



UNIVERSITÉ
DE LORRAINE

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

Master 1 Mention Information & Communication,

Année 2019-2020.

*Analyser le rapport entre le joueur et l'espace de jeu
par la cartographie*

*Etude de l'interface de carte, ses attributs, et leurs
rapports dans la formalisation de l'éthos ludique.*

Mémoire présenté et soutenu par :

Lucas Friche

Sous la direction de :

Sebastien Genvo

Université de Lorraine, Master AMINJ Parcours Conception de Dispositifs Ludiques



UNIVERSITÉ
DE LORRAINE

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

Master I Mention Information & Communication,

Année 2019-2020.

*Analyser le rapport entre le joueur et l'espace de jeu
par la cartographie*

*Etude de l'interface de carte, ses attributs, et leurs
rapports dans la formalisation de l'éthos ludique.*

Mémoire présenté et soutenu par :

Lucas Friche

Sous la direction de :

Sebastien Genvo

Université de Lorraine, Master AMINJ Parcours Conception de Dispositifs Ludiques

Remerciements :

Mes premiers remerciements vont tout d'abord à Sébastien Genvo, mon directeur de recherche, qui a su me guider dans ce travail et, malgré l'apparition d'une quarantaine forcée et d'une situation anxieuse, a maintenu un lien professionnel et bienveillant avec moi. C'est notamment grâce à nos divers entretiens, en physique ou virtuel, que j'ai pu mener à bien cette analyse de la cartographie. Je le remercie également de m'avoir permis d'accéder à cette formation d'Information & Communication centrée sur l'étude des dispositifs ludiques, qui me permet de travailler et de me spécialiser dans un domaine important à mes yeux, et de plus en plus utile à la société.

Je tiens également à remercier l'ensemble de l'équipe pédagogique du master AMINJ pour la qualité de la formation et la richesse des enseignements, et en particulier Laurent Di Filippo pour son travail de suivi des étudiants de ma promotion, et sa bienveillance pendant le confinement. Les enseignants et intervenants du programme m'ont permis de mieux cibler mes projets professionnels, et m'ont formé à de nombreux domaines qui me servent déjà à mieux penser la recherche et le monde professionnel, ainsi que, de manière générale, le rapport entre l'homme et la société.

De même, j'en profite pour remercier mes camarades de la promotion AMINJ, en particulier Damien Bécrot, Florentin Peters, Thierry Etlicher et Thierry Tran. Nous avons travaillé ensemble sur un projet de médiation permettant de présenter nos travaux de recherches à des étudiants de l'université de Lorraine, et nos échanges riches et variés autour de la manière de présenter nos sujets m'ont permis d'affiner mes thématiques, et de me passionner pour la cartographie et son impact sur les sessions de jeu.

Enfin, mes derniers remerciements vont à Joanna Ofleidi, ma compagne et fiancée, dont l'expérience en recherche a su me guider pendant l'écriture de ce mémoire, et dont le soutien et l'aide m'accompagnent dans chacun de mes projets.

Sommaire :

I.	Introduction	6
A)	Amorce et contextualisation du sujet.....	6
B)	Etat de l'art	11
C)	Problématisation du sujet.....	15
D)	Corpus d'étude choisi	18
E)	Méthodologie d'approche du corpus	21
F)	Posture du chercheur	22
G)	Annonce du plan.....	23
	Chapitre I : Entre ludique et géographique, comment analyser les cartes des jeux ?	24
I.1)	Théorie des cartes et du jeu	24
I.2)	Une phase exploratoire : approcher The Elder Scrolls et ses cartes pour mieux formuler notre grille d'analyse.....	34
I.2.1)	<i>The Elder Scrolls : Arena</i>	35
I.2.2)	<i>The Elder Scrolls: Daggerfall</i>	37
I.2.3)	<i>The Elder Scrolls : Morrowind</i>	39
I.2.4)	<i>The Elder Scrolls : Oblivion</i>	40
I.2.5)	<i>The Elder Scrolls : Skyrim</i>	41
I.2.6)	Bilan et comparaison avec l'évolution du studio Bethesda	43
I.3)	Une grille d'analyse de la cartographie dans The Elder Scrolls.....	45
I.4)	Deuxième phase exploratoire : le corpus soumis à la grille	49
I.5)	Conclusion partielle du premier chapitre :	51
	Chapitre II : Aux premiers jours de <i>The Elder Scrolls : Arena</i> et <i>Daggerfall</i> comme une base cartographique.....	53
II.1)	L'appel à la narration : fournir les outils et l'interface pour façonner l'aventure	53
II.2)	Territoire hostile, territoire hospitalier : comment représenter l'espace de jeu ?.....	56

II.3) Modifier le gameplay et les décisions de jeu via la cartographie.....	61
II.4) Conclusion du premier chapitre et évolution de la licence par le biais de l'étude de la carte	66
Chapitre III : Morrowind, la modification de l'expérience TES par un nouveau moteur et un nouveau type de RPG	68
III.1) Repenser l'exploration, repenser la narration	68
III.2) Une nouvelle approche du territoire : investir les sens du joueur.....	73
III.3) Une modification du gameplay et de l'éthos ludique par l'usage de la cartographie .	76
III.4) Conclusion du chapitre deux et évolution de la licence The Elder Scrolls à travers la cartographie	81
Chapitre IV : <i>Oblivion</i> et <i>Skyrim</i> , comment penser la cartographie sur console ?.....	85
IV.1) Créer une relation narrative unique entre le joueur et sa carte	87
IV.2) L'interface de carte comme interface transitionnelle entre le joueur et le territoire...	96
IV.3) Configurer la cartographie par rapport au gameplay : penser l'accessibilité au cœur du processus ludique	107
IV.4) Conclusion de notre quatrième chapitre et synthèses des analyses	112
Conclusion de notre travail de recherche et d'analyse de la cartographie	115
A) Synthèse des résultats et apports à la question de la cartographie.....	115
B) Limites de nos apports.....	117
C) Ouverture	118
Table des illustrations :	120
Bibliographie :.....	122
Corpus	122
Ouvrages et articles scientifiques :.....	122
Ressources multimédias :	124
Ludographie :	125

I. Introduction

A) Amorce et contextualisation du sujet

Le dix-neuf septembre 2019 se tenait, à Strasbourg, la table ronde intitulée « Quel avenir pour les *Open Worlds*¹ ? ». Tandis que ses intervenants retracent l'histoire et l'évolution du jeu dit à monde ouvert et questionne ce qui permet ou non d'en définir un, il est question de l'utilisation de la carte de jeu, de son interface, et de ses fonctionnalités proposées aux joueurs. En plus des « structures architecturales »², et d'une organisation graphique de l'espace permettant au joueur d'être guidé intuitivement par ce qu'il voit et perçoit, il semble que la carte est un outil indispensable lorsqu'il est donné au joueur un univers si vaste et si riche.

Comme souligné plus tard par Maxime, un des intervenants de la table ronde, certains jeux proposent différentes utilisations de la carte : tandis que les jeux *Ubisoft* et l'immense *The Witcher III* actualisent eux-mêmes l'interface de carte, et annotent les lieux et objectifs dignes d'intérêts pour le jeu (un donjon, un village abandonné...), d'autres jeux comme le dernier *The Legend of Zelda : Breath of the Wild* incitent au contraire le joueur à utiliser lui-même une variété de marqueurs disponibles pour inscrire, sur la carte, les endroits intéressants et pertinents pour ses objectifs de jeu. A sa disposition, un marqueur en forme d'épée, de coffre, de point d'interrogation ; des symboles que le joueur investira de sens en les plaçant à des lieux précis de sa carte.

Maxime mentionne alors qu'il est question de « philosophie »³ de jeu, et sa remarque montre l'importance de la réflexion sur le guidage du joueur : celui-ci doit-il choisir quels lieux lui semble d'intérêt, malgré l'immensité du monde qui l'entoure ? Ou bien est-il nécessaire pour le concepteur de le guider, par peur de le perdre, même si ce procédé peut être perçu comme insistant ? En effet, le succès du dernier *The Legend of Zelda*, un jeu « où la liberté est l'essence même de la construction du jeu. » (Bravermann et Cosseron, 2019, p.306), pourrait tenir en

¹ La vidéo est consultable en entière à cette adresse : <https://youtu.be/K9xCjIj6LIU>

² Nous citons ici la vidéo à ce marqueur temporel : <https://youtu.be/K9xCjIj6LIU?t=1213>, lorsque Jehanne Rousseau prend la parole afin d'expliquer les techniques de guidage mises en scène par les développeurs de jeu dans les *open-world*.

³ *Ibid.* à 21 :52. L'intervenant est Maxime de la chaîne Youtube *Game Next Door*.

partie à ce léger manque de guidage, ce qui l'inscrirait à sa sortie comme un *open-world*⁴ différent, et qui peut expliquer en partie son succès.

La carte se cantonne-t-elle au simple guidage du joueur ? Il serait réducteur de la considérer comme une simple interface de guidage qui symbolise l'espace de jeu. Car la carte, dans les jeux vidéo, pourraient être rapprochées de celles dans les romans de fantaisie, comme *Le Seigneur des Anneaux* de J.R.R Tolkien, où la cartographie sert alors à créer un univers et à le rendre cohérent, vraisemblable aux yeux de son lecteur. J.P. Wolf décrit également l'importance des cartes dans l'acte de création de monde de fantasy ou de science-fiction : « Maps relate a series of locations to each other, visually unifying them into a world. They provide a concrete image of a world, and fill in many of the gaps not covered in the story; gaps between locations, at the world's edges, and places not otherwise mentioned or visited by the characters. As such, they are one of the most basic devices used to provide structure to an imaginary world.»⁵ (2012, p.157). Dans les œuvres de fiction, la carte permet alors de « structurer le monde imaginaire » du lecteur, et la narration ou l'histoire : « Maps are initially designed to fit a story, but later stories must be fit to existing maps. A map, then, can restrict stories as well as generate them.»⁶ (*Ibid.* p. 159). La carte sert donc un rôle de support à la narration d'une œuvre de fiction, mais permet notamment de développer l'imaginaire pour le lecteur. Elle est également utile pour l'auteur : «[...] they also allow authors to join multiple worlds together into one.»⁷ (*Ibid.* p 163).

Véritable outil de création d'univers, on peut la penser de la même manière dans le jeu vidéo, où les exemples de jeux présents dans le même univers et réutilisant une portion de la même carte sont nombreux (*The Elder Scrolls, The Legend of Zelda...*). La carte de jeu vidéo hériterait donc des fonctions narratives des cartes de fiction traditionnelles, en plus de développer l'imaginaire d'un joueur. De même, il est fréquent que les symboles utilisés pour illustrer les cartes portent d'eux-mêmes une sémantique particulière : susciter l'émerveillement, la crainte, ou l'envie d'exploration auprès de leur lecteur. C'est par exemple le cas de la *Carta Marina*

⁴ Un *Open-World*, ou jeu à monde ouvert, possède la particularité de plonger le joueur dans un univers monumental. C'est même le but essentiel du jeu : mettre le joueur au centre d'un monde dynamique et gigantesque et lui proposer des quêtes lui permettant de parcourir cet univers. Le *design* d'un *Open-World* permet aussi à des joueurs d'arpenter l'ensemble de l'espace de jeu sans s'intéresser une seule fois aux quêtes ni à l'histoire : une attention particulière est portée à la liberté de jeu.

⁵ « Les cartes relient différents lieux, en les unifiant visuellement en un monde. Elles amènent l'image d'un concret d'un monde, et remplissent les nombreux blancs laissés par l'histoire : entre les lieux placés au bout du monde, ou encore ceux mentionnés ou visités par les personnages. De ce fait, elles sont les outils les plus basiques pour donner une structure à un monde imaginaire » [Traduction personnelle]

⁶ « Les cartes sont initialement conçues pour soutenir une histoire, mais les prochaines histoires devront forcément figurer sur la carte » [T.P.]

⁷ « [...] elles permettent également [les cartes] aux auteurs de placer différents mondes au sein du même. » [T.P.]

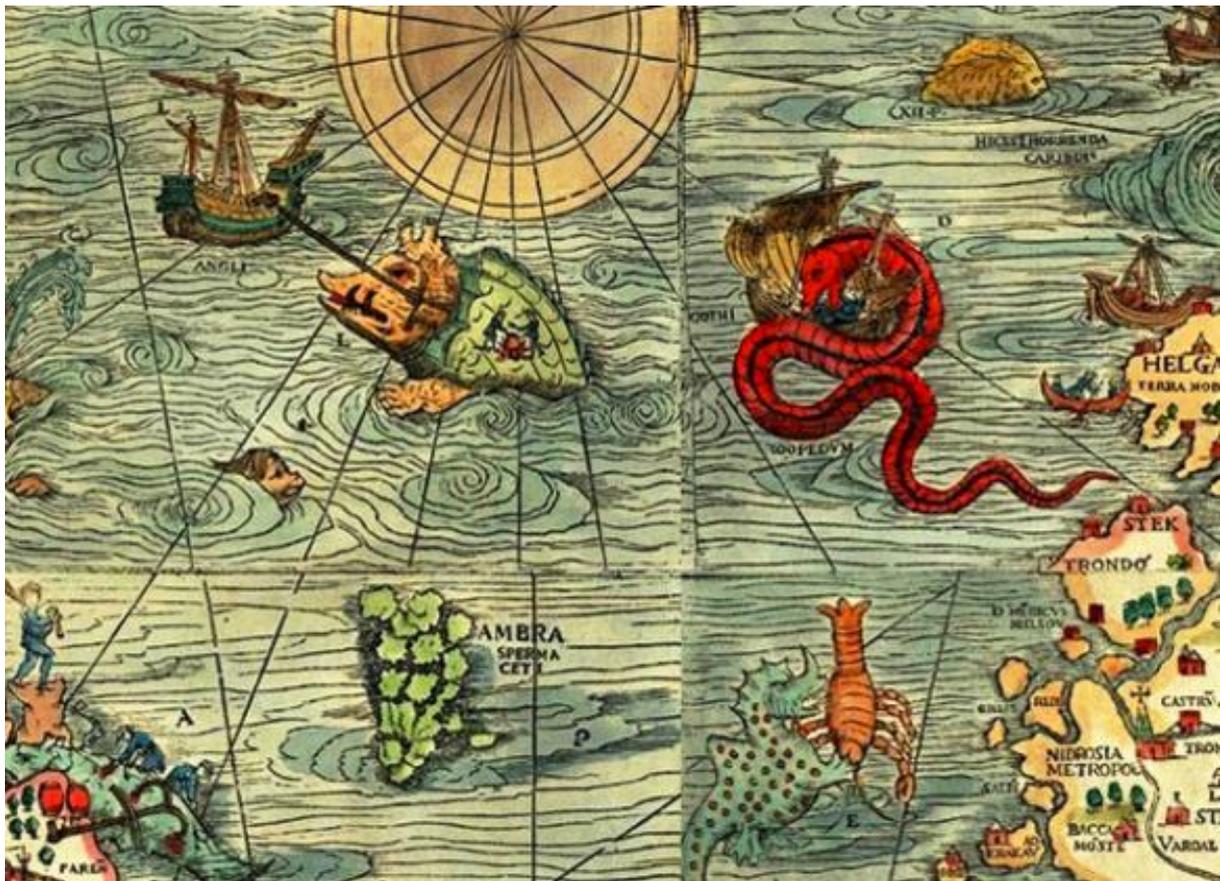


Figure 1, *Carta marina et descriptio septentrionalium terrarum*, version de 1949.

(figure 1) représentant la Scandinavie au XVI^{ème} siècle, et ici, les créatures maritimes mythologiques l'habitent. La dimension sensuelle de la carte, avec les effets de pliure, le tracé des vagues soulignant les courants marins, et le soin apporté au dessin des créatures soulignent la manière dont la carte peut susciter l'émotion et l'imaginaire de son lecteur.

Mais dans le jeu vidéo, à contrario d'un roman, la carte n'est pas qu'un support narratif fictionnel, ou une simple boussole guidant le joueur. Elle est une partie intégrante du *game design*⁸. Chaque genre de jeu a une utilisation différente de la cartographie, et n'a même pas forcément besoin d'une carte. Les jeux de tirs nécessitent un *level design* précis, soutenu par une carte judicieusement pensée : « A map that flows enables players to make intuitive split-second decisions about their preferred route »⁹, donc un affichage clair et distinct de l'information, ainsi que la création d'espaces forçant des prises de risques de la part de joueurs

⁸ Le *Game design* concerne toutes les décisions prises par rapport au jeu et à sa jouabilité. Un *game designer* devra par exemple travailler sur les mécaniques de son jeu, comment elles s'y ancrent, et comment celles-ci permettent de créer des tensions et des challenges, selon le message qu'il souhaite passer par son jeu.

⁹ « Une carte à travers laquelle les joueurs circulent facilement leur permet, en une demi-seconde, de choisir intuitivement leur chemin préféré » [T.P.]. Il s'agit d'une citation de Kynan Pearson, développeur de jeu sur de nombreux FPS, interviewé pour un article sur le *map design* des jeux de tirs à cette adresse : https://www.gamasutra.com/view/feature/195069/deathmatch_map_design_the_.php?page=2

(comme les *chokepoints*¹⁰) ; tandis que les jeux de stratégies proposent vraisemblablement une dispute de territoire s'inspirant fréquemment des jeux de stratégies ancestraux, comme le souligne Simon Dor dans sa thèse : « L'histoire des jeux est souvent mise en parallèle avec l'histoire de la simulation de la guerre. Le *kriegsspiel* et les échecs restent des modèles qui marquent et qui, par leur origine militaire, ont cristallisé pour les jeux vidéo une vision guerrière basée sur l'origine qu'on leur prête. Suivant plusieurs critiques et universitaires, la guerre serait le modèle que tous les jeux de stratégie chercheraient à atteindre et toute divergence d'avec l'expérience militaire serait une question de simplification » (2015, p. 321). Il paraît alors essentiel que pour ces types de jeux, une carte soit mise à la disposition des joueurs, dans le premier cas comme un moyen de communiquer entre eux, et dans un deuxième cas comme un moyen de représenter de manière plus lisible la confrontation des territoires et les stratagèmes déployées pour les reconquérir.

Au sein des différents genres de jeux, le jeu d'aventure tient une place particulière dans sa relation avec la cartographie. Un des premiers jeux d'aventure et d'exploration, *Adventure*¹¹, propose au joueur d'explorer un vaste réseau de grottes, en y trouvant trésors et monstres, à l'aide de commandes textuelles. Cet ancêtre du jeu d'aventure est notamment connu pour être le fruit des deux passions de son auteur, Crowther, qui était féru des Donjons & Dragons, mais aussi de la spéléologie : en effet, il cartographiait le réseau de grottes du parc national Mammoth Cave, dans le Kentucky, avec sa femme. Créer le jeu *Adventure* a nécessité de reproduire cet ensemble de grottes sur un système informatique, mais d'une manière ludique : « Cela se traduit aussi dans la façon dont l'espace est exploré. Des relations impossibles entre certaines pièces sont en effet établies au sein de ce qui s'apparente à un labyrinthe, où il est notamment possible de sortir d'une pièce pour rentrer immédiatement à nouveau dans celle-ci, tout comme dans certaines architectures paradoxales d'Escher. » (Genvo, 2013, p. 167). Nous voyons ici le travail du développeur de jeu qui, face à un espace à reproduire dans le jeu, n'hésite pas à l'altérer pour créer une tension narrative et ludique.

A ce propos, Sebastien Genvo analyse également son fonctionnement et son « mécanisme de ludicisation » (*Ibid.* p. 169) et l'explique de cette manière : « Nous pouvons avancer que la façon de jouer intégrée dans *Adventure* se fonde sur la découverte dynamique (par rétro-réactions) d'une structure jouable à travers l'exploration d'un espace fictionnel. [...] Dans

¹⁰ Littéralement « goulet d'étranglement », il s'agit de lieu qui, par leur construction spatiale, force le joueur à faire des choix risqués.

¹¹ Il est fréquent de trouver ce jeu sous le nom de *Colossal Cave Adventure*, les deux jeux étant similaires.

Adventure, l'exploration permet de trouver les objets qui autoriseront, en se combinant à certains endroits de l'espace diégétique, l'accès à de nouveaux lieux (des nœuds de possibles), qui engageront une progression dans la découverte de la structure de jeu. » (*Ibid.*). Ainsi, ce qu'on pourrait qualifier comme le *gameplay*¹² de *Adventure* est notamment celui de l'exploration et de la découverte de l'espace de jeu.

Cet exemple permet de démontrer l'intérêt qu'il existe entre l'établissement d'une carte et son intérêt et utilité dans la création d'un parcours de jeu, mais aussi comment l'altération d'une carte peut permettre la création de mécaniques ludiques : lorsque Crowther souhaite coder et intégrer la structure de la Mammoth Cave à son jeu, il n'hésite pas à altérer sa structure réelle pour permettre la création d'un véritable labyrinthe, où le joueur se verra forcer d'établir une carte, au fur et à mesure de sa progression dans l'espace de jeu, afin de ne pas tourner en rond.

On peut conclure de ce rapide tour d'horizon de la fonction d'une interface cartographique dans différents genres de jeux que la carte sert plusieurs intérêts au sein du jeu vidéo : elle est un support narratif, un outil de guidage du joueur, mais également un vecteur de ludisme, de *gameplay*. Mais comment ces différents aspects de la carte peuvent être véhiculés par son design ?

Au vu de cette présentation, il paraît légitime de se poser la question de l'intérêt de la carte, et des fonctionnalités laissées au joueur quant à la modification de celle-ci : laisser des marqueurs, choisir si oui ou non il souhaite être guidé au sein de l'espace ou découvrir à son propre rythme. Mais aussi de la manière dont cette carte peut être un outil permettant de déployer l'imaginaire du joueur, de nourrir la narration du jeu et de participer à la construction mentale de l'univers. On peut également penser cette interface de carte et ses fonctionnalités comme une manière pour le jeu d'être un espace de communication ; soit entre le développeur et le joueur par la manière dont le premier va guider, ou volontairement perdre, le second ; soit comme un espace de communication entre le joueur et lui-même, en laissant volontairement des repères pour ses prochaines parties, ou simplement se rappeler de ce qu'il a déjà accompli¹³. Il paraît ainsi évident que le *design* d'une carte et de ses outils est un élément prépondérant au jeu. La question de l'étude des cartes, dans les jeux vidéo se pose comme une interrogation légitime pour tout

¹² Terme traditionnellement utilisé pour parler des mécaniques d'un jeu et de son fonctionnement au niveau du *game*, donc de sa structure et de ses règles.

¹³ Le RPG *Pillars of Eternity II* propose par exemple au joueur de nommer les îles qu'il découvre au fur et à mesure sur la carte, noms qui se retrouvent ensuite dans des dialogues de PNJs*

créateur de jeu : comment donner à mon joueur goût à l'aventure et à l'exploration dans l'espace, et comment lui donner les moyens d'appréhender cet espace ?

B) *Etat de l'art*

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, où se déploie les nombreuses interprétations possibles du terme « espace » et de la manière dont le jeu vidéo le réemploie à différents niveaux. Stockburger considère la carte comme une abstraction de l'espace de jeu: "[...]since they simply offer a different kind of view of the *game space*, albeit a reduced and abstract one."¹⁴ (2006, p. 142), et dans la littérature plus récente, il est rarement question de l'intérêt de la carte et de son usage comme une interface modifiant l'approche de l'espace de jeu pour le joueur, elle est plutôt considérée comme une simple méthode de visualisation de l'information qui condense et réduit l'espace déjà présentée au joueur. C'est « l'espace », concept polyforme, qui fait couler l'encre plus que la cartographie de l'espace virtuel, comme l'identifie GrandJean lorsqu'il écrit que le « « tournant spatial (spatial turn) des games studies », identifié par Stephan Günzel en 2010, témoigne de l'engouement suscité par cette question dans de nombreux travaux qui en ont fait leur objet principal. » (2019, p.30). Avant ce « tournant spatial », Zimmerman et Salen sont les premiers à parler de la manière dont carte de jeu et espace de jeu pouvaient se croiser, dans les jeux de stratégies et de guerre. Des travaux comme ceux de Ter Minassian, Samuel Rufat, ou encore Simon Dor viennent alors explorer les dimensions spatiales du jeu, sous tous les sens du mot « espace » : espace de jeu, sociologique et anthropologique, ou espace *du* jeu.

Au niveau du jeu de rôle, dans leur article *Mapping the Imaginary*, Tobias Röhl et Regine Herbrink décrivent l'intérêt d'utiliser une carte dans des sessions de jeu de rôle papier. En observant de nombreuses parties de jeu de rôle, ils concluent ainsi leur travail : « Cartographic representations fulfill an important role in the mediation of the imaginary. Not only do they help to visualize spatial dimensions of the imaginary world and to orientate oneself in that world, they also serve to give plausibility to the world as a whole. Maps are important mnemotechniques helping the players to synchronize their memory with that of their characters. Furthermore, they are means of locating oneself and lend the characters a meaningful place in

¹⁴ « [...] comme elle n'offre simplement qu'un différent type de vision de l'espace de jeu, quoique réduite et abstraite. » [T.P.]

the fictitious gaming world. With their help players can decide on their course of actions in tactical situations and plan future actions. »¹⁵ (2008, §6). Cette recherche permet de souligner l'importance de la carte comme un objet de médiation entre le Maître de jeu¹⁶, et illustre aussi l'intérêt de proposer une carte détaillée pour spatialiser les aventures des joueurs. Bien entendu, le parallèle avec le jeu vidéo peut sembler difficile, car celui-ci modélise l'espace 3D représenté par la carte, ce que le jeu de rôle papier ne peut pas faire. Mais il est très fréquent qu'une session de jeu soit ponctuée de moments où le joueur observe sa carte et imagine son exploration d'autres lieux. En reprenant cette citation, la carte possède un intérêt de médiation entre les joueurs et le maître de jeu, en y servant plusieurs rôles : elle sert d'outil de représentation de l'espace de jeu, tout en le rendant vraisemblable ; mais permet également au joueur de mieux s'identifier à son personnage ; tout en servant un intérêt ludique de spatialisation des stratégies de jeux. Il apparaît clair que la cartographie sert un intérêt essentiel dans la création de l'espace de jeu, mais aussi dans la projection du joueur dans l'univers : un aspect ludique, spatial, et narratif tout comme imaginaire.

Un travail notable réalisé en 2018 par Ross Thorn a défriché un ensemble de suppositions sur la cartographie et son rôle dans le jeu vidéo. Celui-ci divise alors les cartes en deux grandes familles : ce qu'il nomme les *playful maps* (2018, p. 2), qui s'opposent alors à ce qu'on pourrait qualifier de *gamified maps*, que Thorn décrit de cette manière « For instance, prominent figures in the mapping industry such as Google Maps (2018) and Waze (2018) are gamifying their platforms by offering badges and points as rewards for contributing information. »¹⁷(*Ibid.*). Ces deux paradigmes de création de cartes sont justifiés par deux objectifs finaux différents : les *gamified maps* sont à la recherche d'une « [...] optimal efficiency and effectiveness in extracting needed information from the representation »¹⁸(*Ibid.*), tandis que les *playful maps* doivent plutôt rechercher la « [...] competition, entertainment, and fun. »¹⁹(*Ibid.* p.3), et sont

¹⁵ « Les représentations cartographiques remplissent un rôle important dans la médiation de l'imaginaire. Non seulement elles aident à visualiser la dimension spatiale du monde imaginaire, et de s'orienter dans celui-ci, elles servent aussi à donner une plausibilité au monde en le rendant uni. Les cartes sont des objets mnémotechniques qui aident les joueurs à synchroniser leur mémoire avec ceux de leurs personnages. De plus, elles sont un moyen de se repérer et de prêter aux personnages une place sensée dans le monde fictif du jeu. Avec leur aide, les joueurs peuvent décider du déroulé de leurs actions dans de situations tactiques, et planifier des prochaines actions. » [T.P.]

¹⁶ Dans les jeux de rôle papier, le maître de jeu (ou *Game Master*, abrégé *GM*) est celui qui orchestre la partie pour les joueurs : il décide de la campagne à jouer, génère et place les butins, monstres, et personnages non jouables de la partie, et accompagne les joueurs dans leur aventure

¹⁷ « Par exemple, des figures de proue de l'industrie cartographique comme Google Maps ou Waze gamifient leurs plateformes en offrant des badges et des points comme récompenses après avoir fourni de l'information. »[T.P.]

¹⁸ « [...] optimisation de l'efficacité lors de l'extraction des informations nécessaires depuis la représentation. »[T.P.]

¹⁹ « [...] la compétition, l'amusement et le fun. »[T.P.]

en général des cartes « interactives » (*ibid.*). Le travail de Thorn procède alors à une analyse géographique (étant issu d'un cursus de géographie) et cartographique, en utilisant les typologies propres à l'étude cartographique pour comparer les différents types de cartes et d'interfaces de cartes présents dans les jeux, afin de montrer comment le jeu vidéo développe des *playful maps* grâce à différents outils donnés au joueur. Le travail de Thorn nous permet d'avoir déjà une idée de la manière dont les cartes d'un jeu vidéo peuvent être analysées, et sur quels critères il est intéressant de se pencher.

Il est important de noter deux choses : Thorn analyse essentiellement des jeux vidéo d'aventure et *Open-world*, et son travail Thorn est celui d'un géographe, tandis que nous visons ici à analyser la cartographie du point de vue de la communication au sein du jeu vidéo. Il nous paraît plus judicieux d'utiliser son travail comme une base légitime pour appuyer nos réflexions et tenter de montrer comment l'utilisation et le design des cartes, dans le jeu vidéo, permettent de mettre en tension des notions propres aux *game studies*.

Le terme *playful maps*, employé par Thorn, est issu du travail de Perkins dans *Rethinking Maps*, qui postule que la littérature a fréquemment oublié l'étude du fait de « jouer » avec les cartes. Son objectif de recherche est de vouloir « [...] illustrate how a more ludic approach to mapping might be a useful device for understanding how the process of mapping, and the map as entity, operate in different social contexts, as a part of life, rather than a tool somehow separate from the culture that they belong to. »²⁰ (Perkins, 2009, p.188). Pour cela, il étudie les dispositifs de création de carte dans des jeux de Golf et leur évolution. De même, dans l'ouvrage collaboratif *Playful Mapping*, Emma Fraser et Clancy Wilmott comparent le fonctionnement de la carte et de son interface dans les jeux *Tomb Raider* et *Assassin's Creed 2*, montrant notamment comment ces jeux exploitent la différence entre la modélisation 3D de l'espace et son visionnage sur l'interface de carte pour créer une forme de jeu: "Playfulness within these games is substantially supported by open and explorable landscapes, facilitated by in-game maps, increasingly afforded through a combination of produced space and navigational activities. Play is thus inseparable from navigation – whether the orientation and location of the avatar throughout the game or the exploration of the game using a combination of in-game maps and visual cues in the landscape."²¹ (2016, p.115).

²⁰ « [...] illustrer comment une approche plus ludique à la cartographie pourrait être un outil utile pour comprendre mieux le processus cartographique, et la carte comme une entité, fonctionne dans des contextes sociaux différents, comme une partie de la vie, plutôt qu'un outil séparé de sa culture. »[T.P.]

²¹ « L'aspect ludique de ces jeux est en partie appuyée par des espaces ouverts, dont l'exploration est facilitée par des cartes, et permise plus facilement au travers une combinaison de production d'espace et d'activités de

L'enjeu de l'article est de montrer comment une dimension ludique se crée lorsque le joueur est confronté à des lieux qui ne sont pas indiqués sur la carte, ou dont l'indication est faussée à cause du paradigme de verticalité des cartes présentées. Les auteurs associent ce paradigme au concept de *god-trick* d'Haraway, qui critique la notion d'objectivité dans les sciences²², et le rapprochent à la vision verticale, totalisante, des cartes, qui bien souvent reproduisent ce modèle de représentation. De ce fait, les jeux prenant ce modèle pour leur interface cartographique parviennent à créer, en jouant sur la visibilité et l'invisibilité des objectifs ou lieux, des séquences où le joueur doit parvenir à décoder son environnement et jouer avec la carte du lieu en la comparant avec la « réalité » du lieu, dans le jeu. Il y a donc, en suivant les recherches déjà effectuées au niveau de la cartographie, un réel enjeu dans la relation qu'entretient le joueur avec la cartographie et sa représentation de l'espace comme un élément ludique.

Enfin, au niveau de la communication par la carte, l'article²³ de Plantin sur la médiation par la cartographie permet de fournir une référence solide sur la manière dont les dispositifs de cartes communiquent avec leur lecteur, et de quelle manière ils le font ; que cela soit par la « non complétion » de l'information, ou au contraire la clarté et lisibilité de celle-ci. Via les schémas de communications connues comme les MCM, *Map Communication Models*, Plantin explicite comme ces schémas vont reproduire un paradigme de communication entre un émetteur et un récepteur (en se basant sur les théories de Shannon), mais via l'outil cartographique : « Il est fondé sur quatre postulats : il existe une séparation claire entre le cartographe et l'utilisateur de la carte ; la carte sert d'intermédiaire entre les deux ; la carte communique des informations du cartographe à destination de l'utilisateur ; les paramètres cognitifs et psychophysiques déterminent les capacités de l'utilisateur à comprendre, apprendre et mémoriser l'information communiquée par la carte » (Plantin : 2014, p. 17). Comme explicité, le schéma de communication par la carte reprend les bases d'un échange classique entre un récepteur et émetteur, notamment en utilisant la carte comme un espace d'échange approprié pour les informations à transmettre. Mais ce schéma se verra vite être remis en question, notamment à cause de ses critiques « behavioristes » (*Ibid.* p. 24) et du manque d'analyses de la réception des informations chez les utilisateurs. Néanmoins, le travail de Plantin ne prenait pas en compte

navigation. Le jeu est donc inséparable de la navigation, qu'il s'agisse de l'orientation et de la place de l'avatar au sein du jeu, ou bien de l'exploration du jeu en utilisant des cartes ou des indices visuels présents dans le paysage. » [T.P.]

²² Notamment mis en avant dans l'article *Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective* disponible à cette adresse <https://web.archive.org/web/20170829114008/http://www.staff.amu.edu.pl/~ewa/Haraway,%20Situated%20Knowledges.pdf>

²³ A retrouver ici : <https://journals.openedition.org/questionsdecommunication/9050>

l'utilisation des cartes de jeux vidéo, et il peut alors paraître légitime de repenser le MCM au sein du jeu vidéo, en prenant en compte ses défauts lors d'analyse. De plus, les défauts du MCM peuvent être envisagés différemment au sein du jeu vidéo, notamment car celui-ci dispose de *playful maps*, comme nous l'avons vu.

Ainsi, même si l'étude de la cartographie au sein du jeu vidéo n'a été que légèrement abordée dans les *game studies*, nous disposons d'assez de références pour nous permettre d'aborder le pan géographique et communicatif de la cartographie du jeu vidéo. Cette étude se voulant être un travail interdisciplinaire entre l'étude cartographique et les *game studies*, nous pouvons nous servir des références et avancées précédemment étudiées pour formuler une manière d'appréhender notre travail de recherche. De même, aucun article ne fait état de la manière dont la cartographie, dans le jeu vidéo, peut permettre d'aborder des notions de narration et de développement de l'imaginaire au sein de l'univers du jeu. Notre travail pourra donc porter autant sur le développement de l'aspect ludique que narratif de la cartographie au sein du jeu vidéo.

C) Problématisation du sujet

Nous avons déjà formulé une partie des thématiques qui nous intéressaient dans ce travail, et que nous voulions confronter. En bref, nous souhaitons observer le fonctionnement des dispositifs de carte dans les jeux vidéo, leurs interfaces et fonctionnalités, et comment cela modifie l'approche qu'a le joueur, non seulement du jeu mais aussi de l'espace de jeu. Une dimension ludique se crée lorsque l'on confronte la carte à son actuelle représentation dans la réalité du jeu, car elle certains lieux, ou objectifs, sont volontairement (ou non) mal indiqués sur la carte. Aussi, comme nous l'avons vu, une dimension esthétique et narrative est à prendre en compte lors l'on étudie une carte : elle agit comme un lieu de médiation, une interface permettant une communication entre le joueur et le designer du jeu par un ensemble de signes et de symboles que le joueur décode, décrypte. Mais ce décodage des signes participe aussi à enrichir l'imaginaire du joueur, qui en parcourant simplement une carte, peut déjà réfléchir à ses trajets et les dangers qu'il devra affronter dans chaque coin de la carte : des marais, des montagnes, des forêts vont, par exemple, faire appel à un imaginaire différent quant aux ennemis et quêtes dont ces lieux regorgent.

