ce projet nous semble pourtant fondamental pour comprendre comment se forme et évolue le langage vidéoludique, via la prise en compte d'effets de « citations », de « traduction » d'un jeu à l'autre, ou pourquoi pas la mise en lumière de « dialectes » spécifiques chez certains jeux particuliers. Il nous semblerait fructueux d'amorcer à partir de nos conclusions l'étude d'une poétique comparatiste du jeu

³²⁸ Sellier, Hélène. *Littérature et Jeux vidéo : représentations réciproques*. Thèse de doctorat en Littérature comparée sous la direction d'Irène Langlet, soutenue le 27 septembre 2019 à l'Université Paris-Est.

³²⁹ Voir notamment Blanchet, Alexis. *Des pixels à Hollywood : cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*. Pix'n love, 2010.

vidéo, qui se fonderait sur ses déterminants spatiaux, ou sur n'importe quel autre élément de *design* objectif, à même de rendre compte des logiques internes et évolutives du medium.

Nous espérons donc que ceux et celles qui travaillent sur le jeu vidéo en général y trouveront matière à réflexion, tout autant que les futur·es chercheurs et chercheuses qui se pencheront plus spécifiquement sur *The Legend of Zelda* en tant qu'œuvre, et qui ne manqueront pas de mettre à l'épreuve nos conclusions, ni de proposer leurs propres modèles.



Figure 132: Écran de fin de The Legend of Zelda: Majora's Mask (2000).

Ludographie

Les jeux sont référencés selon la norme suivante :

Titre, développeur / éditeur, date de sortie (pays), support de jeu.

JPN : Japon

FRA : France

NA : Amérique du Nord

Seules les versions originales sont référencées, et classées dans l'ordre chronologique de leur année de première parution.

Corpus principal

The Legend of Zelda, Nintendo EAD / Nintendo, 1986 (JPN), Famicom Disk System ; 1988 (FRA), NES.

Zelda II: Adventure of Link, Nintendo EAD / Nintendo, 1987 (JPN), Famicom Disk System ; 1990 (FRA), NES.

The Legend of Zelda: A Link to the Past, Nintendo EAD / Nintendo, 1991 (JPN), Super Famicom ; 1992 (FRA), Super NES.

The Legend of Zelda: Link's Awakening, Nintendo EAD / Nintendo, 1993, Game Boy.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Nintendo EAD / Nintendo, 1998, Nintendo 64.

The Legend of Zelda: Majora's Mask, Nintendo EAD / Nintendo, 2000, Nintendo 64.

The Legend of Zelda: Wind Waker, Nintendo EAD / Nintendo, 2002 (JPN), 2003 (FRA), GameCube.

The Legend of Zelda: Twilight Princess, Nintendo EAD / Nintendo, 2006, Wii / GameCube.

The Legend of Zelda: Skyward Sword, Nintendo EAD / Nintendo, 2011, Wii.

The Legend of Zelda: Breath of the Wild, Nintendo EPD / Nintendo, 2017, WiiU / Switch.

Autres

dnd, Gary Whisenhunt et Ray Wood, 1974, PLATO.

Colossal Cave Adventure, William Crowther et Don Woods, 1976, 1977, PDP-10.

Castlevania, Konami / Nintendo, 1986 (JPN), Famicom Disk System ; 1988 (FRA), NES.

Metroid, Nintendo R&D1 / Nintendo, 1986 (JPN), Famicom Disk System ; 1988 (FRA), NES.

Dragon Quest, Chunsoft / Enix, 1986, Famicom.

Metal Gear, Konami / Ultra Games, 1987 (JPN), Famicom ; 1989 (FRA), NES.

Beauty & The Beast: Belle's Quest, Software Creations / Sunsoft, 1993, Sega Mega Drive.

Pokémon Bleu / Rouge, Game Freak / Nintendo, 1996 (JPN), 1999 (FRA), Game Boy.

Final Fantasy IX, Square, 2000 (JPN), 2001 (FRA), Playstation.

