

Contexte communicationnel cartographique et travail territorial – le cas du jeu vidéo *Dordogne*

Cartographic communication and territorial work - the case of the video game *Dordogne*

Friche Lucas, doctorant à l'Université de Lorraine (CREM) et l'Université de Liège
(Composante Traverses, Liège Game Lab).

Lucas.friche@univ-lorraine.fr

Mot clefs : cartographie – jeux vidéo – territoire – carte - médiation

Keywords : cartography – video games – territory – map – mediation

Résumé :

Cette contribution approfondit les recherches menées sur les liens entre territoires et médias, en étudiant la manière dont les jeux vidéo mobilise des représentations des territoires dans leur contenu, notamment via les interfaces de carte. Nous formalisons ainsi un cadre d'étude du contexte communicationnel des cartes, et l'appliquons au jeu *Dordogne*, décelant ce qui tient de médiation territoriale comme ludique. Nous discutons ensuite, à l'aide d'une analyse de réception, du travail territorial du jeu.

Abstract :

This contribution deepens the links between territories and media, by studying how video games mobilize representations of territories in their content, particularly via map interfaces. We formalize a framework for studying the communicative context of maps, and apply it to the game *Dordogne*, identifying territorial and ludic mediation. We then use a reception analysis to discuss the game's territorial work.

La spécificité du travail territorial vidéoludique

Lucas Friche

Notre travail s'inscrit dans le prolongement des recherches traitant des rapports entre médias et territoires, et plus particulièrement sur les représentations des territoires au sein des médias (Pailliant, 2018, paragr. 12). Bruno Raoul et Jacques Noyer évoquent, au prisme de la notion de « travail territorial » (2011), comment les médias, en parlant du territoire, parlent également de territorialité. A partir des faits de langage, des cartes, ou encore des images des espaces diffusés par les organes de presse, les auteurs montrent comment les médias produisent et nourrissent un imaginaire territorial¹. Cet imaginaire compose avec l'idée d'une territorialité, « la dimension terrienne de la condition humaine, celle qui rend nécessaire de composer avec les formes matérielles et symboliques de notre environnement » (Debarbieux, 2009, p. 21). Les images et effets de langage, autant que les récits présentés par les médias, participent ainsi à la création de ce que les auteurs qualifient de « *sens partagé* » (op. cit., 2011, paragr. 24, en italique dans le texte.) des territoires.

Céline Bryon-Portet, dans son analyse de la série *Plus Belle La Vie*, enrichit les problématiques de création de ce sens partagé. La télévision ouvre la perspective des médiations territoriales à d'autres critères d'analyses. En effet, dans la mesure où la production de série télévisée est une industrie, et que *Plus Belle La Vie* est financée par les services publiques, le feuilleton répond à des enjeux économiques et culturels. Ainsi, le territoire marseillais y est représenté au sein d'une œuvre de fiction qui arbore les « [...] symboles les plus populaires » (2011, paragr. 24) de la cité phocéenne. La chercheuse montre donc comment les impératifs du média agencent « une médiatisation nationale et internationale réussie [et une] médiation locale limitée » (2011, part. 3.1).

Nous touchons un des défis de la médiation territoriale : comment faire sens commun d'un territoire lorsque les médias utilisés s'inscrivent dans des logiques propres aux industries culturelles ? Ce défi se pose également dans le jeu vidéo. En effet, ce dernier nécessite les actions des joueur.euses pour que son contenu se déploie. Ses interactions sont délimitées par un ensemble de règles et de possibilité d'actions agencées pour susciter une forme d'engagement auprès des joueur.euses, et construire les contours d'une expérience ludique spécifique. La composante représentationnelle du jeu comme médiation du territoire paraît

¹ Les auteurs se réfèrent notamment aux travaux de Castoriadis dans *L'institution imaginaire de la société* pour établir une définition de la notion d'imaginaire territorial.

stimulante, étant donné que les modalités d'appropriations de l'espace comme ses représentations répondent à des règles décidées par des concepteur.ices. Ce qui fait territoire est donc lié à la manière dont l'encodage du logiciel organise notre progression dans les espaces virtuels.

