



La narration environnementale



Table des matières

Table des matières	2
Contexte et objectifs de la séquence	3
Public	3
- Activité 1 : Modélisation d'une scène sur Minecraft -	4
Objectifs	4
Durée	4
Matériel	4
Déroulement	4
- Activité 2 : Écrire une histoire à partir d'une séquence de jeu -	5
Objectifs	5
Durée	5
Matériel	5
Déroulement	5
- Activité 3 : conceptualisation et synthèse -	7
Objectifs	7
Durée	7
Matériel	7
Déroulement	7
Prolongements, ressources et réflexions	10
Annexes	10

Contexte et objectifs de la séquence

Le jeu vidéo est un cybertexte. C'est-à-dire un texte qui demande une intervention active de la part des lecteur·ices pour être lu. On doit opérer des choix pour parcourir ce média, qui n'est donc pas linéaire. De ce fait, chacun·e va vivre des choses potentiellement différentes, puisque l'on verra des choses différentes, ou alors dans un ordre différent. La liberté d'action propre à ce média a donc potentiellement une grande influence sur le récit.

En plus de cela, le jeu vidéo est un hypermédia. C'est-à-dire qu'il met en abyme les codes de différents médias pour véhiculer son message. Un jeu vidéo, c'est une interface, des contrôleurs, du son, des images, du texte, etc. Cela fait beaucoup de choses à « lire », et donc également beaucoup de choses avec lesquelles interagir.

Cette interactivité fait que la narration environnementale est un sujet particulièrement intéressant à aborder dans le cadre de l'éducation aux jeux vidéo. En effet, les éléments que l'on voit sont mis en perspective les uns par rapport aux autres, et vont, d'un·e utilisateur·trice à l'autre, donner lieu à des récits différents. En jouant au même jeu, on peut vivre des choses différentes.

Cette séquence veut donc aborder le concept de narration environnementale en vue de le vulgariser, et aborder quelques caractéristiques d'un média ergodique. C'est-à-dire un média dont le sens évolue en fonction de l'utilisateur·trice.

Public

Il est toutefois préférable de réaliser cette activité avec des gens capables d'utiliser les logiciels demandés. Nous visons donc plutôt des adolescents ou des adultes.

– Activité 1 : Modélisation d'une scène sur Minecraft –

Objectifs

- Traduire un texte en une construction 3D
- Raconter quelque chose grâce à l'environnement

Durée

90 minutes

Matériel

- Ordinateurs avec Minecraft ainsi qu'un serveur en commun pour jouer ensemble
- Texte : l'histoire de Taborlin le Grand issue de *Le Nom du Vent*, de Patrick Rothfuss (ou n'importe quel texte comportant suffisamment d'éléments imagés)

Déroulement

La première activité consiste à raconter une histoire aux apprenant·es, et à les laisser modéliser ce qu'ils imaginent dans le jeu. Le texte que nous avons choisi est l'histoire de « Taborlin le Grand », dans *Le Nom du Vent*, de Patrick Rothfuss. Toutefois, n'importe quel texte comportant suffisamment d'éléments imagés peut faire l'affaire. Nous conseillons de faire le test vous-mêmes : êtes-vous capable de reproduire une scène sur Minecraft ? Si oui, alors le texte devrait être bon.

L'histoire peut-être lue par eux-mêmes, ou contée par l'enseignant·e. Il est important toutefois que les apprenant·es aient le texte physique en main pour pouvoir surligner les détails importants au fil de la lecture, ou au moins une feuille pour prendre des notes.

Ensuite, donnez 1h aux apprenants pour reconstruire la scène. Pour ce faire, ils ont droit à leurs notes et / ou au texte lui-même avec leurs mots surlignés. Ils se mettent par groupes de deux ou trois et discutent de la manière de procéder. Une scène par groupe (et non par apprenant·e).

Une fois le lieu modélisé, l'animateur·rice ou un·e des apprenant·es prend le rôle de Taborlin et visite le lieu en contant l'histoire afin de voir si le lieu est fidèle / reconnaissable. Le groupe créateur peut également expliquer ses choix pendant cette partie.

Une fois le lieu modélisé, les apprenant·es doivent expliquer leurs choix par rapport au texte entendu. Justifier les éventuelles différences et similitudes avec des pair·es, par exemple, et en discuter.

