



**Nouveaux cahiers
de Marge 11 - 2026**

Fabrique collective des
films et des jeux vidéo

ISSN : 2607-4427

Éditeur : université Jean Moulin
Lyon 3

Le voyage rapide – réappropriation de l'espace diégétique

Fast Travel–Reappropriating Diegetic Space

Lucas Friche

DOI : [10.35562/marge.1487](https://doi.org/10.35562/marge.1487)



Creative Commons - Attribution - Pas
d'Utilisation Commerciale - Partage dans les
Mêmes Conditions - CC BY-NC-SA

Le voyage rapide – réappropriation de l'espace diégétique

Fast Travel–Reappropriating Diegetic Space

Lucas Friche

Université de Lorraine, Crem – UR3476 ; Université de Liège, Liège Game Lab

Résumé : Ce texte analyse la mécanique du voyage rapide dans le jeu vidéo *Monster Hunter World*. En revenant plus explicitement sur la définition du voyage rapide ainsi que sur sa manifestation dans le jeu étudié, cet article interroge la manière dont cette fonctionnalité s'agence dans les perspectives territoriales et les enjeux discursifs des dispositifs ludiques, et investit pour cela la notion de travail territorial. En conclusion, nous évoquons les perspectives d'usages du voyage rapide, ainsi que l'intérêt d'étudier la navigation dans les espaces diégétiques comme manifestation des enjeux rhétoriques d'un dispositif ludique.

Mots clés : voyage rapide, territoire, *Monster Hunter*, cartographie, jeu vidéo

Abstract: This text analyzes the mechanics of fast travel in the video game *Monster Hunter: World*. By questioning more explicitly the definition of fast travel and its manifestation in the game studied, this article interrogates the way in which this functionality is arranged in the territorial perspectives and discursive stakes of ludic devices, and to this end interrogate the notion of territorial work. In conclusion, we discuss the potential uses of fast travel, and the interest of studying navigation in diegetic spaces as a manifestation of video game's rhetorical stakes.

Keywords: fast travel, territory, *Monster Hunter*, cartography, video game

Introduction

Cet article s'intéresse à la mécanique du *fast-travel*, ou voyage rapide, dans le jeu vidéo, à savoir « l'équivalent vidéoludique d'un plan-sur-plan cinématographique activable par les joueur·ses lorsque ces dernier·ères veulent aller d'un point de l'espace à un

autre¹ ». Adrian Forest dépeint le voyage rapide comme possédant « un effet signifiant sur l'expérience de l'espace diégétique pour le·a joueur·se² ». D'après lui, les lieux où nous pouvons nous téléporter, nommés *waypoints*³, deviennent des « *hubs* pour les zones qui l'entourent, et un point de départ pour voyager vers des endroits non visités⁴ ». Bien que le chercheur expose la nécessité de découvrir un lieu avant de pouvoir s'y téléporter, dans le cas du jeu qu'il analyse⁵, il montre que cette mécanique « élimine la nécessité d'une forme de conscience spatiale⁶ » du monde fictionnel, où il est possible de se téléporter sans s'enquérir véritablement de l'environnement qui nous entoure.

Toutefois, l'exemple analysé par Forest porte sur une œuvre où cette possibilité d'interaction n'est pas explicitée par les mécaniques de jeu, et est simplement donnée aux joueur·ses lorsqu'ils découvrent un nouveau lieu. Que se passe-t-il lorsque cette fonctionnalité est intégrée dans la diégèse d'un monde fictionnel ? Comment cette distorsion temporelle et spatiale est-elle justifiée par le récit où se déroule le jeu, et quel effet cela produit-il sur le territoire exploré et arpenté par les joueur·euses ? Ces questions sont au cœur de cette contribution. Dans le cadre de cet article, nous y répondrons avec l'analyse du jeu vidéo *Monster Hunter World*, publié en 2018 par le studio japonais Capcom. Cette licence est la plus synthétiquement résumée comme une « simulation de chasse de monstres⁷ ». Les chasseur·ses créés et incarnés par les joueur·ses ont pour rôle de prêter assistance

1. « A gamic version of the filmic jump cut that is activated by players whenever they want to jump to another location in space ». Federico Alvarez Igarzábal, « Structuring Gametime », *Time and Space in Video Games: A Cognitive-Formalist Approach*, Bielefeld, Transcript Verlag, 2019, p. 68, URL: <https://www.jstor.org/stable/j.ctv371brvc.5>. Nous traduisons. Sauf indication contraire, toutes les traductions présentées dans cet article ont été effectuées par nos soins.