Nous proposons une analyse de cas du jeu vidéo *Dordogne*. Sorti en 2023, il est réalisé par un studio français, avec l'aide de financement de la région Nouvelle-Aquitaine, le CNC, et l'Office public de la langue occitane. La page de présentation du jeu sur la plateforme de distribution *Steam* précise qu'il permet de parcourir « les paysages aux milles couleurs estivales de la Dordogne »². En effet, le récit raconte l'histoire de Mimi, trentenaire parisienne qui visite la maison de sa défunte grand-mère à Sarlat en Dordogne. La visite du lieu comme les objets qu'elle y retrouve plongent Mimi dans une période de son enfance qu'elle a passée seule avec sa grand-mère dans cette maison. Dans ces souvenirs, Les joueur.euses, incarnant Mimi enfant, parcourent la Dordogne en y faisant quelques activités tels qu'aller au marché ou faire du kayak. La région du Périgord se retrouve ainsi autant mise en images, par les paysages que nous traversons, que mise en récit. Nous considérons ainsi le jeu comme « instances de médiation à portée géographiques » (Noyer & Raoul, 2011, paragr. 8), dans la mesure où celui-ci peut être pensé comme média (Sellier, 2019, p. 57) et au fonctionnement similaire à une industrie culturelle (Perticoz, 2011).

En faisant écho aux problématiques abordées précédemment, nous pourrions nous demander si ce qui représente le territoire dans le jeu est un « fait de langage » (Noyer & Raoul, 2011) exposé par quelques toponymes - Pelisse, Sarlat, la Dordogne - ou si une identité spécifique de la Dordogne est retranscrite dans le jeu. Toutefois, ces deux questions se heurtent à un problème évident : comment étudier la notion de territoire au sein du jeu vidéo ?

Du territoire à la carte : caractériser le contexte communicationnel cartographique.

Ter Minassian *et al.* pensent le territoire comme « un espace approprié et aménagé par un groupe social » (2017, paragr. 5) lorsqu'ils établissent la typologie de différents espaces permettant de mieux appréhender la pratique ludique des joueur.euses. Ils distinguent ainsi les espaces de production (studios, continents...), ceux de consommation du jeu vidéo, ou encore les territoires représentés au sein des jeux. Dans l'optique de notre recherche, s'intéresser à la manière dont

² <https://store.steampowered.com/app/1272840/Dordogne/?l=french> [page consultée le 19/03/24]

le jeu compose avec la « matière spatiale » (Noyer & Raoul, 2011) des territoires s'inscrit plutôt dans le dernier axe cité. Mais au sein même de ce qu'on pourrait qualifier de territoire intradiégétique, les incises analytiques sont abondantes : tout ce qui constitue cette matière spatiale peut fournir le cadre d'une analyse de contenu au prisme de disciplines diverses.

Dans le but d'offrir un angle nouveau, notre attention se dirige vers un objet spécifique. Il s'agit des dispositifs de carte, dont l'inscription dans les médias participent à un « contrat de lecture » qui montre comment « l'imaginaire géographique demeure au fondement même du traitement de l'information » (Noyer & Raoul, 2011, paragr. 30), donc comme élément comportant un lien fort avec le travail territorial des médias. Cette idée de « contrat de lecture » cartographique se pense aisément en corrélation avec certains travaux portant sur les processus de médiation cartographique, qui proposent d'analyser l'objet à partir des « pratiques de communication desquelles il prend place » (Plantin, 2014, p. 11). Concrètement, de la même manière que les données topographiques affichées par la carte doivent être analysées, il est nécessaire de prendre en compte ce que Wood et Fells nomment, en reprenant les travaux de Genette, la paracartographie (2008, p. 192, notre traduction.), c'est-à-dire le déploiement des éléments qui encadrent la carte et assurent le modelage de sa réception. Les auteurs proposent de s'intéresser à ce qui tient de la péricartographie, tels que les titres, illustrations, légendes et bordures de la carte ; et à ce qui tient de l'épicartographie, tels que les articles qui accompagnent la carte, ou encore des informations contextuelles comme les discussions qu'elle a suscitées dans certains milieux. La paracartographie se comprend ainsi comme l'analyse du contexte communicationnel de la carte et des éléments qui encadre les données topographiques de l'objet, enrichissant des travaux en sciences de l'information et de la communication portant sur la cartographie comme moyen de visualisation de connaissance (Goria, 2023).