Il faut avant toute chose se concentrer sur une notion clef qui tisse de meilleurs liens entre la narration, la « philosophie d'un jeu », et le joueur : celle de l'éthos ludique. Il s'agit d'un terme

remanié par Genvo dans son article de 2018 intitulé « Du *game design* au *play design* : éthos et médiation ludique » qu'il définit comme « [...] les conventions partagées par un groupe d'individus déterminant comment les règles formelles d'un jeu sont appliquées dans des circonstances concrètes. Cette conception insiste de fait sur la dimension « objective » de l'éthos, qui renvoie aux représentations que l'on se fait de la structure de jeu, ce qui n'empêche pas de prendre en considération la façon dont celle-ci construit son propre système de valeurs pour être actualisée de façon ludique. » (P. 3). L'éthos ludique permet de réfléchir sur la posture ludique qu'adopte chaque joueur face à la structure du jeu, et indique ainsi comment celui-ci devrait, *de facto*, adopter une posture différente face au dispositif de carte de chaque jeu, notamment en prenant en compte les manipulations et interactions qu'il peut effectuer avec celle-ci.

Enfin, le rapport entre narration et espace de jeu se fait ici par le biais de la « narration spatialisée », théorisée par Jenkins, qui présente que le jeu vidéo crée de la narration par la progression dans l'espace donnée au joueur. Dans la traduction de son article par Maxime Cervulle, « Le *game design* : une architecture narrative », Jenkins expose que « Les concepteurs de jeux vidéo ne se contentent pas de raconter des histoires ; ils créent des mondes et sculptent des espaces. Ce n'est ainsi pas un hasard si les documents relatifs à la conception de jeux vidéo ont historiquement porté sur l'élaboration des niveaux plutôt que sur la construction de l'intrigue ou des motivations des personnages » (2004, p.3). Son article permet de poser un nouveau regard sur le débat entre les narratologues et les ludologues, qui analysaient chacun le système de récit du jeu d'une manière différente (et, souvent, contradictoire), et postule que, dans le jeu vidéo, comme dans le cinéma ou la littérature, un type de narration se crée par l'observation et l'évolution des personnages dans l'environnement. La particularité du jeu vidéo étant qu'il s'est notamment développé et construit, dans certains cas, par un accent mis sur l'évolution spatiale des personnages. Celui-ci prend l'exemple de *Zork*, un des jeux développés peu après *Adventure*, et en déduit son fonctionnement narratif : « Beaucoup des premiers jeux basés sur du texte, tel que *Zork*, qui auraient pu raconter une vaste gamme d'histoires diverses, se sont même centrés sur le déplacement du joueur dans des espaces narratifs : « Vous êtes devant la face nord d'une maison blanche. Elle n'a pas de porte et toutes les fenêtres sont barricadées. Au nord, un chemin étroit serpente entre les arbres ». (*Ibid.* p. 4). *Zork* est d'autant plus intéressant dans notre cas, dans la mesure où il s'agit d'un jeu d'aventure et d'exploration, tout comme les jeux évoqués dans notre introduction. Bien que la narration environnementale ne soit pas cantonnée aux jeux d'aventure, elle nous permet de montrer que c'est un genre qui

a su se construire autour ce type de narration. Jenkins explicite également que « Les jeux vidéo relèvent d'une tradition bien plus ancienne de narration spatiale, qui a souvent pris la forme d'odyssées, de quêtes mythiques ou de récits de voyage. Les meilleures œuvres de J. R. R. Tolkien, Jules Verne, Homère, L. Frank Baum ou Jack London relèvent toutes plus ou moins de cette tradition. » (*Ibid.*) le rapport ici aux récits d'odyssées et de voyage est important, car il permet de créer le lien avec le travail de Wolf, dont nous citons l'intérêt poussé pour la cartographie et les cartes dans les romans de fantasy : dans la littérature, comme dans le jeu vidéo, une narration spatiale peut se concevoir. Le jeu vidéo pouvant se permettre de repenser celle-ci, le joueur étant acteur (en partie) de cette narration, et pouvant ainsi utiliser les dispositifs de cartes pour mieux se repérer dans l'espace et en saisir sa narration environnementale. De ce fait, il nous paraît ici qu'une narration, comme dans les romans, se crée lorsque le joueur observe la carte et les lieux qu'il va ou non visiter, et projette sur cette carte ses trajets et objectifs.

Les dimensions esthétiques dans la cartographie sont également essentielles, comme étudiées par Laurent Jégou dans son article « L'imagination esthétique dans la conception graphique des cartes : proposition de typologie illustrée ». Selon lui, « La carte est une création graphique qui affecte forcément son lecteur, son aspect visuel peut aider à la rendre plus intéressante, plus mémorable, à développer des interprétations adaptées chez son lecteur, donc à être plus efficace » (2016, p.2) : si la cartographie participe à la création d'interprétation adaptée au lecteur, c'est notamment grâce à ses composantes graphiques.

Enfin, il paraît important de souligner le rapport entre la carte, dans le jeu vidéo, et la manière dont elle développe « l'aire transitionnelle », un concept développé par Winnicott défini ainsi : « Cette aire où l'on joue n'est pas la réalité psychique interne. Elle est en dehors de l'individu, mais elle n'appartient pas non plus au monde extérieur » (1975 : 67). Cette notion nous intéresse car, reprise par Genvo, elle permet de penser le jeu vidéo comme une aire transitionnelle, où « La réalité dans laquelle se réalisera l'action du joueur prend place dans le cadre d'une aire qui se situe entre ces deux pôles, où le joueur va transposer les choses du monde où il vit dans un ordre nouveau » (2018). Mais si l'on considère le jeu comme une aire transitionnelle, qu'en est-il de l'interface de la carte ? Il peut paraître légitime de la penser comme une seconde aire transitionnelle, actualisée au cœur du jeu, qui sert au joueur à recréer cette aire transitionnelle.

Le joueur n'est plus entre la réalité et la fiction du jeu, mais entre la « réalité du jeu » et la fiction du jeu. Lorsque le joueur observe la carte, il peut l'utiliser comme une interface lui servant à prévoir ses déplacements, à envisager les itinéraires, rencontres, et tâches à accomplir.

L'interface de carte sert à se projeter dans un exercice des possibles mettant directement en scène l'avatar du joueur. Elle participe alors à la définition de « l'espace de médiation ludique » (*Ibid*), qui dessine une expérience devant être interprétée par le joueur, et où l'ensemble des règles du jeu, implicites comme explicites, font converger vers un sens voulu. Selon le modèle des cartes, selon ses interactions, et selon la manière dont le joueur l'utilise, celui-ci pénètre d'autant plus dans cet espace de médiation ludique. C'est en se déplaçant, alors, dans l'espace réel du jeu, qu'il actualise « la réalité du jeu ».

Au vu de ces questions autour de la carte, et de la manière dont sa création ainsi que la manière dont elle guide le joueur, il est pertinent que l'enjeu de notre travail soit de se demander **comment la carte, dans le jeu vidéo, fonctionne comme une interface permettant de modifier l'éthos ludique et l'aire transitionnelle du joueur ?** Cette problématique nous permettra ainsi de traiter comment, dans le design de la carte et de ses fonctionnalités, celle-ci agit comme un espace de médiation entre le joueur et l'univers du jeu, grâce à une étude interdisciplinaire entre cartographie et sciences du jeu.

La cartographie, que Harley définit comme « [...] un corps de connaissances théoriques et pratiques que les cartographes utilisent pour dresser des cartes en tant que mode de représentation visuelle. » (1995, p. 66), sera notre objet d'étude, que nous confronterons aux études sur le jeu vidéo, et notamment à la notion d'éthos ludique que nous venons de définir. En examinant scrupuleusement les dispositifs de cartes de jeux, nous arriverons à mieux cerner l'impact du design des cartes sur le comportement souhaité du joueur, et comment cela affecte sa manière de penser le jeu et ses interactions ludiques dans l'espace de jeu. Pour cela, il faut maintenant réfléchir à un corpus intéressant et permettant d'explorer la cartographie dans les jeux vidéo.

D) Corpus d'étude choisi

Si l'on souhaite se pencher sur l'étude des cartes dans les jeux, il est important de rapidement définir vers quels genres de jeux nous souhaitons nous tourner pour faire nos analyses, car selon le genre, l'utilisation de la carte peut manifestement changer. Nous pensons qu'il faudrait s'attarder sur les jeux vidéo de type RPG et *Open-World*. En effet, les « jeux à monde ouverts » ont la particularité de mettre l'accent sur l'exploration comme un leitmotiv ludique : en fournissant au joueur un monde vaste et vraisemblable, il lui donne également la possibilité d'arpenter cet univers sans se soucier de la progression de ses quêtes. De ce fait, les

cartes de ces jeux sont souvent grandes, riches, et avec différentes régions et territoires (des régions volcaniques, enneigées...); et mettant l'accent sur la découverte topographique, notamment en conférant au joueur la possibilité d'utiliser de nombreuses fonctions sur la carte (placer des marqueurs, faire un voyage rapide entre deux lieux, par exemple). De nombreuses licences ont évolué vers le jeu *Open-World*, comme *The Legend of Zelda*, ou encore *The Witcher*, à la base jeux d'aventure dans des mondes quelquefois relativement restreints, aux objectifs linéaires. Néanmoins, pourquoi ne pas se pencher sur les MMORPG, proposant des univers fréquemment vastes, étendus, et dont la carte possède des interactions multiples ?

En effet, si l'on veut se pencher autour de ce type de jeu, le premier genre qui vient à l'esprit est le MMORPG. Les jeux de rôles en ligne sont ce qui se rapproche le plus d'un *Open-World*, par la structure de la carte et la manière dont le joueur se déplace et s'oriente dans l'environnement 3D qui constitue le jeu. Mais il convient de prime abord de se pencher sur le design de ces jeux : un jeu en ligne multijoueur va logiquement mettre l'accent sur les interactions entre les joueurs, créant ainsi des challenges qui doivent être affrontés en équipe. Le contenu de jeu « solo » est relativement pauvre, et même si de nombreuses exceptions existent, la plupart des MMORPG les plus joués actuellement (*Final Fantasy XIV*, *World of Warcraft*, etc.²⁴) proposent en général une expérience de jeu solo relativement similaire : quêtes, explorations des territoires, et l'exploration du *lore* du jeu. De ce fait, il convient de dire que l'expérience optimale d'un MMORPG est conçue pour être multijoueur. Au niveau de la cartographie, cela prend forme de différentes manières : Dans *Guild Wars 2*, par exemple, un joueur peut utiliser sa souris pour tracer des traits sur sa *minimap*, qui s'afficheront sur celle des autres joueurs présents dans son groupe, afin d'indiquer un raccourci ou toute autre information. La carte du jeu permet de repérer les différents challenges proposés aux joueurs, comme les donjons, les raids, les *world boss*, et les territoires découpés par zones de niveau. C'est essentiellement un outil de repérage et de communication entre joueurs, afin que ceux-ci puissent organiser leurs moments de jeu.

C'est cette différence de design et de volonté de création de la carte d'un jeu qui nous pousse à nous pencher sur les jeux mono joueur plutôt que sur les jeux multijoueur. Dans le cas du premier, une communication s'instaure entre le joueur et le jeu, et la carte devient un dispositif de médiation entre ces deux instances, sans qu'aucun autre paramètre n'entre en compte. Ainsi, les *game designers* peuvent modifier l'aspect de la carte pour faire évoluer l'attitude ludique du joueur. Dans

²⁴ <https://altarofgaming.com/all-mmos-sorted-by-population-2018/> Plus d'information sur ce classement datant de 2018. On voit que *World of Warcraft* reste le MMORPG le plus joué actuellement, sachant qu'il propose un contenu riche en mono joueur comme en multijoueurs, mais reste entièrement accessible que pour les joueurs les plus « sociaux », comme les raids héroïques nécessitant plusieurs joueurs et ne pouvant être réalisés en *Pick Up*, c'est-à-dire simplement via l'outil de recherche de groupe.

le cas du deuxième, la communication doit pouvoir s'exercer entre les joueurs, et la carte devient rapidement un simple outil de localisation et de repérage.

Parmi les jeux *Open World* mono joueur, il existe plusieurs studios qui n'ont toujours produits que des *Open-World*, tissant les différentes parcelles d'un même univers narratif au fur et à mesure de leurs opus. Un de ces studios est Bethesda, aujourd'hui notamment connu pour le cinquième épisode de sa saga de fantasy, *The Elder Scrolls V : Skyrim*²⁵. Ce studio américain, aujourd'hui largement reconnu pour ses différentes licences, a conçu la licence entière de *TES* comme un ensemble de jeux à monde ouvert où le joueur explore différents pans narratifs de l'univers médiévale et aux traits d'*heroic-fantasy* de Tamriel. Chaque épisode permet au joueur d'explorer une région différente de Tamriel et d'y découvrir son scénario, ses cultures et ses peuples, ainsi que ses territoires et régions. Entièrement basé sur le modèle du *Role-Playing-Game*, les jeux de la licence *The Elder Scrolls* proposent au joueur de créer et d'incarner un personnage, le faisant évoluer dans l'univers enneigé de *Skyrim* ou bien les marais de : *Morrowind*. La licence met alors en exergue tous les « marqueurs pragmatiques » (Genvo : 2008, p. 4) propres aux RPG : les barres d'expérience permettant de faire monter de niveau, les caractéristiques évoluant et amplifiant notre personnage, ainsi que l'acquisition de butin et de compétences fréquents ; tout en y mêlant un fort apport narratif.

L'aspect qui nous intéresse le plus, dans *TES*, et qui motive notre choix de corpus à analyser, est qu'en plus d'être une licence de jeu reconnue pour sa propension à la création de jeux à monde ouverts, vastes et riches en contenu, le dispositif de carte change à chaque nouvel épisode. De leur premier jeu, *Arena*, jusqu'au dernier en date *Skyrim*, la carte dispose de fonctionnalités différentes, allant du *fast travel* (voyage rapide entre deux points sur la carte) jusqu'à la possibilité de mettre un marqueur sur la carte. Ces modifications entraînent l'altération de ce qu'on pourrait appeler le « public cible », mais une appellation plus appropriée serait celle développée par Genvo à partir des travaux de Eco, le « joueur-modèle » (*Ibid.* p. 7). En reprenant les travaux d'Eco sur le « lecteur-modèle » (dans *Lector in Fabula*), Genvo développe celle du joueur modèle qui serait définie comme ceci : « Pour résumé, la réflexivité et l'indexicalité de la jouabilité se construisent sur la façon dont la structure se donne à être manipulée, car elle induit la mobilisation de certains savoir-faire pour actualiser cette structure. Le caractère ludique de l'objet dépendra par la suite du joueur, qui va reconnaître un certain

²⁵ Les jeux *The Elder Scrolls* seront abrégés, tout au long de ce mémoire, par le simple nom de l'épisode sans la mention de *The Elder Scrolls*. Ainsi, *The Elder Scrolls V : Skyrim* deviendra *Skyrim*, et la simple mention *The Elder Scrolls* deviendra *TES*, ce qui allègera légèrement l'écriture.

nombre d'éléments pertinents pouvant être reconnus comme ludiques selon les typifications contenues dans son stock de connaissance. » (*Ibid.*). Ainsi, il est légitime de penser que la structure de chaque *TES* propose une manipulation différente selon chaque jeu produit, que cela soit sur la manière dont le personnage évolue que sur l'accessibilité de l'univers. Et que les modifications des dispositifs de carte des jeux *TES* entraînent forcément un changement de joueur-modèle.

Ainsi, le choix des jeux de la licence *The Elder Scrolls* nous semble être un choix convenable et logique pour étudier la cartographie dans les jeux vidéo à monde ouvert, notamment car ils permettent de retrouver ce changement de joueur-modèle, qui se modifie alors à chaque nouvel opus. Chaque opus vient modifier les interactions du joueur : peut-il mettre un marqueur sur la carte ? Peut-il effectuer un voyage rapide, et comment ?

E) Méthodologie d'approche du corpus

La méthodologie d'approche du corpus s'appuiera donc sur un travail interdisciplinaire. Pour soutenir cette idée, nous pouvons nous reporter à la dernière partie de l'article « pour une interdisciplinarité 'focalisée' dans les sciences humaines et sociales », de Patrick Charaudeau, où il y fait état de « l'interdisciplinarité dans l'étude de la communication ». Il semble pertinent de reprendre son exemple car il y fait un schéma d'analyse de la communication. Celle-ci s'opère entre deux opérateurs, le « sujet locuteur » et « un sujet destinataire-récepteur-interprétant » (Charaudeau, 2010 : 17). Il précise néanmoins que ce dernier sujet peut également devenir un locuteur, de manière à établir une communication symétrique. Cette même communication se retrouve dans trois lieux différents, ceux des « conditions de la production », des « conditions de la réception », et enfin le « lieu de la réalisation de l'acte de communication comme produit fini » (*ibid.*).

Il semble logique de considérer l'interface de carte comme ce dernier lieu, car c'est sur cette interface même que s'instaure un dialogue entre le jeu et le joueur. Ce dialogue, Charaudeau en parle comme d'une instance où sont étudiés la sémiotique et l'herméneutique des signes et symboles communiqués entre le locuteur et le récepteur (*ibid.*) ; ce qui correspond parfaitement à la définition d'une carte de jeu. Celle-ci opère un dialogue entre le joueur et l'espace physique du jeu et se place comme un lieu dans lequel le joueur décode les signes, qu'ils soient iconiques (comme l'icône, remplie ou non, d'une ville), ou esthétiques. Mais l'on peut également considérer cet espace comme celui de l'aire transitionnelle. Dans son ouvrage *La Lecture*

comme jeu, le chercheur Michel Picard convoque la notion d'aire transitionnelle pour parler de l'espace imaginaire dans lequel le lecteur se place lorsqu'il lit un roman. Il établit alors un parallèle rigoureux, convoquant Winnicott, Huizinga, et le fait de s'adonner à l'activité de la lecture, comme une manière d'établir une aire transitionnelle dans lequel le lecteur « joue » à lire. En adoptant une approche interdisciplinaire et en convoquant différentes ressources, Picard arrive à examiner l'activité de jeu et ses ramifications psychologiques et sociologiques au prisme de l'activité de l'écriture et de la lecture.

Le travail de Michel Picard vient illustrer le type d'approche que nous souhaiterions adopter, et constitue un exemple canonique d'un travail interdisciplinaire efficace. Cette posture de chercher doit être considéré avec précautions malgré tout, « car, pour pouvoir procéder à une interrogation ou un emprunt entre des concepts, il faut pouvoir les considérer dans leur cadre théorique afin de ne pas les déformer, les interroger à la lumière d'une autre discipline et expliquer dans quelle mesure et à quelles fins d'analyse ils peuvent être empruntés et intégrés dans l'autre discipline. » (Charaudeau, 2010 : 9). Tout l'intérêt de ce travail de recherche sera donc de jongler entre des notions de communication, de géographie, et de *game design* afin de pouvoir formuler la manière dont la cartographie investit l'imaginaire du joueur et modifie sa posture ludique, son *play*.

Pour examiner notre corpus, nous dresserons une grille de critères qui nous permettront d'aborder les fonctionnalités proposées par les cartes, mais aussi de commenter le travail graphique effectué (représentation du relief, de l'eau, du type d'environnement.) Nous nous baserons principalement sur les critères présentés par Genvo dans son travail de recherche, ainsi que des critères utilisés par Thorn pour analyser les fonctions de modification des cartes. Nous nous assurerons ainsi de pouvoir à la fois traiter la cartographie aussi bien d'un point de vue ludique qu'avec les standards géographique. Une fois cette grille constituée, nous effectuerons une phase exploratoire de l'ensemble des cinq jeux de *TES* afin de pouvoir distinguer plusieurs groupes de jeux, par leur design de l'interface cartographique. Une fois ce travail effectué, nous pourrons alors analyser chaque groupe à l'aide de notre grille, mais aussi commenter les modifications entre ces groupes, afin de constater l'évolution de la licence au prisme de l'étude cartographique.

F) Posture du chercheur

Enfin, quiconque souhaitant travailler dans les *game studies* doit mettre en perspective sa pratique de jeu et de recherche. Le choix d'étudier la cartographie force à explorer une bonne partie de chaque jeu, car de nombreuses heures sont essentielles pour observer leur fonctionnement dans chaque opus. Considérons également le choix d'analyser un corpus au lieu

d'un terrain. En faisant le choix de s'intéresser au design et non aux utilisations réelles, il est tout à fait plausible que ces recherches amènent à considérer les cartes d'une autre manière que la majorité des joueurs, ou qu'elles ne reflètent pas l'utilisation habituelle des cartes. Ce choix a néanmoins été fait car il semblait plus intéressant de traduire comment, en réfléchissant à la construction et aux interactions disponibles entre un joueur et une interface de carte, la cartographie dans le jeu pouvait montrer que les « choix délibérés de la part des concepteurs ont un objectif précis dans la construction de l'univers fictionnel. Ils reflètent leurs intentions en fonction de leur anticipation sur la réception du jeu par les joueurs. » (Di Filippo, 2012 p.183). Nous nous intéresserons donc particulièrement à la relation qu'entretient un développeur avec son public. Une étude de terrain, qui examinerait l'usage réel des dispositifs de carte par les joueurs, viendrait compléter de manière logique le travail de recherche qui sera fait ici.

G) Annonce du plan

Ce travail sera découpé en plusieurs chapitres. Le premier servira à établir notre grille d'analyse et ses éléments méthodologies : en considérant d'abord des éléments essentiels à tout travaux de géographes, comme la notion de territoire et son application à l'espace cartographie, ainsi que la manière de faire le lien entre la sémantique des cartes et des cartes de jeu, dans l'utilisation de leurs symboles. Puis, en s'intéressant ensuite aux critères les plus pertinents du côté des *game studies*, notamment autour des éléments constitutifs de l'éthos ludique, nous conclurons notre premier axe en élaborant notre grille d'analyse. Une dernière partie de ce chapitre nous permettra d'annoncer comment, depuis notre phase exploratoire, nous pouvons découper notre corpus d'analyse. Une fois ce mouvement méthodologique obligatoire, notre travail se construira sur trois grands chapitres : le premier analysera les jeux *Arena* et *Daggerfall*, le deuxième le jeu *Morrowind*, et le dernier sera consacré à *Oblivion* et *Skyrim*. Notre phase exploratoire permettra d'assurer la validité de ce découpage, non seulement d'un point de vue de l'ordre, mais aussi des groupements de jeux.

A l'issue de notre travail, une conclusion viendra rappeler nos résultats et les mettre en perspective avec notre objectif et ses enjeux. D'une part, nous verrons si notre grille d'analyse nous a permis de créer des résultats satisfaisants ; et d'autre part, nous déterminerons les limites de notre travail et comment l'améliorer et le compléter.

Chapitre I : Entre ludique et géographique, comment analyser les cartes des jeux ?

I.1) Théorie des cartes et du jeu

Dans cette première partie, nous nous appuyerons sur des apports théoriques venant de la science des jeux, mais aussi de la cartographie, pour définir des critères pertinents afin de concevoir notre grille d'analyse. Nous mentionnons dans notre problématique la manière dont la carte modifie l'éthos ludique du joueur, mais il est nécessaire de d'abord décrire comment ce phénomène entre en relation avec l'attitude ludique, un concept clef pour comprendre la manière dont le jeu vidéo fonctionne pour les joueurs. D'abord théorisé par Henriot dans *Sous couleurs de jouer*, l'attitude ludique correspond à une approche de toute activité comme si elle était un jeu : « Pour qu'une structure ludique qui n'ose pas encore dire son nom puisse faire l'objet d'une approche et d'une appréhension conceptuelle qui conduise à lui attribuer ce nom, il faut et il suffit que l'on adopte envers elle l'attitude que l'on adopte envers ce que l'on appelle habituellement un jeu » (1989, p. 45). Pourquoi parler de l'attitude ludique ? Car ce concept permet de penser la relation entre un utilisateur et un système d'un point de vue ludique, et que c'est depuis celui-ci que va découler l'apparition de l'éthos ludique, ainsi que l'ensemble de notre réflexion sur la relation entre le joueur et l'interface de carte.

Nous nous baserons ici sur l'article centré autour de l'attitude ludique formulé par Genvo dans son article « Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot »²⁶ :

Celui-ci permet de théoriser et de penser la relation entre le joueur et son jeu depuis trois pôles, qui sont en échanges constants : la structure du jeu, qui correspond au *game*²⁷, c'est-à-dire à l'ensemble de règles structurant le jeu, modifie l'éthos ludique (que nous avons défini plus tôt), et permet de formuler un type de joueur, le « joueur-modèle » du jeu. Ces trois sphères alimentent l'aire intermédiaire d'expérience, par laquelle le joueur pense et conçoit le jeu et crée un modèle mental du jeu. De ce fait, chaque pôle peut être examiné indépendamment des autres, et fonctionne avec ses propres critères : la structure du jeu s'attellera plutôt aux mécaniques, aux systèmes mis en place par le jeu, tandis que la description du joueur-modèle

²⁶ Nous nous baserons sur le découpage de l'attitude ludique en trois pôles formulés par cet article : <https://journals.openedition.org/sdj/251>

²⁷ A l'opposé du *play*, le *game* désigne la structure d'un jeu, sa composante mécanique, son ensemble de règles narratives et ludiques.

s'intéressera plutôt à la sémantique et à l'étude de la manière dont le joueur décrypte correctement (ou non) l'utilisation des mécanismes. Enfin, l'éthos ludique s'intéresse plutôt à la manière dont, dans certains jeux, un ensemble de repères et de discours permettent de penser un genre, un type de fiction, un univers qui doit placer le joueur dans un contexte précis (par exemple, un jeu comportant des vaisseaux spatiaux, des sabres lasers, et des pistolets lasers fera immédiatement penser au genre de la science-fiction, et suscitera un imaginaire particulier chez le joueur, qui pourra s'attendre à voir, ou non, certains éléments de jeu).

Nous pouvons voir comment l'attitude ludique peut s'appliquer à chaque jeu, mais aussi à des activités se rapprochant du jeu, comme une interface de carte. Considérons le découpage de l'attitude ludique, et tentons de l'appliquer à un dispositif de carte issu de *The Elder Scrolls* : comment pourrions-nous penser les critères de l'attitude ludique par rapport à l'interface de carte ?

Il paraît logique que la « structure de jeu » vienne alors caractériser les règles qui définissent la carte et son utilisation : la pose de marqueurs, de messages personnalisés, la possibilité ou non de faire défiler la carte ; en bref, toutes les fonctionnalités données au joueur pour qu'il puisse s'approprier la carte comme un outil et s'en servir pour se repérer dans l'espace. Néanmoins, comment penser les notions de joueur-modèle ou encore d'éthos ludique dans la cartographie ?

Tout d'abord, il est intéressant de penser la notion de joueur-modèle depuis sa référence initiale, le lecteur-modèle, développé par Umberto Eco dans *Lector In Fabula*. Eco définit le texte de cette manière : « Le texte est donc un tissu d'espaces blancs, d'interstices à remplir, et celui qui l'a émis prévoyait qu'ils seraient remplis et les a laissées en blanc pour deux raisons. D'abord parce qu'un texte est un mécanisme paresseux (ou économique) qui vit sur la plus-value de sens qu'il y est introduit par le destinataire ; et ce n'est qu'en des cas d'extrême pinaillerie, d'extrême préoccupation didactique ou d'extrême répression que le texte se complique de redondances et de spécifications ultérieures — jusqu'au cas limite où sont violées les règles conversationnelles normales. Ensuite parce que, au fur et à mesure qu'il passe de la fonction didactique à la fonction esthétique, un texte veut laisser au lecteur l'initiative interprétative, même si en général il désire être interprété avec une marge suffisante d'univocité. Un texte veut que quelqu'un l'aide à fonctionner. » (1989, p. 63-64). En le pensant ainsi, la personne qui décodera le texte de la manière la plus souhaitée par l'auteur sera perçu comme le lecteur-modèle, tombant dans les pièges narratifs glissés par l'auteur et réagissant comme prévu à chaque page ou phrase du texte.

Cette même théorie peut-elle s'appliquer à l'acte de lecture des cartes ? Un concept intéressant développé par Harley dans son travail a été celui des « silences » présents dans les cartes. Dans l'ouvrage *Le pouvoir des cartes*, celui-ci évoque en quoi l'acquisition d'une carte datant du 19^{ème} siècle crée une forme d'attache affective pour lui lorsqu'il la parcourt : « les expériences personnelles et leurs associations mentales donnent à ses lignes austères et à ses alphabets chiffrés un autre ensemble de significations uniques. Même ses blancs sont remplis des pensées que ma fantaisie prête à leurs *silences*. » (1995, p. 16). Cette notion de « silence », mis en exergue dans la citation par nos soins, est accompagnée d'une note de bas de page de la part des auteurs de la traduction, explicitant ce terme : « Silences : pour Brian Harley, les blancs d'une carte étaient des « silences », qui pouvaient être aussi révélateurs et importants que les zones de la carte remplies de détail » (*Ibid.*). De ce fait, ce concept de silence nous paraît intéressant à rapprocher de celui des « espaces blancs » ou « interstices » de Eco, dans la mesure où dans les deux cas, il est donné au lecteur, de la carte ou du roman, ces espaces vides qui sont conçus pour être remplis et interprétés d'une manière souhaitée par l'auteur. Ainsi, il nous paraît légitime de penser la sphère du joueur modèle de l'attitude ludique comme décrite par Sebastien Genvo comme celui du lecteur-modèle de carte. Rappelons aussi que ce pôle est rattaché à la « réalité extérieure » (2013, 10), et que les cartes sont fréquemment considérées comme des créations sociales, dans la mesure où elles permettent souvent, à l'aide d'information, de prouver un argument ou de formuler une idée.

A propos des silences dans les cartes, Harley écrit donc : « les silences des cartes sont un concept central dans toute argumentation concernant l'influence de leurs messages politiques cachés. On affirme ici que, tout comme certains exemples d'écrits ou de paroles, les cartes exercent une influence sociale autant par leurs omissions que par les éléments qu'elles dépeignent et mettent en valeur. » (*Ibid.* p. 37). L'auteur mentionne l'influence politique des silences et blancs des cartes, mais il paraît légitime de pouvoir leur conférer une force narrative ou ludique dans le cadre du jeu : un espace vide, pour un joueur explorateur, est synonyme d'un espace dans lequel il peut découvrir des choses. L'aspect ludique et narratif de la carte tient alors, pour le lecteur-modèle de carte, de la manière dont celui-ci va décoder les espaces vides : synonymes de danger ? D'aventure ? D'un combat dangereux ? Cela prend sens lorsque l'on observe des espaces dépeints par certaines cartes, selon les types de jeu : dans les *survival horror*, les longs couloirs aux angles droits mettaient en tension le joueur qui les observait avant de planifier ses déplacements, ne sachant pas si un monstre allait rôder après chaque

angle. Dans le jeu d'aventure, une grande montagne aux sommets escarpés devient une opportunité pour l'exploration et la confrontation à l'environnement pour le joueur. Ainsi, il nous paraît logique de penser la notion de joueur et lecteur modèle comme applicables à la carte : d'une part le joueur lit la carte, et en déchiffre les symboles et espaces d'une manière souhaitée par les développeurs. D'autre part, le joueur joue avec la carte : il considère chaque espace pour ses enjeux ludiques et narratifs, et réfléchit à la manière dont cela va affecter ses déplacements dans cet endroit. Ainsi, on peut considérer que la carte s'inscrit dans une démarche de création d'un lecteur modèle autant qu'un joueur modèle dans le cadre du jeu vidéo.

Maintenant, attaquons-nous à la notion d'ethos ludique, celle-ci insistant sur la manière dont les « [...] représentations que l'on se fait de la structure de jeu [...] » (Genvo, 2018, p. 3) permettent d'influer sur la manière dont le joueur formalise et applique les règles issues du *game*. Aussi, cette notion renvoie à la part de fiction que se crée le joueur lors de sa partie : en prenant justement la structure de jeu, celui-ci est capable d'imaginer et d'élaborer le déroulement des parties d'une manière concrète. Ce concept peut être applicable à l'étude et la lecture des dispositifs de carte au sein des jeux. En effet, selon les fonctionnalités liées à la carte, le joueur peut déceler comment celle-ci vont pouvoir s'exprimer à travers le gameplay du jeu et son évolution dans l'espace.

Cependant, un dispositif de carte n'est pas qu'un ensemble de fonctions : il s'agit également d'un objet sémantique, proposant des symboles aux joueurs, dessinant des territoires, masquant ou révélant la progression du joueur sur l'espace de jeu. Le terme de territoire est également pertinent dans l'étude du jeu : une définition qui nous semble pertinente est celle de Moine : « le territoire présente une double nature, à la fois matérielle (l'espace géographique, sous-système du territoire), et symbolique ou idéelle, en relation cette fois avec les systèmes de représentation qui guident les sociétés dans l'appréhension qu'elles ont de leur « environnement » (2006, paragraphe 12). L'intérêt de cette définition est qu'elle place le territoire dans une dimension symbolique, donc liée à l'interprétation du lecteur de la carte : le joueur peut penser le territoire d'un point de vue géographique, mais aussi d'un point de vue symbolique : le paradigme du territoire allié ou territoire hostile peut facilement s'exprimer dans les jeux vidéo, lorsque le joueur se retrouve dans différentes zones ou interfaces dans lesquelles il peut, ou non, se faire attaquer par des ennemis. Le menu de pause des jeux vidéo en est un exemple symbolique puissant, comme un territoire non géographique dans lequel le joueur est en sécurité, même si certains jeux s'en servent pour surprendre leur public : le menu

de *Resident Evil II*, par exemple, ne mettait pas le jeu en pause, et le joueur pouvait mourir pendant qu'il consultait son inventaire, modifiant les rapports symboliques de territoires hostiles et alliés.

On peut voir comment cette notion peut s'appliquer à l'ethos ludique et à la manière dont le joueur comprend les symboles et les découpages territoriales exposés par la carte de jeu. Cette interprétation vient directement nourrir la fiction créée par le joueur. Ces constats permettent aussi de penser comment la représentation esthétique des lieux et des zones sur l'interface de carte influe également sur la réalité intérieure, l'espace fictionnelle formulée par le joueur. Un exemple clair est le découpage des territoires dans les jeux *Open-World*. Prenons l'exemple d'un jeu de notre corpus :

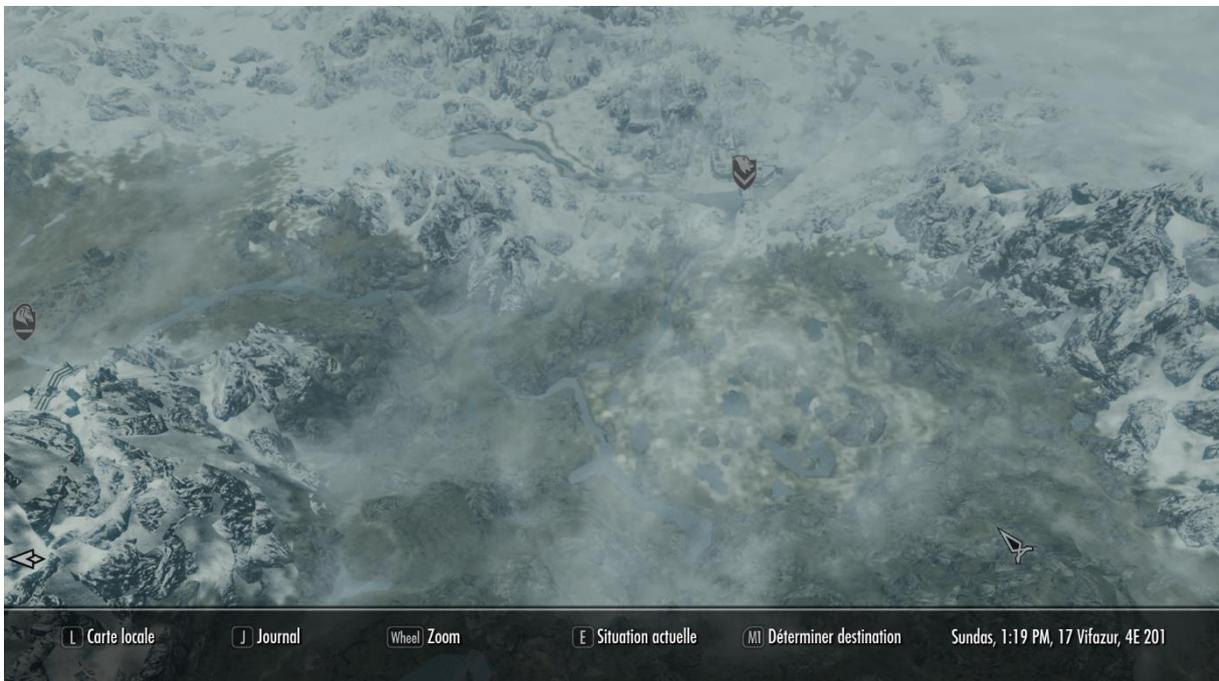


Figure 2, Exemple des différents biomes du territoire, entre forêts, neiges, et montagnes. Interface de carte du jeu *Skyrim*, (Bethesda Game Studios, 2011).

