



HAL
open science

The “language” of level design: communication and mediation

Guillaume Grandjean

► **To cite this version:**

Guillaume Grandjean. The “language” of level design: communication and mediation. *Sciences du jeu*, 2022, 17, 10.4000/sdj.3938 . hal-03633845

HAL Id: hal-03633845

<https://hal.science/hal-03633845>

Submitted on 7 Apr 2022

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.

Le « langage » de l'espace navigable vidéoludique : communication et médiation

The “language” of level design: communication and mediation

Guillaume Grandjean

Langage et espace

- 1 La métaphore du « langage » est traditionnelle dans l'histoire de la pensée de l'espace¹. Dès 1957, Gaston Bachelard se propose d'étudier l'espace au moyen d'une « poétique », dont le sens est double : traduire le sens des espaces à partir d'une analyse des textes poétiques, mais également soumettre l'espace à une sorte de typologie formaliste subjective, où se côtoient la « maison », le « tiroir », le « coffre », ou encore la « coquille ». Michel de Certeau (1980), quant à lui, voit dans ses « inventeurs du quotidien » les artisans d'une « rhétorique cheminatoire » qui pratiquent l'espace de la ville en figures de style, « asyndètes » et « synecdoques » en tête². La même année, Gilles Deleuze et Félix Guattari (1980) assimilent leur « espace strié », c'est-à-dire quantifié, segmenté et aliéné, à une forme de *logos*, c'est-à-dire en grec ancien, de discours. Dans la lignée des travaux de Bill Hillier et Julienne Hanson (1984) sur la « syntaxe spatiale » (*space syntax*) dans le champ de l'architecture, l'urbaniste Patrizia Laudati propose à son tour trois « approches » pour étudier l'espace de la ville, empruntées à l'analyse du discours : approches « syntaxique », « sémantique » et « pragmatique », visant à explorer non seulement « les formes de la ville », mais également les « actions de ces formes sur les individus » et les « significations que ces formes évoquent chez [eux] » (Laudati, 2014, p. 181).
- 2 Il était donc tout naturel qu'à l'époque où se manifestait le « tournant spatial » (*spatial turn*) des études vidéoludiques identifié par Stephan Günzel (2010), la métaphore refasse surface sous la plume des chercheur·euse·s en études du jeu. Celle-ci est à la fois tributaire et distincte des travaux qui, dès la fin des années 1990, proposaient

d'appréhender le jeu vidéo comme une forme particulière de (cyber-)texte navigable (Murray, 1997 ; Aarseth, 1997), ou bien d'étudier sa capacité à produire du « récit » (Jenkins, 2004 ; Pearce, 2007). Parallèlement à ces travaux pionniers, un autre courant méthodologique s'est peu à peu développé autour de l'idée d'analyser l'espace représenté dans le jeu comme une forme de langage. Dès 2001, Espen Aarseth décrit en effet l'espace du jeu vidéo à la manière d'une « allégorie », empruntant à son tour au catalogue des figures de style ses clés de lecture de la spatialité vidéoludique. Quelques années plus tard, Celia Pearce (2008) insiste pour sa part sur la littéracie nécessaire pour « lire » et « écrire » correctement les différents espaces vidéoludiques, tandis que Joaquin Siabra-Fraile (2008) compare l'articulation de ces espaces à un « jeu de langage », dans la lignée de Ludwig Wittgenstein (2004 [1933-1934]), se déployant à différents niveaux selon le degré de grossissement adopté pour l'analyser (niveaux « grammatical », « syntaxique » et « rhétorique »).

- 3 Un tel rapprochement pourrait paraître relativement théorique, si on ne le retrouvait pas également sous la plume des architectes de la spatialité vidéoludique eux-mêmes. Dans son traité à l'intention des professionnels de la construction d'espaces vidéoludiques, Rudolf Kremers (2009) milite par exemple « pour une grammaire partagée du *level design* », arguant que

le point le plus important à intégrer à nos représentations, est de prendre conscience que nous utilisons et travaillons en permanence à enrichir un langage cohérent du *level design*, disposant de sa propre syntaxe et de sa propre grammaire (p. 90, traduction personnelle).
- 4 Néanmoins, malgré sa récurrence, la portée méthodologique de ce rapprochement n'a pour l'instant pas été explorée en détail. Aarseth, Pearce et, dans un autre registre, Kremers, le convoquent chacun comme clé de lecture générale, mais sans l'appliquer à des études de cas précises. L'objet de cet article est donc d'essayer de justifier, puis de tester la métaphore de l'espace vidéoludique comme langage, afin de proposer de nouveaux outils pour l'analyse du jeu vidéo. Ce travail s'inscrit dans l'axe identifié par Maude Bonenfant, Gabrielle Trépanier-Jobin et Laura Iseut Lafrance St-Martin (2020) dans le domaine des Sciences de l'information et de la communication, portant sur l'étude des « interactions entre les joueur.se.s et les mécaniques de jeu empruntant au domaine du design ». Nous proposerons dans un premier temps de justifier ce rapprochement (*pourquoi* appréhender l'espace vidéoludique comme forme de langage ?), puis nous avancerons un modèle communicationnel à même d'exploiter cette hypothèse méthodologique (*comment* appréhender l'espace vidéoludique comme forme de langage ?), et nous terminerons par la mise en valeur de l'une des variables de ce modèle appliquée à des exemples précis, tirés de nos travaux sur l'espace navigable (*level design*)³ de la série *The Legend of Zelda* (Grandjean, 2020).

Des espaces

- 5 Avant de nous pencher sur la question du langage comme clé d'analyse de la spatialité vidéoludique, il est néanmoins nécessaire de s'accorder sur un point : de quel espace parle-t-on ? La littérature en étude du jeu a produit depuis une vingtaine d'années un nombre assez conséquent de typologies des espaces vidéoludiques, impliquant chacun des champs disciplinaires et des méthodologies propres. Les premières classifications à voir le jour sous la plume de Mark J. P. Wolf (2002), puis de Clara Fernandez-Vara, Michael Mateas et José Pablo Zagal (2005), s'intéressent essentiellement aux rapports

entre espace de jeu et espace de l'écran. Fernández-Vara, Mateas et Zagal proposent ainsi un tableau des « configurations spatiales » (*Spatial Configurations*), réglé selon cinq critères (Figure 1) : le mode de « défilement » (*scrolling*) de l'espace à l'écran, « continu » ou « discontinu » (*Continuous / Discrete*), ainsi que les « possibilités de déplacement » du joueur ou de la joueuse au sein de cet espace (*Cardinality of gameplay*), selon qu'elles s'effectuent sur un, deux ou trois axes (X, Y et Z).

Figure 1 : « Configurations spatiales » des jeux vidéo en deux et en trois dimensions.

Table 1: Spatial Configurations in 2D representations of space

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

Table 2: Spatial Configurations in 3D representations of space

| | SINGLE SCREEN | ONE-DIMENSIONAL GAMEPLAY | TWO-DIMENSIONAL GAMEPLAY | THREE-DIMENSIONAL GAMEPLAY |
|-------------------|---------------------|--------------------------|---|----------------------------|
| DISCRETE | <i>Technic Beat</i> | N/A | <i>Myst</i> | <i>Metal Gear Solid</i> |
| CONTINUOUS | N/A | <i>Gran Turismo</i> | <i>Battlezone</i> <i>Myst III: Exile</i> <i>Wolfenstein 3D</i> <i>Doom</i> | <i>Unreal Tournament</i> |

Source : Fernández-Vara *et al.*, 2005.