Fortnite: Battle Royale, Epic Games, 2017, Microsoft Windows, macOS, Playstation 4, etc.

Sea of Thieves, Rare / Microsoft Studios, 2018, Windows 10, Xbox One.

Golvellius: Valley of Doom, Compile / Sega, 1988, Sega Master System.

Neutopia, Hudson Soft, 1989 (JPN), PC-Engine.

Crystalis, SNK, 1990, NES.

StarTropics, Nintendo R&D3 / Nintendo, 1990 (NA), 1992 (FRA), NES.

Golden Axe Warrior, Sega, 1991, Sega Master System.

Final Fantasy IV, Square, 1991 (JPN), Super Nintendo.

Soleil, Nextech / Sega, 1994 (JPN), 1995 (FRA), Sega Mega Drive.

Mario Kart 64, Nintendo EAD / Nintendo, 1996 (JPN) ; 1997 (FRA), Nintendo 64.

The Sims, Maxis / Electronic Arts, 2000, Microsoft Windows, macOS.

Uncharted: Drake's Fortune, Naughty Dog / Sony, 2007, Playstation 3.

The Binding of Isaac, Edmund McMillen et Florian Himsl, 2011, Microsoft Windows.

Uncharted 4: A Thief's End, Naughty Dog / Sony, 2016, Playstation 4.

Minit, Jan Willem Nijman, Kitty Calis, Dominik Johann, 2018, Microsoft Windows, macOS, Linux, Xbox One, Playstation 4.

Bibliographie

- Aarseth, Espen J. « From Hunt the Wumpus to EverQuest: Introduction to Quest Theory ». In *Entertainment Computing - ICEC 2005*, édité par Fumio Kishino, Yoshifumi Kitamura, Hirokazu Kato, et Noriko Nagata, p. 496-506. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg, 2005.
- . « Allegories of Space. the Question of Spatiality in Computer Games ». *Zeitschrift für Semiotik* 23, n° 3-4 (2001), p. 152-71.
- . *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. JHU Press, 1997.
- Adam, Jean-Michel. *Les textes, types et prototypes : récit, description, argumentation, explication et dialogue*. Nathan, 1992.
- . « Entre conseil et consigne : les genres de l'incitation à l'action ». *Pratiques* 111, n° 1 (2001), p. 7-38.
- Adams, Ernest. « The Role of Architecture in Video Games ». <http://www.designersnotebook.com> (blog), 2002. http://www.designersnotebook.com/Columns/047_The_Role_of_Architecture/047_the_role_of_architecture.htm.
- Aonuma, Eiji. Interview de Eiji Aonuma à propos de Wind Waker. Famitsu, octobre 2002. <http://zeldaziks.free.fr/zb/articles/interviews.php?id=6>.
- Arsenault, Dominic. « Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique : fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo ». Université de Montréal, 2011. https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/bitstream/handle/1866/5873/Arsenault_Dominic_2011_these.pdf?sequence=2.
- Auray, Nicolas, et Bruno Vétel. « L'exploration comme modalité d'ouverture attentionnelle. Design et régulation d'un jeu freemium. » *Réseaux*, n° 182 (2013), p. 153-86.
- Bachelard, Gaston. *La poétique de l'espace*. 11. ed. Quadrige. Paris: Presses Univ. de France, 1957.
- Bardzell, Shaowen, et William Odom. « The Experience of Embodied Space in Virtual Worlds: An Ethnography of a Second Life Community ». *Space and Culture*, n° 11 (2008), p. 239-59.
- Barnabé, Fanny. *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*. Presses universitaires de Liège, 2018.

