

Belphegor

Littérature populaire et culture médiatique

24-1 | 2026

Approches contemporaines des jeux vidéo

I. Approches contemporaines des jeux vidéos

Éléments méthodologiques pour l'étude des cartographies vidéoludiques. Typologie et analyse de la licence *Monster Hunter*



LUCAS FRICHE

<https://doi.org/10.4000/16fqk>

Résumé

Cette contribution prend pour objet la cartographie dans le médium vidéoludique à travers le cas de la licence japonaise de jeux vidéo *Monster Hunter*. L'article propose, en premier lieu, une typologie des cartes de la série, en insistant sur les difficultés qui surgissent dans l'établissement d'une telle classification. Il questionne ensuite les enjeux ludo-narratifs, esthétiques et rhétoriques de la cartographie vidéoludique. Dans cette optique, la réflexion se construit à partir d'apports venant de la cartographie critique et de l'étude des jeux vidéo. La fin du texte revient sur la nécessité d'aborder ces phénomènes à partir d'une approche critique. Le but de cette contribution est de munir les lecteur·ices d'un socle méthodologique et conceptuel leur permettant de s'intéresser à ces phénomènes dans d'autres licences de jeux.

Entrées d'index

Mots-clés : cartographie, jeux vidéo, méthodologie, cartographie critique, narration vidéoludique

Texte intégral

Introduction

- 1 Il n'y a « pas de jeu sans espace¹ », autant dans les jeux analogiques que dans les jeux vidéo. Si ce constat porte à l'origine sur l'étude des espaces autour du jeu, à travers des approches sociologiques et géographiques², il doit s'entendre aussi à propos des espaces diégétiques, où l'importance de la navigation au sein d'un environnement numérique a d'ailleurs structuré des travaux fondateurs³. À ce propos, le récent ouvrage *Playful Mapping through Digital Ages* s'ouvre sur le constat que « jouer implique fréquemment l'exploration et la cartographie d'un environnement⁴ », montrant l'importance que prend l'étude des environnements vidéoludiques diégétiques dans la recherche actuelle. Cependant, comme le constate Gekker dans un chapitre de l'ouvrage susmentionné, les liens entre cartographie et jeux vidéo n'ont été que rarement explorés⁵.
- 2 Dans notre propre revue de la littérature, nous avons remarqué que le terme *carte* est fréquemment utilisé comme équivalent à *niveau*, *monde*, *zone*, *endroit*, ce qui l'assigne plutôt à un vocabulaire lié aux typologies des espaces⁶. De surcroît, dans les ouvrages en anglais, le même terme est tantôt utilisé pour parler des niveaux de jeu⁷, des dispositifs cartographiques⁸, ou encore de l'acte de compréhension cognitive de l'espace, ce qui renvoie au terme anglais *mapping* ou au verbe *to map*. Face à ces divers constats, cet article propose un défrichage des liens entre cartographie et jeux vidéo, pointe l'intérêt de ce domaine dans l'analyse des spatialités comme des narrativités vidéoludiques, et propose à cet égard divers éléments de méthodologie.
- 3 Dans le cadre de cette étude, nous nous intéressons à la licence *Monster Hunter* (MH⁹) et à l'évolution des dispositifs cartographiques au sein de cette série de jeux vidéo. Une première partie de notre travail proposera une typologie des interfaces cartographiques, en se basant sur un apport scientifique récent¹⁰. Ensuite, nous établirons des liens conceptuels entre diverses approches théoriques du jeu afin de munir les lecteur·ices d'outils pour penser la cartographie vidéoludique.

La licence Monster Hunter

- 4 *MH* est une licence japonaise dont le premier épisode est sorti en 2004 sur la console PlayStation 2¹¹. Produite par Capcom, cette série est aujourd'hui la franchise la plus vendue de cet éditeur. Dans ces jeux, les joueur·euses créent, à chaque épisode, un personnage qui deviendra un·e chasseur·euse de monstres. L'univers fictionnel se caractérise par son utilisation de l'imaginaire médiéval, véritable « réservoir d'images¹² », dans la construction de son bestiaire¹³ comme de ses environnements diégétiques, puisant dans des stéréotypes du Japon féodal autant que de l'Occident médiéval.
- 5 Le système de jeu repose sur un ensemble de mécaniques faisant du titre une « simulation de chasse¹⁴ ». En effet, il consiste en des affrontements face à d'imposants monstres. Une fois ces derniers abattus, l'avatar peut alors récupérer des éléments spécifiques du corps des bêtes terrassées (ailes, griffes, cornes, etc.) pour se forger un équipement plus puissant et aux propriétés dépendantes des créatures affrontées. La progression dans le récit du jeu se fait par l'accomplissement de quêtes, motif scénaristique justifiant les combats contre des créatures de plus en plus féroces, dans des environnements débloqués au fur et à mesure de l'avancée.
- 6 Une autre particularité de *MH* est sa structure spatiale, relativement inchangée dès le premier épisode. D'un côté, des villes et villages qui peuvent s'apparenter chacun à un *hub*, c'est-à-dire à un « espace intermédiaire, transitoire, au sein duquel on peut se déplacer et manipuler des objets, mais qui ne constitue pas encore un niveau de jeu à proprement parler¹⁵ ». Les joueur·euses peuvent y rencontrer divers personnages non-joueur·euses, forger des équipements, ou se rendre dans des zones d'entraînement afin de maîtriser les mécaniques de jeu. De l'autre côté, les biomes constituent les niveaux

de jeu. Il s'agit d'espaces diégétiques découpés en zones reliées, et possédant chacun un écosystème spécifique : désert, plaine, volcan, marais, etc. Dans ces biomes, on trouve tout autant de la faune et de la flore – des ressources pouvant être récoltées et utilisées – que les monstres iconiques de la série, ces derniers devant être capturés ou tués pour progresser dans le jeu.

- 7 Après une majorité de titres sortis exclusivement sur console portable avec un modèle éditorial sous format « générationnel », similaire à la licence *Pokémon*, l'épisode *MhWorld*¹⁶ tranche totalement avec le mode de développement habituel de la licence. Sorti en 2018, il signe un contexte d'ouverture à un nouveau public, souligné par la presse spécialisée qui présente cet opus comme celui visant à conquérir le public occidental¹⁷. Cette transformation de la franchise est particulièrement visible dans l'évolution de ses interfaces de cartes, ce qui en fait un corpus idéal pour notre perspective.

Inventaire des cartes

- 8 Pour construire notre typologie, nous nous basons sur les apports effectués par Dormann et ses collègues, qui ont proposé en 2023 un article où les différents sens prêtés au terme de « carte de jeu¹⁸ » étaient démêlés. Les chercheur·euses optent pour deux méthodes. La première est d'effectuer un parallèle entre les cartes « de la vie de tous les jours¹⁹ » et celles qui sont dans les jeux vidéo, dans une démarche typologique exploratoire. La seconde est de classer les cartes de jeu selon leur « étendue territoriale²⁰ », c'est-à-dire selon la taille de la portion de l'espace représenté sur la carte. Cette piste entre en lien avec ce que Guillaume Grandjean a qualifié, dans sa propre thèse, de « modélisation interfacielle (à différentes échelles) de l'espace de jeu²¹ ». L'avantage de cette approche est qu'elle permet de mieux souligner la construction de l'univers fictionnel, puisqu'il est possible d'ordonner les cartes à partir de la portion d'espace qu'elles couvrent (de la diégèse du jeu jusqu'à une portion spécifique de l'espace). Tout en optant pour la méthodologie indiquée, nous soulignerons ses limites à la fin de cette partie de notre article.
- 9 Le premier jeu *MH*, paru en 2004, établit quatre types de cartes, dont certaines perdurent encore aujourd'hui. La carte qui est sans doute la plus emblématique de la série est celle que nous qualifions de *carte locale*. Celle-ci est visible dès que l'avatar se trouve au sein d'un biome et consiste en un découpage réticulaire de l'espace de jeu. Chaque carte locale se compose d'un ensemble de zones numérotées, reliées par des traits indiquant les possibilités de navigation au sein du biome. Sur l'illustration 1 sont lisibles certains éléments spécifiques de cette interface : le chromatisme indique la composition écologique des lieux (les plus verts étant en pleine jungle), la flèche rouge désigne l'avatar contrôlé, et la hutte, le campement où démarre la quête. Ces cartes locales sont généralement placées à droite de l'écran et rendent lisible la configuration du biome.



