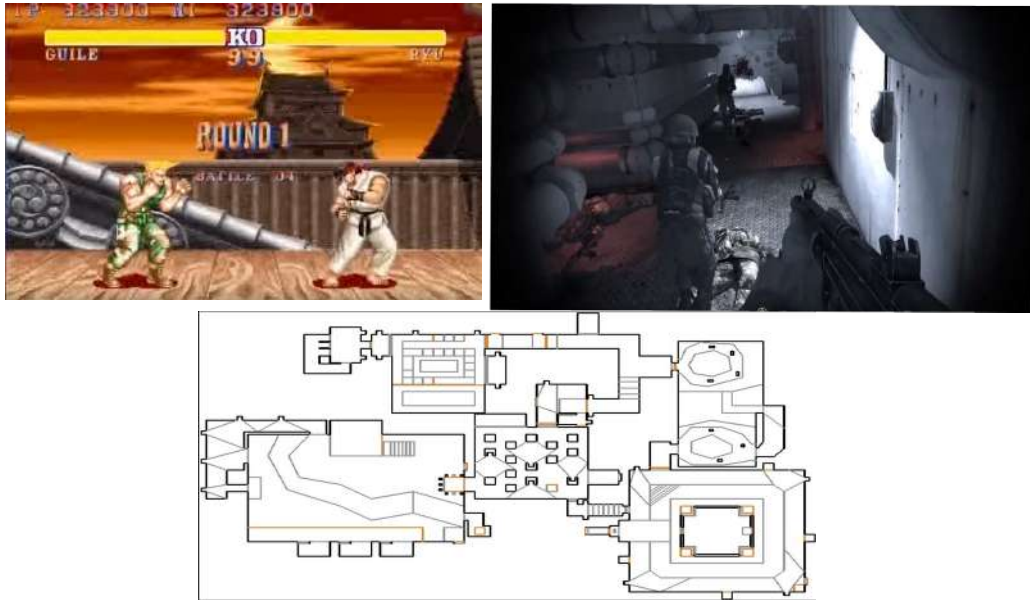


Aux frontières des Royaumes du Nord : de la mise en monde à son actualisation dans la série vidéoludique *The Witcher*

Le conflit semble être une des figures d'interactivités les plus récurrentes du jeu vidéo. De *Spacewar!* (Steve Russel, 1962), qui met en jeu deux vaisseaux s'affrontant dans l'espace, en passant par les jeux de combat comme *Street Fighter 2* (Capcom, 1991), les jeux d'aventures à l'instar de *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986 -) et les jeux de tirs à la première personne, les batailles ont longtemps tenu une place importante dans les jeux vidéo. Si l'on peut en dire autant en ce qui concerne d'autres types de fictions, allant de la littérature au cinéma, le jeu vidéo a la particularité de mettre en jeu des situations conflictuelles auxquelles le joueur apporte lui-même une résolution en usant d'un potentiel d'action conféré par les *game designers* et informé par l'espace virtuel qu'ils ont créé.

Ces confrontations ont certes lieu au sein d'un logiciel, mais ces derniers prennent corps dans la simulation d'un ou plusieurs espaces toujours adaptés au concept du jeu. En d'autres termes, il s'agit d'espaces virtuels confectionnés de toutes pièces pour mettre en jeu des règles et objectifs. Les arènes fermées d'un *Street Fighter 2*, les labyrinthes linéaires de *Call of Duty : Modern Warfare* (Infinity Ward, 2007) ou les dédales¹ de *Doom 2* (ID Software, 1994), de même que les rails d'un *Panzer Dragoon* (Team Andromeda, 1995) sont autant d'exemples d'espaces différents organisés pour répondre à des impératifs ludiques et parfois narratifs favorisant l'affrontement (combats à l'épée, à mains nues, aux armes à feu, etc).

1. Pour reprendre les figures (« unicursal labyrinth », « multicursal labyrinth ») identifiées par Micheal Nitsche dans *Video Game Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Worlds*. Cambridge : MIT Press, 2009.



Street Fighter 2, Call of Duty : Modern Warfare et Doom 2

Espaces et conflits dans les jeux vidéo sont donc apparemment liés de longue date par cette capacité à rendre explorable au moyen de l'interaction d'un joueur, un espace généré informatiquement en deux ou trois dimensions. Certains chercheurs pensent d'ailleurs dans une certaine mesure que l'espace serait une des caractéristiques différenciatrices du jeu vidéo par rapport au cinéma :

En somme, pour revenir à la classification des arts de Ricciotto Canudo (1911), s'il est vrai que le cinéma pouvait être envisagé au siècle dernier comme la synthèse des arts du temps et des arts de l'espace, le jeu vidéo nous convie aujourd'hui à préciser ce constat : si le cinéma constitue bien la synthèse de ces arts, il penche néanmoins fortement du côté du temps, tandis que le jeu vidéo, lui, se trouve davantage lié à l'espace².

Aussi, la temporalité cinématographique tendrait à être plus intensive, tandis que celle du jeu serait plus extensive. L'étude de l'espace ne pouvant de nos jours vraiment se faire sans la prise en compte du temps, cette nuance intensivité/extensivité est des plus importantes. Le jeu vidéo s'oppose à la temporalité « fixe », plus condensée et explosive du film, à « la

2. Arsenault, Dominic et Mauger, Vincent. « Au-delà de 'l'envie cinématographique' : le complexe transmédiatique d'Assassin's Creed » in *Nouvelles Vues. Revue sur les pratiques et les théories du cinéma au Québec*, juin 2011. [En ligne : <http://www.nouvellesvues.ulaval.ca/futur-numero/no-13-le-cinema-quebecois-et-les-autres-arts-dirige-par-elspeth-tulloch/articles/au-dela-de-lenvie-cinematographique-le-complexe-transmediatique-dassassins-creed-par-dominic-arsenault-et-vincent-mauger/>]. Consulté le 9 janvier 2021.

malléabilité des événements et du déroulement temporel³ » du jeu vidéo. Dominic Arsenault et Vincent Mauger soulignent à juste titre que dans un jeu comme *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007) il est possible de mettre en pause l'action et de s'éloigner de son objectif premier sans que le temps réel ou en jeu ait une réelle emprise sur le cours des choses⁴. Le joueur peut en effet, vaquer à d'autres occupations, remporter d'autres défis, et en outre personnaliser son avancement dans la campagne principale d'un titre. À dire vrai, si le jeu vidéo peut avoir des ambitions narratives, il ne s'agit pas nécessairement de sa fonction première⁵.

D'après Emmanuel Guardiola, l'activité du joueur s'inscrirait dans une structure « ludo-narrative ». Elle serait tout d'abord ludique : Alexis Blanchet définit cette ludicité comme le conditionnement de la progression du joueur par les concepteurs et de sa propre « capacité à résoudre chaque conflit pour passer au suivant⁶ ». Cette structure est aussi narrative, dans la mesure où le jeu peut raconter une histoire, voire amener le joueur à s'en construire une.