- Berry, Vincent. « Loisirs numériques et communautés virtuelles : des espaces d'apprentissage ? » In *Apprendre la vie quotidienne*, Gilles Brougère, Anne-Lise Ulmann., p. 143-53. Apprendre. Paris : Presses Univ. de France, 2009.
- Berry, Vincent, Samuel Coavoux, Samuel Rufat, et Hovig Ter Minassian. « Comment trouver son chemin dans les jeux vidéo ? Pratiques et représentations spatiales des joueurs. » *L'Espace géographique*, Belin, 3, n° 40 (2011).
- Besson, Anne. *Constellations : des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*. Paris: CNRS éditions, 2015.
- Blanchet, Alexis. *Des pixels à Hollywood : cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*. Pix'n love, 2010.
- Blanchet, Alexis, et Guillaume Montagnon. *Une histoire du jeu vidéo en France - 1960-1991 : des labos aux chambres d'ados*. Pix'n Love, 2020.
- Bogost, Ian. *Persuasive Games - The Expressive Power of Video Games*. Cambridge, MA: MIT Press, 2010.
- . « The Rhetoric of Video Games ». In *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*, Katie Salen., p. 117–140. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning. Cambridge, MA: MA: The MIT Press, 2008.
- Boillat, Alain, et Selim Krichane. « Les arpenteurs de mondes filmiques et vidéoludiques. Seuils et parcours dans la série The Elder Scrolls ». In *Pouvoirs des jeux vidéo*, Marc Atallah, Christian Indermühle, Nicolas Nova et Matthieu Pellet, p. 55-79. InFolio, 2014.
- Bonenfant, Maude. « Des espaces d'appropriation ». *Les jeux vidéo, un « bien » culturel ?*, MédiaMorphoses, n° 22 (2008), p. 63-67.
- . *Le libre jeu: réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique*. Montréal: Liber, 2015.
- . « La ludification comme langage : espace d'appropriation, distance et “tiers symbolisant” comme médiations dans l'acte communicationnel. », communication (keynote) en marge du colloque "Entre le jeu et le joueur : écarts et médiations" organisé du 25 au 27 octobre 2018 à l'Université de Liège, <https://www.youtube.com/watch?v=PKXVR6UhEQA>.
- Bonenfant, Maude, et al. « L'approche communicationnelle en études du jeu : un apport des chercheur.se.s de la Faculté de communication de l'UQAM ». *Communiquer. Revue de communication sociale et publique*, n° La communication à l'UQAM, mars 2020, p. 77-102.

- Borries, Friedrich von, Matthias Böttger, et Steffen P Walz. *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*. Basel: Birkhäuser Basel, 2007.
- Breem, Yves, et Boris Krywicki. *Press Start. 40 ans de magazines de jeux vidéo en France*. Omaké Books, 2020.
- Caillois, Roger. *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*. Edition revue et Augmentée. Collection Folio 184. Paris : Gallimard, 1958.
- Caune, Jean. *Pour une éthique de la médiation : le sens des pratiques culturelles*. Communication, médias et sociétés. Grenoble : Presses Univ. de Grenoble, 1999.
- Certeau, Michel de. *L'invention du quotidien. I. Arts de faire*. 10,18 [Dix, dix-huit]. Paris : Union Générale d'Éd, 1980.
- Coavoux, Samuel, Samuel Rufat, et Hovig Ter Minassian. *Espaces et temps des jeux vidéo*. Lecture>Play. Paris : Questions théoriques, 2012.
- Courcier, Nicolas, et Mehdi El Kanafi. *Zelda. Chronique d'une saga légendaire*. Toulouse : Pix'n Love, 2013.
- Courtois, Charlotte. *Jeu d'aventure graphique, parc à thème et XIXème siècle dans la construction de l'espace des premiers Monkey Island de LucasArts (1990, 1991) Disneyland, le secret de l'espace de l'île aux singes ?* Mémoire de master 2 en études cinématographiques et audiovisuelles, Université Sorbonne-Nouvelle – Paris 3, 2018.
- Coville, Marion. « Créateurs de jeux vidéo et récits de vie : la formation d'une figure hégémonique », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 4, <http://journals.openedition.org/rfsic/763>
- Crawford, Chris. *The art of computer game design*. Berkeley, Calif: Osborne/McGraw-Hill, 1984.
- Curtius, Ernst Robert. *La littérature européenne et le Moyen Age latin*. Pocket Agora. Paris : Presses universitaires de France, 1991.
- Deleuze, Gilles, et Félix Guattari. *Capitalisme et Schizophrénie 2. Mille plateaux*. Collection « Critique ». Paris : Éditions de minuit, 1980.
- Devallon, Jean. « La médiation, la communication en procès ? » *MEI Médiation et Information*, n° 19 (2003): p. 37-54.
- Douglas, Christopher. « “You Have Unleashed a Horde of Barbarians!”: Fighting Indians, Playing Games, Forming Disciplines. » *Postmodern Culture* 13, n° 1 (septembre 2002).
- Dozo, Björn-Olav et Boris Krywicki. « La presse vidéoludique », in *Manuel d'analyse de la presse magazine*. Claire Blandin (éd.), Armand Colin, 2018, p. 209-222.

