



HAL
open science

Minecraft, comme émulation de l'imaginaire, ou, un monde ludique à la fois vierge d'histoire et vecteur de récits vidéoludiques

Quentin Panozzo

► **To cite this version:**

Quentin Panozzo. Minecraft, comme émulation de l'imaginaire, ou, un monde ludique à la fois vierge d'histoire et vecteur de récits vidéoludiques. Sciences de l'information et de la communication. 2023. hal-04303334

HAL Id: hal-04303334

<https://hal.univ-lorraine.fr/hal-04303334v1>

Submitted on 23 Nov 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



**UNIVERSITÉ
DE LORRAINE**

**BIBLIOTHÈQUES
UNIVERSITAIRES**

Mémoire diffusé sur recommandation des responsables du Master

AVERTISSEMENT

Ce document est le fruit d'un long travail approuvé par le jury de soutenance et mis à disposition de l'ensemble de la communauté universitaire élargie.

Il est soumis à la propriété intellectuelle de l'auteur. Ceci implique une obligation de citation et de référencement lors de l'utilisation de ce document.

D'autre part, toute contrefaçon, plagiat, reproduction illicite encourt une poursuite pénale.

Contact bibliothèque : ddoc-memoires-contact@univ-lorraine.fr
(Cette adresse ne permet pas de contacter les auteurs)

LIENS

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 122. 4

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 335.2- L 335.10

http://www.cfcopies.com/V2/leg/leg_droi.php

<http://www.culture.gouv.fr/culture/infos-pratiques/droits/protection.htm>



**UNIVERSITÉ
DE LORRAINE**

SHS SCIENCES
HUMAINES &
SOCIALES
METZ

Master 1

Information & Communication

Master Audiovisuel Médias Interactifs Numériques et Jeux

Conception de dispositifs ludiques

*Minecraft, comme émulation de l'imaginaire,
ou, un monde ludique à la fois vierge d'histoire et vecteur de récits vidéoludiques*

*Présenté et soutenu par **Quentin Panozzo***

*Directeur de recherche : **Sébastien Genvo***

2022-2023

Remerciements.....	3
INTRODUCTION.....	5
1. La narration dans le jeu vidéo.....	5
2. Minecraft.....	10
3. Méthodologie.....	14
4. Etat de l’Art.....	16
CADRE THÉORIQUE.....	18
I - Le récit, une notion polysémique.....	18
II - Passer du récit à l’univers.....	19
A. Le cosmos, la diégèse et la ludiégèse.....	20
B. L’exploration de l’univers.....	21
III - La mise-en-scène et les modes d’expression de la narrativité au sein du récit vidéoludique.....	22
A - Le gameplay comme outil narratif.....	22
B - Le son, une médiation entre ludique et narratif.....	25
Conclusion du cadre théorique.....	28
L’UNIVERS DE MINECRAFT.....	29
I - L’environnement.....	29
A . Les biomes, ou “l’espace de jeu”.....	30
B. Les structures, ou “le décor”.....	32
II - Les objets.....	36
A. Les blocs et les outils.....	37
B. Les entités sont des objets narratifs.....	41
B.1. Les animaux.....	41
B.2. Les villageois.....	42
B.3. Les monstres.....	45
Conclusions concernant l’univers de Minecraft.....	46
LA MISE-EN-SCÈNE DE MINECRAFT.....	48
I - Le gameplay.....	48
II - Les interfaces graphiques.....	49
A. L’écran-titre.....	50
B. La caméra.....	51
III - Le son.....	53
A. Les sons acousmatiques participent à la mise-en-scène.....	54
B. La musique.....	56
Conclusion concernant les interfaces de Minecraft.....	60
CONCLUSION.....	61
BIBLIOGRAPHIE SCIENTIFIQUE.....	63
BIBLIOGRAPHIE PROFANE.....	68
TABLES DES ILLUSTRATIONS.....	69
GRILLES D’OBSERVATION.....	70
Grille d’observation de l’univers.....	70
Grille d’observation du son.....	72
ANNEXE.....	73

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d'histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d'histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

Remerciements

Ce mémoire n'a pu être rédigé que grâce au soutien de certaines personnes que je souhaite remercier chaleureusement.

Je remercie tout d'abord Sébastien Genvo, directeur de mémoire et chercheur émérite, pour ses conseils avisés qui m'ont aidé à me diriger, ainsi que pour ses travaux scientifiques.

Je remercie ensuite Titi Etlicher, Damien Becret, ainsi que toute l'entreprise InnerVerse qui m'ont soutenu pendant l'écriture de ce mémoire avant, pendant et après ma période de stage effectuée chez eux.

Je remercie également Lucas Friche, qui a su aiguiller mes recherches et apporter des références précises lors de mes nombreux questionnements.

Enfin, je remercie mes parents, Sandrine Panozzo et Eric Panozzo pour le soutien inconditionnel qu'ils m'ont apporté et m'apportent encore quotidiennement.

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d'histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

« -De quoi a rêvé ce joueur ?

- Ce joueur a rêvé de la lumière du soleil, et des arbres. Du feu et de l'eau. Il a rêvé qu'il créait. Et il a rêvé qu'il détruisait. Il a rêvé qu'il chassait, et était chassé.

Il a rêvé qu'il s'abritait.

-Hah, l'interface originelle. Vieille d'un million d'années, et elle fonctionne encore. »

[notre traduction.]¹

(End Poem, Julian Gough, 2011)

¹« -*What did this player dream?*

-*This player dreamed of sunlight and trees. Of fire and water. It dreamed it created. And it dreamed it destroyed. It dreamed it hunted, and was hunted. It dreamed of shelter.*

-*Hah, the original interface. A million years old, and it still works. »*

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d'histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

INTRODUCTION

1. La narration dans le jeu vidéo.

Le jeu vidéo est encore souvent comparé au cinéma comme l'illustre Sébastien Genvo dans l'ouverture de son article *Le game design de jeux vidéo : quel type de narration ?* : « Peut-on parler aujourd'hui d'expression vidéoludique comme on parle par exemple d'expression cinématographique ? Cette comparaison n'est pas fortuite puisque ces deux médiums ont été régulièrement mis en relation, à la fois dans les médias et dans de nombreuses études. » (2005 : 1), parfois pour des raisons liées à leur industrie et leur économie (Alexis Blanchet, 2007), d'autres fois pour des raisons culturelles et artistiques. Ces deux médiums audiovisuels peuvent en effet être perçus, à l'instar de l'opéra, comme une forme de *Gesamtkunstwerk*, c'est-à-dire des œuvres d'art totales qui associent plusieurs techniques issues de pratiques artistiques diverses afin de stimuler différents sens du destinataire et tendre à fusionner la vie et l'art (Jean Galard & Julian Zugazagoitia, 2003). La portée narrative de ces deux médiums est néanmoins loin d'être similaire car, de part leur ipséité, ils se différencient énormément. L'usage de la contemplation pour le premier et de l'interactivité pour le second en fait deux moyens d'expression distincts, deux médiums avec des tenants et des aboutissants propres.

Afin d'être au plus clair dans cette introduction, il paraît nécessaire de placer le plus tôt possible la définition de trois notions distinctes utilisées en narratologie, définies par Gérard Genette (1966), qui seront employées tout au long de ce mémoire : En premier lieu, l'histoire, qui est constituée d'une suite d'événements fixes et d'actions immuables. Ensuite, la narration, c'est-à-dire la manière dont l'on raconte et met en scène, définie par un narrateur. Enfin, le récit, qui est la somme des deux notions précédentes, c'est-à-dire la façon dont l'on narre l'histoire, la manière d'exprimer la suite d'événements.

Pour poursuivre l'analogie commencée plus haut, de la même manière que le cinéma a su développer différentes formes de mise-en-scène et de montage (et donc de narration) afin d'épouser les messages et/ou types d'histoires qu'il souhaitait transmettre (peuvent être cités,

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d’histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

par exemple, *Reservoir Dogs*² (Quentin Tarantino, 1992), *le Cuirassé Potemkine*³ (Sergueï Eisenstein, 1925), ou encore *le Livre d’Images*⁴ (Jean-Luc Godard, 2018) qui sont trois films ne se ressemblant aucunement dans leur forme et qui ont pourtant tous les trois été félicités pour leur narration usant habilement des moyens du cinéma), le jeu vidéo a su lui aussi se développer pour fournir un large panel de formes et de récits. « Nous devons donc prêter attention à la singularité du jeu vidéo en tant que médium, et en particulier à ce qui le distingue des autres traditions narratives » [Traduction de Maxime Cervulle]⁵ (Henry Jenkins 2003 : 2) disait Jenkins, invitant à se référer aux particularités qui font du jeu vidéo un médium avec des possibilités narratives uniques. Dans le cadre d’un film, la narration est arbitrairement choisie par l’auteur et est fixe : l’histoire peut être narrée de façon linéaire ou non, mais le film étant un objet fini, le destinataire n’a aucun rôle à jouer sur son déroulement. Une fois l’œuvre mise en scène et montée, la narration ne peut plus changer : « toutes les images composant la pellicule sont présentées au spectateur dans l’ordre établi par le monteur, lui imposant une seule et unique façon de découvrir le récit qui lui est fait. » (Genvo, 2005 : 1). Seule la capacité d’interprétation du spectateur pourra permettre une évolution dans sa perception, mais le changement n’aura lieu que dans son regard, pas dans l’objet : « le texte est une machine paresseuse qui exige du lecteur un travail coopératif acharné pour remplir les espaces de non-dit ou de déjà dit rester blanc » (Umberto Eco, 1979 : 27) On parle d’interactivité cognitive, c’est le spectateur qui fabrique du sens (Katie Salen Tekinbaş & Eric Zimmerman, 2003). Dans le cas d’un jeu vidéo, par contre, l’œuvre n’est pas finie et est en constante évolution en fonction des actions du joueur. Comme le stipule Raphaël Verchère, « le jeu vidéo s’écarte de l’expérience cinématographique, car le scénario joué n’est pas entièrement écrit d’avance. » (2019 : 12).

²Vincent Canby, du journal New York Times, saluera l’usage d’une narration non-linéaire. <https://www.nytimes.com/1992/10/23/movies/review-film-a-caper-goes-wrong-resoundingly.html>

³Ce film développant une théorie nouvelle du montage sous une forme constructiviste fut, en 1958, élu meilleur film de tous les temps à l’Exposition universelle de Bruxelles par 117 critiques internationaux. <https://www.monde-diplomatique.fr/2005/12/RICHARD/13013>

⁴Ce « film-collage » n’utilise aucune image filmée spécifiquement pour ce film a obtenu la Palme d’Or spéciale à Cannes en 2018. <https://www.festival-cannes.com/f/le-livre-d-image/>

⁵ « *We must, therefore, be attentive to the particularity of games as a medium, specifically what distinguishes them from other narrative traditions.* »

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d’histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

Des ludologues, comme Markku Eskelinen (2001) ou Jesper Juul (2004), expliquent radicalement que puisque l’histoire est définie par la narratologie comme étant une séquence fixe d’événements (et donc, d’actions), cela rentre en interférence avoir l’interactivité du joueur : l’histoire ne peut plus être fixe puisque le joueur a une liberté d’action sur les événements. Au contraire, Jenkins dans *Game Design as Narrative Architecture* (2003) ou Marie-Laure Ryan, dans son ouvrage *Avatars of Story* (2006) suggèrent plutôt qu’il pourrait être préférable d’élargir les limites des notions de narration et de récit afin de pouvoir se servir des outils de la narratologie pour analyser des éléments purement ludiques. Pour eux, la notion de narration a été mal comprise par les ludologues (« ludologues » dont les membres incluent Espen Aarseth, Gonzalo Frasca, Markku Eskelinen et Jesper Juul » [notre traduction]⁶ [Ryan, 2006 : 183]), ou du moins mal exploitée :

« Pour un narratologue (ou au moins, pour un narratologue de l’école cognitive), capturer un monde fictionnel qui évolue dans le temps sous l’action d’agents intelligents est tout ce qu’il faut à un artefact pour remplir les conditions sémantique de la narrativité - et aucun ludologue ne nierait que les mondes ludiques présentent ces propriétés. » [notre traduction] ⁷ (*ibid*, 2006 : 200)

« Leur conception est bordée de points aveugles et, selon moi, ne leur permet pas d’appréhender pleinement l’interaction entre récit et jeu vidéo. Premièrement, le modèle de narration au cœur du débat est un modèle trop restrictif focalisé sur les règles et conventions de la narration linéaire classique. Il laisse ainsi de côté d’autres types de récit : non seulement les expérimentations modernes et postmodernes qui ont inspiré les théoriciens de l’hypertexte, mais également les traditions populaires qui, plus que sur un enchaînement de cause à effet, mettent l’accent sur l’exploration spatiale ou tentent d’équilibrer les exigences du récit et du spectacle. Deuxièmement, la

⁶ « whose members include Espen Aarseth, Gonzalo Frasca, Markku Eskelinen, and Jesper Juul »

⁷ « For a narratologist (or at least, for a narratologist of the cognitivist school), capturing a fictional world that evolves in time under the action of intelligent agents is all it takes for a semiotic artifact to fulfill the semantic conditions of narrativity —and no ludologist would deny that game worlds present these properties.» [notre traduction]

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d’histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

compréhension même de ce qu’est la narration est beaucoup trop limitée au sein de ce débat, en ce sens qu’elle se concentre trop sur l’activité de création et les intentions de l’auteur et pas suffisamment sur les processus de compréhension narrative des joueurs. » [Traduction de Maxime Cervulle]⁸
(Jenkins, 2004 : 3)