3. *Ibid.*

4. La littérature crée aussi parfois des effets en apparence similaires, par le biais de digressions ou de descriptions. Cependant, il demeure une différence qui tient du médium. Le jeu vidéo n'emmène pas le joueur loin de son intrigue principale, le *game designer* met en forme des possibilités pour le joueur de s'en éloigner. Le jeu vidéo a des rapports avec la littérature et même le cinéma certes, car le lecteur a effectivement la possibilité de sauter des chapitres ou des descriptions (et il en va de même pour l'utilisateur d'un DVD ou d'une VOD), lui conférant ainsi une forme d'agentivité, mais l'analogie ne semble pas fonctionner pleinement. Effectivement, le jeu vidéo ne propose pas de sauter des passages, mais de faire autre chose en attendant justement de passer par des points inévitables (sauf en cas d'abus logiciels comme des *glitches* ou des sorties de cartes) qui peuvent néanmoins varier sous certaines conditions (comme un contenu secondaire débloquent une route alternative). Ces activités font partie intégrante de la conception de l'œuvre, mais ne sont pas nécessairement révélées au joueur s'il progresse trop vite et bloque une partie du contenu, ou si simplement il ne le découvre jamais. Du côté de la littérature et du cinéma, les auteurs intègrent cette dimension « hors de l'intrigue principale » au sein de la continuité de leur texte, ce qui s'oppose à l'aspect « chemin de traverse » que représente le fait de s'éloigner de son objectif pour le joueur. Il y a donc une différence qui nous semble fondamentale d'une part dans la conception, mais aussi dans les possibilités qu'a le joueur d'exercer son agentivité. Cela rejoint à certains égards la distinction entre un texte traditionnel et un *cybertexte*, faite par Espen Aarseth en 1997. Celui-ci critiquait l'usage de termes comme labyrinthes et jeux pour désigner des textes littéraires, du fait qu'ils ont rendu difficile la prise en compte de « structures littéraires dédaliques » à la manière des jeux d'aventures textuels. Aarseth, Espen. « Introduction » in *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore : The John Hopkins University Press, 1997, p. 8. Dans une même logique, l'idée d'une agentivité ou d'une interactivité chez le spectateur ou le lecteur (bien qu'il soit clair que ni l'un ni l'autre ne soit passif) vient obscurcir ce qui se joue réellement entre un joueur et son jeu. Un jeu vidéo est en quelque sorte un *cybertexte*. Si un lecteur saute un passage de son livre, cela ne rendra pas une partie du texte inaccessible.

5. La narrativité absente ou limitée des jeux vidéo des premiers temps comme *Pong* (Atari, 1972) ou *Spacewar !* semble en attester. De même, la virulence du débat ayant opposé ludologues et narratologues à la fin des années 1990 et au début des années 2000 témoigne du fait que la narrativité des jeux vidéo est loin d'être évidente.

6. Blanchet, Alexis. *Les Synergies entre cinéma et jeu vidéo : histoire, économie et théorie de l'adaptation vidéoludique*. Thèse en études cinématographiques. Université Paris Ouest Nanterre La Défense, 2009, p. 402.

L'activité ludique serait alors une alternance, une boucle d'interaction-narration/autonarration⁷.

L'espace vidéoludique serait à la fois un espace narratif (dans lequel se déroule une histoire, celle du joueur ou celle du monde diégétique) *et* un espace ludique conçu pour une activité d'accomplissement d'objectifs encadré par des règles. Nous le verrons, le temps permet de faire émerger certaines problématiques vidéoludiques dans cet espace double. Il est d'ailleurs utile de démarquer au moins deux types de temporalité dans le jeu vidéo à la manière de Jesper Juul⁸ : celle du joueur, du temps de jeu, et celle de la diégèse. Penser l'espace-temps vidéoludique – puisque l'espace peut difficilement se passer du temps –, c'est peut-être donc distinguer plus précisément l'espace-temps de la diégèse du jeu, mais aussi de son univers de référence dans le cadre de l'adaptation qui nous intéresse, et la temporalité de la narration, qui peut influencer l'espace-temps diégétique par des sauts dans le temps, des ellipses ou encore des flashbacks. Nous distinguons en outre l'espace-temps du jeu/joueur, à savoir le temps réel de l'activité performative du joueur dans le programme et sa relation aux autres espaces-temps *ingame*⁹. Cela nous permettra de mieux expliciter les problématiques liées aux différents mécanismes qui autorisent la création d'un monde vidéoludique à explorer à volonté, tout en limitant l'impression que celui-ci est temporellement au ralenti, presque figé.

Pour le présent travail, nous avons retenu les *opus* deux et trois de la trilogie *The Witcher* (CD Projekt Red, 2007-2016), à la fois pour la structure en mondes semi-ouverts/ouverts de ces jeux et leur narration intensive revendiquée par les concepteurs. Conformément à son matériau diégétique la série *The Witcher* intègre particulièrement bien les problématiques

7. « Le jeu ne semble pas raconter une histoire ; pour être plus précis : l'activité du joueur ne consiste pas à écouter ou voir une histoire. Si nous le mettons parfois dans cette situation, c'est une cinématique non interactive basée sur des principes cinématographiques. Mais les liens entre la narration et le jeu existent. Il est important de ne plus percevoir la conception de la narration comme des éléments s'imbriquant et se succédant sous une forme arrêtée. [...] L'autre notion importante de la spécificité narrative du jeu réside dans la permissivité. Contrairement aux outils de gestion des événements conçus pour cinéma (séquenceurs, scénarios, découpages techniques) qui ordonnent une succession arrêtée d'éléments, le jeu doit permettre aux événements de se produire. Le jeu n'impose pas une histoire au sens strict, il permet de s'en construire une, qu'il aura tout le loisir de raconter à ses amis ». Guardiola, Emmanuel. « L'Histoire que nous faisons vivre au joueur : la structure ludonarrative » in Genvo, Sébastien (dir.). *Le Game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*. Paris : L'Harmattan, 2006, p. 162-163.

8. En rappelant la distinction entre espace diégétique et non diégétique effectuée par David Bordwell, Jesper Juul fait la distinction entre le temps de jeu et le temps de la fiction. Juul, Jesper. *Half-Real Video Games Between Rules and Fictional Worlds*. Cambridge : MIT Press, 2005, p. 155.

9. *Ingame* signifie « en jeu ». Il n'est pas question ici de prendre en compte l'espace réel du joueur.

liées à l'espace et au conflit puisqu'elle présente un monde fictionnel souvent en proie aux batailles d'ordres militaires et donc sujet à des transformations territoriales dû à la géopolitique.

Cette série vidéoludique de plus en plus populaire au fil des années, est une adaptation se voulant la suite de *La Saga du Sorceleur* (Andrzej Sapkowski, 1992-2013), une fiction intimement rattachée au genre de la *fantasy* ; genre lui-même lié à la notion d'espace puisqu'il dépeint des mondes imaginaires qu'il convient pourtant de faire visualiser aux lecteurs¹⁰. Ainsi, CD Projekt Red reconstitue dans ses jeux des espaces très liés au narratif, à la fois parce qu'il s'agit de la réappropriation d'une œuvre de fiction, mais aussi parce que le studio se montre comme un compteur vidéoludique de récits. De récits non linéaires, pourrait-on même préciser, puisqu'il insiste sur ce point dans sa communication¹¹. Cependant, le studio doit également composer avec la nature ludique du titre et l'environnement qu'il conçoit doit permettre un déploiement simultané de ces deux dimensions ludiques et narratives. À l'image des espaces sociaux d'Henri Lefebvre¹², elles s'interpénètrent constamment, donnant de cette façon différentes formes, échelles, enjeux et cohérences aux conflits qui prennent place. Mais comment ces conflits s'activent-ils dans ces deux jeux ? Les conflits résultent notamment pour le joueur d'une évolution narrative forcée ou d'une exploration libre initiée par diverses raisons de jouabilité (acquisition d'objets, expérience, plaisir de la connaissance de l'espace, recherche de secrets, etc). En revanche, le conflit ne s'active jamais sans l'agentivité du joueur.

Notre étude prendra en compte deux dimensions importantes : celle de l'expérience du joueur, d'une part (puisque notre réflexion part de la réception, de questions que nous avons identifiées en jouant), et celle de la production, d'autre part (parce que certaines de ces questions peuvent peut-être trouver réponse dans des enjeux de *game design*). Nous tâcherons également, à la manière de Boris Baude, d'éviter la confusion « entre l'espace et une de ces formes particulières : le territoire¹³ ». Sur un sujet tel que celui-ci, il convient donc de faire attention dans les usages des termes « espace », « monde », « territoire », etc. Nous penchons

10. « La conception du “monde fictionnel” de *fantasy* semble par essence impliquer, et tend donc à déclencher, la production d'un savoir participant de l'effet d'objectivation de l'univers. La subcréation à visée historique s'accompagne des outils de la description du monde, historiographie, cartographie, anthropologie, botanique, lexicologie... ». Besson, Anne. *La Fantasy*. Paris : Klincksieck, 2007, p. 147.