- Ducrot, Oswald. *Qu'est-ce que le structuralisme ? 1. Le structuralisme en linguistique*. Éd. du Seuil, [1968] 1973.
- Eco, Umberto. *Apostille au Nom de la rose*, dans *Le Nom de la rose*, Paris, Grasset, 1985.
- Fernández, Salva. *Zelda. L'aventure sans fin*. Paper Sword. Paris: Ynnis Éditions, 2019.
- Fernández-Vara, Clara. « «Labyrinth and Maze: Video Game Navigation Challenges» ». In *Space, Time, Play: Computer Games, Architecture and ...*, Friedrich von Borries, Steffen P. Walz&Matthias Böttger., p. 74-76. Basel, Boston & Berlin: Birkhäuser, 2007.
- Fernández-Vara, Clara, José Pablo Zagal, et Micheal Mateas. « Evolution of Spatial Configurations In Videogames ». In *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play.*, 2005. <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.67.97&rep=rep1&type=pdf>.
- Flynn, Bernadette. « The Navigators Experience - An Examination of the Spatial in Computer Games ». In *The pleasures of computer gaming: essays on cultural history, theory and aesthetics*, édité par Melanie Swalwell et Jason Wilson, p. 118-46. Jefferson, N.C: McFarland & Co, 2008.
- Foucault, Michel. « Des Espaces Autres. Conférence Au Cercle d'études Architecturales, 14 Mars 1967 ». *Architecture, Mouvement, Continuité*, n° 5 (1984), p. 46-49.
- Frasca, Gonzalo. « Simulation versus Narrative. Introduction to ludology. » In *The Video game theory reader*, Mark J.P. Wolf&Bernard Perron., 221-35. Londres: Routledge, 2003.
- Friche, Lucas. « Analyser le rapport entre le joueur et l'espace de jeu par la cartographie. Étude de l'interface de carte, ses attributs, et leurs rapports dans la formalisation de l'éthos ludique. » Mémoire de Master, Université de Lorraine, 2020.
- Fuller, Mary, et Henry Jenkins. « Nintendo® and New World Travel Writing: A Dialogue ». In *Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Community*, Steven G. Jones., p. 57-72. Thousand Oaks: Sage Publications, 1994.
- Fullerton, Tracy, Jacquelyn Ford Morie, et Celia Pearce. « A Game of One's Own: Towards a New Gendered Poetics of Digital Space ». *Fibreculture Journal: Internet Theory, Criticism and Research* 11 (2008). <http://eleven.fibreculturejournal.org/fcj-074-a-game-of-one%e2%80%99s-own-towards-a-new-gendered-poetics-of-digital-space/>.
- Garandel, Pascal. « L'espace vidéoludique comme espace téléotopique. Une approche phénoménologique de l'espace dans les jeux vidéo. » In *Espaces et temps des jeux vidéo*, H. Ter Minassian, S. Rufat&S. Coavoux., p. 115-47. Lecture>Play. Paris : Questions théoriques, 2012.