- 6 Cette perspective, loin d'épuiser la question de la spatialité vidéoludique, s'insère en réalité dans une case très précise d'autres typologies proposées ultérieurement, en particulier celles d'Axel Stockburger (2006) et de Michael Nitsche (2008). Selon Stockburger, l'espace vidéoludique s'exprimerait selon cinq « modalités spatiales distinctes » (*discrete spatial modalities*) : l'environnement physique, ou espace de l'utilisateur (*physical environment or user space*) ; l'espace textuel ou narratif (*textual or narrative space*) ; les règles gouvernant l'espace de jeu (*spatial rules of the game and the simulation[,] or rules [s]pace*) ; la représentation audiovisuelle de l'espace (*audiovisual representational spatial modality*) ; et enfin, la modalité kinesthésique de l'espace (*Kinaesthetic spatial modality or kinaesthetic space*). Deux ans plus tard, Nitsche reprend l'idée des cinq modalités spatiales, qu'il renomme « plans analytiques » (*analytical planes*), et qu'il modifie légèrement en y intégrant certaines dimensions liées à une approche cognitive (Figure 2). L'auteur distingue à son tour cinq niveaux d'analyse : tout d'abord l'espace « réglé » (*rule-based space*), identique à la modalité correspondante chez Stockburger ; puis l'espace « représenté » (*mediated space*), qui englobe peu ou prou les dimensions audiovisuelle et kinesthésique de son prédécesseur ; l'espace « fictionnel » (*fictional space*), qui désigne l'espace *imaginé* par le joueur ou la joueuse pendant qu'il ou elle joue ; et enfin, l'espace du « jouer » (*play space*) et l'espace

« social » (*social space*), qui complexifient un peu davantage l'« espace de l'utilisateur » identifié par Stockburger.

Figure 2 : Les cinq « plans analytiques » de la spatialité vidéoludique.

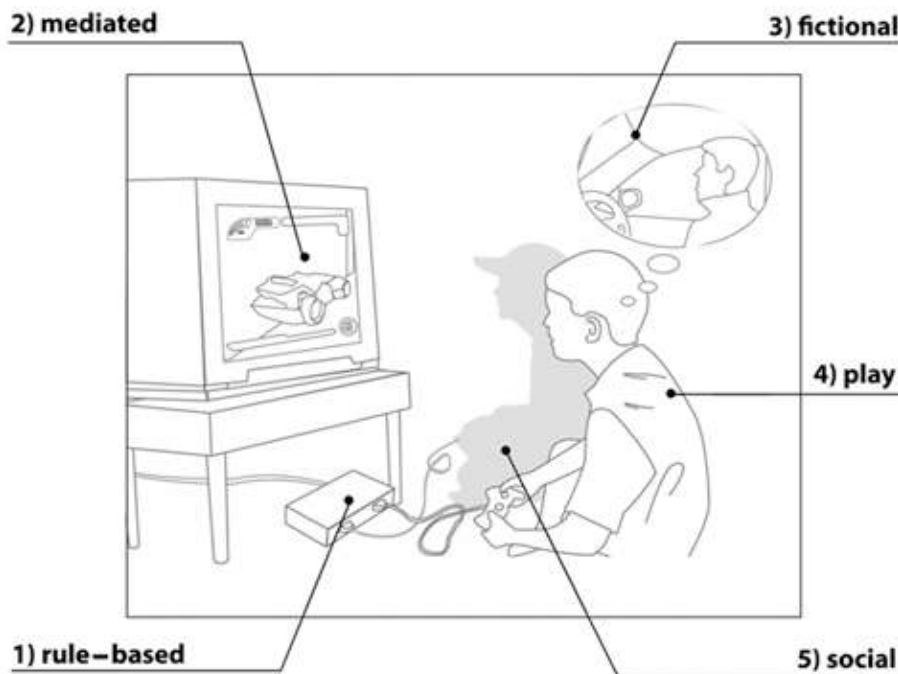
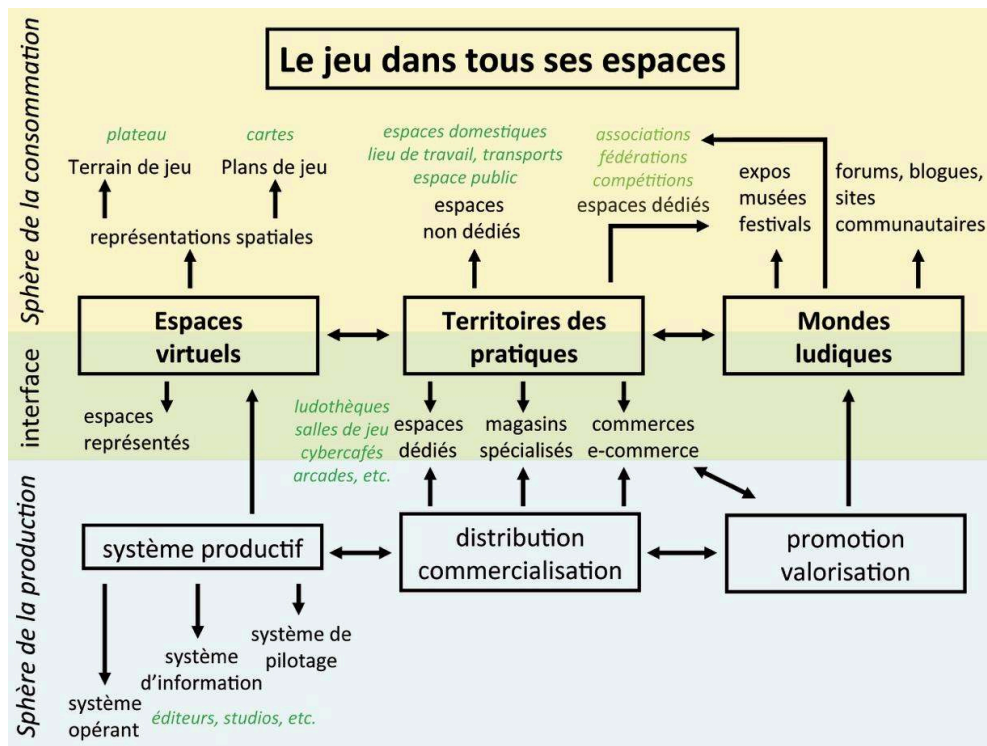


Figure 1.1 Five analytical planes

Source : Nitsche, 2008, pp. 15-16.

- 7 Chez Stockburger comme chez Nitsche, le rapport entre espace et écran de jeu qui avait concentré les efforts théoriques de Wolf, puis de Fernandez-Vara, Mateas et Zagal, est ramené aux limites d'une des cinq catégories qu'ils dégagent, à savoir celle de l'espace « représenté » ou « médié ».
- 8 Dans leur souci de proposer une sorte de panorama général de la spatialité vidéoludique Stockburger et Nitsche convoquent chacun des espaces, mais aussi des champs disciplinaires extrêmement variés, allant de l'étude des dispositifs techniques à celle de l'image ou du son, en passant par les études cognitives et les études des usages. Cette volonté d'exhaustivité pluridisciplinaire ne va néanmoins pas sans risques en matière de superficialité de l'analyse. D'où l'importance de proposer une segmentation disciplinaire rigoureuse de la question (Figure 3), dont Vincent Berry, Samuel Coavoux, Samuel Rufat et Hovig Ter Minassian (2011) ont précisé les contours, reprise ensuite dans plusieurs contributions des mêmes auteurs (Rufat, Ter Minassian, 2011 ; Borzakian, Rufat, Ter Minassian, 2017).

Figure 3 : « Le jeu dans tous ses espaces ».



Source : Borzakian, Rufat et Ter Minassian, 2017.