11. Le terme « non linéaire » apparaît dans différentes bandes-annonces et démonstrations mettant l'accent sur la volonté narrative des jeux et leurs multiples embranchements narratifs.

12. Lefebvre, Henri. *La Production de l'espace* (1974). Paris : Anthropos, 2000.

du côté de Boris Baude quand celui-ci affirme qu'un espace n'est pas un espace en soi : « il est toujours l'espace de quelque chose. Son appréhension dépend de sa substance, à savoir sa dimension non spatiale¹⁴ ». Il sied ainsi d'employer le terme « espace » notamment – mais pas uniquement – pour les dimensions ludiques et narratives qui sont des concepts s'exprimant au travers de la territorialité virtuelle du monde de *The Witcher*.

Notre premier objectif sera donc de mettre en avant l'impact de la diégèse sur la formation d'un monde (ou d'un territoire) inféré par une géopolitique prégnante et un macroconflit ayant laissé des traces (géographiques, sociales, politiques, etc). En effet, il s'agira de montrer en quoi les conflits présents au sein de ces jeux sont significatifs autant du point de vue narratif que ludique et dépendent toujours d'un contexte plus large. Dans un deuxième point, nous verrons comment ce monde n'évolue finalement que très peu, tant que certaines étapes scénaristiques ne sont pas franchies, mais qu'il existe un certain nombre de stratégies palliant ce problème de fixité. Enfin, nous observerons comment la progression du joueur, pousse les jeux à retranscrire visuellement l'évolution des conflits par des procédés d'actualisation environnementaux plus ou moins importants.

De la possibilité d'étudier l'espace du jeu vidéo

En 2011, Benjamin Fraser écrivait un texte visant à expliquer comment le jeu vidéo pouvait bénéficier du recours aux travaux d'Henri Lefebvre sur la production de l'espace¹⁵. L'idée était de mettre en avant comment (en s'attardant sur la ville) certaines études sur le jeu vidéo ont montré qu'il est compliqué de penser « la connaissance que nous formons de l'espace vidéoludique en isolation de procédés de production urbains plus larges¹⁶ ». Il précise en outre que les « jeux vidéo ne peuvent plus être traités comme des produits culturels isolés de plus larges discours interdisciplinaires qui forment à la fois les cités d'aujourd'hui et notre

13. Baude, Boris. « Les Jeux vidéo comme espace de médiation ludique » in Ter Minassian, Hovig, Rufat, Samuel et Coavoux, Samuel (dir.). *Espaces et temps des jeux vidéo*. Paris : Questions théoriques, 2012, p. 31.

14. *Ibid.*, p. 33.

15. Fraser, Benjamin. « Why the spatial epistemology of the video game matters : *Mētis*, video game space and interdisciplinarity theory » in *Journal of Gaming and Virtual Worlds*, vol. 3, n°2, 2011, p. 93-106.

16. *Ibid.*, p. 100. Notre traduction.

expérience de celles-ci¹⁷ ». Citant Mark J. P. Wolf, il indique que nous constituons une connaissance de l'espace qui ne passe non pas par l'absorption passive d'images, mais plutôt par une exploration active de cet espace. Il utilise le concept de *métis*, à savoir une connaissance de nature implicite et expérientielle¹⁸ pour affirmer qu'il faut « comprendre que la méthode par laquelle nous formons une connaissance de l'espace des jeux vidéo est en fait la même méthode par laquelle nous formons une connaissance des espaces urbains réels¹⁹ ».

Par extension, on peut considérer que cette logique s'applique aux territoires en guerre de la série *The Witcher* mêlant cités, nature, villes dévastées, avant-postes, camps militaires et des ruines d'un passé lointain ou d'un présent dont il appartient au joueur de développer la connaissance par l'exploration. Ici, CD Projekt Red crée le simulacre d'un espace en production, avec ses espaces physiques et de multiples espaces sociaux reconfigurés par la guerre. La création de cet espace ludo-narratif est probablement inférée par l'histoire et le contexte géopolitique créé en amont²⁰. Les développeurs de jeux produisent un espace pour véhiculer cette compénétration de narration et de ludisme.

La volonté narrative de CD Projekt Red est de donner forme à un monde auquel on peut croire et dans lequel le joueur peut longuement se plonger, mais dans lequel il doit aussi se repérer. Ici la trilogie de CD Projekt Red évoque un marqueur générique de la *fantasy*

17. *Ibid.*

18. « Issu de l'antiquité grecque, ce mot est généralement traduit par *ruse de l'intelligence*. Il s'agit en effet d'une forme de l'intelligence pratique, approximative, qui s'appuie sur l'expérience, le savoir-faire et les indices signifiants ». Djambian, Caroline et Agostinelli, Serge. « De la métis au e-learning : la médiation du rapport au savoir » in *Distances et médiations des savoirs*, n°2, 2012-2013 (18 février 2013). [En ligne : <http://journals.openedition.org/dms/186>]. Consulté le 9 janvier 2021. Le concept semble dès lors approprié pour désigner un processus d'apprentissage de l'espace vidéoludique dans la mesure où le joueur, afin de triompher des espaces virtuels, doit faire preuve d'ingéniosité pour surmonter les défis; par un savoir-faire accumulé au fil de l'activité (connaissances topologiques et ludiques) d'une part, et des indices signifiants qui l'aident à s'orienter dans le jeu – et donc ses environnements – d'autre part (lumières indiquant la marche à suivre, perspectives imposées par la caméra virtuelle, repères spatiaux-narratifs, indices intra-diégétiques, *et cetera*).

19. « Why the spatial epistemology of the video game matters ». *Op. cit.*, p. 103.

20. Ou en parallèle. Est-il seulement possible de déterminer ce qui vient en premier ? Dans le domaine de la création, les ambitions narratives sont souvent influencées par des limitations techniques et/ou budgétaires. CD Projekt Red par exemple a initialement planifié pour *The Witcher 2* bien davantage de contenu finalement coupé à la sortie. Ces différents aspects de la production évoluent probablement de concert et s'ajustent mutuellement. Par exemple, la « Vallée des Fleurs », une région entière dotée d'une histoire spécifique a dû être coupée du jeu final. Voir sur ce point Purchase, Robert. « Seeing Red : The Story of CD Projekt » in *Eurogamer.net*, 17 mai 2015. [En ligne : <https://www.eurogamer.net/articles/2013-11-06-seeing-red-the-story-of-cd-projekt>]. Consulté le 9 janvier 2021.

littéraire. L'accent est mis sur un monde plus large en donnant accès à des cartes montrant le monde dans son entièreté alors même que ce monde n'est pas entièrement explorable²¹.



Carte du monde de The Witcher (version de CD Projekt Red)

Pierre Jourde dit notamment que « la carte, même fictive, suggère un au-delà de la fiction [...] »²². Cette connaissance de territoires au-delà de celui qui est visible rend plus tangible ce monde qui ne se limite pas à ce que l'on peut directement observer tandis que les cartes des zones plus locales fournissent au joueur des repères spatiaux-narratifs pour faciliter sa navigation²³. Dans cet univers il existe plusieurs royaumes : l'immense empire de Nilfgaard au sud et les royaumes divisés du nord.

21. Néanmoins le roman *La Saga du Sorcelleur* ne s'intègre pas strictement dans cette tradition (aucune carte n'est présente dans les ouvrages), bien que de nombreuses tentatives de cartographies aient été réalisées depuis (par des passionnés notamment) ce qui témoigne peut-être d'un manque de la série à ce niveau, du point de vue de ses lecteurs.

22. Jourde, Pierre. *Géographies imaginaires de quelques inventeurs de mondes au XX^e siècle*. Paris : Corti, 1991, p. 104.