- Gaudin, Antoine. *L'espace cinématographique: esthétique et dramaturgie*. Édité par Michel Marie. Cinéma-arts visuels. Paris : Armand Colin, 2015.
- Gazzard, Alison. *Mazes in Videogames: Meaning, Metaphor and Design*. Jefferson, North Carolina: McFarland, 2013.
- . « Playing in a Virtual World: Exploration and Aspects of Play ». In *Artificial Reality and Telexistence*, édité par Tony Brooks et IEEE Computer Society, p. 288-89. Los Alamitos, Calif: IEEE Computer Society, 2007.
- Genette, Gérard. *Figures III*. Collection Tel quel. Paris : Editions du Seuil, 1972.
- Genvo, Sébastien. « Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : pour une étude du "play design" », communication au colloque *Le jeu vidéo : expériences et pratiques sociales multidimensionnelles*, ACFAS, 2008, <http://www.expressivegame.com/publications/colloques/caracteriser-lexperience-du-jeu-a-son-ere-numerique-pour-une-etude-du-play-design-s-genvo/>.
- . « Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique ». Mémoire pour l'habilitation à diriger des recherches, Université de Lorraine, 2013.
- Grandjean, Guillaume. « Peut-on réécrire un jeu vidéo ? *The Legend of Zelda & The Binding of Isaac* : essai de *game design* comparé », in *Le Pardaillan. Revue de littératures populaires et cultures médiatiques*, n°2, « Le jeu ». Paris : La Taupe médite, 2017.
- . « Jeu vidéo et histoire des formes. Itinéraire à travers les *Figures* (Hommage à Gérard Genette) », in Colombani, Paul-Antoine, et al., éditeurs. *Littératures du jeu vidéo : actes du colloque, ENS Ulm, 15 et 16 juin 2018*. Paris : La Taupe médite, 2019.
- . « Le langage du *level design* : un langage figuratif et figuré. L'exemple de *The Legend of Zelda* ». Communication au colloque international « Les langages du jeux vidéo », Université de Lausanne, 24-26 octobre 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=FfGyF9ZbGWc>.
- Greimas, Algirdas J. « Éléments pour une théorie de l'interprétation du récit mythique ». *Communications*, n° 8. Recherches sémiologiques : l'analyse structurale du récit (1966), p. 28-59.
- Günzel, Stephan. « The Spatial Turn in Computer Game Studies ». In *Exploring the Edges of Gaming*, K. Mitgutsch et al., p. 147-56. Vienne: Braunmüller, 2010.
- Hennion, Antoine. *La passion musicale : une sociologie de la médiation*. Collection Leçons de choses. Paris: Métailié, 1993.
- Henriot, Jacques. *Le Jeu*. Sup « Initiation philosophique ». Paris : Presses Univ. de France, 1969.

- . *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*. Paris : J. Corti, 1989.
- Huizinga, Johan. *Homo ludens: essai sur la fonction sociale du jeu*. Collection Tel 130. Paris : Gallimard, 1938.
- Jenkins, Henry. « Complete Freedom of Movement: Video Games as Gendered Play Spaces. » In *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*, Justine Cassell & Henry Jenkins., p. 262-97. Cambridge, MA: MIT Press, 1998.
- . « Game design as narrative architecture ». In *First Person : New Media as Story, Performance, and Game*, Pat Harrington and Noah Frup-Waldrop (Eds.), p. 118-30. Cambridge (MA): MIT Press, 2004.
- Jenkins, Henry, et Kurt D. Squire. « The Art of Contested Spaces ». In *Game On : The History and Culture of Video Games*, Bain C., Kings L. (eds.), 64-75. London: Barbican Press, 2002, https://website.education.wisc.edu/kdsquire/tenure-files/40-Game_On.pdf.
- Juul, Jesper. *Half-Real : Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press, 2005.
- . « Variation over time. The transformation of Space in Single-screen Action Games. » *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: the Next Level*, Borries, Walz&Böttger, Birkhäuser, 2007, p. 100-03.
- King, Geoff, et Tanya Krzywinska. *Tomb Raiders and Space Invaders: Videogame Forms and Contexts*. I.B.Tauris, 2005.
- Kirkpatrick, Graeme. *The formation of gaming culture: UK gaming magazines, 1981-1995*. Palgrave pivot. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2015.
- Kremers, Rudolf. *Level design: concept, theory, and practice*. Wellesley, MA: A.K. Peters, 2009.
- Krichane, Selim. *La caméra imaginaire: Jeux vidéo et modes de visualisation*. Georg, 2019.
- Lamizet, Bernard. *Les lieux de la communication*, Mardaga, 1992.
- Laudati, Patrizia. « Formes de l'architecture : langages, images et pratiques partagés ». In *Formes en devenir. Approches technologiques, communicationnelles et symboliques*, Pascal Lardellier., p. 179-99. Science Cognitive et Management des Connaissances. Hermes Science Publishing, 2014.
- Lefebvre, Henri. « La production de l'espace ». *L'Homme et la Société*, n° 31-32 (1974), p. 15-32.
- Leigh McGregor, Georgia. « Architecture, space and gameplay in World of Warcraft and Battle for Middle Earth 2 ». In *CyberGames '06: Proceedings of the 2006 international conference on Game research and development*, p. 69-76. Perth, Australia, 2006.