Le langage de l'espace navigable vidéoludique : un répertoire de signes

- 9 Si la question de l'espace des pratiques et des communautés de joueurs et de joueuses a donné lieu à plusieurs contributions de valeur (voir notamment Vincent Berry, 2009), nous proposons, afin de prolonger certaines intuitions des travaux déjà cités, d'axer notre étude sur la question des « espaces virtuels », en considérant en priorité le champ des « espaces représentés ». En reléguant au second plan la question de la « sphère de production » et celle de la « sphère de consommation », nous nous intéressons à ce que Mathieu Triclot (2012) nomme les « espaces dans le jeu », par opposition aux « espaces du jeu ». Existe-t-il un langage propre à ces espaces, que l'industrie range sous le nom de « *level design* », et comment s'articule-t-il ?
- 10 Dans son manuel, Kremers (2009) définit le « *level design* » de la façon suivante :

Tout comme une pièce de théâtre a besoin d'une performance pour être complète, les règles d'un jeu vidéo exigent une jouabilité [*gameplay*] pour advenir. Il s'agit d'un objectif fondamental du *level design* que d'interpréter les règles du jeu et de les traduire en une construction (un niveau) qui facilite le mieux la jouabilité. Une autre façon d'exprimer cette idée est de dire que « le *level design* est un *game design* appliqué » (p. 18, traduction personnelle).
- 11 Le ou la conceptrice de niveaux est donc la personne dans le processus de production s'occupant d'imaginer la disposition des espaces à l'intérieur du jeu. Sa mission est notamment de traduire et d'incorporer les règles, objectifs et possibilités d'action (*game design*) dans un espace susceptible de les accueillir. Le concepteur de niveaux (*level*

designer) ne s'occupe en théorie pas de la conception « graphique » de l'espace, laissée à la discrétion des « artistes », mais de leur architecture fonctionnelle. Il est bon de rappeler que l'origine du terme conception de niveaux remonte à l'époque où la majorité des jeux vidéo était composée d'espaces segmentés, généralement appelés « niveaux » (*levels*), mais que le terme s'applique aujourd'hui à la construction d'espaces vidéoludiques quelle que soit leur architecture, y compris les vastes étendues continues des jeux en monde ouvert.

- 12 Le premier intérêt de l'hypothèse méthodologique consistant à appréhender l'espace navigable de jeu vidéo comme une forme de langage est de mettre en évidence sa capacité à former un répertoire de signes fini, classifiable et reproductible d'un jeu sur l'autre. Cette idée n'est pas tout à fait neuve dans le champ des études vidéoludiques : on la retrouve notamment au cœur du concept de « ludème », qui procède lui aussi d'un rapprochement entre jeu et langage, visant à réduire le jeu vidéo à certaines unités minimales sur le modèle de la morphologie linguistique. Dans son mémoire de 2019, Damien Hansen a produit une histoire détaillée de la notion, depuis les travaux consacrés aux jeux de société d'Alain Borvo (1977), en passant par l'idée de « pensée par le verbe » (*verb thinking*) chez Chris Crawford (2004), et jusqu'à la définition récente qu'en donne Laurence Schmoll (2017) :

[s]i le morphème désigne la plus petite unité de sens d'un mot, le phonème la plus petite unité sonore du langage, etc., alors le ludème caractérise la plus petite unité de *gameplay* ou encore élément ludique de base (p. 131 ; cité par Hansen, 2019, p. 27).

- 13 Au terme de son examen historique et critique, Hansen produit sa propre définition en dégageant trois « composantes » entrant dans la formation du ludème :

une première, graphique, qui renvoie à la représentation numérique de l'objet ; une composante sonore, à savoir le bruit particulier associé à l'objet ; et une mécanique, régissant son utilité et son fonctionnement dans le jeu (Hansen, 2019, p. 49).

- 14 Bien que l'auteur souligne que le ludème « ne renvoie pas simplement à une unique spécificité ludique [...] considéré[e] hors contexte, mais [...] pleinement intégré[e] dans une situation d'énonciation » (p. 50), sa portée communicationnelle n'est pas réellement abordée. Rien ne justifie, en effet, dans la démonstration de Hansen, que le ludème soit appréhendé comme un élément de langage, plutôt que comme une simple pièce détachée d'un système complexe. Pour le dire autrement, la métaphore du langage nous semble ici sous-exploitée, dans la mesure où la manière dont le ou la conceptrice de niveaux s'adresse au joueur ou à la joueuse par le biais de ces éléments, et lui communique une attitude ludique, n'est pas problématisée. L'idée de langage est donc prise ici au sens, tout à fait pertinent, de répertoire de signes, mais non au sens d'instrument permettant la communication entre un émetteur (le ou la *designer*) et un récepteur (le joueur ou la joueuse).

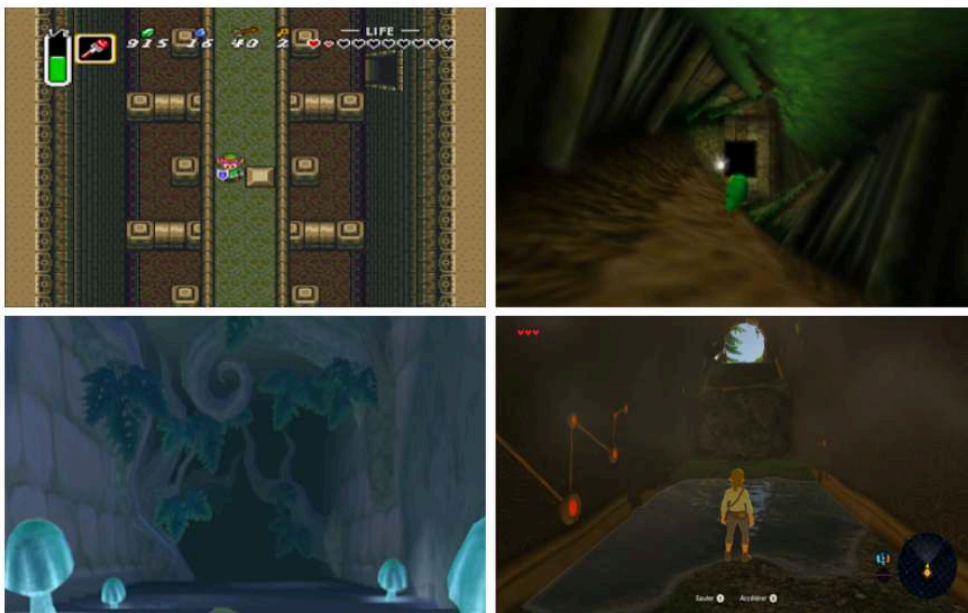
Le langage de l'espace navigable : un espace de communication

- 15 Or, il nous semble que l'intérêt de tester la métaphore du langage au contact d'un objet comme l'espace navigable vidéoludique tient essentiellement à sa nature d'« interface », comme le souligne justement la classification de Borzakian, Rufat et Ter

Minassian (cf. Figure 3). Ainsi que l'écrit ailleurs Kremers (2009), « le *level design* désigne le point où le pneu touche la route » [*Level design is where the rubber hits the road*, p. 16] : il incarne un point de contact privilégié entre, d'un côté, la construction des créateur-trice-s d'espaces vidéoludiques en vue d'une jouabilité et, de l'autre, l'activité des joueurs et des joueuses au sein de ces espaces. Dans ces conditions, l'espace navigable se retrouve pour ainsi dire pris en tenaille entre un pôle émetteur (le ou la conceptrice de niveaux) et un pôle récepteur (le joueur-navigateur ou la joueuse-navigatrice), sur le modèle d'une situation de communication classique. Sébastien Genvo (2008) résume parfaitement cette dimension communicationnelle du *design* de jeu vidéo dans sa théorie du « *play design* » :

- 16 Concevoir un jeu (mener un travail de *game design*) comporte alors une dimension fondamentalement communicationnelle, puisque le *game designer* va devoir communiquer par une structure l'idée de jeu à autrui afin de lui faire adopter cette attitude. Pour le dire autrement, le *game design* implique un processus de médiation ludique.
- 17 Dans cette optique, la métaphore d'un « langage de l'espace navigable » prend tout son sens, puisque ce dernier devient l'objet par lequel un concepteur ou une conceptrice de jeu vidéo *s'adresse* au joueur ou à la joueuse pour lui communiquer une attitude ludique qui, dans la dimension spatiale qui nous occupe, relève d'une forme de navigation.
- 18 Pour illustrer cette situation de communication, référons-nous à un exemple basique. Une conceptrice de niveaux souhaite communiquer au joueur ou à la joueuse une attitude ludico-spatiale simple : en l'occurrence, une navigation en ligne droite d'un point A à un point B. Pour ce faire, l'élément de langage le plus évident consiste à placer le joueur ou la joueuse dans ce que l'on appelle communément un « couloir », c'est-à-dire un espace linéaire contraignant la navigation à s'effectuer, à l'intérieur, le long d'un axe qui va d'une extrémité à l'autre (Figure 4).