2. « [H]as a significant effect on the player's experience of the game space ». Adrien Forest, « Which Way from Here? The Spatiality of Maps & Navigation in First-Person Single-Player Video Games », mémoire de recherche, Queensland University of Technology, 2011, p. 40.

3. *Ibid.* p. 31. Le mot pourrait être traduit par le terme français « balises ».

4. « [A] travel hub for the area around it, and a departure point for travel to unvisited locations ». *Ibid.* p. 43.

5. Il s'agit du jeu de rôle *Fallout 3*, produit par Bethesda Studios en 2008.

6. « [E]liminates the necessity for this sort of spatial awareness ». *Ibid.* p. 46.

7. David Javet, « Envahissement urbain et transformation identitaire. Le Japon au prisme des licences Pokémon, Monster Hunter et Yakuza », dans M. Atallah et N. Nova (dir.), *Pouvoirs des jeux vidéo. Des pratiques aux discours*, Golion, Infolio, 2014, p. 42.

à des villages en proie à l'attaque de monstres. Dans le cadre de cet article, nous nous saisissons de cet épisode particulier de la série, car il est le premier à proposer un système de voyage rapide au sein même des niveaux de jeu.

Dans un premier temps, nous reviendrons sur une distinction plus stricte sur ce qui relève ou non de la mécanique de voyage rapide dans ce jeu particulier. Puis, dans un second temps, nous observerons comment la mécanique du voyage rapide dans le jeu étudié questionne des perspectives discursives et territoriales⁸.

Recontextualiser la phénoménologie du voyage rapide

Comment, tout d'abord, être capable de discerner ce qu'est précisément le voyage rapide ? Après tout, les phénomènes décrits dans l'introduction de cet article ne sont-ils pas similaires à d'autres mécaniques de jeux ? Par exemple, un temps de chargement entre deux lieux déjà visités est-il forcément équivalent à un voyage rapide, ou bien relève-t-il d'un autre phénomène ? L'analyse plus spécifique de *MhWorld*⁹ offre des éléments de réponses à ces interrogations.

4

Le jeu étudié, et *a fortiori* cette licence de manière générale, possèdent une structure spatiale qui n'a que très peu varié. Celle-ci est construite sur un dualisme entre ville et nature qui fait apparaître deux formes de voyages rapides. D'un côté, dans les villages et installations urbaines, il peut être possible à partir de la troisième génération de *MH* de faire des voyages rapides entre différentes villes à partir de l'interface de carte disponible en jeu. Dans de nombreux cas, ce système de déplacement n'est pas vraiment explicité par le jeu. Il est simplement présent et permet de naviguer entre différentes villes d'un même monde fictionnel pour des raisons que nous supposons d'économies narratives et structurelles.

Du côté des niveaux de jeu, c'est-à-dire des biomes aux identités écologiques spécifiques (la forêt, le marais, le désert, etc.), *MhWorld* marque un changement conséquent par rapport à ses prédécesseurs. Dans la licence, ces régions sont traditionnellement construites comme un agencement réticulaire de zones, numérotées et connectées par des couloirs, au sein desquelles les

8. Précisons que cet article reprend et développe des éléments de réflexion abordés dans notre thèse, qui s'intéresse à la cartographie au sein des jeux vidéo. Voir Lucas Friche, *Penser la cartographie vidéoludique analyse diachronique et comparée de la cartographie dans la série de jeux vidéo Monster Hunter (2004-2022)*, Université de Lorraine et Université de Liège, 2025, DOI : [10.70675/e28e3830z552dz4f00z866az9bac0a526f2c](https://doi.org/10.70675/e28e3830z552dz4f00z866az9bac0a526f2c).