La perspective moderne est de replacer le joueur dans sa structure de jeu au centre de la question de la narrativité dans le jeu vidéo, en utilisant à la fois les outils de la ludologie et ceux de la narratologie : « la corrélation entre phénomènes ludiques et narratifs constitue à présent un terreau particulièrement fécond pour faire naître de nouvelles perspectives de recherche au sein des études vidéoludiques et narratologiques, les deux domaines étant à présent inévitablement imbriqués lorsque l’on considère les formes de production fictionnelle contemporaines. » (Genvo, 2018 : 5)

Certains jeux, comme *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), *God of War* (SIE Santa Monica Studio, 2018) ou *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* (Kojima Productions, 2008) font le choix d’avoir un type de narration plus « classique » et imitent le cinéma « en incorporant à (leur) syntaxe (...) des « petits bouts » de cinéma, les séquences cinématiques » (Blanchet, 2007 : 7). Ils imposent au joueur un *récit enchâssé* (Dominic Arsenault, 2006), afin que le destinataire suive le récit comme il a été pensé par les scénaristes. Dans les exemples cités plus haut, cette volonté se transmet également par leur structure de jeu : le joueur est confronté à ce qu’on appelle couramment un « jeu couloir »⁹, dans lequel une seule route prédéfinie est tracée. Cependant, « même dans les jeux les plus directifs, le joueur conserve toujours une part de liberté (ne serait-ce que celle d’échouer) qui modifie le rythme du jeu. » (Fanny Barnabé, 2018 : 50) D’autres jeux, au contraire, comme *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986) ou *Outer Wilds* (Mobius Digital, 2019), préfèrent offrir un environnement

⁸ « *For my money, a series of conceptual blind spots prevent them from developing a full understanding of the interplay between narrative and games. First, the discussion operates with too narrow a model of narrative, one preoccupied with the rules and conventions of classical linear storytelling at the expense of consideration of other kinds of narratives, not only the modernist and postmodernist experimentation that inspired the hypertext theorists, but also popular traditions which emphasize spatial exploration over causal event chains or which seek to balance between the competing demands of narrative and spectacle. Second, the discussion operates with too limited an understanding of narration, focusing more on the activities and aspirations of the storyteller and too little on the process of narrative comprehension.* » [Traduction de Maxime Cervulle]

⁹ Un *jeu couloir* est un jeu dont la structure est linéaire, à distinguer des jeux en monde ouvert.

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d'histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

de jeu plus libre, plus ouvert, sans donner énormément d'indications précises, et laissent le joueur faire l'exercice des possibles (Genvo, 2006a) à sa manière. Il existe tout un nuancier entre l'une et l'autre manière d'aborder la narration dans un jeu vidéo, et cela passe par ce qui est propre au jeu : le *game design*¹⁰.

Certains autres jeux proposent des manières de jouer à l'écart des standards, c'est le cas des jeux *sandbox* (ou *bacs à sable*), comme l'explique *Multi-agent Systems and Sandbox Games* de Sergio Ocio Barriales et José A. Lopez Brugos : «[les jeux sandbox] ne peuvent pas être classés parmi les genres traditionnels comme par exemple les jeux de stratégie, d'aventure, de tir, les jeux de sport ou de conduite, et la plupart du temps ils sont un assemblage d'expériences de gameplay différentes.» [notre traduction]¹¹ (2009 : 1). *Minecraft* (Mojang, 2011) correspond amplement à cette description. L'extrait de poème qui ouvre ce mémoire provient du *End Poem* écrit par Julian Gough en 2011, il est lisible une fois l'Ender Dragon, l'équivalent d'un des *boss*¹² du jeu, battu. Lorsque les crédits apparaissent, le joueur est confronté à un dialogue de 9 min 28. Cet extrait choisi met notamment en évidence quelques-unes de la multitudes d'actions offertes au joueur dans *Minecraft* : « créer » , « détruire » , « chasser » , « être chassé ». Dans ce contexte, l'étude de ce jeu semble d'autant plus intéressante que celui-ci ne propose pas de scénario écrit au préalable et la transmission d'une valeur ou d'un récit ne peut passer que par son *game*¹³ et par le *play*¹⁴ qu'a décidé d'adopter le joueur.

2. Minecraft

Minecraft n'est en effet pas un jeu possédant de récit enchâssé (Arsenault, 2006), ou en tout cas d'histoire(s) stricte(s) ayant une certaine linéarité comme cela peut-être le cas avec de nombreux types de jeux tels *Pokémon Rouge* (Game Freak, 1996) ou *Undertale* (2015). Le

¹⁰ Ce concept décrit le système de règles strictes du jeu.

¹¹ « [*Sandbox games*] cannot be classified into any of the traditional genres, like, for instance, strategy, adventure, shooter, sports or driving games, and most of the time they are a conglomerate of different gameplay experiences. »

¹² Dans le jeu vidéo, un *boss* est un ennemi généralement unique et plus puissant que les autres.

¹³ le *game* définit le jeu en tant qu'objet, en tant que structure de jeu.

¹⁴ le *play* définit le jeu en tant qu'attitude du joueur.

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d'histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

jeu possède plutôt ce que l'on peut qualifier d'histoires auto génératives, notamment dûes à la manière dont il génère des mondes de façon procédurale. En effet, chaque nouvelle partie de *Minecraft* commence par la génération d'un monde, d'une *map*¹⁵ unique (sur laquelle le joueur a déjà une liberté d'action puisqu'il peut au préalable modifier certains paramètres comme l'apparition d'infrastructures préexistantes, l'existence d'un coffre bonus contenant des ressources aléatoires au point de *spawn*¹⁶ du joueur ou encore le type de monde généré) d'une taille équivalente à 8 fois la taille de la Terre¹⁷. De cette manière, *Minecraft* est l'un des meilleurs représentants des jeux *sandbox* :

« Ces dernières années, plusieurs jeux ont présenté des systèmes de jeux non linéaires ; ils sont aussi connus comme étant les « jeux bacs à sable » . Les joueurs se voient offrir de grands mondes ouverts et pleins de vies où ils ont une haute liberté de choisir ce qu'ils souhaitent faire pour progresser dans le jeu. » [notre traduction]¹⁸ (Ochio & Brugos, 2009 : 1)

« Les jeux « sandbox » (« bac à sable ») et à « mondes ouverts » évitent souvent d'imposer une narration au profit d'objectifs générés par le joueur. Le jeu *sandbox* phénoménalement populaire et lego-esque, *Minecraft* (Mojang, 2011) a une fin nominale dans laquelle les joueurs battent l'Ender Dragon, mais la plupart des joueurs participent afin de voir ce qu'ils peuvent créer avec l'infinité de blocs et le système complexe de fabrication, pas pour voir s'ils peuvent « gagner ». Ils ne jouent pas non plus à des jeux comme *Minecraft* pour voir une histoire arriver à son terme. Ce genre d'expériences bac à sable, bien que non nécessairement nouvelles, représentent des expériences de jeu émergentes, dans lesquelles le joueur poursuit des

¹⁵ La *map* est le mot anglais désignant une carte dans un jeu, un monde.

¹⁶ Le point de *spawn* désigne, dans un jeu vidéo, un lieu d'apparition. Ici, il s'agit donc du point d'apparition du joueur sur cette *map* fraîchement générée.

¹⁷ Est utilisée comme source un post du 12 Mars 2010 sur le blog personnel de Notch, le créateur originel du jeu, aujourd'hui désactivé : <https://notch.tumblr.com/post/443693773/the-world-is-bigger-now>. Une capture d'écran du texte, prise grâce à la *wayback machine*, se trouve en annexe.

¹⁸ « *In recent years, several games have presented non-linear gameplay systems; they are also known as sandbox games. Players are offered big, open, full of life worlds where they have a high degree of freedom to choose what they want to do to progress through the game.* »

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d’histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

objectifs qui ne sont pas nécessairement l’objectif visé par les programmeurs du jeu ou par le jeu lui-même, souvent créés par l’intersection des différents systèmes de jeu. (Juul, 2011) » [notre traduction]¹⁹ (Kery Duncan Valentine., & Lucas John Jensen, 2016 : 2)

Au vu du nombre de ventes du jeu, s’élevant à plus de 200 millions d’exemplaires²⁰ et de la multiplicité de contenus (*skins*²¹, *maps*²², *mods*²³, vidéos de *gameplays*, *pack* de textures²⁴, détournements par le biais de *machinimas*²⁵, etc...) proposés en ligne gratuitement par et pour les joueurs depuis la sortie de la version *alpha*²⁶ en 2009, *Minecraft* a visiblement eu un impact conséquent sur sa communauté et continue d’amener les joueurs à créer. En proposant un *game* ouvert, les joueurs peuvent exprimer leur *play* et faire l’exercice des possibles librement : « puisque jouer c’est faire (Winnicott, 1971), il est selon nous nécessaire d’ajouter

¹⁹ « So-called «sandbox» and «open world» games often eschew narrative in favor of player-generated goals. The phenomenally popular Lego-esque sandbox game, *Minecraft* (Mojang, 2011) has a nominal ending wherein players defeat the Ender Dragon, but most players are participating to see what they can create with their infinite blocks and complex crafting system, not to see if they can « win. » Nor are they playing a game like *Minecraft* to see any sort of story through to completion. These kinds of sandbox experiences, while not necessarily new, represent emergent gaming experiences, wherein the player pursues goals that are not necessarily the intended goal of the game programmers or the game itself, often created by the intersection of different game systems (Juul, 2011). »

²⁰ (et qui ne prend pas en considération les spin-off que constituent *Minecraft: Dungeons* [Mojang, 2020] et *Minecraft Legend* [Mojang, 2023])
source : <https://geeko.lesoir.be/2020/05/18/minecraft-sest-vendu-a-plus-de-200-millions-dexemplaires/>

²¹ Un *skin* est une apparence alternative de l’avatar d’un joueur.

²² Une *map* est une carte du jeu, un monde ludique. Elles peuvent être échangées entre les joueurs.

²³ Un *mod* est un contenu additionnel créé via l’usage de code par les joueurs afin d’ajouter ou modifier du contenu dans le jeu.

²⁴ Un *pack* de texture est un contenu additionnel qui modifie les *sprites*, c’est-à-dire les éléments graphiques du jeu.

²⁵ Définition du *machinima* proposée par Fanny Barnabé : « Au sens strict, le machinima est une vidéo (ou une série de vidéos) « composé[e] de captures vidéo de sessions de jeu, ayant fait ou non l’objet d’une post production (montage vidéo, insertion d’une bande son, composition de musique, générique, etc.) » (Georges et Auray 2012 a : 4). Les machinéastes (ou machinimakers) utilisent donc les moteurs des jeux vidéo afin de produire des films d’animation. Concrètement, ces créateurs se servent des avatars comme marionnettes et des environnements comme décors pour jouer des saynètes qui seront enregistrées et, éventuellement, montées, doublées ou retouchées. » (2020, p. 1)

²⁶ La version *alpha* d’un jeu est une version non-finalisée de celui-ci, mise à disposition des joueurs afin d’avoir des retours notamment par rapport à des *bugs* potentiels.

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d'histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

que jouer c'est aussi prendre une décision et « faire l'exercice du possible ». Si le jeu ne consiste que dans la succession de décisions uniques, alors le joueur n'a aucune « latitude » dans ses choix ; il se contente d'actualiser une proposition tenue pour vraie, qui ne dépend pas de son jeu particulier » (Genvo, 2011b : 72). Le joueur définit donc par ses actions, sa créativité et sa curiosité l'expérience qu'il aura du jeu, et les souvenirs qu'il s'y créera. Les joueurs s'en servent comme un véritable bac à sable, un tableau vierge, et peignent ce qu'ils souhaitent y voir figurer. L'attitude que le joueur va adopter permettra une narration unique puisqu'il n'y a pas de bonne manière de faire le jeu. Si tout jeu est une invitation au voyage (Samuel Rufat, Samuel Coavoux, Hovigter Minassian, 2012), *Minecraft* offre d'autant plus un espace virtuel énorme dans lequel le joueur peut construire sa propre aventure, ainsi qu'une multitude d'actions possibles (construire, détruire, frapper, voyager, faire de l'élevage, faire de l'ingénierie avec de la *redstone*²⁷, faire de l'alchimie, des enchantements, pêcher, etc...). Le jeu *Minecraft* poursuit d'élargir ses possibilités et se sépare en plusieurs modes de jeu qui ont un *gameplay*²⁸ distinct et qui n'offrent donc pas la même expérience pour le joueur :

- Le mode Survie est l'expérience de jeu comme elle a été conçue à l'origine, c'est-à-dire qu'il fonctionne principalement sur le *farmin*²⁹ de ressources et le *craft*³⁰, et avec un nombre de morts illimité. Le jeu propose des mécaniques de *survivals*³¹, une barre de faim et du *PVE*³² contre une faune agressive à la nuit tombée, ainsi que des marqueurs pragmatiques issus de *RPG* comme l'amélioration de son équipement et des points d'expérience. Le jeu définit le mode survie de cette manière : « explorez un monde mystérieux où vous pouvez construire, collecter, fabriquer et combattre des monstres. »

²⁷ La *redstone* est un minerai trouvable dans le jeu faisant office d'électricité.

²⁸ Le *gameplay* correspond aux caractéristiques propres à la façon dont on joue à un jeu.

²⁹ Le *farmin* est une mécanique consistant à répéter des actions afin de récolter des ressources, des items ou de l'expérience.

³⁰ Le *craft* est une mécanique consistant à fabriquer un objet à l'aide de diverses ressources.