- Lessard, Jonathan. « Histoire formelle du jeu d'aventure sur ordinateur (le cas de l'Amérique du Nord de 1976-1999) ». Université de Montréal, 2013. https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/bitstream/handle/1866/10328/Lessard_Jonathan_2013_these.pdf?sequence=3&isAllowed=y.
- Letourneux, Matthieu. « La question du genre dans les jeux vidéo ». In *Le Game design de jeu vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Sébastien Genvo, p. 39-54. Paris : L'Harmattan, 2006.
- . « Les univers de fiction des jeux vidéo ». In *Le Game design des jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Sébastien Genvo, p. 195-207. Paris : L'Harmattan, 2006.
- Magnet, Shoshana. « Playing at Colonization. Interpreting Imaginary Landscapes in the Video Game Tropico ». *Journal of Communication Inquiry* 30, n° 2 (2006), p. 142-62.
- Mallindine, Jayme Dale. « Reorienting Representation: Gender and Space in Ocarina of Time ». Master of Arts Report, University of Texas, 2015. https://www.academia.edu/12454932/Reorienting_Representation_Gender_and_Space_in_Ocarina_of_Time.
- Merleau-Ponty, Maurice. *L'œil et l'esprit*. Collection folio Essais 13. Paris: Gallimard, 1989.
- Miyamoto, Shigeru. Developer Interview, originally featured in TV Game: denshi yuugi taizen (1988), 1989. <http://shmuplations.com/miyamoto1989/>.
- . Developer Interviews: Miyamoto talks Zelda, publié à l'origine sur le site 1101.com. Traduit par GlitterBerri, 1998. <https://www.glitterberri.com/ocarina-of-time/1101-interviews/miyamoto-talks-zelda/>.
- . Game Developers Interview Collection (Introduction to Game Design), 1994. <http://shmuplations.com/1994game3/>.
- . Legend of Zelda Developer Interview, publié à l'origine comme texte d'accompagnement à la sortie du CD Legend of Zelda: Sound and Drama (1994), 1994. <http://shmuplations.com/zelda/>.
- . Miyamoto, la Wii U et le secret de la Triforce. Entretien réalisé par William Audureau. Gamekult, 9 juillet 2004. <https://www.gamekult.com/actualite/miyamoto-la-wii-u-et-le-secret-de-la-triforce-105550.html>.
- . Q&A: Shigeru Miyamoto On The Origins Of Nintendo's Famous Characters. Entretien réalisé par Laura Sydell. NPR: National Public Radio, 2015. <https://www.npr.org/sections/alltechconsidered/2015/06/19/415568892/q-a-shigeru-miyamoto-on-the-origins-of-nintendos-famous-characters?t=1580740290191>.