Dans *Skyrim*, le joueur est confronté à une carte globale qui ne découpe pas le territoire selon des lignes pré-tracées, comme une carte traditionnelle peut le faire (voir fig. 2). C'est en observant son interface et en la faisant défiler qu'il verra comment l'espace de jeu est découpé en lieux présentant des écosystèmes différents : au nord, la mer glacée et l'académie des mages, au sud-est, la ville de Faillaise, bordée d'une végétation relativement automnale, par exemple. De même, ses déplacements dans l'Ainsi, le joueur n'a pas la sensation de passer d'un territoire à un autre d'une manière actée ou scriptée par le jeu : il se contente de déambuler et d'explorer les régions de Bordeciel. *Skyrim* présente ainsi un environnement qui, depuis son interface de

carte, peut sembler relativement homogène. C'est au contraire en jouant avec les fonctionnalités de la carte, et en appréciant ses qualités esthétiques que le joueur peut se représenter comment chaque partie de la carte correspond à un territoire ; en général lié à une grande ville (le jeu possédant quelques grandes villes comme Solitude ou Blancheville, permettant au joueur de dessiner mentalement les territoires).

Prenons maintenant la carte du MMORPG *Guild Wars II* (fig. 3). Au fur et à mesure que le joueur progresse dans le jeu, la carte va petit à petit se découper en zones qui sont facilement détectables à l'œil nu : ici, les formes rectangulaires qui viennent découper la carte du monde en petits territoires apparaissent sur la carte à chaque fois que le joueur pénètre dans une nouvelle zone. Dans ce jeu *Open-World*, le joueur peut alors facilement prendre conscience du lieu où il se trouve, et la carte l'aide à repérer de manière sensible comment les développeurs ont pensé le découpage de l'espace de jeu. Chaque zone correspond alors à un territoire, qui doit être exploré en résolvant des quêtes et affrontant des dangers et puzzles divers par le joueur.

Mais, contrairement à *Skyrim*, celui-ci sait pertinemment qu'il change de territoire.



Figure 3. Carte globale de *Guild Wars II* « vanilla », c'est-à-dire sans extensions. Interface de carte de *Guild Wars II*, (ArenaNet, 2012).

Cette parenthèse nous a permis de cibler deux éléments pertinents pour l'élaboration de notre grille.

Le premier est que l'on ne peut cantonner l'ethos ludique du lecteur d'une carte de jeu à la simple observation de ses fonctionnalités : une sémantique de la représentation des lieux va également influencer sur la manière dont le joueur formalise les règles de jeu et leurs applications dans l'espace concret. Cette idée est corroborée par l'article « From Underground to the Sky: Navigating Verticality Through Play » de la revue *Playful Maps* qui analyse les représentations de l'espace entre l'espace réel et celui de la carte de jeu. Dans ce paragraphe, les auteurs étudient ici comment le paradigme entre le visible et l'invisible sur la carte, formulé par Harley dans ses travaux, peut se retrouver dans le jeu vidéo : « Through cartography and verticality, part of the play element is manifested through mapping the negotiation between

different dimensionalities, symbolisms and ways of reading space. »²⁸ (2011. P. 126). Cette citation vient directement rejoindre la manière dont nous pouvons observer le découpage du territoire : une manière ludique d'appréhender la lecture d'une carte dans un jeu est en effet de comprendre comment celle-ci représente des territoires différents, et en quoi ces différences, portées par des symboles et des signes particuliers, peuvent permettre des lectures altérées de l'espace. Chaque joueur pourra donc lire l'interface graphique et constituer lui-même ses propres significations de l'espace, influant sur la formation de l'éthos ludique et de l'aire transitionnelle.

Notre deuxième porte plutôt sur force des symboles et signes dans la représentation d'interface, et vient compléter ce que l'on disait auparavant : il semblerait que l'éthos ludique se dessine autant par la manière dont les symboles et représentations sur la carte créent un système de significations pour le joueur, que par la prise en compte des outils et fonctions utilisables pour se repérer dans l'interface. Cela veut aussi dire qu'il faut prendre en compte une qualité sensible, esthétique lorsque l'on observe les cartes : que celles-ci soient diégétiques, comme dans *The Legend of Zelda : Breath of The Wild*, où la carte s'affiche sur la tablette que possède Link, ou bien extradiégétiques, comme la carte du monde de *TES : Skyrim* qui n'est pas sensiblement rattaché à un objet que possède notre joueur (celui-ci sortant de prison au début du jeu, et n'ayant à aucun moment fait la vraisemblable acquisition d'une carte...).

Enfin, il est nécessaire, pour conclure notre tour d'horizon théorique, de se pencher sur le fonctionnement de la sémiotique et de l'utilisation des interfaces numériques de carte par rapport à l'utilisation d'une carte physique. Il a été de nombreuses fois statué que la carte pouvait prétendre à une objectivité, mais qu'elle restait une production prise dans un système rhétorique : Harley, dans son ouvrage *Le Pouvoir Des Cartes*, explicite notamment qu'il est impossible de sortir d'un schéma rhétorique dans la lecture de la carte : « Les carte sollicitent constamment leurs lecteurs potentiels par l'utilisation de la couleur, de la décoration, de la typographie, de la dédicace ou de justifications écrites de la méthode employée. La rhétorique peut être cachée mais elle est toujours présente, car il n'y a pas de description sans interprétation. Les étapes de la confection d'une carte – sélection, omission, simplification, classification, création de hiérarchies et « symbolisation » - sont toutes foncièrement rhétoriques. » (1995, p.79). Nous partons du principe que la carte, qu'elle soit sur une interface numérique ou non, reste un objet rhétorique servant à exprimer des messages ; de même qu'on

²⁸ « « A travers la cartographie et la verticalité, une partie de l'aspect ludique se manifeste dans les négociations entre les différentes dimensions, symbolismes, et manières de lire l'espace. » [T.P.]

ne saurait arguer que l'interactivité est une composante clef à la compréhension des cartes numériques. De tout temps, les lecteurs de cartes les ont constamment annotés, ne serait-ce que pour tracer un chemin, comme le joueur peut le faire avec une interface numérique.

Mais le fait que la carte soit prise dans un système ludique et soit le support d'une narration et d'un ensemble de règles de jeu déjoue les problèmes d'objectivité de l'information transmise qui peuvent survenir lors de la fabrication d'une carte modelant un espace en trois dimensions. Ferland, à propos des défis théoriques de la cartographie, expose l'idée suivante : « Plus que l'information, ce qui intéresse le géographe c'est la compréhension et l'explication de l'espace, c'est-à-dire des structures et des rapports entre phénomènes spatiaux impliquant les humains et leur environnement. La sémiologie y contribue déjà, en s'intéressant aux deux extrémités de la communication cartographique : la perception de l'image représentant un espace et la congruence entre les variables visuelles et les caractéristiques de l'objet représenté dans sa réalité. » (1997, p. 38).

Néanmoins, nous arguons que c'est n'est pas ce qui intéresse un développeur de jeu, pour deux raisons : tout d'abord, le développeur peut fréquemment vouloir produire ce que Fraser et Wilmott appelle « l'échec ludique » : « However, the point of playful negotiation erupts when the deployment of traditional maps in Tomb Raider actually results in ludic failure⁴⁷ between the flat in-game map and the volumetric landscape. »²⁹ (2016, p.123). Pourquoi produire cet échec ludique ? Car celui-ci peut parfaitement devenir un leitmotiv ludique donné au joueur par les développeurs : en jouant avec les représentations de l'espace, plate ou en trois dimensions, sur interface ou dans la réalité du jeu, un jeu met l'accent sur la découverte topographique, un motif fort dans les jeux d'aventure, et surtout dans les *Open-World*. Cela permet de fournir aux joueurs curieux des objectifs supplémentaires, mais aussi, cela permet au joueur de remettre en perspective sa confiance en la représentation du monde : de ce fait, celui-ci aura peut-être tout intérêt à repenser sa relation à l'espace, et cela participera à la redéfinition des règles de jouabilité du jeu : celui-ci nous « ment » en représentant l'espace. La problématique de l'objectivité devient alors un atout de *game design*.

Notre autre point important vient souligner l'intérêt de la sémiotique dans le jeu vidéo pour le développeur, et vient montrer comment celui-ci s'ancre dans un autre domaine de significations que le cartographe. Tandis que ce dernier doit utiliser la carte comme un espace de médiation

²⁹ « Cependant, l'intérêt des négociations ludiques apparaissent quand le déploiement des cartes traditionnelles dans Tomb Raider crée un échec ludique entre la carte du jeu, plate, et le paysage représenté en volume. »[T.P.]

pour communiquer des informations exactes, les développeurs peuvent se permettre de coconstruire l'espace virtuel et sa signification : « L'expérience personnelle, la culture en construction de l'univers du jeu, les éléments de ses catégories, les hypothèses en attente et les quasi-certitudes, organisables en ontologies, composent un processus sémiotique d'exploration de cet environnement. Aussi bien les concepteurs d'un jeu virtuel se doivent de gérer la fonction abductive³⁰. Elle est ici instrumentalisée par la pose d'icônes ou la mise en situation du joueur qui devraient solliciter sa capacité abductive. De tels signaux peuvent être considérés comme des attracteurs d'abduction ; le rectangle noir et l'horloge évoqués plus haut en sont des exemples. Ils sollicitent l'attention par l'étrangeté de leur nature ou de leur position et incitent à la création d'hypothèses dans lesquelles ils sont inclus. » (Perriault, 2012, p.16). Le joueur participe alors, en s'aidant des symboles et signes donnés par les développeurs, à la co-construction du récit et des règles du jeu. Un même procédé peut alors légitimement se produire lors de l'observation des interfaces de cartes de jeux : le joueur associe des symboles à des significations qu'il construit au fur et à mesure de sa progression dans le jeu.

Ainsi, on ne saurait penser la cartographie dans le jeu vidéo comme un objet possédant les enjeux qu'un géographe ou cartographe appliquerait à une carte réelle : il ne s'agit pas de forcément représenter l'espace, et d'utiliser une variété de symboles et signes que le lecteur doit obligatoirement comprendre. Car le joueur, dans l'acte de jouer, participe à la co-construction des symboles et de leurs significations d'un point de vue personnel.

Cette première sous-partie nous a permis d'évaluer la manière dont la cartographie, dans le cadre d'un jeu vidéo, peut être lue avec les critères de l'attitude ludique de Genvo. Nous avons pu observer qu'un découpage relativement similaire pouvait se créer entre trois pôles : l'observation des outils et possibilités de modification de la carte permettent de qualifier la jouabilité de la carte, et ses symboles et qualités esthétiques permettent d'altérer le caractère fictif et narratif que le joueur se formule de l'espace de jeu et du jeu. Enfin, toute carte est, en suivant la théorie de Umberto Eco appuyée par Brian Harley, un objet rhétorique composé de blancs et de textes. Le joueur, comme le lecteur, actualise d'une certaine manière les signaux

³⁰ L'abduction est une méthode de raisonnement logique liant un fait ou événement observé à des facteurs que l'on suppose. Perriault en donne également une définition dans son article : « La conception même de l'abduction depuis la proposition de la notion par Charles Peirce en 1878 a été approfondie. Selon Peirce, l'inférence abductive se produit lorsque nous trouvons très curieuse une circonstance que pourrait expliquer la supposition qu'il s'agit d'un cas d'une règle générale et que nous faisons nôtre cette supposition. » (*Ibid.* p. 14). On voit parfaitement comment un joueur, confronté à la découverte des règles de l'espace de jeu, utilise cette méthode de pensée pour appréhender l'espace et la jouabilité.

envoyés par le jeu, et participe à la construction d'un lecteur modèle, suivant les signes de la carte et les décryptant d'une manière voulue par les développeurs.

Ce découpage et l'analyse de l'attitude ludique nous a permis de mieux comprendre comment l'éthos ludique peut se formuler par le joueur lors des interactions avec la carte : les dimensions du joueur-modèle ou l'étude des règles de jeux influencent toutes sur la construction de l'éthos ludique du joueur et son appréhension de l'univers fictif présenté par le jeu. Cela va nous permettre, dans un deuxième temps, de formuler et rédiger une grille d'analyse des cartes, que nous pourrons ensuite appliquer à notre corpus : Les jeux *The Elder Scrolls* monojoueurs.

1.2) Une phase exploratoire : approcher The Elder Scrolls et ses cartes pour mieux formuler notre grille d'analyse.

Avant de dresser notre grille de critères, nous devons d'abord observer comment les jeux *TES* et leurs dispositifs de carte fonctionnent, afin de pouvoir être sûr de créer des critères pertinents par rapport à nos observations. Par exemple, il serait inutile de juger comment la coopération et la collaboration entre joueurs peuvent se formuler via l'outil de carte sur un jeu monojoueur, tandis que ce critère pourrait être intéressant dans l'analyse de MMORPGS.

Notre phase exploratoire consiste un temps de jeu de deux à trois heures sur chaque opus de *The Elder Scrolls*, de *Arena* jusqu'à *Skyrim*, en y jouant dans leur ordre de parution : *Arena*, *Daggerfall*, *Morrowind*, *Oblivion*, puis *Skyrim*. Ce temps de jeu nous permet de faire nos premiers pas au sein de chaque jeu, de jouer le « prologue » ainsi que d'explorer librement la carte pendant une bonne heure. Il nous permet également de pouvoir parler à quelques PNJs³¹, et d'accomplir assez d'actions et d'interactions pour voir s'il y a une concordance entre le monde du jeu et l'actualisation de la carte. Par exemple, dans certains jeux, le fait de récupérer une quête qui doit se dérouler dans un lieu éloigné auprès d'un PNJ provoque l'apparition dudit lieu sur notre interface ; tandis que dans certains jeux, le PNJ va simplement nous décrire les directions à suivre pour nous rendre sur le lieu souhaité : emprunter tel chemin, se repérer grâce à des indices visuels précis... Enfin, ce temps de jeu nous permet à la fois de découvrir le fonctionnement de l'interface de carte globale, mais aussi de carte locale. En effet, les jeux de la licence *TES* proposent à la fois l'utilisation d'une carte globale, qui couvre l'ensemble de la

³¹ « Personnage non joueur » (NPC en anglais). Il s'agit de l'ensemble des personnages rencontrés au sein d'un jeu qui ne sont pas contrôlés par un joueur.

région où se déroule le jeu, et une carte locale, couvrant simplement le lieu (ville, donjon, grotte...) où se trouve le joueur.

Pour dégager différents groupements, nous avons suivi la méthodologie de Vigour sur l'observation de corpus avec une approche comparatiste : « Cette démarche suppose de partir des faits observés, des données recueillies sur le terrain, donc de mener les enquêtes et le travail de comparaison sans avoir en tête de théorie préétablie et sans préjuger des découvertes qui seront faites sur le terrain ; c'est ensuite à partir des données recueillies que le chercheur induit des hypothèses et construit sa théorie. » (Vigour, 2005, p.191). Afin de bien couvrir l'ensemble des jeux, nous écrirons ici nos observations pour chaque jeu, puis nous tenterons de trouver des informations additionnelles sur la création des jeux, ou simplement l'évolution du studio Bethesda, auprès d'articles, de vidéos, ou d'ouvrages s'y intéressant. Une fois cette étude menée, nous pourrions travailler à l'élaboration de notre grille !

I.2.1) *The Elder Scrolls : Arena*

Arena est le premier opus de *TES*. Après une courte introduction où le joueur crée son personnage et sort d'une prison dangereuse, il peut enfin pénétrer dans l'univers de Tamriel³². Une première remarque à faire est que le joueur peut, lorsqu'il ouvre son menu de carte, naviguer entre trois interfaces, correspondant à trois échelles cartographiques différentes : il peut alors choisir de voyager au sein des différentes régions de Tamriel : Skyrim, Cyrodil, Morrowind, Hammerfell... Il peut effectuer des voyages rapides, lorsqu'il se trouve en sécurité et en dehors d'un donjon, entre n'importe quel lieu du jeu. Le fait de choisir une des régions amène une autre interface de carte, que l'on pourrait qualifier de territoriale ou régionale : au sein de celle-ci, le joueur peut alors choisir dans quelle ville ou forteresse il souhaite se rendre. Il peut également faire une recherche rapide d'un lieu : après avoir entré sa requête dans un moteur de recherche, l'interface de carte liste tous les lieux correspondant à l'entrée du joueur (« temple » ou « town of », etc.). Ces requêtes peuvent se faire sans avoir visité le lieu, et dès que le joueur est sorti du premier donjon, servant de tutoriel et de prologue au jeu. Enfin, une fois dans un lieu, le joueur peut accéder à la carte locale (voir la figure 4). Sur celle-ci, il verra simplement le contour des lieux, et un code graphique le renseignera afin qu'il puisse distinguer les murs, les portes, et les sorties ou entrées dans d'autres lieux. Par exemple, au sein d'un

³² Tamriel est le continent fictif dans lequel l'ensemble des jeux de *The Elder Scrolls* se déroulent. Il y contient notamment les régions qui serviront de cadre et lieu narratif pour d'autres opus.

donjon, le joueur verra un marqueur vert pour signifier la sortie du donjon, ou bien un changement d'étage (impliquant un changement de carte locale) ; un marqueur rouge pour les portes qu'il peut franchir, et les carrés foncés indiqueront des murs, tandis que les plus clairs, le chemin que le joueur peut emprunter. L'eau est également représentée par la couleur bleue. Enfin, le joueur peut être repérée par un petit « L » inversé et jaune.



Figure 4, exemple de carte locale intérieure, marqueurs apposés par nos soins au cours d'une partie. Interface de carte de *Arena*, (Bethesda Softworks, 1994).

1.2.2) *The Elder Scrolls: Daggerfall*

Daggerfall prend place dans une région particulière de l'espace de Tamriel. Au lieu d'avoir accès à un territoire entier, ou bien à l'ensemble des territoires, le joueur peut voyager dans un espace situé entre Hammerfell et High Rock, donc entre deux régions. Au sein de cet univers, le joueur peut voyager librement entre les régions qui constituent l'espace de jeu, et cela dès le début du jeu, une fois qu'il est sorti de la grotte faisant office de prologue. On retrouve ici le découpage en trois échelles de la carte : une carte globale, une territoriale ou régionale, et une locale (comme par exemple la figure 5). Lorsque le joueur se trouve en extérieur, il peut accéder aux deux premières, mais la troisième est uniquement accessible lorsqu'il se retrouve à l'intérieur d'un lieu : ville, donjon, grotte, taverne...

Les cartes globales et régionales permettent toujours au joueur de pouvoir s'aventurer dans les lieux de son choix. Il peut même filtrer l'interface de carte, en choisissant de ne montrer que les donjons, les villes, les temples ou encore ses lieux de résidences³³. Comme sur *TES : Arena*, une option est disponible pour faire une recherche rapide de lieux via un moteur de recherche.



Figure 5, exemple d'interface de carte d'une ville, *Daggerfall*, (Bethesda Softworks, 1996).

³³ Il est possible d'acheter des maisons et résidences au sein de *Daggerfall*, le joueur pouvant ainsi y voyager à tout moment.

Daggerfall supprime la possibilité pour le joueur de laisser des marqueurs sur la carte, et d'annoter ces marqueurs. En revanche, le jeu fait deux nouvelles propriétés : non seulement il actualise de manière directe les lieux où se rend le joueur.

Comme montré sur la figure 5, le fait d'avoir visité la taverne « The Lion and Badger » la renseigne sur l'interface de carte, ce qu'*Arena* ne faisait pas. De même, l'interface de carte locale propose une vision nouvelle de l'espace de jeu. Au sein d'un même lieu, le joueur peut alterner entre une coupe « vue de haut » (fig.7), et une coupe « en trois dimensions » (fig.6) du même lieu, comme montrer sur les deux captures d'écran suivantes :



Figure 6, intérieur d'une auberge, vue de coupe en trois dimensions. Le personnage est représenté par la flèche rouge à droite. Interface de carte de *Daggerfall*, (Bethesda Softworks, 1996).

De plus, l'interface de carte modélise également la totalité de l'espace de jeu observable par le joueur, mis à part les PNJ (probablement par souci technique) : cela inclut les portes, murs, et meubles que le joueur peut éventuellement trouver dans l'espace. Enfin, dans les donjons, certains symboles viennent représenter la sortie du lieu, afin que le joueur puisse se repérer.

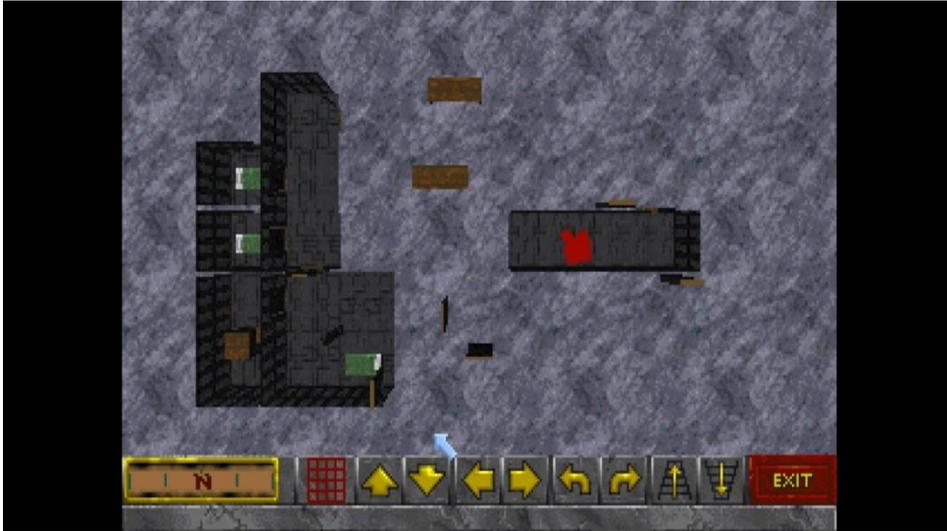


Figure 7, intérieur d'une auberge, Même lieu que précédemment, mais la perspective est placée en verticale sur l'interface de carte. *Daggerfall*. (Bethesda Softworks, 1996).

I.2.3) *The Elder Scrolls : Morrowind*

Morrowind marque un changement majeur dans l'espace de jeu alloué au joueur. En effet, il n'est plus possible de pouvoir voyager entre les différentes régions de Tamriel : comme l'indique le titre, *Morrowind* ne se situe que dans la région de Morrowind. Le joueur n'a accès qu'à deux cartes : la globale, et la locale. Il s'agit également du premier titre de la saga *Elder Scrolls* qui, par son succès, se verra offrir un portage sur Xbox peu de temps après sa sortie (en novembre 2002, quelques mois après sa sortie sur PC).

Des modifications drastiques se reflètent alors sur l'interface de carte. Le joueur n'a accès qu'à deux types de cartes : la locale, et la régionale (qui devient, d'une certaine manière, la globale). Le joueur ne peut plus faire de voyage rapide depuis son menu : il faudra maintenant parler à des PNJs et leur demander, contre quelques pièces d'or, un voyage à dos de Silt, des insectes géants ; ou encore demander à voyager à bord d'un bateau pour rejoindre une autre ville. Le joueur peut à nouveau annoter la carte en laissant ses propres marqueurs, et en y inscrivant ses commentaires. De même, l'interface reproduit de manière réaliste le terrain et l'espace de jeu que le joueur rencontre, en y faisant figurer l'eau, les maisons... Le tout avec un point de vue vertical, typique des cartes topographiques de n'importe quelle facture.



Figure 8, exemple de l'interface de carte dans le menu. Dans cette nouvelle disposition, la carte apparaît en haut à droite du menu et ne peut être agrandie. Menu de *Morrowind*. (Bethesda Game Studios, 2002).

(On peut par exemple voir la figure 8 que certains lieux apparaissent avec une couleur proche du gris : il s'agit des lieux déjà visité par notre avatar).

Comme dans les cartes locales des deux volets précédents, l'interface actualise la représentation graphique du lieu au fur et à mesure de la progression du personnage dans l'espace de jeu.

1.2.4) *The Elder Scrolls : Oblivion*

Oblivion signe une sortie sur PC en 2006, ainsi que sur Xbox 360 et Playstation 3 en 2007. L'interface de carte va être totalement différente, étant donné que le joueur peut, à tout moment, accéder à la carte locale comme la carte globale. Il signe également le retour des voyages rapides pour le joueur, lorsqu'il ne se trouve pas à l'intérieur d'un lieu. Néanmoins, la carte adopte une esthétique totalement différente des autres jeux : elle ressemble à un parchemin que le joueur déplierait pour observer ses alentours.



Figure 9, exemple de l'interface de carte, *Oblivion* (Bethesda Game Studios, 2006).

La figure 9 montre la carte globale que le joueur peut déployer pendant sa partie. Il peut la faire défiler pour l'explorer, mais ne peut jamais l'afficher en entier. On remarque l'aspect esthétique et diégétique poussé de la carte : les noms écrits par-dessus les zones avec une police ressemblant à une écriture manuscrite, des territoires découpés, ainsi que les symboles sur lesquels le joueur peut cliquer. Les lignes noires représentent également des routes que le joueur peut emprunter pour se rendre entre les lieux. Tout l'aspect esthétique de la carte donne l'impression que le personnage contrôlé la déploie et l'observe. *Oblivion* est notamment caractérisé par l'impossibilité de poser des marqueurs sur la carte, ce qui en fait le seul jeu de *The Elder Scrolls* où le joueur ne peut poser un marqueur ou une note sur sa carte.

1.2.5) *The Elder Scrolls : Skyrim*

Le dernier jeu de notre corpus est le plus récent, faisant sa sortie sur PC, Playstation 3 and Xbox 360 le même 11 novembre 2011. *Skyrim* propose un système d'interface très différent de ces prédécesseurs, du fait de nombreux points : au niveau graphique, la carte reproduit, avec une vue en trois dimensions, l'écosystème des zones observées : neige, forêt, mais aussi le relief, avec la présence des montagnes, lacs, et plaines... Il s'agit de la carte qui représente le plus réalistiquement possible l'espace de jeu actuellement. Il y a également de nombreux commentaires à faire sur la manière dont la carte change drastiquement l'appréhension du territoire pour le joueur par rapport à l'effort esthétique fourni pour l'interface : admirer le

relief, la hauteur d'une montagne, les lieux où se trouvent les forêts, et les lacs ou mers du jeu modifient l'approche des lieux et zones de jeu, et celle-ci participe à la construction du processus d'exploration mis en place par le jeu. L'autre nouveauté est la possibilité de placer un marqueur sur la carte (et un seul), permettant au joueur de se fixer un objectif de jeu ou de déplacement : vouloir se rendre sur cette montagne à l'aspect étrange sur la carte, ou dans cet endroit qui ressemble à une ville près d'un lac gelé, par exemple. Ce même marqueur apparaîtra ensuite sur la boussole du joueur, afin de lui indiquer la direction dans l'espace de jeu. Enfin, les lieux et leurs représentations symboliques sur la carte se modifient selon leur complétion :



Figure 10, exemple d'un lieu considéré « terminé » par le jeu (cleared en anglais) sur la carte du jeu. Interface de carte de *Skyrim*. (Bethesda Game Studios, 2011)

Sur la figure 10, par exemple, l'icône de la grotte sur laquelle le joueur passe sa souris apparaît en blanche car le jeu considère que le lieu est « terminé » : cela peut être dû à la fin d'une quête, ou bien simplement au fait d'avoir ouvert un trésor caché au fond du donjon, souvent derrière un boss³⁴. De ce fait, l'action du joueur modifie ici d'une manière nouvelle l'interface de carte : on pourrait dire qu'elle agit comme un second journal de quête, donnant la vision sur les objectifs et lieux qui doivent encore être accomplis par le joueur.

³⁴ Dans le langage du jeu vidéo, un « boss » est un terme utilisé pour caractériser les ennemis plus coriaces et plus difficiles à battre que la normal. En général, vaincre un boss permet soit au joueur de pouvoir persister dans la narration et l'histoire du jeu, ou simplement d'accéder à une récompense à la hauteur du challenge.

I.2.6) Bilan et comparaison avec l'évolution du studio Bethesda

Cette phase exploratoire nous a permis d'observer les interactions et éléments principaux des interfaces de carte des *Open World* de la série des *The Elder Scrolls*. Notre observation permet de découper, notamment, deux grands mouvements dans la série, et dans la cartographie : les deux premiers jeux, *TES : Arena* et *Daggerfall* prennent place dans des territoires vastes, et la carte possède trois échelles différentes, tandis que les trois opus suivants se situent dans une seule région de Tamriel différente à chaque épisode. De ce fait, les trois derniers opus sont largement différents, dans leur conception cartographique, étant donné qu'ils ne proposent plus de pouvoir, par exemple, rechercher un lieu dans la carte en entrant son nom dans un moteur de recherche, ou encore de pouvoir se rendre dans un nombre très élevé de lieux dès les premières minutes de jeu. Cela laisse à penser que ces jeux donnent plus l'accent sur la découverte progressive des lieux, et la qualité des espaces plutôt que leurs quantités.

Néanmoins, ce découpage n'est pas si simple : car si l'on se concentre sur un certain nombre de paramètres, nous voyons vite que certains jeux disposent de fonctionnalités que d'autres n'ont plus ; et il devient difficile de classer les jeux et d'établir une typologie légitime et logique. Par exemple, *Arena*, *Daggerfall* et *Morrowind* permettent tous trois de pouvoir annoter l'interface de carte avec les propres commentaires du joueur. Tandis que *Oblivion* enlève totalement cette possibilité, *Skyrim* l'instaure d'une manière différente : en donnant au joueur la possibilité de placer un seul marqueur, mais non en lui permettant d'écrire ses propres notes. *Morrowind* et *Oblivion* proposent également des interfaces de cartes occupant peu d'espace sur l'écran, tandis que celles des autres volets prennent l'entièreté de l'écran. Il devient intéressant de penser l'analyse diachronique pour montrer l'évolution du studio, sur lequel nous devons donc nous pencher pour comprendre certaines modifications.

Au niveau professionnel, Bethesda a notamment été marqué par des changements d'équipe qui peuvent expliquer ces modifications. C'est notamment dans l'ouvrage de Franck Extanasié, *Les Parchemins de Tamriel : Skyrim*, que celui-ci évoque dans un chapitre d'introduction, le développement et l'historique du studio Bethesda et leur évolution. On peut lire que « [...] le développement de *Morrowind* fut placé comme priorité avec un homme à sa tête, Todd Howard. Cet employé, jusque-là discret, va profondément changer la vision de la série grâce à une équipe disposant enfin de technologies plus avancées. » (2017, p.30). En effet, *Morrowind* signe non seulement un changement d'équipe, mais aussi un agrandissement du studio : « ce *TES III* passe

à trente-cinq membres à temps plein, à sept programmeurs plus quelques externes [...] » (*Ibid.*) contre une ancienne équipe d'une dizaine de membres. Cette évolution leur permet alors de développer leur propre moteur, en plus d'une signature de contrat avec Microsoft, qui récupèrera l'exclusivité de la sortie de *Morrowind* sur Xbox. Enfin, il est révélé que *Arena* et *Daggerfall* fonctionnaient sur une « génération aléatoire » (*Ibid.*) des lieux explorables par le joueur, ce qui permettait de créer de nombreux lieux divers mais en général peu remplis. Le changement vers *Morrowind* entraîna ainsi le développement de la série de l'open world RPG vers les jeux que l'on connaît aujourd'hui.

Ainsi, un regroupement qui nous semble assez légitime, d'après cette phase exploratoire, serait de mettre d'un côté *Arena* et *Daggerfall*, au moins, tant ces jeux sont très similaires sur leur système d'interface cartographique. Pour les trois autres épisodes, il paraît envisageable de les regrouper comme similaire pour conduire nos analyses. Néanmoins, nous préférons dresser immédiatement notre liste de critères d'analyse de l'interface de carte, afin d'examiner, avec un outil de travail méthodologique, si ce découpage peut encore paraître logique et pertinent pour notre étude. Notre partie suivante portera donc sur cette liste de critères.

1.3) Une grille d'analyse de la cartographie dans *The Elder Scrolls*

Dans cette deuxième partie, nous utiliserons les supports théoriques que nous avons dressés dans notre première partie pour présenter notre grille d'analyse. Nous expliciterons ainsi l'apport de chaque caractéristique, et sa répercussion sur l'analyse de l'éthos ludique et de l'aire intermédiaire créée par la carte. Ces critères sont également inspirés et réfléchis par rapport à notre phase exploratoire du corpus que nous venons de conduire. L'outil présenté ici sera celui utilisée pour étudier chaque carte du corpus, et les résultats seront présents dans l'annexe de ce document.

Nous avons, à l'aide de l'analyse de l'attitude ludique dans la cartographe, réussi à dégager trois grands axes de pensée de l'influence de la cartographie sur l'élaboration de l'éthos ludique du joueur au fur et à mesure de sa partie : un axe centré autour des outils et mécaniques données au joueur, un autour de l'utilisation des symboles et de la co-construction du sens induite par ceux-ci, et enfin un dernier autour de la manière dont la carte représentait de manière esthétique et spatiales l'espace de jeu. Nous pensons que ces trois axes peuvent également tous les trois participer à l'élaboration progressive de l'aire transitionnelle du joueur lorsqu'il est confronté à la carte d'un jeu, dans la mesure où ils participent tous à modifier le modèle mental du jeu. La carte aide alors le joueur à se tenir dans cet espace transitionnel entre la réalité du jeu et la fiction.

Lorsque Ross Thorn travaille sur la cartographie des jeux *Open World*, il consacre une partie de son analyse au jeu *Skyrim*. Il y organise les fonctionnalités d'interface de carte entre primaire et secondaire sur : « A video game can have both primary and secondary interactions. For example, the video game *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda 2011) affords primary interaction through a cartographic interface, allowing the user to *pan* across and *annotate* the map (Figure 2.2). The game also affords secondary interaction when the player-controlled avatar discovers a new location (Figure 2.3) or gathers information about a new location from a **non-player character** (NPC) in the virtual world, visually *overlaying* or *resymbolizing* new symbols to the map. While primary and secondary levels of interaction can coexist in a single game, they are not dependent on one another and can be implemented in tandem to allow the player to strategize during gameplay and complete different tasks. »³⁵ (2018, p. 18). Ici survient alors une dimension intéressante dans la prise en

³⁵ « Un jeu vidéo peut avoir à la fois des fonctions primaires et secondaires. Par exemple, le jeu vidéo *The Elder Scrolls : Skyrim* propose des interactions primaires à travers une interface cartographique, permettant au joueur d'annoter la carte ou de la faire défiler. Le jeu propose également des interactions secondaires, quand l'avatar contrôlé par le joueur découvre un nouveau lieu ou rassemble des informations à propos d'un nouveau lieu à partir

compte du joueur dans son environnement : le terme *resymbolizing* se réfère à la manière dont le jeu fait apparaître les icônes des lieux en noires ou blancs selon leur complétion. La carte se renforce donc d'un effet narratif : en plus de montrer l'espace de jeu, elle annote pour le joueur les lieux qu'il a, ou non, complétés, comme pourrait le faire un journal de quête qui classerait les missions du joueur entre accomplies et en cours. Bien qu'il ne nous semble pas pertinent de reprendre les termes « primaires » et « secondaires », il paraît logique de reprendre les fonctions annotées par Thorn, et, en les liant aux concepts que nous avons déjà évoqués précédemment, et de nous permettre de les réutiliser dans l'élaboration de notre grille.

Nous nous servons également du travail de Vigour pour penser la conception de notre grille comparative, tout d'abord car « Plus ou moins explicitement, en distinguant le même du différent, la comparaison tend à opérer un classement des phénomènes observés. » (2005, p.107). En effet, un rapide coup d'œil aux cartes de *TES* permet de dénoter que différents outils sont à la disposition du joueur, différentes conceptions esthétiques et symboliques sont données pour interprétation. Certains phénomènes, à première vue, semblent totalement changer d'un opus à l'autre ; ce qui permet de montrer en analysant simplement la cartographie qu'une grande partie des éléments analysables permettent de créer un éthos ludique différent, et de modifier l'aire transitionnelle du joueur à chaque nouvel épisode du jeu. Afin de bien observer ces éléments, il est nécessaire de les répertorier et de les classer, aussi nous suivrons ainsi les recommandations de Vigour qui insiste sur la nécessité de clarification des phénomènes « Ce souci de clarification s'exprime volontiers par la constitution de typologies, conçues pour retracer des faits stylisés, résumer, de manière synthétique, les principales tendances et réduire la complexité du réel en décomposant ce dernier en un nombre réduit de classes. » (*Ibid.* p.110).

