



HAL
open science

L'exploration dans les mondes virtuels, objet de curiosité géographique et source d'études phénoménologiques

Rodolphe Dumouch

► **To cite this version:**

Rodolphe Dumouch. L'exploration dans les mondes virtuels, objet de curiosité géographique et source d'études phénoménologiques : L'exemple du Monde de Warcraft.. 2009. hal-00418951v4

HAL Id: hal-00418951

<https://hal.science/hal-00418951v4>

Submitted on 2 Nov 2010 (v4), last revised 29 Nov 2010 (v6)

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

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



UNIVERSITÉ D'ARTOIS



L'exploration dans les mondes virtuels, objet de curiosité géographique et source d'études phénoménologiques.

L'exemple du Monde de Warcraft.

Rodolphe DUMOUC

Avec le concours de : Steven REDELBERGER, Jessie REDELBERGER et Anthony DECHY, mes anciens élèves de 1^{ère} S en 2004-2005, au lycée Lurçat de Maubeuge, qui m'ont fait découvrir ce jeu. Ils sont, désormais diplômés en mesures physiques.

Introduction.

Les contes, la littérature, les cartes mentales, les sondages auprès des habitants ou encore les guides touristiques (Nacima YELLES in CORVOL 1987) sont les moyens les plus couramment utilisés pour étudier les perceptions et les représentations des objets géographiques. Armand FREMONT (1977) peut en être considéré comme l'initiateur, par ses études sur les collines normandes, après toutefois l'ouvrage pionnier d'Eric DARDEL (1953) mais oublié pendant plusieurs décennies. De nos jours, d'autres sources semblent incontournables. On doit y ajouter, en effet, pour que l'étude du registre de la géographie des représentations soit plus complet, la géographie imaginaire, celle de mondes qui n'existent pas physiquement. Ce sont donc, et c'est leur intérêt, de pures représentations. Il s'agit cependant d'un exercice risqué. Lorsqu'un géographe étudie des espaces réels, il les saisit en les passant par ses propres filtres phénoménologiques et épistémologiques : il propose forcément une lecture qui lui est particulière. Dans le cas de l'étude d'espaces imaginaires, il s'agit de mondes créés à partir des représentations des auteurs ou des développeurs : au fondement des espaces imaginaires nous avons donc déjà un filtre préalable. A celui-ci, lorsqu'un géographe tente une étude de ces lieux étymologiquement u-topiques, s'ajoute une deuxième série de filtres : ce sont les représentations et les conceptions épistémologiques du géographe. Il faut avoir pleinement conscience de cette double interface entre le monde réel, le monde virtuel, son auteur et l'étude qu'en tire le géographe. Les sources d'écueils sont multiples. L'essai qui va suivre est donc périlleux, puisque c'est le géographe qui interprète l'interprétation du monde créé par des auteurs et des développeurs informatiques. Il s'agit d'une construction intellectuelle et affective.

1. Les espaces boisés dans la géographie imaginaire des livres et des films.

Il convient de passer en revue quelques exemples, souvent classiques, de géographie imaginaire dans la littérature et le cinéma. Le monde de *Warcraft*, développé par la société Blizzard®, s'en inspire fortement, comme nous le verrons plus loin.

Jules VERNE (1929), écrivain géographe français par excellence, n'a guère inventé de lieux imaginaires si ce n'est – exception notable – son *Ile Mystérieuse* (paru en 1874). D'autres auteurs, qui ne sont pas connus comme ayant la qualité de géographes, ont pu créer des espaces imaginaires. Ainsi Maurice LEBLANC (1888), célèbre pour *Arsène Lupin* a aussi publié une série de nouvelles courtes parmi lesquelles *Le formidable événement* paru en 1921 : un cataclysme sismique d'ampleur inédite a exondé le détroit du Pas-de-Calais, créant un isthme entre la France et la Grande Bretagne. Une colonisation sauvage s'ensuit. Le partage des territoires nouvellement émergés se fait dans l'anarchie et le crime.

En revanche, dans la littérature anglaise du XXe siècle, Tolkien avec *Le Seigneur des Anneaux* (*The lord of the rings*), met en scène une géographie totalement imaginaire où les espaces forestiers sont au cœur des intrigues et des représentations, teintées de mythologie scandinave. Ce roman fut popularisé par une version cinématographique où malheureusement la plupart des passages faisant intervenir des espaces forestiers sont éludés ou escamotés. Ainsi, aucune séquence du film n'est consacrée à la traversée de la *Vieille Forêt* par la Compagnie de l'Anneau dont les membres sont restés prisonniers d'un enchantement. La *Lothlorien*, forêt mythique des Elfes faisant figure d'Eden avec ses *Mallornes*, arbres aux feuilles dorées, est très loin de ressembler à ce qu'on peut en lire dans le premier volume, intitulé *La Communauté de l'Anneau*. L'opposition de la *Lothlorien* à la *Forêt Noire*, siège de ténèbres, n'existe pas non plus dans le film. Seule la séquence cinématographique sur les *Ents* (arbres qui marchent) dans la forêt de *Fangorn* est présente, et encore, au prix de déformations, d'imprécisions et d'approximations innombrables. *Le Seigneur des Anneaux* est un roman riche de toutes les représentations archétypiques du monde forestier : opposition clair / sombre, opposition asile / exil, monde inquiétant, enchanté, hostile ou accueillant. Plus solennellement, on pourrait y retrouver le sentiment de Tacite devant la forêt Hercynienne : « une note d'admiration et de terreur sacrée mêlée à de la répulsion » (SCHAMA, 1999). Par ailleurs, la géographie et ses représentations sont omniprésentes chez TOLKIEN et l'on

soupçonne, dans certains passages, une maîtrise de la géomorphologie par l'auteur – quoique cela mériterait une vérification plus approfondie dans la version anglaise.

Pour avoir travaillé beaucoup, au cours de mes recherches, sur les espaces boisés et les limites auxquels ils sont associés, nous réaliserons notre exploration en nous concentrant souvent sur les frontières et *pro parte* sur les forêts.

2. La forêt et les frontières dans les mondes virtuels.

De nos jours, la géographie imaginaire ne peut se limiter à la littérature et au cinéma. *Le Seigneur des Anneaux* n'a pas inspiré qu'un film mais d'autres géographies qui peuvent désormais se mettre en scène grâce à l'informatique. L'essor des technologies numériques et d'Internet a en effet ouvert de nouvelles sources très révélatrices de la phénoménologie de l'espace : les mondes virtuels. Ils sont dépourvus de contraintes physiques réelles et laissent donc place à de la pure représentation voire à de la pure imagination. Cela dit, ils recèlent des contraintes physiques virtuelles mises au point par les développeurs informatiques, dont l'objectif premier est de circoncrire des espaces et d'empêcher le passage des personnages ou des joueurs, donc établir des limites et attribuer des fonctions à chaque portion de carte. Dans cette optique, la notion de contrainte physique est très liée à celle de frontière : il en résulte que la « frontière naturelle » est un modèle très répandu dans les jeux en ligne. Etant donné que s'y déroulent bien souvent des combats virtuels, on devine que l'archétype identifiant frontière naturelle et frontière militaire y est abondant.

Les espaces virtuels, au départ rudimentaires, se sont peu à peu affinés et perfectionnés, au point de produire aujourd'hui des mondes à l'allure de dessins animés interactifs. Certains font appel à une véritable géographie dont il semble pertinent d'étudier les fondements et les présupposés sur lesquels sont basés leur conception. Et pour ce qui nous occupe, il convient de voir comment y sont intriqués les espaces boisés et les frontières.

Certains jeux font appel à une géographie partiellement réelle, d'autres créent des mondes de toute pièce.

Des espaces virtuels cartographiés dans le monde réel

Dans le premier type, on citera « Alerte rouge » (*Red Alert*) développé par *Westwood studio*®. Les actions se déroulent dans un monde où Hitler a été éliminé grâce à une machine à remonter le temps. Il en résulte un affrontement direct entre le monde soviétique et les alliés. Le joueur choisit un camp et commande des batailles. Les parties, après un long parcours de conquête, se terminent par la destruction du camp adverse. A petite échelle, le jeu fait appel à des cartes du monde qui nous sont familières, ainsi qu'à des Etats-Nations existants. Des villes réelles y sont citées : Londres, Moscou, Paris, Torun en Pologne... mais à grande échelle, on se bat sur des cartes totalement fantaisistes, des côtes maritimes conçues pour des débarquements violents qui n'ont rien à voir avec les côtes des lieux qu'elles sont censées représenter.

Le modèle implicite d'*Alerte Rouge* est celui de la bataille en rase campagne : les bosquets et les espaces boisés séparent les belligérants qui ne peuvent jamais s'y rencontrer. Les montagnes ont aussi un rôle séparateur, mais moins fort. Le relief est surtout utilisé pour obliger le joueur à passer par des chemins bien gardés ou recelant des embuscades. Nous sommes vraisemblablement dans un modèle belliqueux inspiré du XVIIIe siècle et des guerres napoléoniennes, ignorant le passage des armées par les Ardennes ou les combats en forêt au cours des deux guerres mondiales (AMAT, 1987 et 1993 et 1999, CORVOL & AMAT, 1994). Il est vrai que la technologie informatique des années 1990 ne permettait pas facilement d'élaborer un modèle plus complexe que ceux de la bataille en rase campagne, en ville ou dans des labyrinthes. La forêt n'est donc, dans *Alerte rouge*, qu'un simple obstacle aux hommes et aux chars, rendue totalement infranchissable et étanche par les développeurs, comme les militaires les pensaient avant la Première Guerre Mondiale (REITEL, 1984).

Des mondes totalement virtuels : l'exemple du Monde de Warcraft.

Dans les années 2000, le perfectionnement des mondes virtuels s'est accru grâce au haut débit qui les a rendus accessibles depuis le domicile malgré les centaines de mégaoctets qui sont nécessaires à leur création. Les géographes se sont intéressés surtout aux effets des réseaux dans l'espace mondial (Boris BEAUDE, dans Jacques LEVY, 2008) ; Internet est souvent cité comme étant un espace virtuel de relations entre individus, mais les mondes virtuels eux-mêmes ne sont étudiés que depuis peu : un colloque sur ce sujet a eu lieu en 2009 (téléchargeable en format PDF sur le lien : <http://jeuxvideo.ens->

lsh.fr/servlet/com.univ.collaboratif.utils.LectureFichiergw?CODE_FICHER=1242117858578&ID_FICHE=24498). En dehors de ce lien et des quelques articles très récents auxquels il renvoie, le passage en revue de la littérature sur le sujet ne révèle que de nombreux ouvrages de psychologues ou d'informaticiens mais jamais de géographes. Pour ces derniers, les mondes virtuels semblent d'un intérêt évident.

Les jeux se déroulant dans des mondes virtuels sont de deux types : ceux auxquels on joue seul et qui sont installés sur un ordinateur et les jeux en ligne, multi-joueurs voire massivement multi-joueurs. Il existe des jeux de stratégie et des jeux de gestion.

Un exemple de jeu de gestion est *Tropico*, développé par *PopTop Software*®, où le joueur prend le pouvoir sur une île en 1950, fait face aux évolutions économiques et aux revendications de sa population. Il développe son espace, crée des villes, gère les ressources naturelles, suit une stratégie géopolitique pour obtenir des soutiens étrangers. Son objectif est de rester au pouvoir le plus longtemps possible : on peut tenir parfois jusqu'en 2010. Plusieurs voies s'ouvrent au « *Presidente* » : les élections ou la dictature. Dans le premier cas, les exigences de la population devenant de plus en plus difficiles à tenir, il finit tôt ou tard par perdre le scrutin (il peut se prolonger un peu en fraudant les résultats des scrutins). Dans le second cas, il doit payer une garde militaire mais peut se retrouver à court de moyens en cas de crise économique et fait alors face à un putsch de la junte qui réclame des soldes de plus en plus élevées. Le monde virtuel de ce jeu est assez restreint : une île simplement. Il ne sera pas retenu pour cette étude.

Entre 1994 et 2003, le jeu *Warcraft*, un jeu de stratégie parmi d'autres à l'époque, se développe dans ses versions successives I, II et III. Il se jouait seul un ordinateur personnel. Il était fortement inspiré de Tolkien et mettait en scène un univers médiéval-fantastique. En 2004, en saisissant l'opportunité du haut débit, *Warcraft III* s'est transformé en un jeu d'aventure en ligne, *World of Warcraft* développé par *Blizzard Entertainment*®, et a obtenu rapidement un grand succès. Il a développé depuis des extensions : « *The burning Crusade* » et « *The wrath of the Lich King* ».