23. Sur ce sujet, une réflexion de Mathieu Triclot nous semble aussi intéressante : « À la manière du *Wargame* classique, tout se passe comme si la carte précédait le territoire, comme si l'inscription était première. Le monde est d'abord symboles, ceux que manipule l'ordinateur, avant d'être monde ». « Dedans, dehors et au milieu : les espaces du jeu vidéo » in *Espaces et temps des jeux vidéo*. *Op. cit.*, p. 222.

Un espace géopolitiquement informé

En tant qu'adaptation, les jeux réinvestissent la mythologie d'origine. Ils se déroulent dans les terres du nord et plus précisément près des frontières qui séparent plusieurs états : principalement Aedirn et Kaedwen dans *The Witcher 2*, Temérie et Rédanie, mais aussi Ard Skellig dans *The Witcher 3*. Ces frontières peuvent notamment être resituées au moyen de la carte du monde, accessible grâce à l'interface écranique. Le premier met en jeu un conflit de territoire. En réponse à la mort du Roi d'Aedirn, le souverain de Kaedwen, Henselt entreprend de disputer une parcelle de terre dans le haut Aedirn, sur laquelle siège la ville de Vergen, qu'il considère comme devant faire partie de son royaume. Dans le même temps, une meneuse d'hommes entend créer à cet endroit un état souverain non humain, ou ces derniers seraient libres et non persécutés. Un conflit éclatant entre les deux camps fait alors revenir les spectres d'une ancienne bataille forçant les armées à se retrancher dans leurs camps respectifs. Le joueur incarne Geralt de Riv qui pour accomplir ses objectifs personnels doit lever cette brume fantomatique qui force le *statu quo*. Le terrain de jeu se segmente ensuite en trois grandes parties : le côté de Vergen et ses alentours, le champ de bataille fantomatique et le camp militaire et ses environs. Chaque zone se subdivise elle-même en différents espaces naturels et sociaux (arènes, cantines militaires, auberges, mines, habitations, etc) pour reprendre la terminologie de Lefebvre.

The Witcher 3, en raison de son approche ouverte du monde, pousse le réagencement du territoire plus loin. Suite aux événements de *The Witcher 2*, l'empire lance une invasion du nord, conquiert la Témérie et les royaumes voisins avant d'être stoppé à Velen au nord-ouest de la Témérie par l'armée de Rédanie. Novigrad, la ville neutre fait office de position forte à s'accaparer pour les deux camps, car en tant que ville portuaire et commerciale elle dispose de bateaux qui donneraient un avantage certain au camp qui se l'approprie. L'organisation spatiale des territoires dans *The Witcher* répond à des logiques réalistes d'espaces monocentrés et/ou polycentrés. Velen, comme Novigrad et la Rédanie s'ordonnent autour de villes centres dans lesquelles se structurent les pouvoirs politiques (étatiques ou religieux), commerciaux et culturels. À Velen, la région s'articule autour de Percheffeux, une ville tenue par un régent nommé par les Nilfgaardien tandis que le corps de l'armée lèche ses blessures

au sud. Novigrad qui est une ville presque état sur le territoire rédanien est donc un centre en elle-même, mais dont l'agencement est polycentré, la ville s'organisant principalement autour des édifices religieux, des marchés, du port et des lieux de divertissements. Ainsi, dans ce monde fictionnel, la guerre n'annihile pas l'espace précédant le conflit, mais il le change indéniablement. Dans le troisième *opus*, avant de rejoindre la zone du conflit, Gêrald croise un personnage qui lui résume la situation à la frontière. Il apprend qu'une grande bataille a eu lieu dans les marais de Velen et que les deux camps ont terriblement souffert, forçant un *statu quo* similaire à l'épisode antérieur. L'espace diégétique montre alors des signes de ce conflit récent ou l'espace physique représenté est altéré par une destruction des constructions humaines qui se répercute sur les espaces sociaux et naturels. Par le biais de l'exploration, le joueur découvre et développe une connaissance de l'espace rédanien et témérien. Il apprend qu'au sud la guerre a produit un *no man's land* où les corps en putréfaction attirent les nécrophages. Le conflit engendre une diminution des ressources, les abris civils sont pulvérisés, déserteurs et individus affamés se reconvertissent dans le banditisme, ce qui rend les routes peu sûres. Ces conséquences sont partiellement contrôlées par l'armée nilfgaardienne qui charge d'anciens soldats témériens de garder une certaine autorité sur la région. Au sud-ouest de la frontière, le manque de ressources pousse certains au cannibalisme et cette zone de presque non-droit qu'est Velen provoque des massacres de civils entre eux. Le positionnement géographique au sein de l'univers du jeu de ces zones tendues fait sens en raison de leur isolement par rapport aux rares endroits dont peut provenir de l'aide. Aussi, Velen a sa propre religion, mais la guerre cause l'arrivée de représentants de l'église venus de la ville neutre au nord. Ce dernier exemple semble montrer une forme de compénétration des espaces sociaux.



De gauche à droite : Camp Nilfgaardien, Avant-poste frontalier, Perchefreux et camps de cannibales

En effet, le prêtre de l'Église du Feu Éternel que l'on rencontre dans le nord de Velen est le symbole type de ces espaces sociaux visibles/invisibles qui s'interpénètrent. Lorsque le joueur s'en approche, il prie à une stèle, signe qu'il pénètre dans un micro-espace religieux. Il se fait d'abord rejeter par ses gardes du corps en raison de la nature mutante de son avatar, mais le religieux l'autorise à s'approcher. Il demande au joueur de se débarrasser des victimes de la région pour protéger les vivants des maladies et des nécrophages. Ensuite, il devra le retrouver à la frontière avant de retourner à Novigrad. Le déroulé de la quête²⁴ amène le joueur à découvrir qu'il devait aussi détruire les preuves d'un trafic de drogue entre ce même prêtre de Novigrad et des trafiquants de Velen. Ce personnage apporte donc l'espace criminel de Novigrad, connu pour sa pègre – espace social au premier abord invisible, mais toujours bien présent –, dans les contrées rurales et dévastées de Velen. En cela, Novigrad soulève l'importance de « l'illusion de la transparence²⁵ », piège non visible que les créateurs ont tenté d'instaurer dans la cité et les individus qui y vivent.

24. De nombreux jeux narratifs se structurent en différents défis à accomplir pour terminer le jeu. Le vocabulaire courant regroupe ces différents objectifs sous l'appellation « quête ». Les défis nécessaires à réaliser pour épuiser la trame narrative et débloquer les crédits de fin sont fréquemment nommés « quêtes principales », tandis que les contenus non nécessaires à l'accès à la fin du jeu sont dits « secondaires ».

25. *La Production de l'espace. Op. cit.*, p. 36-37.

Dans *The Witcher 3*, la guerre n'influence pas seulement Velen, mais Novigrad elle-même. Sachant la guerre à ses portes, la ville est en proie à une tension et la représentation des espaces vécus/conçus/perçus s'en retrouve bouleversée. Les migrants affluent à la frontière comme aux portes de la ville et l'Église du Feu Éternel trouve alors des boucs émissaires pour contenter les foules, ce que d'autres milieux contestent, à l'image de la sphère artistique. L'espace mêle ainsi l'érection de bûchers aux manifestations de théâtre critique envers le pouvoir. La pègre profite également du chaos et les civils continuent leurs traditionnelles pratiques sociales (vie de famille, travail domestique, travail des champs, entretien des lieux sociaux comme les auberges, etc).