9. La série de jeu *Monster Hunter* sera dorénavant abrégée *MH*, et le jeu *Monster Hunter World* sera abrégé *MhWorld*.

joueur·ses se déplacent pour traquer les multiples créatures qui peuplent l'univers fictionnel de *MH*. En règle générale, la première zone de chaque niveau comporte un campement, figuré sur la carte par une icône de tente, au sein de laquelle il est possible d'accéder à des fonctionnalités spécifiques (changement d'équipement, récupération d'outils, etc.). Ces lieux sont impénétrables pour les ennemis, la programmation de leur comportement les interdisant d'accéder à ces endroits.

À partir de *MhWorld*, l'une des grandes nouveautés est la possibilité d'installer ces campements dans certaines zones de chaque niveau de jeu. Pour ce faire, le·a joueur·se doit découvrir l'endroit propice – préprogrammé par le système de jeu – puis le faire construire, en amenant des ressources à un personnage non-joueur. Une fois cette boucle de jeu réalisée, il est possible d'activer une fonctionnalité de voyage rapide pour chaque camp à l'aide de l'interface de carte, et à condition de ne pas être en plein combat contre l'un des monstres.

Toutefois, la licence recoupe, comme de nombreux jeux, des séquences où un temps de chargement s'agence, telle une ellipse, entre les déplacements de notre personnage. Le tableau ci-après synthétise trois manifestations aux propriétés similaires, mais que nous catégorisons différemment selon leurs implémentations dans le dispositif étudié. D'un point de vue purement phénoménologique, ces trois expériences relèvent d'une forme de téléportation : notre personnage est à une coordonnée précise ; un temps de chargement survient, et le voilà téléporté à un autre endroit. C'est la catégorie du voyage rapide dit « diégétique », puisqu'il est justifié par le monde fictionnel dans lequel nous manipulons le personnage joué, qui nous intéresse spécifiquement.

Tableau 1. Récapitulatif des types de téléportations dans la série de jeux vidéo *Monster Hunter*.

Téléportation à travers des espaces non navigables	Voyage rapide extradiégétique	Voyage rapide diégétique
Chargement entre le lancement de la quête et l'arrivée dans le niveau de jeu, chargement entre chaque zone...	Voyage rapide entre des lieux auparavant jamais visités (villages et installations urbaines), non explicités par le monde fictionnel	Voyages rapides entre des lieux (villages, installations urbaines, campements) explicités par le monde fictionnel

Dans notre cas, c'est bien la troisième catégorie qui nous intéresse : en effet, les joueur·ses doivent construire des campements, et s'y déplacent sous le mode du « voyage rapide » en s'accrochant à des ptérodactyles qui les y transportent instantanément¹⁰. Ainsi, *MhWorld* est concrètement le premier épisode de la série où l'usage de cette fonctionnalité ne se fait pas à travers ce que nous pourrions qualifier d'une métalepse narrative.

La contextualisation proposée dans cette première partie de notre article permet de redéfinir, en nous basant sur les apports présentés, les modalités du voyage rapide. Synthétisons-en les principaux paramètres :

- Le voyage rapide permet de passer outre des portions de l'espace diégétique qui doivent normalement être traversées en utilisant les mécaniques de déplacement de la structure de jeu.
- Le voyage rapide peut être intégré à l'univers fictionnel, c'est-à-dire justifié au sein du monde dans lequel se déroule la séquence de jeu ; ou apparaître comme extradiégétique, c'est-à-dire sans aucune justification narrative.
- Le voyage rapide est à penser comme une récompense en soi lors de l'exploration ou la construction de systèmes de réseaux.

6

Comme nous l'avons constaté, le voyage rapide nécessite dans *MhWorld* l'installation d'un type de structure dans l'espace diégétique afin de pouvoir être opérable. Nous invitons à faire un rapprochement avec la notion de territorialisation, qui peut se définir comme « l'ensemble des actions, des techniques et des dispositifs d'action et d'information qui façonnent la nature ou le sens d'un environnement matériel pour le conformer à un projet territorial¹¹ » d'après le géographe Bernard Debarbieux. L'enjeu de notre second mouvement est, après avoir clarifié l'objet précis

10. L'animation de lancement du voyage rapide, dans *MhWorld*, se déroule ainsi : après avoir choisi le lieu où nous allons nous déplacer, notre personnage siffle afin de faire surgir un ptérodactyle du ciel, s'agrippe à celui-ci, et s'envole dans les airs. L'écran fait un fondu au noir, le temps de chargement se lance, puis l'affichage de l'écran de jeu réapparaît en montrant notre personnage atterrissant au lieu demandé, et se désarçonnant de son moyen de locomotion animal.