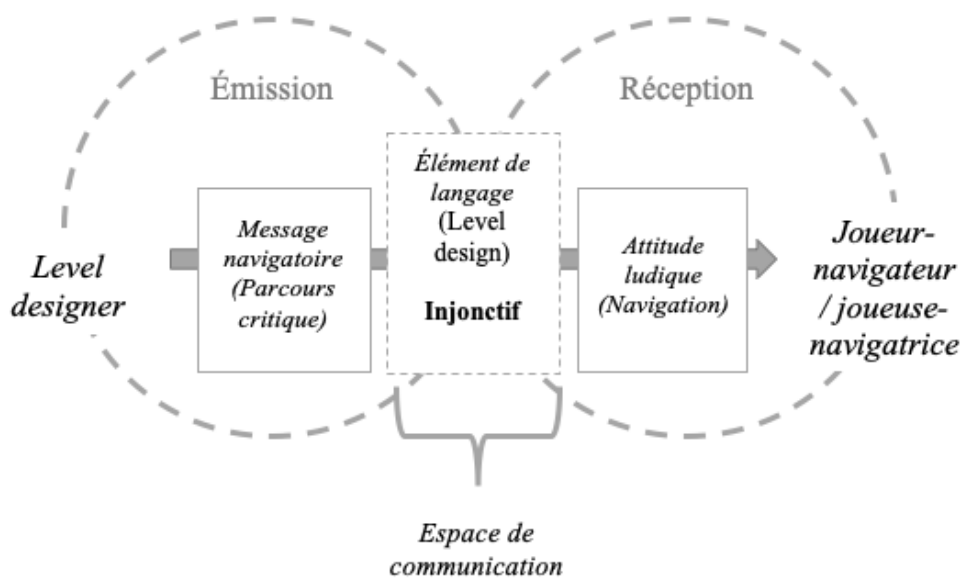
Figure 4 : Exemples de couloirs dans la série *The Legend of Zelda*.



De gauche à droite et de haut en bas : *A Link to the Past* (Nintendo, 1991), *Majora's Mask* (Nintendo, 2000), *Skyward Sword* (Nintendo, 2011) et *Breath of the Wild* (Nintendo, 2017).

- 19 Si son objectif est de progresser dans le jeu, le joueur ou la joueuse est contraint·e de suivre le tracé du couloir pour accéder à l'espace suivant. Le message navigatoire adressé par le ou la conceptrice de niveaux est communiqué au joueur ou à la joueuse au moyen d'un élément de langage à la fois simple et contraignant, la microstructure architecturale linéaire du couloir. Dans cet exemple, la situation de communication induite par la conceptrice de niveaux comprend donc au moins cinq termes distincts : un émetteur (le ou la la conceptrice de niveaux), un message navigatoire (relier un point A à un point B en ligne droite), un élément de langage (la microstructure architecturale du couloir), un récepteur (le joueur ou la joueuse), et enfin, une attitude ludique correspondante (navigation linéaire), dont l'actualisation dépend dialectiquement du joueur ou de la joueuse (Figure 5).

Figure 5 : Situation de communication injonctive de l'espace navigable (Grandjean, 2021).



- 20 Cette modélisation simple, inspirée du « modèle sémiotique du *gameplay* » proposée par Genvo (2008), met en évidence le rôle de l'espace navigable comme « point de contact » entre d'un côté, l'intention que le concepteur ou la conceptrice entend communiquer (ce que Genvo appelle le « devoir-faire ») et de l'autre, celle du joueur ou de la joueuse (« vouloir-faire »). Celle-ci est par ailleurs entièrement soumise à ce que Pearce nomme sa littéracie spatiale, c'est-à-dire son « savoir-faire » en matière de lecture des espaces vidéoludiques : dans l'exemple que nous avons choisi, nous pourrions avancer que la microstructure architecturale du couloir requiert une littéracie relativement faible dans la mesure où la marge d'interprétation du joueur ou de la joueuse semble très réduite, non seulement parce que le couloir est un signe auquel le joueur ou la joueuse est habituée dans sa pratique des espaces extra-vidéoludiques, mais également parce que sa valeur injonctive intrinsèque (un seul chemin possible) laisse peu de place à la négociation navigatoire.

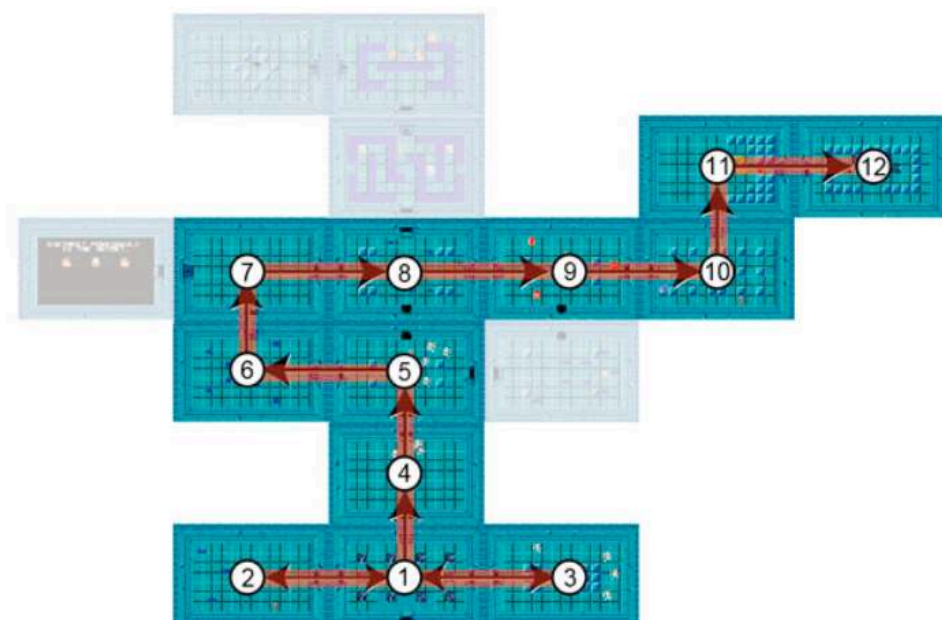
La notion de « parcours critique »

- 21 Dans notre modélisation, nous avons choisi de caractériser le message navigatoire adressé par le ou la conceptrice de niveaux au moyen d'un terme technique propre au vocabulaire vidéoludique : le terme de « parcours critique ». Si l'on en trouve des échos chez Kremers (2009) avec son idée de « contrôle directorial » (*directorial control*, p. 56), c'est surtout le designer Mike Stout (2010 ; 2012) qui en produit la conceptualisation et l'application dans plusieurs articles techniques éclairants. Stout y définit le « parcours critique » (*critical path*) de la façon suivante :

Le parcours critique est le chemin le plus court à travers un niveau sans utiliser de secrets, de raccourcis ou de triche (*cheat*). Fondamentalement, c'est la voie que le développeur souhaite que le joueur emprunte à travers le niveau, à moins que celui-ci ne décide de jouer au plus malin. Il convient de souligner que le parcours critique ne nécessite souvent pas qu'un joueur complète 100 % d'un niveau ; il se résume simplement à accomplir les objectifs obligatoires pour en venir à bout (Stout, 2012).

- 22 Afin de modéliser ce « parcours critique », Stout produit plusieurs cartes annotées qui mettent en évidence les espaces que le joueur ou la joueuse doit parcourir pour parvenir à résoudre les défis qui lui sont proposés (Figure 6). L'intérêt massif de cette notion est donc de permettre la modélisation d'une situation de communication à l'intersection du langage de l'espace navigable et de l'attitude ludique du joueur ou de la joueuse : modélisation à la fois purement théorique, puisqu'en l'absence d'enregistrement de sessions de jeu réelles, il est impossible d'affirmer avec certitude que le joueur ou la joueuse navigue exactement selon cet axe ; mais dans le même temps, correspondant à une donnée de *design* objective, qui est que pour progresser dans le jeu, celui-ci ou celle-ci doit parcourir l'espace de la manière indiquée, quelle que soit sa volonté par ailleurs (détournements techniques mis à part).