Spectacle de rue et travail des champs

Cependant, les espaces décrits jusqu'ici ne sont pas en évolution ou du moins pas tout le temps. En revanche, ils donnent le sentiment de l'être grâce à différents mécanismes de conception vidéoludique sur lesquels nous reviendrons. Le monde de *The Witcher* est un espace préétabli – la situation est déjà ce qu'elle est avant l'arrivée du joueur sur le territoire – par un conflit récent dont les ramifications sont révélées par l'exploration du joueur alors qu'elles semblent paradoxalement en attente d'être révélées. Au point d'appuyer les propos de Mathieu Triclot, pour qui le concept de production de l'espace amené par Henri Lefebvre semble « totalement étranger au jeu vidéo » :

L'espace du jeu vidéo fonctionne comme l'espace abstrait de la géométrie. Il contient ses objets de manière indifférenciée, pourvu que soit respectée la logique élémentaire des collisions. L'espace des jeux vidéo part du conçu et de l'abstrait. Il ne peut exister que sous une forme d'abord intégralement déterminée, une propriété qu'il doit encore au médium informatique et à son caractère explicatif et

déclaratif. On n'ajoute pas les signes après coup, mais ils sont toujours déjà là avant, dans un monde qui a été prévu et pensé pour cela. L'essence y précède radicalement l'existence²⁶.

Ce constat permet de mettre en avant ce qu'on peut supposer être pour ces jeux une stratégie de justification de mise en pause du monde. Ici, cette stratégie s'incarnerait dans le *statu quo*, dans des armées en attente de pouvoir reprendre le conflit. Par ce moyen les développeurs peuvent, si notre hypothèse est juste, stopper les forces en action qui ont mené l'espace dans cet état. Ainsi, les concepteurs se voient laisser une marge de manœuvre pour créer un récit ou des activités ludiques sans repenser constamment l'agencement du territoire, la répartition des forces en présence ou les différents enjeux sociaux. L'avancement du joueur dans l'histoire et dans ses activités secondaires tout au long du jeu amène plutôt majoritairement à des microconflits qu'à une interaction directe avec le macroconflit.

Macroconflit en pause et microconflits

Par macroconflit, nous entendons le contexte guerrier et politique général, comme la guerre entre les royaumes du nord et Nilfgaard dans *The Witcher 3* ou la lutte d'indépendance contre la tentative d'annexion de Kaedwen dans *The Witcher 2*. Le microconflit correspond plutôt au conflit local, l'escarmouche, celui qui se trouve au niveau du joueur et de son avatar et dont le rattachement au macroconflit varie. Ils surviennent par développements narratifs tout au long du jeu – notamment la quête principale, les quêtes secondaires, mais aussi par le biais de l'exploration libre²⁷.

Ce type d'exploration permet généralement de réaliser des défis et des objectifs qui ne sont pas directement connectés à l'évolution du macroconflit, mais toujours intégrés dans une logique de fusion de la diégèse avec l'activité de jeu. Ainsi, les microconflits peuvent prendre sens parce qu'il existe un macroconflit en arrière-plan. En d'autres termes, il existe dans cette série peu de conflits strictement ludiques, dénués de tout contexte narratif. Lorsque le joueur se déplace, il révèle des histoires annexes détectables dans l'espace ludique par diverses méthodes, la plus importante étant le panneau d'affichage. Ces derniers contiennent des

26. Triclot, Mathieu. « Dedans, dehors et au milieu : les espaces du jeu vidéo ». *Op. cit.*, p. 223.

27. On pourrait définir l'exploration libre comme le vagabondage du joueur et de l'avatar lorsqu'il se déplace en dehors du cadre d'une quête qui informerait ses mouvements.

annonces de différents individus qui, une fois lues, intègrent aussitôt de nouvelles quêtes dans la liste des choses à faire du personnage. Il est aussi possible de tomber directement sur les annonceurs. De manière plus rare, le joueur peut immédiatement découvrir le lieu de la quête, résoudre le problème et remonter par déduction logique de l'avatar et des systèmes de guidage spatiaux-narratifs jusqu'au commanditaire. Au sud de la frontière par exemple, ces quêtes ont souvent un rapport avec le contexte d'après bataille. À la frontière, des personnages proposent des sauf-conduits contre des services ; au milieu des marais, les survivants payent pour débarrasser les lieux de nécrophages ; au sud, dans le camp militaire on trouve une mère cherchant son fils disparu, à qui le joueur est amené à révéler qu'il a été pendu pour désertion. Ces mini-récits sont autant d'occasions de confronter le joueur à des monstres ou des bandits. En parallèle de ces minirécits, les vagabondages du joueur l'amènent à explorer des lieux plus simples, voués à être traversés rapidement, qui servent notamment aux chasses au trésor. On trouve ainsi des ruines, des lieux de cultes, des grottes et nids de monstre, des villages ou des châteaux abandonnés qui transmettent l'histoire de la région par une narration principalement environnementale²⁸. Ainsi, les lieux explorables racontent une histoire soit par des signes de l'histoire du territoire (ruines elfiques détruites par l'avènement progressif de l'homme), soit par des textes, des notes que l'on peut ramasser et lire pour se renseigner sur ce qui s'est passé en ces lieux propices à la confrontation avec des brigands ou des monstres. Hormis quelques exceptions²⁹, ces contenus ludiques secondaires peuvent être complétés à tout instant, dans la mesure où l'état du monde est dans cette étrange et mouvante fixité. Seule la quête principale – unique moyen de faire évoluer le macroconflit de manière tantôt subtile, tantôt significative – peut annihiler la possibilité de réaliser des quêtes secondaires dites importantes³⁰. En signalant ouvertement que des quêtes ne seront plus réalisables passé un certain point, le jeu est conçu de manière à encourager la réalisation du contenu secondaire. Pourtant, l'enjeu majeur pour Gêrald dans *The Witcher 3* est de retrouver sa fille adoptive. Le fait que cette

28. Proposé par Henry Jenkins, ce concept met l'accent sur la faculté du jeu vidéo de narrer par le biais de l'environnement, de l'architecture ludique, de l'organisation de l'espace. Jenkins, Henry. « Game Design as Narrative Architecture » in Wardrip-Fruin, Noah et Harrigan, Pat (dir.). *First Person, New Media as Story, Performance and Game*. Cambridge : MIT Press, 2004, p. 118-130.

29. Certains ensembles de quêtes secondaires sont notamment liés à la progression de la quête principale. Passé un certain point, ce contenu devient tout simplement inaccessible à moins de charger une partie précédente située avant ce point, ou recommencer entièrement le jeu et repasser par un certain nombre d'étapes obligatoires.

30. *The Witcher 3* a pour particularité de connecter certaines quêtes non essentielles pour terminer le jeu au récit global. En accomplissant ces objectifs, le joueur gagne l'accès à des versions plus ou moins différentes de certains événements.

dernière soit potentiellement en danger instaure un sentiment d'urgence qui peut cependant être désamorcé par l'exploration libre. Les activités annexes se superposent aux enjeux principaux, ce qui peut occasionner une dissonance ludo-narrative. Si ces actions peuvent être rapides à effectuer pour le joueur et son temps vécu, elles sont généralement diégétiquement chronophages (quelques minutes équivalent dans le jeu à plusieurs heures diégétiques). Le temps diégétique n'évolue plus alors que de manière illusoire pendant ces déambulations. Le joueur peut effectivement cumuler les quêtes dans son journal et les personnages peuvent ainsi organiser des rendez-vous auxquels le joueur peut se rendre quand bon lui semble en dépit du caractère urgent de certains d'entre eux.