Illustration 1. Exemple de la carte locale d'une des premières missions de *Mh1* (2004), affichée à droite de l'écran de jeu. Les zones 4 et 5, non accessibles dans cette quête, ne sont pas représentées au centre de la carte locale. Capcom, *Monster Hunter*, Capcom, PlayStation 2, 2004. Tous droits réservés.

10 La numérotation des zones répond à un double enjeu. Tout d'abord, celui du tutoriel : dans les premières quêtes du jeu, seules celles de 1 à 3 sont accessibles. Ensuite, la progression, rythmée par l'accomplissement de quêtes déblocables, ouvre peu à peu l'espace de ce biome vers d'autres endroits qui peuvent être explorés. Cette logique d'indexation rejoint ainsi une forme spatialisée des rhétoriques propres aux didacticiels, et contribue à la découverte graduelle de l'espace diégétique en même temps que de ses mécaniques. Le second enjeu relève du *level design*, que Grandjean définit comme « l'espace construit [...] en tant que traduction des règles du jeu en vue d'une jouabilité²² ». Par exemple, certaines quêtes empêchent les joueur-euses de se rendre dans les zones 4 et 5 (comme sur l'illustration 1), alors qu'elles ont déjà été visitées dans d'autres missions. Ce réagencement doit s'entendre par rapport aux combats contre les monstres : certains ne se battent que dans des lieux définis, ont un nid à un emplacement précis, placé par le jeu. De ce fait, si à chaque biome peut être attribuée une carte totalisant tous les secteurs et toutes les manières de s'y déplacer, les quêtes redistribuent les espaces navigables. Ainsi, la carte locale met en visibilité une partie de la ludigèze²³ et offre une visualisation des rapports entre spatialité et structure de jeu.

11 Dans les cinq premières générations de *MH*, la carte locale fonctionne en partie avec un autre élément de notre catégorisation. Au démarrage d'une quête, les joueur-euses peuvent accéder à un coffre comportant des ressources, dont un objet nommé *carte*. Son obtention conditionne grandement l'étendue de la carte locale. En effet, sa possession rend directement visible l'entièreté du biome et des zones accessibles, tandis que, sans elle, l'interface cartographique ne rend visibles que les espaces les plus proches de l'avatar (voir Ill. 2). Cette correspondance entre l'affichage complet de la carte locale et l'obtention de l'objet rappelle les processus d'immersion mimétique qui sont au cœur du « dispositif fictionnel » d'après Jean-Marie Schaeffer²⁴. Dans son ouvrage consacré au fonctionnement de la fiction, le philosophe estime que celle-ci repose sur l'établissement et la reconnaissance de « marqueurs conventionnels²⁵ » qui construisent une « feintise ludique partagée²⁶ ». Pour cela, Schaeffer insiste en particulier sur la centralité du mécanisme mimétique, le « faire-comme-si²⁷ », nécessaire à l'instauration d'un cadre fictionnel partagé. Dès lors, nous remarquons dans l'exemple de la relation entre la carte locale et l'objet « carte » ce mimétisme typique de l'œuvre fictionnelle : acquérir l'objet « carte » affiche toutes les zones navigables d'un niveau, de la même manière que, dans notre vie quotidienne, consulter

une carte nous permet de connaître plus explicitement notre environnement, au-delà de ce qui est directement perceptible autour de nous.



Illustration 2. Exemples d'interfaces de carte locale dans *Mh2*, lorsque l'objet « carte » n'est pas récupéré (en haut) et, dans la même situation, lorsqu'il est récupéré (en bas). Capcom, *Monster Hunter Freedom 2*, Capcom, PlayStation Portable, 2007. Tous droits réservés.

- 12 Plus discrète, une troisième catégorie est constituée par les *cartes de temps de chargement*. Ces dernières correspondent aux représentations cartographiques lisibles lors des temps de chargement entre les différentes instances de jeu. Dans le premier épisode de la série, il s'agit toujours de la même carte, comportant une rose des vents et un encadrement rappelant une tapisserie, dans laquelle on peut deviner, au centre, le village Kokoto. Tout autour de ce village, les différents espaces représentés semblent être les biomes qui constituent les niveaux. Ces cartes pallient les multiples temps de chargement du logiciel, mais n'ont pas qu'un rôle de remplissage ou d'étoffement narratif : elles s'inscrivent discrètement dans la « continuité de l'univers mais aussi celle du jeu²⁸ », comme le remarque Fanny Barnabé à propos des composantes narratives et ludiques des temps de chargement. En effet, lors d'une quête, les cartes de temps de chargement s'affichent recouvertes par une version agrandie de la carte locale du biome actuel, ce qui réitère de ce fait les zones découvertes et parcourues, la position de l'avatar et, éventuellement, celle du monstre traqué, si celui-ci a été marqué par une *paintball*²⁹.



Illustration 3. Temps de chargement au sein d'un biome dans *Mh1*. Le personnage joué quitte la zone 3 pour se rendre dans la zone 10, où le monstre traqué, marqué par une *paintball*, est visible. Capcom, *Monster Hunter*, Capcom, PlayStation 2, 2004. Tous droits réservés.

- 13 Enfin, nous définissons le dernier type de carte évoqué ici comme celui des *cartes décoratives* – qui sont davantage présentes dans les épisodes récents. Il s'agit des cartes existant au sein de l'espace diégétique, qui peuvent être aperçues dans certains lieux ou auprès de personnages spécifiques. Cette catégorie permet de décrire les mises en scène de l'environnement numérique, où des cartes jouxtent des personnages dont le rôle occupé dans la diégèse suggère l'usage d'un tel objet, comme montré sur l'illustration 4. Ce type de carte rappelle le concept des « espaces évocateurs » de Jenkins³⁰, dans le sens où « construire un espace évocateur revient, en quelque sorte, à se baser sur l'archétype du lieu ou du monde que l'on veut construire pour créer l'univers du jeu³¹ ». Si, par manque de place, nous ne nous intéressons pas davantage à cette catégorie, ses liens avec la représentation sociale de la cartographie comme pratique au sein de l'univers fictionnel sont riches.



Illustration 4. Exemple d'une carte disposée dans l'environnement diégétique au sein du jeu *MhGenerations*, dans le village de Bherna. Le flight Cattendant peut faire voyager les joueur·euses entre certains villages du jeu. Une carte est disposée derrière lui. Capcom, *Monster Hunter Generations*, Capcom, Nintendo 3DS, 2015. Tous droits réservés.

De la carte au menu cartographique

- 14 À ces quatre catégories de cartes s'ajoutent, au fur et à mesure de l'évolution de la licence, de nouveaux types d'interfaces qui mettent en perspective la transformation progressive des dispositifs cartographiques. Au coude-à-coude avec les cartes locales, *Mh3Ultimate*³² apporte la première occurrence de ce que nous nommons *cartes de*

hubs, en rapport avec le fait que ces cartes représentent exclusivement les *hubs* de la licence *MH*. Elles localisent, par un ensemble de signes visuels, l'emplacement de certains personnages ou lieux spécifiques de ces *hubs*, et facilitent la navigation dans les villes, tout en signalant aux joueur-euses les personnages qui souhaitent discuter avec elleux (voir Ill. 5, en bas).



Illustration 5. En haut : interface de jeu de *Mh3Ultimate*. En bas : carte de *hub* du village Moga. Capcom, *Monster Hunter Tri Ultimate*, Capcom, Nintendo 3DS, 2013. Tous droits réservés.

- 15 Cette itération de carte de *hub* présente un élément essentiel à la compréhension des phénomènes cartographiques, ludiques ou non, que le concept de « paracarte³³ », proposé par Denis Wood et John Fels, rend saillant. Chez ces chercheurs, il est utilisé pour l'analyse des cartes sur papier et support traditionnel. En effet, en s'attachant à adapter le paratexte genettien à l'objet cartographique, les deux géographes définissent la paracarte comme ce qui entoure la carte. La paracarte est alors constituée de la péricarte (les légendes, les symboles, le titre de la carte, sa cartouche, ses composantes plastiques, etc.) et de l'épicarte (l'entière des textes qui accompagnent la carte, tels que les discours restituant le contexte de sa réalisation). Ce bricolage conceptuel offre aux auteurs l'opportunité de déceler les constructions rhétoriques qui entourent la carte, par exemple lorsqu'elle est publiée dans la presse écrite ou dans les manuels scolaires.
- 16 Ce concept est adaptable et peut être employé pour caractériser les cartes au sein des environnements numériques, *a fortiori* vidéoludiques, telles que celles présentes dans ce corpus. Ainsi, ce que les auteurs définissent comme péricarte renvoie, dans notre cas, autant à la définition originelle qu'aux divers systèmes d'interfaces qui entourent l'image cartographique. Du côté de l'épicarte, les discours tutoriels explicitant le fonctionnement de ces outils agissent également comme des supports textuels qui en

encadrent l'usage et la lecture. Ce concept rend visible un élément central de l'étude de la cartographie vidéoludique : la manière dont le dispositif encadre, par un ensemble de discours et de fonctionnalités, les images cartographiques présentes dans le jeu. De fait, ce que révèle l'analyse de cette licence, c'est la présence de plus en plus importante d'une paracarte autour des dispositifs cartographiques de la série.