- . Sensei Speaks. IGN, 29 janvier 1999. <http://www.ign.com/articles/1999/01/30/sensei-speaks>.
- . The Making of The Legend of Zelda: A Link to the Past (originally featured in the 1/92 edition of Famicon Tsuushin), 1992. <http://shmuplations.com/zeldaltp/>.
- . Un équilibre difficile à trouver. Entretien réalisé par Matthieu Hurel. Gamekult, 2017. <https://www.gamekult.com/actualite/interview-miyamoto-un-equilibre-difficile-a-trouver-165131.html>.
- Miyamoto, Shigeru, et Yuji Horii. Discussion Between Miyamoto & Horii, publié à l'origine sur le site de la Game Staff List Association Japan. Traduit par GlitterBerri, 1989. <https://www.glitterberri.com/developer-interviews/miyamoto-horii-discussion/>.
- Miyamoto, Shigeru, Eiji Onozuka, et Makoto Miyanaga. Developer Interviews: Link's Horse, publié à l'origine sur le site 1101.com. Traduit par GlitterBerri, 1998. <https://www.glitterberri.com/ocarina-of-time/1101-interviews/links-horse/>.
- Miyamoto, Shigeru, Takeshi Tezuka, et Koji Kondo. NES Classic Edition. Developer Interview. The Legend of Zelda. Nintendo.com, 2016. <https://www.nintendo.com/nintendo-classic/the-legend-of-zelda-developer-interview/>.
- Murray, Janet Horowitz. *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. New-York: Free Press, 2016.
- Murray, Soraya. *On Video Games: The Visual Politics of Race, Gender and Space*. London, New-York: I.B.Tauris, 2018.
- Newman, James. *Videogames*. Reprinted. Routledge Introductions to Media and Communications. London: Routledge, 2008.
- Nintendo co, Eiji Aonuma, et Akira Himekawa. *The legend of Zelda: Hyrule historia : encyclopédie de The legend of Zelda : guide officiel de Nintendo*. Toulon: Éd. Soleil, 2013.
- Nitsche, Michael. *Video game spaces: image, play, and structure in 3D game worlds*. Cambridge, Mass: MIT Press, 2008.
- Onozuka, Eiji. Developer Interviews: Dungeons (Part 1), publié à l'origine sur le site 1101.com. Traduit par GlitterBerri, 1998. <https://www.glitterberri.com/ocarina-of-time/1101-interviews/dungeons/>.
- Pearce, Celia. « Narrative environments. From Disneyland to World of Warcraft. » In *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: the Next Level*, Borries, Walz&Böttger., p. 200-205. Basel: Birkhäuser, 2007.

- . « Spatial Literacy: Reading (and Writing) Game Space ». Communication au colloque international *FROG – Future and Reality of Gaming*, Vienne, 2008, <https://pdfs.semanticscholar.org/e538/9481c4375d5c60c6577a2cd5333b59a942fc.pdf>
- . « Story as play space : narrative in games ». In *Game On. The History and Culture of videogames*, Lucien King., p. 112-19. London: Laurence King Publishing Ltd., 2002.
- Plantin, Jean-Christophe. « L'avènement de la carte comme médiation: Généalogie des rencontres entre cartographie et théories de l'information ». *Questions de communication*, n° 25 (31 août 2014), p. 309-26.
- Provenzo, Eugene F. *Video kids: making sense of Nintendo*. Cambridge, Mass: Harvard University Press, 1991.
- Quéré, Louis. *Des miroirs équivoques : aux origines de la communication moderne*. Babel. Paris: Aubier Montaigne, 1982.
- Riegel, Martin, et al. *Grammaire méthodique du français*. 5. éd. [rev. et augm.], Presses Univ. de France, 2014.
- Rouzé, Vincent. « Médiation/s : un avatar du régime de la communication ? » *Les Enjeux de l'information et de la communication*, n° 2 (2010) : p. 71-87.
- Rufat, Samuel, et Hovig Ter Minassian. « Espace et jeu vidéo ». In *Le jeu vidéo comme objet de recherche*, Samuel Rufat&Hovig Ter Minassian., p. 77-103. *Lecture>Play*. Paris: Questions théoriques, 2012.
- Ryan, Marie-Laure. « Beyond Myth and Metaphor - The Case of Narrative in Digital Media ». *Game Studies* 1, n° 1 (2001). <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>.
- . « L'expérience de l'espace dans les jeux vidéo et les récits numériques ». *Cahiers de Narratologie*, n° 27 (2014). <http://journals.openedition.org/narratologie/6997>.
- Salen, Katie, et Eric Zimmerman. *Rules of Play : Game Design Fundamentals*. MIT Press, 2004.
- Schell, Jesse. *The art of game design: a book of lenses*. Second edition. Boca Raton: CRC Press, 2015.
- Sellier, Hélène. *Littérature et Jeux vidéo : représentations réciproques*. Thèse de doctorat en Littérature comparée sous la direction d'Irène Langlet, soutenue le 27 septembre 2019 à l'Université Paris-Est.
- Siabra-Fraile, Joaquin. « NESpace en Construction dans Zelda ». In *Zelda et la philosophie*, Luke Cuddy., p. 142-59. Carus Publishing Company (Omaké Books, traduit de l'anglais par V. Congy et H. Moallic, 2018), 2008.