Afin de mieux constituer ces typologies, nous regrouperons les critères en trois catégories différentes : « jouabilité », « représentation de l'espace », « symboliques des icônes ». Les critères constituant chaque catégorie ont notamment été formulés depuis notre phase exploratoire de chaque jeu, où nous avons pu observer chaque interface de carte et leurs fonctionnalités. Voici le contenu de chaque catégorie :

Pour la catégorie **Jouabilité** :

d'un **personnage non joueur** (PNJ) dans l'univers virtuel, ce qui a pour effet visuel de *superposer* ou *resymboliser* des nouveaux symboles sur la carte. Tandis que des interactions de niveaux primaires et secondaires peuvent exister au sein du même jeu, elles ne dépendent pas l'une de l'autre et peuvent être implémentées en tandem pour permettre au joueur de créer des stratégies pendant ses parties, ou de compléter différentes tâches. »
[Traduction personnelle]

Mémoire réalisé dans le cadre du Master 1 Information & Communication, section « Conception de Dispositifs Ludique », Université de Lorraine, Metz.

- Le joueur peut-il poser annoter la carte ? Quelle qualité d'annotation (marqueur ? écriture d'une note ?)
- Le joueur peut-il faire défiler la carte ? De haut en bas, de gauche à droite ? peut-il effectuer un mouvement rotatif autour de la carte ?
- Le joueur peut-il effectuer des interactions avec les icônes des lieux ? Quelles interactions, et quelles icônes ?
- Le joueur peut-il naviguer entre différentes cartes via son interface de cartes ?

Cette catégorie permet donc de qualifier l'ensemble des interactions et outils avec lesquels le joueur peut interagir avec son interface de carte. Certaines questions amènent plus qu'un simple « oui ou non », dans la mesure où il faut également commenter l'utilisation qui peut en être faite. Enfin, certains critères seront inévitablement impossibles à remplir selon le jeu *TES* choisi : le joueur ne pouvant naviguer entre trois types de cartes que dans les deux premiers volets de la saga, par exemple. Le premier critère vient montrer la manière dont le joueur investit l'interface de carte, et s'il peut le faire ; tandis que le deuxième permet de montrer à quel point une dimension graphique et géométrique, liée à l'utilisation de l'informatique et à la modélisation des espaces, peut être développée dans l'usage de la cartographie dans le jeu. Enfin, le troisième critère permet de renseigner toutes les interactions joueur/icônes sur son interface, ce qui nous permettra de catégoriser plus facilement les jeux *TES*.

Pour la catégorie **représentation de l'espace**, voici les critères retenus :

- La carte est-elle un espace plat ou bien en trois dimensions ?
- La carte représente-t-elle une délimitation du territoire ?
- La carte représente-t-elle le relief des lieux ?
- La carte révèle-t-elle la totalité du lieu, ou uniquement ce que le joueur a découvert ?
- L'interface de carte est-elle diégétique ?
- Peut-on considérer que la carte ait reçu un travail esthétique ?

Cette catégorie nous permettra d'apprécier la dimension esthétique du terrain, qui comme nous l'avons vu, permet forcément de créer un rapport entre l'imaginaire du joueur, et donc vient nourrir son ethos ludique et la formation de son aire transitionnelle : non seulement en notant le relief des lieux (notation de l'eau, des montagnes, des plaines...) mais aussi le système de représentation graphique de la carte : en 3D ou en 2D, concrètement. Cette catégorie reprend aussi nos considérations sur la représentation du territoire d'un point de vue graphique, même si ce terme peut être polysémique, en particulier au sein du jeu. Le joueur peut tout aussi bien

être dans un territoire géographique qu'un territoire ludique : un donjon, une grotte, un temple occulte sont autant de lieux dont le territoire géographique est différent, mais où le territoire ludique est le même. Le joueur sait qu'il devra affronter des ennemis et déjouer des pièges. Enfin, un critère autour de l'autocomplétions nous paraît important à relever, dans la mesure où il peut permettre de travailler autour de la notion de narration par la cartographie.

Enfin, la dernière catégorie tient de la **symbolique des icônes** que l'on retrouve sur la carte. Les critères qui nous paraissent pertinents sont :

- L'interface représente-t-elle les lieux par des icônes ?
- Les icônes symbolisent-elles la nature du lieu ?
- Les icônes se modifient-t-elles selon les actions du joueur ?
- Des icônes se rajoutent-t-elles selon les actions du joueur ?

Ces trois critères mettront notamment l'accent sur la sémantique de l'icône choisie pour les lieux, et comment cela affecte la constitution de l'éthos ludique et de l'aire transitionnelle. Chaque épisode de la série *The Elder Scrolls* utilise une typologie graphique différente, ce qui nous permettra de noter les lieux et fréquences d'utilisations de cette grammaire visuelle. Le dernier critère nous permettra notamment de, encore une fois, pouvoir insister sur la composante narrative de la carte et ses interactions avec l'univers du jeu.

Ces trois catégories viennent ainsi créer un parallèle avec les trois sphères de l'attitude ludique que nous avons dégagées au début de notre chapitre méthodologique, tantôt du côté fictionnalisation, joueur-modèle, et commentaire des structures de jeu et de leurs fonctionnalités. Bien entendu, nous ne nous targuons pas de pouvoir analyser l'attitude ludique au sein de la cartographie (ce qui prendrait beaucoup de temps), mais nous partirons du principe que l'ensemble des éléments observés permettent de contribuer à l'éthos ludique : car ces éléments influent sur « [...] les conventions partagées par un groupe d'individus déterminant comment les règles formelles d'un jeu sont appliquées dans des circonstances concrètes. », pour reprendre la citation de Genvo ; mais aussi sur la formalisation de l'aire transitionnelle entre le joueur et le jeu. Nous proposons même d'aller plus loin dans notre raisonnement : comme nous l'avons dit dans notre introduction, dans la mesure où l'on peut penser le jeu vidéo comme un objet transitionnel, on peut penser l'interface de carte comme une aire transitionnelle au sein même du jeu. De ce fait, ces critères permettront de qualifier comment le design des cartes vient redéfinir cette aire au fur et à mesure de la progression du joueur.

I.4) Deuxième phase exploratoire : le corpus soumis à la grille

Dans cette dernière partie, nous utiliserons notre grille d'analyse pour effectuer une deuxième phase exploratoire de notre corpus de carte. Notre objectif est de voir si nos pistes de découpages du corpus, après notre première phase exploratoire, restent pertinentes ou non une fois notre objet d'étude soumis à notre grille. Soulignons aussi le fait qu'il serait intéressant de traiter chaque carte une par une, mais ce procédé nous semble redondant, non seulement car certains épisodes de la série ne font que copier ce qui a été fait précédemment, mais également car nous jugeons plus pertinent de voir comment le même phénomène se décline de différentes manières au fur et à mesure de l'évolution de la licence et de son public cible.

Dans cette phase exploratoire, nous ne traiterons pas de l'ensemble des critères (que nous réservons pour notre analyse plus poussée), mais nous allons simplement souligner les similarités les plus probantes et pertinentes pour nous aider à partager notre corpus afin de le rendre plus simple à étudier.

Au niveau du pôle « jouabilité », il nous paraît légitime de regrouper ensemble les jeux suivants :

- *Arena*, *Daggerfall*, sont les deux jeux présentant le plus de critères similaires au niveau de la jouabilité de la carte, et qui proposent le plus d'interactions similaires, notamment l'écriture de notes autour des marqueurs sur la carte. Ils sont également les deux seuls jeux à avoir trois interfaces de cartes différentes
- *Morrowind* est le seul jeu ne permettant pas d'effectuer des voyages rapides entre les lieux.
- *Oblivion* et *Skyrim* proposent quasiment les mêmes fonctionnalités, si ce n'est l'ajout du marqueur déplaçable par le joueur dans *Skyrim*.

Au niveau du pôle « représentation de l'espace », voici des regroupements pertinents :

- *Arena* et *Daggerfall* présentent tous deux un fonctionnement similaire pour la représentation de l'espace, bien que *Arena* préfère l'utilisation d'icônes pour les lieux sur son interface de carte régionale, contrairement à *Daggerfall* qui n'utilise que des petits carrés de couleurs différentes.
- *Morrowind* a une représentation de l'espace unique : le joueur voit le territoire, mais celui-ci ne se découvre qu'au fur et à mesure sa progression dans le jeu. Il pose ainsi

des similarités avec les deux jeux précédents, mais s'éloignent également des deux suivants.

- *Oblivion* comme *Skyrim* proposent une carte globale déjà entière du lieu, où le joueur peut apercevoir l'ensemble du relief et de l'écosystème. En revanche, *Oblivion* propose une carte diégétique, ressemblant à un parchemin porté par le joueur, tandis que celle de *Skyrim* est une vue aérienne de l'ensemble de l'espace de jeu.

Enfin, notre dernier pôle « symbolique des icônes » nous permet d'apposer notre dernier découpage de la série :

- Tandis qu'*Arena*, *Oblivion* et *Skyrim* représente les lieux et caractérise leur nature par des icônes particulières, *Daggerfall* et *Morrowind* se contentent d'utiliser des carrés de couleurs différentes
- *Morrowind*, *Oblivion* et *Skyrim* proposent une actualisation des icônes selon les actions du joueur (parler à un PNJ qui nous donne une quête dans un lieu ou nous révèle un lieu sur la carte, par exemple).

Alors que les deux premiers pôles permettent une approche du corpus similaire, regroupé en trois grands systèmes de représentations, notre dernier découpage le remet en question : le caractère symbolique, d'abord adopté dans le premier épisode de la série des *Elder Scrolls*, est ensuite retrouvé à partir du quatrième jeu de la série. Plusieurs raisons pourraient expliquer ce phénomène, des raisons déjà évoquées précédemment lors de notre première phase exploratoire : *Morrowind* étant un moment charnier pour le studio Bethesda, puisqu'il se voit accueillir une équipe beaucoup plus grande, et que son projet de jeu est confié à Todd Howard, aujourd'hui figure de proue de la licence *The Elder Scrolls*³⁶. De même, le studio change son moteur de jeu lorsqu'il lance la production de *Morrowind*, en allant du « XnGine » au « NetImmerse » (Extanasié, 2017, p.30), un moteur plus performant sur lesquels ils implémentent et codent eux-mêmes leurs outils de développement. Toutes ces modifications peuvent donner une explication au fait que *Morrowind* ne reprenne pas le code symbolique déjà créé par *Arena*. En ce qui concerne *Daggerfall*, celui-ci étant un jeu immense, où certaines régions affichent par exemple jusqu'à 300 lieux différents, on peut supposer que l'équipe de développement a préféré enlever les symboles pour améliorer la visibilité de l'interface.

³⁶ Todd Howard est en effet le conférencier représentant Bethesda à quasiment tous les salons de jeux vidéo. Il a également été le directeur et producteur exécutif de *Morrowind*, *Oblivion*, ou encore *Skyrim*. Il est donc devenu le concepteur de référence sur la série des *Elder Scrolls*, mais, aussi, d'autres jeux du studio Bethesda, comme la série des *Fallout*.

Nous pensons que le découpage offert par nos deux premiers pôles peut créer une étude pertinente des interfaces de carte dans *The Elder Scrolls. Morrowind* agissant ainsi comme un jeu particulier dans la licence : celui démarrant les modifications progressives au niveau du game design, de la narration, et de la délimitation de l'espace de jeu. En effet, *Morrowind* est bien le premier opus ne proposant plus des voyages entre différentes régions ou territoires de Tamriel, mais uniquement autour d'une partie de la région de *Morrowind*. Cette logique sera reprise pour les deux épisodes suivants. De même, lors de notre analyse à l'aide de notre grille, il apparaît comme un jeu relativement unique : reprenant à la fois des éléments propres aux anciens opus dans la gestion de la carte tout en ouvrant la voie pour les prochains ! Il semble pertinent de consacrer un chapitre entier à l'étude de *Morrowind*, non seulement pour montrer comment celui-ci modifie l'éthos ludique et l'aire transitionnelle de ses joueurs par son interface de carte, mais aussi pour montrer comment il s'inscrit comme un jeu « pivot », faisant la transition entre ces deux phases de Bethesda.

De ce fait, un découpage pertinent serait d'analyser l'éthos ludique et la construction de l'aire transitionnelle du joueur au sein de *Arena* et *Daggerfall*, puis de *Morrowind*. Notre troisième chapitre serait alors consacré à l'étude d'*Oblivion* et de *Skyrim*, ce dernier proposant des modifications nombreuses et originales à l'interface de carte des *Elder Scrolls*. Ainsi, notre prochain chapitre démarrera sur l'analyse des deux premiers épisodes de notre saga de jeu de rôle à monde ouvert, et nous permettra, en combinant grille, analyse du terrain, et utilisation de notre support théorique, d'observer comment l'interface de carte permet de créer de la narration et une approche particulière du jeu.

1.5) Conclusion partielle du premier chapitre :

Notre premier chapitre nous a servi à mettre en place toute la structure méthodologique des analyses que nous effectuerons dans ce travail de recherche. En pensant l'attitude ludique au prisme de la cartographie dans le jeu vidéo, nous avons dégagé différents critères qui nous ont permis d'élaborer une grille d'analyse des jeux de la licence *The Elder Scrolls*. Cette grille a été pensée via une première phase exploratoire du corpus de jeux : avec un temps de jeu d'environ deux à trois heures, nous avons parcouru chacun des cinq jeux de notre corpus d'analyse afin d'en tirer des réflexions nécessaires à la formalisation de critères pertinents. Une fois ces critères formalisés, et rassemblés en trois catégories (jouabilité, représentation de

l'espace, symbolique des icônes), nous avons simplement effectué une deuxième exploration de notre corpus, plus courte, pour tenter de le découper en des catégories d'analyses pertinentes.

De ce fait, notre prochain chapitre portera sur l'analyse des jeux *TES : Arena* et *TES : Daggerfall*, qui nous permettront de démarrer notre analyse diachronique des interfaces de cartes, et de montrer comment celles-ci influencent la fabrication de l'éthos ludique, l'aire transitionnelle, et la narration du jeu.

Chapitre II : Aux premiers jours de *The Elder Scrolls : Arena* et *Daggerfall* comme une base cartographique.

“Well this is how we make our game, like, when we first decide on a game, we start with a map”

Ashley Cheng, Directeur Studio chez Bethesda Game Studios.

Arena et *Daggerfall* ont été les deux premiers épisodes de la saga de *TES*. Regroupés ici, ils nous permettent de démarrer l'analyse du corpus et de ses cartes d'un point de vue historique, d'expliquer plus facilement la modification et l'évolution du joueur-modèle de *TES*. Notre étude de ces deux jeux, à l'aune de notre grille construite précédemment, sera découpée en plusieurs sous-parties. Nous traiterons d'abord des apports narratifs, puis de la manière dont le jeu représente le territoire. Ensuite, nous analyserons comment l'interface de carte impacte les mécaniques ludiques du jeu. Ces trois axes nous permettront de commenter, dans une dernière partie, comment la cartographie permet de penser l'évolution de la licence entre deux opus, en respectant les progrès technologiques qui ont été faits avec la sortie de chaque nouveau jeu.

II.1) L'appel à la narration : fournir les outils et l'interface pour façonner l'aventure

L'élément prépondérant qui apparaît dès les premières parties de *Arena* ou *Daggerfall*, quand on les compare aux autres volets de la saga, est la manière dont le jeu pense la narration pour son joueur. Là où des jeux comme *Morrowind* fournissent une quête principale au joueur, et lui place les éléments permettant de démarrer la quête au début du jeu, afin que le joueur puisse rapidement progresser dans celle-ci si tel est son souhait ; nos deux jeux étudiés pour ce chapitre préfèrent montrer au joueur l'aspect très « bac à sable »³⁷ du jeu de rôle. Cet aspect se révèle notamment par le fait que les PNJs rencontrés peuvent nous renseigner sur à peu près tous les lieux et personnages existants dans le jeu, mais aussi par la génération procédurale³⁸ des donjons, qui fabrique des lieux inédits à chaque opportunité.

³⁷ Les jeux bac à sable, ou *sandbox*, sont des jeux où le joueur est très peu guidé et a très peu d'objectifs à remplir obligatoirement pour progresser dans le jeu. En général, le joueur est introduit à un ensemble de mécaniques et de systèmes de gameplay, et il choisit alors lui-même ses objectifs et envies dans le jeu.

³⁸ On parle de génération procédurale dans le jeu vidéo lorsque des éléments sont générés par des algorithmes incluant une grande part d'aléatoire. Dans le cas de *Arena* et *Daggerfall*, la structure de chaque donjon (couloirs, monstres, trésors...) est générée aléatoirement par le jeu.

D'un point de vue de la cartographie, de nombreux éléments viennent appuyer cette perspective narrative, illustrant que la carte n'est pas qu'un simple menu, mais vient au contraire encenser cette narration. L'interface de carte est donc pensée comme une invitation au voyage du fait de nombreux points. Tout d'abord, les deux jeux sont les seuls à proposer un moteur de recherche imbriqué au sein de l'interface de carte. Dans celui-ci, le joueur peut écrire le nom d'un lieu qu'il souhaite trouver, ou bien simplement entrer le terme « donjon » pour découvrir l'ensemble des donjons situés dans le jeu, et s'y rendre en un simple clic. Ce système est amélioré au sein de *Daggerfall*, où le joueur peut activer un filtre sur la carte, ne révélant que les temples, donjons, villes ou arènes, afin de pouvoir se rendre où il souhaite plus facilement. Cette fonction de recherche renforce l'aspect bac à sable de la narration : le joueur n'est pas contraint par une quête ou un scénario, mais choisit l'aventure qu'il souhaite vivre pour sa session de jeu.

De même, une fonction d'auto-remplissage de l'interface de carte permet aussi de montrer comment cet outil influe sur le fonctionnement de la narration (mais aussi du gameplay) du jeu. Lorsque le joueur parcourt un espace inconnu dans le jeu, l'interface de carte délimite ce qu'est le sol, les murs, les portes, les entrées et les sorties de la zone. Cette fonction ne s'applique néanmoins que sur certains lieux que le joueur peut explorer, en particulier les donjons ou les extérieurs, mais pas dans les villes par exemple. De ce fait, on peut penser que cette fonction crée des espaces narratifs particuliers : d'un côté, elle permet au joueur de cartographier sa progression dans les donjons et labyrinthes de l'univers de Tamriel, de l'autre d'être dans des lieux où le plan est déjà établi.

Cette fonction d'auto-remplissage instaure une dissonance particulière entre le joueur et son avatar : comment ce dernier peut-il connaître la cartographie exacte d'une ville que le joueur n'a jamais visitée ? Cet effet pourrait être expliqué de nombreuses manières par des éléments non montrés par le jeu (peut-être la carte est-elle donnée à l'avatar du joueur dans une scène qui n'est pas révélée au joueur, par exemple), mais il permet de montrer que, premièrement, l'utilisation de cette fonction sur l'interface de carte peut amener à une dissonance narrative entre le joueur et l'avatar, et deuxièmement, que le jeu propose lui-même différents espaces narratifs. Celui du donjon, risqué, hostile, où le joueur doit lui-même cartographier son avancée ; et celui de la ville, où l'on peut se reposer et ne pas craindre d'agressions ou d'attaques de la part d'ennemi. Le remplissage de la carte, dans les donjons, permet non seulement au joueur de mieux se repérer, mais aussi de pouvoir narrativiser sa progression : d'un simple coup d'œil, il peut voir son avancée et la progression dans le lieu, les lieux qu'il n'a pas encore

explorés. Cette fonction, instaurée dans *Arena* redouble d'intérêts dans *Daggerfall*, qui signe l'arrivée d'une verticalité dans l'espace de jeu, le joueur pouvant emprunter des escaliers et des chemins lui permettant de descendre ou monter d'un étage (ce qu'*Arena*, sûrement pour des raisons techniques, ne pouvaient se permettre). Dans l'interface de carte de *Daggerfall*, notre protagoniste s'aventure dans des donjons beaucoup plus complexes et longs que dans *Arena*. Cette propriété de l'interface est alors d'autant plus souhaitable, et devient un outil narratif fort, mettant en scène les trajets du joueur et son exploration du lieu.

Enfin, une dernière fonctionnalité qui nous semble particulièrement importante dans l'instauration de la narration par l'interface de carte est la possibilité de pouvoir laisser des notes sur la carte. Cette fonction n'existe que dans *Arena*, et viendra complètement disparaître dans *Daggerfall*, pour ensuite revenir dans certains autres épisodes de la série (*Morrowind* et, sous une autre forme, dans *Oblivion* et *Skyrim*). Elle permet au joueur de renseigner sa progression et d'annoter sa carte. De ce fait, cette interface se double d'un côté proche du journal de bord, elle vient enrichir le journal de quêtes et permet au joueur d'apposer sa marque et ses réflexions au sein d'une carte. Ce procédé permet la mise en place de ce qu'on appellerait une communication auto-référentielle : elle permet au joueur de communiquer avec lui-même dans le cadre d'autres sessions de jeux. Il est alors parfaitement possible, en quittant sa partie, d'annoter au préalable sa carte, et d'écrire les chemins et lieux dans lesquels le joueur souhaite se rendre à sa prochaine session de jeu. Dans notre phase exploratoire de ce jeu, nous avons pu nous servir de cet outil pour annoter notre carte, et référencer les salles où nous voyions des dalles étranges sur le sol. Il est pertinent de lier cette interaction à un déploiement narratif de la part du joueur, qui doit alors trouver les mots nécessaires pour décrire l'espace de jeu et l'annoter sur sa carte.

Cet ensemble de fonctions donné à l'interface de carte permettent non seulement de créer un aspect narratif à l'évolution du personnage dans l'espace de jeu, mais d'accentuer le côté biographique de l'œuvre : en découvrant l'espace de jeu, en l'annotant, en choisissant les lieux qu'on désire explorer ou non, le joueur trace sa propre histoire au sein de l'univers narratif, et la carte agit comme une véritable interface, un écran supplémentaire permettant d'écrire la progression du joueur. Dans le cadre d'*Arena* et de *Daggerfall*, les outils cartographie donnés au joueur lui donnent le choix de l'aventure, ils agissent comme des générateurs de narration, dans lesquels d'un simple clic, l'avatar se déplace de lieux extrêmement éloignés à d'autres, pour s'aventurer dans des donjons générés aléatoirement. Mais cela reste limité aux donjons et lieux hostiles pour *Arena* : le joueur n'écrit pas son aventure dans la ville depuis l'interface

cartographique, il l'écrit en s'aventurant dans les grottes sombres de l'univers de Tamriel. Cette création de deux espaces sémantiquement différents nous amène immédiatement à étudier la notion de territoire fournie par *Arena* et *Daggerfall*.

II.2) Territoire hostile, territoire hospitalier : comment représenter l'espace de jeu ?

Nous l'avons vu, la question du territoire est pertinente dans l'étude du jeu. Non seulement autour de la question de sa représentation graphique, au sein de l'interface de carte, mais également autour de sa sémantique. Au niveau sémantique, on peut notamment penser les territoires hostiles ou non-hostiles, mais aussi découverts et non-découverts : ces deux variables changent drastiquement la manière dont le joueur appréhende l'espace et sa carte. Un joueur qui entend des bruits de pas ou de voix n'aura pas le même comportement dans un donjon lugubre que dans une ville ensoleillée. Il est judicieux de penser l'approche du territoire en termes de « marqueurs pragmatiques », que nous évoquions à propos de l'éthos ludique, et l'étude de *Arena* et *Daggerfall* va nous permettre de montrer comment la représentation du territoire modifie l'approche de l'espace de jeu.



Figure 11, Carte du monde, *Arena*. (Bethesda Softworks, 1994).

Tout d'abord, *Arena* diffère de *Daggerfall* dans la taille de la carte et dans le nombre de territoires géographiques explorables : en effet, la carte du monde d'*Arena* (voir figure 11), permet d'explorer l'ensemble des régions de Tamriel. Les quelques détails graphiques

permettent au joueur de penser les lieux et leurs dangers : la contrée de *Skyrim* enneigée au nord, les lugubres marais de *Black Marsh*.

Cela diffère profondément de *Daggerfall*, qui ne donne au joueur qu'un territoire entre la contrée de *High Rock* et *Hammerfell*, comme illustré sur la figure 12 :



Figure 12, Carte du monde, *Daggerfall* (Bethesda Softworks, 1996).

Dans les deux cas, le joueur peut naviguer entre trois interfaces de carte, qui font varier la précision du choix du lieu où veut se rendre le joueur. Après avoir choisi une région ou un territoire (pour *Arena*, il s'agit d'une des régions de Tamriel, et pour *Daggerfall*, un des lieux comme découpés ci-dessus), le joueur peut ensuite choisir à quel endroit il souhaite se rendre au sein de cette région.



Figure 13, Carte de la région de *Black Marsh*, interface de carte d'*Arena*. (Bethesda Softworks, 1994).

Sur la figure 13, il s'agit de la région de *Black Marsh* dans *Arena*, où le joueur peut choisir entre différentes villes ou forteresses. Enfin, une fois son choix effectué, le joueur accède à la carte locale : il s'agit de celle dépeignant l'espace de jeu proche du joueur, comme les murs, portes, et maisons proches de son avatar. Cette petite présentation est importante, car dans l'étude de *TES*, *Arena* va planter le décor narratif et géographique de chaque contrée de Tamriel, qui seront ensuite réemployées par les prochains épisodes de la série. D'un point de vue historique, il est intéressant de constater que la licence de jeux va strictement réemployer les codes esthétiques, géographiques, et culturels des régions introduites dans *Arena*. Ce système d'échelles de cartes, entre la carte globale, régionale, et locale, permet au joueur de parfaitement contextualiser et situer l'endroit où il se trouve dans le jeu. Les territoires sont donc représentés avec une exactitude qui renforce, d'un point de vue narratif, la capacité qu'a le joueur à pouvoir choisir avec exactitude le lieu de son aventure, mais vient aussi complimenter son immersion au sein du jeu.

Il faut également remarquer que l'utilisation de symboles permet, dans le cadre de la représentation du territoire, de mieux aiguiller le joueur sur ses objectifs de jeu. La carte régionale de *Arena*, montrée à la page précédente, permet de cerner rapidement la composition des lieux, avec trois types d'icônes : une maison simple, exprimant un petit village, une maison plus grande et foncée, synonyme d'une ville, et enfin une forteresse. Cette typologie de

symboles sera remplacée dans *Daggerfall* par un système élaboré permettant de filtrer les lieux dans lesquels le joueur souhaite se rendre :

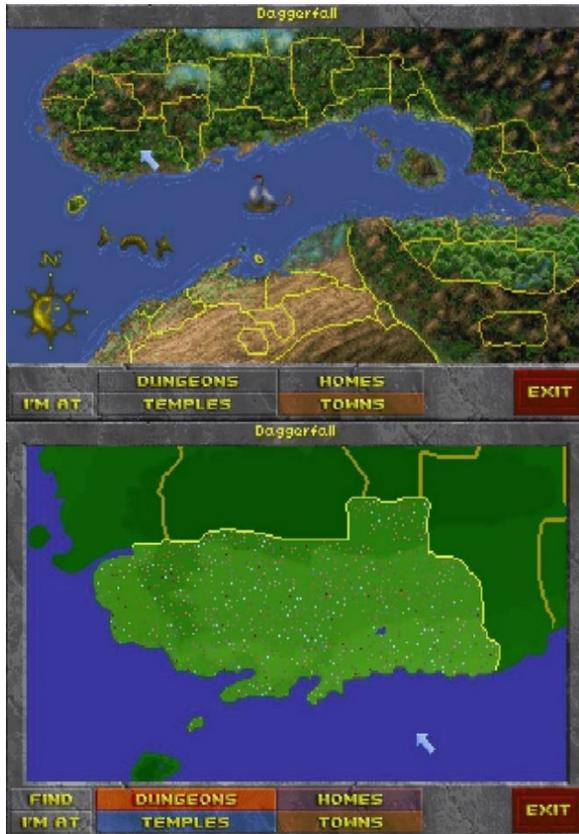


Figure 14, en haut : carte globale. En bas : carte régionale de la région « Daggerfall », interfaces de carte de *Daggerfall*. (Bethesda Softworks, 1996).

En effet, l'interface permet de choisir directement le type de lieu dans lequel on souhaite se rendre, remplaçant symboles iconiques par des carrés de couleurs différentes (voir figure 14). On peut ici penser la représentation du territoire comme un outil pertinent pour l'intégration du joueur à l'univers narratif et ludique. Tandis que *Arena* met un accent sur l'iconographie et l'appel à l'imaginaire par ce biais, *Daggerfall* semble être une version plus aboutie de la volonté qu'a Bethesda Game Studios de faire de leur jeu un véritable bac à sable narratif, où le joueur choisit l'aventure qu'il souhaite vivre.

Enfin, le changement drastique de perspective entre *Arena* et *Daggerfall* permet de repenser l'espace de jeu et sa représentation. Là où *Arena* joue sur le paradigme de représentation vertical (dite synoptique), propre à la cartographie traditionnelle, et offre d'un simple clic une vue totale de certains lieux, *Daggerfall* bouscule les attentes des joueurs du premier *TES* en proposant un rendu en 3D, comme illustré sur la figure 15 :



Figure 15, Carte détaillée en vue de coupe d'un donjon de *Daggerfall*, interface de carte locale intérieure de *Daggerfall*. (Bethesda Softworks, 1996).

Celui-ci permet de mieux illustrer la verticalité des lieux, véritable nouveauté de l'exploration dans *Daggerfall*, et reflète parfaitement l'aspect labyrinthique des donjons. Cette interface complexe permet aussi de représenter le terrain et les objets avec lesquels le joueur peut interagir : portes, meubles, quels types de sols ou murs.

De même, *Arena* et *Daggerfall* gardent un point commun dans la représentation du territoire, notamment dans la complétion des lieux : les deux présentent les territoires hostiles comme incomplets, et le joueur les complètera au fur et à mesure de sa progression. La réflexion sur la

représentation des territoires dans les deux premiers jeux de *TES* sert notamment à montrer que l'interface de carte est un élément de jeu qui reflète la volonté de *design*³⁹ d'un studio.

Dans *Daggerfall*, on peut assister à une évolution du *game design* et de l'expérience proposée au joueur : l'interface de carte permet ainsi de créer un système de communication entre le joueur et les développeurs, qui laissent des marqueurs pragmatiques indiquant au joueur quelle type d'expérience est proposée. Ici, on peut penser le paradigme entre l'espace découvert et à découvrir comme un marqueur pragmatique de l'aventure et de l'exploration, permettant de scinder, au niveau de l'ethos ludique, une manière d'approcher le territoire pour le joueur. Si en affichant sa carte, celui-ci se trouve dans un espace entièrement révélé, il peut s'attendre à être dans un lieu hospitalier, probablement entouré de marchands ou d'auberges.

Néanmoins, *Arena* comme *Daggerfall* jouent sur la représentation de l'espace pour surprendre le joueur : même si une ville apparaît comme entièrement découverte, s'y aventurer la nuit peut être synonyme de danger, la nuit faisant apparaître des créatures ou autres bandits sur la carte. L'interface se joue des références et marqueurs ludiques qu'elle appose, et s'en sert comme un moteur de surprise au sein du jeu, reprenant le terme « d'échec ludique » théorisé par Wilmot et Fraser. Elle est un véritable outil qui sert aussi les intérêts ludiques du jeu, ce que nous allons voir dans notre sous-partie suivante.

II.3) Modifier le gameplay et les décisions de jeu via la cartographie

Il est intéressant de se poser la question suivante : une carte, dans un jeu, n'est-elle qu'un simple outil de navigation, une aide donnée au joueur pour mieux situer l'espace de jeu, ou bien permet-elle de créer des situations ludiques dynamiques, en jouant d'une part sur ce qu'elle représente d'un point de vue de l'espace (le joueur, dans une salle, face à des murs ou des portes), mais aussi ce qu'elle représente d'un point de vue symbolique (un territoire hostile ? allié ?).

Comme nous l'avons montré dans notre sous-partie précédente, tandis que la carte peut utiliser les marqueurs pragmatiques d'un lieu hospitalier, comme un territoire dans lequel le joueur sait qu'il ne se fera pas attaquer, celui-ci peut très bien se faire agresser par des monstres. Ces

³⁹ Le documentaire de la chaîne NoClip sur l'histoire de Bethesda Game Studios souligne que les développeurs souhaitaient proposer, avec *Arena* et *Daggerfall*, un univers où le joueur pouvait librement parcourir un monde extrêmement vaste, et choisir ce qu'il désirait faire au sein de celui-ci : acheter une maison, explorer des donjons et développer son personnage, effectuer des quêtes dont les modalités et récompenses étaient générés aléatoirement parmi un certain nombre de tâches à demander au joueur (explorer un lieu, tuer un monstre, rapporter un trésor à quelqu'un...) Retrouver la vidéo [ici](#).

marqueurs pragmatiques seraient ceux de la complétion du lieu : entrer dans un espace déjà entièrement révélé par le jeu suppose, pour le joueur, que cet espace est connu par l'avatar, donc déjà exploré et sans menaces. Ainsi, l'apparition soudaine d'un ennemi au sein d'un territoire supposé allié déstabilise le joueur, et rompt la confiance entre ce dernier et l'interface de carte. Cet exemple permet de montrer comment la cartographie, en créant des marqueurs pragmatiques, se permet de les contredire pour surprendre le joueur ; mais il montre aussi que la carte est une interface entre le jeu et la réalité qui se permet de fausser ses propres symboles.

Toutefois, la carte peut aussi apparaître comme une aide pour le joueur. Dans *Arena*, un exemple frappant de cette aide se trouve dans un temple au sein de la Cité Impériale.



Figure 16, Carte d'un temple de la cité impériale. Le point rouge devant le curseur de notre personnage (flèche jaune) indique une porte cachée. Interface de carte locale intérieure de *Arena*. (Bethesda Softworks, 1994).

Lorsque le joueur, matérialisé par un marqueur jaune, observe la carte de ce lieu, il voit clairement deux portes apparaissant en rouge : une en face de lui, et une tout en bas de la carte (il s'agit de la porte d'entrée du bâtiment).

Mais, si l'on compare cette matérialisation de l'espace sur l'interface avec sa réalité, comme sur la figure 17 :



Figure 17, Porte secrète au sein du temple montré dans la figure 16, interface de jeu d'*Arena*. (Bethesda Softworks, 1994).

On s'aperçoit que le joueur n'a en face de lui qu'une bibliothèque. Il s'agit, évidemment, d'une porte secrète qui pourra alors être déverrouillée pour accéder à une salle comportant quelques trésors. Mais dans ce cas précis, nous assistons à un effet ludique se servant du point de vue synoptique de la carte : celle-ci révèle l'entièreté du lieu avant même que le joueur l'ait exploré. Cette manière de caractériser l'espace fait écho à l'introduction de la revue *Playful maps*, dont nous citons des auteurs en introduction. Au début de leur ouvrage, les auteurs explicitent que "A second important similarity between mapping and playing is that as activities, they frequently trigger users to engage with processes of spatial navigation and test the possibilities of environments."⁴⁰ (Playful Mapping Collective, 2016, p. 20). Cette situation montre typiquement comment un joueur, en examinant sa carte, va tenter de passer derrière la

⁴⁰ Une seconde similarité importante entre l'acte de cartographe et celui de jouer est qu'en tant qu'activités, elles proposent fréquemment aux utilisateurs d'initier des processus de navigations spatiales pour tester les possibilités de l'environnement. » [Traduction personnelle]

bibliothèque. Le jeu lui proposera alors de la déverrouiller s'il possède le niveau de compétence nécessaire, révélant qu'il s'agissait bien d'une entrée secrète.

Dans *Daggerfall*, la carte matérialise également certains indices que le joueur peut utiliser au cours de sa partie (voir la figure 18 et 19). A l'intérieur du premier donjon, lorsque le joueur utilise sa carte, il peut voir apparaître un point vert sur celle-ci :



Figure 18, Exemple du marquage indiquant la sortie d'un donjon, interface de carte locale intérieure, *Daggerfall*. (Bethesda Softworks, 1996).

(Ici, nous avons encadré ce point vert pour qu'il soit plus visible sur l'interface de carte). Ce point correspond en fait à la sortie de la prison, tutoriel du jeu, dans lequel le joueur démarre sa partie. L'utilisation de la carte montre ici au joueur la sortie du lieu où il se trouve.



Figure 19, Zoom sur le marqueur de sortie, interface de carte locale intérieure, *Daggerfall*. (Bethesda Softworks, 1996).

Le marqueur vert est d'ailleurs nommé « marker Start » pour une raison que nous ignorons. Mais il permet de montrer que la carte facilite amplement le travail d'exploration du joueur, et agit comme un lieu de médiation entre lui et le jeu.

De ce fait, dans *Daggerfall* comme dans *Arena*, la carte permet de créer une dimension ludique dynamique, entre les indications sur la carte révélant des secrets ou des objectifs de jeu, mais aussi en se permettant de transgresser ses codes symboliques, comme nous le voyions auprès du paradigme de remplissage / non-remplissage automatique de la carte. Elle est pensée comme un outil de jeu qui peut autant révéler des secrets que transgresser son code symbolique, renversant totalement la confiance que le joueur peut placer en elle. Cette friction permet de penser son rôle dans le *game design* du jeu et sa manière de véhiculer l'ethos ludique auprès du joueur : qu'il est dans un jeu où la carte peut l'aider autant que le piéger, et qu'il doit rester sur ses gardes dans les contrées et donjons de Tamriel.