³¹ Un *survival* est un jeu de survie.

³² Le *PVE*, aussi appelé *Player VS Environnement* est une mécanique où le joueur est confronté à un environnement hostile.

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d’histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

- Le mode Hardcore qui est une version plus difficile du mode Survie, avec une gestion de la faim plus sévère, et une seule mort autorisée. Le jeu définit le mode hardcore de cette manière : « identique au mode Survie, mais verrouillé sur la difficulté “Difficile”. Vous ne pouvez pas réapparaître si vous mourrez. »
- Le mode *Créatif* place le joueur comme un être omnipotent puisqu’il retire le principe de mort et se focalise sur la partie créative uniquement en offrant toutes les ressources du jeu directement dans l’inventaire du joueur, ainsi que la capacité de voler. Le jeu définit le mode créatif de cette manière : « créez, construisez et explorez sans limites. Vous pouvez voler, avoir des ressources illimitées et vous ne recevez pas de dégâts. »

En prenant en considération les différents aspects évoqués plus tôt dans cette introduction, à savoir la question de la narration dans le jeu vidéo et la construction de *Minecraft* en tant que structure de jeu, ce mémoire cherchera à apporter des réponses à la problématique ci-contre : **Comment *Minecraft*, malgré son absence d’histoire, réussi à être vecteur de récits ?**

3. Méthodologie

Cette problématique amène avec elle plusieurs sous-questions auxquelles ce mémoire tentera d’apporter des réponses :

- Comment définir la notion de récit au sein du jeu vidéo, et, se suffit-elle à elle-même ?
- Comment le jeu construit-il un imaginaire autour de son univers ?
- Quels sont les moyens de mise-en-scène employés par *Minecraft* qui pourraient amener le joueur à adopter une attitude narrativisante ?
- Comment le joueur est lui-même investi en tant que créateur d’imaginaire et de monde ?

Afin de pouvoir répondre à ces différentes questions et mettre en exergue la manière dont *Minecraft* permet la création de potentiels récits, il a fallu, dans un premier temps, définir un cadre théorique permettant d’envisager le jeu vidéo comme un médium narratif et en délimiter les moyens. Le monde du jeu « ne peut acquérir sa dimension ludique que dans la

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d’histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

mesure où un individu décide d’adopter à son égard l’attitude mentale adéquate » (Genvo, 2006b : 157). Il en va de même pour la dimension narrative d’un jeu. Tout comme l’acte de jouer, qui dépend certes d’un système de règles mais n’est possible que si l’individu adopte une attitude ludique, le joueur doit adopter un « mode fictionnalisant » (Barnabé, 2018) afin qu’un récit puisse se produire. Cette attitude n’est pas obligatoire dans un jeu vidéo, le joueur peut décider d’adopter une attitude purement performative et se contenter d’avoir une approche ludique de son *jeu-objet*. Cependant, il est remarquable que tous les jeux n’offrent pas la possibilité d’avoir cette attitude narrativisante, des jeux de *puzzles* purement abstraits comme *Tetris* (Aleksēi Pajitnov, 1984) ne peuvent que difficilement être perçus comme permettant une expérience de récit. Cette attitude n’est en fait permise que par le biais de moyens de narrativisation, par exemple l’existence d’un avatar, qui ne se retrouvent pas dans tous les jeux.

Dans un second temps, il a fallu jouer au jeu et mettre en application ce cadre théorique afin de trouver des éléments permettant à un jeu à émergence comme *Minecraft* de proposer une expérience narrativisée à son joueur et les mettre en exergue. Pour pouvoir décoder les signes offerts par le jeu ainsi que leur(s) effet(s) sur le joueur et d’en tirer des conclusions, il a été question de se servir directement du jeu comme d’un terrain et d’un support de recherche : « cette démarche suppose de partir des faits observés, des données recueillies sur le terrain, donc de mener les enquêtes et le travail de comparaison sans avoir en tête de théorie préétablie et sans préjuger des découvertes qui seront faites sur le terrain ; c’est ensuite à partir des données recueillies que le chercheur induit des hypothèses et construit sa théorie » (Cécile Vigour, 2005 : 191). Pour analyser le jeu, deux grilles d’observation ont été réalisées, la première concernant la distinction de récits possibles offerts par un jeu établie par Jenkins et Arsenault et qui analyse les éléments de l’univers de *Minecraft*. La deuxième grille concerne la manière dont le son crée une médiation entre l’univers de jeu et le joueur, selon les principes de Karen Collins, Nicole Pignier et Genvo, et a été empruntée à Damien Bécet dans son mémoire *Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ?* (2020 : 106). L’analyse de *Minecraft* a été scindée en deux parties. Tout d’abord une première partie traitant de l’univers du jeu, comprenant dans un premier temps l’analyse de l’environnement, du monde, et dans un second temps l’analyse des objets au sein de cet univers et comment ils permettent au joueur de s’ancrer dedans. Puis une seconde

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d’histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

partie traitant de la question de la représentation, de la mise-en-scène par le prisme d’interfaces médiatrices entre l’univers et le joueur.

Pour cette étude, le chercheur n’est intervenu qu’assez peu sur la génération du monde qui s’est faite en *singleplayer*³³, en mode Survie, premier mode de jeu inclus lors de la version *alpha*, afin de correspondre au *gameplay* comme il avait été pensé à l’origine. La difficulté a été laissée en Normal, et les commandes activées (afin de passer brièvement en mode créatif et effectuer d’autres observations). Le monde a été généré par défaut, avec les structures activées et le coffre bonus désactivé. La version étudiée de *Minecraft* a été la dernière version en date lors de l’écriture de ce mémoire en 2023, c’est-à-dire la version *Minecraft* 1.20.1.

4. Etat de l’Art

Dans le cadre des recherches préliminaires à l’élaboration de ce mémoire, il a été question de faire un état de l’art autour de ce jeu vidéo. *Minecraft* étant un jeu représentatif du principe de *sandbox*, il a fallu vérifier quelles recherches avaient déjà été effectuées autour de ce sujet. Certaines de ces recherches, par exemple *Multi-Agent Systems and Sandbox Games* de Sergio Ocio Barriales et José A. Lopez Brugos (2009) ont permis de mettre en lumière des façons de définir et de penser les jeux *bacs à sable* qui ont été pertinentes lors des réflexions du dit-mémoire.

Il a également été nécessaire de se confronter à la littérature autour de *Minecraft*, jeu bénéficiant d’un grand nombre de recherches. La plupart des articles ou études étaient anglophones et se servaient de *Minecraft* comme d’un moyen plutôt que comme d’une fin en soi : *Self-Access learning and Minecraft: observations and student perceptions* de Remmerswaal et Dykes (2023), *Minecraft for Education: Promoting Social and Emotional Learning in Mathematics* de Yanuarto, Setyaningsih et Wahyuningsih (2023) ou *The Affordances of Minecraft Education as a Game-Based Learning Tool for Atomic Structure in Junior High School Science Education* de Mahlatse Nkadimeng et Piet Ankiewicz (2022), notamment, utilisent *Minecraft* comme un outil de communication et d’éducation plutôt que comme une structure autotélique.

³³ Mode de jeu, en opposition au *multiplayer* (ou multijoueur), où le joueur est seul.

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d’histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

Un dernier axe de recherche fut celui de la narratologie, plus spécifiquement axée autour de la notion de jeu, et qui a permis la découverte du mémoire *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo* de Dominic Arsenault (2006) qui s’inscrit dans la lignée du travail de Marie-Laure Ryan dans *Avatars of Story* (2006) qui cherche à concevoir différemment la notion de narration dans le jeu vidéo. Les recherches de Henry Jenkins sur *Game Design as narrative architecture* ont également été une base solide sur laquelle s’appuyer tout au long des recherches effectuées dans ce mémoire, puisqu’il envisage le jeu « comme des espaces traversés de possibilités narratives, plus que comme de simples récits. » [traduction de Cervulle]³⁴ (2003 : 2). Le livre *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels* (2018) de Fanny Barnabé a également été capital puisque mobilisé tout au long de la construction de ce mémoire : ce livre définit une méthode d’analyse de la narration vidéoludique non comme étant un récit fixe et classique mais comme étant l’exploration d’un univers par le joueur. Barnabé se concentre essentiellement sur les jeux ayant une volonté de transmettre une histoire et rapporte différentes manières pour un jeu de dévoiler son univers. *Minecraft* ne possédant pas d’histoire à part entière, cette analyse cherche à pousser les frontières délimitées par Barnabé. La lecture du livre *Le game design de jeux vidéo: Approches de l’expression vidéoludique* dirigé par Sebastien Genvo a répondu à de nombreuses questions sur la façon dont un jeu pouvait s’exprimer auprès du joueur.

Ces différentes lectures et prises de connaissances de l’avancée des recherches autour de la notion de *sandbox* et de la narration dans le jeu vidéo ont permis d’établir le cadre théorique ci-dessous.

³⁴ « less as stories than as spaces ripe with narrative possibility. »

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d'histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

CADRE THÉORIQUE

I - Le récit, une notion polysémique

Le terme récit au sein du jeu vidéo étant sujet à débat, comme énoncé lors de l'introduction de ce mémoire, Arsenault (2006), selon Jenkins (2003), propose donc de le définir selon quatre types : tout d'abord, les « récits évoqués », qui se basent sur l'intertextualité, sur d'autres récits déjà existants auxquels ils font allusion pour prendre forme. Matthieu Letourneux écrit que « si les productions de l'imaginaire de masse sont nombreuses à pratiquer un tel parasitisme esthétique, c'est que celui-ci permet à l'œuvre de se charger de récit sans qu'aucun recours n'ait à être fait à un quelconque événement narrativisé. » (2006 : 201). Ces types de récits sont déjà préexistants dans le jeu, indépendamment du joueur. Les « récits enchâssés », que Barnabé décrit comme ce « qui est déjà écrit par les concepteurs et qui ne peut être influencé par le joueur qu'indirectement » (2018 : 11), sont également prédéfinis et le joueur les découvre au cours de son expérience ludique. Puis, les « récits actualisés », qui offrent au joueur la possibilité d'être témoin de certains événements narratifs, par le biais de conflits ou d'objectifs (que ceux-ci soit à l'échelle du jeu entier ou plus localement). Ces récits dépendent du joueur. Enfin, les « récits émergents », qui ne sont pas prédéfinis et qui laissent le récit surgir de l'interaction du joueur avec les règles du jeu. Ces récits dépendent également du joueur. Bien qu'un récit puisse être enchâssé, c'est-à-dire fabriqué d'avance, les actions du joueur « ne contribueraient-elles pas à « fabriquer » un second (ou premier!) récit ? On peut effectivement postuler, plutôt qu'une alternance entre récit prédéfini et jeu non-narratif, la présence d'une double structure narrative (...) dans tous les jeux qui véhiculent une histoire dramatique, si limitée soit-elle. De la sorte, chaque jeu comprendrait d'une part un récit déjà écrit, qui se trouve à être en quelque sorte invariable puisque les actions du joueur lui font découvrir ce niveau narratif sans l'influencer directement, et d'autre part un récit résultant des actions du joueur lors d'une partie. » (Arsenault, 2006 : 71)

Arsenault (2006) définit le terme de jeu-objet comme étant le jeu en tant qu'ensemble de règles, et ce jeu-objet fait naître le jeu-manifeste, c'est-à-dire la partie dans lequel le joueur effectue sa série d'actions. Arsenault considère ces actions comme étant également une forme de récit : « le récit vidéoludique ». De cette manière, l'étude de la narration dans le jeu vidéo

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d'histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

s'éloigne de formes plus conventionnelles et généralement non-interactives comme la littérature ou le cinéma pour « mettre en évidence les spécificités du médium par le biais d'approches interdisciplinaires (en particulier grâce à la notion de *gameplay*). » (Barnabé, 2018 : 7). Le récit vidéoludique passe nécessairement par le jeu-objet qui régule et incite le joueur à effectuer ses actions. Puisqu'un jeu-objet « ne peut acquérir sa dimension ludique que dans la mesure où un individu décide d'adopter à son égard l'attitude mentale adéquate » (Genvo, 2006a), le récit vidéoludique ne peut que naître par l'intervention du joueur. De plus, comme l'explique Barnabé, il en va de même pour le récit : peu importe la forme qu'il prenne, qu'il soit enchâssé, évoqué, actualisé, émergent ou vidéoludique, pour exister et prendre forme, il nécessite que le joueur adopte une certaine attitude : « L'on pourrait concevoir cet investissement potentiel dans le récit comme un continuum séparant deux pôles, deux tendances extrêmes de jeu : le mode fictionnalisant et le mode performatif (notions empruntées à Dominic Arsenault). Les joueurs performatifs, comme leur nom l'indique, s'intéressent uniquement aux aspects du jeu qui pourront potentialiser leur performance et n'accordent d'intérêt au récit que dans la mesure où il sert celle-ci : l'histoire n'est donc, pour eux, qu'un ensemble de données dans lesquelles sont exclusivement sélectionnées celles qui permettront d'améliorer leurs records. (...) la plupart des joueurs se situent dans un espace intermédiaire entre les deux modes et reçoivent donc les jeux tantôt sur un mode narrativisant, tantôt sur un mode performatif. » (2018 : 17). La ludiégèse, pour exister, a besoin du joueur, et pour que le joueur puisse recevoir cette ludiégèse, il faut que le jeu-objet cherche à permettre la narrativisation par différents éléments qui le constituent.

II - Passer du récit à l'univers.