11. Debarbieux Bernard, « Territoire-Territorialité-Territorialisation. Aujourd'hui encore, et bien moins que demain... », dans Martin Vanier (dir.), *Territoires, territorialité, territorialisation*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2009, p. 26

de notre recherche, de faire un rapprochement entre la notion présentée et la représentation de l'appropriation de l'espace dans le monde fictionnel de *MhWorld*.

Le jeu vidéo comme travail territorial

Dans le cadre de cette contribution, nous mobilisons le cadre analytique du « travail territorial¹² », qui caractérise la manière dont les médias produisent des médiations territoriales, et contribuent à diffuser et à réitérer des imaginaires territoriaux. Avec cette notion, Jacques Noyer et Bruno Raoul invitent à ne plus uniquement se concentrer sur l'analyse des médias comme des supports au sein desquels se construit une relation identitaire ou communautaire avec des territoires. Sous leur plume, « il s'agit, méthodologiquement, d'étudier la "matérialité discursive" par laquelle peut s'appréhender, dans le discours des médias, un rapport au lieu et un sens du lieu¹³ ». Cette matérialité discursive est approchée à partir de ce que les chercheurs nomment la « matière spatiale », c'est-à-dire à la fois la substance de l'espace (toponymes, noms de rues, paysages, cartes) mais aussi les contenus qui y sont présentés (les récits qui s'y déploient et qui sont mis en scène dans les médias). Dans un ouvrage récent s'attachant à analyser la notion de territoire à travers les perspectives des sciences communicationnelles, le chercheur Bruno Raoul s'attarde brièvement sur la construction matérielle des territoires :

[Les] dispositifs matériels permettant une circulation organisée et maîtrisée des biens, des hommes et des informations, des dispositifs qui, par définition, se déploient dans l'espace – contribuent à une plus grande rationalisation de la circulation dans l'espace, en conduisant à une plus grande intégration du territoire (national)¹⁴.

La mise en réticularité des espaces à travers des infrastructures de réseaux, tels que les chemins de fer ou encore les outils de télécommunications, est alors au service d'une « rationalisation

12. Noyer Jacques et Raoul Bruno, « Le "travail territorial" des médias. Pour une approche conceptuelle et programmatique d'une notion », *Études de communication. Langages, information, médiations*, vol. 37.

13. *Ibid.*

14. Raoul Bruno, *Le territoire à l'épreuve de la communication : mutations, imaginaires, discours*, Villeneuve d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, 2020, p. 46.

du territoire¹⁵ ». Le chercheur considère la notion de territoire comme « la dimension spatiale de cette matérialité et des pratiques sociales qui lui sont inhérentes¹⁶ ».

Dans le prolongement de ces réflexions, nous estimons que le médium vidéoludique s'intègre au canevas déplié par Raoul et Noyer car il produit des médiations territoriales, en sculptant cette matérialité discursive à travers la substance de l'espace comme les récits qui se déroulent dans ce dernier. À ces deux éléments doit également s'ajouter la vaste question de la navigation diégétique.

L'articulation de ce cadre de recherche à l'étude du jeu vidéo offre une autre manière d'opérer l'analyse des représentations des espaces vidéoludiques et des discours portés par les jeux. Dans ce prolongement, et en souscrivant aux propos de Raoul cités précédemment, il interroge plus précisément les espaces diégétiques et la façon dont ces derniers font apparaître plusieurs maillages territoriaux à la fois liés à notre navigation au sein des régions, découpés par des images cartographiques, et par notre propre pratique de l'espace, mais aussi comment les « dispositifs matériels » décrits par le chercheur redécoupent ce même espace. Dans notre cas, les systèmes de voyages rapides présents dans les jeux vont être étudiés au prisme de ces apports, afin d'en faire apparaître les enjeux spatiaux et représentationnels.

