

Analyse formelle et visuelle de l'organisation des espaces sociaux vidéoludiques

Application à quelques villages de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*

Guillaume Grandjean

Émulations - Revue de sciences sociales

2019, n° 30, « Comment les jeux font-ils société. Contenus, pratiques et médiations ludiques ».

Article disponible à l'adresse suivante

<https://ojs.uclouvain.be/index.php/emulations/article/view/grandjean>

Pour citer cet article

Guillaume Grandjean, « 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*, n° 30, Mise en ligne le 3 septembre 2019.
DOI : 10.14428/emulations.030.03

Distribution électronique : Université catholique de Louvain (Belgique) : ojs.uclouvain.be

© Cet article est mis à disposition selon les termes de la Licence *Creative Commons Attribution, Pas d'Utilisation Commerciale 4.0 International*. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

Éditeur : Émulations – Revue de sciences sociales / Presses universitaires de Louvain
<https://ojs.uclouvain.be/index.php/emulations>

ISSN électronique : 1784-5734

Analyse formelle et visuelle de l'organisation des espaces sociaux vidéoludiques

Application à quelques villages de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*

Guillaume Grandjean¹

[Résumé] L'objectif de cette étude est de dégager quelques principes généraux d'organisation des espaces sociaux dans le jeu vidéo, par le biais de l'analyse formelle et visuelle de quelques villages du jeu *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Dans la plupart des cas, l'espace social du village est structuré sous un double rapport : il repose sur un désordre phénoménologique apparent censé reproduire l'organisation « naturelle » (non-rationnelle) des espaces réels, tout en masquant la logique rigoureuse des éléments de *design* nécessaires au système de jeu. Nous rapprochons cette stratégie du concept de *negligentia diligens* en rhétorique classique. Nous confronterons cette hypothèse au contre-exemple d'un village en construction, le village d'Euzéro, en observant comment le jeu vidéo s'y prend pour reproduire un espace social déjà rationalisé, l'espace de la colonie.

Mots-clés : espace, société, phénoménologie, *level design*, idéologie rhétorique

[Abstract] The goal of this article is to identify some general organization principles of social spaces in video games, through the formal and visual analysis of a few villages of *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. In most cases, the social space of the village is structured in two ways: it is based on an apparent phenomenological disorder aimed to reproduce the "natural" (non-rational) organization of real spaces, while hiding the rigorous logic of design elements needed by the game system. We compare this strategy to the concept of *negligentia diligens* in classical rhetoric. We will confront this hypothesis to the counter-example of a village under construction, the village of Tarrey Town, observing how video games reproduce a social space which is already rationalized: the space of the colony.

Keywords: space, society, phenomenology, level design, ideology, rhetoric

1. Espace et société

Difficile d'imaginer une société sans espace où se déployer et s'incarner. Bien qu'aucune société ne se résume à son lieu, aucune ne semble capable pour autant de se développer hors-sol : la société informe l'espace dans lequel elle prend racine ; et l'espace, en retour, trahit, dévoile les valeurs et logiques qui ont guidé son chantier. Ce qui est vrai pour l'espace réel l'est *a fortiori* pour l'espace représenté du jeu vidéo. Ce dernier est toujours un « construit » qui « naturalise » un certain modèle culturel et social (Murray, 2018 : 170), dont l'analyse peut tenir lieu de « baromètre d'une certaine culture et d'une certaine époque » (Fullerton, Morie et Pearce, 2008 : 22).

¹ Université de Lorraine, CREM, France.

Les études vidéoludiques ont placé la question de l'espace sur le devant de la scène académique depuis une quinzaine d'années. Le « tournant spatial (*spatial turn*) des *games studies* », identifié par Stephan Günzel en 2010 (147), témoigne de l'engouement suscité par cette question dans de nombreux travaux qui en ont fait leur objet principal (par ex. Fernández-Vara, Zagal, Mateas, 2005 ; Stockburger, 2006 ; Nitsche, 2008 ; Gazzard, 2013 ; Murray, 2018). Dès la fin des années 1990, Janet Murray (1998 : 79) a défini l'espace comme une « modalité clé » du jeu vidéo, suivie par Lev Manovitch (2002) et Espen Aarseth, qui présente pour sa part la spatialité comme « l'élément définitoire du jeu vidéo » (2001 : 154).

Comme l'ont souligné de nombreux auteurs (Nitsche, 2008 ; Coavoux, Rufat, Ter Minassian, 2012 ; Triclot, 2012 ; Ter Minassian, Rufat et Borzakian, 2017), les *espaces* du jeu vidéo sont nombreux et peuvent donner lieu à de scrupuleuses taxinomies : espaces représentés à l'écran, espace des joueurs, espaces de production et de distribution, espaces communautaires, voire « espaces d'apprentissage » (Berry, 2009), etc. Bien que Mathieu Triclot propose de simplifier le panorama en distinguant « espace *dans* le jeu » et « espace *du* jeu » (2012), chaque « plan d'analyse » (Nitsche, 2008 : 15-17) mobilise un champ universitaire distinct et requiert une méthodologie propre.

Nous ne nous intéresserons ici qu'aux « espaces représentés », c'est-à-dire aux espaces tels qu'ils sont construits et apparaissent visuellement *dans* le jeu, afin d'en analyser les logiques, ainsi que les valeurs sociales et politiques sous-jacentes. Notons avant toute chose que la question « Comment le jeu fait-il société ? » se distingue d'une autre question proche, à savoir « Comment les joueurs font-ils société par le moyen du jeu ? » : cette autre question, qui relève de la sociologie du jeu ou des études d'usage, s'applique volontiers aux jeux communautaires, comme les jeux massivement multi-joueurs (voir notamment Bardzell et Odom, 2008, au sujet de *Second Life*), aux jeux dits « bacs à sable » (*Minecraft*) ou de gestion pure et simple (*SimCity*). Il est raisonnable de supposer que ces jeux, par la très grande marge de manœuvre laissée au joueur ou à la joueuse, et malgré leur inévitable pouvoir conditionnant, trahissent au moins autant les valeurs du jeu lui-même que celles de leurs utilisateurs en termes de modèles de société. Notre intérêt se portera donc exclusivement sur les jeux où l'espace est construit *pour* le joueur et non *par* lui.