« Les concepteurs de jeux vidéo ne se contentent pas de raconter des histoires ; ils créent des mondes et sculptent des espaces. » [Traduction de Maxime Cervulle]³⁵ (Jenkins, 2003 : 4)

Letourneux, dans son article *Les univers de fiction des jeux vidéo* issu du livre *Le game design de jeux vidéo, Approches de l'expression vidéoludique*, écrit que « si le jeu ne fait pas récit en lui-même, il suscite, via les renvois qu'il effectue l'univers de fiction, une impression de récit. » (2006 : 202). En effet, selon lui, « ce n'est pas seulement le récit (à comprendre, récit

³⁵ « *Game designers don't simply tell stories; they design worlds and sculpt spaces.* »

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d'histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

enchâssé), assez pauvre, offert par le jeu, qui captive le joueur, mais l'ensemble des événements qui paraissent désigner d'autres récits (il parle ici du récit évoqué), indescriptible parce que potentiels, mais peut-être d'autant plus fascinant qu'il reste de purs possibles narratifs. » (2005 : 203). Le récit enchâssé n'est en fait qu'une expression parmi tant d'autres du potentiel narratif d'un objet vidéoludique : Barnabé, dans son ouvrage *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*, propose une analyse de la narration de jeu vidéo par le prisme d'un univers plutôt que par celui du récit classique afin de s'intéresser à des éléments purement ludiques qui peuvent s'inclure dans l'expérience narrative du joueur. Les environnements, entre espace de jeu et décor, auxquels est confronté le joueur, les objets qu'il rencontre et avec lesquels il interagit, les personnages (qui sont, en un sens, eux-même considérés comme des objets puisqu'interactifs [2018]) mis à sa disposition font partie intégrante de l'univers et sont à analyser pour saisir la portée narrative d'un jeu.

A. Le cosmos, la diégèse et la ludiégèse

Il faut distinguer (selon la définition donnée par Etienne Armand Amato dans son article *Reformulation du corps humain par le jeu vidéo : la posture vidéoludique*, également issu du livre *Le game design de jeux vidéo, approches de l'expression vidéoludique*) trois notions au sein de ce que l'on appelle « l'univers » fictionnel : le cosmos, la diégèse et, dans le cadre du jeu vidéo, la ludiégèse (2006 : 301-303). Dans un premier temps, le *cosmos*, du grec *κόσμος*, *kósmos*, « bon ordre, ordre de l'Univers »³⁶ et que le *nouveau Petit Robert* définit comme un « univers considéré comme un système bien ordonné ». C'est l'univers fictionnel autonome, qui existe par lui-même, « indépendamment de la participation du joueur, de l'intrigue et de l'objectif de jeu » (*ibid* : 301). C'est une simulation de monde, avec ses propres règles : « À force d'y être immergé, le joueur va peu à peu en intégrer le fonctionnement, la logique, les règles internes (comme par exemple les lois de la « physique » qui y président : dans l'univers des GTA, un saut fait depuis une hauteur trop importante tuera votre personnage, ce qui ne sera jamais le cas dans la série des Kirby). » (Barnabé, 2018 : 20) Dans un deuxième temps, la diégèse « correspond à « tout ce qui appartient, dans l'intelligibilité à l'histoire racontée, au monde supposé ou présumé par la fiction du film » (Souriau, 1957 : 7). Avec ce concept la théorie du cinéma cherche à aborder l'univers spécifique ou le récit permet de pénétrer. » (Amato, 2005 : 302) La diégèse est définie comme « un cosmos orienté

³⁶ [Traduction de Amato]

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d'histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

par une histoire qui le construit comme arrière-plan nécessaire » (Amato, 2005 : 302). Pour Gérard Genette (1982), « la diégèse ne serait pas tant l'histoire, mais l'univers où elle advient. » (Genvo, Pignier, 2011 : 5). C'est la partie de l'univers auquel le destinataire (qu'il soit lecteur, spectateur, ou ici joueur) a accès par le biais d'un récit. « Histoire et diégèse se définissent donc mutuellement. » (Barnabé, 2018 : 21). Enfin, dans un troisième temps, la *ludiégèse*, mot-valise résultant de la contraction de ludique et diégèse, se retrouve entre le récit et le jeu, conceptualise l'intersection entre le ludique et le narratif : « la ludiégèse constitue l'ensemble des éléments du cosmos qui sont simultanément ludiques et narratifs. (...) 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 (est-il possible ou non de blesser ou d'attaquer ses propres alliés ? Dans quelle mesure peut-on influencer sur la perspective qui nous est donnée de l'histoire en déplaçant la caméra ? Quelles sont les actions possibles ou impossibles ?). » (*ibid.*)

B. L'exploration de l'univers

Dans le cadre de jeux à émergence, comme ça peut être le cas de *Minecraft*, (et que Juul définit, par opposition avec les jeux à progression, comme étant « basés sur un petit nombre de règles capables d'engendrer une multitude de variantes. (...) seules les règles de base sont précisées, le défi résultant de leur combinatoire » [Arsenault, 2006 : 69]) d'autant plus, la création d'un récit vidéoludique passe notamment par l'exploration de l'univers, c'est-à-dire « avant tout une appropriation singulière du joueur ou de la joueuse. » (Guillaume Grandjean, 2018 : 7). Grandjean sépare la simple navigation de l'exploration, puisque si « je ne sais ni précisément ce que je cherche, ni comment l'atteindre, ni ce que je vais rencontrer en chemin, alors je suis dans une attitude exploratoire. » (2018 : 9). Grandjean, selon les définitions données par Simón Gallegos Gabilondo (2018), considère l'exploration comme « la pratique d'un espace incertain, visant à produire tantôt un récit, tantôt un savoir. » (2018, p. 10), c'est-à-dire ayant une portée à la fois spéculative car productrice de savoir, notamment cartographique, et narrative puisque créatrice de récit (*ibid.*, 2018). En effet, en explorant, le joueur produit du savoir puisqu'il prend connaissance de l'environnement qui l'entoure. Sa carte mentale prend forme, il constitue des points de repères, peut potentiellement découvrir des nouvelles formes de ressources exploitables ou des informations qui lui seront utiles pour poursuivre sa partie. En explorant, le joueur produit cependant également du récit, c'est ce

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d'histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

que Damien Djaouti définit comme « la narration spatiale, pour laquelle un déplacement narratif est lié à un déplacement dans l'espace. » (2007 : 32) Jenkins, dans son article *Game Design as Narrative Architecture*, développe ce point : « Le récit spatial n'est pas un récit mal construit, c'est un récit qui répond à d'autres principes esthétiques en privilégiant l'exploration spatiale plutôt que le développement de l'intrigue. Le récit spatial est constitué par des objectifs et des conflits définis à grands traits et il progresse grâce aux déplacements du personnage sur la carte. » [traduction de Cervulle]³⁷ (2003 : 8). Les *game-designers* ne sont plus les narrateurs, mais les « les architectes de la narration » [notre traduction]³⁸ (Jenkins, 2003 : 12) : ils construisent le monde ludique, l'univers fictionnel qui va servir de toile de fond au déroulement de la narration; le vrai narrateur devient le destinataire, c'est-à-dire le joueur, qui définit sa narration par ses choix, par ses réussites et ses échecs, par son rythme de jeu, par l'exploration qu'il fait dans l'espace de l'univers fictionnel...

III - La mise-en-scène et les modes d'expression de la narrativité au sein du récit vidéoludique

Le jeu vidéo étant une œuvre culturelle *multimédia*, il fait, par essence, appel à différentes modalités de mise-en-scène. Généralement, on retrouve un aspect visuel, sonore, parfois textuel, mais surtout l'interactivité active... Tous ces éléments peuvent participer, comme l'explique Barnabé, à créer de la narrativité, un potentiel récit : « L'ensemble des paramètres d'une œuvre vidéoludique (la musique, les graphismes, l'interactivité, le texte...) sont (...) potentiellement porteurs d'une part de récit, ce qui explique probablement la difficulté de raconter un jeu vidéo. » (2018 : 9). Le récit se crée de l'interaction entre ces outils vidéoludique et le joueur qui peut alors interpréter, comprendre et interagir avec la fiction.

A - Le gameplay comme outil narratif

Si l'on aborde le jeu vidéo par le prisme du récit vidéoludique, le *gameplay* devient, en plus d'être un élément purement ludique, un moyen pour l'univers d'être investi et pour le jeu de

³⁷ « *Spatial stories are not badly constructed stories; rather, they are stories which respond to alternative aesthetic principles, privileging spatial exploration over plot development. Spatial stories are held together by broadly defined goals and conflicts and pushed forward by the character's movement across the map.* »

³⁸ « *narrative architects* »

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d’histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

communiquer avec le joueur. « Le mode de transmission du récit par le *gameplay* (qui est donc spécifiquement vidéoludique) a été longtemps sous-estimé » (*ibid*, 2018 : 133). Le *gameplay* définit la relation que le joueur a avec l’univers du jeu, puisqu’il délimite les interactions possibles. Pour Ian Bogost, qui théorise le concept de rhétorique procédurale, un jeu se sert de son système, de ses mécaniques, de ses règles strictes pour transmettre son message : « La rhétorique procédurale est un nom général pour la pratique de la rédaction d’arguments par le biais de processus. [...] la rhétorique procédurale implique la persuasion – pour changer d’opinion ou d’action. [...] la rhétorique procédurale implique l’expression – pour transmettre des idées efficacement. » [notre traduction]³⁹ (2007 : 29)

Le *gameplay* d’un jeu transmet ses valeurs et influe directement sur la manière dont le joueur va pouvoir exprimer son *play*⁴⁰, et donc sur l’expérience narrative de celui-ci. Par exemple, le jeu vidéo *Celeste* (Extremely OK Games, 2018) est un *die and retry*⁴¹ sur l’ascension d’une montagne, le mont Celeste et qui a pour sujet les troubles dépressifs ainsi que l’anxiété, mais également le dépassement de soi. Si Madeline, le personnage principal incarné par le joueur, est touchée par un élément hostile (pics, boule de feu, bas de l’écran qui représente le vide, ennemi...), elle meurt mais réapparaît moins d’une seconde plus tard au début de l’écran et le jeu se poursuit. Contrairement à de nombreux *platformers*⁴² comme la très connue série de jeux *Mario Bros* (Nintendo) où le joueur a un certain nombre de vies, ici le nombre de morts est illimité, ainsi le système de jeu accompagne les thématiques abordées par le scénario en amenant le joueur à redoubler d’efforts sans chercher à le frustrer. Pour donner un autre exemple, *Undertale* (Toby Fox, 2015) est un *RPG*⁴³ dans lequel le joueur est traité comme un

³⁹ « *Procedural rhetoric is a general name for the practice of authoring arguments through processes. [...] procedural rhetoric entails persuasion – to change opinion or action. [...] procedural rhetoric entails expression – to convey ideas effectively.* »

⁴⁰ Ce concept décrit le jeu en tant qu’activité. Jean Duvignaud (1980, p. 14) définit le *play* comme étant un jeu libre. *Play* est ici entendu comme étant l’attitude adoptée par le joueur.

⁴¹ Le *die and retry* (littéralement « mourir et réessayer ») est un type de mécanique qui amène à échouer pour progresser.

⁴² Aussi appelé jeux de plates-formes en France, le *platformer* est un genre basé sur la dextérité du joueur à réussir à sauter sur des plates-formes et à éviter les obstacles auxquels il sera confronté.

⁴³ Aussi appelé *Role-Playing Game* ou jeu de rôle, le *RPG* est un genre de jeu vidéo, inspiré du jeu de rôle papier, dans lequel le joueur incarne un personnage dont l’objectif est d’évoluer au cours du temps. Un système de points d’expérience et de niveaux permettent au joueur, généralement grâce à des combats ou des quêtes, de devenir plus fort. Les *RPG* mettent la plupart du temps l’accent sur leur scénario.

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d’histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

agent éthique actif (« Les joueurs ne doivent pas être traités comme des sujets passifs, mais comme des agents éthiques actifs. » [notre traduction] ⁴⁴ [Miguel Sicart, 2011 : 10-11]) et peut décider de résoudre pacifiquement ou violemment ses altercations avec les personnages non-joueurs. C’est directement le *play* du joueur qui détermine la manière dont *Undertale* se raconte : les choix du joueur ont, certes, un impact sur l’histoire du jeu et sur l’embranchement dans lequel il se trouve, mais l’implication émotionnelle du joueur va également jouer un rôle important dans le récit. Esteban Giner définit *Undertale* comme un « jeu (qui) se rapproche du genre expressif dans le sens où il n’impose pas un discours particulier au joueur et n’oblige à aucun moment ce dernier de se comporter d’une façon précise. » (2017 : 3)

Dans le cas des deux jeux cités précédemment, il est question de ce que Juul appelle des jeux à progression (2002), « qui se déroulent au sein d’une structure assez fermée et où le joueur travaille pour actualiser une séquence d’événements « idéale » » (Arsenault, 2006 : 69). Le *gameplay* est alors au service d’un récit enchâssé et participe activement à la transmission de leurs valeurs : *Celeste* utilise l’ascension de la montagne comme un moyen de proposer une relecture moderne du *platformer* mais également comme une métaphore visuelle du dépassement de soi. *Undertale*, de son côté, utilise et détourne à sa guise les codes des *RPG* classiques afin d’en proposer une vision nouvelle, et, au-delà de présenter un *gameplay* neuf, le jeu offre une forme de recul sur le médium. Ces deux jeux s’inscrivent donc dans une tradition, un genre, et se servent de mécaniques déjà connues par le joueur comme d’un vocabulaire appuyant un propos qui se retrouve également dans leur scénario. Si le *gameplay* du jeu contredit son propos, cela crée une forme de dissonance ludonarrative (c’est ce qu’il se passe lorsqu’un élément ludique entre en contradiction avec le récit que cherche à transmettre le jeu. Généralement, cette notion empruntée à Clint Hocking et son article *Ludonarrative dissonance in Bioshock: The problem of what the game is about* (2007) oppose le *gameplay* aux valeurs transmises par le récit enchâssé) qui peut briser la suspension consentie de l’incrédulité et donc l’implication du destinataire dans le récit auquel il est confronté.