L'idée de cette discussion est de comprendre comment les éléments du décor font sens ensemble et permettent de raconter quelque chose, ce qui va servir à la partie suivante. Les différences et similitudes permettent de comprendre que même si les mots sont les mêmes, un texte peut générer des images différentes dans l'esprit de chacun·e.

– Activité 2 : Écrire une histoire à partir d'une séquence de jeu –

Objectifs

- Écrire une histoire à partir d'une séquence de jeu dénuée de narration
- Faire le tri dans différents éléments visuels et sonores afin d'en garder des clés

Durée

120 minutes

Matériel

- De quoi écrire à la main...
- ... ou des ordinateurs avec logiciels de traitement de texte
- L'un des jeux suivants, ou une séquence issue d'un de ces jeux
 - Journey, que nous avons utilisé et dont voici la séquence : <https://www.youtube.com/watch?v=9daccp482gro>
 - The Legend of Zelda : Breath of the Wild
 - Dark Souls
 - Little Nightmares
 - Elden Ring
 - The Pathless
 - Tunic
 - Outer Wilds
 - ABZÛ
 - ...

Déroulement

La deuxième activité consiste à faire l'inverse de la première : aller d'une zone de jeu à une histoire.

Pour ce faire, il y a deux possibilités : laisser jouer à une séquence de jeu de votre choix, ou faire regarder une vidéo d'une séquence de jeu. L'idéal serait de prendre des jeux vidéo qui ont une narration environnementale marquée, ou qui sont flous dans leur narration pour des résultats plus variés.

Si vous décidez de jouer, nous proposons de laisser **20 minutes** de jeu, puis de passer à l'écriture.

Dans le cas où vous décideriez d'utiliser plutôt les vidéos, nous proposons de procéder en deux visionnages. Le premier sera un visionnage global et ininterrompu afin de se faire une idée générale de la séquence.

Ensuite, le deuxième visionnage sera fractionné par scène afin de permettre aux apprenant·es de prendre des notes. Donc l'animateur·rice arrête la vidéo à chaque fois que le personnage principal change d'endroit (à adapter en fonction du public).

Voici quelques balises pour guider l'écriture du texte :

- Quel est le cadre spatio-temporel ?
- Vous pouvez décrire les actions du personnage
- Mais aussi et surtout une raison d'être de ce que vous voyez ! (C'est-à-dire inventer un lore, un passé à ce que vous voyez)
- Pourquoi y a-t-il x objet là ? Quel est son lien avec le reste ?
- Que fait le personnage ? Pourquoi est-il là ?
- Sentez-vous libres d'improviser !

Une fois le second visionnage terminé, laissez une heure pour écrire le texte. En termes de longueur, nous avons choisi un maximum de trois pages A4 dactylographiées. Mais adaptez selon le public.

Une fois l'histoire écrite, chacun·e peut lire la sienne au reste du groupe. Pendant les lectures, l'animateur·ice prend des notes afin de pouvoir comparer les différentes histoires. Voici quelques exemples d'éléments à noter :

- Qui est le personnage principal ?
 - Son genre ?
 - Son origine ?
 - Un métier ? Des capacités particulières ?
- Dans quel genre se situe le récit ?
 - Comment sont expliqués les différents éléments ?
 - Plutôt technologie ? Plutôt magie ?
 - Plutôt le passé, plutôt le futur ? Temporalité floue ?
- Quel est le ton du récit ?

Tous ces éléments vont permettre d'aborder un sujet important lorsqu'on parle de jeu vidéo : l'ergodicité. Un média ergodique est un média qui évolue en fonction de l'ordre et la manière dont on rencontre les signes qui le composent. C'est une des plus grandes caractéristiques du jeu vidéo : chacun·e joue à sa manière, et vit quelque chose de différent.

Dans le cadre de la vidéo, on voit effectivement la même chose, mais on ne *vit* pas la même chose en fonction de nos expériences passées. Un féru de science-fiction pourrait facilement faire des parallèles entre Journey et Dune, par exemple, tandis qu'une amoureuxse de la fantasy y verrait peut-être plutôt un monde plein de magie et de féerie.

Pointer les différents éléments et les discuter avec les apprenant·es permet de lancer la dernière activité, qui est une activité de synthèse.