Il existe évidemment d'autres jeux en ligne. Par exemple son concurrent *Dofus*, développé par *Ankama Games*®. Il ne sera pas retenu pour cette étude, même s'il présente

une géographie assez élaborée. *Dofus*, en effet, ne présente pas une grande liberté de mouvements ni de grandes possibilités d'exploration, car la cinématique du jeu ne permet de voir les paysages. Sur *Dofus*, on est restreint à observer un carré bien limité sur la carte, sans vue lointaine possible. Quand on se déplace, on doit passer d'un carré de terrain à un autre, l'ordinateur chargeant le carré voisin sur la carte. Il est impossible de se déplacer de manière réellement libre, les mers ne sont pas accessibles et le saut est impossible entre autres exemples. Un autre jeu de stratégie, *Bad Compagny* d'Electronic Arts Inc®, possède un graphisme très réaliste mais interdit toute sortie des zones normales de jeu sous peine de destruction en quelques secondes : aucune exploration n'est possible.

World of Warcraft ne présente en revanche pas ces défauts. On peut sauter, nager, plonger, observer les paysages sous différents angles, tourner l'écran vers le ciel ou vers le sol. Il fut même un temps où l'on pouvait grimper, mais cette possibilité a malheureusement été restreinte car elle a été la source de tricheries.

Le Monde de Warcraft est considéré comme addictif et son succès massif dans certains pays d'Asie du Sud-Est a suscité des inquiétudes. Il est largement inspiré – comme son ancêtre *Warcraft III* dont il reprend les cartes et les personnages – du roman de Tolkien dont nous avons parlé plus haut (*Le Seigneur des Anneaux*) et mérite donc qu'on s'y arrête tant la place du monde forestier est omniprésent dans ce roman.

Le Monde de Warcraft a aussi la particularité de présenter un monde virtuel complexe, élaboré, aux textures fines et inséré dans une géographie bien identifiée mais totalement imaginaire. Il est étonnant qu'elle n'ait pas attiré l'attention des géographes, ce d'autant plus que – au moins à l'origine, tant les opportunités d'exploration reculent dans les nouvelles extensions du jeu – cette particularité n'était peut-être pas étrangère aux propriétés addictives de ce jeu : l'envie de découvrir ce qui se cache derrière tel relief, telle mer a probablement un intérêt aussi attractif que l'objet du jeu lui-même : des quêtes à réaliser et un combat entre l'*Alliance* et la *Horde*, deux factions composées d'une fédération d'humains et de « races » (d'espèces devrait-on dire en toute rigueur) humanoïdes comme des gnomes, des nains ou des elfes, inspirés manifestement des œuvres de TOLKIEN... Certains aspects de cette géographie semblent d'ailleurs clairement conçus en ce sens, comme le montrent de nets indices qui seront détaillés ci-dessous.

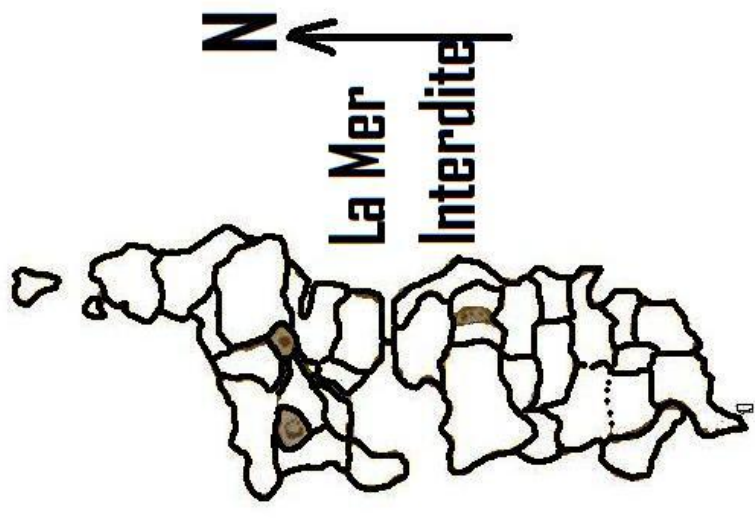
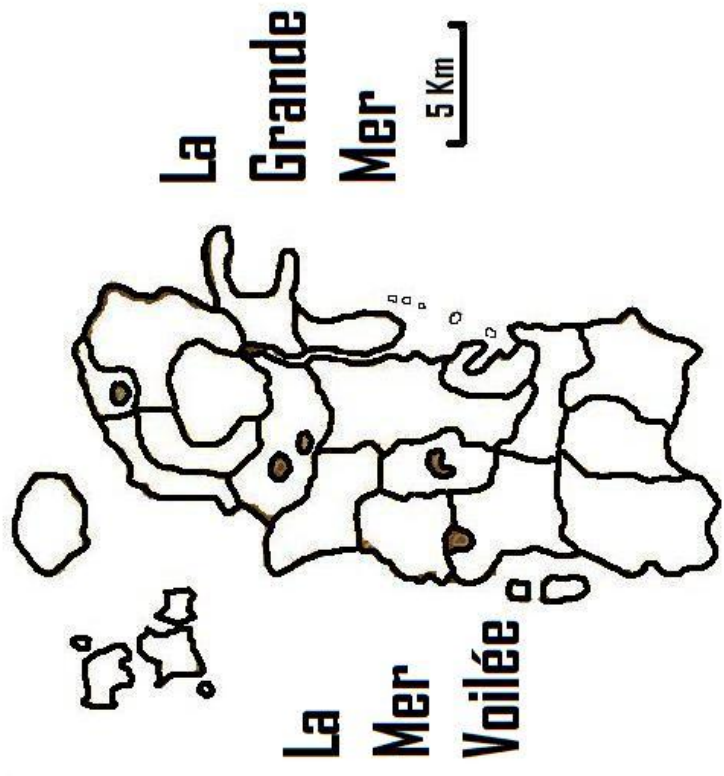
La géographie du *Monde de Warcraft* est celle d'une « planète », ou plutôt d'un « monde » (*Azeroth*) possédant au départ (avant les ajouts de 2006 et 2008) deux « continents » : *Kalimdor* à l'ouest et *Les Royaumes de l'Est* à l'est ; à ces deux entités ont été ajoutées depuis – uniquement accessibles pour les joueurs de haut niveau – une *Outreterre* et depuis novembre 2008 un continent boréal, *Norfendre*. Ces quatre entités sont des instances séparées, c'est-à-dire qu'il est impossible de les rallier physiquement à la nage – nage de toutes façons impossible loin des côtes. Le voyage entre ces quatre « continents » n'est permis que par transfert informatique. Lorsque l'on prend le bateau allant des *Royaumes de l'Est* à *Kalimdor*, on ne traverse pas l'océan mais on est transféré d'une entité à une autre. L'image est coupée pendant le voyage et un écran illustrant *World of Warcraft* s'affiche. On a donc affaire à un type de frontière particulier : le *portail*, qui permet la téléportation. Le lieu d'arrivée est unique, dans une ville ou un port : l'analogie avec les frontières intérieures comme celles des aéroports est la plus pertinente, encore qu'il n'y a ni zone d'embarquement après contrôle ni *duty free*.

Kalimdor et *Les Royaumes de l'Est* reposent dans des espaces numériques limités de forme rectangulaire. Dans certains cas, on arrive parfois à atteindre « le bord du monde » dont on ne peut pas dépasser la limite (pas de chute dans le vide au-delà). Cela, par exemple, est assez facile à réaliser au nord de l'île de *Teldrassil*, d'où démarrent les joueurs de « race » « *Elfe de la Nuit* ».

Les informaticiens n'étant pas géographes, ils n'ont pas représenté l'échelle de leur monde virtuel sur les cartes consultables par les joueurs. Il est toutefois possible de l'estimer. Certaines armes ayant, selon ce qui est indiqué dans le menu, une portée maximale de 30m, on peut obtenir un étalon et mesurer ainsi le monde virtuel. Il en résulte que les continents d'*Azeroth* font environ 8 Km sur 25 ! Quant au déplacement des personnages à pied, il se fait, en partant de cette base, à près de 60 Km/h ; avec les montures, il peut aller jusqu'à environ 120 Km/h voire 200 pour les joueurs de très hauts niveaux en *Outreterre*. Toutes ces distorsions au regard du monde réel ne sont guère perçues par les joueurs, qui se rendent rarement compte que leurs continents sont minuscules et que leur planète aurait sa place dans la ceinture d'astéroïdes... d'autres imprécisions ou absurdités méritent d'être notées : il fait partout jour ou nuit selon l'heure locale du pays du joueur ; le Sud des « continents » est représenté comme tropical et le Nord froid (comme si on était dans un hémisphère Nord) mais

le Soleil brille toujours depuis le nord (comme si on était dans un hémisphère Sud) et la minicarte en haut à droite reproduit les ombrages résultant de cet éclairage ; des rivières abondantes n'ont pas d'embouchure et constituent un bassin endoréique en plein climat humide ; des mers sont systématiquement bordées d'infranchissables chaînes de montagnes pour empêcher le passage des joueurs par les côtes ; des royaumes et des îles sont plus hauts que larges. Les traductions de l'anglais avec leurs contresens, parfois, n'arrangent rien : les *Badlands*, région à la morphologie pourtant assez évocatrice, a donné en français « *Terres ingrates* » alors que la bonne traduction aurait été « Terres Ravinées »...

AZEROTH



Kamildor

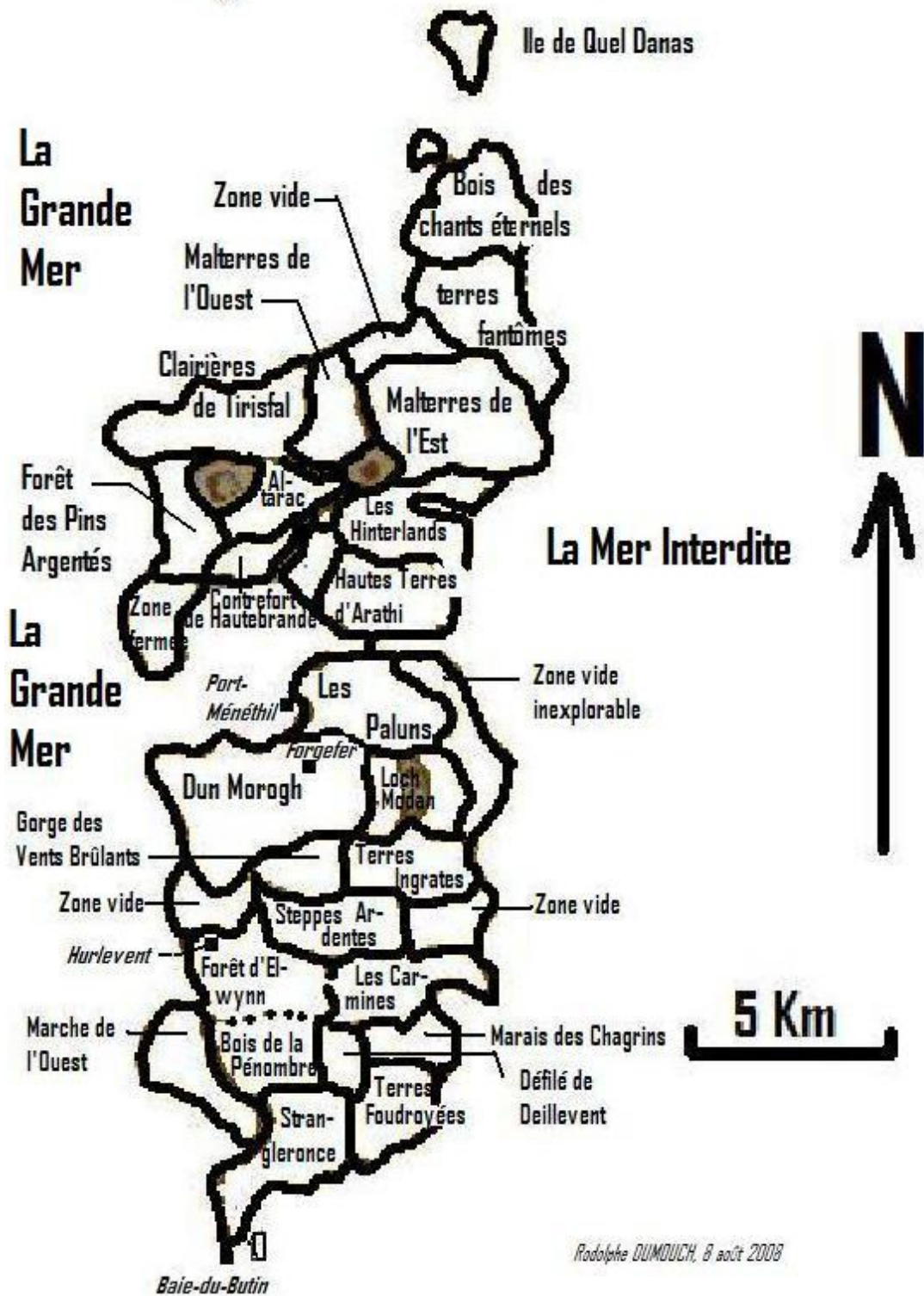
Royaumes de l'Est

Rodolphe DUMOUCH

Le 8 août 2008

Carte 1 : Azeroth, le monde virtuel du jeu *World of Warcraft*.