8

La double matérialité du voyage rapide

L'un des premiers éléments de cette matérialité est la répartition des campements, assimilables à des dispositifs matériels, dans chaque niveau de jeu. Au sein de chacun d'eux, les zones où se trouvent les tentes permettant cette fonctionnalité jouxtent systématiquement les zones où se déroulent le plus fréquemment les combats contre les monstres du bestiaire, offrant aux joueur·se la possibilité d'optimiser leurs parcours de chasse. S'il en revient à chacun·e le choix d'utiliser ces dispositifs de navigation intra-diégétiques, ces derniers réagencent toutefois les modalités de déplacements au sein des niveaux. Alors que dans les épisodes précédents, il fallait obligatoirement se déplacer et utiliser des raccourcis divers pour se rendre du point de départ (la zone 1) jusqu'aux dernières zones de chaque niveau, le voyage rapide rend plus malléable la territorialité vidéoludique de ces derniers.

Pour cette raison, la matérialité du *fast travel* est profondément double dans le cas de *MhWorld*. Ce caractère dual renvoie à la construction entre *game* et *play*, donc entre structure de jeu et attitude

15. *Ibid.*

16. *Ibid.*

ludique. Du côté de la structure de jeu, la matérialité s'exprime par la découverte d'un lieu propice à la pose d'un appareillage technologique. À l'issue de la construction des différents campements de chaque niveau, un réseau de circulation peut se mettre en place : celui qui nous permet de naviguer entre ces multiples destinations, comme plusieurs *hubs*, qui offrent un système de déplacement instantané. De l'autre côté, que nous considérerions davantage du côté du *play*, il s'ouvre l'idée que chaque joueur·se peut choisir, ou non, d'utiliser ce système de déplacement, et recomposer sa propre territorialité de l'espace diégétique à partir de ces mécaniques. Le *fast travel* offre une modalité supplémentaire d'appropriation de l'espace diégétique. Cette fonctionnalité propose tout autant des moyens de reterritorialisation de la pratique ludique (jouer avec ou sans *fast travel*, selon les desideratas de chacun·e) que de reterritorialisation de la structure de jeu (le réagencement de l'espace à partir de la construction de dispositifs matériels).

Conquérir le territoire – régime exploratoire du chasseur-chercheur

9

Dans les anciennes générations de *MH*, le personnage joué était systématiquement intégré au monde fictionnel en tant que chasseur. Sa principale fonction relevait, en tant que membre intégrant la guilde des chasseur·ses, de défendre le village où il était assigné. Néanmoins, dans *MhWorld*, l'objectif se dédouble car les joueur·ses incarnent un personnage fraîchement débarqué sur un nouveau continent. Leur tâche principale consiste certes à chasser les monstres, mais surtout à aider les équipes de scientifiques déployées sur place, qui enquêtent sur les mouvements migratoires anormaux de certaines entrées du bestiaire. Autrement dit, à la chasse s'ajoute la tâche d'assistant·e de recherche, et c'est au travers du leitmotiv de l'exploration, notamment sa composante épistémologique¹⁷, que notre exploration est rythmée.

En effet, pour faire progresser le récit enchâssé du jeu, il est nécessaire de récolter des indices laissés par les monstres dans les biomes, ce qui aura pour effet d'en faciliter la traque. Une fois le maximum d'indices récoltés, chaque monstre devient immédiatement visible sur la carte, qui révèle leurs emplacements et déplacements en temps réel. Plus généralement, chaque élément que le·a joueur·se peut découvrir dans l'espace de jeu est susceptible d'être par la suite consigné ou bien dans le bestiaire, ou bien sur l'interface de carte.

17. Guillaume Grandjean, « Qu'est-ce que l'exploration vidéoludique ? », dans Liège Game Lab, *Entre le jeu et le joueur*, Liège, Presses universitaires de Liège, 2023, DOI : [10.4000/books.pulg.24826](https://doi.org/10.4000/books.pulg.24826).