Dans la mesure où le jeu peut être analysé comme « support de discours sur l'espace, voire d'idéologies spatiales, et un outil de marketing des territoires » (Ter Minassian et al., 2017, paragr. 13), la cartographie peut s'inscrire dans ces perspectives, la carte ayant d'ailleurs été fréquemment étudiée comme forme de discours à l'aune des théories foucaaldiennes (voir Gould & Bailly, 1995). S'intéresser à la paracartographie ludique inscrit notre recherche dans la continuité des travaux qui ont porté sur la manière dont le jeu déploie une « expérience-cadre » (Cayatte, 2018). Nous ne proposons pas une analyse d'usage du jeu et de ses cartes, mais cherchons plutôt à détailler comment la carte est déployée dans un dispositif ludique et produit une représentation d'un territoire par les développeur·euses de jeu.

La carte comme médiation territoriale et ludique : analyse du jeu *Dordogne*.

Cette analyse de contenu repose sur la méthodologie suivante : nous avons d'abord terminé le jeu une première fois afin de le découvrir, puis avons effectué une deuxième partie en prenant des captures d'écrans de toutes les séquences de jeu utilisant le dispositif cartographique interne au jeu. Nous avons également consulté ce qui tient du paratexte vidéoludique (Švelch, 2020), c'est-à-dire les différentes interviews où les membres du studio de développement de jeu font part des processus de création du jeu, tout comme de nombreux retours d'expériences de joueur·euses.

Paracartographie vidéoludique – contextualiser la carte au sein du jeu.



Figure 1 : Première apparition de la carte. Crédits images : UMANIMATION, Un Je ne Sais Quoi, Focus Entertainment.

En voulant étudier la paracartographie vidéoludique, nous devons transposer différents éléments de la paracartographie vers la grammaire ludique, donc vers le langage du jeu (Hansen, 2023). La carte de *Dordogne* est découverte par Mimi dans une des premières séquences du jeu, lorsque celle-ci, alors enfant, range les affaires de sa valise chez sa grand-mère et découvre une carte qui aurait été laissée par sa mère (voir figure 1). Ainsi, Mimi spécifie la nature de l'objet – une carte – et assure un lien explicite entre le signifiant – le bout de papier qu'elle semble tenir dans les mains – et le signifié – la carte topographique - en explicitant son utilité dans le récit déployé par le jeu, afin que les joueur·euses puissent l'investir. Cette ouverture est

caractéristique d'une situation fréquente dans le jeu vidéo : celle du tutoriel et de ses procédés rhétoriques, notamment celui de « l'avatar tutoriel » (Barnabé, 2020, paragr. 19) où un personnage diégétique assure la bonne transmission des informations nécessaires aux joueur·euses. A cette affirmation du sens de l'interface vidéoludique doit s'ajouter le processus de remédiatisation, que Baetens définit comme le « transfert d'une œuvre d'un support médiatique à l'autre » (2018) et qui s'illustre par l'apparence de la carte. Celle-ci est tenue entre les mains du personnage, possède des pliures, une cartouche, une échelle, une rose des vents : autant d'indices visuels montrant sa plasticité comme la réutilisation d'éléments spécifiques aux cartes.