B - Le son, une médiation entre ludique et narratif

⁴⁴ « *players are not to be taken as passive subjects, but as active ethical agents.* »

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d’histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

Comme le rappellent Genvo et Pignier, « à l’inverse de ce que laisse augurer son appellation, le jeu « vidéo » n’est pas uniquement un objet visuel, mais aussi sonore » (2010 : 1). Dans le jeu vidéo, le son se fait médiateur (selon la définition que Vincent Rouzé donne dans son article *Médiation/s : un avatar du régime de la communication* : « La médiation est avant tout un « au milieu » , cet intermédiaire entre deux formes, entre deux entités physiques ou symboliques [...]. Dès lors, toutes personnes, objet ou technique assurant ce rôle intermédiaire pourra être qualifié de médiateur et travailler à l’existence d’une médiation. » [2010 : 2]) entre l’univers du jeu et le joueur (Becret, 2020). Au sein du moteur du jeu, le son est un objet au même titre que l’image, comme le met en évidence Alex Stockburger dans *The Game environment from an auditive perspective*, « Le logiciel qui permet l’interaction entre ces différents objets est appelé le moteur du jeu. Un moteur de jeu est avant tout un ensemble de bibliothèques logicielles. L’architecture se compose des objets au sein des classes d’une part et des bibliothèques définissant leur implémentation dans l’environnement du jeu d’autre part. Suivant ce concept, tous les sons dans la bibliothèque de son est référé à un objet et est traité de la même manière qu’un objet graphique, comme l’un des nombreux objets compris dans le jeu. » [Notre traduction]⁴⁵ (Stockburger, 2003 : 3), de sorte que le son doit être considéré dans l’analyse narrative d’un jeu au même titre que la partie graphique ou le *game design*. Il est un outil de transmission avec un rôle communicationnel majeur, puisqu’il peut être à la fois vecteur d’émotion et d’information. Le son ajoute une dimension nouvelle, une nuance, une perception différente aux images : « dans la combinaison audio-visuelle, une perception influence l’autre et la transforme : on ne « voit » pas la même chose quand on entend ; on n’ « entend » pas la même quand on voit » (Michel Chion, 1990: 5).

En audiovisuel, il est conventionnel de diviser les sons en catégories : par exemple « les sons intradiégétiques (qui prennent leur source à l’intérieur de l’univers fictionnel) et extradiégétiques (tels que les musiques ou les sons associés à l’interface). » (Barnabé, 2018 : 127). Les sons intradiégétiques révèlent de l’expression d’un univers et participent à ancrer le

⁴⁵« *The software that makes the interaction between these objects possible is called the game engine. A game engine is first and foremost a set of software libraries. The architecture consists of the objects within classes on the one hand and the libraries defining how they are implemented in the game environment on the other. Following this concept, every sound in the sound library is referred to as an object and it is treated on the same level as a graphic file, as one of the many objects comprising the game.* »

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d'histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

destinataire au sein d'un monde, tandis que les sons extradiégétiques relèvent de la mise-en-scène pure, de la narration. Autre exemple, le son *in* dont la source est dans le champ, visible à l'écran, et les sons acousmatiques (Chion, 1990), c'est-à-dire dont la source n'est pas visible à l'écran, qui comprennent le hors-champ, dont la source est diégétique mais non visible à l'écran, et le son *off*, celui « dont la source supposée est non seulement absente de l'image, mais aussi non-diégétique, c'est à dire située en un autre temps et un autre lieu que la situation directement évoquée » (*ibid* 1990 : 66). Dans le cadre du jeu vidéo, une autre distinction fait son apparition, celle des sons dynamiques, qui sont directement liés au joueur, et les sons non-dynamiques, sur lesquels le joueur n'a aucune influence (Collins, 2007). Collins, Genvo et Pignier définissent les sons dynamiques en deux sous-catégories, « D'une part, les sons qui se déclenchent directement à la suite d'une action du joueur. Elle les qualifie d'« interactifs » : « Si par exemple le joueur appuie sur un bouton, le personnage à l'écran agite son épée et fait « *swoosh* ». Presser le bouton à nouveau causera la récurrence de ce son. Ce « *swoosh* » est un effet sonore interactif » ([Collins] 2007 : 264) ; D'autre part, les sons « adaptatifs » qui répondent à des modifications de l'environnement de jeu et qui peuvent relever en partie du joueur, mais sur lesquels celui-ci n'a pas de contrôle direct. Par exemple, dans *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985), lorsque le joueur met trop de temps à terminer un niveau, le tempo de la musique double. » (Genvo, Pignier, 2011 : 3). Il est nécessaire de clarifier que les sons dynamiques et non dynamiques peuvent être à la fois intradiégétiques ou extradiégétiques et que « Collins précise à ce titre que les degrés d'« activités dynamiques » dans un jeu sont « fluides », ce qui peut rendre une entreprise de classification ardue. » (Genvo, Pignier, 2011 : 4)

Pour Genvo et Pignier (2011), le son contribue à renforcer l'existence de la diégèse puisqu'il permet d'en solidifier la crédibilité, la consistance et la cohérence, contribuant ainsi à l'« immersion » du joueur dans sa fiction ; ils considèrent également qu'il amène le joueur dans une dynamique d'action face aux données visuelles qu'il reçoit, participant ainsi de façon active à la ludiégèse. Ils mettent en exergue trois fonction que peut prendre le son vidéoludique :

- La « présentation » qui permet « au joueur de maîtriser son champ de perception, celui de l'avatar, voire celui de la caméra. » (*ibid* 2011 : 14)
- La « présentification » qui permet « au joueur de s'imaginer le monde du jeu, de le figurer comme vraisemblable, comme intensément palpable. C'est le cas, entre autres,

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d’histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

des sons qui illustrent les visuels, laissant le joueur percevoir les cris d’animaux, la pluie qui tombe, le chant d’oiseaux, le vent... » (*ibid*, 2011 : 14)

• La « présence sensible » qui permet « au joueur de vivre des sensations intenses, en amont de la perception des formes, de vivre des émotions intimes en sentant une présence l’envahir : une matière, un timbre, un rythme dont il ne reconnaît pas encore la source ou qui l’excède, venant envahir son champ de perception. » (*ibid*, 2011 : 14)

La musique joue également un rôle intéressant dans la manière dont le son inscrit le joueur dans l’univers du jeu. Dans de nombreux cas, les musiques de jeu vidéo peuvent faire usage de *leitmotifs*⁴⁶ et correspondre à des lieux (c’est le cas de l’*Overworld Main Theme* du jeu *The Legend of Zelda : Link’s Awakening* [Nintendo, 1993]), à des personnages (par exemple le thème *.sans* issu de *Undertale*), ou bien à des situations précises comme un combat (peut être cité *Steel on Steel* issu de la bande originale de *The Elder Scrolls V : Skyrim*)... Dans le dernier cas cité, la musique est adaptative, elle brouille les notions d’intradiégétique et extradiégétique. Elle devient en quelque sorte ludiégétique : elle joue un rôle narratif, de mise-en-scène, auprès du joueur qui comprend alors qu’un ennemi est à proximité, (elle est alors extradiégétique et donne une information ludique sur le jeu), mais elle joue également un rôle diégétique puisqu’elle influence directement la manière dont le joueur va réagir *in game*⁴⁷. Kristine Jørgensen évoque cet aspect en citant le jeu *The Elder Scrolls III : Morrowind* (Bethesda, 2002) : « Lorsque les joueurs de *The Elder Scrolls III : Morrowind* (...) entendent la musique changer lors de leur navigation à travers la forêt, ils savent qu’un ennemi approche et peuvent donc agir en conséquence. Cependant, puisque cette musique n’a pas de source dans le jeu virtuel, le personnage du joueur ne devrait pas être capable de l’entendre. Toutefois puisque le joueur peut l’entendre, il agira à travers son personnage, qui lui aussi aura l’air de savoir que des ennemis approchent, bien qu’il ne les voie pas venir. En ce sens, le son qui paraît être non-diégétique affecte l’évènement diégétique. De ce fait, perturbe le sens traditionnel des mots « diégétique » et « extradiégétique » . » [Traduction de Damien Bécet]⁴⁸ (Jørgensen, 2011 : 81)

⁴⁶ Un *leitmotiv* est un motif musical utilisé pour représenter un personnage, un lieu, une idée... D’abord très utilisé dans les opéras, le *leitmotiv* a ensuite gagné le monde du cinéma puis du jeu vidéo.

⁴⁷ *dans le jeu* [Notre traduction]

⁴⁸ « *When the players of The Elder Scrolls III : Morrowind (...) hear the music change when navigating through a forest, they know that an enemy is approaching, and may act accordingly. However, since this music has no source in the gameworld, the player’s character should not be able to hear it, but since the player does hear it*

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d’histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

Conclusion du cadre théorique

Les recherches modernes semblent donc donner tort aux ludologues quant à leur rapport à la narration dans le jeu vidéo et à inclure la narratologie comme méthode d’analyse d’une œuvre vidéoludique. Le jeu vidéo a permis de créer de nouvelles formes de récits qui s’écartent des carcans traditionnels et qui incluent le joueur en tant que narrateur actif. La notion de récit peut donc prendre différentes formes, et il semble pertinent de s’attarder à la notion d’univers vidéoludique pour élargir les possibilités et pouvoir toucher à tous les moyens narratifs offerts par ce médium. Les différentes ressources mises en exergue ici vont donc servir d’outils pour explorer l’univers de *Minecraft* sous le prisme de la narrativité.

and may act upon it, the character also seems to act as if it knows enemies are approaching even though it does not yet see them coming. In this sense, sound that appears to be non-diegetic affects diegetic events, thereby disrupting the traditional meaning of diegetic and non-diegetic sound »

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d’histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

L’UNIVERS DE MINECRAFT

I - L’environnement

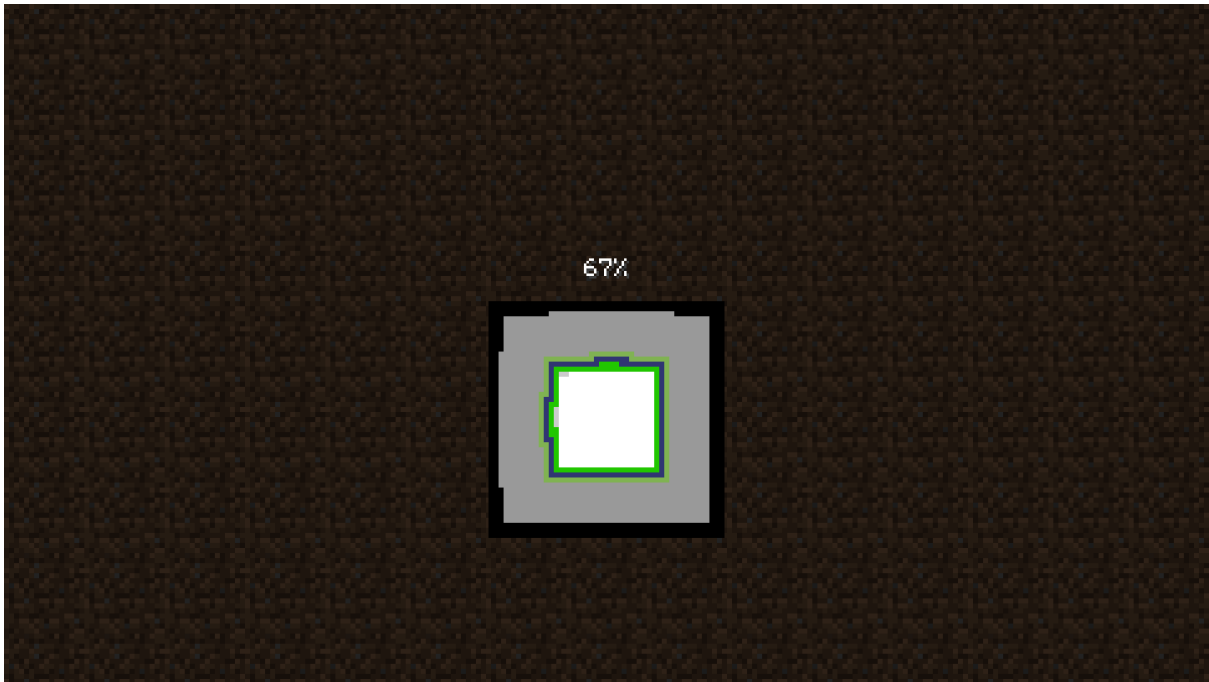


Figure 1 - « Écran de génération d’un monde dans Minecraft »

Respectant la formule de Jenkins, « Avant de pouvoir parler de récit vidéoludique, nous devons donc commencer par parler d’espaces vidéoludiques. » [Traduction de Cervulle]⁴⁹ (2004 : 4), avant de chercher à traiter comment des récits et des *microrécits* peuvent être permis par *Minecraft*, il faut questionner la place de l’environnement.