Prenons pour exemple une expérience que nous avons réalisée au travers d'une quête secondaire intitulée « Les perles noires ». Géralt croise un mari qui souhaite offrir des perles rares à sa femme. Pour cela, il a besoin de se rendre sur Skellige, un archipel à l'ouest de Velen et Novigrad. Il donne rendez-vous à l'avatar sur le pont près du phare de l'île principale. En mettant sciemment de côté cette quête secondaire, il est envisageable de la garder dans son journal de quête indéfiniment, jusqu'à débloquer et accéder au contenu téléchargeable, donc externe, mais à intégrer au jeu d'origine, *Blood and Wine*, qui se situe normalement dans la continuité de l'histoire principale quelques années plus tard. Dans ce contenu, il est possible de rencontrer un fait rare : une date précise venant situer chronologiquement l'intrigue dans la mythologie de *The Witcher*. Certains documents trouvés mentionnent effectivement l'année 1275. À cet instant, la quête « Les perles noires » peut encore être effectuée. Comme prévu, le personnage nous attend sur le pont. Seulement, au sein de la diégèse le personnage aura potentiellement attendu trois ans puisque la quête – sauf information contraire inconnue à ce jour –, a été initialisée en 1272, seule date connue au lancement du jeu. La distinction de Jesper Juul entre temps réel du joueur et temps diégétique trouve ici tout son sens. Elle permet de révéler dans l'étude de l'espace cette frontière parfois ténue entre espace fictionnel, espace ludique et espace du joueur qui ne cessent de s'interpénétrer et obscurcissent la notion de temporalité dans les jeux vidéo. Dans le cas présent, ce constat discrédite même la plausibilité de cette situation. Se rendre compte de cela est difficile. D'une part il faut être attentif, rencontrer la bonne information. D'autre part, comme le remarque Marie Laure Ryan :

[...] les médias numériques sont beaucoup plus aptes à intensifier notre expérience de l'espace qu'à nous donner conscience du temps. La raison en est que le temps est beaucoup plus abstrait que l'espace. Devenir conscient du temps est une expérience purement mentale, et généralement rétroactive³¹.

Cet exemple souligne un décalage existant entre la temporalité diégétique et la temporalité du joueur, mais plutôt difficile à saisir sans chercher certaines rares mentions d'indices chronologiques. À une échelle plus large, sans progression du joueur dans des séquences narratives ou des objectifs spécifiques à remplir, le macroconflit demeure aussi fixe que le mari en attente sur le pont.

La structure ludo-narrative de *The Witcher 3* pourrait alors prendre des formes similaires à ce schéma (où il faudrait inclure toutes les variations qu'implique le libre-arbitre du joueur) :

Lancement d'une quête principale → cinématique → Exploration dirigée → microconflits → cinématique de résolution → récompense → Exploration libre → microconflits → récompense → exploration libre → découverte d'un point d'intérêt → microconflit → récompense → exploration libre → activation d'une quête secondaire → exploration dirigée → cinématique → microconflit → cinématique de résolution → récompense → exploration libre → lancement d'une quête principale

La boucle d'activité du joueur est donc constamment un aller-retour à l'exploration libre de l'espace, en lui donnant le temps qu'il désire pour l'explorer. En conséquence de cette liberté, la temporalité diégétique est volontairement floue afin de limiter les contradictions créées par un joueur qui jouerait les quêtes dans un ordre inattendu. Cet exemple du chercheur de perles témoigne du fait que le monde vidéoludique d'un jeu de rôle non multijoueur n'est pas un espace indépendant de notre personnage. Il ne vit pas sans lui comme le travail d'écriture et de spatialisation dans un monde influencé par une géopolitique complexe tend à en donner l'illusion.

31. Ryan, Marie-Laure. « L'Expérience de l'espace dans les jeux vidéo et les récits numériques » in *Cahiers de narratologie*, n°27, 2014, p. 19. [En ligne : <http://narratologie.revues.org/6997>]. Consulté le 9 janvier 2021.

Deux échelles d'espaces

Bien entendu, le modèle 3D de ce mari n'attend pas toujours réellement près du pont. Il est, au risque d'abuser d'une expression impactante, « déjà là ». Cependant, il n'est pas présent sur le même plan que notre avatar. Les jeux vidéo fonctionnent en effet de manière à consommer le moins de ressources possible, ce qui fait que ce qui n'est pas visible à l'écran n'est pas continuellement calculé. Pendant les déambulations dans le monde du jeu le mari est en attente dans la base de données qui comprend les scripts et les modèles 3D jusqu'à ce que l'avatar arrive suffisamment près de lui et que le système le fasse apparaître à l'écran. L'espace double qu'est le jeu vidéo peut ainsi être perçu de deux manières différentes : l'espace proche de l'avatar du joueur et l'espace global dans lequel il se situe, soit l'aire de jeu dans sa totalité.

Ces deux échelles de considération de l'espace renseignent toutes deux sur la façon dont le jeu confère à l'environnement une impression de vie. Les jeux sur ordinateurs *via* des outils de modifications permettent notamment de remarquer cela. Avec une caméra libre, il est possible de décentrer la caméra virtuelle autour de notre avatar. En nous éloignant de celui-ci dans *The Witcher 3*, nous pouvons constater la disparition d'éléments participant à une représentation réaliste et crédible de l'espace. Par exemple, les arbres, ou encore l'herbe au sol disparaissent, les textures s'affichent moins bien. À mi-distance de notre avatar, on peut retrouver des problèmes graphiques comme des personnages déformés (yeux exorbités, têtes flottantes au-dessus du corps), le jeu n'étant pas initialement programmé pour être vu sous ces angles et à ces distances du point de génération. À portée raisonnable de notre avatar en revanche, l'espace apparaît fonctionner sans accros. Cette disparition progressive des éléments constitutifs de l'espace illustre ce monde en attente qui est normalement au-delà du visible. À proximité de notre avatar en revanche, nombreuses sont les stratégies visant à simuler un monde dynamique et vivant.

Simuler des activités humaines

Phillip Weber, *quest designer* chez CD Projekt souligne que les concepteurs ne veulent pas d'un monde qui soit statique. On peut ainsi distinguer parmi les stratégies pour résoudre ces questions la planification d'emplois du temps des personnages non joueurs. Plus le joueur voit d'éléments à proximité de son avatar plus ceux-ci doivent être variés, donner le sentiment que quelque chose se joue indépendamment de lui. C'est pourquoi les développeurs de CD Projekt Red programment des actions pour communiquer l'impression que les personnages environnants ont une vie propre. Ils répètent leurs routines *via* un système d'attribution de points d'intérêts³². Dans les faits, bien souvent, l'amorce des quêtes est scénarisée. Ce système semble donc s'appliquer aux flux de mouvements et d'activités dans les différents espaces du jeu. Cette programmation des personnages dépend notamment en grande partie du cycle jour/nuit, lui-même essentiel au sentiment de dynamisme qui ressort des environnements. Au moyen d'un cycle jour-nuit, on confère au joueur la sensation que le *statu quo* entre les armées persiste, mais qu'il pourrait cesser à tout instant³³. Si comme nous l'avons dit précédemment la notion de temps diégétique dans *The Witcher* est assez floue, le maximum est fait pour donner le ressenti d'un écoulement naturel du temps (quand bien même quelques minutes en temps réel équivalent à plusieurs heures diégétiques). Combinée à la programmation d'activités humaines en rapport avec ce cycle, on observe une tentative de reproduction de vie citadine et rurale du temps médiéval cher au genre de la *fantasy*. Novigrad attire justement l'attention par le nombre de ces activités programmées, du marché alimentaire de jour et du travail des champs, aux rues désertes la nuit (mais aux cabarets ouverts tard le soir) : la ville semble animée, régie par une activité économique et sociale. Cependant, le recours limité à la génération procédurale³⁴ permet de constater assez rapidement une

32. Weber, Philipp. « Making Games Classics : Quest Design in *The Witcher 3 : Wild Hunt* » in *Makinggames.biz*, 2 janvier 2012. [En ligne : <http://www.makinggames.biz/feature/quest-design-in-the-witcher-3-wild-hunt,6896.html>]. Consulté le 9 janvier 2021.

33. Les patrouilles militaires par exemple ne cessent de rappeler le conflit en cours. Les soldats, clairement identifiés par des tenues et des codes couleurs spécifiques rappellent au joueur dans quelle portion du territoire il évolue. Aux frontières de celui-ci, le joueur peut se surprendre à imaginer ce qui se produirait si deux patrouilles venaient à se rencontrer. Ce qui n'arrive cependant jamais hors des événements scriptés. De même, les camps militaires le long de la frontière montrent des soldats sur le qui-vive, prêts à reprendre le combat à tout instant.