Enfin, nous choisissons d'interpréter l'itinéraire figuré par des pointillés rouges à l'aune des travaux de Jeanneret sur la trace, celle-ci réalisant « la médiation entre des usages effectués et des usages anticipés. Il s'agit [...] d'un construit culturel qui tient à une élaboration documentaire. » (2011, paragr. 24) La construction culturelle évoquée par le chercheur peut s'entendre ici par au moins deux aspects : d'une part, la carte fait partie d'un ensemble de documents consultables par les joueur·euses au sein du jeu³. D'autre part, cette construction renvoie au caractère incomplet de la carte de jeu, comme les tâches noires qui préfigurent les différents lieux de l'action. Cette communication « paradoxale » (Grandjean, 2020) est typique du médium vidéoludique et de sa carte, qui ne va guider que partiellement les joueur·euses. Nous faisons l'hypothèse que, de la même manière que les jeux de remédiatisation que nous venons d'observer participent à l'instauration de « marqueurs pragmatiques de la fiction » (Schaeffer, 1999, p. 162) et s'inscrivent dans ce que Genvo qualifie « d'ethos ludique » (2013a) ; la situation de communication cartographique est détournée par son insertion dans un contexte ludique. On peut donc pleinement parler d'une ludicisation de la cartographie, en observant comment cet objet est transformé pour servir des intérêts narratifs et ludiques. Ainsi, le caractère fragmentaire et l'imprécision des indications cartographiques contribuent à créer un poncif du jeu vidéo : celui de l'exploration et de la cartographie d'un espace vierge (Derfoufi, 2021; Grandjean, 2023; Jenkins & Fuller, 1995).

L'absence comme présence – l'interactivité vidéoludique et la carte de jeu.

Bien que l'interaction ne soit pas l'essence même du jeu vidéo, il est fréquent que les études portant sur cet objet explorent la manière dont le logiciel, par un échange cybernétique avec ses

³ L'interface de menu du jeu juxtapose d'ailleurs la carte du jeu et la liste des « choses à faire », qui correspondent aux tâches à effectuer pour progresser dans l'histoire.

utilisateur·ices, construit une forme de récit et de jouabilité, comme le montre par ailleurs le travail de Cayatte (2018). La cartographie n’y échappe pas, son insertion dans le contexte ludique donnant lieu à des fonctions cartographiques inédites. Nous proposons d’ajouter les interactions cartographiques au concept de paracartographie vidéoludique. En effet, ces fonctionnalités participent à proposer des règles et des moyens d’interagir avec la carte qui sont, à l’exception de cas spécifiques, conçues en amont par les développeur·euses de jeux ; et peuvent être saisies et utilisées – ou non – par les joueur·euses, ce que Cayatte nomme les « procédures » (2018).

Dordogne ne propose pas d’interaction explicite avec sa carte, dans le sens où le système de jeu ne demande jamais à ses joueur·euses d’interagir avec l’interface. Celle-ci se complète au fur et à mesure de notre progression dans le jeu, Mimi collant des *stickers* sur les lieux que nous découvrons, comme l’illustre la figure 2, révélant la carte complète.



Figure 2 : Menu intradiégétique de *Dordogne*. Crédits images : UMANIMATION, Un Je ne Sais Quoi, Focus Entertainment.

Ces autocollants, dont les illustrations condensent des éléments liés à l’intrigue (tel que celui représentant un pique-nique au bord de l’eau), rappellent que les cartes sont également des espaces de mémoire (Besse, 2023, p. 23) et peuvent être autant créés que lues comme des biographies spatiales. La carte de *Dordogne* évoque ainsi un rapport nostalgique et contemplatif au territoire français qu’il dépeint. Ce rapport ne se limite pas à l’appareil cartographique : il est au cœur de la narration du jeu, autant par sa mise en récit que dans la remédiation rythmant de nombreuses interactions au sein de l’œuvre. En effet, Mimi va tour-à-tour pouvoir

photographier des montgolfières, enregistrer des sons à l'aide d'un magnétophone, et écrire sur un cahier le récit de ses journées. Ce phénomène est au cœur de la médiation d'un certain rapport au passé, notamment à son espace, ici retranscrits par l'utilisation de différents objets. Les développeurs explicitent cette volonté de représenter une région « très typique de la campagne française » (sic, 2023) dans la réalisation du jeu, ce qui rappelle la manière dont la « subjectivité du territoire » (Gellereau, 2003) transparait dans des « relectures artistiques » (ibid.). En revenant à cette idée du territoire comme fait de langage, Raoul ne manque pas d'expliquer que « le territoire est de l'espace investi par le langage, en ce sens qu'il a besoin du discours pour *être* » (2020, p. 285, en italique dans le texte.). Que le langage soit pictural ou verbal, il institue « de l'ordre symbolique dans le rapport à l'espace » (ibid., 2020, p. 282). Le jeu vidéo, dont le langage et la grammaire exposent des modalités d'appropriations des espaces virtuels, produit un discours sur le territoire représenté.