Figure 6 : Exemple de carte annotée révélant le « parcours critique » du premier donjon de *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986).



Source : Stout, 2012.

- 23 La notion de parcours critique et sa modélisation permettent ainsi d'échapper aux habituelles oppositions entre « espaces du jeu » et « espace du joueur », et constitue à ce titre une notion-carrefour au croisement de l'étude des usages et de l'étude des contenus. Dans la perspective du modèle communicationnel que nous proposons, elle permet de modéliser avec clarté l'intention du ou de la conceptrice de niveaux, qui est que le joueur ou la joueuse parcoure l'espace du jeu d'une certaine manière, et non d'une autre, afin de progresser. Il s'agit donc en ce sens d'une représentation simple du « message navigatoire » qu'il ou elle cherche à communiquer, à l'un des deux pôles de notre spectre communicationnel.

Injonction vs. incitation

- 24 Ce modèle est néanmoins amené à se complexifier dès lors que l'on modifie l'élément considéré au sein de l'espace navigable. Dans le cas du couloir, le différentiel entre l'intention du ou de la conceptrice de niveaux et l'attitude navigatoire adoptée par le joueur ou la joueuse est pour ainsi dire quasi-nul, du fait des raisons évoquées plus haut. Il n'en va évidemment pas de même pour tous les éléments du langage spatial vidéoludique. Si l'on considère par exemple la figure spatiale du « sentier » (Figure 7), dont le message navigatoire est pourtant identique (relier un point A à un point B en ligne droite), l'on observe naturellement une modification dans la marge d'interprétation du joueur ou de la joueuse, due au caractère moins contraignant de l'architecture de la figure.

Figure 7 : Exemples de sentiers dans la série *The Legend of Zelda*.

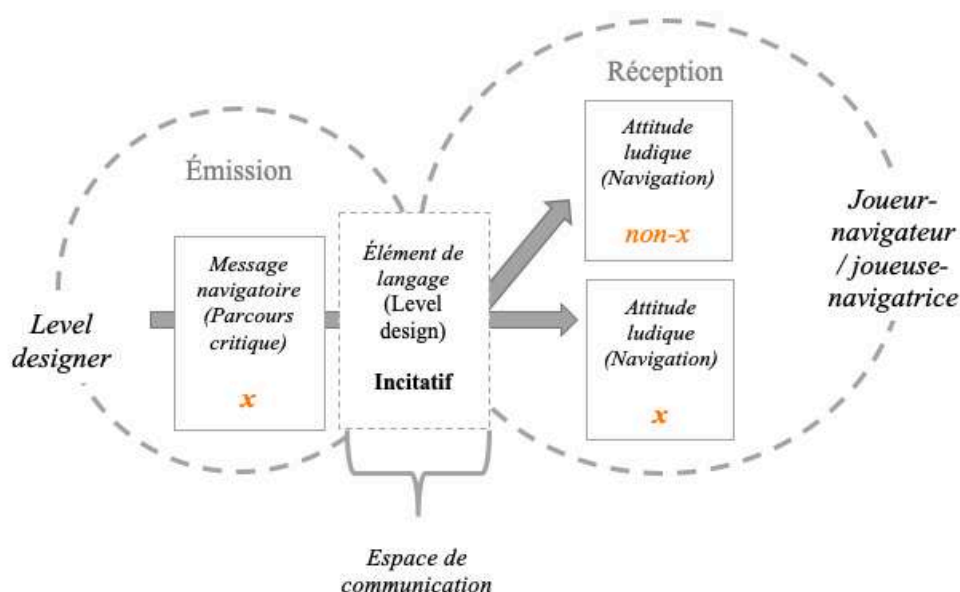


De haut en bas et de gauche à droite : *Zelda II : The Adventure of Link* (Nintendo, 1987), *Breath of the Wild*, *Twilight Princess* (Nintendo, 2006), et *Skyward Sword*.

- 25 Dépourvu de « murs » de chaque côté du tracé contraignant la navigation, le sentier permet au joueur ou à la joueuse de s'écarter du parcours suggéré par le ou la conceptrice de niveaux selon la manière dont il ou elle entend naviguer. Dans ce cas

précis, le joueur ou la joueuse *peut ou peut ne pas* adopter l'attitude communiquée par le ou la conceptrice de niveaux : soit suivre le sentier pour relier le point de départ au point d'arrivée, soit s'en écarter pour explorer les alentours et se fixer ses propres objectifs navigatoires. Pour rendre compte de la différence communicationnelle entre ces deux éléments de langage, couloir et sentier, il convient donc d'ajouter une variable au modèle proposé plus haut (figure 5), tenant à la valeur *pragmatique* du message émis par le ou la conceptrice de niveaux. Dans le cas du couloir, nous dirons que le message est de nature *injonctive* : il appelle une attitude navigatoire presque identique à l'intention du ou de la conceptrice de niveaux ; dans le cas du sentier, nous dirons que le message est de nature *incitative* : il appelle une pluralité d'attitudes navigatoires, dont l'une d'entre elles seulement est l'actualisation fidèle de l'intention du ou de la conceptrice de niveaux (Figure 8).

Figure 8 : Situation de communication incitative de l'espace navigable vidéoludique (Grandjean, 2021).



Cas complexes : le rôle des médiations

- 26 Les cas de figure précédemment convoqués partent du postulat que l'élément de langage est déchiffrable immédiatement par le joueur ou la joueuse ou, du moins, qu'il constitue la traduction unique et suffisante du message navigatoire émis par le ou la conceptrice de niveaux. Ces cas de figure, parfaits pour appréhender immédiatement la situation de communication établie par l'espace navigable de jeu vidéo, ne sont néanmoins pas les seuls. Dans la série *The Legend of Zelda* par exemple, plutôt rares sont les éléments de langage l'espace navigable proposés « nus » à l'interprétation du joueur ou de la joueuse. La plupart sont en réalité pré-déchiffrés par ce que nous appellerons des *instances de médiation*.
- 27 Comme le souligne Jean Devallon (2003), la notion de médiation « a connu une fortune sans précédent » dans le champ des sciences de l'information et de la communication depuis une vingtaine d'années. « Terme à la mode » selon Vincent Rouzé (2010), la

médiation reste néanmoins « difficile à définir parce qu'[elle] renvoie à des réalités très différentes ». L'usage le plus courant du terme renvoie généralement au sens

d'action de servir d'intermédiaire ou d'être ce qui sert d'intermédiaire. Avec l'idée que cette action n'établit pas une simple relation ou une interaction entre deux termes de même niveau, mais qu'elle est productrice de quelque chose de plus, par exemple d'un état plus satisfaisant (Devallon, 2003, pp. 39-40).

- 28 Dans le domaine des sciences de l'information et de la communication, de nombreux modèles concurrents existent pour rendre compte du fonctionnement de cet « intermédiaire » venant se loger entre l'émetteur et le récepteur afin d'assurer une bonne ou meilleure réception du message. Jusqu'ici, la notion de médiation a principalement été mobilisée dans le domaine des études vidéoludiques au sujet des pratiques de « ludification », c'est-à-dire de l'adaptation de mécaniques habituellement associées au jeu dans des contextes extérieurs au jeu. Pour notre part, nous proposons de la mobiliser dans une perspective légèrement différente, quoique parfaitement compatible avec les précédentes. Nous ne considérons pas le rôle de potentiels intermédiaires hors du jeu qui viendraient faciliter la situation de communication entre celui-ci et le joueur ou la joueuse ; mais la mobilisation de certaines stratégies communicationnelles à l'intérieur du jeu lui-même, visant à faire comprendre au joueur ou à la joueuse ce qu'il ou elle doit faire (ou plus spécifiquement, dans le cadre d'une réflexion sur la spatialité, où il ou elle doit aller) se surajoutant à la simple construction de l'espace en tant que telle.
- 29 Comme le souligne Maude Bonenfant (2018), le processus communicationnel dans le jeu vidéo, comme ailleurs, est toujours soumis à une part d'indétermination. Un élément de langage de l'espace navigable, qu'il soit redoublé / amplifié par une instance de médiation ou non, reste un « type d'espace d'appropriation virtuellement actualisable par l'individu ». En d'autres termes, les instances de médiation facilitent la situation de communication, mais ne la résolvent pas entièrement. Chaque joueur ou joueuse peut être plus ou moins sensible à certaines instances, à différents moments de sa carrière vidéoludique (en fonction de sa compétence ludique), voire de sa partie (en fonction de son attention).