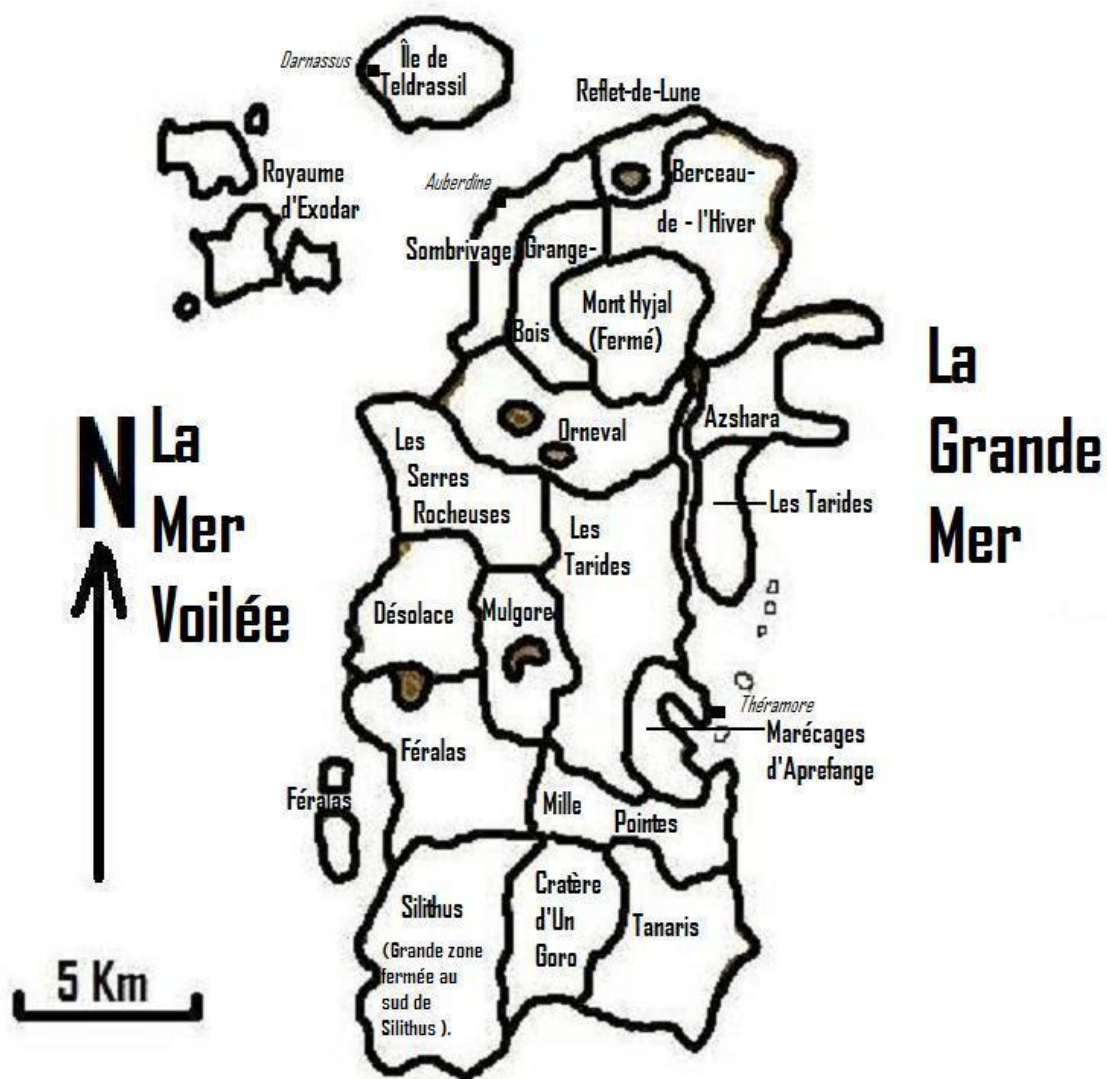
Royaumes de l'Est



Rodolphe DUMOUCH, 8 août 2008

Carte 2 : Divisions des Royaumes de l'Est.

Kalimdor



Rodolphe DUMOUCHE, 8 août 2008

Carte 3 : Les Royaumes du « continent » Kalimdor.

Les forêts sont abondamment représentées dans les paysages mais aussi dans les récits « historiques » et mythiques – consultables sur le site officiel de WOW Europe – qui constituent la trame de fond de ce monde imaginaire mêlant médiévisme, magie et technologie avec une mythologie bien propres à ce jeu.

Les deux aspects paradoxaux perçus du monde forestier, clair ou sombre, accueillant ou hostile, apaisant ou plein de dangers et de monstres, refuge pour les ermites ou repaire de bandits que l'on retrouve dans la littérature (BECHMANN, 1984, CORVOL, 1987, ARNOULD, CORVOL, HYOTAT, 1997) y sont présents de manière éclatante. Chaque lieu est associé à une mélodie, à un thème musical – toujours composé par Jason Hayes – qui renforce encore les représentations évoquées.

L'exemple le plus frappant est celui du grand espace qui constitue le point de départ des joueurs humains : la *Forêt d'Elwynn* et son pendant méridional (voir carte), le *Bois de la Pénombre*.

La *Forêt d'Elwynn* est découverte par le joueur débutant de niveau 1 autour d'une abbaye (*l'abbaye du Comté-du-Nord*) qui est rarement attaquée par la faction adverse. Elle est associée à une mélodie claire assortie de chants d'oiseaux. On y trouve des loups qui n'attaquent pas le joueur. C'est en quelque sorte un lieu de repos et d'entraînement dont il faudra sortir à un moment donné pour réaliser des quêtes. Au fur et « à mesure que l'on s'en éloigne, les animaux deviennent plus agressifs » comme cela est explicitement dit par un personnage non joueur. L'éloignement et la rencontre de dangers croissants constituent aussi une sorte d'entraînement pour le joueur. La *Forêt d'Elwynn* est donc un archétype de la forêt qui devient peu à peu hostile quand on s'y enfonce. Des monstres curieux apparaissent, comme les « *gnolls* », chimères de trolls et de gnomes. Les mines représentent d'abord les lieux les plus inquiétants, infestées de « *Kobolds* » (inspirés des mythologies nordiques : ARNOULD, HOTYAT, SIMON, 1998) puis les marais avec des créatures amphibies appelées « *Murlocs* ».



Image 1 : Vue de la Forêt d'Elwynn, bois clair avec un bûcheron et des animaux peu agressifs aux abords de l'Abbaye du Comté-du-Nord.

Image obtenue par capture d'écran à partir d'un compte sur le serveur officiel wow-Europe. (juillet 2008).

Lorsque le joueur s'élève de niveau, il part faire des quêtes dans deux régions connexes : la *Marche de l'Ouest*, terre littorale à connotation agricole et à l'est les *Carmines*, collines centrées sur un lac. Il n'est envoyé que plus tard au sud de la *Forêt d'Elwynn*, dans son prolongement appelé *Bois de la Pénombre*. On peut pourtant passer très facilement de l'un à l'autre, en franchissant la rivière *Elwynn*. Dans l'histoire d'*Azeroth*, le Bois de la pénombre est une ancienne partie de la *Forêt d'Elwynn* qui a été le siège d'une malédiction. Le thème musical associé est donc cette fois-ci angoissant. C'est le repaire des fantômes, des morts vivants, des goules ou des squelettes. C'est typiquement la forêt hostile, sombre comme son nom l'indique évidemment.



Image 2 : Rivière marquant le passage entre la Forêt d'Elwynn et le Bois de la Pénombre.

Image obtenue par capture d'écran à partir d'un compte sur le serveur officiel wow-Europe. (juillet 2008).

Cette frontière est franchissable sur toute sa longueur, ce qui est rare dans le monde d'Azeroth.



Image 3 : Le Bois de la Pénombre, un univers lugubre où abondent les Morts vivants.

Image obtenue par capture d'écran à partir d'un compte sur le serveur officiel wow-Europe. (juillet 2008).

Les cartes d'Azeroth, disponibles dans le jeu, montrent des « royaumes » bien délimités, correspondant à des niveaux et à des « races » bien déterminées : il y a donc une forte territorialisation des espaces. Les voyages de l'un à l'autre sont possibles, et sont normalement conditionnés par les alliances et les quêtes à réaliser. Par exemple, les Humains et les Nains étant alliés, le voyage depuis *Hurlevent* (capitale des Humains dans la *Forêt d'Elwynn*) à *Forgefer* (capitale des Nains) sont permis par un métro et par des *griffons* en voie aérienne. Les terres situées entre ces deux royaumes, appelées *Steppes Ardentes* et *Gorge des Vents Brûlants*, sont réservées à des joueurs de plus haut niveau : tout élément de niveau trop bas y est vite détruit (mais bien sûr, le joueur ressuscite comme cela va de soi dans ce type de jeu...).

Le fait frappant est que de nombreux royaumes sont entourés de hautes montagnes infranchissables dotées de quelques rares points de passage (chemins passant par des défilés, tunnels, cavernes parfois). La voie aérienne est possible, mais il faut d'abord rallier à pied le point d'atterrissage. Il y a donc souvent identité entre limite physique et frontière de royaume.

Les quelques frontières franchissables sur toute leur longueur marquent souvent un changement de niveau mais pas un changement de faction. Les frontières sont généralement marquées par un changement brusque – parfois mais rarement plus graduel – de paysage. Les limites « géologique », topographique, végétale, climatique et militaire coïncident presque systématiquement. Parfois, c'est même l'histoire et la mythologie qui conditionnent la géologie : les Steppes Ardentes ont pris leurs caractéristiques physiques dénudées et acquis leurs roches noires de lave suite à un sortilège qui déchaîna les éléments...

On retrouve des caractéristiques semblables du côté occidental, le continent de *Kalimdor*, lieu d'origine des Elfes (comme dans le *Seigneur des Anneaux*). Le *Mont Hyjal* (zone fermée mais qui fut visitée par des explorateurs chevronnés) est l'ancien royaume des Elfes déserté suite à une catastrophe liée à l'abus de la magie. Les Elfes se sont réfugiés à *Teldrassil*, une île septentrionale où un immense « arbre-monde » qui monte jusqu'au ciel est le centre de la magie elfique. Cela évoque clairement, tant par la toponymie que par le récit, le frêne sacré, *Ygdrasil*, qui dans la mythologie nordique se dresse au centre du monde (ARNOULD, HOTYAT, SIMON, 1998). Plus au Sud, la forêt *d'Orneval* semble encore évoquer un ancien âge d'or perdu. Les arbres y sont particuliers, de couleur souvent violacée. Certains aspects semblent rappeler la *Lothlorien* dans le *Seigneur des Anneaux* (même si elle était située dans les terres orientales).

L'Outreterre, première extension du jeu, présentant un monde dans une dimension parallèle entouré de *néant distordu*, permet de prendre encore plus de libertés avec le substrat physique (grands abysses donnant sur le *néant distordu*, limites brusques, rochers en lévitation, bosquets juchés sur des terrasses flottantes en plein ciel... le centre de l'Outreterre est un sanctuaire (lieu où sont interdits les combats Horde-Alliance) : Shattrath, cité trônant au cœur de la *Forêt de Terokkar*. Dans cet *Outreterre*, il est possible d'utiliser des montures volantes pour se déplacer : il n'y a donc plus de zones fermées à l'exploration et beaucoup de mystère géographique a été enlevé ; mais ces montures volantes ne sont pas utilisables dans les anciennes terres. Cette interdiction n'est pas justifiée par Blizzard®, mais sa vraie raison semble assez évidente : de telles montures permettraient de survoler les très nombreuses zones fermées, dont beaucoup sont des ébauches jamais achevées. Les nouvelles extensions ne correspondent jamais à un aménagement de ces zones, qui semblent totalement laissées à l'abandon. Pourtant, sur de nombreux forum, les joueurs se perdaient en conjectures : « la

zone inaccessible derrière *Hurlevent* fera-t-elle la prochaine extension ? ». Les évolutions successives du jeu montrent qu'elle a été totalement délaissée par les développeurs. En revanche, les sites annoncent que la prochaine extension, *WOW Cataclysm*, fera partir une nouvelle race de *worgen* de Gilneas, secteur actuellement fermé au sud de la *Forêt des Pins Argentés*.