Il n'est donc pas anodin que, dans un jeu portant sur le souvenir d'enfance de Mimi, la carte reflète un rapport subjectif à l'espace, et se délaisse de fonctionnalités. En creux du tissu de médiation qu'elle met en tension se lit une représentation de l'espace où les données affichées traduisent des manières de penser son rapport au milieu, au paysage. C'est en déployant ce tissu, et donc le contexte communicationnel des dispositifs cartographiques, que peuvent se tisser de nouvelles perspectives d'analyses de notre rapport aux territoires et à leurs représentations.

Synthèse – Un rapport nostalgique au territoire

En prenant du recul sur l'appareil cartographique, *Dordogne* évoque dans le cœur de sa narration un rapport nostalgique et contemplatif au territoire français qu'il dépeint. Autant par la mise en récit, qui illustre une alternance entre deux temporalités dont une associée au souvenir d'enfance, que par la mise en image, qui dépeint des espaces caractéristiques d'une certaine vision de la campagne ; *Dordogne* s'inscrit dans le travail territorial et participe à structurer un imaginaire territorial autour de la région française.

Dans cette contribution, nous avons développé un modèle d'analyse des contextes communicationnels des cartes, en appliquant ce système au cas du jeu vidéo. L'appareil cartographique que nous avons analysé, sous le concept de paracartographie ludique, fait à notre sens autant figure de médiation ludique que de médiation territoriale. Elle dresse un imaginaire territorial de la Dordogne, en rappelant son ancrage dans le territoire notamment par sa cartouche, et fait médiation ludique d'un certain rapport à l'espace, en figurant les tracés et les

lieux d'une action à venir. Si la péri-cartographie ludique arbore les mêmes attributs que celle dessinée par Wood et Fells, l'épicartographie se dédouble, celle-ci pouvant autant concerner les modalités de l'insertion de la carte au sein du dispositif ludique que les discussions pouvant avoir lieu autour de la carte de jeu, phénomène ici absent de notre analyse. Enfin, à ces éléments doivent s'ajouter une analyse des fonctionnalités cartographiques : si *Dordogne* n'en est pas l'exemple le plus frappant, il fournit en revanche assez d'éléments mobilisables pour structurer une méthodologie d'analyse des interfaces cartographiques ludiques, dans laquelle pourra se situer une étude des mécaniques et fonctionnalités cartographiques selon les œuvres analysées.

Discussions – Dordogne ou campagne française ?

Dans le cadre de ce travail, nous avons également réalisé une analyse de réception en nous intéressant aux espaces d'évaluation du jeu, suivant une méthodologie (Trépanier-Jobin et al., 2023) qui nous a permis de regrouper et d'analyser environ 350 avis donnés sur le jeu au sein de la plateforme *Steam*, en français et en anglais. En reprenant le concept de travail territorial, on pourrait se demander si la matière spatiale au sein de *Dordogne* est reçue comme typique de la région française, ou plutôt comme, pour paraphraser Bryon-Portet, les symboles les plus populaires de la campagne française. Bien que le jeu nous emmène à la rencontre du Coulobre, créature mythologique associée à la rivière de la région, et à s'aventurer sur le relief de la région autant que dans des sites troglodytes typiques du Périgord, les retours montrent un contraste dans la réception de la remédiation territoriale. L'analyse des commentaires réintroduit la question de la médiation territoriale par le jeu : en effet, si certain·es joueur·euses apparaissent deçu·es que les spécificités de la région n'aient pas été plus évoquées ou mise en lumière, d'autres personnes, qui ont justement vécu pendant leur enfance en Dordogne, ont reconnu les paysages typiques liés à ces souvenirs. Nous retrouvons l'inverse du constat introductif à notre travail, dans la mesure où la médiation locale semble être assurée, mais la médiatisation de la Dordogne à l'internationale se perd dans l'imaginaire territorial de la campagne française. Ce n'est pas sans rappeler que le jeu vidéo est aussi confronté aux problématiques de représentativité des espaces, comme le démontre Derfoufi dans son approche décoloniale du jeu (2021), ou encore Di Filippo lorsqu'il s'intéresse aux représentations du Nord et de la Scandinavie (2016, 2021).