Nous sommes assez éloignés de cette modalisation du savoir que décrit Grandjean à propos de la carte, qui distillerait les informations qu'elle révèle pour inciter les joueur·ses à naviguer dans l'espace diégétique¹⁸. Dans *MhWorld*, le guidage est rapidement remplacé par une synthèse de l'entiereté des phénomènes se déroulant dans un espace précis, à travers l'outil cartographique. Une fois l'exploration accomplie, le terrain de jeu devient un agencement de données actualisées en permanence, à partir desquelles nous sommes invités à nous approprier l'espace de jeu selon nos objectifs (chasser tels monstres, récupérer certaines ressources, etc.)

Ce passage du régime exploratoire décrit par Grandjean à celui que nous présentons, beaucoup plus rationalisant et totalisant, se formalise aussi à partir des apports de Michael Wagnières dans un article consacré au bestiaire vidéoludique. À cet égard, le chercheur expose notamment la rhétorique « utilitariste¹⁹ » du livre compulsant, dans *MhWorld*, chaque entrée du bestiaire, que nous pouvons consulter au sein d'un des menus du jeu. En effet, les nombreux discours accompagnant la description de chaque créature font davantage état des taux d'acquisition de certaines récompenses et des faiblesses et forces des monstres que d'autres choses. Wagnières parle alors d'un ensemble de discours incitant à des « fins planificatrices²⁰ » vis-à-vis de la nature présentée dans le jeu : l'animal devient une ressource exploitable dans le monde fictionnel de *MH*. De fait, les dispositifs matériels comme le voyage rapide et la carte – qui sont par ailleurs étroitement liées comme nous le présentions précédemment – construisent un discours sur la territorialité, et sur le rapport entre l'homme et sa nature. Le bestiaire a ainsi tout d'un des modèles de la représentation de la chasse, proposé par le chercheur Christophe Traïni, où « l'animal sauvage est conçu ici comme la variable dépendante d'un système méthodiquement planifié par un chasseur qui – grâce à ses projections rationnelles – se propose de contrôler le futur²¹ ». En outre, cette perspective utilitariste peut largement s'approfondir dans l'étude du dispositif cartographique du jeu, et des fonctionnalités qu'il propose, comme justement le voyage rapide.

En effet, cette dernière construit une vision relativement panoptique de l'espace, et rend lisibles les maillages de ce dernier

18. *Ibid.*

19. 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. 220 et 230, DOI : [10.3917/tdm.040.0218](https://doi.org/10.3917/tdm.040.0218).

20. *Ibid.*, p. 232.

21. Christophe Traïni, « Territoires de chasse », *Ethnologie française*, vol. 34, n° 1, 2004, p. 43, DOI : [10.3917/ethn.041.0041](https://doi.org/10.3917/ethn.041.0041).

à travers la hiérarchisation des informations affichées, tout en étant l'interface à partir de laquelle le voyage rapide peut se produire. Ainsi, les fins planificatrices ne concernent plus spécifiquement le bestiaire, mais bien tout le terrain de jeu, l'entièreté des niveaux qui au prisme de la carte deviennent un inventaire de ressources intarissables à récupérer et mobiliser au profit de l'amélioration de notre personnage.

Quel rôle prend ainsi le voyage rapide dans cette mise en scène de l'exploration ? Si nous revenons à la citation de Bruno Raoul à partir de laquelle nous construisons notre réflexion, le chercheur tisse le lien entre les dispositifs infocommunicationnels et une meilleure intégration du territoire. Dans le prolongement de son raisonnement, un territoire se comprenait comme les pratiques sociales inhérentes à l'espace. Dans le cas de *MhWorld*, nous proposons d'associer l'intégration du *fast travel* et de la construction de campements comme le miroir de l'appropriation des territoires à travers la mise en place de réseaux télécommunicationnels, qui facilitent autant le déplacement (le *fast travel*) que la prise d'information (l'agencement des camps par rapport aux éventuels déplacements des monstres). Un discours sur l'anthropisation se formalise ainsi à travers l'analyse du jeu.