Pour autant, il est évident que les fonctionnalités de la carte permettent aussi de refléter la manière dont le jeu est pensé, comment son *gameplay* se reflète dans l'univers. Dans *Arena*, c'est par l'utilisation de marqueurs sur la carte que le joueur appose son empreinte et complète les éléments que le jeu ne peut représenter : peut-être un trésor que le joueur n'a pas pu récupérer, ou bien la salle où se trouve un monstre beaucoup trop fort pour son niveau. Cet outil permet alors de combler les interstices, les vides laissés par la carte dans la représentation spatiale, et de proposer au joueur de les combler en y apposant ses significations, ses repères.

Il est également évident que cette manière de penser le jeu fait échos aux anciens *Dungeon Crawler*⁴¹, voire même aux jeux de rôle papier comme les *Donjons & Dragons*, où les joueurs comme les maîtres de jeu peuvent annoter la carte à l'aide de pion, de messages. Cette mécanique se comprend alors comme un marqueur pragmatique du jeu de rôle, et vient rappeler au joueur les mécanismes ludiques de ce type de jeu par le biais de la carte : annoter un lieu implique sûrement l'existence de pièges, de trésors, de boutons ou interrupteurs aux fonctionnements inconnus, autant d'éléments que le joueur devra noter avec soin sur sa carte. De même, cet outil complimente le journal de quête, une interface précieuse pour tout joueur de jeux de rôles, et vient ici servir un intérêt ludique pertinent par rapport au *gameplay* du jeu : plonger le joueur dans un univers où il doit se débrouiller seul, et utiliser tous les outils mis à sa disposition pour déjouer les pièges tendus par le jeu. Cette fonctionnalité sera totalement abandonnée dans *Daggerfall*, au profit d'une carte permettant de représenter les objets de l'espace réel : meubles, portes, coffres.

II.4) Conclusion du premier chapitre et évolution de la licence par le biais de l'étude de la carte

Ce premier chapitre nous aura permis de montrer comment la carte peut permettre l'étude, sous plusieurs angles, des deux premiers jeux de *TES*. Il permet aussi de penser l'évolution de la licence et de ses marqueurs pragmatiques, qui fabriquent en partie l'éthos ludique du joueur. Les fonctionnalités de la carte, autant que ses codes esthétiques et symboliques nous ont permis de penser son rôle dans l'élaboration de la narration, du *gameplay*, mais aussi dans la manière dont elle représente le territoire et se sert de cette représentation pour tromper le joueur, ou l'aider.

⁴¹ Un *Dungeon Crawler* est un jeu où le joueur s'aventure et progresse dans des donjons périlleux, remplis de pièges et de trésors. Il s'agit d'un genre de jeu qui a été en vogue à l'époque de la création du premier jeu, *Arena*, notamment par le biais de la licence *Wizardry*, qui a débuté en 1980, et qui a eu un succès commercial non négligeable.

Grille d'analyse des jeux TES selon les critères de recherches proposés dans le chapitre I de ce travail	<i>Arena</i> carte mondiale	<i>Arena</i> carte régionale	<i>Arena</i> carte locale intérieure	<i>Arena</i> carte locale extérieure	<i>Daggerfall</i> carte globale	<i>Daggerfall</i> carte régionale	<i>Daggerfall</i> carte locale extérieure	<i>Daggerfall</i> carte locale intérieure
Jouabilité :								
Le joueur peut-il annoter la carte ?	Non	Non	Oui	Oui	Non	Non	Non	Non
Quels types d'annotations ?	X	X	Marqueurs personnels	Marqueurs personnels	X	X	X	X
Le joueur peut-il faire défiler la carte ?	Non	Non	Oui	Oui	Non	Non	Oui	Oui
Avec quels mouvements et types de mouvements ?	X	X	Le joueur peut faire défiler la carte de haut en bas et de droite à gauche	Le joueur peut faire défiler la carte de haut en bas et de droite à gauche	X	X	Le joueur peut faire défiler la carte de haut en bas et de droite à gauche	Le joueur peut faire défiler la carte de haut en bas et de droite à gauche, et peut également faire des rotations ou changer la perspective de vision
Le joueur peut-il effectuer des interactions avec les icônes ou des régions ?	Oui	Oui	Non	Non	Oui	Oui	Non	Non
Quels types d'interactions ?	Cliquez sur un lieu pour accéder à la carte régionale de ce lieu.	Cliquez sur un lieu pour pouvoir y effectuer un voyage rapide	X	X	Cliquez sur un lieu pour accéder à la carte régionale de ce lieu.	Cliquez sur un lieu pour pouvoir y effectuer un voyage rapide	X	X
Le joueur peut-il naviguer entre différentes cartes via son interface ?	Oui	Oui	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Non
Représentation :								
Espace plat ou en trois dimensions ?	Plat	Plat	Plat	Plat	Plat	Plat	Plat	Les deux
Territoire délimité ou non ?	Oui	Oui	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Relief représenté ou non ?	Oui	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Oui
Totalité du lieu ou uniquement ce que le joueur a découvert ?	Totalité du lieu	Totalité du lieu	Uniquement ce qui est découvert	Totalité du lieu	Totalité du lieu	Totalité du lieu	Uniquement ce qui est découvert	Uniquement ce qui est découvert
Interface diégétique ou non ?	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non
Travail esthétique ou non ?	Oui	Oui	Non	Non	Non	Non	Non	Oui
Symbolique :								
Lieux représentés par icônes ?	Non	Oui	Oui	Oui	Non	Oui	Oui	Oui
icônes qui représentent la nature du lieu ?	Non	Oui	Oui	Oui	Non	Oui	Oui	Oui
icônes qui se modifient selon les actions du joueur ?	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non
icônes qui se rajoutent selon les actions du joueur ?	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Oui	Non

Voici notre grille d'analyse complétée pour ces deux jeux (que nous pouvons retrouver sur Excel dans le document annexe à ce travail de recherche). Nous pouvons notamment voir que *Arena* comme *Daggerfall* sont les seuls jeux à posséder autant de types d'interface de carte (quatre chacun), ce qui est justifié par l'ensemble des voyages qui peuvent être effectués. De même, la grille reflète le peu de travail sur la symbolique qui a été effectué dans cet opus, au profit d'un profond travail de jouabilité de l'interface de carte : naviguer entre différentes échelles, pouvoir les faire défiler ou effectuer des mouvements de rotations dans *Daggerfall* par exemple. Enfin, le travail de délimitation du territoire et de sa représentation révèle parfaitement le paradigme d'hostilité que nous expliquions : les cartes locales extérieures et intérieures étant fréquemment non révélées au joueur, signe de dangers possibles.

Entre ces deux épisodes, il apparaît clair qu'une évolution se transmet par la modification de l'interface de carte : disparition des annotations sur la carte et des icônes permettant d'illustrer les lieux, au profit d'une représentation plus fidèle de l'environnement local, et d'un ensemble de carrés aux codes couleurs variés pour faciliter la prise de décision du joueur. L'étude de la cartographie, entre *Arena* et *Daggerfall*, permet de montrer comment Bethesda passe d'un univers gigantesque mais relativement vide, à une région de Tamriel beaucoup plus petite, mais au contenu extrêmement riche. *Daggerfall* possède également un système de jeu et d'évolution du personnage beaucoup plus poussé qu'*Arena*, et il apparaît clair que le but de ce jeu était de donner au joueur l'envie de faire évoluer son personnage en arpentant la région de *High Rock* et *Hammerfell*. Ce qu'*Arena* a commencé à dessiner, *Daggerfall* l'a perfectionné et rendu plus labyrinthique. Mais cette direction de développement a-t-elle été poursuivie par la suite ? Nous le verrons en étudiant le jeu suivant, *Morrowind*, et ses interfaces de cartes.

Chapitre III : *Morrowind*, la modification de l'expérience TES par un nouveau moteur et un nouveau type de RPG

“And then so, *Morrowind* on, was like the second phase of the company”

Todd Howard, producteur de la licence *The Elder Scrolls* et *Fallout*

Morrowind marque un changement tout à fait inédit dans la série de TES. Il est le premier jeu de Bethesda à sortir sur console, peu de temps après sa sortie PC. Au niveau professionnel, il marque le renouveau de Bethesda Softworks, qui travaille alors de concert avec Zenimax Studios, et peut se permettre de développer un jeu qui leur plaît. D'ailleurs, C'est à ce moment-là que la compagnie changera de nom, devenant officiellement Bethesda Game Studio. *Morrowind* impose des changements majeurs, autant au niveau du gameplay que du fonctionnement de moteur de jeu. Comme le dit Todd Howard dans le documentaire *The History of Bethesda Games Studios*, ce jeu a démarré une nouvelle phase pour la compagnie de développement américaine, et c'est également pour cette raison que *Morrowind* a autant marqué l'histoire du studio Bethesda et a nourri leur réflexion et développement pour les opus suivants.

De même, le jeu propose une nouvelle manière de penser la cartographie et le rapport à l'espace de jeu : au travers de nombreux points touchant à la narration, la représentation du territoire, mais aussi le gameplay, nous verrons dans ce chapitre comment *Morrowind* permet de penser l'évolution du studio Bethesda, et la création d'un nouveau processus d'aventure et d'exploration au sein de la licence. Nous considérons qu'il est important de réserver un seul chapitre à *Morrowind* : même si nous ne traiterons ici que ce jeu, il a participé à définir une nouvelle manière de penser la relation entre le joueur et l'espace, et ultimement une autre perspective de la relation entre le joueur et son interface de carte.

III.1) *Repenser l'exploration, repenser la narration*

La première idée à formuler autour de *Morrowind* est la manière dont celui-ci repense les standards de narration établis par ses deux prédécesseurs. *Arena* et *Daggerfall* conçoivent la narration principalement dans l'exploration de donjons et lieux remplis de pièges, monstres et trésors. Ils sont directement inspirés des systèmes de *gameplay* des jeux proches des *dungeon crawler*. *Morrowind* va, au contraire, penser la narration en dehors des donjons, penser l'exploration des lieux extérieurs qui entourent le joueur, ce qui va considérablement modifier

sa façon de voir le jeu. On peut ici dire que les modifications de jeu apportées à *Morrowind* renouvellent l'aire transitionnelle, et la manière de la formuler, pour un joueur de la licence *TES*, tant il doit maintenant ne plus se cantonner aux donjons et grottes, mais aussi à l'exploration du monde extérieur comme un générateur d'aventures.

Cette perspective nouvelle de l'exploration se reflète fortement sur la conception de l'interface cartographie, ainsi que sur la manière d'accéder à cette interface :



Figure 20, région des îles ascadiennes, interface de carte globale, *Morrowind*. (Bethesda Game Studios, 2002).

En effet, le joueur a maintenant accès à une version relativement réduite de la carte : on peut trouver celle-ci en haut à droite de l'écran (voir figure 20 et 21), lorsque l'on accède à notre menu, et un simple bouton nous permet de naviguer entre la carte « locale » et la carte « globale »⁴². Une même *minimap*, une carte à plus petite échelle, se trouve en bas à droite de l'écran à tout moment, pour que le joueur puisse se repérer. Ces deux outils mettent l'accent sur des territoires et zones relativement restreintes, et actualisent en temps réel le type de terrain que le joueur découvre : sur notre capture d'écran, les zones de la carte globale d'une couleur

⁴² Dans le jeu, ces deux cartes sont nommées « local » et « monde ».

marron sont les régions inexplorées par notre joueur. Ici, la fonction de remplissage automatique sert le même dessein narratif que dans les opus d'avant : permettre, d'un simple coup d'œil, de révéler l'ensemble des lieux parcourus par le joueur au cours de sa partie. Mais cette interface de carte, plus proche, semble également mettre l'accent sur l'intérêt de l'exploration des éléments proches du joueur. Il est impossible pour le joueur d'accéder à la carte totale de l'île depuis le menu : il ne peut que faire défiler la minicarte qui apparaît sur son interface, ce qui est totalement à l'inverse de *Arena* et *Daggerfall* qui réservaient tous deux un écran entier pour la carte, afin que le joueur voie l'étendue du ou des territoires explorables.

Il est alors logique de montrer ici que les éléments ergonomiques et du design de l'interface de carte permettent de repenser le rapport à l'extérieur et à l'espace de jeu dans *Morrowind*. Il n'est plus question de choisir la région où l'on désire se rendre d'un simple clic et de s'y téléporter, mais bien d'arpenter les routes sombres et remplies de dangers, mais aussi de surprises et de personnages aux histoires captivantes qui bordent l'univers de *Morrowind*. De ce fait, on peut déjà montrer que l'interface en elle-même repense le rapport entre le joueur et son espace. Sa petitesse, et le fait qu'elle affiche constamment, en auto-complétion, les éléments proches du joueur, en font d'autant de marqueurs pragmatiques pour l'exploration de jeu. Elle nous permet de penser une variété de critères de représentations qui induisent des marqueurs pragmatiques liés à la cartographie dans les jeux d'exploration : la carte est-elle grande ? Petite ? Car ces critères affectent forcément la perception qu'a le joueur de l'environnement, en modifiant son éthos ludique et son aire transitionnelle : l'aventure ne se trouve pas dans un donjon, ou une grotte. Elle est à la simple sortie d'une ville, au détour d'une montagne et derrière un chemin ; c'est ce que semble nous dire l'interface de carte de *Morrowind*.

Cette nouvelle manière de penser l'exploration se reflète aussi dans les fonctionnalités données au joueur : celui-ci ne peut plus faire de voyage rapide entre les destinations. Auparavant, il suffisait d'un simple clic sur une destination via l'interface de carte, et notre joueur voyageait instantanément à l'autre bout de Tamriel. *Morrowind* repense ce rapport à l'espace en supprimant cette fonctionnalité, obligeant le joueur à utiliser plusieurs ressources : ou bien discuter avec certains personnages, qui lui proposent contre une certaine somme de voyager à dos des « échassiers du marais », d'énormes insectes aux longues pattes lui permettant de passer par les eaux profondes. Une fois que le joueur avance un peu plus dans le jeu, il pourra également trouver des objets lui permettant de se téléporter entre différents lieux, ou encore des parchemins et sorts lui permettant cet usage, mais ces dispositifs sont bloqués par la progression du personnage dans l'histoire.

De ce fait, le joueur a besoin d'écrire son histoire dans le jeu, l'avatar a besoin de communiquer avec les PNJs et de résoudre les quêtes pour pouvoir accéder à ses fonctions, qui peuvent alors apparaître comme une récompense à l'exploration autant qu'un outil de voyage bien accueilli par le joueur. L'autre moyen, évident, pour se rendre de lieux en lieux, est tout simplement de marcher dans *Morrowind*, et de suivre les chemins et panneaux qui jonchent les routes, tout en évitant ou affrontant les dangers qui peuvent être présents sur la route du joueur. Ici, on voit clairement comment les fonctionnalités de l'interface de carte permettent de penser le rapport à l'espace et à la narration dans le jeu : sans voyage rapide, instantanée, le joueur doit planifier ses voyages et son aventure. Nous verrons également comment cette fonctionnalité peut aussi affecter le *gameplay* du jeu.

Mais avant tout, explorons le dernier changement narratif qu'amène cette interface de carte : *Morrowind* est intitulé de cette façon car il propose au joueur de s'aventurer dans la région de Morrowind, située à l'est de Tamriel, précisément sur l'île volcanique de Vvardenfell. Contrairement aux jeux précédents, il est ici question de n'explorer qu'une seule région du vaste univers de *TES*. Ainsi, l'interface de carte ne se décline plus en trois échelles, entre globale, régionales, et locales. L'utilisateur doit jongler entre la carte régionale et la carte locale, ce qui corrobore le rapport à l'espace de jeu que nous décrivions auparavant, mais instaure également une nouvelle manière de penser et vivre l'aventure. Par ce biais, le jeu centre le récit autour d'un seul territoire, et oblige le joueur à en comprendre les coutumes, les mœurs et les activités qui s'y déroulent.

Au niveau de l'interface de la carte, une autre fonctionnalité, abandonnée pendant *Daggerfall*, refait surface : la possibilité d'écrire des notes sur la carte. Mais ce n'est pas tout : dorénavant, mêmes les maisons des PNJs apparaissent clairement sur l'interface :



Figure 21, ville de Pelagiad. Interface de carte locale, *Morrowind*. (Bethesda Game Studios, 2002).

Sur la figure 21, nous pénétrons dans la ville de Pelagiad, proche du point de départ du joueur. Les petits carrés dorés sur la carte sont toutes les maisons dans lesquelles le joueur peut entrer, que les légendes affilient à des PNJs vivant au sein de la ville. La carte permet alors de repenser le lien avec les personnages des villes, du jeu : ils sont importants car notifiés sur la représentation de l'espace, et le dialogue avec eux est essentiel pour progresser. Le joueur peut toujours, également, laisser des marqueurs de couleurs rouges pour annoter lui-même ses propres remarques. Etant donné que certains personnages peuvent nous permettre de développer les talents de notre personnage, contre une somme d'argent, il est d'autant plus important de pouvoir annoter sa carte, permettant de savoir qui retrouver pour apprendre à mieux manier l'épée, l'arc, ou simplement courir de plus longues distances. La combinaison de ces deux fonctionnalités permet de mettre en avant le rapport avec l'univers narratif du jeu et ce qu'il contient : les PNJs, qui à grand renfort de dialogues et d'histoires, nous permettront d'en apprendre davantage sur nos quêtes, les lieux où nous souhaitons nous rendre, ou à améliorer nos compétences.

Comme nous l'avons vu, l'interface de carte est ici entièrement repensée par rapport à l'univers du jeu et à l'utilisation que doit en faire le joueur. Petite, elle indique au joueur que les aventures se déroulent autour de lui et non plus dans des donjons lointains. Auto-actualisée, elle rappelle

au joueur la narration de son exploration, et par le biais des fonctionnalités manquantes, comme le voyage rapide, elle lui indique comment bien mener sa quête au sein de *Morrowind* : à pied, à dos d'échassiers, en parlant aux habitants des villes et en apprenant d'eux tous les éléments essentiels à l'aventure. En se concentrant sur l'espace proche, sur les vicinités du joueur, l'interface de carte modifie notamment un autre élément du jeu : le territoire, son approche, et comment cette notion même est remodelée par *Morrowind* et son nouveau système de jeu.

III.2) Une nouvelle approche du territoire : investir les sens du joueur

En effet, l'utilisation d'un nouveau moteur de jeu permet également de redéfinir l'espace qui entoure le joueur, ou encore ce qu'est un territoire au sein du jeu. Dans *Morrowind*, le joueur se déplace au sein d'une seule région, dans laquelle de nombreuses villes, villages, forteresses ou donjons peuvent se trouver. Le fait de concentrer l'action autour de l'espace proche du joueur va se révéler d'autant plus présent dans l'analyse de ce qui constitue le territoire dans *Morrowind*.

Les deux opus précédents présentaient deux manières de penser le territoire : hostile, ou hospitalier. Dans le territoire hostile, le joueur devait, au fur et à mesure de sa progression, compléter la carte. N'ayant aucune vision totale du lieu via son interface, il ne savait pas ce qui l'attendait au détour des couloirs et des portes, aussi bien d'un point de vue physique (monstres ? trésors ?) que d'un point de vue cartographique et spatial (est-il arrivé au bout du donjon ? Ou bien une salle encore plus dangereuse l'attend ?). Au contraire, lorsque le joueur pénétrait dans un territoire hospitalier, l'interface de carte lui montrait directement l'entièreté de la carte, et il savait exactement où il se trouvait et où se rendre selon ses objectifs.

Morrowind propose une nouvelle manière de penser le paradigme du territoire ennemi ou allié : l'entièreté de l'espace de jeu est à découvrir et compléter au fur et à mesure de la progression. De ce fait, il brouille totalement le système qui avait été mis en place par ces deux prédécesseurs, et indique au joueur que la totalité de l'espace peut être autant ennemi qu'allié. Il invite le joueur à rester sur ses gardes, en brouillant les propres marqueurs pragmatiques qu'il avait auparavant créés et instaurés. Le jeu revisite la notion sémantique de territoire qu'il proposait auparavant et permet de créer une nouvelle relation entre le joueur et son espace. C'est à ce moment-là que d'autres types de médias, comme la musique, prennent le relais : en effet, lorsque le joueur sera poursuivi ou en combat, la musique changera vers une piste plus

rythmée, indiquant un impératif d'action, pour annoncer au joueur la transition entre les deux pôles du paradigme.

On peut donc penser que le protagoniste est en permanence en territoire neutre : ses actions et déplacements peuvent aussi bien lui attirer des ennemis comme des alliés. Encore une fois, ce système remet les nouveautés de *Morrowind* au centre de l'attention du joueur, et l'oblige à observer avec plus d'attention l'espace qui se trouve autour de lui. La carte du joueur ressemble alors à celle de son personnage : celui-ci arrive sur l'île volcanique car libéré de prison sous ordre de l'empereur de Tamriel. A contrario des opus précédents, le joueur comme le personnage n'ont jamais parcouru la région de Morrowind avant. Ils sont tous les deux prêts à découvrir les marais et montagnes de l'île de Vvardenfell, au cœur de la région de *Morrowind*. L'interface de carte vient donc, ici, par le biais de la fonctionnalité d'auto-complétion sur l'ensemble des espaces du jeu, lier le lien entre le joueur et son avatar, et lui rappeler que chaque lieu peut être synonyme de danger.

Un autre élément modifiant l'approche du territoire est le soin appliqué à la reproduction de l'espace entourant le joueur. Lorsque celui-ci accède à sa carte locale, il peut observer que la végétation comme le type de terrain dans lequel il évolue est montré par le biais de codes couleurs, de types de tracés, mais aussi en reproduisant les structures environnantes :



Figure 22, ville de Hla Oad, Interface de carte locale, *Morrowind*. (Bethesda Game Studios, 2002).

Sur la figure 22, notre personnage se trouve au port de Hla Oad. On peut voir via l'interface de carte que le jeu représente non seulement le bateau, mais aussi les pontons sur lesquels le joueur peut se déplacer pour y accéder. Sous ceux-là, une couleur grisâtre représente l'eau trouble du continent de Morrowind. On voit clairement que le jeu reprend ce qui avait été pensé et mis à l'écran par *Daggerfall* : une reproduction plus fidèle de l'espace de jeu au sein de l'interface, permettant de plus facilement l'utiliser pour penser ses déplacements et ses actions. Il n'est plus questions de meubles ou objets, mais plutôt d'écosystème et d'infrastructures, ce que *Daggerfall* ou *Arena* ne pouvait probablement pas se permettre de faire.

La carte locale permet une approche de l'environnement que les précédents opus ne pouvaient pas. En quoi cela peut-il affecter l'éthos ludique et l'aire transitionnelle ? Cette faculté de l'interface devient intéressante à penser quand on examine ce que *Morrowind* apporte de nouveaux à ses mécaniques de gameplay. En effet, on voit l'apparition de talents comme l'acrobatie ou encore l'alchimie ; le premier servant à sauter à des hauteurs de plus en plus élevées, et le deuxième à concocter poisons et potions. Ces deux talents respectifs peuvent servir à repenser l'approche du territoire, ici à un sens beaucoup moins sémantique et beaucoup plus

géographique, lié à la faune et la flore environnante. En effet, l'alchimie se développera notamment par la possibilité de cueillir divers champignons et herbes, présentes essentiellement autour d'arbres, qui seront représentés sur la carte locale. L'acrobatie, elle, se relèvera intéressante lorsque le joueur ne pourra pas escalader certaines parois, trop hautes. Combinée avec la fonction de marqueurs à apposer sur la carte, le joueur pourra facilement mémoriser des lieux dans lesquels il aimerait se rendre de nouveau, ou bien pour gravir une montagne, ou encore pour aller cueillir de quoi fabriquer ses ressources.

En remettant en cause le paradigme du territoire instauré précédemment, *Morrowind* modifie le rapport entre le joueur et son environnement. L'accent est mis sur la découverte de la faune, de la flore, et du bestiaire qui environne le joueur, mais lui promet autant de dangers que de trésors par la nature neutre du territoire. Cette remise en question vient corroborer l'apport majeur de *Morrowind* : en se concentrant sur une seule nouvelle région, et en limitant les déplacements du joueur, la carte propose alors de nouvelles méthodes d'observations des lieux et des territoires, en reconstituant l'espace. La cartographie permet de repenser le nouveau découpage des territoires du jeu.

Cela est amplifié par textes écrits au-dessus de la carte, permettant au joueur de savoir dans quelle région ou lieu précis il se trouve. Sur la capture d'écran précédente, on peut lire le nom de « Hla Oad » en haut de l'interface de carte. Cette fonctionnalité, qui s'affiche également sur l'écran de jeu quand le joueur s'aventure dans de nouvelles zones, permet à tout moment de pouvoir se repérer dans l'espace, et vient redéfinir les limites des territoires : non plus via des lignes, ou des tracés sur une carte, mais d'une manière sensible et sensuelle, en observant l'espace et en le traversant.

III.3) Une modification du gameplay et de l'éthos ludique par l'usage de la cartographie

Dans cette dernière partie de notre chapitre, nous allons nous attaquer à la manière dont les divers changements apportés à l'interface de carte modifient l'éthos ludique du joueur, et par ce biais, l'aire transitionnelle formulée. Ces remarques s'inscriront notamment dans un contexte diachronique, en exposant les évolutions de cet éthos ludique depuis les deux volets précédents. Comme nous l'avons vu pendant ce chapitre, les modifications apportées à l'interface de carte ont un impact drastique sur l'évolution du joueur et sa progression au sein du jeu : celui-ci doit repenser entièrement la manière dont il joue, interagit avec l'environnement et les personnages. C'est tout un ensemble de marqueurs pragmatiques qui avaient été instaurés par les anciens

opus (le voyage rapide sans contraintes entre les lieux, le paradigme d'hostilité du territoire) qui sont modifiés, et viennent créer un nouvel éthos ludique pour le joueur, une nouvelle manière de penser le jeu, ses règles et leur relation avec la fiction.

Une première fonction que nous pouvons étudier est celui du « regroupement de notes ». À tout moment, lorsque le joueur consulte sa carte, il peut placer son curseur sur un lieu déjà visité. En faisant cela, il pourra voir apparaître l'ensemble des notes qu'il a écrit dans la carte locale de ce lieu :



Figure 23, Exemple de groupements de notes lorsque le joueur passe son curseur sur un emplacement au sein duquel il a écrit des notes, interface de carte globale, *Morrowind*. (Bethesda Game Studios, 2002).

Figure 23, notre curseur est placé sur la ville de Pelagiad. Il nous permet de voir que nous avons déposé une note, à propos d'un PNJ qui pourrait nous faire augmenter certaines compétences et talents. Ainsi, toutes les notes écrites par le joueur sur la carte locale peuvent être retrouvées au sein de la carte du monde. Cette fonctionnalité devient pertinente à étudier car elle vient complètement remplacer le journal des quêtes du joueur. Il serait même logique de penser la carte comme un journal de quête annexe. De manière générale, *Morrowind* inscrit automatiquement les quêtes récupérées par le joueur au fur et à mesure de ses discussions avec

les PNJs : lorsque celui-ci propose une tâche au joueur, un message automatique précisera que les informations concernant la quête ont été annotées dans le journal, sans que le joueur ait à faire autre action que discuter avec des personnages du jeu. Ce journal de quête s'actualise alors automatiquement, et les quêtes inscrites au sein de celle-ci sont celles qui ont été scriptées par le jeu. C'est ici que l'on peut penser l'interface de carte comme un journal de bord, qui vient épauler et compléter les informations données par le jeu. Le joueur peut alors, selon ses objectifs, utiliser l'interface et cette fonctionnalité à son bon vouloir pour y annoter tous les éléments qu'il souhaite : trésor à récupérer, endroit qu'il aimerait explorer plus tard, ennemi puissant à vaincre une fois qu'il aura récupéré de nouveaux équipements.

Cette fonctionnalité reprend l'éthos ludique que *Daggerfall* ou *Arena* avaient mis en place. Le joueur s'identifie d'autant plus à la situation de son avatar, découvrant les lieux, et cartographiant l'ensemble du territoire en progressant dans le jeu, mais en y mélangeant groupement de notes, et journal de quêtes auto actualisés. Comme les déplacements rapides sont difficiles d'accès, ou rares, le joueur a alors tout autant intérêt à annoter les événements ou éléments qu'il estime digne d'attention.

Cet ensemble d'éléments tend à manifester, pour le joueur, un comportement similaire à celui d'un aventurier ou d'un explorateur : il annote, inscrit, et observe son environnement extérieur pour être sûr de ne rien manquer. Par le biais de la carte du monde, il relit l'ensemble des annotations effectuées. Il peut ainsi faire l'exercice des possibles : devrait-il opter pour revenir sur ses pas, et se permettre de parcourir à nouveau cette grotte dangereuse ? Ou bien doit-il progresser et attendre d'être plus puissant ? Par rapport à la licence *TES*, il s'agit d'un retour aux sources, au fonctionnement d'*Arena* et de son système d'annotation, mais d'une manière bien plus optimisée. L'expérience proposée par *Morrowind*, d'incarner un prisonnier pouvant explorer l'île de Vvardenfell, se reflète sur l'interface de carte et ses outils, en mélangeant repérage, narration, et annotation, la rendant aussi utile qu'un journal de bord que le joueur alimente tout au long de sa partie.

Une deuxième manière d'envisager le lien entre cette nouvelle interface de carte et son impact sur le gameplay et l'éthos ludique est la corrélation entre les lieux mentionnés et ceux indiqués sur la carte. À tout moment, le joueur peut discuter avec un PNJ qui lui propose de se rendre à un lieu particulier. Mais cela ne va pas pour autant inscrire la localisation de ce lieu sur notre interface de carte. Toutefois, le joueur sera en mesure de demander des renseignements aux

habitants de Morrowind, qui pourront lui donner des indices utiles par rapport à sa demande.



Figure 24, Exemple de conversation donnant des indications géographiques des lieux au joueur, interface de dialogue de *Morrowind*. (Bethesda Game Studios, 2002).

Le personnage Baleni Salavel, figure 24, nous explique clairement dans quelle ville nous rendre pour rejoindre l'île de Solstheim : il nous conseille une ville où nous rendre pour effectuer un voyage en bateau. Toutefois celle-ci n'apparaît pas sur notre interface de carte mondiale, aucune icône ne nous indique ce lieu. En effet, la carte n'indique que les lieux visités physiquement par le joueur, et non ceux mentionnés par les personnages. Cette manière de concevoir ce qu'est une carte va déjà à l'encontre de ce qui était présenté dans les anciens opus, où l'ensemble des villes et régions étaient déjà indiquées sur notre interface. Mais, cela traduit une autre manière de concevoir le jeu « bac à sable ». *Arena* et *Daggerfall* proposaient, par leur système de jeu, un vaste répertoire de villes, donjons et temples à explorer par le joueur. A chaque partie, celui-ci pouvait choisir selon son envie un lieu où il désirait se rendre, et vivre une aventure unique dans l'univers de Tamriel. Le côté *sandbox* du jeu venait alors se créer dans cette absence quasi-totale d'objectifs : l'accent était mis sur l'évolution du personnage autant que sur les envies du joueur d'arpenter l'univers de jeu. Dans *Morrowind*, Bethesda Games Studios a repensé entièrement cette relation à l'univers : il ne s'agit plus d'un jeu pouvant générer des narrations

à l'infini pour le joueur, mais d'accentuer la relation qui se tisse entre le joueur et l'univers qu'il explore : de ce fait, au détriment des fonctionnalités et des indications fournies par la carte, le joueur doit communiquer plus fréquemment avec les personnages rencontrés au sein du jeu, car ils seront les seuls à lui donner des renseignements sur les lieux à atteindre et les quêtes à accomplir : ici, des indications cardinales, par exemple. L'approche « bac à sable » se combine agréablement avec des marqueurs ludiques d'exploration, comme ceux des directions géographiques donnés par les PNJs.

Cette fonctionnalité permettant d'indiquer les lieux qui ont été visités physiquement, et non pas après un simple dialogue, montre la volonté qu'à Bethesda de renforcer les liens entre le joueur et l'univers de jeu, et de conférer un autre rôle à l'interface de carte. Elle n'est plus un outil qui génère de l'aventure, un outil permettant de choisir ses destinations, mais un journal de bord, un carnet regroupant les différents lieux visités par le joueur. Son utilisation est entièrement repensée.

Alors, l'éthos ludique du joueur est complètement renversé par cette vision de ce que doit être la carte : on voit apparaître deux manières de penser le jeu de rôle, avec une modification considérable des marqueurs pragmatiques. *Arena* et *Daggerfall* imitent le « maître de jeu » d'une campagne de *Donjon & Dragons*, en proposant au joueur de lui-même choisir sa session de jeu et l'environnement qu'il souhaite explorer. Ils confèrent au joueur la possibilité d'être à la fois le maître de jeu et le joueur, en lui donnant le choix des lieux et des objectifs. Ce que calcule l'ordinateur, c'est l'aléatoire : les butins, les ennemis rencontrés, l'architecture des labyrinthes parcourus par le joueur.

Au contraire, *Morrowind* propose une véritable campagne⁴³ qui est guidée par le jeu. Le joueur se contente d'être un simple joueur. Ces deux manières de penser le jeu de rôle s'accompagnent, au niveau de la carte, par des marqueurs pragmatiques différents : la version moins guidée et plus génératrice d'aventure de *Arena* et *Daggerfall* proposent des cartes quasiment complètes, où seuls les donjons sont à explorer. Le joueur n'a quasiment pas besoin d'annoter les lieux où il se déplace, car il n'y reste guère longtemps. À côté, *Morrowind* propose une autre forme de narration : le joueur arpente un univers et explore les ficelles narratives écrites par Bethesda : les quêtes, la relation avec les PNJ, et les liens qui unissent les factions, les personnages entre eux. De même, la narration environnementale est grandement développée au sein du jeu : c'est

⁴³ Dans le jeu de rôle papier, une campagne est une quête pouvant prendre plusieurs sessions de jeux. Elle plonge les joueurs dans une région ou un univers précis, où le maître du jeu dispose d'outils, d'un bestiaire, de personnages particuliers à utiliser.

en se promenant sur l'île volcanique que le joueur comprendra mieux les coutumes et habitudes du peuple avec qui il doit communiquer. Ces deux jeux proposent deux manières différentes de voir la narration, et de penser le *gameplay* du jeu de rôle. De ce fait, la carte est pensée d'une manière totalement différente, et ses utilisations sculptent l'éthos ludique du joueur : en observant l'interface de carte de *Morrowind*, et la comparant avec celle de *Daggerfall*, on peut comprendre à quel type de RPG nous avons affaire.

III.4) Conclusion du chapitre deux et évolution de la licence The Elder Scrolls à travers la cartographie

Dans ce chapitre, nous avons opté pour l'analyse d'un seul jeu. Bien que cela ne nous permette pas d'observer l'évolution entre deux opus, l'analyse de *Morrowind* et des systèmes qu'il met en place nous ont permis d'observer avec pertinence la manière dont la cartographie modifie drastiquement la relation entre le joueur et son environnement, et aussi ses habitudes de jeu. Après avoir analysé de quelle manière *Daggerfall* et *Arena* instaurent des marqueurs pragmatiques autour de la cartographie sous la forme d'outils, et aussi de représentations de l'espace, nous nous sommes rendu compte que *Morrowind* remettait en question une bonne majorité de ces marqueurs. Par ce biais, Bethesda signe un jeu qui donne une nouvelle définition au RPG, à ce qu'est l'exploration et l'aventure dans les contrées de Tamriel. Cet ensemble de changement qui impacte le jeu se reflète ainsi sur l'interface de carte, dont les outils donnés au joueur modifient son approche du jeu : ne pas pouvoir faire de déplacements rapides, pouvoir laisser des notes auprès d'endroits dignes d'intérêts, observer la reconstruction de la faune et la flore sur la carte... Ces nombreux éléments amènent une nouvelle façon de conceptualiser ce qu'est le *gameplay* de la licence *TES*, et viennent contredire la manière de jouer qui avait été créée par les anciens mécanismes de l'interface.