Instances de médiation : textuelles, cartographiques et sensorielles

- 30 Par « instances de médiation », nous entendons donc tout élément de *design* venant faciliter le décodage du message navigatoire émis par le ou la conceptrice de niveaux au moyen des éléments de langage architecturaux évoqués précédemment. Le premier type d'instance médiatrice, et probablement le plus évident, est la médiation *textuelle* (Figure 9) : autrement dit, l'utilisation de texte à l'écran (menus, journaux de quêtes, etc.) ou hors-écran (paratextes : manuel d'instructions, boîte de jeu, etc.), de bulles de dialogues déclenchées par des personnages non-joueurs (ou par des panneaux) venant faciliter l'adoption d'une attitude navigatoire.

Figure 9 : Exemples de médiation textuelle dans la série *The Legend of Zelda*.

Extrait du manuel FAH^a de *The Legend of Zelda* p. 40 (1987), indication du Hibou Kaepora Gaebora dans *Ocarina of Time* (Nintendo, 1998), panneau dans *Link's Awakening* (Nintendo, 1993) et indication du spectre du roi d'Hyrule dans *Breath of the Wild*.

- 31 La seconde instance de médiation navigatoire la plus répandue dans la série *Zelda* est sans doute la médiation *cartographique* : à savoir, l'utilisation des cartes en jeu (interface) ou hors-jeu (paratextes) visant à indiquer au joueur ou à la joueuse sa destination à l'aide de marqueurs, de flèches ou autres symboles remplissant le même rôle. Dans un mémoire de l'Université de Lorraine, Lucas Friche (2020) souligne que
- La recherche autour du *design* des cartes est un thème relativement original qui n'a été que rarement abordé dans la littérature scientifique des *game studies*. On y retrouvera plus volontiers l'étude de l'espace de jeu, donné au joueur comme terrain d'évolution et d'expérimentation [...] (p. 11).
- 32 Pourtant, la portée communicationnelle et même plus spécifiquement médiatrice de la carte est un aspect bien connu des recherches en Sciences de l'information et de la communication. Comme le souligne Jean-Christophe Plantin (2014) dans un article généalogique retraçant l'histoire de la compréhension des dispositifs cartographiques comme instances de médiation :
- « Penser la carte comme médiation passe donc à la fois par la reconnaissance de son positionnement entre l'émission et la réception d'informations, mais également par la prise en compte de ses caractéristiques propres. »
- 33 La série *Zelda* fait un usage très important des cartes pour orienter la navigation du joueur ou de la joueuse, et ainsi fluidifier le message navigatoire véhiculé par le langage de l'espace navigable (Figure 10). Bien qu'il faille attendre *A Link to the Past* (1991) pour voir apparaître les premières cartes interfacielles complexes polarisées par l'utilisation de marqueurs, *The Legend of Zelda* (1986) possédait déjà sa propre carte « papier », glissée dans les boîtes de jeux européennes et nord-américaines, contre l'avis, par ailleurs, des développeurs originaux.

Figure 10 : Exemples de médiation cartographique dans la série *Zelda*.

Carte dépliant scellée des versions occidentales de *The Legend of Zelda* (1987), carte interfacielle de *A Link to the Past*, carte de Tingle dans *The Wind Waker* (Nintendo, 2002) et menu carte de *Ocarina of Time* (1998).

- 34 Dans certains cas, la carte agit comme instance de médiation ambiguë. Dans *Wind Waker* par exemple, la plupart des cartes se présentent sous la forme de soi-disant « cartes papier » affichées à l'écran, et non directement sous la forme de modélisations interfacielles. Le jeu entretient la fiction d'un rapport pré-informatique à la carte, apparaissant comme visuellement chiffonnée ou griffonnée, et par nature incomplète ou légèrement approximative. Le joueur ou la joueuse doit donc préalablement déchiffrer la carte, avant que celle-ci ne l'aide à déchiffrer à son tour le message navigatoire qu'elle est censée fluidifier.
- 35 Un dernier type de médiation regroupe toutes les instances venant faciliter le décodage du langage de l'espace navigable en se surajoutant à sa grammaire architecturale, mais sans recourir à un quelconque support interfaciel. Il s'agit de ce que nous appellerons les médiations sensorielles, relevant d'un vocabulaire purement visuel (couleur, lumière), sonore ou dans certains cas, pseudo-haptique. Ces éléments de médiation relèvent d'une certaine manière de ce que Stockburger (2006) nomme dans sa thèse l'espace « kinesthésique » ou « auditif ». Abordés de manière très sporadique en études vidéoludiques, on en retrouve néanmoins des traces dans la somme de Geoff King et Tanya Krzywinska (2005), au rang des « invitations à l'exploration » :
- « Les éléments auditifs, comme par exemple le déclenchement de la musique à certains endroits, peuvent également indiquer au joueur le chemin à emprunter, ou qu'il est sur la bonne voie vers son objectif » (p. 86, traduction personnelle)
- 36 Cette dernière classe est sans doute la plus hétérogène, et rassemble des éléments de langage les plus variés. Elle s'actualise notamment dans le code couleur à longue portée établi par *Breath of the Wild* dès les premières minutes du jeu, où un rouge-orangé indique un objectif à atteindre, et le bleu un objectif déjà atteint (terminaux, sanctuaires, tours Sheika, Créatures divines et certains coffres), pour ce qui est de sa dimension visuelle. Dans sa dimension auditive, l'exemple le plus célèbre est

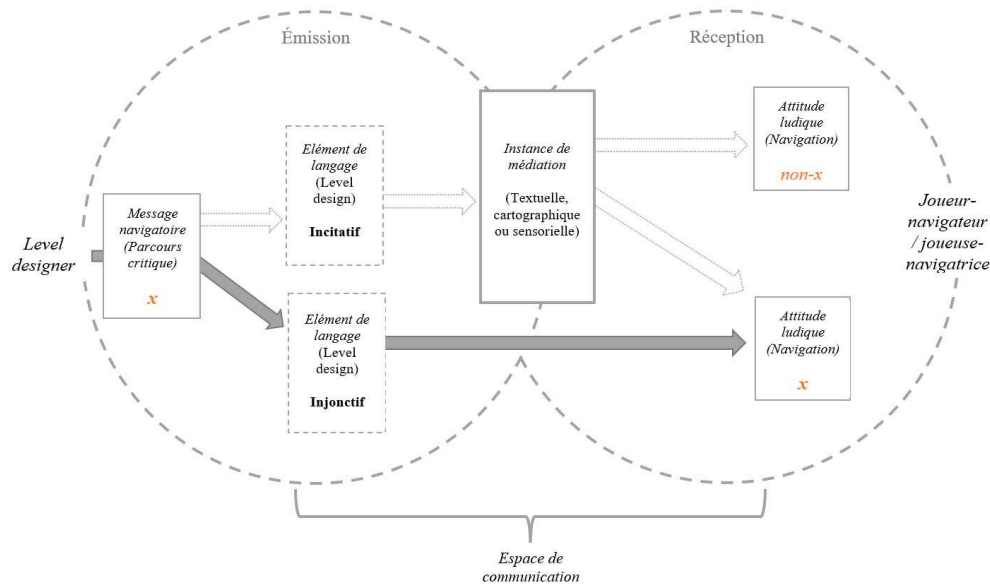
probablement l'utilisation de la musique pour guider le joueur ou la joueuse dans le labyrinthe des Bois perdu d'*Ocarina of Time*. Dans sa dimension pseudo-haptique enfin, on en trouve quelques rares exemples dans la série, dont notamment le retour manette en main ressenti par le joueur ou la joueuse qui s'écarte du bon chemin (navigation ralentie par le sable) dans le Désert Gerudo du même épisode (Figure 11).