Parmi la multitude d'espaces vidéoludiques existants², le village ou la ville de jeu vidéo est sans doute l'espace où le fait social s'exprime le plus directement, par opposition aux espaces « incultes »³ (arènes, donjons, labyrinthes, etc.) offerts à l'exploration du joueur ou de la joueuse. Figure spatiale majeure du jeu de rôle ou d'aventure, le village présente des caractéristiques communes d'un jeu à l'autre : afin d'en appréhender la structure d'un point de vue à la fois synchronique et diachronique, comme le suggère la question posée (« Comment le jeu vidéo *fait-il* société ? »), nous nous intéresserons

² Pour une tentative de classification structuraliste des espaces vidéoludiques, voir Michael Nitsche (2008), en particulier le chapitre 11 « Examples of spatial structures in game spaces » (171 et sq.).

³ Sur la question du héros ou de l'héroïne de jeu vidéo comme réactualisation contemporaine du héros civilisateur grec, voir notamment Paul-Antoine Colombani (à paraître).

rons à deux villages du jeu *The Legend of Zelda : Breath of the Wild* (Nintendo, 2017), ainsi qu'à un troisième espace en construction, du terrain vague à la cité réalisée : le village d'Euzéro⁴, au centre de la quête au long cours intitulée « Une affaire en plein essor ».

Le choix de s'intéresser aux structures spatiales de *The Legend of Zelda : Breath of the Wild* se justifie de deux manières : d'une part, l'étude des villages de *Breath of the Wild* est représentative de tout un pan du jeu de rôle et d'aventure, et les observations qui en découlent peuvent aisément être transposées d'un jeu à l'autre ; d'autre part, la spécificité du village d'Euzéro qui réside dans le fait d'être un espace dont la construction est progressive (cas unique dans la série), permet d'appréhender la question des structures spatiales sous un angle diachronique pertinent au regard de la question posée. Cet exemple de structure dynamique offre l'opportunité rare d'étudier la hiérarchisation des valeurs guidant la construction d'un espace social, non seulement dans l'espace, mais également dans le temps.

Nous suivrons pour cela la méthodologie de Soraya Murray (2018 : 168 et sq.), qui associe à la fois analyse formelle (étude des structures de *design*) et analyse visuelle. Pour ce dernier point, nous travaillerons à partir du concept d'« image-espace » proposé par Antoine Gaudin (2015) pour l'étude phénoménologique des espaces cinématographiques. Comme le souligne Murray (2018 : 168), cette perspective n'est pas majoritaire en *game studies*, en comparaison de l'étude des espaces de pratiques communautaires, par exemple, mais elle a déjà produit plusieurs travaux importants dans le domaine des études de civilisation américaine notamment (Douglas, 2002), ou dans le champ des *gender studies* (Fullerton, Morie et Pearce, 2008 ; Mallindine, 2015).

Nous nous interrogerons sur les représentations, mais aussi sur les *fonctions* qui guident la construction de cet espace social. 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. Pour cela, nous mobiliserons trois objets : les textes du jeu (dialogues et autres textes à l'écran), les images du jeu (l'espace lui-même et sa modélisation cartographique) et son *game design* (les différentes fonctions des éléments dans le système de jeu).

2. Le village vidéoludique comme structure spatiale

The Legend of Zelda: Breath of the Wild est un jeu édité et développé par Nintendo, paru en mars 2017 sur Nintendo Switch et Wii U. Dans la lignée des précédents jeux de la série, débutée en 1986 sur Famicom Disk System au Japon, *Breath of the Wild* est un jeu d'action-aventure en monde ouvert. Le jeu introduit un nombre significatif de changements dans le *design* de la série, mais reprend à son compte une division de l'espace très proche des premiers opus, entre le « monde extérieur » (*overworld*), c'est-à-dire la

⁴ *Tarrey Town* en anglais ; Ichikara Mura (イチカラ村) en version originale japonaise.

carte générale sur laquelle « Link doit combattre bon nombre d'ennemis », « monde de beauté naturelle, de forêts, de lacs et de montagnes » ; et l'*underworld*, décrit comme un « enchevêtrement de labyrinthes piégés qui renferme plus d'ennemis que le monde extérieur »⁵, que la tradition a rebaptisé « donjons » (« sanctuaires », dans cet épisode).

Le jeu compte un troisième type d'espace, les « villages » (ou « villes » : *town* en anglais, *mura* en japonais), apparus dans la série avec *Zelda II: The Adventure of Link* (1987). Cet espace permet au joueur ou à la joueuse de collecter des informations ou de récupérer des bonus auprès des personnages non-joueurs qui l'habitent : ils ne présentent aucune hostilité⁶, contrairement à l'*overworld* et l'*underworld*. Comme l'écrit Jayme Dale Mallindine (2015 : 37), ces espaces « privilégient l'interaction relationnelle au combat » et sont avant tout des « lieux de détente et d'« exploration sociale ». Contrairement au « monde de beauté naturelle » de l'*overworld*, le village est donc un espace culturel, organisé en un réseau de constructions qui obéissent à une logique urbanistique. C'est également un espace social, peuplé et hiérarchisé.

The Legend of Zelda: Breath of the Wild compte en tout sept villages (ou villes)⁷, auxquels vient s'ajouter le village d'Euzéro une fois la quête « Une affaire en plein essor » terminée. Chaque village manifeste dans son organisation spatiale comme dans son esthétique les caractères supposés des différents peuples qui l'habitent⁸. En revanche, tous relèvent d'une répartition fonctionnelle strictement identique. Nous rapprocherons dans cet article le village d'Euzéro du village Cocorico et du village d'Elimith⁹ : le village Cocorico constitue, pour un joueur ou une joueuse qui suivrait l'itinéraire suggéré par le *quest design*, le premier village visité et possède en cela une certaine valeur représentative ; le village d'Elimith, quant à lui, est le point de départ de la quête « Une affaire en plein essor » qui aboutit à la construction d'Euzéro, dont il peut être perçu en un sens comme une extension.