- 17 Un cas emblématique de cet encadrement est manifeste dans la catégorie de la carte du monde, ou *world map*. Celle-ci désigne les cartes qui représentent la totalité de l'espace navigable, comme cela peut être le cas dans des jeux de type *open-world*, où l'exploration corrélée au remplissage de la carte est un motif récurrent³⁴. Pour autant, *Mh4*³⁵, *MhGenerations*³⁶ et *MhWorld* possèdent chacun une carte du monde illustrant une forme particulière de cette catégorie. Dans ces jeux, ce type de carte consiste en une image cartographique représentant les différents lieux de la ludiégèse où il est possible de se rendre, ainsi que diverses informations concernant ces endroits (notamment à partir de *MhWorld*, qui rendra par exemple visibles les monstres présents dans un biome). Ce type de carte du monde s'apparente plus à un menu de configuration de niveau et agit comme une frontière entre les espaces de chasses – les biomes – et les *hubs* – les villes. Sa première itération apparaît dans *Mh4* (Illustration 6).

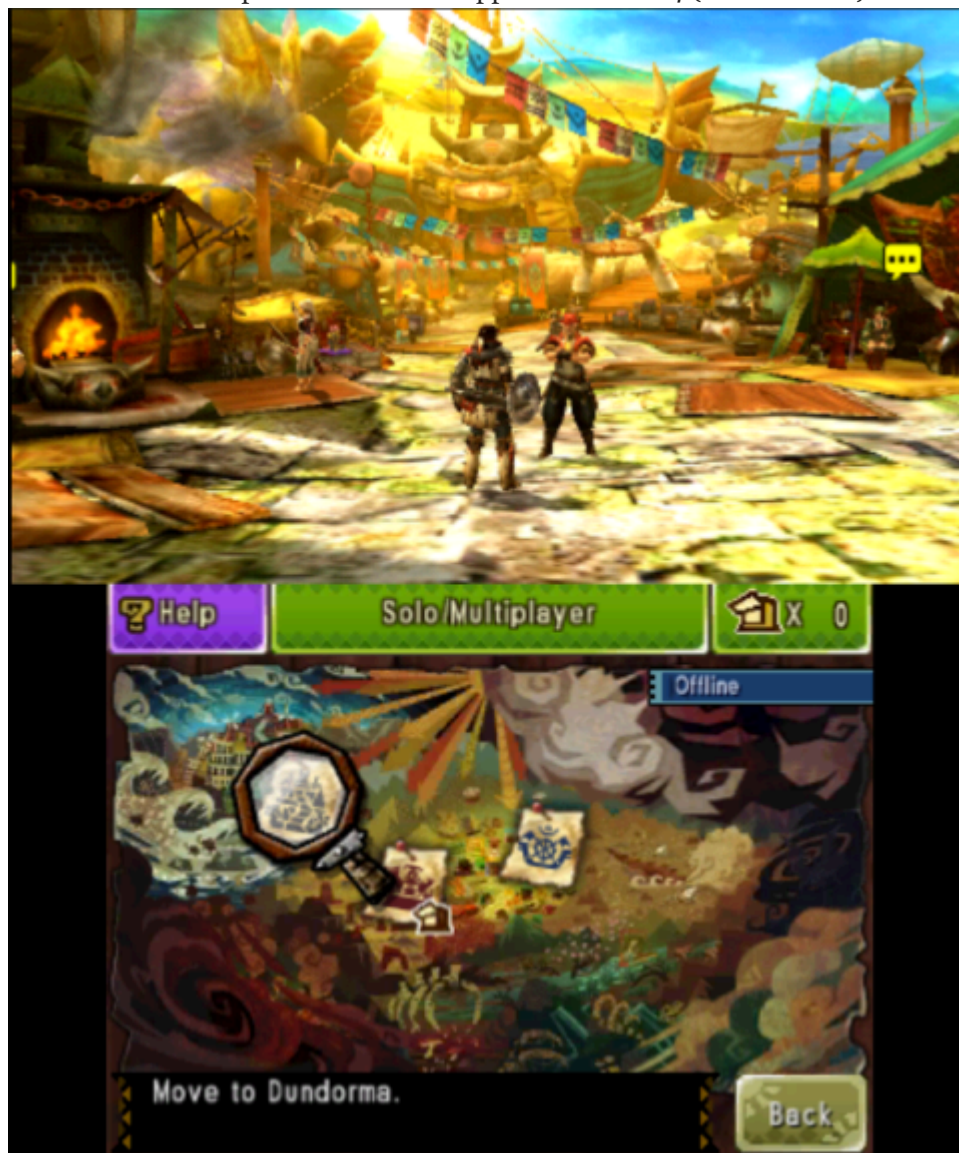


Illustration 6. En haut : interface de jeu de *Mh4*. En bas : interface de la carte du monde du même jeu. Capcom, *Monster Hunter 4 Ultimate*, Capcom, Nintendo 3DS, 2014. Tous droits réservés.

- 18 Tout en montrant la diversité de la cartographie vidéoludique, cet exemple pointe également les limites du parallélisme évoqué plus tôt. Ces heurts sont d'ailleurs explicables à la lecture de travaux portant sur l'apparition des premières interfaces cartographiques vidéoludiques. Pour Étienne Armand Amato, la cartographie vidéoludique répond tout d'abord au besoin de faire figurer un « hors champ³⁷ » de

notre perception de l'espace diégétique, offrant ainsi aux développeur-euses des opportunités de complexifier les dispositifs ludiques (en faisant par exemple apparaître, sur la carte, des ennemis arrivant dans notre direction, mais pas encore visibles dans l'espace diégétique perçu par l'avatar). Dans sa thèse sur l'histoire du jeu vidéo d'aventure, Jonathan Lessard évoque également que l'apparition des cartes « d'une part, [a pour fonction] de faciliter les déplacements parmi les salles déjà visitées, et d'autre part, elle rend possible le déploiement d'aventures sur divers lieux géographiquement éloignés sans avoir à mettre en scène les espaces intermédiaires³⁸ ». Ce que ces deux remarques révèlent, c'est que l'intégration de la cartographie dans le jeu vidéo n'a pas qu'une fonction navigationnelle. Elle répond à des enjeux ludiques et narratifs spécifiques, voire industriels. En s'épargnant la modélisation de ces « espaces intermédiaires » dont parle Lessard, les *game designers* accèdent à de nouveaux outils de visualisation et de création de récits interactifs³⁹.

- 19 Enfin, une dernière catégorie, la *minimap*, proche des cartes de type GPS, pose un autre problème de classification. Faut-il qualifier de *minimap* toute carte ayant une position et une taille spécifique sur l'écran, donc en procédant à une analyse dite écranique de l'espace de jeu ? Ou bien faut-il qualifier de *minimap* toute carte qui présente uniquement les phénomènes et événements les plus proches du personnage incarné ? Ce dilemme irrigue l'apparition de ce type de carte, datant de *Mh3Ultimate*. Grâce à une fonctionnalité déployée à partir de cette génération, les joueur-euses peuvent « élargir⁴⁰ » la carte locale, affichant une représentation partielle et zoomée de la zone actuellement occupée sur la carte locale. Cette représentation cartographique s'affine à partir de *Mh4* : les *minimaps* affichent des détails de l'espace que les cartes locales ne révèlent pas, comme le relief au sol ou encore le marquage des endroits pouvant être escaladés par l'avatar. Ces ajouts sont à réintégrer dans l'évolution globale de la licence : *Mh3Ultimate* signe le début d'une verticalité plus assumée dans la construction des biomes et des affrontements contre les monstres. Si, auparavant, les combats se déroulaient globalement dans des arènes plates, la licence introduit peu à peu des éléments de verticalité qui participent à renouveler son *gameplay*.