La seconde extension associée aux modifications, introduites par les développeurs et désignées par le terme « *patches 3* » initie les nouvelles aventures liées au *courroux du Roi Liche*. Cette extension présente un continent nordique (*Norfendre*) situé au septentrion de *Kalimdor* et des *Terres de l'Est*. La forêt est très présente dans la partie Sud du nouveau continent, notamment dans le *Fjord Hurlant* et dans *Les Grisonnes*. Elle existe aussi dans un curieux monde tropical (dû à des sources chaudes ?), situé au nord de la *Toundra Boréenne*, le *Bassin de Sholazar*. Le monde forestier de cette nouvelle extension, évoquant bien la taïga ou la forêt de montagne, s'estompe souvent brusquement lorsque l'on passe à la *Désolation des Dragons* (secteur neigeux pourtant située à la même latitude) où à *Zul'Drak* (zone détruite envahie par les monstres du *Fléau*). Les logiques climatiques y sont le plus souvent transgressées de manière que l'on peut juger abusive. A la limite des neiges permanentes des *Pics Foudroyés* et de la *Couronne de Glace* on trouve la curieuse *Forêt du Chant de Cristal* qui se maintient dans le givre plus par magie que par ses conditions climatiques... d'ailleurs, elle est surplombée par la ville lévitante des magiciens, *Dalaran*, qui a été déplacée et dont on retrouve le cratère à l'ancienne place, près des Montagnes d'Altérac. Là encore, les montures volantes sont utilisables : il n'y a pas de mystères géographiques en dehors de ceux dûment programmés par Blizzard® : les donjons, notamment *Ulduar*. Ce sont des instances fermées dévolues à des combats épiques et qui donc ne créent pas véritablement une terre inconnue à explorer.



Image 4 : Etrouiture marquant le passage entre le *Bois de la Pénombre* et le *Défilé de Deuillevent* (royaume sec sans végétation).

Image obtenue par capture d'écran à partir d'un compte sur le serveur officiel wow-Europe. (juillet 2008).

En quelques mètres, on voit les derniers arbres, quelques arbres morts puis la roche dénudée.



Image 5 : Passage, à l'est du Défilé de Deuillevent, vers le Marais des Chagrins.

Image obtenue par capture d'écran à partir d'un compte sur le serveur officiel wow-Europe. (juillet 2008). Le passage d'un monde minéral sec à un marais fangeux se fait presque sans transition, même si le changement plus graduel de luminosité a été prévu par les développeurs.



Image 6 : La frontière entre le *Marais des Chagrins* et les *Terres Foudroyées* quand on regarde vers le nord-est.

Image obtenue par capture d'écran à partir d'un compte sur le serveur officiel wow-Europe. (juillet 2008).



Image 7 : La frontière entre le *Marais des Chagrins* et les *Terres Foudroyées* quand on regarde vers le sud-est.

Image obtenue par capture d'écran à partir d'un compte sur le serveur officiel wow-Europe. (juillet 2008).



Image 8 : le fantôme du héros tombé de la Horde, en filigrane juste devant le personnage et sa monture.

Image obtenue par capture d'écran à partir d'un compte sur le serveur officiel wow-Europe. (juillet 2009).

Le héros tombé de la Horde donne une série de quêtes pour l'alliance, ce qui est rare, car l'alliance et la horde sont censées se combattre sans merci, sauf dans ce cas étrange. Ce personnage, un peu clandestin, posté sur une frontière, demande de dépasser le conflit horde-alliance pour une cause qui le transcende ; cette cause est liée à la mémoire du personnage tombé lors d'un combat. Cela n'est pas sans rappeler les lieux déserts marginaux qui, dans l'antiquité, servaient de point de rencontre entre deux royaumes.

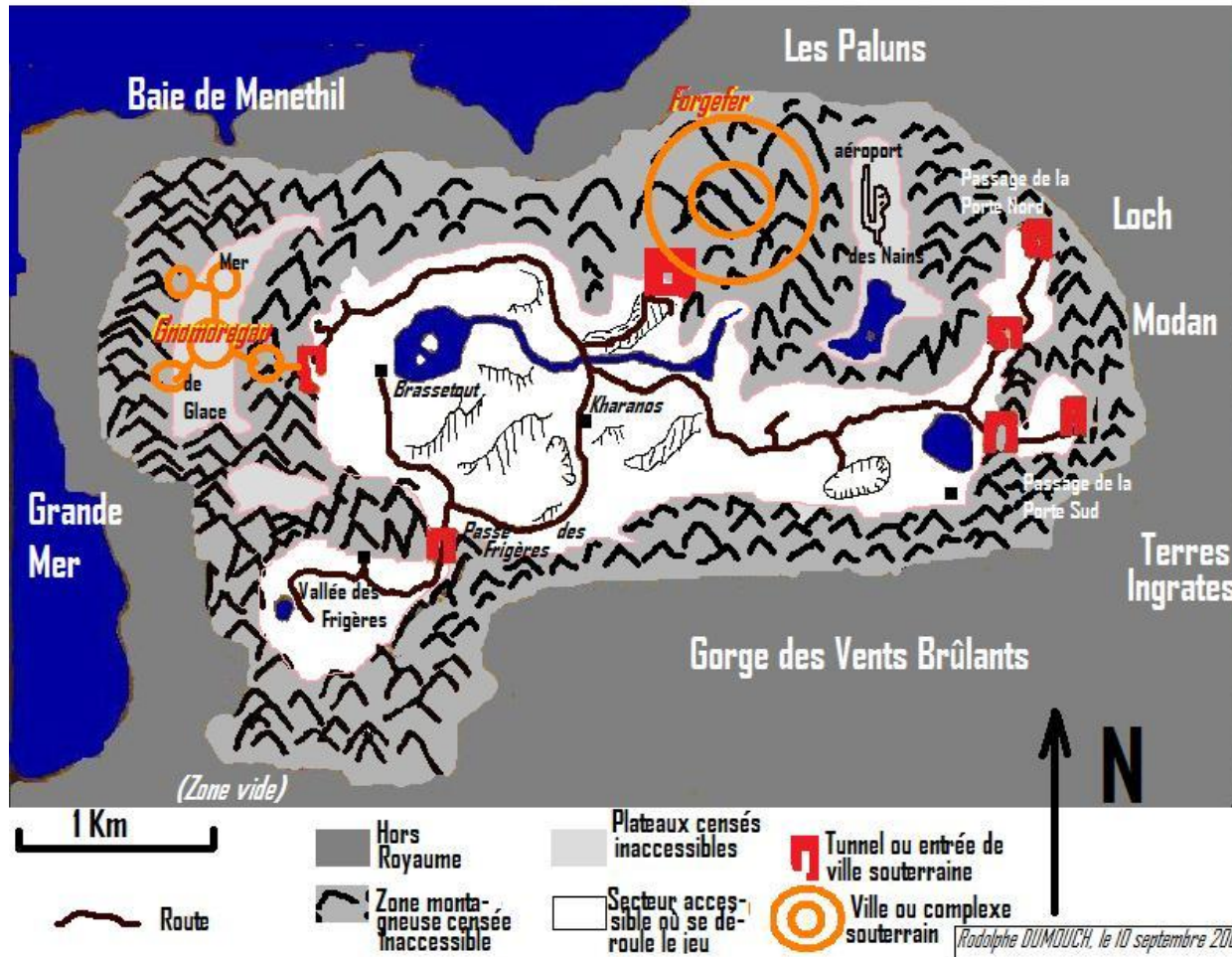
Voilà donc un passage en revue de quelques postes frontières « officiels » du *Monde de Warcraft*. Cela insatisfait évidemment la curiosité du géographe. Les zones montagneuses et les zones vides (non signalées sur les cartes de Blizzard® mais repérables en observant un peu) sont trop importantes pour être laissées si vite à l'écart une fois les chemins battus visités.

Ce sont peut-être ces zones isolées qui sont les plus intéressantes pour comprendre les représentations des développeurs ainsi que les techniques informatiques utilisées pour marquer les frontières. Il se trouve que lors des vols de griffons, il est possible d'observer des

éléments du décor, souvent nichés dans les montagnes, qui ne semblent pas accessibles depuis les royaumes. Une recherche plus approfondie fait alors découvrir des passages discrets, souvent difficiles et pleins d'embûches, qui mènent précisément au cœur de certaines montagnes réputées infranchissables. On pourrait croire qu'il s'agit d'oublis des concepteurs, mais trop d'indices convergent pour faire penser que cela est au contraire voulu et pensé.

Prenons l'exemple du Royaume de *Dun Morogh*, dans les Royaumes de l'Est. La carte et l'exploration de cette région *d'Azeroth* montrent que les seuls lieux normalement accessibles sont les secteurs non montagneux. Pire : certains plateaux insérés dans les montagnes sont apparemment hors de portée (La *Mer de Glace*, au-dessus de la ville souterraine de *Gnomeregan*, l'aéroport de *Forgefer* et le lac situé à son sud). Au total, on constate que les secteurs accessibles représentent à peine la moitié de la surface de la carte ! Cela ne peut qu'attirer l'attention et susciter une forte curiosité géographique. Une recherche approfondie et assez chronophage révèle des passages discrets vers l'aéroport et la Mer de Glace. Ces passages démarrent parfois de royaumes voisins.

DUN MOROGH



Carte 4 : Carte thématique de *Dun Morogh* mettant en évidence l'accessibilité des lieux.

Seules les parties représentées en blanc sont normalement accessibles au cours du jeu, soit nettement moins que la moitié de la surface du royaume ! En fait, quelques passages discrets dans les montagnes y donnent difficilement accès. L'aéroport des Nains, les montagnes situées au-dessus de la ville souterraine de Forgefer et La Mer de Glace au-dessus du donjon souterrain de Gnomeregan sont explorables. Ces lieux ne jouent strictement aucun rôle dans le jeu, dans les points gagnés ou dans les quêtes à réaliser.

Remarquons le caractère fantaisiste de la géographie : des montagnes jouxtant la mer, un réseau hydrographique endoréique, totalement en inadéquation avec cette région enneigée. C'est d'autant plus flagrant que Les Paluns, région marécageuse située plus au Nord, sont alimentés par le château d'eau que représente le versant nord des montagnes de Forgefer.



Image 9 : Le Sommet de Forgefer, en plein cœur d'un massif montagneux accessible par des passages discrets.

Image réalisée par capture d'écran suite à une exploration effectuée à partir d'un compte sur le serveur officiel de World of Warcraft Europe, sous le patch 2.4. (juillet 2008).

Le drapeau de l'Alliance y est planté mais le jeu ne nécessite à aucun moment de s'y rendre. C'est typiquement un lieu créé pour attirer les explorateurs.



Image 10 : Un campement situé au-dessus de la *Passé des Frigères* à *Dun Morogh*.

Image réalisée par capture d'écran suite à une exploration effectuée à partir d'un compte sur le serveur officiel de World of Warcraft Europe, sous le patch 2.4. (juillet 2008).

Cet élément du décor n'est visible ni depuis le sol ni depuis les lignes aériennes à dos de griffon. Il n'est observable que pour les explorateurs se rendant à la Mer de Glace, étendue vide difficilement accessible au-dessus de la ville souterraine de Gnomeregan. L'exploration est donc prévue dans ce jeu, avec des décors créés à cet effet.



Image 11 : La « Mer de glace » ou « vallée perdue de Gnomeregan » vue par son entrée au sud. Lieu très difficile d'accès mais encore explorable.

Image réalisée par capture d'écran suite à une exploration effectuée à partir d'un compte sur le serveur officiel de World of Warcraft Europe, sous le patch 3.2. (août 2009)



Image 12 : un étrange aéroport gnome dans les montagnes, dans une zone explorable mais sans utilité pour le jeu.