L'espace propre à la série de jeux *Zelda* a été peu étudié de façon exclusive (Siabra-Fraile, 2018 [2008] ; Mallindine, 2015). Pour ce faire, nous commencerons par distinguer les éléments de *level design* qui présentent une fonction précise dans le système de jeu et ceux qui n'ont de valeur qu'esthétique. Parmi ces derniers, certains imitent des objets naturels, comme les formations géologiques, les arbres et les plans d'eau ; d'autres, des constructions humaines, à l'instar des divers bâtiments qui composent les villages, les enclos, chemins et autres statues. D'une manière générale, les signes spatiaux naturels ne remplissent aucune fonction autre que phénoménologique ou « émotionnelle »

⁵ Nous renvoyons à la notice FAH (*France and Holland*) du jeu paru sur Nintendo Entertainment System (NES) en France en 1987, p. 18. En ligne, consulté le 10 juillet 2019. URL : <https://www.nintendo.co.jp/clv/manuals/fr/pdf/CLV-P-NAANE.pdf>.

⁶ La règle ne se vérifie pas en ce qui concerne certains villages de *Zelda II: The Adventure of Link*, qui brise volontairement les codes en dissimulant des ennemis parmi les villageois·e·s.

⁷ Le village Cocorico, le village d'Elimith, le village d'Écaraille, le domaine Zora, le village Goron, le village Piaf et la cité Gerudo.

⁸ Les Sheikas pour Cocorico, les Hyliens pour Elimith et Écaraille, et naturellement les Zoras, Gorons, Piafs et Gerudo pour les quatre derniers.

⁹ Hateno Village en anglais, Hateno Mura (ハテノ村) en version originale japonaise pour le premier ; Kakariko Village, Kakariko Mura (カカリコ村) pour le second.

(Ryan, 2014)¹⁰, mais ils déterminent de façon importante le type d'expérience vécue par le joueur ou la joueuse au sein de ces espaces. Un espace envahi, ou au contraire totalement dépourvu de végétation, ne suscitera pas la même impression et véhiculera parfois des valeurs différentes.

À l'inverse, les signes spatiaux construits remplissent une certaine variété de fonctions. Il est possible d'en distinguer quatre :

- Les magasins, qui permettent au joueur ou à la joueuse d'acquérir des objets moyennant paiement, c'est-à-dire de convertir la récompense de ses explorations et de ses affrontements (les « rubis ») en avantages fonctionnels, sous la forme de consommables (nourriture, potions), de munitions (flèches), de matériaux (minerais), d'équipements (armures), ou autres.
- Les auberges, qui permettent au joueur ou à la joueuse de recouvrer son énergie vitale, ou de s'octroyer divers bonus de caractéristiques moyennant paiement. Leur fonction est relativement peu développée dans *Breath of the Wild*.
- Ce que nous appellerons le « chef-lieu » : plus discrètement fonctionnel, chaque village possède un édifice abritant l'autorité politique du lieu, chargée de faire progresser la quête principale du héros. Cet édifice est généralement nimbé d'une certaine autorité, mystique, martiale ou scientifique, et occupe le plus souvent une place centrale ou surplombante dans l'espace du village.
- La « statue de la déesse », icône religieuse formant avec son environnement une sorte d'autel, de complexité et de dimensions variables : elle permet au joueur ou à la joueuse d'échanger ses « emblèmes du triomphe » (gagnés en remportant les défis des temples) contre des bonus à ses caractéristiques de personnage (énergie ou endurance). Ce sont, en quelque sorte, des menus de gain de niveau spatialisés.

Les images qui suivent sont des captures d'écran de l'interface cartographique de *Breath of the Wild* : les bâtiments dont la fonction n'est pas essentielle au système de jeu sont indiqués par un damier ; ceux dont la fonction est nécessaire, à choisir parmi les fonctions n°1, 2 et 3 listées plus haut (magasin, auberge ou chef-lieu), sont délimités en blanc ; les statues de la déesse (n°4) sont indiquées par une étoile blanche ; enfin, les étendues d'eau ont été rehaussées de bandes verticales pour plus de clarté. Les arbres, formes généralement gris foncé délimitées en noir, n'ont pas été retouchés.

¹⁰ Marie-Laure Ryan définit cette conception comme « une expérience de l'espace associée à des valeurs affectives », comme « par exemple une sensation de sécurité, d'être chez soi, d'intégration dans un environnement, ou négatives, comme la répulsion, la peur ou la désorientation ». Elle note que « cette perspective correspond au point de vue d'un corps humain, et suggère ainsi l'expérience vécue, qui produit l'émotion » (2014).