– Activité 3 : conceptualisation et synthèse –

Objectifs

- Conceptualiser la narration environnementale
- Comprendre les différents éléments qui influencent la narration environnementale
- Comprendre la notion d'ergodicité

Durée

90 minutes

Matériel

- Feuille de papier et de quoi dessiner des schémas...
- ... ou l'équivalent numérique

Déroulement

Cette activité est optionnelle et concerne celles et ceux qui voudraient aller plus loin dans la conceptualisation de la narration environnementale et le fonctionnement de son interprétation.

À partir des deux activités précédentes, proposez aux apprenant-es de réfléchir sur leur pratique :

- Comment, à partir d'éléments simples, je forme une histoire ?
- Quelle démarche j'ai accomplis ? Quelles sont les étapes dans ma tête ?
- Qu'est-ce que j'ai fait pour passer d'une vidéo de Journey à une histoire qui n'a que peu de choses en commun avec celles de mes collègues ?
- Essayez d'imaginer, ensemble, un procédé que vous pourriez expliquer à quelqu'un d'autre.

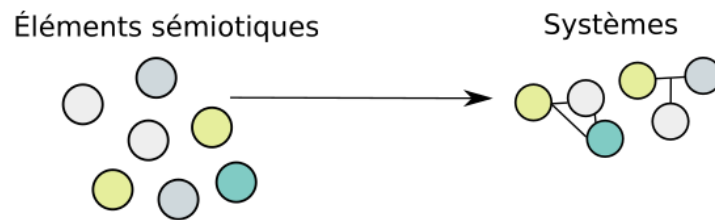
Créer des groupes de 3 qui vont réfléchir et essayer de schématiser leur démarche. Une fois que c'est fait, mettre en commun les différentes explications et processus de chaque groupe. Voici un exemple de manière d'appréhender cette narration environnementale, étape par étape, pour arriver à un schéma final :

- **Étape 1** : Quand on explore un jeu, on rencontre plein d'éléments qui ont du sens. On les appelle des éléments sémiotiques. Ce sont des indices, si on veut ! Ça peut être des objets dans le jeu, des personnages, mais aussi des sons, des couleurs, des lumières. Tout ce qui est mis dans le jeu peut potentiellement influencer notre compréhension !

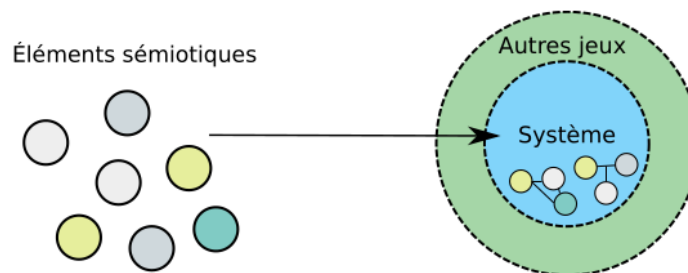
Éléments sémiotiques



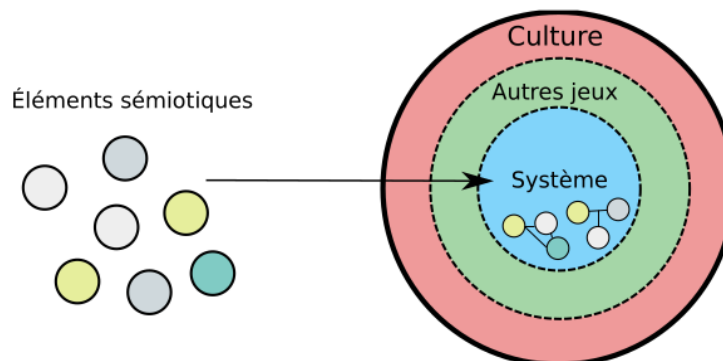
- **Étape 2** : À partir de ces éléments, on crée des systèmes. C'est-à-dire qu'on donne du sens aux éléments en les mettant ensemble.