34. Le procédural est un procédé de génération d'éléments vidéoludiques *via* la combinaison d'éléments graphiques sur la base d'un hasard contrôlé par un algorithme afin de donner des résultats cohérents.

répétition de la présence d'*assets*³⁵ à des moments bien précis. Par exemple, à chaque journée, le joueur a la possibilité de passer près d'un groupe d'enfants, dont la particularité, est de jouer à « brûlons la sorcière ». Ce groupe d'enfants sera tous les jours systématiquement au même endroit et répétera inlassablement le même dialogue. Autre exemple, le joueur peut apercevoir quotidiennement le même spectacle sur la place du marché. S'il prend le temps de s'arrêter, il entendra toujours ce discours : « À travers notre art, nous parlons de l'état de Novigrad et de ce qui arrive aujourd'hui ». Le jeu entier regorge de ce type de mini-événements que l'on retrouve d'une journée à une autre.

Ainsi, l'idée d'une mouvante fixité devient de plus en plus apparente quand on repère la répétitivité de ces éléments et leur précision chirurgicale. Cela s'explique peut-être par la volonté de privilégier le positionnement manuel des éléments dans l'espace, plutôt que la méthode procédurale³⁶. Il faudra attendre que le récit fasse évoluer ce *statu quo* par la progression dans l'intrigue par le travail de la structure ludo-narrative pour obtenir de nouvelles variations dans les environnements.

Actualiser le territoire

En effet, une fois l'histoire suffisamment avancée, une forme d'actualisation différente s'opère sur l'espace. Le monde est alors plus ou moins significativement actualisé pour prendre en considération l'évolution de ce macroconflit qu'est la lutte entre Nilfgaard et les Royaumes du Nord, ou encore la lutte entre Kaedwen et les non-humains du Haut-Aedirn³⁷.

35. Ce terme anglais signifie « une chose ou personne utile, de valeur ». Dans le contexte vidéoludique, les *assets* désignent les ressources dont l'assemblage permet de créer un univers virtuel. Cela comprend les modèles 3D, textures et fichiers audio/vidéo.

36. Il convient ici de désamorcer toute impression de discours critique sur ce phénomène. Il ne s'agit pas de notre intention. Bien que certains diraient que cet élément vient nuire à l'immersion (si tant est que l'immersion soit définissable, particulièrement dans le domaine du jeu), il est possible d'avancer que par rapport à une génération procédurale totale de foule citadine, le placement manuel de ces éléments permet de multiplier les chances que le joueur aperçoive des éléments narratifs venant nourrir sa perception de l'espace ville qu'est Novigrad. Dans cette perspective, les deux méthodes présentent des avantages et des faiblesses. L'intérêt de leur étude demeure précisément dans ce qu'elles disent de la démarche narrative des concepteurs.

37. Il est toutefois important de ne pas réduire ces changements à l'évolution du macroconflit. Il existe beaucoup d'actualisations de l'espace pour des événements mineurs dans le cadre de quêtes spécifiques. Par exemple, une quête implique de secourir le fils d'un chef de clan. Pour ce faire, il doit à terme affronter un géant et cet exploit devient vite connu dans le monde du jeu. Les passants se mettent ainsi à mentionner cette histoire. L'idée ici est plutôt de dire que le macroconflit et son évolution sont ce qui entraîne les changements esthétiques, politiques,

Ces évolutions passent essentiellement par une altération de l'espace existant et d'après nous il est possible d'en observer deux formes principales. D'une part on trouve des modifications ou remplacements de modèles 3D dans l'espace et d'autre part on constate aussi des ajouts de portions d'espaces entières.

L'exemple le plus parlant de l'impact d'un changement géopolitique sur l'environnement est la prise de Novigrad par le souverain de la Rédanie. Dans cet univers diégétique, Radovid est un personnage qui cultive une haine pour les individus aux facultés magiques et supporte ouvertement l'Église du Feu Éternel déjà en pleine inquisition dans la ville neutre. Lorsque le joueur retrouve la fille adoptive de son avatar et accomplit une succession de missions capitales visant à la protéger de ses ennemis jurés (la Chasse Sauvage), Radovid profite en parallèle de l'immobilisation de l'armée nilfgaardienne pour remonter au nord et s'approprier la ville neutre. La première conséquence sur la ville est esthétique, avec un remplacement de tous les drapeaux de la cité par celui de la Rédanie. L'autre est l'intensification des bûchers mise en place par l'Église du Feu Éternel, comme on peut le constater ci-dessous :



Remplacement des drapeaux de Novigrad et intensification de la chasse aux sorcières/non-humains

Un autre exemple similaire d'actualisation environnementale est celui de l'arrivée de l'armée nilfgaardienne sur l'archipel de Skellige. Les conditions d'actualisation de cet environnement sont analogues à l'exemple précédent. Le joueur doit avoir accompli tous les objectifs majeurs dans la ville de Novigrad et découvert comment tendre un piège à la Chasse Sauvage. Ce faisant, une cinématique emmène le joueur sur l'archipel où il aperçoit le

campement au loin. Sur la mer apparaissent des bateaux qui n'étaient pas là jusqu'à présent. De même, des tentes sont maintenant positionnées le long de la plage. Ces exemples de lieux altérés n'ont pas d'autres fonctions que d'accompagner une évolution significative de l'histoire et sont généralement mécaniquement sans impacts réels sur les conflits qui peuvent s'opérer au sein du jeu.

En revanche, ces actualisations d'espaces par modifications des lieux peuvent avoir un intérêt de jouabilité. Dans *The Witcher 2*, notamment, l'essentiel du deuxième acte prend place dans la ville de Vergen où le joueur récupère des quêtes dont la résolution s'effectue majoritairement en dehors des murs. La ville est alors profondément un lieu d'exploration libre, à partir de laquelle il va compléter ses différents objectifs dans l'ordre qu'il le souhaite jusqu'à ce que le jeu le redirige progressivement dans des quêtes où la réalisation d'objectifs devient linéaire. Assurément, à un moment donné, le joueur n'aura d'autre choix que de lever le brouillard sépulcral qui empêche les armées de s'affronter et de mettre fin au *statu quo*. Géraalt se retrouve par la suite au cœur du conflit qui a lieu tout d'abord aux murs de la ville, puis dans son enceinte. La fonction du lieu s'en retrouve changée. Il devient un site de défis, où l'exploration libre est substituée par l'exploration dirigée.



Exemple de modifications dans Vergen

C'est la configuration de l'espace qui change, mais surtout la manière de l'explorer. Certains chemins sont devenus inaccessibles à cause de barricades afin d'orienter la progression du joueur, les civils sont remplacés par des soldats en armures, le marché de la ville est supprimé pour laisser place aux militaires, etc. L'espace d'exploration devient ici l'espace du conflit. Cette séquence particulière du jeu est aussi un moyen de faire découvrir

au joueur les mécanismes de défense de la ville forteresse. La grande allée aux portes de la ville ne représente plus les murs bienveillants et accueillants saluant le joueur à son retour de quête, mais un piège dont émanent des murs des torrents d'huile brûlante à destination de l'armée assiégeante. En d'autres termes, dans une séquence pareille, c'est la fonction de l'espace ludique elle-même qui est réaffectée.