Contrairement à de nombreux jeux où « les environnements se distinguent des objets par le fait qu’ils ne sont pas manipulables au sein de la partie » (Barnabé, 2018, chap. 3), *Minecraft* permet une interaction avec presque tout ce qui constitue son environnement (si ce n’est le ciel, que le joueur peut, en réalité, quand même, dans une moindre mesure, investir avec les *élytres* ou simplement en posant des blocs jusqu’à la limite de hauteur imposée). Tous les blocs autour de lui, en mode survie, ont leur propriété propre et peuvent être cassés (exceptée la *bedrock*, qui constitue la limite entre la partie jouable du jeu et un vide supposé infini qui tue le joueur qui tomberait dedans et qui ne peut être détruite qu’en mode créatif. Ce vide, excepté dans l’*End*, n’est théoriquement pas traversable dans une partie), récupérés, posés,

⁴⁹ « Before we can talk about game narratives, then, we need to talk about game spaces. »

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d’histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

servir de matériel de *craft*, voir être *craftés*... Le joueur peut également interagir avec tous les *mobs*⁵⁰ qu’il rencontre.

Barnabé considère que l’environnement « comporte deux aspects distincts : il désigne à la fois l’espace de jeu, parcourable et pourvu de règles, et le décor, c’est-à-dire l’espace en tant qu’il est « habillé » par une certaine représentation. » (2018 : 114). Dans le cas de *Minecraft* cette distinction ne peut donc pas être faite de cette manière, et seront distingués les biomes en tant qu’espace de jeu, c’est-à-dire espace ludique obligatoire et imitant la nature, et les structures en tant que décor (dans le sens de « décoration », qui habille et qui est posé comme élément symbolique) investissable par le joueur mais optionnel puisque désactivable.

A . Les biomes, ou “l’espace de jeu”.

« Les jeux vidéo relèvent d’une tradition bien plus ancienne de narration spatiale, qui a souvent pris la forme d’odyssées, de quêtes mythiques ou de récits de voyage. Les meilleures œuvres de J. R. R. Tolkien, Jules Verne, Homère, L. Frank Baum ou Jack London relèvent toutes plus ou moins de cette tradition. » [Traduction de Cervulle] ⁵¹ (Jenkins, 2003 : 4)

Minecraft est un jeu vidéo en 3D⁵², le joueur peut explorer trois axes : une longueur s’étendant sur 59 999 968 blocs, une largeur s’étendant sur 59 999 968 autres blocs, et une hauteur de 384 blocs. De plus, le monde de *Minecraft* se décompose en trois dimensions que le joueur peut investir, traverser et explorer par le biais de portails : l’*Overworld*⁵³, le *Nether*, et l’*End*. Chacune réagit comme un *cosmos* (Amato, 2005) à part entière régi par des lois propres. Dans le *Nether*, il est impossible d’utiliser de l’eau, par exemple, et dans l’*End*, si un lit est posé, il explosera automatiquement, causant des dégâts de zone autour de lui.

⁵⁰ Un *mob* désigne une créature vidéoludique gérée par l’intelligence artificielle et qui n’est pas personnalisée ou dotée d’un nom. Dans *Minecraft*, les *mobs* peuvent faire référence aux animaux, aux monstres, et aux villageois.

⁵¹ « *As such, games fit within a much older tradition of spatial stories, which have often taken the form of hero’s odysseys, quest myths, or travel narratives. The best works of J.R.R. Tolkien, Jules Verne, Homer, L. Frank Baum, or Jack London fall loosely within this tradition* »

⁵² trois dimensions.

⁵³ L’*overworld* peut se traduire par *surface*, *surmonde*, ou *monde normal*.

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d’histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

Néanmoins, ces trois cosmos sont connectés les uns aux autres. En effet, se déplacer sur une distance de un bloc dans le *Nether* signifie se déplacer de huit blocs dans l’*Overworld*. De plus, ils sont dépendants les uns des autres puisque, en mode survie, il est nécessaire de passer par l’un pour arriver à l’autre, à l’exception de l’*Overworld* dans lequel le joueur *spawn* en début de partie.

Ces dimensions elles-même sont divisées en régions, appelées biomes. Ces biomes sont constitués de paramètres spécifiques : les blocs qui le constituent, les créatures qui s’y trouvent, le type d’arbres qui y poussent, la couleur du ciel, de l’eau, de l’herbe, la température définissant la possibilité de pleuvoir ou de neiger, etc... L’environnement répond à une certaine cohérence puisque des biomes de températures similaires auront plus de chances de se générer à côté l’un de l’autre. Certains sont communs, d’autres extrêmement rares. Ils agissent comme des écosystèmes au sein du jeu.



Figure 2 - « Illustration d’un biome Bamboo Jungle dans Minecraft »



Figure 3 - « Illustration d’un biome Desert dans Minecraft »

Ces différents biomes coexistent au sein de l’univers de jeu et permettent de créer de la diversité. Les biomes font généralement référence à des lieux réels comme notamment la jungle, le désert, la montagne, la plaine ou la toundra et peuvent évoquer chez le joueur des lieux qu’il connaît ou des récits se déroulant dans des environnements similaires. Ils se servent ainsi d’une intertextualité spatiale pour construire un « récit évoqué ». La découverte d’un nouveau lieu, d’un nouveau biome devient un évènement dans la partie du joueur. Ils affordent naturellement l’exploration : « Dans son usage contemporain, une affordance peut être définie comme un élément de l’environnement d’emblée signifiant, qui indique par sa seule présence l’usage qui peut en être fait : si elle est bien conçue, une poignée de porte suffit ainsi généralement à indiquer qu’elle en est une, et qu’elle sert à ouvrir la porte à laquelle elle est rattachée. » (Verchère, 2019 : 1). Le jeu pousse d’autant plus le joueur à explorer en proposant différents moyens de transports : les jambes de l’avatar, certes, mais

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d’histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

aussi les wagonnets qui nécessitent des rails, les bateaux qui nécessitent de l’eau, les cochons, les chevaux ou plus récemment les chameaux qui nécessitent une selle, les élytres qui permettent de voler, les perles de l’*Ender* qui permettent de se téléporter... *Minecraft* propose également une série d’objet permettant de se repérer spatialement comme des cartes (qui peuvent être soit vierges, soit indiquant un coffre caché), des boussoles (une boussole « classique » qui indique le point de *spawn* initial du joueur, et une nommée « boussole de récupération » qui indique le lieu de la dernière mort du joueur, pouvant lui servir par exemple à récupérer un *stuff* perdu), ainsi que dans une moindre mesure une longue-vue. L’exploration peut se faire horizontalement à la surface, par la terre, la mer, ou le ciel, mais peut également se faire verticalement par le biais de mine, de crevasses, ou de montagnes réparties sur toute la *map*.

B. Les structures, ou “le décor”

Minecraft, quand l’option « structures » est activée lors de la création d’un monde, confronte parfois ses joueurs à des architectures prenant différentes formes allant de villages peuplés de *PNJ*⁵⁴ à ce qui semble être des ruines d’infrastructures antiques en passant par des vestiges de bateaux, des mines abandonnées, des temples enfouis, etc... Ces structures s’inscrivent dans l’environnement comme des points d’intérêt. Bien qu’interactives, le terme de « décor » sera ici employé pour désigner ces structures, car elles constituent une forme de récit évocateur et qu’elles se différencient des biomes par leur forme imitant des manufactures connues par le joueur, comme des *donjons* qui renvoient aux *RPG*, les bateaux pirates qui évoquent certains récits d’aventures et la recherche de coffres cachés, les villages, etc...

⁵⁴ *PNJ* est l’acronyme de personnage non-joueur.

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d'histoire, réussi à être vecteur de récits ? »



Figure 4 - « Illustration d'un village dans Minecraft »

Jenkins cite Don Carson, le concepteur en chef chargé des attractions et des spectacles chez Walt Disney Imagineering, et écrit à propos de la conception de parcs à thème :

« Si par exemple l'attraction se centre sur les pirates, « chaque texture que vous utilisez, poursuit Carson, chaque son que vous diffuserez, chaque virage dans l'attraction devra renforcer ce concept », tandis que tout élément inapproprié pourrait briser la sensation d'immersion dans cet univers narratif. (...) La différence la plus significative est que les concepteurs d'attraction comptent sur les visiteurs pour garder leurs bras et leurs mains à l'intérieur du véhicule, ce qui leur permet de conserver un plus grand contrôle sur la totalité de l'expérience, tandis que les concepteurs de jeux vidéo doivent développer des univers où nous pouvons toucher, saisir et lancer des objets sur commande. » [Traduction de Cervulle]⁵⁵ (2004 : 5).

⁵⁵ « If, for example, the attraction centers around pirates, Carson writes, « every texture you use, every sound you play, every turn in the road should reinforce the concept of pirates, while any contradictory element may shatter the sense of immersion into this narrative universe. (...) The most significant difference is that amusement park designers count on visitors keeping their hands and arms in the car at all times and thus have a greater control in shaping our total experience, whereas game designers have to develop worlds where we can touch, grab, and fling things about at will. »

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d'histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

Comme expliqué ici, les environnements de jeu vidéo sont à envisager dans leur conception de la même manière que les parcs à thèmes, c'est-à-dire de sorte à éviter toutes incohérences au sein de l'univers. L'inverse pourrait créer chez le joueur une sorte de dissonance, remettant en cause son implication au sein du jeu-objet, pour reprendre le terme de Arsenault (2006). De fait, le *level design*⁵⁶ impacte à la fois la façon dont le joueur va pouvoir exprimer son *play* mais également la manière dont le jeu va pouvoir incorporer de la narrativité dans son architecture. Dans le cadre de *Minecraft*, les différentes structures prennent plusieurs rôles. Ici, l'exemple utilisé sera celui d'un portail en ruine.

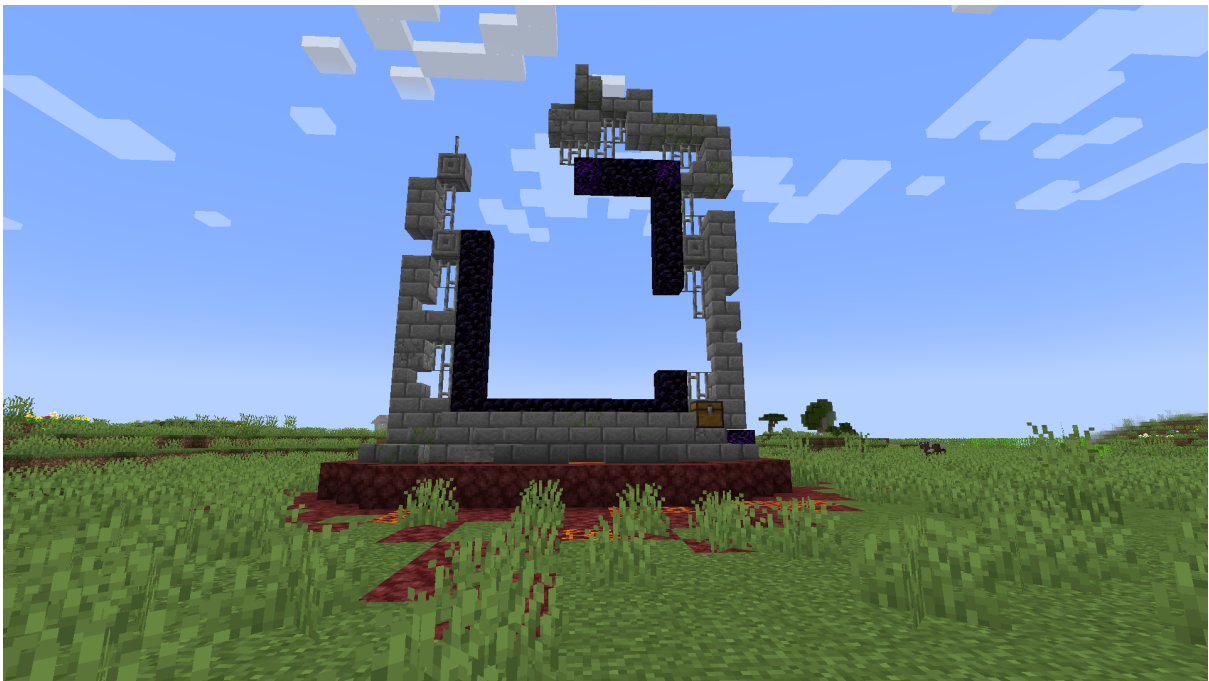


Figure 5 - « Illustration d'un portail en ruine dans Minecraft »

Les structures ont un rôle ludique : En voyageant, le joueur peut se retrouver face à ces décombres qui peuvent à la fois lui servir de points de repères géographiques, puisqu'elles détonnent avec l'environnement, mais également comme des moyens de trouver des coffres remplis d'objets. Elles sont construites avec des matériaux rares comme de l'obsidienne et/ou déjà raffinés comme de la pierre taillée. En apportant de la diversité à l'environnement, ces structures offrent de nouvelles possibilités ludiques au joueur qui peut interagir de différentes façons avec.

⁵⁶ Le *level design* (en français, « conception de niveau ») est l'étape de création des environnements de jeu dans un jeu vidéo, de l'agencement des différents éléments de gameplay au sein d'une carte.