Grille d'analyse des jeux TES selon les critères de recherches proposés dans le chapitre I de ce travail.	<i>Morrowind</i> carte globale	Morrowind carte locale extérieure	Morrowind carte locale intérieure
Jouabilité :			
Le joueur peut-il annoter la carte ?	Non	Oui	Oui
Quels types d'annotations ?	X	Annotations textuelles	Annotations textuelles
Le joueur peut-il faire défiler la carte ?	Oui	Oui	Oui
Avec quels mouvements et types de mouvements ?	Le joueur peut faire défiler la carte de haut en bas et de droite à gauche	Le joueur peut faire défiler la carte de haut en bas et de droite à gauche	Le joueur peut faire défiler la carte de haut en bas et de droite à gauche
Le joueur peut-il effectuer des interactions avec les icônes ou des régions ?	Non	Oui	Oui
Quels types d'interactions ?	X	Le joueur peut rajouter des notes textuelles à propos de certains icônes	Le joueur peut rajouter des notes textuelles à propos de certains icônes
Le joueur peut-il naviguer entre différentes cartes via son interface ?	Oui	Oui	Non
Représentation :			
Espace plat ou en trois dimensions ?	Plat	Plat	Plat
Territoire délimité ou non ?	Oui	Oui	Oui
Relief représenté ou non ?	Non	Non	Non
Totalité du lieu ou uniquement ce que le joueur a découvert ?	Uniquement ce qui est découvert	Uniquement ce qui est découvert	Uniquement ce qui est découvert
Interface diégétique ou non ?	Non	Non	Non
Travail esthétique ou non ?	Oui	Oui	Oui
Symbolique :			
Lieux représentés par icônes ?	Oui	Oui	Oui
Icônes qui représentent la nature du lieu ?	Non	Non	Non
Icônes qui se modifient selon les actions du joueur ?	Non	Non	Non
Icônes qui se rajoutent selon les actions du joueur ?	Oui	Oui	Oui

Notre grille d'analyse complétée sur *Morrowind* appuie ce que nous avons évoqués dans notre travail : le joueur peut fréquemment écrire des notes sur la carte, et l'exploration est décuplée, renforcée par l'interface de carte : tout est à découvrir pour le joueur qui s'aventure sur l'île. Le paradigme d'hostilité est ainsi repensé par les mécaniques du jeu, d'une part, mais aussi par l'utilisation de l'interface de carte.

Morrowind est une étape importante dans *TES*, car il permet de faire le pivot entre les deux premiers épisodes, à la narration procédurale et autogénérée, essentiellement pensé comme des *Dungeon Crawler* en extrêmement vaste ; et les prochains épisodes de *TES*, où le joueur pourra parcourir une vaste région, et s'atteler autant à la découverte de la faune, la flore, les PNJs, autant qu'il pourra se battre et développer son personnage. De ce fait, *Morrowind* met en place

une nouvelle relation avec l'espace pour le joueur : il met l'accent sur la narration environnementale théorisée par Jenkins. Pour reprendre son travail, Jenkins expose le rôle de concepteur de jeu « [...] moins comme des conteurs que comme des architectes narratifs »⁴⁴ (2004, p.3). Bien entendu, *Arena* et *Daggerfall* proposent eux aussi leur propre narration environnementale, mais celle-ci est autogénérée, procédurale ; tandis que dans l'univers de *Morrowind*, l'entièreté de la carte, de l'environnement, des ennemis et des PNJs ont été placés et scriptés par les développeurs. *Morrowind* propose ainsi un univers plus travaillé, et l'exploration du territoire que constitue l'île volcanique de Vvardenfell est en soit un des intérêts majeurs du jeu ; tandis que les jeux précédents mettaient plutôt l'accent sur le combat au sein des donjons.

Les concepteurs ne pensent plus des espaces qui peuvent contenir une narration environnementale auto générées, comme c'était le cas auparavant, avec par exemple l'apparition de monstres, butins, ou une architecture et un *level design* des donjons générée de manière procédurale, mais travaillent sur une architecture narrative scriptée qui se déploie tout au long de la partie du joueur. *Morrowind* accueille, grâce à ses nouvelles fonctionnalités, la possibilité de créer un espace 3D plus fidèle à la volonté des créateurs, et plus riche : le joueur peut apprécier les structures et leur *design*, et voir comment la civilisation de Vvardenfell s'est construit sur la faune et la flore locale.

De ce fait, tout le design des structures permet d'améliorer cette narration, et la carte vient également y contribuer. *Morrowind* permettant une reproduction plus fidèle de l'espace dans lequel évolue le joueur, et rendant le monde entièrement explorable et, surtout, à explorer pour le compléter sur la carte, l'interface de carte dote le jeu d'un aspect beaucoup plus biographique que les volets précédents. En observant la carte, on décèle l'histoire du joueur, sa progression dans l'espace, et l'utilisation de la carte locale permet d'observer la disposition des structures dans les villes, les chemins, et comment cela contribue à créer une narration. On voit ici que la narration environnementale peut se comprendre d'un point de vue biographique dans *Morrowind* : en observant les chemins empruntés par le joueur, et ceux non empruntés, on retrace l'histoire de chacune de ses sessions de jeu.

On peut également penser la narration par rapport à l'organisation de l'espace, que le joueur peut ainsi apprécier à partir de l'interface de carte. Celui-ci peut rapidement naviguer entre les

⁴⁴ Nous employons ici la traduction faite par Maxime Cervulle, retrouvable à l'adresse suivante : <https://docplayer.fr/11269759-Le-game-design-une-architecture-narrative-par-henry-jenkins.html>.

ports des différentes villes, rendant ainsi le voyage vers le volcan de Vvardenfell, situé au centre de l'île, comme une tâche importante car éloignée des différentes villes que le joueur peut visiter dès le début du jeu. Par la simple appréciation de la carte, on peut ainsi induire comment une narration environnementale peut se créer par l'exploration du jeu.

Cette évolution de l'interface de carte, de la notion de territoire, est pensée avec l'évolution du moteur de jeu. Ici, les outils cartographiques donnés au joueur servent à orienter sa prise de décision, sa manière de penser le jeu, en bref, à construire son éthos ludique, d'une certaine manière. Par ce biais, l'aire transitionnelle est modifiée, et on peut penser la carte comme un objet transitionnel : une interface entre la réalité et la fiction du jeu, par laquelle le joueur peut planifier ses déplacements, étudier les itinéraires et leurs lots de dangers et mystères. Il ne nous reste plus qu'à étudier les derniers opus de la saga *TES* pour voir si cette direction artistique et ludique aura évolué de nouveau ou non.

Chapitre IV : *Oblivion* et *Skyrim*, comment penser la cartographie sur console ?

« *The scale of Oblivion was something that had never been seen on console before, and while some of the Morrowind fans may have felt that the game had been overly simplified, Oblivion struck a chord with gamers in a way that no RPG ever had before. Not only was it a red-letter day for the open world console game, but it had tapped into a love of the fantasy genre that had never had its mainstream moment.* »

Danny, narrateur chez NoClip Studios.

Notre dernier chapitre portera sur l'analyse des deux derniers épisodes⁴⁵ de la saga *TES*, *Oblivion* et *Skyrim*. Ces deux jeux marquent une nouvelle étape dans le développement des jeux pour Bethesda Game Studios. En effet, *Morrowind* avait pu être l'objet d'un portage sur console, car le studio avait réussi à signer une exclusivité⁴⁶ avec la boîte Microsoft, mais ce portage fut tardif, et l'équipe de développement avait dû faire de nombreux sacrifices pour rendre le jeu optimisé sur console, notamment la décision de réduire la taille de la carte et « [...] de proposer une aventure sur l'île de Vvardenfell » (Extanasié, 2017, p.31), le jeu de base étant censé se dérouler sur toute la région de Morrowind. Le jeu sorti en mai 2002 sur PC, et juin 2002 sur console. Par ailleurs, *Morrowind* proposait effectivement une recette du monde ouvert différent, mais celle-ci sera très bien accueillie, comme l'écrit le journaliste Franck Extanasié : « Encensé par la critique qui lui attribue plus de soixante récompenses, dont le titre de jeu l'année, il se fait une place immédiate auprès du public qui découvre l'évolution de la saga sous un nouvel angle. » (*Ibid.*). *Morrowind* ouvra ainsi les portes d'une nouvelle conception de ce qu'est un jeu *TES*.

Fort de leur engagement avec Microsoft, Bethesda Game Studios publie *Oblivion* en 2004, qui signe une sortie quasi simultanée sur PC et sur Xbox 360 en tant qu'exclusivité de la nouvelle console de salon de Microsoft. Plus tard, en 2011, sortira *Skyrim*, qui reprendra et améliorera l'expérience proposée avec *Oblivion*. Avec *Morrowind*, ces trois jeux marquent l'arrivée de Bethesda Game Studios dans une ère plus moderne et plus accessible : comme indiqué dans la citation ouvrant ce chapitre, *Oblivion* réduira la complexité des mécaniques que proposaient les

⁴⁵ *The Elder Scrolls VI* étant actuellement en développement, mais sans aucune date de sortie annoncée.

⁴⁶ Dans le jeu vidéo, on parle d'exclusivité lorsqu'un titre sort d'abord sur une plateforme, comme ici la console Xbox, et qu'il ne peut être acheté et joué que sur cette console pendant une durée limitée, selon les clauses de contrats entre la boîte de développement et d'édition.

jeux *TES*, pour affiner vers un fonctionnement plus simple et fluide, afin de toucher un public plus large.

De même, il nous paraît important de lier les modifications de l'interface de carte, qui surgissent à partir de *Skyrim*, sont à penser avec l'apparition de l'utilisation massive de cartes types « Google Maps ». Dans leur article « Developing Web-Based Tourist Information Tools Using Google Map », Pan, Crotts et Muller exposent notamment un bref historique de l'utilisation et la popularisation des Systèmes d'Information Géographique (les « SIG »), notamment le cas de Google Map : « Geographical Information System (GIS) have been adopted widely in tourism settings, from information kiosks, hiking maps, to web-based maps (Duran, Seker, & Shrestha, 2004). (2007, p.3) Those online GIS tools combine the power of GIS with the ubiquity of the Internet. Google Map is one web-based tool which can be used to access large amounts of geographical information as well as routing capability.⁴⁷ ». Cette citation explicite l'utilisation et la démocratisation, déjà par le tourisme, des SIG dans des industries touchant un public relativement large. L'idée ici n'est pas d'exposer une évolution chronologique des SIG et de leurs utilisations de plus en plus massive, de même que l'apparition de la géolocalisation, mais plutôt de montrer que ces évolutions existent depuis 2006 : « The Maps API is a free service and available for any web site that is free to consumers (Google, 2006). »⁴⁸(*ibid.*). De ce fait, le type de carte et d'interface de carte totalement différente dans *Skyrim* peut notamment s'expliquer par l'évolution des habitudes d'utilisations des dispositifs de cartes en dehors du jeu : le studio aurait alors préféré créer une interface de carte proche des habitudes de leurs joueurs et potentiels nouveaux joueurs.

De ce fait, notre étude va permettre de révéler que, là où les mécaniques des jeux se simplifient et deviennent plus lisibles et compréhensibles, l'interface de carte va suivre la tendance : quittant peu à peu la fonction de bloc-notes, elle va venir se diversifier en devenant, entre autres, une boussole, et sa lecture en sera grandement simplifiée. Notre analyse commencera par observer les rapports entre cartographie et narration, puis nous étudierons à nouveau le rôle de cette évolution sur la notion de territoire. Enfin, notre travail se terminera sur le rapport entre l'interface de carte et le *gameplay*, signant des changements uniques dans la licence *TES*.

⁴⁷ « Les SIG ont été majoritairement adopté par les installations touristiques, des kiosques d'informations, cartes de randonnées, jusqu'aux cartes créées depuis Internet. Ces outils de SIG combinent les pouvoirs des SIG avec l'ubiquité d'internet. Google Map est un outil qui peut être utilisé pour accéder à un large ensemble d'informations géographiques, ainsi que des capacités de routages. » [T.P.]

⁴⁸ « L'API de Maps est un service gratuit et disponible pour tous les site web » [T.P.]

IV.1) Créer une relation narrative unique entre le joueur et sa carte

Dans ce premier mouvement, nous allons nous consacrer à l'étude de la narration dans les deux jeux de notre chapitre. Les deux nouvelles interfaces de carte tissent une relation totalement différente entre l'espace, les personnages, et le joueur, aussi il est essentiel de montrer les changements majeurs de l'interface, non seulement depuis *Morrowind*, mais aussi entre les deux jeux, *Oblivion* et *Skyrim*, que nous étudions ici.

Au niveau narratif, un des premiers grands changements à constater est celui de la corrélation entre les quêtes et leur emplacement sur la carte :



Figure 25, Exemple de corrélation entre quête et emplacement, le marqueur rouge indiquant le lieu où doit se rendre le joueur pour la quête. Interface de carte globale, *Oblivion*. (Bethesda Game Studios, 2006).

Sur la figure 25, notre personnage se dirige vers le marqueur rouge sur la carte. Ce marqueur rouge a été apposé sur l'écran à la suite de notre conversation avec plusieurs PNJs nous parlant de rumeurs à propos de cette île, sur lequel une porte étrange fait apparaître des personnages. On peut voir, via la figure 26, présentant le journal de quêtes du joueur, qu'une option en haut à droite de la fenêtre en forme de livre, intitulée *map*, est disponible. A partir de ce bouton, le joueur sera automatiquement redirigé sur l'interface de carte, et sa carte deviendra la quête active : elle passera dans le menu indiqué par le grail tenu dans une main, au centre de l'interface, permettant de consulter la quête suivie actuellement. L'objectif de la quête se matérialisera par un marqueur de couleur qui viendra renseigner le joueur : un marqueur rouge

signifiera qu'il devra pénétrer dans un lieu pour y trouver l'objet de sa quête ; un marqueur vert viendra au contraire révéler que l'objectif se trouve dans le même environnement que le joueur (intérieur d'un lieu ou extérieur). Enfin, et nous y reviendrons plus tard, le joueur pourra lui-même apposer un marqueur bleu où il le souhaite sur l'interface de carte, afin de se fixer ses propres objectifs.

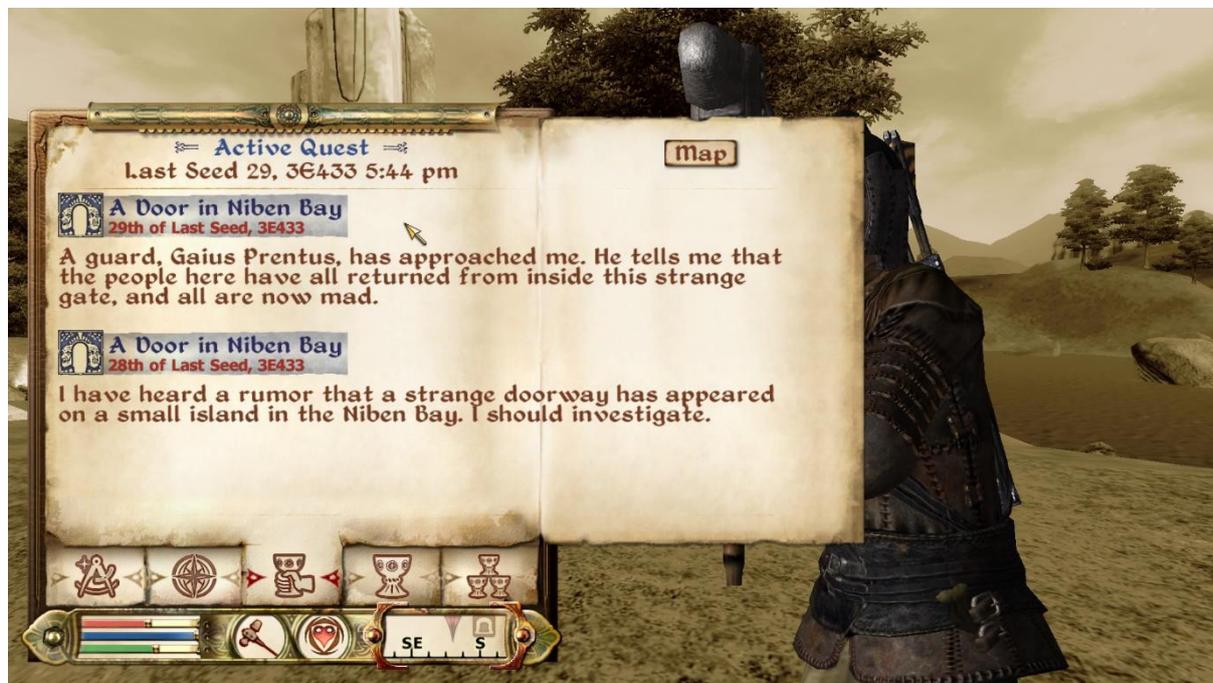


Figure 26, Exemple de système de corrélation entre l'interface de quêtes actives et la possibilité d'appuyer sur le bouton « map » marquant le lieu automatiquement sur la carte. Interface du journal des quêtes dites actives, *Oblivion*. (Bethesda Game Studios, 2006).

Cette corrélation entre l'interface de carte et les dialogues permettent de donner une interactivité nouvelle à la carte, devenant un véritable outil rapide pour accéder aux quêtes les plus proches, et permettre au joueur de planifier ses voyages et périples dans le monde d'*Oblivion*. Cette fonction sera également présente dans *Skyrim*, et marquera une volonté similaire de simplifier l'accès aux quêtes et à leurs objectifs pour les joueurs : suivre les indications textuelles des PNJs ne sera plus nécessaire, car le fait de passer une quête en tant que « quête active » permettra de s'y diriger très rapidement. Cette manière de penser le rapport entre le joueur et les quêtes par le biais de l'interface de carte, proposant une aide au joueur, permet de repenser la communication entre l'avatar et les personnages de l'univers, ainsi que leur lien avec le joueur.

Dans leur article « La focalis-action : des savoirs narratifs aux faïces vidéoludiques », Perron et Montembeault travaillent sur le principe narratif de focalisation au sein du jeu vidéo, et montrent par divers exemples comment peut-on penser la place du narrateur, ou encore du

joueur, au sein d'un jeu vidéo. Ils étudient notamment, en citant le travail d'Alisson Fraser, la place du « sens urbain », une aide au joueur placée dans *Mirror's Edge* et justifiée par le talent de l'héroïne, qui peut voir sur quelles surfaces elle peut effectuer certaines actions (le gameplay étant proche du parkour⁴⁹). A ce propos, les auteurs disent : « Or, pour montrer à nouveau le flottement d'une approche genettienne basée sur la délégation du foyer de la perception par une instance narrative, on constate qu'il est tout aussi plausible de relier l'activation du « Sens urbain » à la focalisation zéro (le narrateur en montre plus que n'en voit/sait réellement Faith) et sa désactivation à la focalisation interne (le narrateur montre à travers les yeux experts de Faith). Ce faisant, relier le « Sens urbain » de *Mirror's Edge* à la focalisation interne et son retrait à la focalisation externe comme le fait Allison n'est recevable que si le joueur impute à Faith le rôle de focalisateur au seul personnage. » (Perron et Montembeault, 2018, p.22). Dans cet exemple, activer ou désactiver le sens urbain permet de modifier le rapport de narrativité entre le joueur et l'héroïne qu'il incarne, donnant lieu à un paradoxe d'incarnation : le joueur voit à travers les yeux de Faith, mais s'il désactive cette option, incarne-t-il Faith ou le joueur contrôlant Faith ?

Il nous semble que ce paradoxe de focalisation peut également se lire dans *Oblivion*, dans la mesure où le personnage écrit, dans son journal de quête, à la première personne, créant une relation d'incarnation entre le joueur et le personnage. Pourtant, ce personnage semble vivre des expériences qui ne sont pas communiquées au joueur, n'en témoigne que le fait que les marqueurs de cartes apparaissent automatiquement sur l'interface lorsque l'on décide de poursuivre une quête plutôt qu'une autre : l'explication diégétique logique serait que le PNJ ayant donné la quête au joueur lui ait indiqué sur sa carte, ce qui n'est pas mentionné lors des dialogues.

Mais une deuxième nouvelle fonctionnalité vient renforcer ce paradoxe narratif, présent uniquement dans *Oblivion* et non dans *Skyrim* : le 4ème épisode de la saga *TES* instaure le retour au « voyage rapide », l'outil permettant de voyager rapidement entre les différents lieux de la carte. Dans *Oblivion*, le joueur ne peut voyager qu'au sein des lieux qu'il a déjà visités, ceux-ci changeant de couleur lorsque le joueur les découvre :

⁴⁹ Le *Parkour* est un sport urbain qui consiste à effectuer des trajets, souvent en courant, en utilisant les structures urbaines comme des obstacles : les sportifs grimpent sur des murets ou saute par-dessus des poubelles ou des bancs pour effectuer leur trajet. A haut niveau, certains sportifs sautent de toits en toits, ce qui est le cas du personnage de *Mirror's Edge*, Faith.

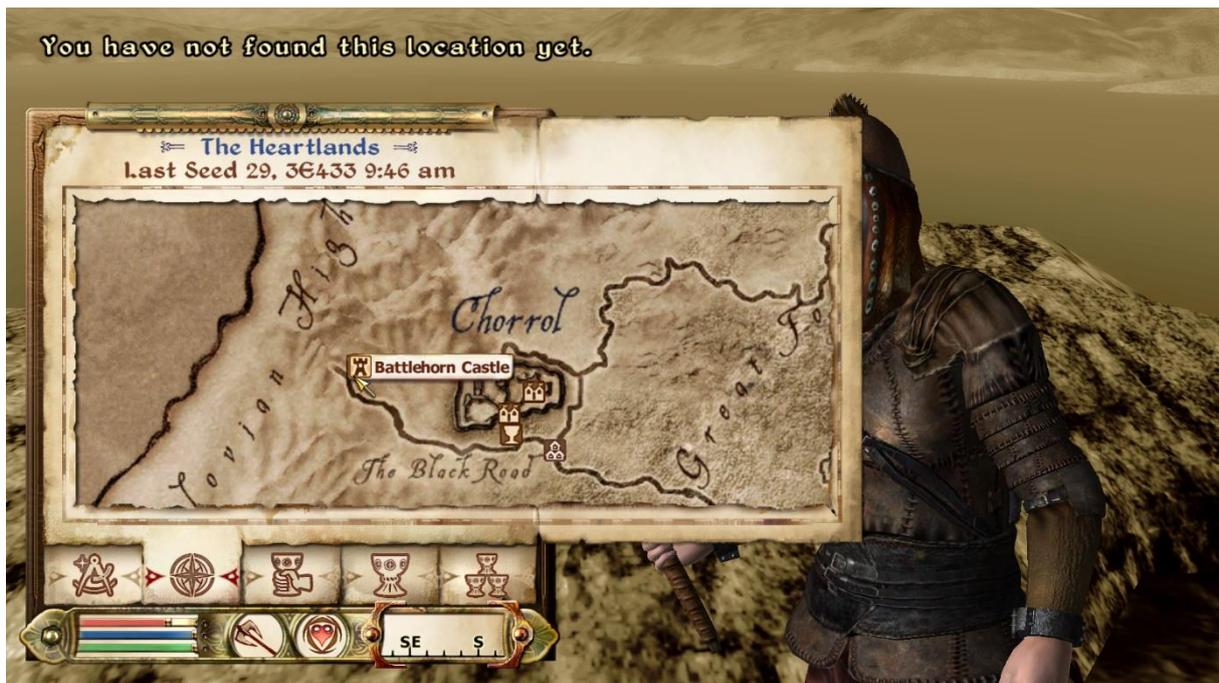


Figure 27, Exemple de voyage rapide impossible quand le joueur n'a pas encore visité le lieu. Interface de carte d'*Oblivion*. (Bethesda Game Studios, 2006).

Dans la figure 27, il est impossible de voyager à la location du *Battlehorn Castle*, car comme l'indique le texte au-dessus, « vous n'avez pas encore découvert cet endroit ». L'icône est alors sur un fond jaune, contrairement à celles déjà découvertes, visibles à droite, avec un fond marron foncé. Cette fonction narrative permet, d'un simple coup d'œil sur la carte, de voir quels lieux ont été ou non visités et découverts par le joueur, inscrivant sur l'interface de carte l'histoire du joueur et sa progression dans l'univers. Ce même principe narratif sera repris au sein de *Skyrim*, mais se doublera d'un intérêt ludique :

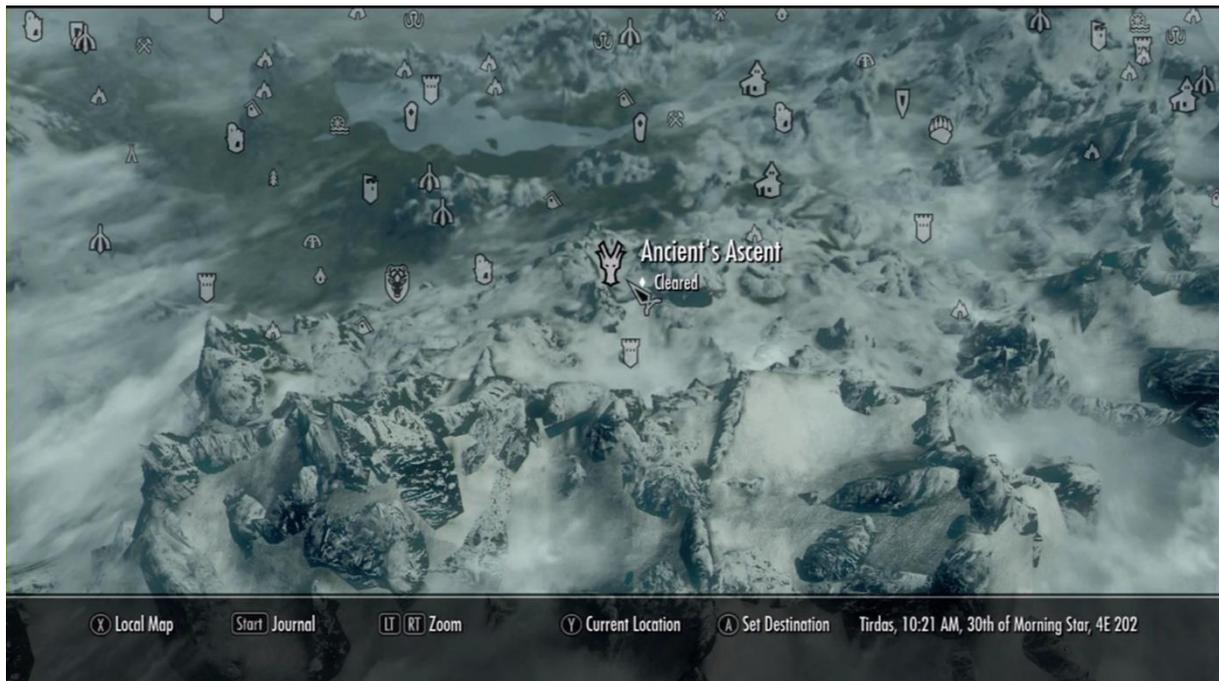


Figure 28, Exemple de lieu terminé sur l'interface de carte de *Skyrim*. (Bethesda Game Studios, 2011).

Ici, sur la figure 28, l'icône apparaîtra en blanche lorsque le joueur aura « terminé » la zone : en d'autres termes, quand il aura vaincu le boss ou bien découvert le trésor principal du lieu. Cette fonction narrative, développée à partir d'*Oblivion*, permet de penser l'interface de carte comme un journal de quête spatial, où le joueur peut lire l'ensemble des lieux qu'il lui reste à compléter s'il souhaite explorer l'ensemble du jeu.

Mais revenons-en à *Oblivion* : de ce fait, certains lieux sont découverts dès le début de l'aventure, bien que les joueurs ne les aient jamais visités auparavant, et leurs icônes apparaissent de la même couleur que si les joueurs les avaient découverts. Ces lieux sont essentiellement les villes et forteresses les plus grandes et connues de la carte. La cartographie renforce ainsi cette distanciation narrative entre le joueur et le personnage, qui semble déjà posséder sa propre carte de lieux déjà visités avant que le joueur démarre sa partie et ne crée le personnage.

Ce paradoxe narratif était bien entendu présent dans *Arena* et *Daggerfall*, mais rappelons que l'objectif de Bethesda Game Studios, pour ces deux premiers jeux, étaient de proposer au joueur une multiplicité de lieux et de donjons à explorer, d'utiliser la carte comme un outil permettant de générer de l'aventure et du récit par des interactions triviales de déplacements. Dans *Oblivion*, qui suit les pas de *Morrowind*, le joueur est propulsé au sein d'une histoire riche et entraînante dans la région impériale de Tamriel. Là où ce paradoxe pouvait être explicité d'un point de vue ludique dans *Arena* et *Daggerfall*, il l'est moins au sein d'*Oblivion*, qui montre via

l'interface de carte la distanciation entre le joueur, fraîchement débarqué sur les terres impériales, et son avatar qui a déjà visité un bon nombre de lieux. Ce phénomène était évité dans *Morrowind*, où le joueur ne voyait apparaître sur la carte que les lieux strictement découverts. Ce choix narratif peut s'expliquer d'un point de vue ludique, permettant une certaine malléabilité de jeu : le joueur pouvant rapidement parcourir et explorer la carte depuis le lieu qu'il veut. Mais narrativement, il implique un certain nombre de problématiques de focalisations qui distancient le joueur de son avatar, notamment montrées par l'interface de carte. Dans *Skyrim*, le personnage incarné ne connaît que l'emplacement des villes, mais ne les a jamais visités, ce qui reste plus logique que la typologie d'*Oblivion* qui implique que notre avatar a déjà visité l'ensemble des grandes villes de la région Impériale dans laquelle se déroule le jeu.

Lier les quêtes des PNJs et les marqueurs sur la carte permettent, avec le paradoxe de focalisation narrative, de mettre à nouveau la relation entre l'univers et le joueur au cœur du *gameplay*. Ce que *Morrowind* a démarré en incitant le joueur à dialoguer fréquemment avec les personnages pour obtenir des indices, *Oblivion* et *Skyrim* le rendent plus accessibles, en supprimant les indications géographiques et en proposant directement au joueur de retrouver l'emplacement de sa quête sur son interface, garantissant une lisibilité plus pratique, et, peut-être, une ergonomie plus simple sur console.

Une dernière observation à propos de la narration peut se trouver du côté esthétique de la carte : dans *Oblivion*, le joueur possède une carte semblable à un parchemin : d'une part car l'objet est de couleur sable, mais aussi car l'ensemble des territoires, routes, et provinces sont écrites à même la carte avec une police de caractère faisant l'effet d'une écriture manuscrite.



Figure 29, Exemple des détails esthétiques, comme l'écriture des régions et des lacs avec une typographie à effet manuscrite, interface de carte globale d'*Oblivion*. (Bethesda Game Studios, 2006).

Nous avons fait défiler la carte autour du « Lake Rumore » pour réaliser la capture d'écran de la figure 29, et le joueur peut ainsi observer les routes et les régions constituant le territoire de *Oblivion*. Cette composante plonge tout de suite le joueur dans un univers fantastique grâce au design de l'interface, proche d'un univers du type *heroic-fantasy*. Cet aspect de la carte fait immédiatement réfléchir à l'aire transitionnelle, et le fait de considérer la carte comme une interface entre le jeu et la réalité : en partant de ce principe, le simple trait esthétique de la carte convoque chez le joueur un ensemble de valeurs et de suppositions qui viendront compléter ses sessions de jeu. Dans *Skyrim*, c'est l'aspect photoréaliste de la carte qui est mis en avant :

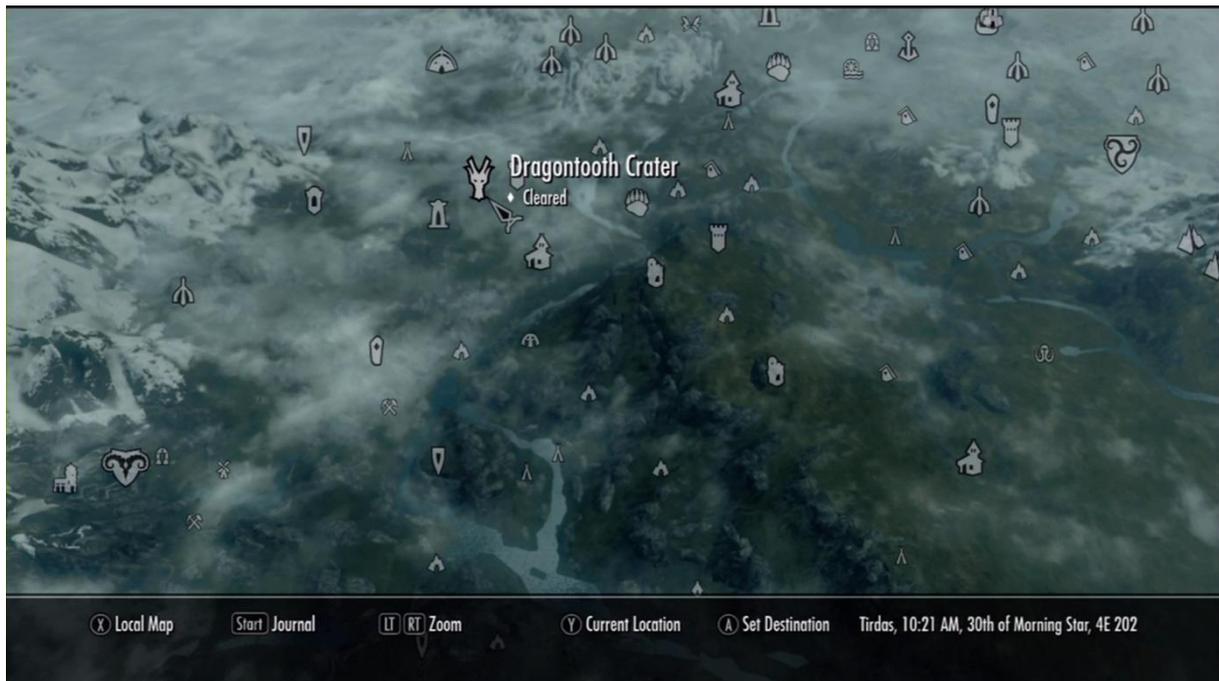


Figure 30, Exemple de représentation esthétique de l'espace et du territoire sur la carte, interface globale de *Skyrim*. (Bethesda Game Studios, 2011).

Des chaînes de montagnes jusqu'aux lacs, forêts, et mêmes aux nuages, *Skyrim* propose une conception totalement différente de l'interface de carte. La représentation du relief (figure 30) vient ici également rappeler des éléments narratifs : après tout, l'univers est celui des vikings, de la mythologie scandinave, et l'utilisation de montagnes enneigées vient parfaire la représentation graphique (peut-être cliché) associée à cette culture. De même, c'est notamment car *Skyrim* propose une grande verticalité dans son gameplay (de nombreuses quêtes demandant au joueur d'escalader des parois abruptes) que cette représentation, mettant en scène le relief et ses niveaux, permet au joueur de mieux planifier ses déplacements. Yaïves Ferland, à propos du rôle du cartographe, écrivait : « L'art du cartographe consiste donc avant tout à faire voir ce qui est rapporté par l'explorateur, connu du géographe, mesuré par le géomètre-topographe, c'est-à-dire à représenter le territoire pour faire réfléchir sur le milieu et ainsi le faire comprendre. Le cartographe est un médiateur, un communicateur de la connaissance géographique, ou spatiale dans le cas d'autres domaines que la géographie, par la représentation de l'espace, du territoire. » (2000, p.23). Dans cet opus de *TES*, il est vital de créer cette relation de médiation entre le joueur et le développeur par la carte, tant la verticalité du *level design* est présente. Le développeur endosse alors un véritable rôle de cartographe, et donne une reconstitution intuitive et sensible du lieu, pour mieux le guider.

La narration est ici notamment impactée par la force esthétique et la qualité réaliste de la représentation, qui plonge de suite le joueur dans un univers narratif précis. Pour citer Ferland

de nouveau, « Peu importe sa facture, une carte est considérée artistiquement réussie lorsqu'elle invite au voyage le spectateur qui s'y penche. » (*Ibid.*). Comme nous l'avons déjà mentionné dans notre premier chapitre, la qualité esthétique et sensible de la carte joue une grande part dans la formation de l'imaginaire de son lecteur ; c'est également le cas ici pour le joueur, et cette carte forgera également sa représentation du jeu. Un univers narratif à la culture particulière, dans laquelle il peut s'attendre à voir des traces de la mythologie nordique adaptée à l'univers de *TES*.

IV.2) L'interface de carte comme interface transitionnelle entre le joueur et le territoire

Oblivion et *Skyrim* proposent deux visions totalement différentes de la représentation du territoire, et imposent des changements majeurs à la cartographie dans la licence *TES*. D'un côté, *Oblivion* évoque l'héritage de *l'heroïc-fantasy* par sa carte aux allures de parchemins médiéval, de l'autre, *Skyrim* renverse la traditionnelle vue synoptique des cartes précédentes pour proposer une coupe légèrement oblique, empêchant le joueur de voir clairement les routes et ce qui se cache derrière de nombreuses montagnes. Ces deux vont redéfinir la notion de territoire qui a déjà été beaucoup retravaillée au sein des jeux *TES*, et vont axer leurs modifications vers une meilleure accessibilité, pour faire de la carte une véritable interface d'accès entre le joueur et ses objectifs, qui communique assez d'éléments pour l'accompagner dans ses aventures.