Image réalisée par capture d'écran suite à une exploration effectuée à partir d'un compte sur le serveur officiel de World of Warcraft Europe, sous le patch 2.4. (juillet 2008)

Certaines zones vides, comme *Gilnéas* située au sud de la *Forêt des Pins Argentés* ou les approches du *Mont Rochoire*, sont inaccessibles. La présence de nombreux murs invisibles – installés après la mise en échec des barrières par des explorateurs – montre que cette inaccessibilité a été voulue et sévèrement mise en œuvre (surtout depuis le « patch 2.4 », mise à jour du début de l'année 2008). En revanche, les zones accessibles non seulement ne présentent guère de murs invisibles mais sont marquées de petites scènes de décor se manifestant comme autant d'indices pour la recherche de passages secrets. Il y a même, parfois, des Personnages non joueurs pour accueillir l'explorateur ; ces éléments, visibles depuis les lignes « officielles » de desserte aérienne sont aussi là pour attiser la curiosité.



Image 13 : Vue depuis l'ouest de la vallée perchée appartenant encore (jusqu'au rocher) à la Forêt d'Elwynn mais ayant les caractéristiques dénudées des Steppes Ardentes.

Image réalisée par capture d'écran suite à une exploration effectuée à partir d'un compte sur le serveur officiel de World of Warcraft Europe, sous le patch 2.4. (juillet 2008).

Les nains dits « Montagnards du corps expéditionnaire » y patrouillent contre le « Drake insoumis », en provenance des Steppes Ardentes qui rode dans cette antichambre de la Forêt d'Elwynn. La scène est visible depuis la ligne de Griffon Hurlevent – Forgefer, le passage à pied est possible mais difficile et discret. La présence de ces personnages non joueurs, leurs paroles accueillantes sont évidemment voulues à l'attention des explorateurs.



Image 14 : un village de trolls, entre Sombrivage et Reflet-de-Lune, très difficile d'accès et sans aucun rôle dans le jeu.

Image réalisée par capture d'écran suite à une exploration effectuée à partir d'un compte sur le serveur officiel de World of Warcraft Europe, sous le patch 2.4. (juillet 2008).

Ces trolls, censés appartenir à la Horde, sont amicaux avec les rares joueurs de la Horde qui arrivent à les rejoindre et neutres avec ceux de l'alliance. Ce lieu constitue une exploration difficile nécessitant un saut mortel : le personnage doit donc refaire en fantôme un chemin très compliqué qui part du Berceau-de-l'Hiver, situé loin à l'est de ce village, pour réintégrer son corps. Comment ne pas voir un clin d'œil évident des développeurs sur un tel lieu ?

Certaines de ces zones ne sont pas finies, ne sont pas figolées informatiquement. C'est cela qui les rend particulièrement intéressantes pour le géographe. L'exploration (dite « *Essploration* » dans le jargon Internet est aussi la passion de certains joueurs. Toutefois, la multiplication des embûches, la suppression de certains moyens pour franchir les reliefs pousse les « *essplorateurs* » à quitter les serveurs officiels de *Blizzard*® et à rejoindre les serveurs privés. Ces serveurs privés sont des sites de jeu créés illégalement en utilisant et en modifiant des programmes appartenant aux détenteurs de droits. Toutefois, aucun procès ne semble avoir été intenté à ceux qui les proposent.



Image 15 : Région vide au sud de *Dun Morogh*, au nord de *Hurlevent* et à l'ouest des *Steppes Ardentes*.

Image réalisée par capture d'écran suite à une exploration effectuée à partir d'un compte sur le serveur officiel de World of Warcraft Europe, sous le patch 2.4. (juillet 2008).

Ce secteur demeure accessible, quoique de passage difficile. On y voit des textures non élaborées.



Image 16 : Hurlevent vue depuis son sous-sol : un « bug » attractif dont le passage n'a pas été supprimé.

Image réalisée par capture d'écran suite à une exploration effectuée à partir d'un compte sur le serveur officiel de World of Warcraft Europe, sous le patch 2.4. (juillet 2008).

Certains « bugs » constituent de véritables attractions pour les explorateurs. Ici une ville qui, vue depuis ses fondations, voit disparaître ses murs et ses sols et fait apparaître son décor en surtension dans le vide.



Image 17 : un « trou du monde ».

Image réalisée par capture d'écran suite à une exploration effectuée à partir d'un compte sur le serveur officiel de World of Warcraft Europe, sous le patch 2.4. (juillet 2008).

Piège à explorateur ! Ne pas sauter dans le tunnel partant de la ferme perchée des Paluns (voir annexe p 61) ! Sinon chute (le cadavre se retrouve aux portes de Forgefer).

Là encore, l'exploration de la ferme perdue des Paluns (voir annexe p 61) semble avoir été prévue, avec une touche d'humour voulue par les développeurs. De tels trous du monde existent dans d'autres lieux recherchés des explorateurs, notamment dans les fondations d'Hurlevent.

Que révèlent ces zones difficilement accessibles sur la conception des frontières dans le monde virtuel d'Azeroth ?

L'exploration des zones difficilement accessibles, et, mieux, de zones non figénées fournit certains éléments.

Il a été noté plus haut que les transitions sont rares et que les passages d'un royaume à l'autre sont brutaux : le domaine des discontinuités linéaires domine largement celui du

gradient, même si certaines caractéristiques, comme la météorologie qui change aléatoirement d'une heure à l'autre dans le jeu, se modifie de manière graduelle quand on approche des frontières.

On peut donc, presque sans graduation, passer d'un défilé aride à un marais fangeux. Toutefois, il existe des lieux, certes plus rares, où les transitions sont lentes, graduelles et progressives. C'est le cas du passage du royaume enneigé *Dun Morogh* vers la région volcanique appelée *Gorge des Vents brûlants*. Il n'existe aucun passage « officiel » à pied entre ces deux royaumes, le passage devant se faire par des royaumes voisins (« *Terres Ingrates* » et « *Loch Modan* »). Toutefois, il est possible, par un passage « secret », de passer directement de *Dun Morogh* à la *Gorge des Vents Brûlants* – la réciproque étant impossible du fait d'une falaise qui une fois sautée ne permet pas le retour en arrière : la dissymétrie, imposée par la gravité, est très courante dans ce jeu où les reliefs sont exagérés au point d'avoir des royaumes ou des îles plus hauts que larges, ce qui est évidemment impossible en géomorphologie réelle !

Le haut de la *Gorge des Vents Brûlants*, paysage visible depuis le vol des griffons, est enneigé comme *Dun Morogh* :



Image 18 : Un avion échoué (décor conçu pour les explorateurs) sur la partie enneigée de la Gorge des Vents Brûlant, normalement inaccessible.

Image réalisée par capture d'écran suite à une exploration effectuée à partir d'un compte sur le serveur officiel de World of Warcraft Europe, sous le patch 2.4. (juillet 2008).

La minicarte en haut à droite montre bien le nord enneigé et un petit secteur plus sombre au sud (où commence le paysage dépourvu de neige de la Gorge des Vents Brûlants).



Image 19 : Un peu plus bas dans la haute Gorge des Vents Brûlants : vue sur une partie normalement inaccessible où la couche de neige se fait déjà plus ténue.

Image réalisée par capture d'écran suite à une exploration effectuée à partir d'un compte sur le serveur officiel de World of Warcraft Europe, sous le patch 2.4. (juillet 2008).



Image 20 : La Halte du Thorium vue par le dessus (Gorge des Vents Brûlants).

Image réalisée par capture d'écran suite à une exploration effectuée à partir d'un compte sur le serveur officiel de World of Warcraft Europe, sous le patch 2.4. (juillet 2008).

Paysage sombre à l'arrière-plan et à droite, correspondant à la zone normalement accessible où se déroule le jeu. La minicarte en haut à droite est très explicite sur la transition.

Passons maintenant à l'exploration de zones non finies, souvent situées en régions frontalières ou dans des zones vides jouxtant deux royaumes.



Image 21 : Point triple où se rejoignent Les Carmines, le Marais des Chagrins et le Défilé de Deuillevent.

Image réalisée par capture d'écran suite à une exploration effectuée à partir d'un compte sur le serveur officiel de World of Warcraft Europe, sous le patch 2.4. (juillet 2008).

En gris : Défilé de Deuillevent ; en rouge : les Carmines ; en vert. Marais des Chagrins. Très explicite sur la minicarte en haut à droite.



Image 22 : Point triple où se rejoignent la *Forêt d'Elwynn* (en jaune où est le personnage), *Les Carmines* (en rouge) et les *Steppes Ardentes* (en gris).

Image réalisée par capture d'écran suite à une exploration effectuée à partir d'un compte sur le serveur officiel de World of Warcraft Europe, sous le patch 2.4. (juillet 2008).

Magnifique illustration de la notion de frontière vue par les développeurs informatiques. Là encore la minicarte en haut à droite est très parlante.



Image 23 : Frontière entre les *Terres Ingrates* (en rouge) et le *Loch Modan*.

Image réalisée par capture d'écran suite à une exploration effectuée à partir d'un compte sur le serveur officiel de World of Warcraft Europe, sous le patch 2.4. (juillet 2008).

Un cliché très révélateur de la notion de frontière conçue par les développeurs.

On peut donc sans faire trop d'approximations que, dans ce monde virtuel, la frontière est le plus souvent conçue comme une ligne et rarement comme une marche. La frontière est ici plus ligne de séparation qu'espace interfrontalier du fait de la proximité des lieux et des modalités d'échange. Cela dit, certaines parties de cartes proches des frontières proposent des quêtes qui évoquent les légendes ou des incursions venant des royaumes voisins : ainsi le Nord des Carmines est en proie aux *orques Roche noire* qui sévissent dans les *Steppes Ardentes*, ainsi la pointe du Noroît dans les *Maletterres de l'Ouest*, où arrive le chemin provenant des verdoyants *Contreforts de Hautebrande*, n'est pas dévastée comme les secteurs voisins.

Il existe aussi, sur la carte d'Azeroth, des zones vides marginales. Elles ne sont pas conçues comme des marches séparantes mais plutôt comme des zones à développer qui seront bientôt ouvertes au public (c'est le cas par exemple de la région située au Sud de la *Forêt des*

Pins Argentés, Gilnéas, dans laquelle il n'est pas possible de rentrer dont on voit le paysage inaccessible derrière les barreaux d'un portail verrouillé).

Il est à noter que lorsque les développeurs veulent rigoureusement interdire un accès, ils prennent tous les moyens. Il existe des montures volantes en *Outreterre*, pour les joueurs de très haut niveau : elles sont inutilisables au-dessus de *Kalimdor* et des *Royaumes de l'Est*, ce qui interdit le survol de ces zones fermées. Les explorations réalisables à pied – comme celles présentées ci-dessus – sont évidemment pensées, permises et voulues par Blizzard®. Les difficultés d'accès, le sentiment donné de faire une découverte après de longues recherches et de nombreuses embûches sont un autre attrait du produit *World of Warcraft*, quoique cela ne fasse pas explicitement partie du jeu.

Le *Monde de Warcraft*, avec sa géographie élaborée, pensée, ses passages secrets et ses recoins, est considéré comme un jeu addictif. En regardant les choses négativement, avec ce regard d'emblée méfiant face aux jeux vidéo qui est le réflexe de nombreux enseignants et éducateurs, on pourrait se demander si la géographie ne joue pas un rôle majeur dans cette addiction. Mais en adoptant une vision plus positive, on pourrait aussi se poser légitimement la question de l'intérêt pédagogique des mondes virtuels pour l'enseignement de la géographie. Le monde *d'Azeroth*, présenté ci-dessus, est connu par la quasi-totalité de nos élèves du secondaire. L'attrait de la découverte géographique – fût-elle réelle ou virtuelle – n'est-il pas à la base de toute curiosité géographique ?

La relation entre les forêts et les frontières dans le Monde de Warcraft.

Le *Monde de Warcraft* juxtapose des royaumes aux caractéristiques bien définies avec de rares transitions entre eux. Il n'y a pas de spécificité des espaces frontaliers dans ce monde virtuel. Il existe des zones neutres entre les deux factions (*Berceau-de-l'Hiver, Baie-du-Butin...*) ou des zones contestées (*Les Paluns, Forêt des Pins argentés...*) mais pas de zones tampons ou d'espaces transfrontaliers, si l'on excepte peut-être le Sud des *Serres Rocheuses* appelé *Val Calciné* qui prend des caractéristiques désertiques de *Désolace* au fur et à mesure que l'on s'en rapproche ou le Nord des *Tarides* où le paysage devient progressivement forestier quand on s'approche du bois *d'Orneval*. Un cas typique de rupture brusque et caricaturale est le passage du désert aride des *Mille Pointes* à la forêt luxuriante humide de *Féralas* sans transition en dehors d'un vague « ourlet » herbacé au seuil des deux mondes.