FIGURE N° 1 : CARTE DU VILLAGE COCORICO, *BREATH OF THE WILD*, TOUS DROITS RÉSERVÉS

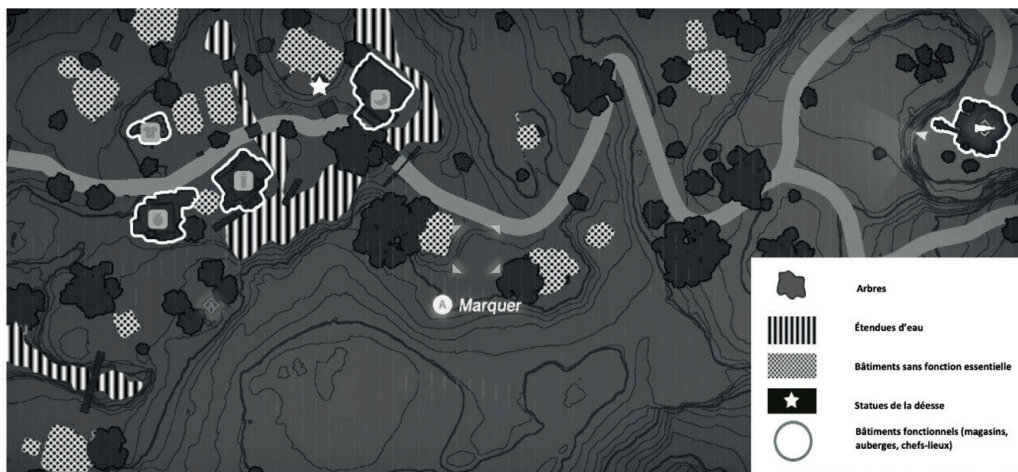


FIGURE N° 2 : CARTE DU VILLAGE D'ELIMITH, *BREATH OF THE WILD*, TOUS DROITS RÉSERVÉS

3. Phénomènes de l'espace social : ouverture/fermeture

Dans *L'Espace cinématographique*, Antoine Gaudin propose une série de critères pour analyser une image qui « retrouv[e] le monde dans son surgissement, en mettant temporairement entre parenthèses les catégories informatives-utilitaires de la perception » (2015 : 61). Ce qui caractérise cette « image-espace » pour Antoine Gaudin, c'est d'abord son rapport au corps : « avant de *représenter* quoi que ce soit, un film est d'abord une projection lumineuse sur un écran, qui fait *apparaître* un espace, qui fait immédiatement éprouver un volume de vide à notre corps » (2015 : 61). Dans ce « rapport direct et charnel avec le phénomène spatial que constitue le film *en lui-même* » et que constitue *a fortiori* le jeu vidéo, la corporéité de ces espaces se manifeste selon des couples simples et fondamentaux (« plein/vide, proche/lointain, sombre/lumineux, ouvert/fermé, transparent/opaque, etc. ») (2015 : 64).

En ce qui concerne ces deux villages de *Breath of the Wild*, plusieurs couples phénoménologiques entrent en jeu : les deux villages manifestent tout d'abord un rapport différent à l'*ouverture* et à la *clôture* des espaces. Le village Cocorico est en effet une variation sur le thème de l'*enclavement* : les édifices sont encaissés au creux d'une minuscule vallée, comme en témoignent les courbes de niveau, à laquelle on accède par trois gorges étroites au sud-ouest, nord-ouest et sud-est. Le peu d'espace disponible explique le petit nombre et la proximité des maisons. Cet enclavement se retrouve d'un point de vue réticulaire dans la situation respective du chef-lieu et de la statue de la déesse, isolés chacun au centre d'un point d'eau. Le village Cocorico matérialise un « espace du dedans » (Bachelard, 2012 [1957]), à la fois secret et protégé. Cette analyse est par ailleurs cohérente avec l'identité culturelle du village, habité par une société de ninjas (les « sheikas »), caractérisés par leur art de la dissimulation. Le village Cocorico est un village coupé du monde, à la fois dans l'espace et dans le temps. C'est également pour cette raison que l'architecture, entièrement faite de murs en bois et de toits de chaume, évoque très clairement le Japon féodal, impression renforcée par le thème musical du village dont les arrangements empruntent aux instruments traditionnels de la musique japonaise.

Le village d'Elimith obéit à une logique phénoménologique différente. Son nom est d'abord, en version originale japonaise comme en français, un jeu de mots sur le thème de la frontière (« village d'Elimith » : village des limites)¹¹. Son architecture n'emprunte donc rien à l'enclavement du Japon féodal, mais à des inspirations résolument européennes, voire même provençales, avec ses murs coquille d'œuf et ses toits de tuiles ocre. Son étirement dans l'espace suit le tracé du chemin central matérialisant lui-même la frontière entre les vastes étendues navigables au nord et la limite montagneuse et océanique de l'espace de jeu au sud. D'ouest en est, sa topographie marque à la fois une ascension (vers le point culminant qu'est le laboratoire, dernier bâtiment à l'est sur la carte) et une raréfaction des édifices (les deux tiers des bâtiments se trouvant

¹¹ Hateno Mura (ハテノ村) est un jeu de mots sur 果ての村 (Hate no Mura), qui signifie « le village à la fin ».

dans la moitié occidentale du village). L'accès se faisant exclusivement par l'ouest, l'expérience du joueur ou de la joueuse est donc celle d'un évanouissement progressif de l'empreinte humaine jusqu'aux montagnes et falaises inhospitalières de l'est (comme la bien nommée Baie des Confins). En raison de son caractère légèrement exotique pour un joueur ou une joueuse japonaise, en raison de son architecture d'inspiration occitane, et sa dynamique topographique tout en étirement, Elimith brode sur le thème du village frontière, du front pionnier, à l'opposé de l'encaissement ramassé du village Cocorico.

4. Phénomènes de l'espace social : ordre/désordre

Au-delà de leur rapport à l'*ouverture* et à la *clôture*, ces deux espaces sont également marqués par une forme claire d'*éparpillement*, opposé à tout principe de *symétrie*. La plupart des bâtiments s'agglomèrent autour d'un chemin central particulièrement sinueux, sans autre logique spatiale apparente que l'accès audit chemin. Mais tous les bâtiments ne jouissent pas pour autant d'un tel accès : certains, comme les trois maisons centrales du village Cocorico ou plusieurs autres à Elimith, en sont relativement éloignés. La disposition des arbres obéit à un apparent désordre, et les différents points d'eau ne focalisent pas outre mesure la répartition du bâti. Aucune régularité ne se fait *a priori* sentir, si ce n'est peut-être entre le chef-lieu et la statue de la déesse du village Cocorico, placés tous deux face à face au centre d'un point d'eau. La symétrie ici souligne le caractère religieux des deux édifices, le chef-lieu étant présenté lui-même comme une sorte de temple ; mais il s'agit plus dans cet exemple d'une suggestion que d'une véritable indication.

Il en va tout autrement du troisième espace qui nous intéresse, le village d'Euzéro, comme on peut le constater sur la carte annotée qui suit.