Si le voyage rapide constitue une récompense en soi, comme nous le présentions dans le début de cet article, c'est en corrélation avec l'entièreté des éléments de la structure de jeu et la possibilité de se réapproprier les espaces sous d'autres modalités, par rapport aux ressources qui y sont présentes et aux phénomènes qui parsèment l'espace diégétique. Cependant, son intégration dans le tissu spatial d'un monde fictionnel n'est pas sans produire un discours : celui de la territorialisation de l'espace, et de la manière dont cette rationalisation redécoupe les spatialités comme elle en permet de nouvelles formes de navigation, et d'exploitation.

11

Conclusion

Cette contribution se proposait de revenir sur une mécanique relativement anodine, celle du voyage rapide. À partir de quelques travaux définissant les enjeux de ce mode de navigation diégétique, nous avons proposé dans une première partie une réflexion sur ce qui caractérise à proprement parler le *fast travel* par rapport à d'autres systèmes de navigation proposant des expériences phénoménologiques relativement similaires. Ensuite, en nous attachant aux recherches portant sur le travail territorial, nous évoquons l'intérêt de recouper le canevas des médiations territoriales avec celui de l'étude des dispositifs ludiques.

À travers cette analyse, nous invitons nos lecteur·rices à se saisir des modalités de navigation au sein des espaces diégétiques

comme prolongement des enjeux discursifs vidéoludiques. Dans des mondes fictionnels toujours plus vastes et riches, il peut paraître étrange qu'une fonctionnalité permette d'endiguer l'exploration, notamment lorsque ce motif est au cœur de la situation de communication vidéoludique. Dans notre perspective, le paradoxe que représente le voyage rapide pousse à approfondir les rapports entre jeux vidéo et discours sur la territorialité, et questionne plus implicitement la manière dont les dispositifs ludiques s'inscrivent dans des perspectives et rhétoriques coloniales et capitalistes, telles que dépeintes par le chercheur Mehdi Derfoufi²². Si nous ne nous revendiquons pas comme spécialiste des approches décoloniales des médias contemporains, il paraît néanmoins difficile de ne pas envisager le jeu vidéo comme un objet culturel où, le plus souvent, la question de l'appropriation de l'espace et de ressources demeure au cœur des enjeux narratifs et ludiques de chaque logiciel. En analysant dans notre cas le voyage rapide, nous pensons qu'au travers d'une mécanique aussi *petite* et anodine que cette dernière se déploie, finalement, des enjeux plus profonds sur le rapport que le jeu entretient avec un imaginaire de l'appropriation spatiale, et de la territorialisation.

12

Toutefois, une prise de recul est nécessaire quant à l'étude de cette mécanique, en insérant les possibilités qu'elle offre dans les configurations actuelles de la pratique vidéoludique. Dans leur enquête sociologique sur la place du jeu dans le quotidien des joueur·ses, Vincent Berry et ses collègues évoquent, dans l'un des chapitres, l'appropriation des spatialités diégétiques comme espace où le jeu « résiste aux joueurs²³ ». Dans les cas présentés, les enquêté·es tirent du plaisir de l'exploration totale et complète des jeux ; tandis que d'autres requièrent l'omniprésence des outils de navigation (carte et boussole) pour s'orienter dans des espaces diégétiques parfois peu compréhensibles. Mais comme l'invite à voir la conclusion de l'ouvrage, le jeu vidéo relève le plus souvent d'une pratique qui s'inscrit dans les « interstices²⁴ » du temps libre. Dans le cas d'un « bricolage²⁵ » de plus en plus constaté entre le désir de jouer et les temporalités de l'existence contemporaine, le *fast travel* peut s'inscrire comme un outil offrant une plus grande plasticité d'appropriation selon les profils des joueur·ses. Ainsi, en guise de phrase de conclusion, il convient de rappeler

22. Mehdi Derfoufi, *Racisme et jeu vidéo*, Paris, Maison des sciences de l'homme, 2021, DOI : [10.4000/books.editionsmsmh.29523](https://doi.org/10.4000/books.editionsmsmh.29523).

23. Vincent Berry, Manuel Boutet, Isabel Colón De Carvajal, *et al.* (dir.), « Chapitre 7 », *La fin du Game ? Les jeux vidéo au quotidien*, Presses universitaires François-Rabelais, 2021, DOI : [10.4000/books.pufr.20077](https://doi.org/10.4000/books.pufr.20077).