- Sidre, Colin. *Une histoire du jeu vidéo en France: l'objet vidéoludique et ses réseaux de distribution, 1974-1988*. Thèse de l'École des Chartes, 2014
- Stockburger, Axel. « The Rendered Arena. Modalities of Space in Video and Computer Games. » Doctoral Thesis, University of the Arts, 2006.
- Stout, Mike. « Learning From The Masters: Level Design In The Legend Of Zelda ». <https://www.gamasutra.com/> (blog), 3 janvier 2012. https://www.gamasutra.com/view/feature/134949/learning_from_the_masters_level_.php.
- . « Oblivion Exploration Analysis ». <http://www.ongamedesign.net/> (blog), 20 avril 2010. <http://www.ongamedesign.net/oblivion-exploration-analysis/>.
- Sudnow, David. *Pilgrim in the Microworld*. New York, N.Y.: Warner books, 1983.
- Ter Minassian, Hovig, Samuel Rufat, et Manouk Borzakian. « Le jeu dans tous ses espaces ». *Sciences du jeu*, n° 8 (2017). <http://journals.openedition.org/sdj/822>.
- Triclot, Mathieu. « Dedans, dehors et au milieu : les espaces du jeu vidéo ». In *Espaces et temps des jeux vidéo*, H. Ter Minassian, S. Rufat & S. Coavoux., p. 207-35. Lecture>Play. Paris : Questions théoriques, 2012.
- . *Philosophie des jeux vidéo*. 1 vol. Paris : Zones, 2011.
- Verchère, Raphaël. « Gouverner le joueur dans les jeux vidéo : La métaphysique des « affordances » au service de la politique des « architectures du choix » ». *Sciences du jeu*, n° 11 (12 avril 2019).
- Walther, Bo Kampmann. « La représentation de l'espace dans les jeux vidéo : généalogie, classification et réflexions ». In *La Pratique du jeu vidéo. Réalité ou virtualité?*, L'Harmattan., p. 205-18. Dossiers Sciences Humaines et Sociales. Paris, s. d.
- Walz, Steffen P. *Toward a Ludic Architecture: The Space of Play and Games*. Pittsburgh, PA: ETC Press, 2010.
- Wark, McKenzie. *Gamer Theory*. Harvard University Press. Cambridge, Massachusetts, and London, England, 2007.
- Winnicott, Donald Woods, et Claude Monod. *Jeu et réalité: l'espace potentiel*. Paris: Gallimard, 1999.
- Wittgenstein, Ludwig. *Le cahier bleu et le cahier brun*. Gallimard, [1933-1934] 2004.
- Wolf, Mark J.P.. « Space in the Video Game », *The Medium of Video Game*. Austin : University of Texas Press, 2002, p. 53-70.