Figure 11 : Exemples de médiations sensorielles : pseudo-haptique et sonore dans *Ocarina of Time*, visuelle dans *Breath of the Wild*.



- 37 Dans les cas où une instance de médiation vient fluidifier la réception du message navigatoire émis par le ou la conceptrice de niveaux, et véhiculé par les éléments de langage de l'espace navigable, nous sommes en présence d'une situation de communication à six, et non plus cinq termes. Entre l'élément de langage (espace navigable) et l'attitude ludique (navigation) vient s'intercaler une sixième instance, dont le rôle, toujours incitatif, est d'orienter le joueur ou la joueuse vers l'adoption d'un comportement conforme aux intentions du concepteur de niveaux (Figure 12).

Figure 12 : Situation de communication l'espace navigable vidéoludique, avec instances de médiation (Grandjean, 2021).



- 38 Le poids de ces instances de médiation ne se fait nécessairement sentir qu'au sein d'un *level design incitatif*, dans la mesure où le propre d'une structure *injonctive*, comme c'est le cas du couloir par exemple (cf. Figure 5), est de contraindre le joueur ou la joueuse à l'adoption d'une seule attitude ludique possible. Lorsqu'elles sont mobilisées, ces instances renforcent par conséquent l'adoption d'une attitude navigatoire conforme à l'intention du ou de la conceptrice de niveaux par rapport à l'adoption d'une attitude navigatoire concurrente. Elles jouent ainsi pleinement leur rôle de médiation, visant à s'assurer que le message est « mieux » transmis.

Conclusion

- 39 Dans le cadre d'une étude de la spatialité vidéoludique d'un point de vue communicationnel, l'emploi de la métaphore du langage nous paraît donc utile et justifié. Il permet de rendre compte du caractère reproductible des éléments qui entrent dans la composition de cette « grammaire » de l'espace navigable, repérable d'un jeu sur l'autre. Ce point ouvre ainsi la voie à de nouvelles taxinomies objectives plus précises dans une perspective d'étude des contenus, dont nous n'avons donné ici qu'un aperçu très réduit (le couloir et le sentier⁵). Il permet également d'appréhender plus en détail le mécanisme d'interaction vidéoludique et la manière dont se configure la relation entre le jeu et le joueur ou la joueuse, à l'intérieur de cette zone grise que constitue l'« espace d'appropriation » (Bonenfant, 2008 ; 2018), ou l'« espace de médiation ludique » (Genvo, 2008).
- 40 Ainsi, nous espérons, grâce aux concepts que nous introduisons (parcours critique, espace navigable incitatif / injonctif, instances de médiation) et aux modélisations que nous avons produites, proposer des éléments de réponse à la question que se posait Raphaël Verchère (2019), question par ailleurs classique des études vidéoludiques :

Comment laisser le joueur libre, tout en le contraignant ? Il s'agit là de deux objectifs contradictoires, mais qui caractérisent les jeux dans leur essence. D'un

côté, ils proposent une expérience de la liberté au joueur. [...] Mais d'un autre côté, les jeux vidéo proposent (généralement) un certain but à atteindre, qui contraignent dans le même temps cette liberté laissée au joueur [...]. L'expérience vidéoludique se distribue ainsi entre deux pôles.

- 41 L'intérêt de la question n'est pas, selon nous, de trancher en faveur de l'un ou de l'autre pôle, mais de comprendre comment se joue le point de contact entre les deux, en étudiant la conception de niveaux comme processus sémiotique.

BIBLIOGRAPHIE

- AARSETH E. J. (1997), *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, JHU Press.
- AARSETH E. J. (2001), « Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Games », *Zeitschrift für Semiotik*, 23(3-4), p. 152-171.
- BACHELARD G. (2012 [1957]), *La poétique de l'espace*, Paris, Presses universitaires de France.
- BERRY V. (2009), « Loisirs numériques et communautés virtuelles : des espaces d'apprentissage ? », in G. Brougère & A.-L. Ulmann (dir.), *Apprendre la vie quotidienne*, Paris, Presses universitaires de France, p. 143-153.
- BONENFANT M. (2008), « Des espaces d'appropriation », *Les jeux vidéo, un « bien » culturel ?*, 22, 2008, p. 63-67.
- BONENFANT M. (2018), « La ludification comme langage : espace d'appropriation, distance et "tiers symbolisant" comme médiations dans l'acte communicationnel », communication dans le cadre du colloque *Entre le jeu et le joueur : écarts et médiations*, Université de Liège, 25-27 octobre 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=PKXVR6UheQA>
- BONENFANT M., TRÉPANIER-JOBIN G. & LAFRANCE ST-MARTIN L. I. (2020), « L'approche communicationnelle en études du jeu : un apport des chercheurs de la Faculté de communication de l'UQAM », *Communiquer. Revue de communication sociale et publique*, p. 77-102.
- BORVO A. (1977), *Anatomie d'un jeu de cartes : L'aluette ou le jeu de vache*, Nantes, Librairie Nantaise.
- COAVOUX S., TER MINASSIAN H., & RUFAT S. (2012), *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, Questions théoriques.
- CERTEAU M. de (1980), *L'invention du quotidien. I. Arts de faire*, Paris, UGE.
- CRAWFORD C. (2004), *Chris Crawford on Interactive Storytelling*, San Francisco, New Riders.
- DELEUZE G. & GUATTARI F. (1980), *Capitalisme et Schizophrénie 2. Mille plateaux*, Paris, Éditions de minuit.
- DEVALLOON J. (2003), « La médiation, la communication en procès ? », *MEI Médiation et Information*, 19, p. 37-54.
- FERNANDEZ-VARA C., ZAGAL J. P. & MATEAS M. (2005), « Evolution of Spatial Configurations In Videogames », *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*. <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.67.97&rep=rep1&type=pdf>.

- FRICHE L. (2020), *Analyser le rapport entre le joueur et l'espace de jeu par la cartographie. Etude de l'interface de carte, ses attributs, et leurs rapports dans la formalisation de l'éthos ludique*, mémoire de Master 2, Université de Lorraine.
- GENVO S. (2008), « Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : pour une étude du "play design" », communication dans le cadre du colloque Le jeu vidéo : expériences et pratiques sociales multidimensionnelles, Acfas, Québec, mai 2008.
<https://hal-unilim.archives-ouvertes.fr/hal-00653194/document>
- GRANDJEAN G. (2020), *Le langage du level design : analyse communicationnelle des structures et instances de médiation spatiales dans la série The Legend of Zelda (1986-2017)*, thèse de doctorat, Université de Lorraine.
<https://hal.univ-lorraine.fr/tel-03098076/document>
- GÜNZEL S. (2010), « The Spatial Turn in Computer Game Studies », in Mitgutsch K. et alii (dir.), *Exploring the Edges of Gaming. Proceedings of the Vienna Games conference 2008-2009*, « Future and Reality of Gaming », Braunmüller, p. 147-56.
- HANSEN D. (2019), *Morphologie du médium vidéoludique : Le ludème envisagé comme unité minimale fonctionnelle du jeu vidéo*, mémoire de Master, Université de Liège.
[https://matheo.uliege.be/bitstream/2268.2/8274/5/Hansen %20Damien %20- %20Memoire.pdf](https://matheo.uliege.be/bitstream/2268.2/8274/5/Hansen%20Damien%20-%20Memoire.pdf)
- HILLIER B. & HANSON J. (2005 [1984]), *The Social Logic of Space*, Cambridge, Cambridge Univ. Press.
- KING G. & KRZYWINSKA T. (2005), *Tomb Raiders and Space Invaders: Videogame Forms and Contexts*, Londres, I.B.Tauris.
- KREMERS R. (2009), *Level design: concept, theory, and practice*, Natick (MA), A.K. Peters.
- LAUDATI P. (2014), « Formes de l'architecture : langages, images et pratiques partagés », in P. Lardellier (dir.), *Formes en devenir. Approches technologiques, communicationnelles et symboliques*, Cachan, Hermes Science Publishing, p. 179-99.
- MURRAY J. H. (2016 [1997]), *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*, New York, The Free Press.
- NITSCHKE M. (2008), *Video game spaces: image, play, and structure in 3D game worlds*, Cambridge (MA), MIT Press.
- PEARCE C. (2008), « Spatial Literacy: Reading (and Writing) Game Space », in *Proceedings Future and Reality of Gaming (FROG)*, 17-19 octobre, Vienne, Autriche.
- PLANTIN J.-C. (2014), « L'avènement de la carte comme médiation : Généalogie des rencontres entre cartographie et théories de l'information », *Questions de communication*, 25, p. 309-326.
- ROUZÉ V. (2010), « Médiation/s : un avatar du régime de la communication ? », *Les Enjeux de l'information et de la communication*, 2, p. 71-87.
- RUFAT S. & TER MINASSIAN H. (2011), « Espace et jeu vidéo », in S. Rufat & H. Ter Minassian (dir.), *Le jeu vidéo comme objet de recherche*, Paris, Questions théoriques, pp. 77-103.
- SIABRA-FRAILE J. (2018 [2008]), « NESpace en construction dans Zelda », in L. Cuddy, *Zelda et la philosophie*, Montreuil, Omaké Books, p. 142-159.
- SCHMOLL L. (2016), *Concevoir un scénario de jeu vidéo sérieux pour l'enseignement-apprentissage des langues ou comment dominer un oxymore*, thèse de doctorat, Université de Strasbourg.