Illustration 7. De gauche à droite, ligne du haut : interface de *minimap* des jeux *Mh3Ultimate*, *MhGenerations*, *MhRise*. Ligne du bas, de gauche à droite : *minimap* du jeu *MhWorld* et du jeu *Mh4*. Capcom, *Monster Hunter Tri Ultimate* (2013), *Monster Hunter 4 Ultimate* (2014), *Monster Hunter Generations* (2015), Nintendo 3DS ; *Monster Hunter: World* (2018) et *Monster Hunter: Rise* (2021), PC. Tous droits réservés.

- 20 Le cas difficile intervient à partir de *MhWorld*, dont la *minimap* reprend le *design* d'un radar, mais dont le format est totalement modifié dans l'épisode suivant, *MhRise*⁴¹. Nous avons ainsi condensé, sur l'illustration 7, la disparité de ces objets qui questionnent les normes de définition d'une *minimap*, en fonction de sa forme, de sa relation avec la carte locale, ou de son placement sur l'écran. Comme ces exemples en

attestent, le critère à partir duquel nous construisons notre nomenclature implique que des objets ayant toutes les caractéristiques d'une *minimap* peuvent être exclus de la catégorisation.

Typologie des cartes dans la licence *Monster Hunter*

Génération de <i>Monster Hunter</i> (date de sortie du premier jeu de la génération)	Cartes Locales	Globales	Minimaps	Objet "Carte"	Carte de Hubs	Cartes de Temps de chargement	Cartes décoratives
Mh1 (2004)							
Mh2 (2006)							
Mh3 (2009)							
Mh4 (2013)							
MhGenerations (2015)							
Mh: World et Iceborne (2017 et 2019)							
Mh: Rise and Sunbreak (2021 et 2022)							
Mh: Wilds (2025)							

Tableau 1. Typologie des cartes de la licence *Monster Hunter*. Le vert indique une présence, le rouge une absence, et le jaune la définition problématique de la catégorie en question dans le jeu ou la génération envisagée.

21 Lorsqu'il effectue sa recherche sur la cartographie vidéoludique, le géographe Ross Thorn arrive à la conclusion suivante : les dispositifs ludiques manquent de « conventions cartographiques⁴² ». En effet, en tant que spécialiste de la cartographie numérique, il observe comment les cartes hors du contexte ludique obéissent toutes à des règles d'usages conventionnelles, issues de réflexions ergonomiques en lien avec leurs pratiques et les plateformes sur lesquelles elles se déploient. En revanche, dans le cadre du jeu, il est possible que, d'un jeu à l'autre, et parfois dans la même licence ou dans le même genre vidéoludique, les manières d'interagir avec la carte, d'utiliser des fonctions basiques (zoomer, déplacer l'image cartographique, apposer un marqueur, etc.) puissent être totalement reconfigurées ou disparaître. Dans le tableau récapitulatif, nous avons indiqué si au moins une occurrence d'une des catégories de cartes était présente dans chaque génération des jeux *MH*. Les conclusions de Thorn apparaissent dès lors particulièrement saillantes, puisque, malgré une forme relativement stabilisée dans les premières générations de la licence, chaque épisode reconfigure systématiquement les catégories de cartes implémentées dans le jeu.

22 Ce constat révèle d'après nous une ludicisation hétérogène de la cartographie, qui explique la difficulté d'établir une catégorisation généralisable. Nous faisons ici référence aux « processus de ludicisation » théorisés par Sébastien Genvo, c'est-à-dire à la manière dont « certains objets qui n'étaient pas considérés comme des jeux en viennent progressivement à être qualifiés de la sorte et comment, ce faisant, les conceptions que l'on se faisait de ce qu'est un jeu sont amenées à changer⁴³ ». Notre hypothèse est que la cartographie est à penser comme un élément de *game design*. De ce fait, les multiples formes constatées témoignent à la fois des heurts de l'évolution de la licence (qui s'adapte à des publics différents selon les plateformes de déploiement du jeu), mais aussi du fait que le dispositif cartographique fait le lien entre l'espace diégétique et la structure ludique. En pensant la cartographie vidéoludique comme élément constitutif de cette structure de jeu et de son univers narratif, il nous faut maintenant explorer davantage comment la cartographie prend sens dans la construction ludonarrative des jeux. Pour cela, l'épisode *MhWorld* offre des pistes intéressantes.

Le chasseur-chercheur de *Monster Hunter: World*

- 23 *MhWorld* redéfinit le rôle du personnage joué au sein de la diégèse. Comme le rappelle Michael Wagnières, l'avatar est désormais chargé « d'enquêter sur les mouvements migratoires des plus grands monstres du continent et de comprendre les impacts écologiques de tels déplacements⁴⁴ ». La thématique de la recherche et de l'exploration d'un territoire inconnu, nouvelle, s'entremêle au sujet habituel de la licence, à savoir la chasse et la traque de monstres. De nombreuses modifications sont apportées aux biomes : les espaces y sont maintenant contigus, ne nécessitent plus de temps de chargement entre chaque endroit, et n'importe quelle zone est, à partir de cet épisode, visitable à volonté une fois qu'elle a été découverte. Cette nouvelle architecture des espaces ludiques s'accompagne, dans les interfaces des cartes locales, d'au moins trois nouveautés : une nouvelle représentation des zones, l'apposition de données géoréférencées sur chaque carte locale et l'ajout de fonctionnalités spécifiques à l'interface cartographique.
- 24 Dans son travail de recherche précédemment cité, Thorn expose que l'une des caractéristiques hautement ludiques des cartes de jeu est leur incomplétude. Cet aspect est pensé comme un « moteur pour encourager le *gameplay* et la complétion de carte incomplète⁴⁵ » et se construit autour de deux formes de complétion. D'un côté, l'exploration des espaces diégétiques permet de compléter « l'étendue⁴⁶ » de la carte, c'est-à-dire de découvrir les multiples régions d'un univers narratif. De l'autre, cette même exploration peut permettre de compléter les « éléments⁴⁷ » de la carte, ce qui correspond à l'ajout de divers signes visuels selon la nature des lieux et des phénomènes découverts (une ville, un donjon, un château, etc.). C'est le cas, par exemple, dans *MhWorld*, où le fait qu'une zone ait déjà été découverte et soit indiquée sur la carte n'implique pas nécessairement que le-a joueur-euse ait mis au jour tous les éléments qui composent cette zone : des minerais cachés, des plantes, des insectes, etc. De cette réflexion de Thorn, nous pouvons tirer l'idée que la complétion vidéoludique repose sur deux dimensions : horizontale (l'étendue) et verticale (les éléments).
- 25 Dans un apport récent, Martin Ringot propose de considérer la narrativité vidéoludique dans une logique spatialisée, où « la narration n'est plus tant un ensemble d'informations délivrées au narrataire par le biais d'un récit, que l'organisation dans un environnement donné d'une base de données constituant un monde à découvrir et à comprendre⁴⁸ ». Cette logique est observable sur la carte de *MhWorld*. En effet, lorsque le-a joueur-euse pénètre dans une zone absente de sa carte locale, celle-ci est automatiquement ajoutée. De plus, le jeu se charge de répertorier l'entièreté des phénomènes et éléments visibles dans l'espace diégétique, sous couvert des *navilucioles*, des insectes brillants prenant part à la ludiégèse de cet épisode, qui suivent le personnage et repèrent chaque ressource utilisable, ce qui a pour effet de les renseigner immédiatement sur la carte. Explorer les biomes revient à compléter cette base de données déjà préremplie que constitue la carte locale. Ce que Grandjean qualifier de « maîtrise épistémique de l'environnement⁴⁹ » dans l'exploration vidéoludique est ainsi directement intégré à l'appareil cartographique.
- 26 Cette forme d'auto-complétion questionne les liens entre cartographie et narrativité. Rappelons que cet épisode met en scène l'avatar sous un autre jour que celui du simple chasseur, puisque celui-ci devient un chercheur. Les cartes locales des jeux précédents dépeignaient l'étendue d'un biome, sans en faire surgir ces éléments constitutifs. En revanche, *MhWorld* nous fait compléter les cartes par le biais de l'exploration diégétique, du point de vue autant de leur étendue autant que de leurs éléments. Il se construit ainsi un lien entre la fonction de notre personnage au sein de la diégèse et la manière dont l'appareil cartographique est façonné. De même, dans cet épisode, la catégorie « objet carte » est totalement remplacée par un livre découvert au tout début de l'aventure. Cet ouvrage fait office de menu diégétique du jeu : si la modification des paramètres logiciels se fait dans une interface dédiée, la lecture du bestiaire, des cartes,

ou encore du manuel indiquant les systèmes de combos des armes s'effectue dans ce livre, que l'avatar porte en permanence avec lui et consulte à chaque fois que le-a joueur-euse ouvre les menus dédiés⁵⁰. Ainsi, la propension narrative de la cartographie vidéoludique est à observer sous au moins deux formes. D'un côté, elle se manifeste dans la manière dont notre découverte progressive de l'espace répond à une logique spatiale de la narrativité vidéoludique, reprenant ainsi cette complétion par étendue et par éléments que mentionne Thorn. De l'autre, elle apparaît dans la façon dont la carte – et sa complétion – s'intègrent dans l'univers narratif dépeint par le jeu et, plus précisément, dans la posture de notre personnage au sein de la diégèse.