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d'histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

Jenkins et Carson parlent également d'un rôle narratif de l'environnement : « Carson suggère que la conception de jeux vidéo peut être définie comme l'art d'embarquer des informations narratives dans un environnement sans restreindre sa capacité immersive ni donner au joueur la sensation d'être baladé de force : « Certaines mises en scène de zones de jeu [...] peuvent permettre au joueur de tirer ses propres conclusions quant à un événement passé ou lui suggérer la présence d'un danger imminent. On pourrait donner à titre d'exemple [...] la mise en scène de portes forcées, des traces d'une récente explosion, d'un véhicule accidenté, des restes d'un piano projeté au sol, de débris carbonisés » » [Traduction de Cervulle]⁵⁷ (2003 : 9 - 10). Ici, ces structures offrent une narration environnementale en se servant de leur aspect pour raconter au joueur sans passer par des lignes de textes. Avec ces structures, *Minecraft* permet d'avoir une expérience narrative correspondant à trois des quatre manières proposées par Jenkins dans *Game Design as Narrative Architecture* : « La narration environnementale peut créer les conditions nécessaires à une expérience narrative immersive d'au moins quatre façons différentes : un récit spatial peut faire référence à des récits préexistants ; il peut constituer la scène au sein de laquelle les péripéties prennent place ; il peut véhiculer de l'information narrative ; ou il peut permettre l'émergence de récits générés par le joueur. » [Traduction de Cervulle]⁵⁸ (Jenkins, 2003 : 5) Elles constituent « une scène de jeu au sein de laquelle les péripéties (peuvent prendre) place », elles « véhiculent une information narrative » et elles « permettent l'émergence de récits générés par le joueur. ». En raison de leur apparence, elles semblent vétustes : lorsqu'elles se trouvent dans l'*Overworld*, elles peuvent être partiellement constituées de pierre taillée moussue et de pierre taillée craquelée. Elles paraissent également témoigner d'une catastrophe liée au *Nether*, une dimension parallèle, proche des représentations classiques de l'enfer, que l'on retrouve dans le jeu. Au centre de l'architecture se trouvent des blocs d'obsidiennes, nécessaires pour créer le portail permettant l'accès au *Nether*, mais on retrouve également des blocs de magmas, de la lave, et surtout de

⁵⁷ « Carson suggests that part of the art of game design comes in finding artful ways of embedding narrative information into the environment without destroying its immersiveness and without giving the player a sensation of being drug around by the neck: « Staged areas...[can] lead the game player to come to their own conclusions about a previous event or to suggest a potential danger just ahead. Some examples include...doors that have been broken open, traces of a recent explosion, a crashed vehicle, a piano dropped from a great height, charred remains of a fire. » »

⁵⁸ « Environmental storytelling creates the preconditions for an immersive narrative experience in at least one of four ways: spatial stories can evoke pre-existing narrative associations; they can provide a staging ground where narrative events are enacted; they may embed narrative information within their mise-en-scene; or they provide resources for emergent narratives. »

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d’histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

la netherrack, un bloc normalement uniquement trouvable dans le *Nether*. On peut également trouver des *items* en or dans les coffres. Ceux-ci évoquent les piglins, des monstres habitant dans le *Nether*, qui laissent justement des épées et éléments d’armure en or en butin à leur mort. Bref, le *narrative design* de ces structures évoque des éléments de récit qui ne sont pas forcément évoqués par le récit enchâssé textuel. (Barnabé, 2018)

Enfin, ces structures ont ici un rôle didactique : sans donner d’indication textuelle, l’environnement en apprend plus au joueur sur la façon d’accéder au *Nether* et sur la manière dont il devra jouer dans cette dimension. La construction d’un portail du *Nether* nécessite en effet de l’obsidienne, mais également du feu. Les boules de feu parfois présentes dans les coffres permettent justement au joueur d’avoir accès à cette information. La netherrack est placée de part et d’autre des ruines afin de souligner le rapport au *Nether*.

Les portails en ruine, les villages, ou les autres structures propres à *Minecraft* n’offrent aucune histoire à part entière, il n’y a aucun événement précis, aucune action clairement évoquée, seulement des hypothèses, de potentialité. Ils créent de la narrativité dans l’environnement en participant à créer un imaginaire, le joueur peut l’interpréter de la façon dont il le souhaite, et participent ainsi à la création d’une *diégèse* personnelle au joueur : « avec les récits émergents, les espaces de jeu sont conçus pour ouvrir les possibilités narratives et permettre au joueur d’élaborer ses propres récits. (...) il semble pertinent d’appréhender les concepteurs de jeu vidéo moins comme des conteurs que comme des architectes narratifs. » [Traduction de Cervulle]⁵⁹ (Jenkins, 2004, p. 12).

II - Les objets

« S’il est vrai que les objets se distinguent de l’environnement qui les contient par leur caractère interactif, de nombreux concepteurs tentent aujourd’hui de réduire cette distance au minimum en rendant le décor le plus interactif possible » (Barnabé, 2018 : 104)

⁵⁹ « in the case of emergent narratives, game spaces are designed to be rich with narrative potential, enabling the story-constructing activity of players. (...) it makes sense to think of game designers less as storytellers than as narrative architects. »

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d’histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

Pour poursuivre ce développement, il est nécessaire de poser la définition d’ « objet » , empruntée à Stéphane Natkin, telle qu’entendue ici : « quelque chose a le statut d’objet parce qu’il peut produire ou subir une action qui a une influence sur le déroulement du jeu. Une porte dans un décor peut être ou ne pas être un objet du jeu. S’il est possible de l’ouvrir, elle est un objet, si elle est uniquement un élément du décor, elle n’existe pas en tant que telle » (Natkin, 2004 : 30). De plus, les objets « doivent « afforder » naturellement des actions au joueur. Telle plateforme doit indiquer au joueur que son avatar peut marcher dessus ; tel objet doit indiquer une menace et tel autre une récompense ; tel autre objet ne doit au contraire rien « afforder », et être délaissé. » (Verchère, 2019 : 1). Comme déjà évoqué précédemment, faire la distinction entre l’environnement et les objets, dans *Minecraft*, paraît absolument impossible ; le monde de *Minecraft* est presque entièrement interactif, il y a une « volonté de faire atteindre l’ensemble du décor au statut d’objet. » (Barnabé, 2018, chap. 3). Ainsi, plutôt que vouloir séparer ces deux notions, il faudrait, ici, les regrouper : l’environnement de *Minecraft* est intégralement composé d’un certain type d’objet : les blocs.



Figure 6 - « Illustration de l’interface d’inventaire en mode créatif qui présente l’ensemble des objets que peut posséder le joueur dans *Minecraft* »

A. Les blocs et les outils

Les objets que peut posséder le joueur dans son inventaire sont divisés en deux catégories, les blocs, qui viennent d’être mentionnés, que l’on peut poser dans l’environnement, et les objets

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d’histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

utilitaires qui servent uniquement depuis l’inventaire. Comme le montre l’inventaire du mode créatif qui permet d’avoir accès à tous les objets du jeu (voir figure 6), les blocs et les objets utilitaires sont eux-même divisés en sous-catégories : Les blocs de construction, les blocs colorés, les blocs naturels, blocs fonctionnels, les blocs de redstone pour la catégorie « bloc » . Chaque bloc a des caractéristiques qui lui sont propres, temps de destruction en fonction de l’outil employé, texture, forme, s’il subit la gravité ou non, etc... Les outils et utilitaires, les objets de combat, les nourritures et boissons, les ingrédients, et les œufs d’apparition sont compris pour la catégorie des « objets utilitaires » .

Les objets sont un moyen pour le joueur d’interagir avec l’univers du jeu : avec les blocs, il peut modifier son territoire, à la façon de briques LEGO® (The Lego Group, 1932), en construisant, à sa guise, en fonction de sa créativité et de ses ressources. Avec les objets utilitaires, il peut également jouer sur l’univers qui l’entoure. En créant des outils, par exemple une pioche en fer, il pourra miner plus vite, plus longtemps, et plus de blocs différents que s’il avait eu seulement une pioche en bois. Avec un objet de combat, comme une arbalète plutôt qu’une épée de pierre, il va pouvoir se battre à distance et envoyer des flèches et des fusées de feu d’artifice. Puisque dans le cosmos de *Minecraft*, il existe le principe de faim, les nourritures et les boissons lui permettent de la réguler et de régénérer sa vie ou, comme ça peut être le cas avec des potions par exemple, de subir des bonus ou des malus. Avec les ingrédients, il va pouvoir *craft*er de nouveaux objets qui lui permettront d’encore plus investir l’univers du jeu... Comme l’explique Barnabé, « tout objet signifie donc, par nature, le caractère manipulable de la diégèse du jeu » (2018 : 104), ils permettent au joueur de s’inclure dans son univers comme un élément purement actif.



Figure 7 - « Illustration d’un environnement non-investi par le joueur, en pleine nuit, dans Minecraft »



Figure 8 - « Illustration d’un environnement investi par le joueur, en pleine nuit, dans Minecraft »

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d'histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

Les figures précédentes, issues d'une partie personnelle, vont servir d'exemple. La figure 7 représente un environnement, en pleine nuit, vierge de toute interaction avec le joueur. Aucun objet n'a été utilisé, posé ou détruit à cet endroit. La visibilité est plutôt faible, les arbres sont entiers, et des monstres peuvent apparaître, comme en témoigne le zombie. Il est remarquable, au contraire, sur la figure 8, que le joueur a su interagir avec l'environnement : des cannes à sucre et des bambous ont été plantés, transformant la zone à la fois géographiquement et à la fois en termes d'utilité. Les ressources vont pousser et peuvent être récupérées, créant une sorte de ferme. Des fleurs de bleuet, de pissenlit, de pivoine, de coquelicots, de tournesols, d'allium, de lilas, ont été dispersées. Ces fleurs auraient pu servir pour *craft*er des colorants, le joueur a préféré, ici, s'en servir dans un but purement décoratif. Une sorte de toit, au loin, témoigne de la volonté de créer un habitat imitant le réel. Enfin, des torches ont été disséminées à différents endroits dans l'espace et permettent d'accroître la visibilité d'une part, et d'empêcher la propagation de monstres d'autre part. Le joueur s'approprie donc l'espace de jeu, et le fait sien. « L'on peut alors imaginer, de manière très globalisante, que la multiplication des objets au sein d'une diégèse place le joueur en position de contrôle absolu sur cette dernière et l'oriente davantage en fonction du récit vidéoludique déroulé par ce récepteur » (Barnabé, 2018 : 104). Cet environnement qu'il a d'abord dû explorer lui devient personnel, il s'insère dans la diégèse et teinte le lieu en fonction de ses goûts, de ses moyens, de son imagination, de ses envies, de ses besoins... Grâce aux blocs, il effectue des choix qui narrativisent l'espace et lui donne un sens à ses yeux

De plus, « l'apparence graphique des objets influe de manière relativement évidente sur la caractérisation de l'univers qu'ils participent à construire » (*ibid*, 2018 : 106). L'épuration totale à base de formes très simples, cubiques, et de pixels visibles sont certes un gain de ressources techniques pour le jeu, mais sont aussi au service de l'imagination. Dans *Minecraft*, les objets sont définis par leur forme, leur texture (que le joueur peut changer via l'usage de packs de textures) et leur nom. Cependant, les blocs, malgré leur forme et leur nom précis peuvent être détournés, utilisés comme étant autre chose que ce pour quoi ils ont été conçus. « Le détournement de sens s'opère lors de l'interprétation : un sens second se substitue au sens initial voulu, par exemple par les concepteurs, ou le modifie. » (Maude Bonenfant, 2008 : 64). Les escaliers s'appellent escalier et servent certes à monter plus vite, mais leur forme peut également évoquer une toiture ou des bancs : (voir à gauche de la figure 9, la toiture de la maison est faite avec des escaliers). Les trappes fonctionnent comme une

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d’histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

porte et servent à bloquer ou laisser passer des créatures, mais peuvent aussi fonctionner comme des volets ou pour faire des pots de fleurs (voir au second plan de la figure 9, le coquelicot et la marguerite sont sur deux blocs d’herbe entourés de trappes pour symboliser un pot). Ces usages se retrouvent d’ailleurs directement dans le jeu, via par exemple les villages qui n’hésitent pas à détourner les objets du jeu et incitent ainsi le joueur à se servir de son imagination et de sa créativité.



Figure 9 - « Illustration de l’usage détourné des blocs d’escalier et de trappe par Minecraft »

De cette manière, ils appellent à la créativité du joueur, sa capacité à voir plus loin avec les blocs à sa disposition. C’est en ce sens que le jeu peut, en plus de son aspect cubique qui peut évoquer les briques qui en sont devenues caractéristiques, rappeler la franchise de jeu danoise Lego. Le joueur est à ce moment-là investi en tant que créateur d’imaginaire et de monde, se servant de l’univers de jeu comme un moyen plutôt qu’une fin.

Barnabé précise que « l’impact narratif de chaque objet ne se limite pas à son apparence. Il dépend aussi de nombreux autres paramètres tels que sa rareté, ses possibilités d’utilisation, les liens qu’il entretient avec le récit enchâssé, etc. » (2018, chap. 3). En mode survie et hardcore, leur grande diversité permet au joueur de s’imposer à lui-même ses propres objectifs, l’un des plus courants étant l’obtention de diamant. Le fait de pouvoir également cumuler les ressources permet de diviser la partie d’un joueur en missions : par exemple, au

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d’histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

hasard, si le joueur décide de construire une cathédrale en argile et en pierre taillée, il doit dans un premier temps récupérer des blocs d’argiles dans les biomes adaptés, miner de la pierre, la faire chauffer, la tailler, et ensuite s’atteler à la construction. Cette succession d’évènements constitue en un sens une sorte de petite histoire grâce aux objets. Ces objets permettent également de créer des moments de satisfaction lors de leur obtention ou au contraire de la tension s’ils sont difficiles à obtenir ou faciles à perdre. Par exemple, encore une fois, la première fois que le joueur trouve du diamant dans une partie, ou si celui-ci tombe dans de la lave et perd tout son *stuff*.