Tout d'abord, *Oblivion* prend le pari d'illustrer son territoire par l'actuelle nom des régions et des lieux que le joueur peut traverser. Comme nous l'avons vu précédemment, ce système de représentation appuie la composante narrative, notamment par son aspect esthétique. Mais il permet aussi de reprendre le découpage des territoires qui avait été créé par *Arena*, le premier opus, dans lequel le joueur pouvait déjà visiter la région de Cyrodiil et en parcourir les villes et chemins. En effet, le territoire que peut parcourir le joueur est de la même forme que celui qui était auparavant présenté dans *Arena*. En reprenant cette composante narrative, la carte d'*Oblivion* est la seule révélant l'existence de routes ou chemins parcourus⁵⁰ entre les régions que le joueur peut emprunter⁵¹. En révélant ces éléments, elle lui permet déjà de penser la carte comme une interface narrative et ludique, une route impliquant forcément des trajets entre des

⁵⁰ Attention, *Arena* montrait aussi ces chemins... Mais le joueur ne pouvait les emprunter. Il servait simplement à mieux visualiser les régions et la hiérarchie des villes qui y étaient.

⁵¹ Élément intéressant, la carte de *Skyrim* est totalement dépourvue des chemins et sentiers, bien que le joueur puisse les emprunter et les découvrir au fur et à mesure de son exploration. Ce choix a d'ailleurs été corrigé par un des *mods* les plus téléchargés du jeu, qui permet de jouer avec une interface de carte améliorée : plus de marqueurs à poser, la possibilité de voir les nuages autour des montagnes... Et le retour des routes et sentiers, qui avaient du marqué les joueurs de la licence *TES*. Différents *mods* permettant d'améliorer l'interface de carte de *Skyrim* peuvent être trouvés ici : <https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/5804>. Ce *mod* étant cité comme un des « incontournables » pour tout joueur de *Skyrim* sur PC, comme l'indiquent de nombreux sites tels que celui-ci <https://www.pcgamesn.com/elder-scrolls-v-skyrim/100-best-skyrim-mods> (dans la section « graphics mods »).

villes et la possibilité de rencontrer des personnages. Et le joueur considère forcément des trajets autour de ces routes, car elles attirent l'œil par leur saillance sur la carte.

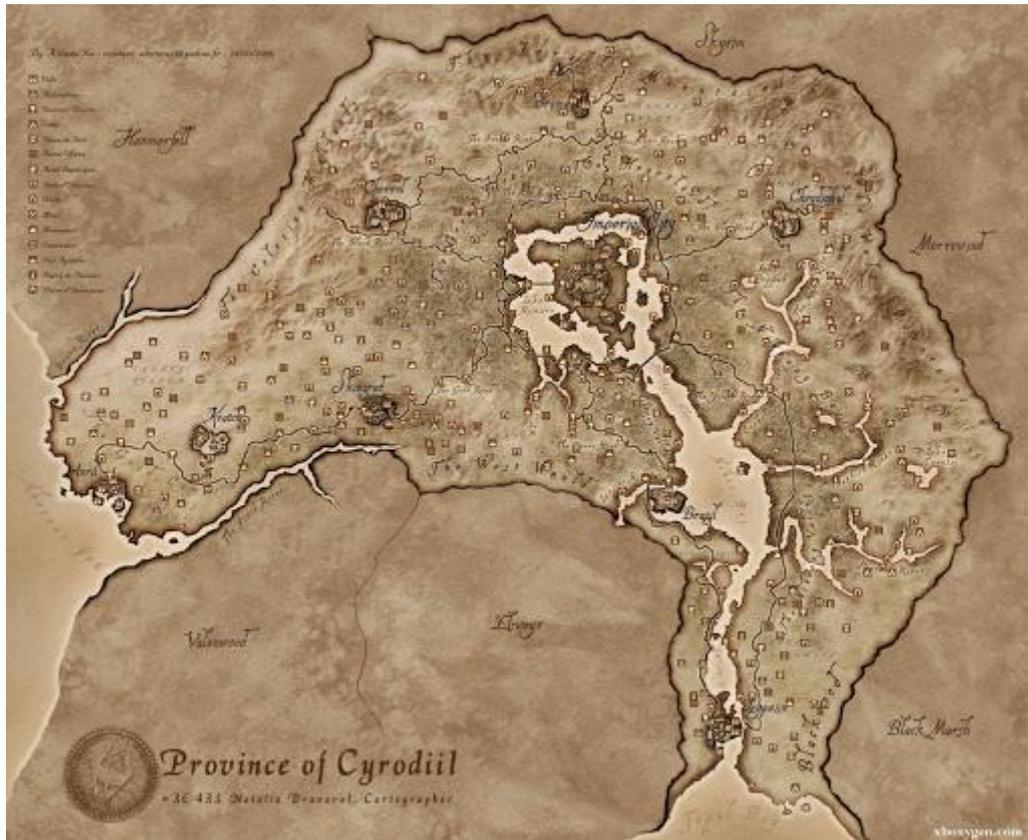


Figure 31, Vue totale du territoire de Cyrodiil, *Oblivion*. (Bethesda Game Studios, 2006).

Le territoire de Cyrodiil (que l'on peut observer sur la figure 31) permet également de penser à une organisation sociale qui découle de la structure géographique : au centre de la carte, la capitale de Cyrodiil, nommée « La cité impériale », est entouré par un fleuve qui descend jusqu'à en dehors de la carte. Cette description de la structure du territoire n'est pas sans rappeler l'article de Grandjean intitulé « Analyse formelle et visuelle de l'organisation des espaces sociaux vidéoludiques Application à quelques villages de *The Legend of Zelda : Breath of the Wild* ». Dans cet article, l'auteur illustre notamment l'intérêt d'analyser les espaces et leurs constructions sous formes d'objectifs : « Le premier objectif est de dégager quelques principes généraux d'organisation des structures sociales dans un jeu de la série Zelda par le biais de l'analyse formelle et visuelle des espaces représentés. Le second objectif est d'identifier les valeurs sociales et politiques inscrites dans ces espaces, en profitant notamment du point de vue diachronique que le jeu nous offre sur le processus de construction du troisième d'entre eux. » (2019, p. 35). C'est notamment le second objectif qui nous paraît pertinent dans l'analyse de la carte de Cyrodiil, tant son aspect permet déjà de penser les rapports politiques et sociaux

entre la capitale, juchée au milieu de la carte et protégée par un fleuve, et les nombreuses routes qui en émanent, annonçant déjà qu'une grande partie de l'aventure que propose *Oblivion* va se faire par des allers/retours fréquents entre la cité impériale et les autres villages que le joueur pourra parcourir.

Un découpage totalement différent pourra être fait depuis l'observation de la carte du territoire de *Skyrim*⁵² :



Figure 32, Carte officielle de *Skyrim*, vendue en annexe du jeu selon les éditions. (Bethesda Game Studios, 2011).

La capitale de *Skyrim* étant Solitude, juchée en haut de la carte vers la gauche, l'observation de la carte officielle du cinquième épisode de *TES* (figure 32) nous montre une autre organisation politique et sociale : certaines régions sont gouvernées par différentes châtellenies, ayant chacune à la tête un jarl⁵³ différent. Ce découpage en différentes châtellenies prépare d'une certaine manière à l'intrigue narrative de *Skyrim*, où différentes régions s'opposent ou s'allient face aux menaces qui guettent la province, demandant au joueur de faire des choix politiques au long de son aventure. Fait intéressant, cette carte n'est pas celle utilisée dans le jeu vidéo

⁵² Il faut néanmoins noter que cette carte n'est pas la carte du jeu. Il s'agit de la carte officielle de la région de Bordeciel distribuée par le studio Bethesda en « goodies » lors de l'achat d'éditions spéciales de *Skyrim*. Le fait est que les châtellenies ne sont pas indiquées dans la carte du jeu, ni les routes ou tracés noirs...

⁵³ « Jarl » est le terme équivalent à « comte » dans les pays Scandinaves. Même si le parallèle est plus compliqué que cela : les systèmes hiérarchiques en Scandinavie et en France étant différents...

comme interface de carte, mais le joueur peut reconstruire d'une manière sensible les différentes régions grâce à l'écosystème qui y est lié : le nord de la carte étant dépourvu de végétation et recouvert de glace, et le sud et l'est étant rempli d'arbres et de petits forêts ou lacs que le joueur peut explorer à sa guise. Le découpage des régions est pensé de manière intuitive pour le joueur, qui effectuera lui-même ses propres tracés au fur et à mesure de ses parties, et utilisera les composantes géologiques et géographiques pour se créer sa propre représentation des châtelainies de la province de Bordeciel.

Ainsi, l'observation des territoires des deux jeux de notre chapitre permettent déjà de communiquer une organisation de l'espace qui donne au joueur un avant-gout narratif et ludique de ce qu'il va vivre au sein du jeu. La carte de *Skyrim*, avec ces différentes chaînes de montagnes et ces fleuves, impliquent une construction narrative de chaque lieu : Fortdhiver, en haut de la carte, borde un fleuve gelé, tandis que la cité de Markarth, à l'ouest, est tapie entre les montagnes. Le joueur connaisseur de l'univers de *TES* peut déjà imaginer le bestiaire, les coutumes et les rencontres qu'il pourra faire dans ce lieu, faisant de ces deux cartes de véritables outils de médiation entre le joueur et les concepteurs, mais aussi entre le joueur et son imaginaire et sa représentation du jeu. Ces leitmotifs narratifs, que ça soit la fantasy médiévale ou les épopées norroises, formalisent l'éthos ludique du joueur, qui s'attend forcément à certains événements : les épopées norroises impliquent des vikings, des monstres de froid, ainsi que tout le bestiaire connu de *TES* vivant dans ces régions repoussées.

Notre deuxième remarque porte sur le retour des symboles et icônes, et de la manière dont *Skyrim* et *Oblivion* investissent les icônes réparties sur la carte par des sens précis que le joueur découvrira pendant sa partie. Depuis *Daggerfall*, l'utilisation des symboles avaient été totalement balayés de *TES*, au profit de carrés de couleurs différentes, qui avait été repris dans *Morrowind*.

Oblivion signe le retour des icônes dont la sémantique est à découvrir pour le joueur.



Figure 33, Exemple de partie de la carte recouverte de différentes icônes, interface de carte globale d'*Oblivion*. (Bethesda Game Studios, 2006).

Ces symboles deviennent intéressants quand on les repense via le paradigme d'hostilité du territoire qui était auparavant lié à l'auto-complétion des cartes dans *Arena* et *Daggerfall*. Dans *Morrowind*, ce paradigme était brouillé, et le joueur ignorait si les lieux qu'ils découvraient étaient hostiles ou non. Apercevoir un personnage au loin pouvait être synonyme de danger autant que de réconfort pour le joueur, et cela contribuait à créer une atmosphère narrative et ludique unique. Dans *Oblivion*, tout comme dans *Skyrim*, le joueur peut, en observant les icônes, non seulement devinez si oui ou non il risque d'être en danger dans ces lieux ; mais aussi dans quels types de lieux va-t-il pénétrer : donjon, fort, village, ville, campement, tour isolée, grotte... *Oblivion* propose relativement peu d'icônes, comparé à *Skyrim* qui en dispose de nombreuses sur la carte :



Figure 34, Liste de tous les symboles utilisés sur la carte de *Skyrim*.

Skyrim se permet également de créer une icône spéciale pour chaque grande ville que le joueur peut retrouver dans Bordeciel, (voir la figure 34), dont la signification renvoie aussi à leurs contenus narratifs et ludiques : l'icône de « Winterhold », l'académie des magiciens, reprend la structure architecturale de ladite académie, centre d'intérêt principal de cette ville ; tandis que « Riften », avec ses deux dagues croisées, est le repaire de la fameuse guilde des voleurs, dont l'arme de choix est la dague⁵⁴. Les icônes, autant que la carte, permettent de créer une interface entre la réalité et la fiction, et agissent de la même manière qu'un objet transitionnel : l'herméneutique impliquée dans la lecture des signes permet au joueur de projeter une part d'imaginaire, de fiction au sein des icônes ; et leurs significations viendront se créer au fil du temps.

De même, les icônes donnent une indication sensible des types de monstres ou dangers que le joueur va rencontrer : une tête de dragon va forcément impliquer un combat avec un dragon, par exemple. Mais pour autant, elles ne donnent pas une indication sur la taille de la zone que

⁵⁴ Ce qui est également corroboré par le *gameplay* de *Skyrim* : la dague étant l'arme pouvant faire les dégâts les plus élevés lorsque le joueur est furtif, et la furtivité étant traditionnellement employée par les assassins et voleurs dans les topoï narratifs, ainsi que dans les anciens jeux *TES*.

le joueur va parcourir : une grotte peut être complétée en cinq minutes, comme elle peut l'être également en une trentaine : elle peut être constituée de trois ou quatre salles comme d'une vingtaine. Par ce système, *TES* se permet de surprendre encore son joueur et de créer de la surprise en déstabilisant ses interprétations. L'icône symbolise donc le type de contenu, mais pas la taille ou la complexité, difficulté du lieu. De ce fait, le paradigme d'hostilité est de nouveau palpable par le joueur, qui peut apposer une interprétation du danger selon l'icône du lieu dans lequel il se rend. En revanche, l'exploration en extérieur reste incertaine, et le joueur ne saura jamais ce qu'il croisera au détour d'une route. Il nous paraît logique d'attribuer le retour des icônes à une manière de rendre le jeu plus accessible pour les joueurs, et de leur permettre de mieux moduler leur session de jeu, selon ce qu'ils veulent.

Pour finir, notre dernière remarque sur le territoire vient se porter sur les systèmes de cartes locales dont *Skyrim* et *Oblivion* disposent. Les deux jeux ont amélioré les codes qu'avaient mis en place l'interface de carte de *Morrowind*, qui illustraient l'espace proche du joueur avec des couleurs et un respect du type de faune et de flore. En effet, les deux opus que nous étudions ici ont mis en place deux genres de cartes locales : une pour les intérieurs, lorsque le joueur se trouve par exemple dans un donjon, une ville, ou une grotte, et une pour l'extérieur.



Figure 35, Exemple de carte locale extérieure, interface de carte locale extérieure, *Oblivion*. (Bethesda Game Studios, 2006).

Dans *Oblivion* par exemple, la carte locale extérieure reprend des codes chromatiques permettant de distinguer ce qui a été visité et non visité (la couleur du parchemin faisant office

de « brouillard de guerre »⁵⁵), et on peut retrouver ici, figure 35, une précision graphique sur les chemins, la représentation de l'espace, jusqu'à la formation géologique des rochers. Cette précision améliore sans doute la sensation pour le joueur d'être dans un espace plausible, tant son relief est présenté avec rigueur. De même, *Oblivion* commençant à parfaire la verticalité du *level design* que *Morrowind* avait mis en place. Les effets de reliefs, soulignés par des effets d'ombrages sur le dessin, sont appréciables pour le joueur ; car ils permettent de mettre en perspective la possibilité d'escalader de nombreux lieux à l'aide de ses talents d'acrobatie.



Figure 36, Exemple de carte locale intérieure au sein du donjon de Vilverin, interface de carte locale intérieure, *Oblivion*. (Bethesda Game Studios, 2006).

Figure 36, notre personnage se tient dans le donjon de Vilverin. Il s'agit d'une carte locale intérieure, où des effets similaires à la carte locale extérieure peuvent être constatés, comme l'utilisation du brouillard de guerre pour masquer ce que le joueur n'a pas encore vu. Fait intéressant, la sortie qui est pointée par le marqueur n'a pas encore été visitée par le joueur (on peut voir que le couleur avant est légèrement flou), mais le jeu fait tout de même figurer sur l'interface de carte les sorties du donjon, sans doute pour aider le joueur à mieux se repérer et à se guider dans les dédales d'*Oblivion*. Dans tous les cas, que la carte locale soit extérieure, intérieure, ou globale, l'effort esthétique très poussé d'*Oblivion* apporte un ensemble de marqueurs pragmatiques au joueur, qui peut tout de suite se sentir dans un univers d'heroic fantasy : l'effet parcheminée de la carte, l'iconographie médiévale sont autant d'éléments qui

⁵⁵ Il s'agit du terme utilisé dans les jeux de stratégies pour se référer aux endroits de la carte sur lesquels le joueur n'a pas de visibilité.

modifient l'éthos ludique du joueur, et renvoient à un univers fantastique qu'est celui d'*Oblivion*.

Pour *Skyrim*, la même logique est appliquée entre la carte locale extérieure et intérieure.



Figure 37, Exemple de carte locale extérieure de *Skyrim*, sortie de la prison d'*Helgen*, Interface de carte locale extérieure, *Skyrim*. (Bethesda Game Studios, 2011).

Sur cette capture d'écran, il s'agit du chemin qu'emprunte le joueur lorsqu'il sort de la prison d'*Helgen*, le prologue du jeu. Le système de carte locale reprend la vue synoptique de *Oblivion*, et le joueur peut distinguer brièvement le chemin qu'il a emprunté. Le fait que la palette de couleurs soit réduite aux nuances de gris rend l'appréciation du territoire difficile, même si le joueur peut distinguer la roche des formes un peu plus touffues, qui correspondent aux arbres.



Figure 38, exemple de carte locale extérieure dans un village, carte de Rivebois, interface de carte locale extérieure, *Skyrim*. (Bethesda Game Studios, 2011).

Cette même carte locale extérieure devient plus pratique pour le joueur au sein des villages, car il peut voir l'ensemble des endroits dans lesquels il peut rentrer, et en y passant son marqueur, découvrir de quels lieux il s'agit (sur la figure 38, notre marqueur est positionné sur l'auberge du géant endormi, par exemple). On peut voir ici que même si la carte locale ne permet pas forcément de bien jauger le relief ou de représenter d'une manière esthétiquement fiable la faune et la flore, elle permet au joueur de se repérer facilement dans l'espace et de le guider sans problèmes vers ses objectifs. De la même manière, les cartes locales intérieures de *Skyrim* reprendront les codes d'accessibilité d'*Oblivion*, en présentant au joueur l'endroit où se trouve la sortie avant même qu'il l'ait trouvée.

Cet ensemble de changement doit être à penser comme une modification du public cible et du joueur modèle entre *Morrowind* et *Oblivion*, puis *Skyrim* qui devient beaucoup plus clair par ces nombreuses icônes. En effet, l'ensemble des changements effectués sur les outils cartographiques permettent une communication plus claire pour le joueur, qui saisit rapidement où se trouve les entrées, sorties, et objectifs de ses quêtes sur la carte. Quand *Morrowind* tentait d'impliquer son joueur dans l'univers en lui demandant de dialoguer avec les protagonistes pour récupérer des indications géographiques sur les lieux des quêtes, les jeux suivants modifient totalement l'approche sensible et ludique du territoire, en indiquant, par un ensemble d'icônes et de fonctionnalités, les tenants et aboutissants des lieux et quêtes (une icône de donjon, et dans la carte locale de celui-ci, la cible du joueur déjà indiquée sur la carte).

Ces modifications sont à penser dans un contexte d'accessibilité et de simplification du système de jeu de la licence *TES* : les jeux touchant de plus en plus de joueurs, et ne se cantonnant plus aux utilisateurs de PC, il est nécessaire de repenser les outils cartographiques pour qu'ils restent ludiques, mais aussi pour qu'ils soient maniables à la manette autant qu'au clavier, tout en fournissant encore plus d'éléments pour s'adapter aux différents profils de joueurs, des occasionnels faisant des petites sessions de jeux aux passionnés engrangeant de nombreux heures successives dans les provinces de Tamriel.

IV.3) Configurer la cartographie par rapport au gameplay : penser l'accessibilité au cœur du processus ludique

Notre dernier mouvement de réflexion sera basé sur la manière dont l'interface cartographique du jeu est pensée au prisme de l'accessibilité de la licence *TES*. En effet, *Oblivion* et *Skyrim* permettent tous deux, grâce à leur carte et ses fonctionnalités, une flexibilité allouant au joueur différentes manières de penser ses parties. Par ce biais, la carte fait véritablement office de médiation entre le joueur et le jeu, et permet de servir davantage le *level design*.

Une des grandes nouveautés d'*Oblivion* est l'arrivée de la boussole comme un élément de l'interface de jeu. *Morrowind* proposait un système de *minimap*, mais celle-ci ne pouvait se permettre de guider de manière efficiente le joueur vers ses objectifs : en effet, la *minimap* montrait les éléments les plus proches du joueur, mais l'aidait essentiellement à se repérer dans l'espace proche, quand la boussole permet de comprendre où se trouvent les objectifs fixés par le jeu (ou le joueur). Dans *Oblivion*, comme dans *Skyrim*, la boussole permet aux joueurs de non seulement pouvoir se diriger, mais aussi repérer de nombreux éléments proches de la position de l'avatar.

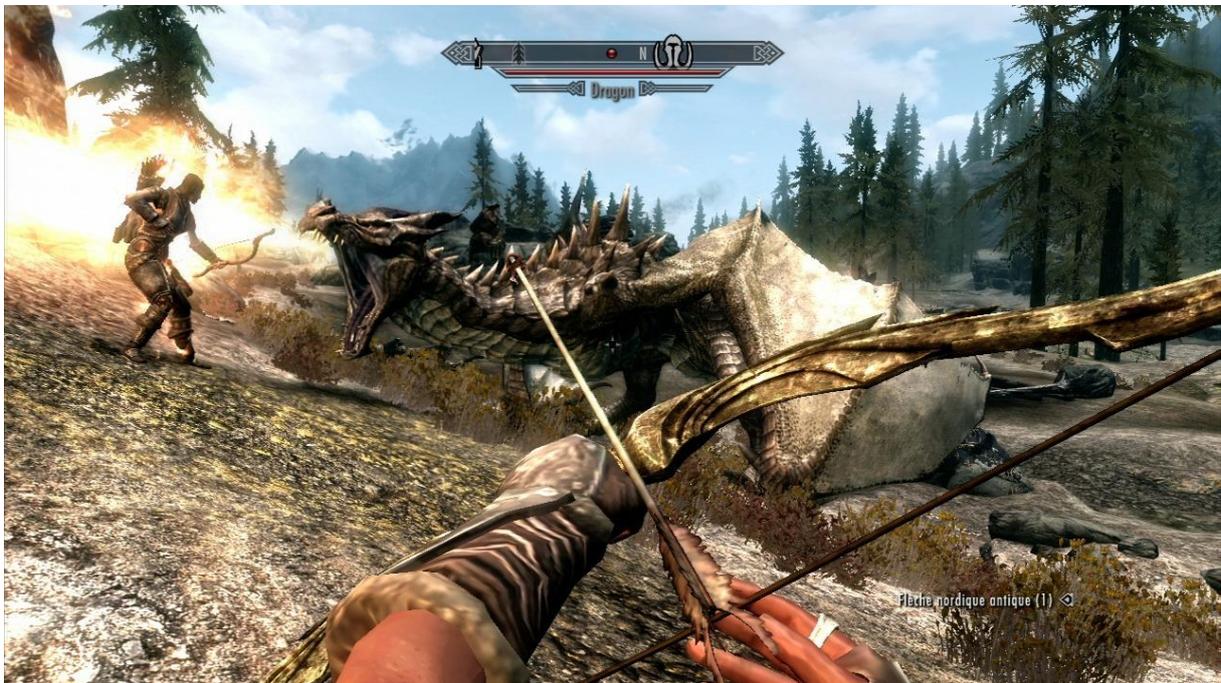


Figure 39, Exemple de scène de combat, interface de jeu de *Skyrim*. (Bethesda Game Studios, 2011).

Si l'on prend comme exemple la figure 39 de *Skyrim*, le joueur se trouve en plein combat contre un dragon. En haut de son écran, au-dessus de la barre de vie (en rouge) du dragon se trouve la boussole. Celle-ci indique de nombreux éléments, qu'on peut décrire : de gauche à droite, elle

révèle tout d'abord un endroit dans lequel le joueur doit entrer pour poursuivre une quête (l'icône de flèche pointant l'intérieur d'un espace noir), puis une petite icône de sapin, en noire, est à côté : il s'agit de l'icône utilisée pour signifier un lieu de type « bosquet », dans lequel le joueur peut souvent rencontrer des créatures comme des dryades, dans des lieux boisés. Enfin, le point rouge central est l'ennemi qui se trouve sur l'écran du joueur, puis le « N » indique le nord. La dernière icône, représentant une tête de mammouth (de couleur blanche) montre la position proche d'un camp de géants que le joueur a déjà visité, les icônes blanches signifiant les lieux que le joueur a complétés (en tuant le « boss » du lieu, par exemple).

Comme nous le pouvons le voir dans une simple situation de jeu, la boussole de *Skyrim* remplit de nombreuses fonctions de guidage et de repérages pour le joueur. Nous pouvons la considérer comme une extension de l'interface de carte. Dans *Morrowind*, le joueur aurait été obligé d'ouvrir régulièrement son menu pour consulter sa carte et se positionner de manière à être sûr d'être dans la bonne direction. Une expérience de jeu différente est offerte par les deux jeux de notre chapitre, car la boussole indique tous les lieux que le joueur a découverts, ou dont la localisation a été révélée par un dialogue ou une quête ; mais également les ennemis proches.

La boussole agit autant comme une *minimap* que comme un radar, et elle modifie la manière d'appréhender l'espace : le joueur peut s'y référer constamment pour savoir où aller, si des ennemis proches l'ont repéré ou non. Le joueur n'a plus besoin d'utiliser la carte pour se guider, il peut simplement se référer à sa boussole. Dans ce cas, autant dans *Oblivion* que dans *Skyrim*, La boussole s'investit de la plupart des rôles et fonctions de la carte : les fonctions de guidage, de repérage lui sont attribuées. Que devient l'interface de carte ? Il est intéressant de constater qu'au même moment où la boussole fait son apparition dans *TES*, les interfaces de carte ne tentent plus forcément de donner une vision synoptique précise du jeu et du territoire : *Oblivion* mise sur un travail d'esthétisme précis, afin que le joueur se sente au centre d'un univers d'heroic fantasy, quant à *Skyrim*, il présente une carte avec des zones d'ombres, et se contente de mettre l'accent sur la beauté des paysages et de la représentation de l'espace plutôt que sur la clarté de l'information.

De ce fait, on peut penser la boussole comme un nouvel outil ludique qui reprend les fonctions basiques de la carte : se guider, se repérer, comprendre où se rendre dans le jeu. Et cet outil reconfigure le rapport entre le joueur et le jeu. Nous disions que la carte pouvait être pensée comme une aire intermédiaire entre le joueur et le jeu, il paraît ici logique de penser la boussole en tant qu'une extension de cette aire : une fonctionnalité, donnée au joueur, lui permettre de

se repérer d'une autre manière dans l'espace que par la vision synoptique d'une carte, et qui le plonge peut-être plus dans les pieds et le rôle d'un aventurier explorant une contrée inconnue.

Enfin, l'autre élément ludique qui nous semble primordial depuis *Oblivion*, et qui sera amplifié *Skyrim*, est de penser le *level design* comme une invitation à l'exploration et à l'utilisation de la carte.

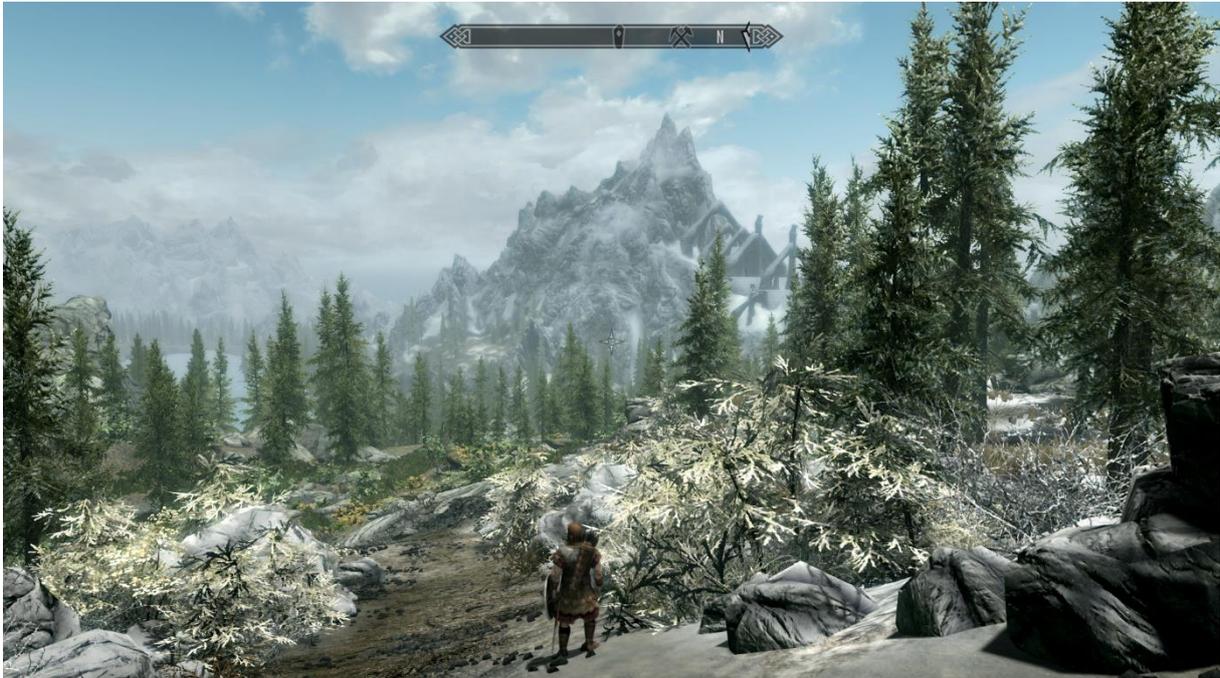


Figure 40, Aperçu de l'écran à la sortie de la prison de Helgen, interface de jeu de *Skyrim*. (Bethesda Game Studios, 2011).

Lorsque le joueur sort du prologue de *Skyrim* (voir la figure 40), voici le premier paysage qu'il peut contempler. Après avoir passé un quart d'heure dans un lieu sombre et fermé, sortir de la prison d'Helgen fait l'effet d'une bouffée d'air pour le joueur, un effet évidemment prévu par les développeurs du jeu. *Morrowind* obscurcissait la vue du joueur par un brouillard omniprésent : lorsque l'on souhaitait s'aventurer dans l'espace du jeu, il était impossible de voir l'horizon. Une astuce que Bethesda avait mise en place pour se permettre de charger partie par partie les éléments du décor, là où *Oblivion* et *Skyrim*, développés sur des moteurs plus puissants, peuvent le faire.

Ainsi, *Oblivion* démarre ce que les développeurs de Bethesda appellent le « if I can see it, I can go there and explore it »⁵⁶, c'est-à-dire une invitation au voyage par l'architecture de l'espace. Sur la capture d'écran de *Skyrim*, le joueur peut à la fois observer la végétation, mais aussi ce

⁵⁶ « Si je peux le voir, je peux y aller et l'explorer » [Traduction Personnelle]. Il s'agit d'une citation extraite du documentaire de NoClip, que l'on peut trouver à cette séquence précise : <https://youtu.be/QKn9yiLVIMM?t=1648>

chemin qui descendant au milieu d'une vallée. Au loin, à l'horizon, un énorme montage enneigé se présente au joueur, sur laquelle des structures étranges se dressent : il s'agit d'un des premiers temples que le joueur devra visiter pour apprendre les arcanes du « Thu'um », la langue draconique permettant au joueur d'avancer à la fois dans l'histoire du jeu, mais aussi de se battre contre de nombreux adversaires.

L'utilité de l'interface de carte, dans *Oblivion* autant que dans *Skyrim*, est de pouvoir apposer un marqueur à n'importe quel endroit. Combiné avec le travail de disposition de l'espace, du *level design* et de l'agencement des zones géographiques, l'interface de carte photoréaliste de *Skyrim* permet de retrouver les lieux que le joueur a aperçu au loin et de les noter sur sa carte, afin de pouvoir s'y rendre lorsqu'il le souhaite. Même si *Oblivion* ne propose pas une illustration de l'espace aussi précise, le joueur peut néanmoins faire la même chose avec son interface.

Avec le retour du marqueur que le joueur peut poser sur sa carte, *TES* supprime la possibilité, pour le joueur, d'écrire ses propres annotations sur la carte. Ce phénomène peut s'expliquer de nombreuses manières : tout d'abord, il est difficile d'écrire du texte avec les claviers virtuels proposés sur consoles, et il paraît logique de ne plus proposer cette option quand on pense son public cible autant comme des joueurs sur ordinateur que sur console. Il s'agit d'une décision d'accessibilité purement technique et ergonomique. Mais une autre explication peut faire sens dans ces deux épisodes de la saga *TES* : en effet, les symboles sont multiples et indiquent chacun un contenu différent, le studio de développement a peut-être considéré qu'il était inutile que le joueur puisse écrire des notes sur la carte, dans la mesure où la plupart des questions qu'il pouvait se poser, ou poser à l'espace de jeu, était répondu par l'interface.

On peut alors penser ces deux nouvelles interfaces de carte comme une autre forme de médiation entre le joueur et l'univers par la carte. Auparavant, l'espace de jeu était plus mystérieux et difficile à déchiffrer : le joueur avait besoin de communiquer et poser ses questions à l'espace de jeu sous formes de marqueurs et de courtes notes. Devait-il explorer tel lieu ? Que pouvait-il se trouver derrière cette colline ou au détour d'un chemin ? L'interface de carte ne faisait que présenter un espace peu renseigné, et il était donné au joueur la tâche de non seulement le découvrir, mais aussi de lui insuffler sa signification. Dans les deux derniers opus, au contraire, la carte fournit l'ensemble des symboles et significations au joueur, afin que celui-ci utilise plus la carte comme un support de narration et de guidage. On peut penser *Skyrim* comme étant le pinacle de l'accessibilité pour le joueur dans la saga des *TES*, étant donné qu'une grande majorité des fonctionnalités utilisées par l'interface de carte sont relativement proches

des fonctionnalités des interfaces de carte plus communes et extérieures au jeu vidéo, comme celles de Google Maps. Ce système de visualisation des données peut se penser dans la carte de *Skyrim* dans la mesure où un ensemble de lieux sont déjà observables depuis la carte, comme la structure des villes, par exemple.

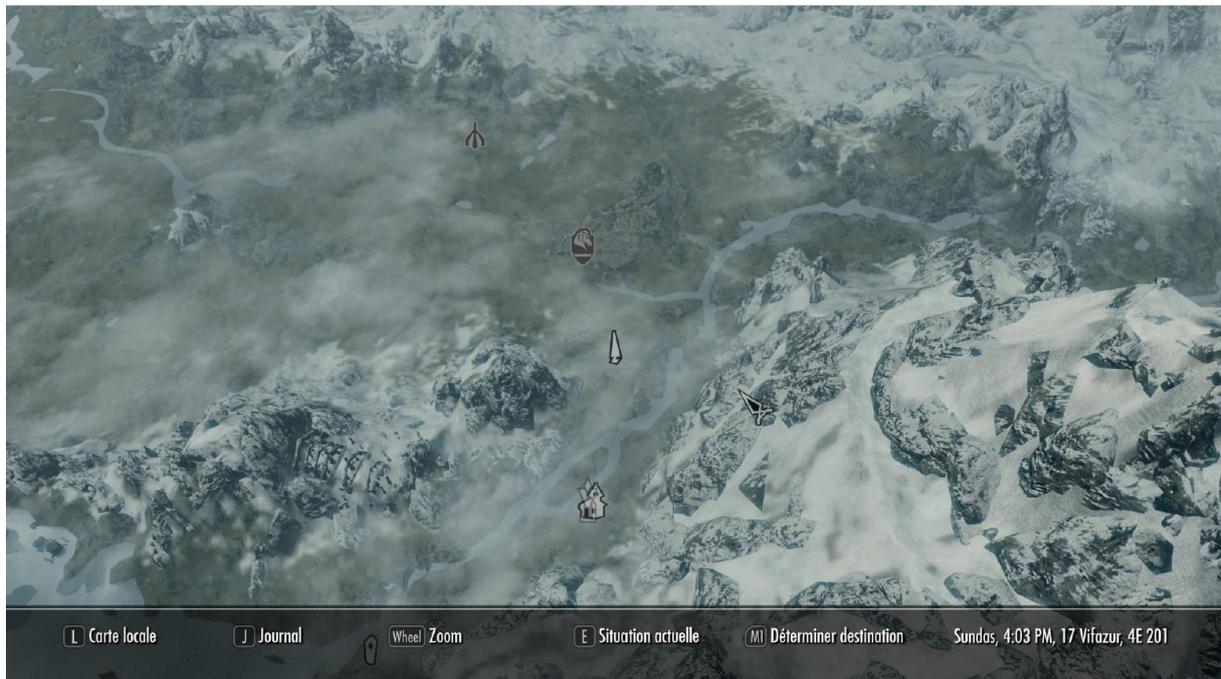


Figure 41, aperçu de la structure des lieux observables via l'interface de carte de *Skyrim*. Interface de carte de *Skyrim*, (Bethesda Game Studios 2011)

Ce changement, abordé déjà par *Oblivion*, est définitivement mis au goût du jour par *Skyrim* et son interface de carte. On peut penser ce travail de reproduction du relief, de l'écosystème, de la structure des villes et des donjons, comme inspiré des interfaces de cartes modernes qui commençaient à être massivement utilisées lors de la sortie de *Skyrim*.