27 D'autre part, la quasi-totalité des jeux *MH* présentent des cartes dont la paracarte consiste en une remédiation de la cartographie papier. La remédiation désigne ici « la façon dont les médias s'hybrident aux niveaux formel, esthétique et technologique, lorsqu'un nouveau médium – souvent numérique – absorbe et remodélise les traits d'un médium plus ancien, et parfois inversement⁵¹ ». Dans *MhWorld*, en particulier, les cartes locales et les cartes du monde ont des bordures légèrement abimées et cornées, une couleur et un grain ressemblant à ceux d'un parchemin. Le maillage de la carte, c'est-à-dire le découpage de celle-ci en un ensemble d'espaces, est remarquable par son irrégularité et son jeu plastique, qui donne l'impression d'observer un véritable assemblage composite et hétérogène de morceaux de papier constituant la carte. Cette composition esthétique questionne un phénomène omniprésent dans la cartographie vidéoludique : la nature hybride d'une cartographie sur papier comportant pourtant tous les avantages de la cartographie numérique contemporaine.

28 Ce paradoxe explicite la tension inhérente à ces objets : d'un côté, leur apparence papier positionne un imaginaire cartographique spécifique, que nous pouvons relier à une certaine représentation de l'exploration du monde à une époque où la cartographie de celui-ci n'était pas encore complète⁵². L'esthétique produit alors la médiation de l'univers narratif dans lequel se déroule le jeu et enjoint d'adopter une attitude ludique au motif de l'exploration d'un territoire inconnu. De l'autre côté, ces cartes s'affranchissent des contraintes de la cartographie papier et ont des fonctionnalités propres aux cartes numériques contemporaines, telle l'actualisation de données en temps réel. Dès lors, il ne faut pas lire ce paradoxe comme une incohérence narrative, mais bien comme la marque de cette ludicisation de la cartographie vidéoludique, où les aspects esthétiques de la carte servent à encadrer son univers narratif – ici, l'imaginaire cartographique de l'exploration par la reprise de signes plastiques associés à la cartographie papier – mais demeurent malgré tout soumis à des codes et des conventions ludiques.

29 Ces deux éléments peuvent se penser comme des « marqueurs pragmatiques » de cette « feintise ludique partagée » mise en évidence par les travaux de Schaeffer qu'on a mentionnés. Plutôt que de délimiter ce qui relève de l'incohérence, il faut s'accorder sur le fait que le jeu mélange des éléments de l'imaginaire cartographique pour cadrer des situations de communication dans lesquelles se déploient les univers narratifs. Autrement dit, la cartographie sert de médiation à l'attitude ludique que la fiction vidéoludique nous engage à adopter pour notre exploration et notre appropriation des espaces de jeu.

Esquisser l'appareillage rhétorique des cartographies vidéoludiques

30 Les travaux qui ont porté frontalement sur la question de la cartographie vidéoludique peuvent être recoupés en deux grandes catégories : d'un côté, la typologie des cartes de jeu et, de l'autre, les recherches soulignant l'appareillage idéologique sous-jacent à la cartographie. Ce deuxième courant reprend notamment les apports de la cartographie critique. Ce courant d'analyse, dont l'origine est traditionnellement liée aux travaux de Brian Harley⁵³, invite à ne plus penser les cartes comme des miroirs de

la nature, mais comme des représentations situées de l'espace. Cette approche critique de la rhétorique cartographique éclaire la manière dont la carte produit un discours de représentation de l'espace, notamment par son langage. Les apports d'Harley et, en particulier, sa déconstruction de l'objet cartographique, révèlent comment la hiérarchie des signes ou encore l'encadrement de la carte construisent un discours sur l'espace représenté.

31 En pensant la narration d'après les travaux de Ringot, c'est-à-dire comme une base de données organisée permettant de découvrir et de déplier le jeu, il faut se demander ce que la cartographie fait de cette architecture spatiale. D'après nous, la cartographie a une fonction d'*indexation* de cette base de données. Le discours construit par le langage cartographique réorganise la lecture de l'espace diégétique et, de ce fait, les données affichées et les fonctionnalités permises par le dispositif cartographique peuvent s'interpréter comme la manière dont les *game designers* orientent l'appropriation de l'espace diégétique. Le langage cartographique et les codes de sa rhétorique se retrouvent réemployés sous l'égide du ludique.

32 Cependant, il ne faut pas s'arrêter au langage cartographique et à la complexité rhétorique de cet objet. L'intégration de la cartographie dans le jeu vidéo amène également une série de fonctionnalités exclusives aux dispositifs ludiques, qui poursuivent les réflexions menées dans le courant de la cartographie critique. Par ce biais, nous pouvons contribuer à cet angle d'analyse en interrogeant les discours que la carte construit sur un territoire dans le domaine ludique. Cette déconstruction offre autant une mise en visibilité de la rhétorique cartographique qu'elle permet, finalement, de mieux comprendre le rôle de la cartographie comme médiation ludique au sein des jeux vidéo.

Omnipotence cartographique – mettre le monde en données

33 En s'intéressant à l'évolution de la cartographie numérique, Thierry Joliveau, Matthieu Noucher et Stéphane Roche y lisent le passage

d'une logique de représentation de l'information géographique à une logique de représentation géographique de l'information. Il s'agit plus de présenter cartographiquement des informations simples localisées que de construire une représentation géographique à proprement parler⁵⁴.

34 Un constat similaire est porté par le géographe Quentin Morcrette, qui étudie l'évolution des cartes d'itinéraires et voit dans le numérique et dans son aspect dynamique l'effet suivant : « la carte n'est plus "la carte", mais elle est l'une des fonctions, ou des "applications" potentielles de l'objet interactif de sa consultation qu'est le support numérique⁵⁵ ». Ces deux citations nous paraissent mettre en mot ce qui se joue dans l'évolution de la cartographie de *MH* : la transformation de la carte en un ensemble d'interfaces permettant de coordonner et de rendre visible de l'information, où la carte ne sert que comme support topographique. Cette modification est particulièrement visible à travers le concept de paracarte : au lieu des cartes traditionnellement inscrites sur une portion de l'écran et reflétant les déplacements de l'avatar, les derniers épisodes en présentent d'autres qui sont constamment entourées de fonctionnalités, de paramétrages et d'une quantité toujours plus grandissante de menus. Dès lors, l'analyse de la cartographie (vidéoludique ou non) ne peut plus se cantonner uniquement à l'image cartographique.

35 Au travers du corpus étudié se lit une évolution des dispositifs cartographiques qui illustre les conclusions des géographes cités précédemment ainsi qu'une rhétorique faisant de l'espace de jeu un terrain appropriable, optimisable et exploitable. L'analyse textuelle de ces dispositifs rend ces discours explicites. Dans *MhWorld*, lorsque nous survolons un signe visuel sur la carte en plaçant notre curseur dessus, un texte s'affiche et explicite la signification de ce signe, comme on le voit sur l'illustration 8.



Illustration 8. Exemple du survol d'un signe visuel sur la carte du jeu *MhWorld*. Placer le curseur fait apparaître les lignes de texte sur la droite de l'image. Capcom, *Monster Hunter: World*, Capcom, PC, 2018. Tous droits réservés.