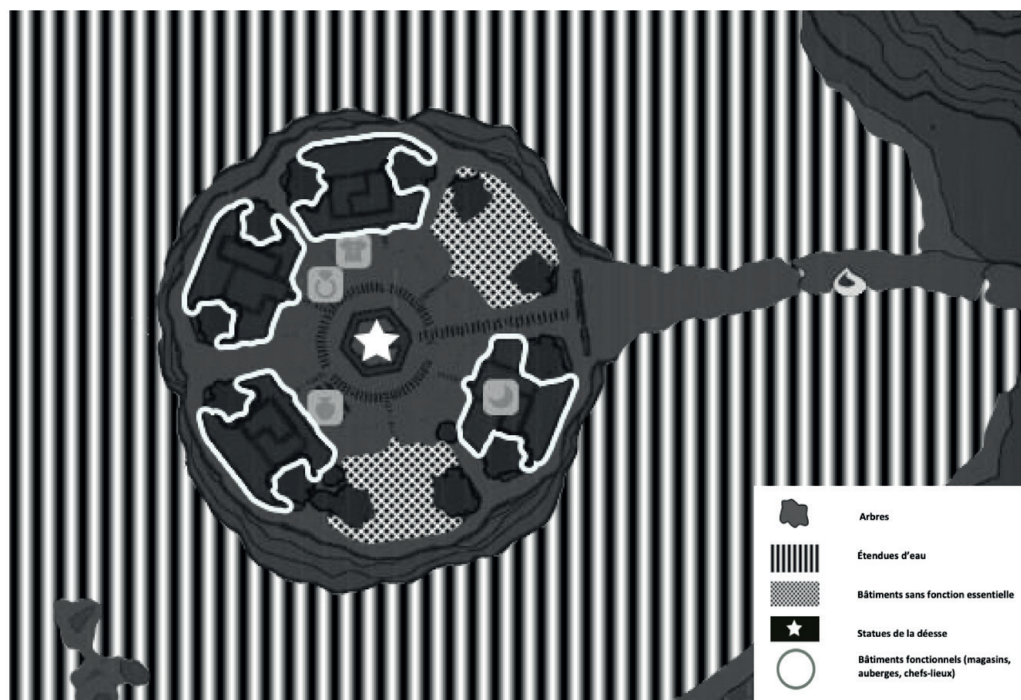


FIGURE N° 3 : CARTE DU VILLAGE D'EUZÉRO, *BREATH OF THE WILD*, TOUS DROITS RÉSERVÉS

Ce qui frappe ici dans l'organisation des structures spatiales, c'est d'abord la symétrie. Les six bâtiments qui composent le village sont répartis en étoile autour d'une place centrale, ornée elle-même en son centre d'une statue de la déesse. Aucune place, au sens spatial comme fonctionnel, n'est laissée ici à l'exploration : tout est mis à disposition du joueur ou de la joueuse, quasiment à la manière d'un *hub*¹². Les arbres sont disposés de façon parfaitement symétrique, chaque bâtiment étant coiffé de deux arbres à ses deux extrémités. L'étendue d'eau qui encercle parfaitement le village achève de souligner son caractère clos et abstrait du reste du monde.

D'un point de vue phénoménologique, ces trois villages présentent tous des variations autour du motif de l'ouverture ou de la clôture des espaces. Néanmoins, les deux premiers s'opposent radicalement au troisième sous le rapport de l'ordre et du désordre, de la symétrie et de l'asymétrie. Pour expliquer cette disparité phénoménologique, il est nécessaire de s'intéresser à la distribution fonctionnelle des éléments de *game design* qui composent les villages dans *Breath of the Wild*.

5. Distribution fonctionnelle des espaces

Malgré une apparente disparité entre ces trois espaces, certaines logiques fonctionnelles sous-jacentes peuvent en effet être identifiées. Tout d'abord, le nombre des élé-

¹² À l'origine, le *hub* désigne la partie centrale de la roue (le « moyeu »), puis par extension de toute autre structure. Dans le vocabulaire vidéoludique, un *hub* est une zone sans enjeu ludique précis permettant l'accès rapide aux différents niveaux du jeu. À la fin des années 1990, il se généralise comme équivalent d'un menu de choix de niveaux spatialisé en trois dimensions.

ments spatiaux possédant une fonction dans le système de jeu est toujours identique. Chacun des trois villages possède exactement trois magasins, une auberge, une statue de la déesse et un chef-lieu. Ces bâtiments sont également regroupés dans l'espace, situés chacun à quelques mètres de ses voisins, et de la statue de la déesse, dans une sorte de centre-ville. Le joueur ou la joueuse a ainsi à sa disposition tous les points d'intérêt majeurs du village, dans un périmètre relativement restreint, sans avoir à effectuer de laborieux va-et-vient. Autre remarque touchant à la disposition des signes spatiaux fonctionnels : le chef-lieu est toujours mis en valeur topologiquement. La maison-temple d'Impa dans le village Cocorico est située au centre d'un lac que le joueur ou la joueuse doit traverser à l'aide d'un pont, et le laboratoire d'Elimith où habite la sœur d'Impa, Pru'ha, est juché sur un promontoire qui domine tout le village à son extrême-Est.

Si, dans le cas des deux premiers villages, les bâtiments non fonctionnels en appellent par leur disposition désordonnée à un certain sens de l'exploration chez le joueur ou la joueuse, les bâtiments fonctionnels, eux, s'affichent à son entière disposition, sans qu'il soit besoin de les dénicher – soit par leur regroupement dans l'espace, soit par leur mise en valeur topologique. Tanya King et Geoff Krzywinska (2005 : 76 et sq.), puis Nicolas Auray et Bruno Vétel (2013) ont montré que l'activité exploratoire s'ancrait dans des choix de *design* précis relatifs à l'organisation des espaces. Ainsi, le *level design* établit ici une distinction claire entre les lieux que le joueur ou la joueuse *peut* visiter et ceux qu'il ou elle *doit* visiter. D'une manière générale, ces espaces ménagent un équilibre ténu entre une organisation qui se fait passer pour naturelle et une mise à disposition spatialement logique des éléments fonctionnels.

En ce qui concerne le troisième village, Euzéro, la proportion de signes fonctionnels, comme dans les villages Cocorico et d'Elimith, est scrupuleusement respectée : trois magasins, une auberge et une statue de la déesse (notons malgré tout l'absence de chef-lieu à proprement parler). Mais, là où le rapport des bâtiments fonctionnels aux bâtiments non fonctionnels est équilibré dans le village Cocorico, et d'environ un pour trois dans le village d'Elimith, la proportion de bâtiments ou de signes fonctionnels excède celle des bâtiments non fonctionnels (cinq contre deux).