Chaque royaume a des caractéristiques propres, tranchées :

neigeux et froid (*Dun Morogh, Berceau-de-l'Hiver*)

Forestier (*Forêt d'Elwynn, Gangrebois, Orneval*)

Désertique (*Mille-pointes, Tanaris, Terres Ingrates, Terres Foudroyées, Silithus...*)

Volcanique (*Steppes Ardentes, Gorge des Vents Brûlants*)

Marécageux (*Aprefange, Marais des Chagrins, Les Paluns*)

Caractérisé par la jungle (*Strangleronce, Feralas...*)

Littoral (*Marche de l'Ouest, Sombrivage, Les Contreforts de Hautebrande...*)

Marqué par des bois entrecoupés de plaine (*Malterres, Azshara...*)

Les limites sont systématiquement marquées par des montagnes. La forêt ne constitue pas un espace séparant. La forêt-frontière y est inexistante, il n'existe que des territoires forestiers dont on sort brusquement. Ceci est particulièrement net sur les zones ordinairement inaccessibles mais explorables, comme ici l'entrée dans la *Forêt D'Elwynn* en descendant des *Steppes Ardentes* :



Image 24 : Premier arbre au-dessus de la cascade du Comté-du-Nord (Forêt d'Elwynn) quand on vient des Steppes Ardentes.

Image réalisée par capture d'écran suite à une exploration effectuée à partir d'un compte sur le serveur officiel de World of Warcraft Europe, sous le patch 2.4. (juillet 2008).



Image 25 : La première chute alimentant la vallée perchée du *Comté-du-Nord*, dans la *Forêt d'Elwynn*...

Image réalisée par capture d'écran suite à une exploration effectuée à partir d'un compte sur le serveur officiel de World of Warcraft Europe, sous le patch 2.4. (juillet 2008).

Les formes spatiales dans le Monde de Warcraft : les clairières.

Les clairières sont nombreuses et réparties dans tous les espaces boisés du jeu. Un royaume porte même le nom de *Clairières de Tirisfal*, dans le Nord des royaumes de l'est : en fait de clairières, il s'agit plutôt d'une forêt-parc peu dense. Les arbres sont répartis de façon régulières et les clairières auxquelles on pourrait s'attendre n'apparaissent pas : c'est quasiment un milieu amorphe ! Ce royaume est dévasté et il est dévolu aux morts-vivants, race dont le point de départ, niveau 1, est en ces lieux. L'histoire et les légendes associées à ce lieu sont celle d'une grande dévastation par le *Fléau*, armée de morts-vivants ayant perdu leur libre-arbitre et soumis au Roi-Liche. Toutefois certains morts-vivants appelés *Réprouvés* ont réussi à se libérer de l'emprise de ce dernier. Les *Réprouvés* sont sujets de leur reine, *Dame Sylvanas*, qui n'a rien de forestier en dehors du nom.

Des clairières véritables sont aussi présentes dans le jeu. Dans la forêt d'Orneval, ce sont le *Camp des bûcherons Chanteguerre* et les Ruines d'*Ordil'Aran* : il s'agit

respectivement d'un lieu dévasté où les souches gisent à cause de la surexploitation des orques et d'un lieu habité par un maléfice démoniaque. A *Gangrebois*, le *Val grêlé* est une clairière où les arbres ne poussent pas ou subissent une destruction due à des influences démoniaques. Dans la *Forêt de Terokkar*, une zone aride ronde interrompt le couvert forestier : le *Désert des Ossements*.

Des clairières culturelles sont représentées dans la *Forêt d'Elwynn* : elles sont de forme losangique. Ce sont la *Ferme des Champierreux* (éponyme du propriétaire), les *Vignes de Maclure* et le *Champ des Potirons de Saumepuits*. On retrouve des équivalents dans le Bois de la Pénombre : ce sont des champs insérés directement dans la forêt sans transition entre les deux espaces. (Sauf la Ferme des Yorgen, dans le Bois de la Pénombre, où des souches demeurent au milieu du champ). Ces lieux sont souvent excentrés et près des frontières, mais cela traduit surtout l'éloignement des villes et non une idée de frontière (les quêtes démarrant dans les villes et aboutissant dans ces endroits demandent une longue marche).

Quelques clairières ont des connotations positives : ce sont celles qui abritent des petits sanctuaires elfiques dans la forêt de *Teldrassil*, par exemple la *Clairière de l'Oracle*. Toutefois, ces sanctuaires elfiques ont souvent perdu leur bénédiction et sont hantés. C'est ce type de représentation qui domine dans les bois de *Sombrivage* : *Ameth'Aran*, les *Ruines de Mathystra*, *Bashal'Aran*... Très clairement, la représentation négative des clairières domine donc dans ce jeu.

Le plus éloquent, en cette matière, ce sont les grandes clairières : à *Strangleronce*, dans les *Serres Rocheuses* et aux Grisonnes (sur le continent *Norfendre*), il y a respectivement trois clairières : Le *Campement de la KapitalRisk*, la *Combe des cisailles* où officie aussi la *KapitalRisk* et le *Chantier d'abattage du Ciel Bleu*, où là encore les Gobelins de la *KapitalRisk* ont sévi et rasé la forêt. On ne peut faire plus net : les clairières sont perçues comme le résultat d'une destruction due à la surexploitation. L'influence de l'idéologie écologiste est indéniable. Il existe même deux factions elfiques, le *Cercle Cénarien* et l'*expédition cénarienne*, qui donnent des quêtes pour rétablir « l'équilibre de la nature » : leur intervention se fait majoritairement dans ces clairières.



Image 26 : La Combe des Cisailles, clairière dévastée par la KapitalRisk, au nord de Serres Rocheuses.

Image réalisée par capture d'écran sur le serveur officiel de World of Warcraft Europe, (septembre 2009). Au premier plan, un goblin de la KapitalRisk ; derrière lui une scierie, des souches et des grumes éparpillées, quelques arbres chétifs épargnés en arrière-plan. Cette scène semble nettement inspirée par l'idéologie écologiste.

Au final, les clairières sont très entachées, dans le *Monde de Warcraft*, de représentations négatives : les *Clairières de Tirisfal*, lieu dévasté où s'exhument les morts-vivants, chantiers dévastateurs de la KapitalRisk, sites elfiques ruinés et maudits, dégénérescences écologiques de *Gangrebois* auxquelles les *baumes cénariens* tentent de remédier, ossuaires, repaires d'humanoïdes agressifs... les formes spatiales circonscrites dans les espaces boisés d'*Azeroth* associent donc deux représentations très négatives : les maléfices démoniaques, magiques médiévaux et l'inquiétude écologiste contemporaine face aux ravages dont le principal acteur est le capitalisme (symbolisés par les gobelins affairistes de la *KapitalRisk*).

Les vues aériennes sont possibles dans le *Monde de Warcraft*. Elles sont permises, sur les deux continents originels (*Kalimdor* et *Terres de l'Est*), par des vues à dos de griffon et depuis les Zeppelins qui conduisent les joueurs de la Horde. Dans les nouveaux continents sortis avec les extensions (*Outreterre* et *Norfendre*) il existe des montures volantes qui permettent de voyager librement. Dans tous les cas, il ressort que des formes spatiales n'apparaissent pas aux échelles intermédiaires entre les dimensions sensibles à l'échelle du joueur et celles des cartes. Comme peu de choses sont pensées à cette échelle intermédiaire (les joueurs utilisent leur écran et les cartes mais pas les échelles intermédiaires), les formes émergentes apparaissant par vue aérienne (griffons, zeppelins) sont quasiment absentes. Cela est significatif par ailleurs d'un fait évident mais qui mérite d'être rappelé : dans ces mondes virtuels, il n'y a pas de palimpseste, tout est pensé par les développeurs ; dans le monde réel, les formes spatiales résultent de l'action conjuguée de plusieurs facteurs de natures variées appliquées à des structures héritées qui se forment parfois sous l'influence de forces disparues aujourd'hui.



Image 27 : Vue de la Forêt de *Terokkar* (*Outreterre*) depuis une monture volante.

Image réalisée par capture d'écran sur le serveur officiel de World of Warcraft Europe, (septembre 2009). Des différenciations spatiales apparaissent certes sur cette image, mais elles sont dues au relief (notamment dans l'angle nord-ouest). Cela dit, en dehors des clairières prévues comme zones de jeu, il n'apparaît pas de formes spatiales.



Image 28 : Vue de la Forêt des Grisonnes (Norfendre) depuis une monture volante, au sud-est du Gîte Ambrepin.

Image réalisée par capture d'écran sur le serveur officiel de World of Warcraft Europe, (septembre 2009). Seuls les chemins se différencient. Le milieu forestier est homogène, sauf là où se situent les gîtes et les sites de quêtes.

Cela dit, les extensions successives du jeu, en s'ajoutant aux créations précédentes, commencent tout de même à former une sorte de palimpseste, mais il ne s'agit pas de formes spatiales mais d'espaces marginaux (explorés dans les chapitres ci-dessus) qui gardent des traces d'essais ou de projets abandonnés. C'est le propre des informaticiens de construire le neuf à partir de l'existant, ce qui laisse parfois des traces de programmes anciens dans les nouveaux ou de cartes anciennes dans les nouvelles.

3 Conclusion.

Les représentations qui émanent du *Monde de Warcraft* et d'autres mondes virtuels sont des représentations classiques de la forêt. Rien de fondamentalement nouveau n'apparaît : forêt claire accueillante *versus* forêt sombre inquiétante, frontière « naturelle » juxtaposée à frontière militaire. L'espace occupé par les forêts reproduit le modèle de la région forestière, voire de la forêt circonscrite sur un espace géométrique bien défini (inspiration issue plus ou moins consciemment du modèle colbertien de gestion des forêts ?).

En fait, la caractéristique de ce jeu est plutôt un appauvrissement de la perception des forêts : la forêt-frontière, en effet, semble totalement absente des représentations qui ont présidé à la conception du jeu, alors que d'autres caractéristiques géographiques semblent très élaborées. C'est d'autant plus étonnant que les forêts-frontières sont très évoquées dans les romans scandinaves qui ont inspiré TOLKIEN. Cela est très révélateur et signifie que la forêt-frontière est probablement aussi peu présente dans l'inconscient des développeurs. Les espaces forestiers à vocation sylvicole ou récréative qui ne sont pas intégrés aux finages, les grandes surfaces sylvicoles d'Europe jouxtant les capitales : Rambouillet, Soignies..., « *sorte de réserve de nature* » (CORVOL, 1999), ont durablement marqué les esprits.

Les forêts du *Monde de Warcraft*, parfois, jouent même le rôle de poumons verts et sont attaqués par de nombreux fléaux (*KapitalRisk*, bucherons orques, maléfices divers...). Les joueurs peuvent contribuer à guérir les écosystèmes en concourant aux œuvres du *Cercle Cénarien*.

Cet état des représentations procède probablement de l'esprit du temps : toute la terre est explorée, les espaces marginaux ne constituent plus des *terrae incognitae*. Les forêts ont perdu leur profondeur et leurs mystères et sont anthropisées dans toute leur épaisseur, seuls les milieux extrêmes situés en dehors de l'écoumène fascinent encore et jouent le rôle de marges mystérieuses : antarctique, déserts, îles australes, Sibérie orientale... et peut-être l'Amazonie. Or, désormais, ces confins ne vont-ils pas se déplacer vers la Lune et Mars ? Il est assez clair qu'en aucun cas on ne détecte une relation avec l'idée de limite, de frontière dans les clairières du Monde de Warcraft. Les frontières y sont guerrières, doublées de caractéristiques physiques infranchissables pour beaucoup. Comme les développeurs ont créé l'espace en fonction des besoins du jeu, à partir des histoires et des conflits entre différentes

factions, on peut dire que dans ces mondes l'histoire précède et conditionne la géographie. C'est l'inverse exact de la vision classique où la géographie est un cadre dans lequel l'histoire se déroule.

Les espaces forestiers, certes, sont utilisés dans le jeu pour concevoir des monstres à combattre et leur donner une histoire, un contexte légendaire ; mais finalement, les monstres pourraient tout aussi bien être combattus dans des labyrinthes comme dans les jeux vidéos peu élaborés ou violents. C'est d'ailleurs vers ce modèle qu'évolue le *Monde de Warcraft*.