- STOCKBURGER A. (2006), *The Rendered Arena. Modalities of Space in Video and Computer Games*, thèse de doctorat, Londres, University of the Arts.
<https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.102.5210&rep=rep1&type=pdf>
- STOUT M. (2010). « Oblivion Exploration Analysis », *Ongamedesign.net*, 20 avril 2010. <http://www.ongamedesign.net/oblivion-exploration-analysis/>
- STOUT M. (2012), « Learning From The Masters: Level Design In The Legend Of Zelda », *Game Developer*, 3 janvier 2012.
<https://www.gamedeveloper.com/design/learning-from-the-masters-level-design-in-i-the-legend-of-zelda-i->.
- TER MINASSIAN H., RUFAT S. & BORZAKIAN M. (2017), « Le jeu dans tous ses espaces ». *Sciences du jeu*, 8. <http://journals.openedition.org/sdj/822>.
- TRICLOT M. (2012), « Dedans, dehors et au milieu : les espaces du jeu vidéo », in H. Ter Minassian, S. Rufat & S. Coavoux (dir.), *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, Questions théoriques, 2012, pp. 207-35.
- VERCHÈRE R. (2019), « Gouverner le joueur dans les jeux vidéo : La métaphysique des “affordances” au service de la politique des “architectures du choix” », *Sciences du jeu*, 11. <https://journals.openedition.org/sdj/1741>
- WITTGENSTEIN L. (2004 [1933-1934]), *Le cahier bleu et le cahier brun*, Paris, Gallimard.
- WOLF M. J. P. (2002), *The Medium of the Video Game*, Austin, University of Texas Press.

NOTES

1. Une partie du propos de cet article est tirée de notre thèse de doctorat (Grandjean, 2020), en particulier des chapitres 1 à 3 (p. 34-263).
2. L'asyndète est une figure de style impliquant la disparition volontaire des termes de liaison ou de conjonction dans une phrase. La synecdoque est un cas particulier de métonymie qualitative, supposant l'expression de la partie par le tout, ou du tout pour la partie.
3. L'expression anglaise *level design* renvoie à la fois au processus de conception des espaces navigables dans l'industrie vidéoludique, et au résultat de ce processus, c'est-à-dire aux espaces eux-mêmes une fois construits. Dans la mesure où nous étudions principalement ici le résultat et non le processus, nous avons choisi de traduire *level design* par « espace navigable », et non par « conception de niveaux de jeu » comme c'est généralement le cas en français.
4. FAH : *France And Holland*. Pour des raisons éditoriales, la plupart des jeux publiés à l'intention du marché européen dans les années 1980-1990 étaient répartis en différentes familles linguistiques. Afin de tirer parti des spécificités linguistiques du marché belge, où le français et le néerlandais sont langues officielles, les éditeurs regroupaient à l'époque la France, la Belgique et les Pays-Bas dans une même aire géographique, d'où l'appellation FAH appliquées aux jeux destinés à être distribués sur ces territoires, dont les paratextes étaient donc bilingues Français-Néerlandais.
5. Pour une tentative plus poussée de taxinomie du langage de la conceptrice de niveaux, voir notre thèse de doctorat (Grandjean, 2020).

RÉSUMÉS

Si l'emploi de la métaphore du « langage » pour analyser différentes formes de spatialités est ancien, il a retrouvé une actualité récemment dans le champ des études vidéoludiques, à la faveur de travaux d'inspiration plutôt formalistes (Aarseth, 2001 ; Pearce, 2008 ; Siabra-Fraile, 2008), se proposant d'exposer le répertoire et les règles de ce qui serait une nouvelle « grammaire partagée du *level design* » (Kremers, 2009). Si son caractère récurrent d'un jeu sur l'autre a bien été mis en avant, notamment par les théoriciens et théoriciennes du « ludème » (Borvo, 1977 ; Schmoll, 2017 ; Hansen, 2020), sa portée communicationnelle a en revanche été moins étudiée. Dans cet article, nous proposons une conceptualisation de cette idée d'un « langage » de la spatialité construite et représentée du jeu vidéo, à partir d'exemples tirés de la série *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986-2017). Après une brève revue de littérature portant sur l'espace vidéoludique, nous montrons que l'espace navigable construit une situation de communication reposant sur au moins cinq termes (*level designer*, parcours critique, message, attitude navigatoire, joueur ou joueuse), que nous modélisons dans la lignée des théories du « *play design* » (Genvo, 2008) et de l'« espace d'appropriation » (Bonenfant, 2008 ; 2018). Nous soulignons l'existence d'une dichotomie possible, entre langage *injonctif* et *incitatif*, avant d'introduire un sixième terme à l'équation, incarné par le concept d'« instance de médiation » (textuelle, cartographique ou sensorielle), en montrant, pour finir, son rôle sur la fluidification de la situation de communication entre le jeu et le joueur ou la joueuse.

While the metaphor of “language” to analyze different forms of spatiality is old, it has recently found a topicality in the field of video game studies, thanks to some formalist works (Aarseth, 2001; Pearce, 2008; Siabra-Fraile, 2008), proposing to expose the repertoire and the rules of what would be a new “shared grammar of level design” (Kremers, 2009). If its recurring presence from one game to another has been highlighted, in particular within works focusing on the concept of “ludème” (Borvo, 1977; Schmoll, 2017; Hansen, 2020), its communicational significance, nevertheless, has been underestimated. In this article, we propose a conceptualization of this idea of a “language” of the constructed and represented spatiality of video games, based on examples taken from the level design of the *The Legend of Zelda* series (Nintendo, 1986-2017). After a brief review of research works focused on video games space, we show that level design constructs a situation of communication based on at least five terms (level designer, critical path, message, navigation attitude, player), which we model after the theories of “play design” (Genvo, 2008) and of the “appropriation space” (Bonenfant, 2008). We underline the existence of a possible dichotomy, between *injunctive* and *inciting* language, before introducing a sixth term to the equation, embodied by the concept of “instance of mediation” (textual, cartographic or sensual), and by showing, finally, its role in making the communication situation between the game and the player more fluid.

INDEX

Mots-clés : jeu vidéo, langage, espace navigable, communication, médiation

Keywords : video game, language, space, level design, communication, mediation

AUTEUR

GUILLAUME GRANDJEAN

Centre de recherche sur les médiations (CREM), Université de Lorraine, Metz.