36 Ce texte présente à la fois une description factuelle de l'objet et une information purement mécanique, en lien avec la ludicgèse. Le dispositif cartographique oriente ainsi la lecture de l'espace, transformant toutes les matières naturelles de la faune et de la flore de *MH* en outils dédiés à la survie et à l'optimisation de notre avatar. De même, les catégories de signes avec lesquels nous pouvons personnaliser l'interface cartographique révèlent, elles aussi, une rhétorique utilitaire de cet espace. C'est le cas, dans *MhRise*, de la catégorie de signes « *maxiboosts* », qui désigne des insectes, des volatiles ou des plantes que le·a joueur·euse peut récupérer pour améliorer temporairement ses caractéristiques. Au travers de la carte et du langage qu'elle emploie pour nommer les éléments qui peuplent l'environnement diégétique, se déploie une territorialisation utilitariste, qui dessine un rapport à la « nature » poursuivant les réflexions décoloniales sur le jeu vidéo telles que celles de Mehdi Derfoufi, qui interroge la « dynamique coloniale-capitaliste de *gameplay*⁵⁶ » du médium. La cartographie propose, par sa rhétorique, une lecture spécifique de l'espace de jeu qui va dans le sens de l'exploitation et de l'appropriation à des fins utilitaristes.

37 Ce discours est également lisible au sein des fonctionnalités propres aux dispositifs vidéoludiques. C'est le cas du voyage rapide, déplacement instantané vers un endroit précis selon des conditions propres à chaque jeu. Dans *MhWorld*, les joueur·euses ont la possibilité de construire des campements dans des zones définies par le jeu, au sein de chaque biome, et peuvent ainsi démarrer les missions à des endroits différents, voire s'y téléporter à l'aide d'une interaction spécifique alors même qu'ils traversent un biome. Cette fonctionnalité reconfigure le tissu spatial des espaces diégétiques en faisant de ces campements des nœuds sur un réseau de déplacements. De même, si, avec *MhWorld*, les cartes de *hubs* ou les cartes du monde s'affinent de symboles et mettent en jeu des imaginaires fantasmés, délaissant souvent les coordonnées au profit de l'esthétique, on observe dans *MhRise* et *MhWilds*⁵⁷ que les cartes locales et *minimaps* évacuent ces composantes esthétiques et se consacrent à la lisibilité la plus totale de l'information géographique. À cet égard, le tout dernier épisode cité propose une interface cartographique en trois dimensions – une première dans la licence –, réduisant toute la friction qu'une carte en deux dimensions peut poser face à la volumétrie des espaces diégétiques⁵⁸. Toujours dans cet épisode, la fabrication de la carte par l'exploration est évacuée au profit d'un objet de contrôle de l'espace, qui affiche le temps de présence des monstres chassés dans un biome, ainsi qu'un indicateur de leur puissance et des récompenses octroyées une fois ces créatures terrassées (voir Ill. 9).



Illustration 9. Exemple d'interface de carte de *MhWilds*. La fenêtre située à droite de l'écran offre, avec un système similaire à un schéma de GANTT, une lecture des phénomènes écologiques du biome ciblé. Le curseur renseigne sur le nom du monstre, sa puissance, le temps restant avant qu'il quitte la zone, et donne une description de son comportement et les récompenses obtenues en cas d'une chasse de ce monstre. Capcom, *Monster Hunter: Wilds*, Capcom, PC, 2025. Tous droits réservés.

38 Cette fenêtre d'information se double d'un onglet déclinant les phénomènes météorologiques et les déplacements de monstres dans les soixante prochaines minutes. De même, un dispositif d'auto-navigation permet, lorsque le-a joueur-euse est sur sa monture, de se diriger automatiquement vers le lieu ou vers le phénomène souhaité à partir de l'interface de carte. Ces exemples exposent toute la manière dont l'analyse de cette cartographie vidéoludique ne peut se cantonner à celles des images, mais doit se penser en lien avec les fonctionnalités de ces dispositifs et ce qu'ils permettent de faire au sein même de l'espace diégétique.

39 Le « spectacle de la technique⁵⁹ » et du pouvoir conféré par les cartes se révèle dans le quadrillage informationnel de l'image cartographique et de sa paracarte ainsi que dans la technicité fantasmée de ces interfaces, offrant des informations qui témoignent d'un regard panoptique et omniscient sur l'espace diégétique. Ainsi, les outils cartographiques de *MH* participent en fait à produire les espaces de chasse et à en rendre visibles toutes les possibilités de planification comme d'optimisation. Dans cette construction de la cartographie se posent des questions légitimes sur le rôle que le médium vidéoludique donne aux cartes et sur la manière dont les pratiques cartographiques redessinent notre rapport à l'espace, diégétique ou non.

Conclusion

40 Cette contribution se donnait pour objectif de rendre plus tangible l'étude de la cartographie au sein des jeux vidéo. Pour cela, notre première partie est revenue sur une catégorisation formelle des cartes de la licence *MH*, en effectuant des rapprochements conceptuels avec certains travaux portant sur le jeu et en soulignant également les difficultés à maintenir une typologie rigide. Notre but n'était pas de donner une nomenclature prête à l'emploi pour nos lecteur-ices, mais bien de démontrer l'hétérogénéité du phénomène, une inconstance qui, d'après nous, révèle à quel point la cartographie prend une place importante dans la construction des règles et de l'univers narratif d'un jeu.

41 Dans un second temps, nous avons étudié plus en profondeur l'appareil cartographique de *MhWorld* et des épisodes qui lui font suite. Il s'ouvrait alors toute la richesse heuristique de cet objet de recherche, qui offre des perspectives de prolongements et de discussion des travaux contemporains. À cet égard, nous avons

évoqué spécifiquement les dimensions narratives et esthétiques de la carte et sa construction par les actions au sein du jeu, puis nous sommes revenus sur l'importance d'une approche critique de l'appareillage cartographique. Pour ce faire, nous avons précisé l'intérêt du concept de paracarte, qui offre une réflexion sur les mutations des discours cartographiques à travers la numérisation des interfaces cartographiques, ainsi que sur les fonctionnalités exclusives qui fleurissent dans les cartes de jeu. L'évolution du corpus sélectionné montre qu'à partir de l'épisode *MhWorld*, caractéristique d'une ouverture vers un public plus large, la cartographie se mue de plus en plus en un outil panoptique de planification, aux fonctionnalités de plus en plus omnipotentes.

- 42 Ce jeu (au sens d'« interstice entre deux pièces, soit un espace libre encadré par des barrières définies⁶⁰ ») que la carte produit par sa représentation du territoire diégétique, construit un écart entre la représentation cartographique et l'expérience vécue et pratiquée des espaces vidéoludiques. Il est ainsi clair qu'une approche centrée sur les utilisateur·ices et leur manière d'utiliser les cartes de jeux apporterait ici des réponses éclairantes. Toutefois, le sens donné à cette friction entre la carte et le territoire par le dispositif ludique nécessite une certaine attention : le contexte ludique subvertit la problématique d'une représentation cartographique erronée, et ce qui ne figure que partiellement sur la carte est invitation au déploiement d'une forme de jeu. Si le récit des plus récents *MH* nous invite à explorer un monde, c'est bien pour en faire notre terrain de jeu, alors soumis à une anthropisation excessive, ce qui questionne le rapport que les jeux vidéo nous invitent à adopter vis-à-vis de la cartographie et de notre appropriation des espaces diégétiques. En déployant les enjeux de la cartographie vidéoludique, c'est tout le processus de la ludicisation de la cartographie qui s'ouvre, et la question de son intégration progressive dans la jouabilité des jeux vidéo.

Notes

1 Hovig Ter Minassian, Samuel Rufat, Manouk Borzakian, « Espaces », dans Gilles Brougère et Emmanuelle Savignac (dir.), *Dictionnaire des sciences du jeu*, Toulouse, Érès, 2024, p.135-140.

2 Voir en particulier Hovig Ter Minassian, *Spatialités vidéoludiques. Pratiques culturelles et expériences spatiales à l'ère du numérique*, habilitation à diriger des recherches, université de Saint-Étienne, 2024.

3 Voir la thèse de Guillaume Grandjean, *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, 2020.

4 The Playful Mapping Collective, *Playful Mapping in the Digital Age*, Amsterdam, Institute of Network Cultures, 2016, p. 12. Nous précisons que toutes les traductions présentes dans cet article sont effectuées par nos soins.

5 Alex Gekker, « (Mini) Mapping the Game-Space: A Taxonomy of Control », dans The Playful Mapping Collective, *Playful Mapping in the Digital Age*, op. cit., p. 134-155.