Le *Donjon d'Ulduar*, situé dans les *Pics Foudroyés* de la nouvelle extension « *le courroux du Roi Liche* » était présenté il y a peu comme un mystère archéologique à résoudre. De temps à autre, les joueurs trouvaient de mystérieuses « reliques d'Ulduar ». Or lors de l'ouverture totale de cette instance par Blizzard®, voici la communication de la société : « *Pendant des millénaires, Ulduar resta inconnue des mortels, bien loin de leurs préoccupations et de leurs batailles. Pourtant, après sa récente découverte, nombreux furent ceux qui se demandèrent quelle avait été sa fonction. Certains pensaient que cette structure cachait une cité, bâtie pour témoigner de la gloire de ses constructeurs ; d'autres imaginaient une chambre forte remplie de trésors inimaginables, parmi lesquels des reliques des puissants titans eux-mêmes. Tous se trompaient. Derrière les portes ne se dresse aucune cité ; il n'y a aucune chambre forte, pas plus que de réponse définitive aux mystères des titans. Seule l'horreur attend ceux qui osent pénétrer dans Ulduar, une horreur telle que même les titans n'ont pas réussi à la détruire ; un mal qu'ils n'ont pu que... contenir* » (Ulduar approche, sur le site de WOW Europe sous le lien <http://www.wow-europe.com/fr/info/underdev/3p1/ulduar.xml>). C'est joliment dit mais le message est clair : on passe du jeu d'aventure, de mystères, d'explorations à un jeu violent, où le joueur devra affronter des monstres dans des salles et des tunnels.

D'autres évolutions du *Monde de Warcraft* depuis 2004 sont d'ailleurs assez significatives à cet égard. Les développeurs ont au début créé *Azeroth* sur la base des deux continents *Kalimdor* et *Terres de l'Est*. Ceux-ci sont truffés d'espaces inutilisés (voir ci-dessus la carte de *Dun Morogh*), qui peuvent constituer des réserves pour les futures extensions du jeu. Ces immenses espaces délaissés sont bourrés de clins d'œil, de camps secrets et même de personnages, comme s'ils constituaient une réserve pour l'avenir. Or,

contrairement à ce que l'on pouvait attendre, les nouvelles extensions n'ont pas utilisé ces réserves mais se sont formées au contraire sur de nouveaux continents créés ex nihilo. Un royaume complet de *Kalimdor*, le *Mont Hyjal*, a même été complètement fermé et n'a jamais été utilisé dans les nouvelles extensions (même si certains explorateurs ont réussi à contourner les protections comme le montrent des vidéos d'exploration sur Internet)

Plus : une dimension parallèle mystérieuse, le *rêve d'Emeraude*, évoqué clairement comme l'aboutissement de certaines séries de quêtes inachevées par les développeurs, devait logiquement devenir une nouvelle extension. Le *Rêve d'Emeraude* existe et certains joueurs informaticiens chevronnés ont réussi à en percer les codes pour l'explorer, des vidéos sont disponibles pour en témoigner. Il s'agit d'un monde où alternent verdure et forêts, repos des druides. Des portails gardés par de puissants dragons en constituent la sortie, on les trouve dans le *Bosquet du Crépuscule (Bois de la Pénombre)*, dans *l'Ombrage (Orneval)*, à *Séradane (Hinterlands)* et dans le *Bosquet du rêve* (nom clairement évocateur s'il en est) à *Féralas*.

Or les séries de quêtes liées à cette dimension mystérieuse, notamment celles intitulées *Par les mots d'Eraniqus* et plus clairement *Le Rêve d'Emeraude* s'interrompent brusquement et n'aboutissent pas à leur dénouement. Le *Rêve d'Emeraude* est donc aussi une dimension laissée en friche, les développeurs l'ayant semble-t-il abandonnée au profit de *l'Outreterre* et de *Norfendre*, mondes aux légendes et aux histoires moins élaborées. Lors de la création de ces extensions, les lieux explorables n'ont simplement pas été modifiés et sont restés tels quels : toutes les explorations réalisées sous le patch 2.4 en 2008 ont pu être réitérées en 2009 sous le patch 3.2.. Certaines zones interdites par des murs invisibles (comme la zone vide à l'est des *Paluns*) n'ont pas non plus été changées. Les murs invisibles ont été installés, c'est ce qui ressort d'échanges avec ceux qui ont réalisé ces explorations avant leur blocage, pour éviter que des personnages ne se retrouvent coincés dans des zones mal conçues. Or il existe désormais une fonction pour décoincer les personnages sans déranger les « maîtres du jeu », salariés de la société Blizzard® chargés de résoudre en ligne les problèmes rencontrés. Pour autant, ces murs invisibles devenus inutiles n'ont pas été retirés. Tout se passe comme si ces grands espaces inutilisés n'intéressaient plus du tout les développeurs, passés désormais à autre chose ; toutefois leurs ébauches de projets passés ne sont pas effacés et demeurent des témoins comme dans un palimpseste. Nous verrons si les prochaines extensions (*WOW Cataclysm* qui s'annonce) confirmeront cette analyse. Cet état de fait est exprimé sur l'un des

principaux sites proposant des images de l'exploration de ce monde virtuel, « WOW – Terra Incognita – Carnets de routes improbables, sous le lien <http://www.wow-underground.com/recherche/recherche.htm> : on y parle de « *ces explorations [qui] ont été faites en grande partie entre le 4eme mois et le 12eme mois après l'ouverture du jeu* » et du « *souvenir du temps béni de l'exploration sauvage et des nombreux sites mystérieux qu'elle permettait de découvrir* ».

Comment expliquer un tel revirement, un tel changement d'orientation dans le jeu ? Orientation qui, pour résumer, se tourne plus vers le jeu classique de combat et moins vers le jeu d'aventure mêlant exploration, mystères, archéologie, conquêtes lointaines, épopées, alliances et stratégies... Pour tenter de comprendre ces changements d'orientations, qui paraissent évidemment funestes tant au géographe qu'au pédagogue, il ne faut pas perdre de vue que le *Monde de Warcraft* est d'abord une création commerciale qui donc suit les desideratas de ses clients.

Pour comprendre les aspirations de ces clients, il est possible de discuter virtuellement avec eux sur le jeu et de tester leurs réactions. Avant même d'entamer un dialogue avec des joueurs, il est possible de saisir leurs propos qui s'affichent sur les canaux généraux de communication. Le plus généralement, on a affaire à un langage extrêmement sommaire, en syntaxe « texto » et bourré d'anglicismes. Je prends un exemple à peine caricatural et on comprendra aisément qu'il n'est pas nécessaire de les multiplier : « *need 1 heal et 2 tank pour rush les mm. Je pait 15 pies dor* ». Ce langage, très généralisé chez les joueurs, contraste énormément tant avec la courtoisie des personnages donneurs de quêtes qui vous accueillent avec des expressions telles que « *Bénédictio sur vous et votre famille* », « *Prenez le chemin le moins fréquenté* », « *Bon vent* », « *que la fortune soit avec vous* »... qu'avec les expressions pittoresques des monstres hostiles « *je vais manger votre cœur* », « *préparez-vous à rejoindre le néant distordu* » ou « *Intrus détecté, programme de destruction enclenché* ». Seuls les « troggs » et les ogres illettrés se distinguent par un vocabulaire réduit à trois verbes à l'infinitif : détruire, tuer, écraser. Le libellé des quêtes à réaliser est lui aussi rédigé de façon soutenue et riche :

« Par les mots d'Eranikus.

Kniazigor, nous devons d'abord inventer une méthode pour parler à Eranikus par l'intermédiaire de la gemme. Il se trouve entre le sommeil et la mort, dans un enfer de cauchemars. Même si l'essence que vous m'avez donnée est infectée, nous avons une chance de l'atteindre.

Vous devez aller jusqu'aux terres glacées de l'est du Berceau-de-l'Hiver et chercher un de nos alliés mortels, l'implorateur d'esprits Umbranse. Il parle aux morts. Quoiqu'Eranikus ne soit pas vraiment mort, il pourra peut-être nous aider. »

Le langage, d'emblée, semble montrer une opposition profonde entre les clients et les concepteurs du jeu. Toutefois, pour le géographe, le langage est insuffisant. Comment se traduit la relation des joueurs à l'espace virtuel du jeu ? Quel intérêt lui portent-ils ? Pour tenter une approche, un personnage a été placé dans la Vallée de perdue, la « Mer de Glace » située à l'ouest de Dun Morogh (voir carte plus haut). Des joueurs, une trentaine, ont été interpellés : « regarde où je suis ! ». Il y a alors la possibilité d'inviter le joueur dans un groupe ce qui leur permet de lire la position des membres sur la carte. Les réactions sont sans appel : sur 30 joueurs, 18 joueurs ont réagi par des réactions « je m'en fous » voire plus grossières ; 1 a quitté le groupe sans répondre ; 11 se sont demandés, étonnés « comment tu fais ça ? » mais pour 7 d'entre eux la réaction était « Qu'est-ce qu'on gagne là-haut ? » ou quelque chose approchant. Dès qu'ils ont su que c'était de l'exploration gratuite, qui ne permettait ni de s'équiper, ni de gagner de l'argent virtuel ni de monter de niveau, ils ont cessé de s'intéresser. Seuls 4 ont voulu savoir comment se rendre là et 2 sont venus en suivant un chemin difficile mais 1 a abandonné avant d'aboutir.

Ce petit test n'a évidemment rien de rigoureusement scientifique, puisque les joueurs sont totalement anonymes, que l'on ne connaît l'identité du détenteur du compte donc ni son âge ni ses données sociales. Par ailleurs, le seuil de 30 n'est que le strict minimum requis pour avoir une signification statistique convenable. Cela dit, si ce test n'a pas de valeur quantitative, il en a une qualitative incontestable : le désintérêt des joueurs pour le langage élaboré mais aussi et surtout pour l'exploration, l'aventure virtuelle et les découvertes inattendues semble établi. Ce que recherchent la majorité, ce sont des combats qui permettent

de gagner en équipement et en niveau pour avoir un personnage puissant capable de livrer des combats de plus en plus violents. Dans ces conditions, tous les lieux mystérieux installés dans *Azeroth* par les développeurs perdent leur intérêt commercial : leur abandon s'expliquerait alors. Toutefois, ils ne sont pas supprimés, ils sont laissés en l'état, ce qui se comprend au regard de la somme de travail voire de la charge affective qu'ils impliquent pour leurs concepteurs.

Au final, la réorientation du jeu vers des formes moins élaborées, moins tournées vers l'aventure et sensiblement plus violentes ne viendrait pas de la volonté de la société Blizzard®, des ses employés ou des développeurs informatique mais de la pression exercée par la clientèle. Ce que nous observons là, c'est peut-être la baisse générale de curiosité. Les jeux ne sont pas en cause, ils en subissent plutôt les effets. Ils ne rendent pas « plus bêtes » les élèves mais c'est plutôt le consommateur qui infléchit négativement l'orientation des jeux.

Autrement dit, ces jeux n'ont pas forcément un impact négatif sur les adolescents mais ce sont plutôt les adolescents qui auraient un impact négatif sur les jeux ! Les jeux deviennent ce qu'on en fait. Ils peuvent créer une modalité nouvelle de rencontre virtuelle ou au contraire être utilisés de manière solitaire voire autiste et constituer une fermeture au monde ; ils peuvent évoquer un monde joyeux comme un monde glauque et violent et les développeurs vont suivre les tendances de la clientèle.

Cette conclusion, si elle se vérifie par d'autres sources et d'autres exemples, si elle se confirme avec la venue des prochaines extensions (*wow Cataclysm* est en préparation) a donc des conséquences en termes de pédagogie : les espaces virtuels peuvent, sans réserve, être employés à des fins de stimulation intellectuelle. La Terre étant totalement explorée, il nous reste bien deux frontières : les confins explorés par l'astronautique et les espaces virtuels, créés par l'Homme au sens vernaculaire comme au sens géographique. Ce sont de nouvelles cartes, de nouveaux mondes offerts à la géographie et de nouvelles ouvertures pour enseigner la géographie. Des espaces vierges à explorer – même virtuels et issus des oublis et négligences des développeurs – voilà qui redonnerait beaucoup de jeunesse à la géographie dans un monde blasé par l'exploration exhaustive de la Terre, le référencement de tout point du monde par GPS et sa visibilité depuis *Google Earth*.

Ces considérations générales – sur l’apport des jeux vidéo à la géographie, à la pédagogie et la compréhension des représentations de nos contemporains – ont des corollaires pour l’objet précis de cette étude : les formes spatiales dans les espaces boisés. Il ressort de cette exploration de mondes virtuels plusieurs conclusions qui peuvent guider la suite de l’exposé.