6. La société désordonnée

Dans *Breath of the Wild*, le jeu vidéo fait ainsi société de deux manières : il réalise une société idéale parfaitement fonctionnelle, basée sur des principes d'organisation logique sous-jacents, obéissant à ses impératifs ludiques ; mais il *fait* aussi *société* au sens mimétique du terme, au sens où l'on peut dire que la société qu'il met en espace « fait vrai ». Et cette société « fait vrai », paradoxalement, selon la modalité phénoménologique du désordre. Ce désordre, néanmoins, est uniquement d'apparence. La désorganisation des phénomènes masque volontairement une logique scrupuleuse des fonctions. Les villages de *Breath of the Wild* donc « font société » en un sens, en noyant le fonctionnel dans le non-fonctionnel, en brouillant suffisamment les pistes pour faire croire

au joueur ou à la joueuse qu'il visite un véritable espace social où tout ne remplit pas nécessairement une fonction, tout en prenant soin de flécher ses différentes fonctions nécessaires à la bonne progression dans le jeu.

7. Le contre-exemple d'Euzéro

Si la société dans *Breath of the Wild* repose sur un fort maillage fonctionnel des espaces, masqué par un désordre phénoménologique apparent, comment analyser et comprendre l'espace d'Euzéro ? Que signifie une artificialité si ostentatoire, un ordre aussi rigoureux, à l'encontre des principes généraux dégagés au sujet des villages Cocorico et d'Elimith ?

Pour le comprendre, il est nécessaire de faire un détour par le *quest design*. Le village d'Euzéro est une structure qui n'est pas donnée immédiatement au joueur ou à la joueuse : elle est le résultat d'une quête au long cours intitulée « Une affaire en plein essor », donnée par un personnage non-joueur du village d'Elimith (Frobasiéh). Après un premier segment de quête donnant au joueur ou à la joueuse l'opportunité d'acheter et d'aménager sa propre maison (bâtiment situé à l'extrême sud-ouest du village d'Elimith, cf. figure 2), le joueur ou la joueuse se voit redirigé-e vers la province d'Akkala, au nord-est du monde du jeu, pour aider le personnage de Grosaillieh¹³ à y construire un village « de zéro », d'où le jeu de mots à l'origine du nom du village¹⁴. Le joueur ou la joueuse se voit ainsi confier un certain nombre de missions, dont résultent l'implantation progressive des habitants et la construction des différents édifices.

La quête « Une affaire en plein essor » repose sur deux mécaniques alternées. La première consiste à amasser et fournir à Grosaillieh des quantités toujours plus importantes de bois de construction. La seconde, à trouver puis convaincre d'autres personnages non-joueurs de venir s'installer à Euzéro. La sélection desdits personnages, appartenant chacun à une ethnie différente, repose à son tour sur deux critères : leur nom doit finir en -ieh, ce qui permet au joueur ou à la joueuse de les identifier plus facilement ; et chacun d'eux doit posséder une compétence utile à l'édification puis au maintien de la nouvelle communauté.

Une fois la quête menée à son terme, l'espace vierge s'est changé en espace construit et habité. Toute considération ludique mise à part, le joueur ou la joueuse a donc affaire ici à un espace particulier : l'espace de la colonie. À l'image des foyers de peuplement issus d'immigrations successives, chacun des habitants que le joueur ou la joueuse doit impliquer dans la construction du village est issu d'une ethnie différente, vantée pour ses qualités ou compétences propres : la « force physique » est apportée par le Goron, la confection de vêtements par la guerrière Gerudo, la « logistique » par le marchand de la

¹³ Les noms des personnages impliqués dans cette quête sont formés, pour la traduction française, à partir de déformations de plusieurs noms d'arbres fruitiers : *framboisier* pour Frobasiéh, *groseille* pour Grosaillieh, etc.

¹⁴ Grosaillieh : « On m'a envoyé ici pour construire un village. Y avait rien du tout quand j'ai commencé. Fallait partir de zéro. Alors c'est comme ça que j'ai appelé le village. Le village d'Euzero. » (toutes les citations sont extraites des dialogues du jeu).

tribu Piaf, et l'office religieux par le prêtre Zora. Sans s'attarder outre mesure sur le caractère stéréotypé, même pour un univers fictionnel, de ce type d'attributions (l'unique société matriarcale se voit confier la couture comme talent national, entre autres), la société d'Euzéro est ainsi d'emblée désignée comme une société multiculturelle, à l'exact opposé de toutes les autres sociétés du jeu, rigoureusement homogènes d'un point de vue ethnique (le village Cocorico est ainsi exclusivement peuplé de Sheikas, le village d'Elimith d'Hyliens, le village Goron de Gorons, etc.).

L'énumération de ces compétences fournit ainsi un aperçu précieux des cinq piliers sur lesquels est bâtie la société d'Euzéro : « force physique »¹⁵, « confection »¹⁶, « logistique »¹⁷, office religieux¹⁸, et enfin le « mariage » du père fondateur avec l'une des colons¹⁹ qui marque l'achèvement de la quête. Idéologiquement, l'espace social d'Euzéro est donc essentiellement marchand, avec l'implantation d'une boutique de minerais, d'armures et de munitions, qui représentent à elles seules la moitié des bâtiments du village. D'autre part, l'emphase est portée sur le religieux avec l'implication du prêtre Zora et la cérémonie de mariage censée couronner l'établissement de la société, mais qui se ressent aussi spatialement dans la disposition de la statue de la déesse, placée au centre du village (là où, dans les villages Cocorico et surtout d'Elimith, elle était placée de façon plus excentrée).