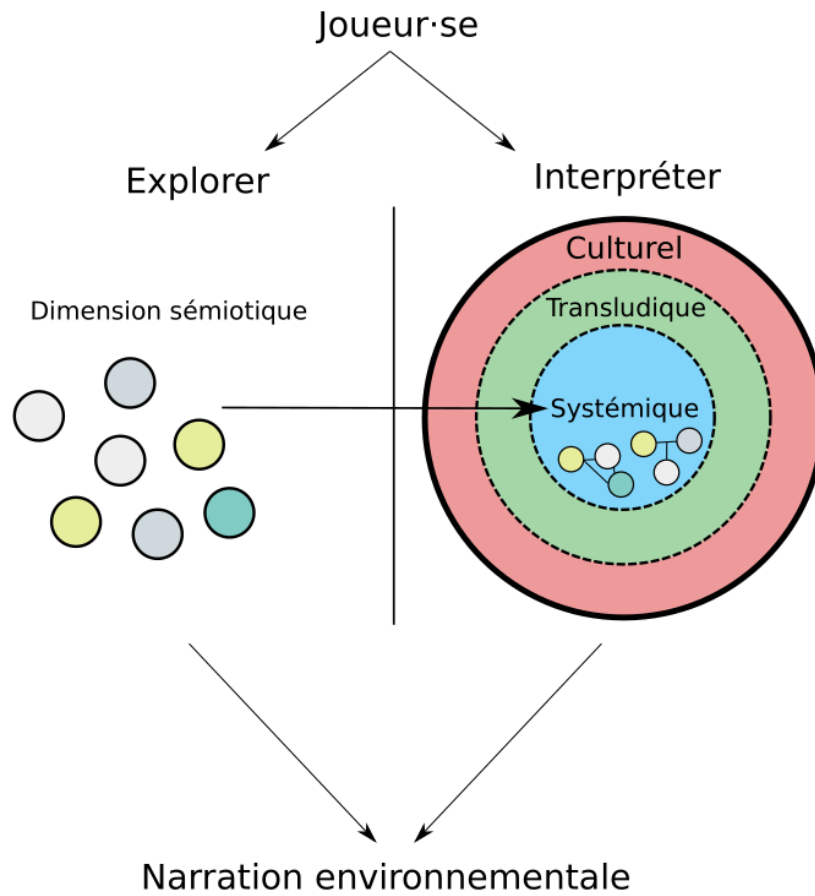
- **Étape 3** : Puis, on puise dans notre imagination à partir des autres jeux qu'on connaît. Ça peut être des jeux de la même série, ou pas. En somme, c'est notre capital ludique.



- **Étape 4** : Puis dans d'autres œuvres : des livres, des films, des religions, des philosophies, des idéologies, notre vécu... C'est notre capital culturel.



Ce qui nous amène au schéma final : la narration environnementale, on y accède en deux temps. L'exploration d'abord, l'interprétation ensuite (bien qu'en réalité, les deux se font souvent de pair). En explorant, on rencontre des éléments qui font sens, mais qui une fois dans un système prendront des nuances différentes. Chaque personne va donc interpréter différemment les mêmes éléments en fonction des jeux auxquels elle a joué et de son capital ludique et culturel. Il n'y a donc pas de réponse finale, de vrai ou de faux : chacun·e son jeu, chacun·e son aventure !



Cette manière de voir la narration environnementale n'est qu'une possibilité parmi d'autres. Ce schéma n'est donc pas absolu, mais permet d'offrir une clé de compréhension de la narration environnementale.

– Prolongements, ressources et réflexions –

- Les travaux de Fanny Barnabé, de l'Université de Liège, sont une excellente ressource pour tout ce qui a trait à la narration dans les jeux vidéo.
- Les travaux de Dominique Arsenault sur la narration vidéoludique. Il est l'un des premiers à aborder le sujet.
- Les travaux d'Espen Aarseth sur les médias ergodiques permettent de mieux cerner le concept d'ergodicité.
- Les travaux de Don Carson, un designer de jeux vidéo qui a mis des mots sur sa pratique, et qui s'intéresse en particulier à la narration environnementale.
- Le mémoire d'Amrouch Yassine, de l'Institut des Hautes Études des Communications Sociales (IHECS), traite également du sujet et tente d'offrir un cadre interprétatif de la narration environnementale.

– Annexes –

- Une présentation pour accompagner la séquence : <https://docs.google.com/presentation/d/10waJy6HgsCoKx7GstckLTkvP-ZAXmfDOKCwud2mpct8/edit?usp=sharing>
- La vidéo de Journey : <https://www.youtube.com/watch?v=9dACP482qro>
- Comment créer un serveur en lan sur Minecraft ? <https://www.minecraft-france.fr/creer-un-lan-sur-minecraft/>