Bibliographie :

- Baetens, J. (2018, septembre 19). Remédiatisation / Remediation [Blog]. *Réseau des narratologues francophones*. <https://wp.unil.ch/narratologie/2018/09/remediatisation-remediation/>
- Barnabé, F. (2020). Entre règles et narration : Étude narratologique des tutoriels de jeu vidéo et des « personnages-guides ». *Cahiers de Narratologie. Analyse et théorie narratives*, 38, Article 38. <https://doi.org/10.4000/narratologie.11676>
- Besse, J.-M. (2023). *Quelle est la raison des cartes ?* Éditions Deux-cent-cinq.
- Bryon-Portet, C. (2011). Les productions télévisées, genre oublié dans la construction de l'image d'un territoire ? L'exemple de co-construction de l'image socioculturelle de la ville de Marseille par la série Plus belle la vie. *Études de communication. langages, information, médiations*, 37, Article 37. <https://doi.org/10.4000/edc.3071>
- Cayatte, R. (2018). Temps de la chose-racontée et temps du récit vidéoludique : Comment le jeu vidéo raconte ? *Sciences du jeu*, 9, Article 9. <https://doi.org/10.4000/sdj.936>
- Debarbieux, B. (2009). Territoire-Territorialité-Territorialisation : Aujourd'hui encore, et bien moins que demain.... In M. Vanier, *Territoires, territorialité, territorialisation*, (p. 19-30). Presses universitaires de Rennes.
- Derfoufi, M. (2021). *Racisme et jeu vidéo*. Maison des Sciences de l'Homme.
- Di Filippo, L. (2016). *Du mythe au jeu Approche anthropo-communicationnelle du Nord. Des récits médiévaux scandinaves au MMORPG Age of Conan : Hyborian Adventures* [Thèse de doctorat en Science de l'information et de la communication, Université de Lorraine]. http://docnum.univ-lorraine.fr/public/DDOC_T_2016_0213_DI_FILIPPO.pdf

- Di Filippo, L. (2021). [Article] Les stéréotypes du Nord dans les « géographies imaginées eurocentrées » des productions ludiques [Billet]. *Mundus Fabula*.
<https://mf.hypotheses.org/1171>
- Friche, L. (2022, octobre 6). *Le Fast Travel : De grands espaces en petits clics*. Colloque Internationale Ces petites Choses Vidéoludiques oubliées : quelles perspectives pour les micro game Studies ? <https://hal.science/hal-03977301>
- Gellereau, M. (2003). Nous et les autres : Les représentations des identités culturelles au service de nouveaux territoires ? *Études de communication. langages, information, médiations*, 26, Article 26. <https://doi.org/10.4000/edc.99>
- Genvo, S. (2013a). *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique* [Habilitation à Diriger des Recherches]. Université de Lorraine.
- Genvo, S. (2013b). Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot. *Sciences du jeu*, 1, Article 1. <https://doi.org/10.4000/sdj.251>
- Goria, S. (2023). *De l'information à l'innovation produit : Développement de recherches à la croisée de l'intelligence économique, de la gestion des connaissances et des formes de jeux employées à des fins sérieuses* [Thesis, Université de Lorraine].
<https://hal.science/tel-04090091>
- Gould, P., & Bailly, A. (1995). *Le pouvoir des cartes : Brian Harley et la cartographie* (Economica).
- 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 en Science de l'information et de la communication, Université de Lorraine]. https://docnum.univ-lorraine.fr/public/DDOC_T_2020_0143_GRANDJEAN.pdf