- Les forêts ne sont plus perçues comme espaces marginaux et frontaliers de nos jours. Elles ont perdu leur épaisseur et leurs mystères. Avec le GPS, il n’est plus possible d’être victime d’un enchantement et de perdre son chemin, comme dans les contes ou comme Frodon Sacquet dans la Vieille Forêt (*Le Seigneur des Anneaux*). En conséquence, la forêt-frontière n’est pas représentée dans le *Monde de Warcraft* ; en revanche, la caricature de frontière naturelle appuyée sur une montagne infranchissable y est omniprésente. Les reliefs séparateurs sont toujours nus dans ce jeu, au mieux parsemés de vagues arbustes : c’est bien la représentation de la forêt de plaine qui domine, voire de la forêt « poumon vert » de grandes capitales, comme les forêts de Rambouillet ou de Soignies.

- Les clairières sont presque toujours des lieux sinistres : maléfiques, destructions, ruines hantées, déséquilibres écologiques, surexploitation par la *KapitalRisk*... l’idéologie écologiste semble nettement imprégner ce jeu où toute destruction d’un espace boisé est forcément négative. L’idée que la clairière puisse émerger naturellement (comme à Bielowieza) est étrangère aux représentations de nos contemporains. La forêt ressentie comme naturelle est la futaie, comme celle que l’on voit dans *les Grisonnes* ; alors que la futaie est justement le témoin le plus marqué par l’action humaine, avec des arbres assemblés par classes d’âge !

- Les formes spatiales représentées dans ce monde virtuel sont sensibles soit à l’échelle du joueur soit visibles sur des cartes à (relativement) petite échelle. En revanche, la prospection aérienne à une échelle intermédiaire n’en révèle pas. Le plus emblématiques, ce sont les *clairières de Tirisfal* qui s’avèrent être une forêt-parc lâche et amorphe ! Les représentations de nos contemporains se font aussi très majoritairement à ces deux échelles : le sensible et la carte (souvent à petite échelle, la carte topographique est peu utilisée en dehors des randonneurs). Les niveaux scalaires intermédiaires, donc ceux qui concernent donc de nombreuses formes spatiales, restent plus du domaine du chercheur et sont moins

empreints de représentations. C'est d'ailleurs la photographie aérienne qui permit à André MEYNIER (1966) de découvrir des ellipses. Les formes spatiales sont en conséquence peu empreintes de représentations culturelles ; en revanche elles peuvent être touchées par la subjectivité du chercheur à un double titre : son système visuel et son interprétation épistémologique.

Bibliographie et sources.

AMAT J.-P., « Guerres et milieux naturels, les forêts meurtries dans l'Est de la France », *L'espace géographique* n°3, Paris, Belin, 1987, pp 218-233.

AMAT J.-P., « Le rôle stratégique de la forêt, 1871-1914, exemples dans les forêts lorraines », *Revue Historique de l'Armées* n°1, 1993, pp 62-69.

ARNOULD P., CORVOL A., HYOTAT M., *La forêt. Perception et représentation*, Paris, l'Harmattan, 1997, 401 p.

AZTECH (pseudo), alias WOW-UNERGROUND, *WOW – Terra Incognita – Carnets de routes improbables*, sous le lien <http://www.wow-nderground.com/recherche/recherche.htm>

BECHMANN R., *Des arbres et des hommes, la forêt au Moyen Age*, Paris, Flammarion, 1984, 384 p.

CORVOL A., Groupe d'Histoire des Forêts Françaises, *L'homme au bois, Histoire des relations de l'homme et de la forêt, XVIIIe - XXe siècle* Paris, Fayard, 1987, 585 p.

CORVOL A., AMAT J.-P. (dir.), *Forêt et guerre*, Paris, L'Harmattan, 1994, 326 p.

CORVOL A (dir.), *Les sources de l'histoire de l'environnement, le XXe siècle*, Paris, L'Harmattan, 1999, 755 p.

DARDEL E., *L'Homme et la Terre*, Paris, CTHS, 1990, 199 p.

ECOLE NORMALE SUPERIEURE - LETTRES ET SCIENCES HUMAINES, colloque *Jeux vidéo : pratiques, contenus, discours*, Lyon, 28 mai 2009.

FREMONT A., *Structures sociales et espace vécu dans le bocage normand*, Centre d'études régionales et d'aménagement ; Caen, Université de Caen, 1977, 74 p.

LEBLANC M., « Le formidable événement » dans *Les rivaux d'Arsène Lupin*, Paris, Robert Laffont, 1988.

LEVY J. (dir.), *L'invention du Monde, une géographie de la mondialisation*, Paris, Presses de la Fondation Nationale des Sciences Politiques, 2008, 403 p.

MEYNIER A., « Les ensembles cadastraux circulaires en Bretagne », « Chronique géographique des pays celtés » *Annales de Bretagne*, Rennes, PU de Rennes, 1945.

REITEL F., « Le rôle de l'Armée dans la conservation des forêts de France », *Bulletin de l'Association des Géographes Français*, n° 502, Paris, Armand Colin, 1984, pp 153-154.

TOLKIEN J.R.R., *Le seigneur des Anneaux – La communauté de l'Anneau*, Paris, Gallimard, 2000, 691 p.

TOLKIEN J.R.R., *Le seigneur des Anneaux – Les deux Tours*, Paris, Gallimard, 2001, 470 p.

TOLKIEN J.R.R., *Le seigneur des Anneaux – Le retour du roi*, Paris, Gallimard, 1980, 359 p.

VERNE J., *L'île mystérieuse*, Paris, Hachette, 1929, 616 p.

WOW europe, « Ulduar approche », <http://www.woweurope.com/fr/info/underdev/3p1/ulduar.xml> , 2009.

ANNEXE : D'autres lieux étranges hors-jeu mais explorables...



Campement étrange sur la crête séparant la *Forêt d'Elwynn* des *Steppes Ardentes*.



Campement (le même) et grotte sur la crête séparant la *Forêt d'Elwynn* des *Steppes Ardentes*.



Extrémité ouest du Lac surplombant les chutes de *Comté-du-Nord* : un *bugue* fait flotter l'eau dans l'air...



Au-dessus des portes de *Forgefer*.



Ferme perchée des *Paluns*, dans les hauteurs menant vers *Dun Morogh*, au sud de *Ménéthil*. Visible depuis le griffon.



Les hauteurs au sud de *Rempart-du-Néant*, entre les *Terres Foudroyées* et le *Marais des Chagrins*. Arbres cachés (1).



Les hauteurs au sud de *Rempart-du-Néant*, entre les *Terres Foudroyées* et le *Marais des Chagrins*. Arbres cachés (2).



Les hauteurs au sud de *Rempart-du-Néant*, entre les *Terres Foudroyées* et le *Marais des Chagrins*. Arbres cachés (3).



Les hauteurs des *Terres foudroyées* : *Zul Gurub* non instancié (zone fermée de *Strangleronce*) en vue.



Entre le Défilé de *Deuillevent* et *Zul Gurub*. (1)



Entre le *Défilé de Deuillevent* et *Zul Gurub*, un peu plus à l'est.



La *Porte des Ténèbres* vue par le dessus.



Zul Gurub non instancié



Le vortex d'entrée dans *Zul Gurub* vue par l'autre côté (non instancié).

Ceux qui rentrent par l'autre côté sont instanciés.



Des arbres en lévitation au sud de *Zul Gurub* et au nord de la mer.



En vue : zone de la cascade cachée de *Strangleronce*, au sud de *Zul Gurub*



Le chemin d'entrée vers la cascade cachée de *Strangleronce*.



La cascade cachée de *Strangleronce*.



Une grotte près de la cascade.



Le bassin alimenté par la cascade est poreux et l'eau ne reste pas... mais les Nénuphars restent en lévitation.



Zone 51, immense territoire hors-jeu qui se déroule à l'est des *Carmines*, des *Steppes Ardentes*, des *Terres Ingrates* et du *Loch Modan*. (1)

Ici, à l'est de la limite Steppes Ardentes - Terres Ingrates, un étrange trou.



Zone 51, immense territoire hors-jeu qui se déroule à l'est des *Carmines*, des *Steppes Ardentes*, des *Terres Ingrates* et du *Loch Modan*. (2)

Ici la crête entre la Mer Interdite à l'est, les Terres Ingrates et le Loch Modan à l'ouest.



Zone 51, immense territoire hors-jeu qui se déroule à l'est des *Carmines*, des *Steppes Ardentes*, des *Terres Ingrates* et du *Loch Modan*. (3)

Crête séparant Terres Ingrates et Steppes Ardentes.



Zone 51, immense territoire hors-jeu qui se déroule à l'est des *Carmines*, des *Steppes Ardentes*, des *Terres Ingrates* et du *Loch Modan*. (4)

Montagne à l'est des Steppes Ardentes : vue vers l'ouest sur une zone vide avant la Crête de l'Aile de la Terreur.



Zone 51, immense territoire hors-jeu qui se déroule à l'est des *Carmines*, des *Steppes Ardentes*, des *Terres Ingrates* et du *Loch Modan*. (5)

En descendant au sud des montagnes derrière les Steppes Ardentes : vue vers les Carmines.



Zone 51, immense territoire hors-jeu qui se déroule à l'est des *Carmines*, des *Steppes Ardentes*, des *Terres Ingrates* et du *Loch Modan*. (6)

Au sud des Carmines



Zone 51, immense territoire hors-jeu qui se déroule à l'est des *Carmines*, des *Steppes Ardentes*, des *Terres Ingrates* et du *Loch Modan*. (7)

Les hauteurs des Carmines au Sud



Zone 51, immense territoire hors-jeu qui se déroule à l'est des *Carmines*, des *Steppes Ardentes*, des *Terres Ingrates* et du *Loch Modan*. (8)

Vue vers l'est depuis la zone derrière les Carmines : le vert annonce le littoral de la Mer Interdite.



Zone 51, immense territoire hors-jeu qui se déroule à l'est des *Carmines*, des *Steppes Ardentes*, des *Terres Ingrates* et du *Loch Modan*. (9)

Nous sommes au nord-est des Carmines, regard vers l'est en direction de la Mer Interdite où s'étend une zone rejoignant le Marais des Chagrins



Zone 51, immense territoire hors-jeu qui se déroule à l'est des *Carmines*, des *Steppes Ardentes*, des *Terres Ingrates* et du *Loch Modan*. (10)

Vue sur le Littoral de la Mer Interdite, loin à l'est des Carmines.



Zone 51, immense territoire hors-jeu qui se déroule à l'est des *Carmines*, des *Steppes Ardentes*, des *Terres Ingrates* et du *Loch Modan*. (11)

Hauteurs entre Terres Ingrates et Steppes Ardentes.



Immense zone fermée au Sud de *Silithus*. (1)

Elle est entourée de fossés profonds et de vide et ne peut être explorée qu'avec un mage.



Immense zone fermée au Sud de *Silithus*. (2)

Elle est entourée de fossés profonds et de vide et ne peut être explorée qu'avec un mage.



Immense zone fermée au Sud de *Silithus*. (3)

On avance vers ce qui ressemble à une ruche.



Immense zone fermée au Sud de *Silithus*. (4)

On est sur un reste de ruche, pas très sympathique.



Immense zone fermée au Sud de *Silithus*. (5)

Là, derrière la ruche, un chemin !



Immense zone fermée au Sud de *Silithus*. (6)

Les ruines du Vieil Ahn'Qiraj qui flottent en l'air !



Des œufs de silithes à côté des ruines...



Immense zone fermée au Sud de *Silithus*. (7)

Une cascade de sable derrière la porte d'Ahn'Qiraj



Immense zone fermée au Sud de *Silithus*. (8)

Vue vers le sud depuis les ruines situées derrière la porte d'Ahn'Qiraj.



Immense zone fermée au Sud de *Silithus*. (9)

Il est entouré de fossés. Ici fossé au sud-ouest, en direction de la Mer Voilée



Immense zone fermée au Sud de *Silithus*. (10)

Vue du trou du monde au Sud-est de Silithus. C'est le plus grand trou du monde de WOW, il fait un blanc sur la carte de WOW cartographe.

REMARQUE IMPORTANTE :

Toutes les explorations présentées ont été réalisées uniquement sur le serveur officiel de WOW-Europe, à partir d'un compte client légalement utilisé et non partagé. Les zones fermées visitées l'ont été sans utilisation de programme tiers, sans action interdite en jeu, sans tricherie ou toute autre forme de comportement hors-charte.