Deux manières de penser le ludique par la carte dans le RPG se dépeignent alors entre les anciens jeux de *TES*, et les plus récents comme ceux de ce chapitre : d'un côté, le jeu d'exploration d'un univers secret, mystérieux, où l'interface de carte permet autant de guider le joueur que de lui permettre d'inscrire ses propres significations via ses notes, comme un journal de quête. De l'autre côté, un jeu d'exploration plus simple d'accès, où l'interface de carte fournit simplement un visuel narratif et esthétique, qui priorise la communication entre le joueur et les développeurs. Ces derniers disant clairement aux joueurs quels types de dangers ils peuvent rencontrer dans chacun des lieux.

IV.4) Conclusion de notre quatrième chapitre et synthèses des analyses

Ce dernier chapitre nous aura permis d'observer et d'analyser les épisodes plus accessibles de la saga *TES*. En effet, il s'agit des deux jeux qui ont su s'exporter autant sur console que sur ordinateur, avec un succès retentissant (*Skyrim* ayant eu assez de succès pour être adapté sur nombreux autres plateformes de jeux, preuve de sa popularité.). Au cœur de ce processus de simplification du jeu, un ensemble d'éléments ludiques était filtré pour permettre à différents profils de joueurs d'accéder à l'expérience de jeu. Des dialogues moins complexes avec moins d'options, un développement des personnages avec de moins en moins de compétences ; *Skyrim* retire le système de classes pour donner au joueur la possibilité de monter des talents par rapport à sa manière de jouer. Auparavant, le joueur se spécialisait dès le début de sa partie vers un arbre de talents particuliers en choisissant une classe : barbare, archer, acrobate, magicien... *Skyrim* se permet de retirer totalement cette contrainte de *gameplay*, en donnant au joueur la possibilité de monter les compétences qu'il souhaite : par exemple, plus un joueur se battra avec une arme à deux mains, plus il augmentera cette compétence ; mais rien ne l'empêche de mélanger cette pratique avec d'autres talents comme la magie ou l'éloquence, brisant les carcans des archétypes de classes précédemment utilisés dans la licence *TES*.

En même temps que ces simplifications ludiques, l'interface de carte devient beaucoup plus simple à utiliser et appréhender : la cartographie subit le même traitement que le *gameplay*, en enlevant des outils auparavant utilisés (poser des marqueurs, le voyage rapide entre toutes les destinations du jeu) pour créer une expérience plus accessible pour les joueurs : utiliser des symboles clairs pour les lieux, demander au joueur de suivre une ligne narrative introduite dès le début de l'aventure, qui le guide à travers la carte. Enfin, le fait que le joueur ne puisse apposer qu'un seul marqueur sur la carte modifie son attitude envers celle-ci : il ne s'agit plus de noter l'ensemble des phénomènes étranges ou des interrogations du joueur par des mémo sur la carte, mais simplement de se concentrer sur un seul lieu, un seul objectif par ce marqueur apposable par le joueur.

L'étude des interfaces cartographiques dans *Oblivion* et *Skyrim* montre l'apparition d'extension de l'interface de carte, notamment sous la forme de la boussole, qui reprend certaines utilités liées à la carte : naviguer d'objectifs en objectifs, de lieux en lieux, voire même posséder un radar révélant les ennemis proches. En terme de marqueurs pragmatiques, on peut constater que les nouvelles interfaces présentent de nouveaux marqueurs : en supprimant certaines fonctionnalités, certains symbolismes et logiques de représentation du territoire, ces marqueurs

créent un nouvel éthos ludique pour le joueur, et permettent de composer un nouveau profil pour les joueurs-modèles de la licence *TES* : moins féru de RPGs ou de *dungeon crawler*, ces nouveaux joueurs sont pensés comme des explorateurs se guidant plus à l'aide de leur boussole que de leur carte pour s'aventurer dans les provinces de Cyrodiil et Bordeciel.

Grille d'analyse des jeux TES selon les critères de recherches	<i>Oblivion</i> carte globale	<i>Oblivion</i> carte locale extérieure	<i>Oblivion</i> carte locale intérieure	<i>Skyrim</i> carte globale	<i>Skyrim</i> carte locale extérieure	<i>Skyrim</i> carte locale intérieure
Jouabilité :						
Le joueur peut-il annoter la carte ?	Oui	Oui	Oui	Oui	Non	Non
Quels types d'annotations ?	Marqueurs prédéfinis	Marqueurs prédéfinis	Marqueurs prédéfinis	Marqueurs prédéfinis	X	X
Le joueur peut-il faire défiler la carte ?	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Avec quels mouvements et types de mouvements ?	Le joueur peut faire défiler la carte de haut en bas et de droite à gauche	Le joueur peut faire défiler la carte de haut en bas et de droite à gauche	Le joueur peut faire défiler la carte de haut en bas et de droite à gauche	Le joueur peut faire défiler la carte de haut en bas et de droite à gauche	Le joueur peut faire défiler la carte de haut en bas et de droite à gauche	Le joueur peut faire défiler la carte de haut en bas et de droite à gauche
Le joueur peut-il effectuer des interactions avec les icônes ou	Oui	Non	Non	Oui	Non	Non
Quels types d'interactions ?	Le joueur peut effectuer des voyages rapides	X	X	Le joueur peut effectuer des voyages rapides	X	X
Le joueur peut-il naviguer entre différentes cartes via son	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Représentation :						
Espace plat ou en trois dimensions ?	Plat	Plat	Plat	Trois dimensions	Plat	Plat
Territoire délimité ou non ?	Oui	Non	Non	Oui	Oui	Oui
Relief représenté ou non ?	Oui	Oui	Oui	Oui	Non	Non
Totalité du lieu ou uniquement ce que le joueur a découvert ?	Totalité du lieu	Uniquement ce qui est découvert	Uniquement ce qui est découvert	Totalité du lieu	Uniquement ce qui est découvert	Uniquement ce qui est découvert
Interface diégétique ou non ?	Oui	Oui	Oui	Non	Non	Non
Travail esthétique ou non ?	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Symbolique :						
Lieux représentés par icônes ?	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Icônes qui représentent la nature du lieu ?	Oui	Oui	Oui	Oui	Non	Non
Icônes qui se modifient selon les actions du joueur ?	Oui	Oui	Oui	Oui	Non	Non
Icônes qui se rajoutent selon les actions du joueur ?	Oui	Non	Non	Oui	Oui	Oui

Au niveau de notre grille d'analyse, le travail sur *Oblivion* et *Skyrim* présente notamment les changements massifs qui ont été apportés au travail esthétique et graphique sur la cartographie, au profit de la jouabilité ou de l'exploration : les symboles indiquent plus facilement les lieux et créent une simplification de l'interface de carte. Celle-ci devient alors un élément plus narratif et plus esthétique qu'auparavant, en présentant des nouvelles perspectives (une carte est diégétique, l'autre est en trois dimensions).

La carte apparaît alors comme une véritable interface, objet transitionnel entre le joueur et la fiction du jeu, mais d'une nouvelle manière : elle ne sert plus au joueur à poser des questions à l'univers sous la forme de marqueurs, mais le guide d'une manière narrative et sensorielle, intuitive dans l'espace de jeu. Au sein de la même licence, l'aire transitionnelle se reconfigure pour s'adapter aux besoins du studio, qui, en altérant la carte et ses outils, permettent de penser différemment leur joueur-modèle : auparavant similaire au joueur de jeu de rôle papier, le public cible de *Oblivion* et de *Skyrim* est un joueur désireux vivre une aventure épique et explorer des lieux inconnus. Il est alors logique que l'interface de carte, et les outils donnés au joueur, reflètent l'expérience de jeu souhaitée.

Conclusion de notre travail de recherche et d'analyse de la cartographie

Ce travail nous a permis de poser la question du ludique et de la médiation par la cartographie au sein du jeu vidéo. En croisant les disciplines de géographie, sémiologie, et sciences du jeu, notre travail a permis d'étudier la manière dont la cartographie pouvait altérer l'éthos ludique et, de manière générale, l'attitude ludique du joueur. Pour nous permettre de mieux cerner les tenants et aboutissants de cette interrogation, nous avons choisi de travailler sur les jeux de rôle monojoueur *open-world* de Bethesda Games Studio, la série des *The Elder Scrolls*. En effectuant une analyse diachronique de cette licence, de leur premier opus sorti en 1994 jusqu'au dernier épisode sorti en 2011, nous avons pu observer comment les modifications et évolutions de l'interface de carte pouvait impacter la manière dont le joueur formalisait l'espace, mais aussi ses objectifs de jeu et ses sessions de jeu. Nous pouvons ainsi synthétiser nos résultats et montrer les apports majeurs de notre recherche.

A) Synthèse des résultats et apports à la question de la cartographie.

Au travers l'étude de notre corpus, il nous est apparu de nombreux paramètres que nous n'avions pas forcément prévu. Tout d'abord, il est intéressant de considérer que les marqueurs pragmatiques ludiques, qui nous permettent de penser la formation de l'éthos ludique du joueur, peuvent être observés via la cartographie et les interfaces. En effet, selon les fonctionnalités données dans chaque jeu, il apparaissait clair qu'on attendait du joueur de se conformer à une certaine manière de jouer.

Arena et *Daggerfall* donnaient une énorme marge de manœuvre au joueur et à la manière dont il souhaitait développer sa session de jeu, ainsi qu'à l'évolution de son personnage, et l'interface de carte proposait fréquemment d'aider le joueur. Soit en lui révélant des chemins secrets (ce qui peut paraître paradoxal), soit en lui permettant de se rendre où il le souhaite pour vivre l'aventure qu'il désirait. La possibilité de voyager gratuitement et librement à tous les endroits du jeu permettait la création d'un marqueur pragmatique précis, qui indiquait au joueur-modèle qu'il devait utiliser cet outil pour se rendre dans sa région favorite, ou bien pour chercher un trésor n'étant disponible que dans une certaine province.

Avec *Skyrim* et *Oblivion*, la boussole apparaît comme un nouveau paradigme de pensée de l'exploration, et un marqueur pragmatique de l'aventure. Elle modifie l'éthos ludique du joueur,

et lui fait considérer le jeu différemment, tout comme il lui permet de penser la narration du jeu d'une autre manière.

Finalement, *Morrowind* permettait de faire la transition entre ces deux manières de penser le jeu de rôle, et son interface de carte en témoignait : à mi-chemin entre les marqueurs pragmatiques du jeu de rôle papier, avec la possibilité d'écrire des notes sur la carte, ou encore la *minimap*, et les marqueurs pragmatiques du jeu de rôle à monde ouvert moderne, comme avec l'utilisation de la boussole et d'un marqueur unique. Ces données nous ont permis de considérer un deuxième paramètre, qui peut paraître logique mais s'est révélé particulièrement probant dans *TES* : l'observation et l'analyse des interfaces de carte permet de raconter l'évolution d'une licence de jeu d'un point de vue historique. De même, une observation des outils donnés au joueur, des types de représentations du territoire, qu'elles soient sensibles et esthétiques, ou simplement délimitées par des traits et des carrés, permet de déjà imaginer dans quel type d'aventure le joueur va être guidé.

De ce fait, une synthèse de nos résultats permet de révéler que l'étude de la cartographie dans le jeu permet de formaliser l'aire transitionnelle : en considérant la carte comme une interface entre la réalité du joueur et la fiction du jeu, nous pouvons observer que l'interface de carte devient une manière, pour le joueur, de pénétrer dans une aire transitionnelle. Dans celle-ci, ses actions peuvent être planifiées et pensées en fonction des mécaniques ludiques du jeu auquel il joue. Cette interface devient d'autant plus pertinente quand on analyse des extensions de la carte, comme la boussole dans les derniers opus : à partir de celle-ci, le joueur peut prévoir ses actions et développer des tactiques, ou des stratégies, selon les éléments qu'il observe.

Dans l'ensemble, notre travail aura permis de révéler l'importance du *map design*, des fonctionnalités données au joueur et permise sur l'interface de carte. Comme toujours dans le jeu vidéo, rien ne doit être laissé au hasard pour véhiculer l'expérience souhaitée, et la cartographie reste un élément prépondérant dans les jeux d'aventure et d'exploration. En étant à la fois un support de guidage, mais aussi un outil narratif, elle développe pleinement les mécaniques ludiques apportées par le jeu, tout construisant l'éthos ludique du joueur : par ses fonctionnalités, ses modalités de représentation du territoire, et la manière dont elle reprend la sémantique et la sémiologie accordée aux symboles pour permettre au joueur de se projeter dans l'univers fictif du jeu.

B) Limites de nos apports

Toutefois, nos apports à la question doivent être tempérés et réfléchis : même si nous avons pu affirmer de nombreuses idées pertinentes via notre analyse, nos analyses sont à remettre en question selon plusieurs facteurs :

- Nous nous sommes cantonnés à une analyse de la création et du *design* des jeux, mais rien n'indique que les outils mis en place par les développeurs soient utilisés, dans les sessions de jeu, de la manière prévue. En d'autres termes, une recherche sur l'utilisation et la réception des cartes et interfaces de carte au sein de notre corpus permettrait d'analyser si nos suppositions sur la formation de l'éthos ludique s'avèrent vraie ou non. Il conviendrait ainsi, pour fournir une analyse plus pertinente, d'observer des sessions de jeu et de noter comment les joueurs utilisent la carte. Avec ces éléments, notre recherche serait plus précise et analyserait correctement les vraies utilisations de la carte.
- De même, notre recherche a notamment porté sur les marqueurs pragmatiques, permettant de délimiter l'éthos ludique dans les jeux de notre corpus. Mais cet élément de l'attitude ludique est altéré par de nombreux autres paramètres, comme les structures de jeux, les mécaniques, la jouabilité... De ce fait, même si notre travail a pu mettre le doigt sur la manière dont la cartographie pouvait créer des marqueurs pragmatiques qui influençaient les décisions du joueur, une étude poussée du fonctionnement de l'attitude ludique dans les jeux vidéo par rapport à la cartographie serait la bienvenue, dans la mesure où elle pourrait compléter les écarts de notre analyse.
- Enfin, notre analyse des marqueurs pragmatiques dans la cartographie s'est notamment basée sur la dichotomie « jeu de rôle moderne » et « jeu de rôle papier ». Par ce paradigme, nous voulions montrer l'évolution de la licence *TES* entre deux manières de penser le jeu de rôle, une plus axée autour du jeu de rôle papier, peut-être plus difficile d'accès et exigeant, tandis que l'autre manière de penser le jeu de rôle était plus accessible et ergonomique, dites moderne. Ce découpage, assez arbitraire, mériterait d'être plus amplement étudié, car en saisissant mieux ce qui constitue un jeu de rôle moderne et un jeu de rôle plus *oldschool*, nous arriverions mieux à définir les marqueurs pragmatiques de la cartographie, sur plusieurs plans : narratifs, symboliques, ou encore fonctionnels.

Ainsi, même si notre travail permet de répondre à notre problématique et de montrer différentes manières de penser la cartographie dans le jeu vidéo d'exploration, il soulève de nombreuses questions et interrogations sur des défauts, ou des failles qui ne demandent qu'à être comblées.

C) Ouverture

En dehors des limites que nous avons évoqués, la question de la cartographie dans le jeu vidéo n'a été que maigrement étudiée. Etant donné la recrudescence de jeux *open-world* et leur nombre croissant, penser la conception et les fonctionnalités de la carte dans ce type de jeux devient un sujet de plus en plus pertinent, autant d'un point de vue de la recherche académique que d'un point de vue du développement.

Une première ouverture importante serait de se tourner auprès des documents de création de cartes dans les studios de jeux : quels sont leurs priorités ? Comment procèdent-ils pour fabriquer leurs cartes ? Bethesda Games Studios explique, eux, que chacun de leur jeu démarre par la conception de la carte, mais en quelles modalités sont pensées ces cartes ? Est-ce d'abord une ébauche spatiale d'un contexte narratif, comme la série des *Fallout* qui reprend des monuments du patrimoine américain et les détruit pour ancrer le récit temporellement ? Ou bien réfléchissent-ils d'abord à un relief, ou encore à des mécaniques et fonctionnalités données au joueur ? Ces nombreuses questions mériteraient une analyse poussée, car elles permettraient de faire le lien entre l'étude du *design* et la conception de l'expérience voulue par les développeurs.

D'autre part, nous pourrions aussi nous concentrer sur une étude cognitive de la cartographie. En effet, comme l'article de Plantin le révélait, deux branches de l'étude des cartes se sont construites au fur et à mesure de la construction de cette science : une étude plus centrée sur les enjeux politiques et philosophiques de la cartographie, et une autre axée sur la réception cognitive des cartes et de leurs symboles et outils. Dans cette même lignée, travailler sur la réception cognitive de l'espace dans la cartographie des jeux vidéo pourrait s'avérer intéressant : est-ce que la représentation du territoire, ou l'utilisation des symboles, permet-elle de bien guider le joueur ? Et, dans le cas où il n'est mal guidé, est-ce un phénomène voulu pour permettre d'autres éléments ludiques au sein du jeu ? Tous ces éléments mériteraient une recherche qui révélerait l'autre versant de notre travail actuel. Elle se couplerait habilement avec une étude de la réception, entre autres.

Le rapport entre le joueur et l'espace, le « tournant spatial » de la recherche n'a pas souvent considéré les apports que peuvent avoir l'interface de carte sur l'espace et les outils de guidage

du joueur. Une dernière ouverture que nous avons esquissé dans notre dernier chapitre serait de travailler autour des moyens de guidage et de navigation au sein du jeu : *minimap*, carte, boussole, radar... Tous ces éléments permettant de synthétiser l'espace et d'en donner une lecture précise, une information clef au joueur, sont ce que l'on considère comme des extensions de la carte.

Chacun de ses éléments, au même titre que la cartographie, mériterait une analyse poussée, non seulement car il permettrait d'étudier d'autres marqueurs pragmatiques, d'autres manière d'altérer l'attitude ludique au joueur, mais aussi car il permettrait de mieux comprendre le rapport entre le joueur et l'espace, un thème majeur et central dans les sciences du jeu.

Table des illustrations :

FIGURE 1, CARTA MARINA ET DESCRIPTIO SEPTENTRIONALIU TERRARUM,, VERSION DE 1949.

FIGURE 2, EXEMPLE DES DIFFERENTS BIOMES DU TERRITOIRE, ENTRE FORETS, NEIGES, ET MONTAGNES. INTERFACE DE CARTE DU JEU SKYRIM, (BETHESDA GAME STUDIOS, 2011).

FIGURE 3. CARTE GLOBALE DE GUILD WARS II « VANILLA », C'EST-A-DIRE SANS EXTENSIONS. INTERFACE DE CARTE DE GUILD WARS II, (ARENA.NET, 2012).

FIGURE 4, EXEMPLE DE CARTE LOCALE INTERIEURE, MARQUEURS APPOSES PAR NOS SOINS AU COURS D'UNE PARTIE. INTERFACE DE CARTE DE ARENA, (BETHESDA SOFTWORKS, 1994).

FIGURE 5, EXEMPLE D'INTERFACE DE CARTE D'UNE VILLE, DAGGERFALL, (BETHESDA SOFTWORKS, 1996).

FIGURE 6, INTERIEUR D'UNE AUBERGE, VUE DE COUPE EN TROIS DIMENSIONS. LE PERSONNAGE EST REPRESENTE PAR LA FLECHE ROUGE A DROITE. INTERFACE DE CARTE DE DAGGERFALL, (BETHESDA SOFTWORKS, 1996).

FIGURE 7, INTERIEUR D'UNE AUBERGE, MEME LIEU QUE PRECEDEMMENT, MAIS LA PERSPECTIVE EST PLACEE EN VERTICALE SUR L'INTERFACE DE CARTE. DAGGERFALL. (BETHESDA SOFTWORKS, 1996).

FIGURE 8, EXEMPLE DE L'INTERFACE DE CARTE DANS LE MENU. DANS CETTE NOUVELLE DISPOSITION, LA CARTE APPARAÎT EN HAUT A DROITE DU MENU ET NE PEUT ÊTRE AGRANDIE. MENU DE MORROWIND. (BETHESDA GAME STUDIOS, 2002).

FIGURE 9, EXEMPLE DE L'INTERFACE DE CARTE, OBLIVION (BETHESDA GAME STUDIOS, 2006).

FIGURE 10, EXEMPLE D'UN LIEU CONSIDERE « TERMINE » PAR LE JEU (CLEARED EN ANGLAIS) SUR LA CARTE DU JEU. INTERFACE DE CARTE DE SKYRIM. (BETHESDA GAME STUDIOS, 2011)

FIGURE 11, CARTE DU MONDE, ARENA. (BETHESDA SOFTWORKS, 1994).

FIGURE 12, CARTE DU MONDE, DAGGERFALL (BETHESDA SOFTWORKS, 1996).

FIGURE 13, CARTE DE LA REGION DE BLACK MARSH, INTERFACE DE CARTE D'ARENA. (BETHESDA SOFTWORKS, 1994).

FIGURE 14, EN HAUT : CARTE GLOBALE. EN BAS : CARTE REGIONALE DE LA REGION « DAGGERFALL », INTERFACES DE CARTE DE DAGGERFALL. (BETHESDA SOFTWORKS, 1996).

FIGURE 15, CARTE DETAILLEE EN VUE DE COUPE D'UN DONJON DE DAGGERFALL, INTERFACE DE CARTE LOCALE INTERIEURE DE DAGGERFALL. (BETHESDA SOFTWORKS, 1996).

FIGURE 16, CARTE D'UN TEMPLE DE LA CITE IMPERIALE. LE POINT ROUGE DEVANT LE CURSEUR DE NOTRE PERSONNAGE (FLECHE JAUNE) INDIQUE UNE PORTE CACHEE. INTERFACE DE CARTE LOCALE INTERIEURE DE ARENA. (BETHESDA SOFTWORKS, 1994).

FIGURE 17, PORTE SECRETE AU SEIN DU TEMPLE MONTRE DANS LA FIGURE 16, INTERFACE DE JEU D'ARENA. (BETHESDA SOFTWORKS, 1994).

FIGURE 18, EXEMPLE DU MARQUAGE INDIQUANT LA SORTIE D'UN DONJON, INTERFACE DE CARTE LOCALE INTERIEURE, DAGGERFALL. (BETHESDA SOFTWORKS, 1996).

FIGURE 19, ZOOM SUR LE MARQUEUR DE SORTIE, INTERFACE DE CARTE LOCALE INTERIEURE, DAGGERFALL. (BETHESDA SOFTWORKS, 1996).

FIGURE 20, REGION DES ILES ASCADIENNES, INTERFACE DE CARTE GLOBALE, MORROWIND. (BETHESDA GAME STUDIOS, 2002).

FIGURE 21, VILLE DE PELAGIAD. INTERFACE DE CARTE LOCALE, MORROWIND. (BETHESDA GAME STUDIOS, 2002).

FIGURE 22, VILLE DE HLA OAD, INTERFACE DE CARTE LOCALE, MORROWIND. (BETHESDA GAME STUDIOS, 2002).

- FIGURE 23, EXEMPLE DE GROUPEMENTS DE NOTES LORSQUE LE JOUEUR PASSE SON CURSEUR SUR UN EMPLACEMENT AU SEIN DUQUEL IL A ECRIT DES NOTES, INTERFACE DE CARTE GLOBALE, MORROWIND. (BETHESDA GAME STUDIOS, 2002).
- FIGURE 24, EXEMPLE DE CONVERSATION DONNANT DES INDICATIONS GEOGRAPHIQUES DES LIEUX AU JOUEUR, INTERFACE DE DIALOGUE DE MORROWIND. (BETHESDA GAME STUDIOS, 2002).
- FIGURE 25, EXEMPLE DE CORRELATION ENTRE QUETE ET EMPLACEMENT, LE MARQUEUR ROUGE INDIQUANT LE LIEU OU DOIT SE RENDRE LE JOUEUR POUR LA QUETE. INTERFACE DE CARTE GLOBALE, OBLIVION. (BETHESDA GAME STUDIOS, 2006).
- FIGURE 26, EXEMPLE DE SYSTEME DE CORRELATION ENTRE L'INTERFACE DE QUETES ACTIVES ET LA POSSIBILITE D'APPUYER SUR LE BOUTON « MAP » MARQUANT LE LIEU AUTOMATIQUEMENT SUR LA CARTE. INTERFACE DU JOURNAL DES QUETES DITES ACTIVES, OBLIVION. (BETHESDA GAME STUDIOS, 2006).
- FIGURE 27, EXEMPLE DE VOYAGE RAPIDE IMPOSSIBLE QUAND LE JOUEUR N'A PAS ENCORE VISITE LE LIEU. INTERFACE DE CARTE D'OBLIVION. (BETHESDA GAME STUDIOS, 2006).
- FIGURE 28, EXEMPLE DE LIEU TERMINE SUR L'INTERFACE DE CARTE DE SKYRIM. (BETHESDA GAME STUDIOS, 2011).
- FIGURE 29, EXEMPLE DES DETAILS ESTHETIQUES, COMME L'ECRITURE DES REGIONS ET DES LACS AVEC UNE TYPOGRAPHIE A EFFET MANUSCRITE, INTERFACE DE CARTE GLOBALE D'OBLIVION. (BETHESDA GAME STUDIOS, 2006).
- FIGURE 30, EXEMPLE DE REPRESENTATION ESTHETIQUE DE L'ESPACE ET DU TERRITOIRE SUR LA CARTE, INTERFACE GLOBALE DE SKYRIM. (BETHESDA GAME STUDIOS, 2011).
- FIGURE 31, VUE TOTALE DU TERRITOIRE DE CYRODIL, OBLIVION. (BETHESDA GAME STUDIOS, 2006).
- FIGURE 32, CARTE OFFICIELLE DE SKYRIM, VENDUE EN ANNEXE DU JEU SELON LES EDITIONS. (BETHESDA GAME STUDIOS, 2011).
- FIGURE 33, EXEMPLE DE PARTIE DE LA CARTE RECOUVERTE DE DIFFERENTES ICONES, INTERFACE DE CARTE GLOBALE D'OBLIVION. (BETHESDA GAME STUDIOS, 2006).
- FIGURE 34, LISTE DE TOUS LES SYMBOLES UTILISES SUR LA CARTE DE SKYRIM.
- FIGURE 35, EXEMPLE DE CARTE LOCALE EXTERIEURE, INTERFACE DE CARTE LOCALE EXTERIEURE, OBLIVION. (BETHESDA GAME STUDIOS, 2006).
- FIGURE 36, EXEMPLE DE CARTE LOCALE INTERIEURE AU SEIN DU DONJON DE VILVERIN, INTERFACE DE CARTE LOCALE INTERIEUR, OBLIVION. (BETHESDA GAME STUDIOS, 2006).
- FIGURE 37, EXEMPLE DE CARTE LOCALE EXTERIEURE DE SKYRIM, SORTIE DE LA PRISON D'HELGEN, INTERFACE DE CARTE LOCALE EXTERIEURE, SKYRIM. (BETHESDA GAME STUDIOS, 2011).
- FIGURE 38, EXEMPLE DE CARTE LOCALE EXTERIEURE DANS UN VILLAGE, CARTE DE RIVEBOIS, INTERFACE DE CARTE LOCALE EXTERIEURE, SKYRIM. (BETHESDA GAME STUDIOS, 2011).
- FIGURE 39, EXEMPLE DE SCENE DE COMBAT, INTERFACE DE JEU DE SKYRIM. (BETHESDA GAME STUDIOS, 2011).
- FIGURE 40, APERÇU DE L'ECRAN A LA SORTIE DE LA PRISON DE HELGEN, INTERFACE DE JEU DE SKYRIM. (BETHESDA GAME STUDIOS, 2011).
- FIGURE 41, APERÇU DE LA STRUCTURE DES LIEUX OBSERVABLES VIA L'INTERFACE DE CARTE DE SKYRIM. INTERFACE DE CARTE DE SKYRIM, (BETHESDA GAME STUDIOS 2011)

Bibliographie :

Corpus :

Bethesda Softworks, 1994, *The Elder Scrolls: Arena*, MS-DOS

Bethesda Softworks, 1996, *The Elder Scrolls: Daggerfall*, MS-DOS

Bethesda Game Studios, 2002, *The Elder Scrolls: Morrowind*, PC, Xbox

Bethesda Game Studios, 2006 *The Elder Scrolls: Oblivion*, PC, Xbox360, Playstation 3

Bethesda Game Studios, 2011, *The Elder Scrolls: Skyrim*, PC, Playstation 3, Playstation 4, Xbox360, Xbox One, Switch.

Extanasié, F., 2017, *Les parchemins de Tamriel Skyrim, Création – Univers – Décryptage*, Third Editions, Toulouse.

Noclip, 2018, *The History of Bethesda Game Studios*, consultable à l'adresse suivante : <https://youtu.be/QKn9yiLVIMM> (dernière consultation le 17 juin 2020).

Ouvrages et articles scientifiques :

Bravermann B. et Cosseron F., 2019, « La liberté guidant le je(u), autour du jeu *The Legend of Zelda : Breath of the Wild* » *Médiations numériques : jeux vidéo et jeux de transfert*, dirigé par Marion Haza, ERES coll. Cybercultures – Santé Mentale.

Charaudeau, P., 2012 « Pour une interdisciplinarité « focalisée » dans les sciences humaines et sociales », *Questions de communication*, 17 | 2010.

C. Crotts J., Pan B., Muller B., 2007, « Developing Web-Based Tourist Information Tools Using Google Map », pp. 503-512, in *Information and Communication Technologies in Tourism 2007: Proceedings of the International Conference in Ljubljana*, Slovenia.

Di Filippo, L., 2012, « La dichotomie chercheur-joueur dans la recherche en jeu vidéo : pertinences et limites », pp. 171-192, in DI FILIPPO L., FRAN.OIS H., MICHEL A., 2013, *La position du doctorant. Trajectoires, engagements, réflexivité*, Nancy, Presses universitaires de Nancy.

Dor, S., 2015, *Repenser l'histoire de la jouabilité : l'émergence du jeu de stratégie en temps réel*, Thèse en histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de Montréal.

Mémoire réalisé dans le cadre du Master 1 Information & Communication, section « Conception de Dispositifs Ludique », Université de Lorraine, Metz.

Eco, U., 1979, *Lector in fabula*, traduit de l'italien par Myriem Bouzaher, Paris, Ed. Le Livre de Poche.

Ferland, Y., 2000, « Les défis théoriques posés à la cartographie mènent à la cognition », document 148, *Cybergeo*, Colloque « 30 ans de sémiologie graphique ».

Genvo, S., 2013, *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*, Habilitation de recherche en sciences de l'information et de la communication, Université de Lorraine.

Genvo S., 2018, « Du game design au play design : éthos et médiation ludique », Colloque *Entre le jeu et le joueur : écarts et médiations*, Liège.

Genvo, S., 2008, « Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : pour une étude du « play design » », Colloque *Le jeu vidéo, expériences pratiques et sociales multidimensionnelles*, Québec.

Genvo, S., 2013, « Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot » Sciences du jeu 1 | 2013, *30 ans de Sciences du jeu à Villeteuse. Hommage à Jacques Henriot*, publication en ligne.

Grandjean, G., 2019, « Analyse formelle et visuelle de l'organisation des espaces sociaux vidéoludiques Application à quelques villages de The Legend of Zelda : Breath of the Wild », *Émulations - Revue de sciences sociales*, 2019, n° 30, *Comment les jeux font-ils société. Contenus, pratiques et médiations ludiques*, pp. 33-48.

Harley, B., 1995 *Le pouvoir des cartes : Brian Harley et la cartographie*, traduit de l'américain par Philippe de Lavergne, Paris, Ed. Anthropos, Coll. Géographie,

Jégou, L., 2016, *L'imagination esthétique dans la conception graphique des cartes : proposition de typologie illustrée*, HAL archives-ouvertes.

Jenkins, H. 2004, *Game Design as Narrative Architecture*, traduit de l'américain par Maxime Cervulle, MIT Press, Cambridge.

Moine, A., 2006, « Le territoire comme un système complexe : un concept opératoire pour l'aménagement et la géographie », *L'Espace Géographique* (tome 35), pp. 115-132.

Montembeault, H. et Perrond, B., 2018, « La focalis-action : Des savoir narratifs aux faïces vidéoludiques » *Du ludique au narratif. Enjeux narratologiques des jeux vidéo*.

Perriault, J., 2012, « Jeux Virtuels. Aspects sociocognitifs et sémiotiques », *Hermès, La Revue*, 2012/1 (n°62), pp. 92-100.

Plantin, J-C., 2014 « L'avènement de la carte comme médiation », *Question de Communication*, pp. 309-326.

Playful Mapping Collective, 2016, *Playful Mapping in the Digital Age*, Institut des Network Cultures, Amsterdam.

Regine, H. et Tobias, R., 2008, " Mapping the imaginary – Maps in Fantasy Role-Playing Games" *Forum: Qualitative Social Research* Vol. 9, no. 3, Art. 25.

Thorn, R., 2018, *How to play with maps*, Thèse en science de l'information géographique et en cartographie, université du Wisconsin-Madison.

Stockburger, A., 2006, *The Rendered Arena: Modalities of Space in Video and Computer Games*, these soutenue à l'université des Arts, Londres.

Vigour, C., 2005, *La comparaison dans les sciences sociales, Pratiques et méthodes*, Ed. La Découverte, Coll. Repères,

Winnicott D.W., 1971 : *Jeu et réalité, l'espace potentiel* Paris, Gallimard.

Wolf, J.P.M., 2012, *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*, ROUTLEDGE, Londres.

Ressources multimédias :

Tables rondes « Quel avenir pour les *Open Worlds* » France, 19 Septembre 2019

Holloway, J., 2013, *Deathmath Map Design: The Architecture of Flow*, Gamasutra.com

Ludographie :

ArenaNet, 2012, *Guild Wars 2*, PC

Capcom, 1998, *Resident Evil II*, Playstation 1

CD PROJEKT RED, 2015, *The Witcher III*, PC, Playstation 4, Xbox One, Nintendo Switch.

Crowther, W., 1976, *Colossal Cave Adventure*, DEC PDP-10.

DICE, 2007, *Mirror's Edge*, Playstation 3, Xbox 360, PC.

Infocom, 1980, *Zork*, PDP-10.

Nintendo EPD, 2017, *The Legend of Zelda: Breath of The Wild*, Nintendo Switch

Résumé :

Depuis une dizaine d'années, le tournant spatial des *game studies* s'attelle à l'analyse de l'espace de jeu dans lequel le joueur évolue. Néanmoins, la cartographie est un thème fréquemment oublié dans ces recherches, alors qu'il permet de penser le rapport à l'espace, en créant de nouveaux liens ludiques, narratifs, et cognitifs. Ce travail de recherche explore la manière dont la cartographie peut avoir une influence sur l'attitude ludique, et notamment l'éthos ludique du joueur, en étudiant les jeux à monde ouvert monojoueur de la licence *The Elder Scrolls*.

Au travers la constitution d'une grille d'analyse qui mélange des critères cartographiques, ludiques, et sémantiques, ce mémoire amène des réflexions sur la manière dont l'interface de carte, les outils qu'elle propose au joueur, et ses systèmes de représentations de l'espace modifient la manière dont le joueur appréhende le jeu.

Ce travail de recherche explore ainsi les différentes façons dont la cartographie peut influencer le joueur, et propose de nombreuses pistes d'études de la cartographie pour les futurs chercheurs.

Mots clefs : Cartographie, communication, interface, éthos ludique, *The Elder Scrolls*, jeux open-world, exploration, carte, territoire, représentation de l'espace

Abstract:

For the ten last years, the spatial turn in game studies has been focused on the analysis of the game's space in which the player evolves. Nevertheless, cartography is a theme that is frequently forgotten in such researchs, while it allows another way of thinking the relation to the game' space, creating new ludics, narratives, and cognitives links. This research explores how cartography may have an influence on ludic attitude, especially on the player's ludic ethos, by studying the single player open world games from the series *The Elder Scrolls*.

Through the establishment of an analysis grid using criterias from cartography, ludism, and semantism, this work brings insights on the way the map interface, the tools it gives to the player, and its means of picturing the game's space alter how the player apprehend the game.

This research thus explores the different ways cartography can influence players and suggest clues for future searchers.

Keywords: Cartography, communication, interface, ludic ethos, *The Elder Scrolls*, open world games, exploration, map, territory, representation of space.