24. *Ibid.*

25. *Ibid.*

que le voyage rapide, s'il permet une certaine économie de la construction ludonarrative des topographies vidéoludiques, est une mécanique qui est peut-être fondamentalement au cœur des dispositifs ludiques simplement pour en permettre une pratique ludique plus souple et contemporaine.

Bibliographie

Ludographie

Bethesda Game Studios, *Fallout 3*, Bethesda Softworks, 2008.

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

Ouvrages

ALVAREZ IGARZÁBAL Federico, *Time and Space in Video Games: A Cognitive-Formalist Approach*, Bielefeld, Transcript Verlag, 2019, URL : <https://www.jstor.org/stable/j.ctv371brvc>.

BERRY Vincent, BOUTET Manuel, COLÓN DE CARVAJAL Isabel, COAVOUX Samuel, GERBER David, RUFAT Samuel, TER MINASSIAN Hovig, TRICLOT Mathieu, ZABBAN Vinciane, *La fin du Game ? Les jeux vidéo au quotidien*, Presses universitaires François-Rabelais, 2021, DOI : [10.4000/books.pufr.20077](https://doi.org/10.4000/books.pufr.20077).

DEBARBIEUX Bernard, « Territoire-Territorialité-Territorialisation : Aujourd'hui encore, et bien moins que demain... » dans VANIER Martin (dir.), *Territoires, territorialité, territorialisation*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. « Espace et territoires », 2009, p. 19-30.

DERFOUFI Mehdi, *Racisme et jeu vidéo*, Paris Maison des sciences de l'homme, 2021, DOI : [10.4000/books.editionsmsmh.29523](https://doi.org/10.4000/books.editionsmsmh.29523).

FRICHE Lucas, *Penser la cartographie vidéoludique : analyse diachronique et comparée de la cartographie dans la série de jeux vidéo Monster Hunter (2004-2022)*, thèse de doctorat, sous la direction de S. Genvo et Bj.-O. Dozo, Université de Lorraine et Université de Liège, 2025, DOI : [10.70675/e28e3830z552dz4f00z866az9bac0a526f2c](https://doi.org/10.70675/e28e3830z552dz4f00z866az9bac0a526f2c).

FOREST Adrien, *Which Way from Here? The Spatiality of Maps & Navigation in First-Person Single-Player Video Games*, mémoire de recherche, sous la direction de C. Collis et J. Banks, Queensland University of Technology, 2011.

GRANDJEAN Guillaume, « Qu'est-ce que l'exploration vidéoludique ? » dans Liège Game Lab, *Entre le jeu et le joueur*, Liège, Presses Universitaire de Liège, Collection « Jeu/Play/Spiel », 2023, p. 245-265, DOI : [10.4000/books.pulg.24826](https://doi.org/10.4000/books.pulg.24826).

JAVET David, « Envahissement urbain et transformation identitaire. Le Japon au prisme des licences Pokémon, *Monster Hunter* et *Yakuza* », dans ATALLAH M. et NOVA N. (dir.), *Pouvoirs des jeux vidéo : des pratiques aux discours*, Golion, Infolio, 2014, p. 33-53.

NOYER Jacques et RAOUL Bruno, « Le “travail territorial” des médias. Pour une approche conceptuelle et programmatique d'une notion », *Études de communication. Langages, information, médiations*, vol. 2, n° 37, DOI : [10.4000/edc.2933](https://doi.org/10.4000/edc.2933).

14

RAOUL Bruno, *Le territoire à l'épreuve de la communication. Mutations, imaginaires, discours*, Villeneuve d'Acscq, Presses universitaires du Septentrion, 2019, DOI : [10.4000/books.septentrion.135922](https://doi.org/10.4000/books.septentrion.135922).

TRAÏNI Christophe, « Territoires de chasse », *Ethnologie française*, vol. 34, n° 1, 2004, p. 41-48, DOI : [10.3917/ethn.041.0041](https://doi.org/10.3917/ethn.041.0041).

WAGNIÈRES Michael, « 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, DOI : [10.3917/tdm.040.0218](https://doi.org/10.3917/tdm.040.0218).