6 Federico Alvarez Igarzábal, *Time and Space in Video Games. A Cognitive-Formalist Approach*, Bielefeld, transcript Verlag, coll. « Studies of digital media culture », 2019, p. 74.

7 Ibid.

8 Ibid.

9 La licence *Monster Hunter* est abrégée par les lettres *MH* tout au long de cet article et chaque jeu est abrégé par les initiales de la licence suivies du numéro ou du titre du jeu (*Monster Hunter 1* devient *Mh1*, *Monster Hunter Rise* devient *MhRise*, etc.). Nous précisons qu'étant donné la quantité de jeux *MH* ayant été développés, notre analyse ne portera à chaque fois que sur un seul jeu de chaque génération, choisi par rapport à des contraintes matérielles et techniques.

10 Claire Dormann, Corina Pötscher, Guenter Wallner, « A Classification of Video Game Cartographic Maps », *Conference Proceedings of DiGRA 2023 Conference. Limits and Margins of Games Settings* [En ligne], 2023, <https://doi.org/10.26503/dl.v2023i1.1943>.

11 Capcom, *Monster Hunter*, Capcom, PlayStation 2, 2004.

12 Sébastien Wit, *Romans du hasard. Italo Calvino, Julio Cortazar, Philip K. Dick, Marc Saporta*, Presses Universitaires de Rennes, 2019, p. 121

13 Voir Michael Wagnières, « Du bestiaire médiéval au bestiaire vidéoludique. Le livre animalier dans *The Elder Scrolls V : Skyrim* (2011) et *Monster Hunter : World* (2018) », *Le Temps des médias*, vol. 40, n° 1, 2023, p. 218-233, <https://doi.org/10.3917/tm.040.0218>.

14 David Javet, « Envahissement urbain et transformation identitaire : le Japon au prisme des licences Pokémon, Monster Hunter et Yakuza », dans Marc Atallah, Nicolas Nova (dir.), *Pouvoirs des jeux vidéo. Des pratiques aux discours*, Gollion, Infolio, 2014, p. 33-53.

15 Björn Olav-Dozo, Fanny Barnabé, « Transposer les grammaires vidéoludiques : une étude rhétorique et quantitative des tutoriels en réalité virtuelle », *Sciences du jeu*, n° 17, 2022, <https://doi.org/10.4000/sdj.4098>.

16 Capcom, *Monster Hunter: World*, Capcom, PC, 2018.

17 Voir notamment James Mielke, « How Monster Hunter rose from niche import to an international sensation », *PC Gamer* [En ligne], dernière mise à jour le 27 février 2025, <https://www.pcgamer.com/how-monster-hunter-rose-from-niche-import-to-an-international-sensation/> (consulté le 12/10/2025). Mentionnons également que les vidéos promotionnelles réalisées par le studio Capcom présentent l'épisode *MhWorld* comme celui destiné au public occidental.

18 Claire Dormann, Corina Pötscher, Guenter Wallner, « A Classification of Video Game Cartographic Maps », *art. cit.*, 2023.

19 *Ibid.*

20 *Ibid.*

21 Guillaume Grandjean, *Le Langage du level design. Analyse communicationnelle des structures et instances de médiation spatiales dans la série The Legend of Zelda (1986-2017)*, *op. cit.*, p. 171.

22 *Ibid.*, p.16.

23 La ludiégèse renvoie à « la diégèse en tant qu'elle est régie par le jeu [...], ce concept rassemble les structures qui se situent à l'intersection entre le récit et le jeu : les objectifs, les conditions de la réussite ou de l'échec, mais aussi les règles régissant l'interaction du joueur avec les éléments de l'univers fictionnel ». Voir Fanny Barnabé, *Narration et jeu vidéo. Pour une exploration des univers fictionnels*, Liège, Presses universitaires de Liège, coll. « Culture contemporaine », 2018, chapitre 1, § 59. Les numéros de paragraphe donnés dans les références correspondent à la version numérique disponible sur *OpenEdition. Books*, <https://books.openedition.org/pulg/2617>.

24 Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 1999, p. 179.

25 *Ibid.*, p. 152.

26 *Ibid.*, p. 307.

27 *Ibid.*, p. 11.

28 Fanny Barnabé, *Narration et jeu vidéo. Pour une exploration des univers fictionnels*, *op. cit.*, chapitre 3, § 22.

29 La boule de peinture (« *paintball* ») est un objet que les joueur-euses peuvent lancer sur un grand monstre, ce qui aura pour effet d'afficher une icône correspondant à l'emplacement de ce dernier, icône qui s'actualisera selon les déplacements du monstre.

30 Henry Jenkins, « Game Design as Narrative Architecture », dans Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (dir.), *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge, MIT Press, 2004, p. 117-130.

31 Jean-François Bélanger-Gagnon, *La Conjonction de la narrativité et de la performativité dans le jeu vidéo*, mémoire de recherche-crédation, Université Laval, 2010, p. 33.

32 Capcom, *Monster Hunter Tri Ultimate*, Capcom, Nintendo 3DS, 2013.

33 Denis Wood, John Fels, « The Natures of Maps: Cartographic Constructions of the Natural World », *Cartographica. The International Journal for Geographic Information and Geovisualization*, n° 43, 2008, p. 189-202.

34 Voir Guillaume Grandjean, « Qu'est-ce que l'exploration vidéoludique ? », dans Liège Game Lab (dir.), *Entre le jeu et le joueur*, Liège, Presses universitaires de Liège, coll. « Jeu / Play / Spiel », 2023, p. 245-265.

35 Capcom, *Monster Hunter 4 Ultimate*, Capcom, Nintendo 3DS, 2014.

36 Capcom, *Monster Hunter Generations*, *op. cit.*

37 Étienne Armand Amato, « Des liens hypermédias entre cartes et territoires : cognition et métacognition dans les jeux vidéo », dans Caroline Angé, Étienne Armand Amato (dir.), *Les Objets hypertextuels*, Londres, ISTE Éditions, 2015, p. 147-164.

38 Jonathan Lessard, *Histoire formelle du jeu d'aventure sur ordinateur (le cas de l'Amérique du Nord de 1976-1999)*, thèse de doctorat, université de Montréal, 2014, p. 210.

39 Notons au passage que ces deux exemples montrent toutes les limites d'une approche par parallélisme prônée par Dormann et ses collègues, qui, malgré un cadre heuristique riche, se heurte à des problématiques de contextes communicationnels.

40 Le terme anglais est « *enlarge* » dans les dialogues du jeu.

41 Capcom, *Monster Hunter: Rise*, Capcom, PC, 2021.

42 Ross Thorn, *How to Play with Maps*, mémoire de recherche, Wisconsin-Madison, 2018, p. 20.

43 Sébastien Genvo, « Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot », *Sciences du jeu*, n° 1, 2013, <https://doi.org/10.4000/sdj.251>.

44 Michael Wagnières, « Du bestiaire médiéval au bestiaire vidéoludique. Le livre animalier dans *The Elder Scrolls V : Skyrim* (2011) et *Monster Hunter : World* (2018) », *art. cit.*, p. 228-229.

45 Ross Thorn, *How to Play with Maps*, *op. cit.*, p. 93.

46 *Ibid.*, p. 34.

47 *Ibid.*, p. 35.

48 Martin Ringot, « De quoi parle-t-on lorsqu'on parle de narration vidéoludique ? Mondialité et narrataire-enquêteur », *Cahiers de Narratologie*, n° 37, 2020, <https://doi.org/10.4000/narratologie.10588>.

49 : Guillaume Grandjean, « Qu'est-ce que l'exploration vidéoludique ? ». Entre le jeu et le joueur, édité par LIÈGE GAME LAB, Presses universitaires de Liège, 2023, art. cité. \$23. <https://books.openedition.org/pulg/26631>

50 En effet, ouvrir n'importe quel menu de jeu qui n'est pas lié à la configuration du logiciel donne lieu à une animation où le personnage ouvre son livre, la caméra du jeu faisant alors un *travelling* très accéléré pour nous plonger dans le livre.

51 Michael Wagnières, « Du bestiaire médiéval au bestiaire vidéoludique. Le livre animalier dans *The Elder Scrolls V : Skyrim* (2011) et *Monster Hunter : World* (2018) », *art. cit.*, p. 225.