- Grandjean, G. (2023). Qu'est-ce que l'exploration vidéoludique ? In Liège Game Lab (Éd.), *Entre le jeu et le joueur* (p. 245-265). Presses universitaires de Liège.
<https://doi.org/10.4000/books.pulg.24826>
- Hansen, D. (2023). Parler le jeu vidéo : Le ludème comme unité minimale d'une grammaire vidéoludique ? In *Parler le jeu vidéo : Le ludème comme unité minimale d'une grammaire vidéoludique ?* Presses universitaires de Liège.
<https://books.openedition.org/pulg/18941>
- Jeanneret, Y. (2011). Complexité de la notion de trace : De la traque au tracé. In B. Galinon-Melenec (Éd.), *L'Homme trace : Perspectives anthropologiques des traces contemporaines* (p. 59-86). CNRS Éditions.
<https://doi.org/10.4000/books.editions-cnrs.16683>
- Jenkins, H., & Fuller, M. (1995). Nintendo® and New World Travel Writing : A Dialogue. *Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Community*, 57-72.
- Noyer, J., & Raoul, B. (2011). Le « travail territorial » des médias. Pour une approche conceptuelle et programmatique d'une notion. *Études de communication. langages, information, médiations*, 37, Article 37. <https://doi.org/10.4000/edc.2933>
- Pailliart, I. (2018). Des territoires à la territorialisation. *Études de communication. langages, information, médiations*, 50, Article 50. <https://doi.org/10.4000/edc.7635>
- Palsky, G. (2013). Cartographie participative, cartographie indisciplinée. *L'Information géographique*, 77(4), 10-25. <https://doi.org/10.3917/lig.774.0010>
- Perticoz, L. (2011). Envisager le jeu vidéo comme une filière des industries culturelles et médiatiques. *Les Enjeux de l'information et de la communication*, 12/1(1), 125-142.
<https://doi.org/10.3917/enic.011.0008>
- Plantin, J.-C. (2014). *La cartographie numérique*. ISTE éditions.

- Raoul, B. (2020). *Le territoire à l'épreuve de la communication : Mutations, imaginaires, discours / Bruno Raoul ; préface de Robert Boure*. Presses universitaires du Septentrion.
- Sawahata, T. (2023, juin 21). *An interview with the art director of Dordogne. What were the ideas and artistic goals behind the unique watercolor visuals?* AUTOMATON WEST. <https://automaton-media.com/en/interviews/20230621-19630/>
- Schaeffer, J.-M. (1999). *Pourquoi la fiction ?* Seuil.
- Sellier, H. (2019). *Littérature et jeux vidéo : Représentations réciproques* [These de doctorat, Paris Est]. <https://theses.fr/2019PESC2088>
- Švelch, J. (2020). Paratextuality in Game Studies : A Theoretical Review and Citation Analysis. *Game Studies*, 20(2). https://gamestudies.org/2002/articles/jan_svelch
- Ter Minassian, H., Rufat, S., & Borzakian, M. (2017). Le jeu dans tous ses espaces. *Sciences du jeu*, 8, Article 8. <https://journals.openedition.org/sdj/822>
- Trépanier-Jobin, G., Charre-Tchang, M., & Largeaud-Ortega, S. (2023). Possibilités et limites des jeux vidéo à thématique écologique : Analyse et étude de réception d'Abzû. *Sciences du jeu*, 19, Article 19. <https://doi.org/10.4000/sdj.5283>
- Wood, D., & Fels, J. (2008). The Natures of Maps : Cartographic Constructions of the Natural World. *Cartographica: The International Journal for Geographic Information and Geovisualization*, 43(3), 189-202. <https://doi.org/10.3138/carto.43.3.189>

Table des Figures :

Figure 1 : Première apparition de la carte. Crédits images : UMANIMATION, Un Je ne Sais Quoi, Focus Entertainment.	5
Figure 2 : Menu intradiégétique de Dordogne. Crédits images : UMANIMATION, Un Je ne Sais Quoi, Focus Entertainment.	7