Idéologiquement, la société d'Euzéro est très traditionaliste. Ses bases sont le commerce et la religion ; le mariage qui marque l'achèvement du village établit un rapport de correspondance entre le microcosme de la famille et le macrocosme social. De ce point de vue, l'espace d'Euzéro reproduit une image stéréotypée du foyer colonial, du front pionnier. Elle incarne un de ces « espaces autres » théorisés par Michel Foucault, un de ces « emplacements qui entretiennent avec l'espace réel de la société un rapport général d'analogie directe ou inversée » (1984 : 46-49). Parmi les « hétérotopies » listées par Foucault, qu'il définit comme ces lieux qui ont « le pouvoir de juxtaposer en un seul lieu réel plusieurs espaces, plusieurs emplacements qui sont en eux-mêmes incompatibles », on retrouve dans la description de la « colonie » l'ordre et la symétrie fonctionnels qui structurent l'espace social d'Euzéro :

[...] créant un autre espace, un autre espace réel, aussi parfait, aussi méticuleux, aussi bien arrangé que le nôtre est désordonné, mal agencé et brouillon. Ça serait l'hétérotopie non pas d'illusion mais de compensation, et je me demande si ce n'est pas un petit peu de cette manière-là qu'ont fonctionné certaines co-

¹⁵ « Va falloir déblayer ces rochers pour faire de la place pour les maisons. Alors, si tu connais un type qu'est plutôt gâté niveau force physique, ça me rendrait service. ».

¹⁶ « Me tue à la tâche sans relâche depuis des lustres, et mon bleu de travail est pas loin de me lâcher... Tu connaîtrais pas quelqu'un qui saurait me confectionner une belle tenue toute neuve ? ».

¹⁷ « Ça commence à vraiment ressembler à un village, tout ça... Va falloir s'occuper de la logistique. Faut une épicerie, ça c'est sûr. Y en a dans tous les villages. Mais faut assurer l'approvisionnement, tout ça... Tu connaîtrais pas quelqu'un qui s'y connaisse en logistique et qui soit capable de tenir une épicerie ? ».

¹⁸ « Merci. On a décidé de se marier, mais on a pas encore de prêtre, au village. Tu voudrais pas aller voir si tu trouves quelqu'un qui pourrait nous servir de prêtre ? ».

¹⁹ « Faut qu'on prépare la cérémonie du mariage. Dans les mariages, il y a des invités. »

lonies. [...] Je pense par exemple, au moment de la première vague de colonisation, au XVII^{ème} siècle, à ces sociétés puritaines que les Anglais avaient fondées en Amérique et qui étaient des autres lieux absolument parfaits (Foucault, 1984 : 49)²⁰.

Le village d'Euzéro a donc ceci de très particulier qu'il constitue une hétérotopie au sein d'une autre hétérotopie plus grande, qui est le jeu vidéo – puisque comme le souligne Foucault, l'écran de cinéma ou de jeu vidéo est en lui-même déjà une forme d'hétérotopie maximale²¹. L'énigme d'Euzéro est d'inscrire au cœur de l'espace essentiellement hétérotopique du jeu vidéo, un second espace doublement hétérotopique, par une sorte de mise en abyme qui explique en partie son sentiment d'étrangeté. Pour le dire de façon plus simple, Euzéro a ceci d'intéressant qu'il redouble et dévoile l'artificialité de tout espace social vidéoludique. Il révèle diachroniquement et synchroniquement la rationalité de ces espaces, ordinairement masquée par un subtil et sous-jacent équilibre entre désordre phénoménologique apparent et ordre fonctionnel rigoureux du point de vue du *game design*.

Conclusion

En conclusion, il y aurait fort à dire concernant les valeurs politiques et sociales qui sous-tendent la société d'Euzéro, et qui affleurent dans ses structures spatiales. Elle apparaît à beaucoup d'égards comme le modèle « contesté et inversé » (pour reprendre l'expression de Foucault) des autres sociétés du jeu, tant sur le plan fonctionnel que représentationnel. L'objectif de cette étude a été de dégager quelques principes généraux d'organisation des structures sociales dans un jeu à beaucoup d'égard représentatif de toute une tradition du jeu de rôle / aventure, par le biais de l'analyse formelle et visuelle des espaces représentés.

Parmi les concepts de rhétorique classique dont le transfert pourrait servir l'étude du jeu vidéo²², il en est un qui à notre connaissance n'a pas été exploité : au chapitre de la *dispositio*, c'est-à-dire, très littéralement, de l'organisation spatiale des parties du discours, Cicéron (*Orator*, XXIII) reconnaît en effet à l'orateur attique un certain art de la « négligence étudiée » (*negligentia diligens*) – une recherche de naturel qui dissimule l'ordre du discours sous un désordre apparent, tentative minutieuse de faire passer une

²⁰ Foucault poursuit, soulignant le caractère religieux de ce type d'établissement, à l'image du village d'Euzéro : « Je pense aussi à ces extraordinaires colonies de jésuites qui ont été fondées en Amérique du Sud : colonies merveilleuses, absolument réglées, dans lesquelles la perfection humaine était effectivement accomplie. Les jésuites du Paraguay avaient établi des colonies dans lesquelles l'existence était réglée en chacun de ses points. Le village était réparti selon une disposition rigoureuse autour d'une place rectangulaire au fond de laquelle il y avait l'église ; sur un côté, le collège, de l'autre, le cimetière, et puis, en face de l'église, s'ouvrait une avenue qu'une autre venait croiser à angle droit ; les familles avaient chacune leur petite cabane le long de ces deux axes, et ainsi se retrouvait exactement reproduit le signe du Christ. La chrétienté marquait ainsi de son signe fondamental l'espace et la géographie du monde américain. » (Foucault, 1984 : 49)

²¹ « [...] c'est ainsi que le cinéma est une très curieuse salle rectangulaire, au fond de laquelle, sur un écran à deux dimensions, on voit se projeter un espace à trois dimensions ».

²² Parmi les références qui mobilisent les concepts rhétoriques au profit de l'étude du jeu vidéo, voir notamment Ian Bogost (2010).

œuvre soigneusement concertée pour une improvisation faite « comme en passant ». Ce principe, au fondement de la *sprezzatura* renaissante et d'une bonne partie de l'esthétique classique lorsqu'elle s'exprime en « style simple » (*genus humile*), peut aider à comprendre les logiques à l'œuvre dans l'organisation des espaces sociaux vidéoludiques. Dans la plupart des cas, ces espaces sont structurés sous un double rapport : ils reposent sur un désordre phénoménologique apparent censé reproduire l'organisation « naturelle » (non rationnelle) des espaces réels, tout en masquant la répartition logique et rigoureuse des éléments de *design* nécessaires au système de jeu.