Une autre façon d'actualiser l'espace en réponse à l'évolution du macroconflit est peut-être la création d'espaces spécifiques. Dans *The Witcher 3* cela peut passer par l'ajout de portions de territoires. Lors du conflit final, Géralt et sa fille adoptive, Ciri, s'allient aux Nilfgaardiens pour vaincre la Chasse Sauvage. Cependant ces ennemis ont la particularité de générer de la glace. Cette propriété diégétique permet ici de mettre en jeu, en introduisant ces environnements spéciaux par le biais de cinématiques³⁸, des combats sur un lieu où il est habituellement impossible de marcher. On le voit sur les figures ci-dessous, notre personnage peut tenir sur des surfaces non visibles sur la carte du monde. Cette absence d'indication est par ailleurs un signe du caractère véritablement singulier de ce qui se joue à cet instant. Puisque cet espace de glace est créé pour l'occasion, la carte du monde, qui représente le territoire explorable tout au long du jeu, n'est pas actualisée en conséquence (la glace disparaîtra bel et bien après le générique de fin). À contexte spécifique sont associés des décors spécifiques, mais aussi des conditions de jeux spécifiques. En tant que séquences dirigées, les modalités de victoires peuvent différer dans ces moments spéciaux. Ces décors nouveaux deviennent des labyrinthes linéaires (motif spatial ludique qui ne peut être que ponctuel dans un jeu en monde ouvert) ou des arènes, soit des lieux pour des instants de jeux particuliers. Ici, le titre propose deux phases de type « fuite en avant » où l'enjeu n'est pas de vaincre tous les adversaires, mais d'arriver à la fin du chemin³⁹ et d'accéder à l'arène du *boss*⁴⁰. La cinématique fait alors le lien entre les deux phases de jeux. La mise en scène,

38. Par exemple, Géralt voit le bateau de la Chasse Sauvage s'écraser. L'enjeu de cette cinématique est multiple et rejoint les différentes caractéristiques de la cinématique identifiées d'une part par Sasha A. Howells (« Watching a game, playing a movie. When Media collide » in Krzywinska, Tanya et King, Geoff (dir.). *ScreenPlay. Cinema/videogames/interfaces*. London : Wallflower Press, 2002, p. 111), et d'autre part par Rune Klevjer (« In defense of cutscene » in *Computer Games and Digital Cultures Conferences Proceedings*, Actes du colloque, Université de Tampere, 2002, p. 191-202). La cinématique fait évoluer le récit, à savoir que la lutte contre la chasse sauvage approche de sa conclusion, elle donne un indice sur le futur objectif ludique et enfin elle catapulte à nouveau le joueur dans l'action, au même titre qu'elle segmente l'activité ludique.

39. La première phase avec Ciri offre par ailleurs un nombre d'adversaires illimité. La séquence ne peut être résolue simplement en éliminant tous les opposants.

40. Terme courant dans la culture vidéoludique : il renvoie à un adversaire ou un ensemble d'adversaires représentant une étape critique du jeu. Cette étape fait souvent appel à un maximum des compétences du joueur

pouvons-nous dire, suggère un nouveau changement dans l'espace. La cinématique sert à informer le joueur sur comment l'espace de jeu qu'il doit rejoindre dans la prochaine séquence s'est créé (puisqu'il était inexistant il y a peu). L'armée de Skellige intervient dans la bataille et percute le navire de la Chasse Sauvage. La structure ludique précédente se répète alors si ce n'est que Geralt débute sur une île préexistante et arrive progressivement sur des portions d'espaces créés pour l'occasion (la mer gelée et le bateau ennemi) jusqu'à une nouvelle arène.



De la fuite en avant à l'arène de Boss

Nous émettions plus tôt l'hypothèse, compte tenu de la répétition de ce schéma dans les *opus 2 et 3* de la série *The Witcher*, que le *statu quo* pouvait faire office de stratégie visant à contrôler et justifier les transformations limitées de l'espace au cours du jeu. La mise en branle de la structure ludo-narrative conduit donc aussi à des actualisations localisées de l'espace de manière ponctuelle. Parce qu'un monde de jeu vidéo n'est pas un monde autonome, les différents états du monde dépendent de la progression du joueur. Les textures d'une ville peuvent ainsi être remplacées pour signifier un changement politique, ou des lieux pour être surmontée.

peuvent être réagencés, ou étendus, pour satisfaire des besoins ludiques et narratifs. La représentation de l'espace en guerre et du conflit dans l'œuvre de CD Projekt Red témoigne indubitablement d'un monde loin d'être une simulation, ou plutôt une simulation qui est encore loin du fameux holodeck de Star Trek (pour reprendre la célèbre analogie de Janet Murray⁴¹). Il s'agit plutôt d'une fiction écrite et extrêmement délimitée.

Nous nous sommes attachés à montrer comment le monde des Royaumes du Nord est organisé, ainsi qu'à souligner comment les développeurs mettent en place des stratégies pour concilier le paradoxe d'un monde faussement en mouvement (mise en pause du macroconflits, actualisations localisées ponctuelles, simulation continue d'activités sociales, etc). De même, il a aussi été question de la temporalité du joueur – composante essentielle de l'espace-temps autour du jeu – et comment elle permet de faire ressortir les limites d'une sensation d'un monde en production, une illusion qui ne fonctionne que pendant une durée limitée. Notre étude vient valider la proposition de Mathieu Triclot en ce qui concerne le besoin de distinguer l'espace produit et la production de l'espace dans le domaine des jeux vidéo :

À travers l'articulation entre ces différentes spatialités, l'espace du jeu n'apparaît plus seulement comme un système des signes à décrypter, mais comme le produit d'une opération historique, avec sa contingence relative. Il ne faut plus seulement se demander comment cet espace est *de facto* structuré, mais pourquoi il présente cette structuration plutôt qu'une autre et sous quelles conditions il aurait pu être autre. Il s'agit de réintroduire de la virtualité dans le virtuel, de faire réapparaître l'espace tel qu'il existe comme une virtualité⁴².

Au travers des techniques actuelles, *The Witcher 2* et *3* maintiennent l'illusion d'un monde en mouvement malgré des indices qui trahissent un usage répétitif *d'assets* comme les dialogues répétés et des formations sociales fixes. Si le macroconflit demeure en pause, l'essentiel du temps, la mise en branle de l'actualisation ludo-narrative entraîne à un moment ou un autre une actualisation du monde. On constate des transformations à échelles variables de lieux déjà connus ou des ajouts d'espaces complets. En nous focalisant seulement sur un espace inféré par un macroconflit nous espérons avoir contribué à éclaircir cette dichotomie qui existe dans certains jeux que l'on perçoit pourtant comme toujours en mouvement, mais qui n'avancent pas sans nous. Le monde en mouvante fixité apparaît quand cesse l'illusion du

41. Murray, Janet H. *Hamlet on the Holodeck-The Future in Narrative in Cyberspace*. Cambridge : MIT Press, 1998.

42. Triclot, Mathieu. « Dedans, dehors et au milieu ». *Op. cit.*, p. 225.

mouvement, quand la répétition surgit ou lorsque le contraste entre la temporalité diégétique et celle du joueur vient rompre notre suspension consentie d'incrédulité.

En définitive, le mouvement est uniquement devant nos yeux, le microconflit n'a lieu qu'en notre seule présence. Comme le suggère la caméra libre, plus on s'éloigne de notre personnage et moins le monde est en mouvement. Plus on se rapproche, plus les détails et les animations apparaissent. Mais il ne s'agit pas là d'un phénomène propre à la série *The Witcher*. Ce que l'œuvre a de spécifique est probablement davantage la manière qu'elle a de justifier cette suspension dans lequel son monde semble baigner. Ainsi, il peut être intéressant de se demander comment d'autres jeux composent avec cette limitation inhérente à l'aspect informatique des jeux vidéo et quels types de stratégie ils utilisent. En effet, si tous les jeux, multijoueurs ou non, proposent des mondes prédéfinis, ils ne disposent pas tous des mêmes contextes narratifs. Par conséquent, il peut aussi être intéressant de se demander quelles sont les techniques dont ils bénéficient pour que l'illusion d'un monde en production soit maintenue ou s'ils s'affairent tout simplement à maintenir une telle illusion. Enfin, nous espérons avoir éclairci certaines interactions qui s'opèrent entre les espaces ludiques, narratifs et extra-ludodiégétiques.

Clément Personnic,
titulaire d'un master en étude cinématographique
de l'université Rennes 2