52 Il est à ce propos intéressant de questionner le vocable de « Nouveau Monde » utilisé dans le jeu pour qualifier le continent où se déroule *MhWorld*. L'expression « Nouveau monde » provient des descriptions de Pedro Alvares Cabral, qui aurait, peut-être par accident, découvert le Brésil, avant que l'italien Amerigo Vespucci n'entame un nouveau voyage vers ce continent, qui a pris son nom. Voir Alessandro Vanoli, *Histoire de la mer*, Paris, Passés composés, 2024, p. 274-277.

53 Voir en particulier l'ouvrage suivant qui restitue des articles du cartographe cité : Peter Gould, Antoine Bailly, *Le Pouvoir des cartes. Brian Harley et la cartographie*, Paris, Economica, 1995.

54 Thierry Joliveau, Matthieu Noucher, Stéphane Roche, « La cartographie 2.0, vers une approche critique d'un nouveau régime cartographique », *L'Information géographique*, n° 77, 2013, p. 33, <https://doi.org/10.3917/lig.774.0029>.

55 Quentin Morcrette, *Tracer la route. Les cartes d'itinéraire du papier à l'écran, usages et représentations : contribution pour une étude diachronique comparée (France/États-Unis)*, thèse de doctorat, université de Lyon, 2018, p. 518.

56 Mehdi Derfoufi, *Racisme et jeu vidéo*, Paris, Maison des Sciences de l'Homme, 2021, p. 70.

57 Capcom, *Monster Hunter: Wilds*, Capcom, PC, 2025.

58 Voir à ce propos le septième chapitre de l'ouvrage de *Playful Mapping in the Digital Age*, *op. cit.*

59 Henri Desbois, *Les mesures du territoire. Aspects techniques, politiques et culturels des mutations de la carte topographique*, Villeurbanne, Presses de l'Enssib, 2015, chapitre 3, § 169. Cité dans la version numérique disponible sur *OpenEdition. Books*, <https://books.openedition.org/pressesenssib/3486>.

60 Maude Bonenfant, « Des espaces d'appropriation », *MédiaMorphoses*, n° 22, 2008, p. 63-67.

Table des illustrations

	Légende	Illustration 1. Exemple de la carte locale d'une des premières missions de <i>Mh1</i> (2004), affichée à droite de l'écran de jeu. Les zones 4 et 5, non accessibles dans cette quête, ne sont pas représentées au centre de la carte locale. Capcom, <i>Monster Hunter</i> , Capcom, PlayStation 2, 2004. Tous droits réservés.
	URL	http://journals.openedition.org/belphegor/docannexe/image/7928/img-1.jpg
	Fichier	image/jpeg, 222k
	Légende	Illustration 2. Exemples d'interfaces de carte locale dans <i>Mh2</i> , lorsque l'objet « carte » n'est pas récupéré (en haut) et, dans la même situation, lorsqu'il est récupéré (en bas). Capcom, <i>Monster Hunter Freedom 2</i> , Capcom, PlayStation Portable, 2007. Tous droits réservés.
	URL	http://journals.openedition.org/belphegor/docannexe/image/7928/img-2.png

	Fichier	image/png, 599k
	Légende	Illustration 3. Temps de chargement au sein d'un biome dans <i>Mh1</i> . Le personnage joué quitte la zone 3 pour se rendre dans la zone 10, où le monstre traqué, marqué par une <i>paintball</i> , est visible. Capcom, <i>Monster Hunter</i> , Capcom, PlayStation 2, 2004. Tous droits réservés.
	URL	http://journals.openedition.org/belphegor/docannexe/image/7928/img-3.png
	Fichier	image/png, 515k
	Légende	Illustration 4. Exemple d'une carte disposée dans l'environnement diégétique au sein du jeu <i>MhGenerations</i> , dans le village de Bherna. Le flight Cattendant peut faire voyager les joueur·euses entre certains villages du jeu. Une carte est disposée derrière lui. Capcom, <i>Monster Hunter Generations</i> , Capcom, Nintendo 3DS, 2015. Tous droits réservés.
	URL	http://journals.openedition.org/belphegor/docannexe/image/7928/img-4.jpg
	Fichier	image/jpeg, 199k
	Légende	Illustration 5. En haut : interface de jeu de <i>Mh3Ultimate</i> . En bas : carte de <i>hub</i> du village Moga. Capcom, <i>Monster Hunter Tri Ultimate</i> , Capcom, Nintendo 3DS, 2013. Tous droits réservés.
	URL	http://journals.openedition.org/belphegor/docannexe/image/7928/img-5.png
	Fichier	image/png, 1,1M
	Légende	Illustration 6. En haut : interface de jeu de <i>Mh4</i> . En bas : interface de la carte du monde du même jeu. Capcom, <i>Monster Hunter 4 Ultimate</i> , Capcom, Nintendo 3DS, 2014. Tous droits réservés.
	URL	http://journals.openedition.org/belphegor/docannexe/image/7928/img-6.png
	Fichier	image/png, 1,1M
	Légende	Illustration 7. De gauche à droite, ligne du haut : interface de <i>minimap</i> des jeux <i>Mh3Ultimate</i> , <i>MhGenerations</i> , <i>MhRise</i> . Ligne du bas, de gauche à droite : <i>minimap</i> du jeu <i>MhWorld</i> et du jeu <i>Mh4</i> . Capcom, <i>Monster Hunter Tri Ultimate</i> (2013), <i>Monster Hunter 4 Ultimate</i> (2014), <i>Monster Hunter Generations</i> (2015), Nintendo 3DS ; <i>Monster Hunter: World</i> (2018) et <i>Monster Hunter: Rise</i> (2021), PC. Tous droits réservés.
	URL	http://journals.openedition.org/belphegor/docannexe/image/7928/img-7.png
	Fichier	image/png, 1018k
	Légende	Tableau 1. Typologie des cartes de la licence <i>Monster Hunter</i> . Le vert indique une présence, le rouge une absence, et le jaune la définition problématique de la catégorie en question dans le jeu ou la génération envisagée.
	URL	http://journals.openedition.org/belphegor/docannexe/image/7928/img-8.jpg
	Fichier	image/jpeg, 148k
	Légende	Illustration 8. Exemple du survol d'un signe visuel sur la carte du jeu <i>MhWorld</i> . Placer le curseur fait apparaître les lignes de texte sur la droite de l'image. Capcom, <i>Monster Hunter: World</i> , Capcom, PC, 2018. Tous droits réservés.
	URL	http://journals.openedition.org/belphegor/docannexe/image/7928/img-9.png
	Fichier	image/png, 278k
	Légende	Illustration 9. Exemple d'interface de carte de <i>MhWilds</i> . La fenêtre située à droite de l'écran offre, avec un système similaire à un schéma de GANTT, une lecture des phénomènes écologiques du biome ciblé. Le curseur renseigne sur le nom du monstre, sa puissance, le temps restant avant qu'il quitte la zone, et donne une description de son comportement et les récompenses obtenues en cas d'une chasse de ce monstre. Capcom, <i>Monster Hunter: Wilds</i> , Capcom, PC, 2025. Tous droits réservés.
	URL	http://journals.openedition.org/belphegor/docannexe/image/7928/img-10.png
	Fichier	image/png, 506k

Pour citer cet article

Référence électronique

Lucas Friche, « Éléments méthodologiques pour l'étude des cartographies vidéoludiques. Typologie et analyse de la licence *Monster Hunter* », *Belphegor* [En ligne], 24-1 | 2026, mis en ligne le 05 juin 2026, consulté le 21 juin 2026. URL : <http://journals.openedition.org/belphegor/7928> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/16fqk>

Auteur

Lucas Friche

Université de Lorraine – Laboratoire CREM et Université de Liège – Liège Game Lab

Lucas Friche est docteur en sciences de l'information et de la communication et actuellement ATER à l'université de Lorraine, au sein du laboratoire du CREM. Il est également membre du Liège Game Lab et de l'unité de recherche Traverses, à l'université de Liège. Ses recherches portent sur les enjeux info-communicationnels de la cartographie et de ses évolutions numériques, ainsi que sur les dispositifs ludiques, en particulier en lien avec leur façon de représenter les espaces et les territoires. Ses travaux s'intéressent plus largement aux évolutions des spatialités et des territoires au contact des outils numériques et des environnements interactifs, tels que le jeu vidéo. Sa thèse, accessible en ligne, porte spécifiquement sur l'analyse de la cartographie au sein de la série de jeu *Monster Hunter*.

Droits d'auteur



Le texte seul est utilisable sous licence CC BY-NC-ND 4.0. Les autres éléments (illustrations, fichiers annexes importés) sont susceptibles d'être soumis à des autorisations d'usage spécifiques.