À ce principe de « négligence étudiée », l'espace d'Euzéro vient servir d'exception, par les emprunts qu'il réalise à l'espace rationalisé de la colonie, tel que le décrit Foucault. Il frappe par une forme d'artificialité volontaire, qui vise à reproduire une artificialité réelle (l'organisation utopique du foyer colonial primitif, et ses logiques utilitaires), et non à dévoiler l'artificialité nécessairement sous-jacente à l'espace vidéoludique en général. À un niveau purement fonctionnel, ces espaces peuvent aisément passer pour identiques, ou en tout cas, traversés par une série d'invariants qui assure au système global de jeu sa cohérence. Le jeu impose à l'espace social une logique spatiale qui lui appartient, guidée par des impératifs ludiques, tout en s'attachant à recréer un espace à l'apparence désordonnée et organique du point de vue des représentations. Afin de produire un espace social vraisemblable, le jeu tend donc à brouiller les cartes selon un « désordre étudié » que l'on pourrait étendre à une bonne partie de la mimésis vidéoludique.

Bibliographie

- AARSETH E. J. (2001), « Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Games », *Zeitschrift für Semiotik*, vol. 3-4, n° 23, p. 152-171.
- AURAY N., VÉTÉL B. (2013), « L'exploration comme modalité d'ouverture attentionnelle. Design et régulation d'un jeu freemium », *Réseaux*, vol. 6, n° 182, p. 153-186.
- BACHELARD G. (2012 [1957]), *La poétique de l'espace*, Paris, Presses universitaires de France (« Quadrige »).
- BARDZELL S., ODOM W. (2008), « The Experience of Embodied Space in Virtual Worlds: An Ethnography of a Second Life Community », *Space and Culture*, vol. 11, n° 3, p. 239-259.
- BERRY V. (2009), « Loisirs numériques et communautés virtuelles : des espaces d'apprentissage ? », in G. BROUGÈRE, A.-L. ULMANN, *Apprendre la vie quotidienne*, Paris, Presses universitaires de France (« Apprendre. »), p. 143-153.
- BOGOST I. (2010), *Persuasive Games. The expressive power of videogames*, Cambridge Mass., MIT Press.
- COAVOUX S., RUFAT S., TER MINASSIAN H. (2012), *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, Questions théoriques (« Lecture>Play »).

- COLOMBANI P.-A. (à paraître), « Du mythe au jeu vidéo : mimésis du héros grec dans Rise of the Argonauts », *Estudios Clasicos*, Sociedad Espanola de Estudios Clasicos.
- DOUGLAIS C. (2002), « “You Have Unleashed a Horde of Barbarians!”: Fighting Indians, Playing Games, Forming Disciplines », *Postmodern Culture*, vol. 1, n° 13. En ligne, consulté le 8 juillet 2019. URL : <http://pmc.iath.virginia.edu/issue.902/13.1douglas.html>.
- FERNÁNDEZ-VARA C., ZAGAL J. P., MATEAS M. (2005), « Evolution of Spatial Configurations in Videogames », *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*.
- FOUCAULT M. (1984), « Des Espaces Autres. Conférence au Cercle d'études Architecturales, 14 Mars 1967 », *Architecture, mouvement, continuité*, no 5, p. 46-49.
- FULLERTON T., MORIE J. F., PEARCE C. (2008), « A Game of One's Own: Towards a New Gendered Poetics of Digital Space », *Fibreculture Journal: Internet Theory, Criticism and Research*, n° 11. En ligne, consulté le 8 juillet 2019. URL : <http://ict.usc.edu/pubs/A%20Game%20of%20One%E2%80%99s%20Own-%20Towards%20a%20New%20Gendered%20Poetics%20of%20Digital%20Space.pdf>.
- GAUDIN A. (2015), *L'espace cinématographique : esthétique et dramaturgie*, Paris, Armand Colin (« Cinéma-arts visuels »).
- GAZZARD A. (2013), *Mazes in Videogames: Meaning, Metaphor and Design*, Jefferson, North Carolina, McFarland.
- GÜNZEL S. (2010), « The Spatial Turn in Computer Game Studies », in K. MITGUTSCH, C. KLIMMT, H. ROSENSTINGL (dir.), *Exploring the Edges of Gaming*, Vienne, Braunmüller, p. 147-156.
- KING G., KRZYWINSKA T. (2005), *Tomb Raiders and Space Invaders: Videogame Forms and Contexts*, London/New-York, I.B.Tauris.
- MALLINDINE J. D. (2015), *Reorienting Representation: Gender and Space in Ocarina of Time*, Master of Arts Report, Austin, University of Texas.
- MANOVITCH L. (2002), *The Language of New Media*, Cambridge Mass., MIT Press.
- MURRAY J. (1998), *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge Mass., MIT Press.
- MURRAY S. (2018), *On Video Games: The Visual Politics of Race, Gender and Space*, London/New-York, I.B. Tauris.
- NITSCHKE M. (2008), *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*, Cambridge Mass., MIT Press.
- RYAN M.-L. (2014), « L'expérience de l'espace dans les jeux vidéo et les récits numériques », *Cahiers de narratologie*, n° 27. En ligne, consulté le 8 juillet 2019. URL : <https://journals.openedition.org/narratologie/6997>.
- SIABRA-FRAILE J. (2018 [2008]), « NESpace en Construction dans Zelda », *Zelda et la philosophie*, Châtillon, Omaké Books, p. 142-159.

- STOCKBURGER A. (2006), « The Rendered Arena. Modalities of Space in Video and Computer Games. », Doctoral Thesis, Londres, University of the Arts.
- TER MINASSIAN H., RUFAT S., BORZAKIAN M. (2017), « Le jeu dans tous ses espaces », *Sciences du jeu*, n° 8. En ligne, consulté le 8 juillet 2019. URL : <https://journals.openedition.org/sdj/822>.
- TRICLOT M. (2012), « Dedans, dehors et au milieu : les espaces du jeu vidéo », in H. TER MINASSIAN, S. RUFAT, S. COAVOUX, *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, Questions théoriques (« Lecture>Play »), p. 207-235.