

## **Abstract : La gestion de l'espace dans la saga *Diablo***

Cette émission porte sur les jeux *Diablo*, *Diablo II*, *Diablo III* et leurs extensions respectives, sortis sur PC et consoles, et notamment à la façon dont la gestion de l'espace de jeu a parti lié avec l'histoire de ces jeux. Nous posons la problématique comme suit : *Quelles interprétations narratives peut-on donner à la construction du signe « espace » dans la saga Diablo ?*

### **1. Présentation et problématique 0:40 => 5:08**

Où l'on présente l'histoire des jeux et la problématique de l'émission.

### **2. Une rapide sémiotique de l'espace vidéoludique 5:11 => 11:43**

Où l'on propose la définition de « l'espace narratif » dans le jeu vidéo et des trois grandes constructions spatiales, la construction horizontale, la construction verticale et la construction en *hub*.

### **3. Les espaces narratifs 11:45 => 19:17**

Où l'on applique ladite définition aux jeux de la saga *Diablo*.

### **4. Le paradigme de la marguerite 19:25 => 23:53**

Où l'on met en relation la logique du *hub* de *Diablo III* avec l'ensemble de la série.

### **5. *Diablo III*, ou le miroir qui revient 23:55 => 31:05**

Où l'on approfondit cette construction en *hub* que l'on assimile à un regard rétrospectif sur la série.

### **6. Espace narratif et espace contemplatif 31:10 => 36:04**

Où l'on évoque l'avenir du jeu vidéo et la nécessaire création d'un espace contemplatif.

## **Ludographie :**

### **I – Corpus primaire**

*Diablo* (1996, Blizzard Entertainment/PC)

*Diablo II* (2000, Blizzard Entertainment/PC)

*Diablo II: Lord of Destruction* (2001, Blizzard Entertainment/PC)

*Diablo III* (2012, Blizzard Entertainment/PC)

### **II – Jeux cités**

*Asteroids* (1979, Atari/Arcade)

*Banjo-Kazooie* (1998, RareWare/N64)

*Banjo-Tooie* (2000, RareWare/N64)

*Castlevania* (1986, Konami/NES)

*Crash Bandicoot* (1996, Naughty Dog/Playstation)

*Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back* (1997, Naughty Dog/Playstation)

*Donkey Kong* (1981, Nintendo/Arcade)  
*Ghosts'n Goblins* (1985, Capcom/Arcade)  
*Megaman* (1987, Capcom/NES)  
*Megaman X* (1993, Capcom/SNES)  
*(The) Legend of Zelda: A Link to the Past* (1991, Nintendo/SNES)  
*(The) Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998, Nintendo/N64)  
*Pong* (1972, Atari/Arcade)  
*Super Mario 64* (1996, Nintendo/N64)

### **Bibliographie :**

TOLKIEN, J. R. R. (19). *Le Seigneur des Anneaux*.

– La première version de cette réflexion se trouve sur le site communautaire *judgehype* à cette adresse : <http://diablo3.judgehype.com/news/reflexion-l-espace-dans-diablo-diablo-2-et-diablo-3/>