B. Les entités sont des objets narratifs

L’une des catégories d’objet qui a été mentionnée plus haut est celle des œufs d’apparition. Contrairement aux autres objets qui peuvent normalement se récupérer en mode survie, les œufs d’apparitions ne sont disponibles que par l’usage du mode créatif ou via des commandes. Ceux-ci permettent de faire *spawn* des entités (le terme « entité » sera employé pour regrouper les *mobs* et les personnages), qui sont un type d’objet parmi d’autres : « les personnages avec lesquels le joueur peut interagir sont également, d’un point de vue ludique, des objets. » (Barnabé 2018 : 104). « Cet objet (...) peut se résumer dans certains jeux, à un ensemble d’animations associées à un squelette, lui-même lié à un modèle 3D, couvert de texture... cet objet, véritable acteur du jeu, et piloté par une architecture comportementale qui détermine, entre autres, ses actions aux yeux du joueur. Ce comportement est vulgairement appelé I.A., bien que le jeu n'utilise pas d'intelligence artificielle au sens stricte du terme » (Emmanuel Guardiola, 2005 : 163-164). Les entités semblent jouer un rôle particulièrement intéressant dans la possibilité de narrativisation de l’univers de *Minecraft*, puisqu’ils viennent à la fois l’habiter, simuler de la vie, mais aussi par leur absence de dialogues. Le bestiaire du monde participe à construire l’imaginaire, à constituer l’imagerie du jeu.

B.1. Les animaux

Il est possible pour le joueur de faire se reproduire des animaux en leur fournissant certains types de ressources : par exemple, si une carotte est donnée à un cochon et qu’une deuxième carotte est utilisée sur un second cochon, un petit porcinet naîtra et pourra grandir jusqu’à atteindre une forme adulte qui lui permettra à son tour de se reproduire. Le joueur peut

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d'histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

construire des fermes (voir figure 10 ci-dessous) et y placer différents animaux, il investit de cette manière son environnement et constitue des étapes mémorables de son récit émergent.



Figure 10 - « Exemple de ferme, ici des moutons, des vaches, des cochons et des poulets. »

Le joueur a même la possibilité, s'il le souhaite, d'utiliser l'« étiquette » (utilisable sur n'importe quelle créature outre l'Ender Dragon) pour donner un nom à une entité, la personnaliser et la faire devenir un potentiel élément de narration. Les moutons peuvent également changer de couleur si le joueur utilise des colorants sur eux, permettant d'avoir des moutons roses, bleus, jaunes, violets, rouges, magenta, bref aux coloris uniques... Le jeu permet également au joueur de domestiquer des loups qui deviennent des chiens dociles et qui l'aident dans son aventure, notamment en attaquant les monstres, pouvant ainsi créer de l'attachement qui rythme la partie et joue dans l'implication narrative du joueur dans cet univers. Le joueur pris d'affection pour ce compagnon virtuel doit penser à nourrir son chien après que celui-ci ait pris des dommages afin de lui redonner de la vie, au risque de le voir périr.

B.2. Les villageois



Figure 11 - « Exemple de villageois, ici un forgeron d'armes. »

Les villageois sont des entités anthropomorphes, des *PNJ*, qui vivent généralement (sauf exception) dans des villages générés aléatoirement sur la map. Leur skin change en fonction du biome dans lequel se trouve leur village d'origine et en fonction de leur métier. Ils permettent d'échanger des ressources pour le joueur. Leur monnaie d'échange est l'émeraude, un minerai plutôt rare à l'état naturel mais que le joueur peut *farmer* grâce aux villageois. Ils sont dénués de lignes de dialogues, ils n'expriment aucun propos si ce n'est de légers râles ou marmonnements qui constituent un cri au même titre qu'une vache qui mugit, qu'une poule qui cocotte ou qu'un mouton qui beugle, et ne semblent là que pour fournir une interface d'échange (voir figure 12). Au sein des villages, il existe deux catégories de villageois, les villageois sans profession et les villageois qui ont un métier. Les premiers n'ont pas d'autres fonctions que d'habiter les villages pour leur donner un sentiment de vie. Néanmoins, excepté l'idiot du village, (un villageois sans profession qui a un *skin* et un comportement différent des autres), ils peuvent acquérir une profession et faire partie de la seconde catégorie de villageois : les villageois à métier. Ils sont ceux avec qui le joueur peut interagir. Les villageois peuvent être armuriers, bergers, bibliothécaires, bouchers, cartographes, fermiers, fléchiers, forgerons d'armes, forgerons d'outils, pêcheurs, prêtres, tailleurs de pierre ou tanneurs. Ces différents métiers permettent au joueur d'échanger certains types de ressources plutôt que d'autres et les villageois peuvent prendre plus de rangs en fonction des échanges

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d'histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

qu'ils effectuent avec le joueur, un cartographe rang maître aura un plus large panel de choix d'échanges qu'un cartographe rang novice.

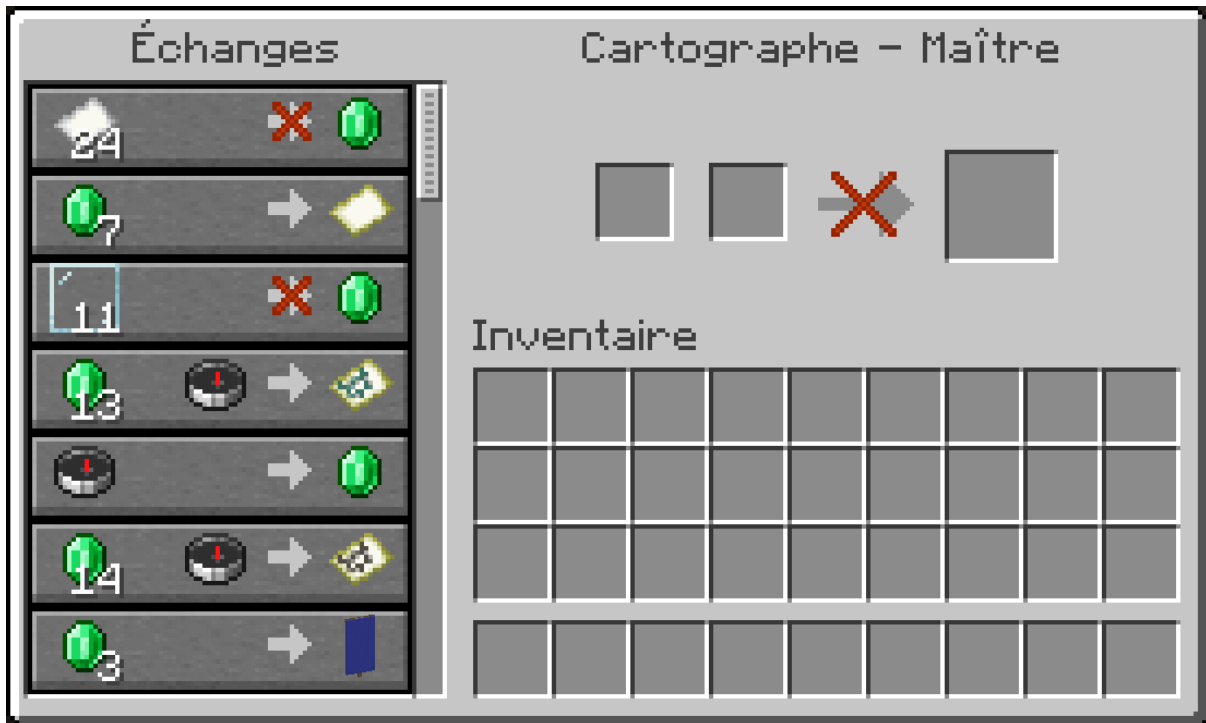


Figure 12 - « Interface d'échange avec un villageois cartographe de rang Maître »

Malgré leur absence de lignes de dialogue qui leur retire une portée narrative exploitable, ces entités ne sont pas dénuées d'impact dans le récit du joueur. Le joueur peut les déplacer d'un endroit à un autre en utilisant un bateau, offrant ainsi des trajets qui prennent une valeur différente au sein de son récit que s'il avait été seul. De plus, en interagissant avec eux et en les faisant progresser, le joueur intervient directement dans la ludiégèse : le villageois en question a certes un rôle ludique, mais il permet au joueur de définir de nouveaux objectifs. Si, à titre d'illustration, le joueur avait pour objectif de faire passer un tanneur d'un rang compagnon à un rang expert, il devrait aller récolter des ressources exprès pour cela. De plus, si une fois son tanneur passé au rang expert et proche du rang maître venait à mourir, les efforts fournis par le joueur serait vain, celui-ci a donc toutes les raisons de protéger ce villageois, qui prend de cette manière une valeur, une place différente dans sa partie. Les villageois peuvent en effet se faire attaquer par les monstres, qui peuvent soit se faire tuer soit se transformer en zombie et attaquer ensuite le joueur.

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d'histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

Au-delà des villages, il existe encore d'autres catégories de villageois. Certains villageois pacifistes apparaissent aléatoirement dans le monde : ce sont les marchands ambulants, reconnaissables par leur deux lamas en laisse. Ils permettent de commercer en dehors des villages quand on les croise. En rencontrer un devient un micro-événement dans la partie du joueur. D'autres types de villageois sont *a contrario* agressifs . C'est le cas notamment des sorcières, et du dernier type de villageois traités ici, qui sont les Illageois, des villageois hostiles qui habitent dans des structures nommées manoirs et qui cherchent à attaquer le joueur, les villageois pacifistes et les golems de fer. Les illageois apparaissent parfois en groupe, aléatoirement, à l'auré des villages et les attaquent à vue, créant ainsi une phase d'invasion. Ces phases d'invasion créent des micro-récits actualisés (que Arsenault avait défini comme étant des récits qui offrent la possibilité aux joueurs d'être témoin d'évènements narratifs par le biais de conflits ou d'objectifs [2006]) où le joueur peut décider, ou non, d'intervenir.

B.3. Les monstres

Dans l'*Overworld*, les monstres apparaissent uniquement dans l'ombre des caves ou en pleine nuit. En pleine nuit, les environnements auxquels le joueur est confronté sont difficilement analysables à cause de la faible luminosité et surtout de l'état alerte dans lequel le joueur est plongé en raison de l'apparition des monstres et des sons qu'ils génèrent. La nuit est généralement pour le moment un moment de survie pour le joueur. Chaque monstre a son comportement et ses conditions de survie, certains monstres, les *skeletons* et les zombies brûlent quand ils sont confrontés à la lumière du jour. D'autres comme les araignées deviennent inoffensives, d'autres encore, les *creepers* restent sur la map une fois qu'ils ont *spawn*. Les apparitions de *phantoms*, des monstres fantomatiques ressemblant à des raies manta, ne se font qu'après une heure de jeu sans que l'avatar n'ait dormi (soit trois nuits), et rythment la partie en créant par leur apparition du récit actualisé. Les attaques de monstres créent également de la tension au sein d'une partie ce qui permet l'apparition potentielle des micro-récits actualisés.

L'univers du jeu est encore enrichi d'un « récit évoqué » puisqu'il est rempli de monstres qui créent de la narrativisation en évoquant d'autres univers. C'est le cas des sorcières qui font référence aux contes, des zombies qui renvoient à des récits horrifiques, ou des squelettes qui

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d'histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

évoquent des *RPG d'heroic fantasy*, les *slimes* qui font également penser à de vieux films de Science-Fiction... De cette manière, le jeu renforce son univers grâce à un parasitisme culturel (Ignacio Ferreras, 1972), c'est-à-dire des emprunts d'imageries à d'autres récits afin de construire son propre univers. De plus, ces monstres, facilement reconnaissables, permettent au joueur de comprendre qu'ils sont dangereux pour lui grâce à leur *design* qui afforde naturellement l'idée d'un ennemi à combattre ou à fuir. (Verchère, 2019). D'autres monstres caractérisent à eux seuls l'univers du jeu puisqu'on ne les retrouve que dans l'univers de *Minecraft*, c'est le cas des *creepers*, des *endermen*, ou des récents *wardens* par exemple, devenus de véritables icônes pour les joueurs, si bien que le logo du *launcher* du jeu est une tête de *Creeper*. Avec les années, *Minecraft* a subi de nombreuses mises-à-jour ayant permis de constituer un bestiaire de plus en plus large, poussant chaque fois les limites de l'univers du jeu et permettant aux récits de joueurs de s'enrichir.

Deux *mobs* du jeu sont en fait des *boss*, et pourraient être assimilés à une forme de récit enchâssé, mais n'étant pas obligatoires ils ne seront pas considérés comme tel ici. Ils sont discernables des autres *mobs* par l'usage d'une barre de vie. Cette barre de vie sert à fois ludiquement, pour annoncer au joueur sa progression, mais aussi comme un effet de mise en scène permettant de le distinguer encore plus des autres monstres. Ces deux *mobs* sont l'*Ender Dragon* et le *Wither*. De son côté, l'*Ender Dragon* prend la forme d'un dragon noir imposant par sa taille. Lorsque le joueur le tue pour la première fois, il n'offre presque aucune ressource si ce n'est énormément d'expérience, mais aussi un œuf d'*ender dragon* qui est purement décoratif et sert en fait de trophée pour le joueur qui a réussi l'exploit de vaincre le *boss*. Le *Wither*, lui, est au même titre que les golems de fer, le seul *mob* agressif qui nécessite d'être créé par le joueur, avec des ressources placées dans l'environnement. C'est un monstre tricéphale dont chaque tête ressemble à celles des *withers squelettes* que l'on retrouve dans le *Nether*. À sa mort, il lâche une étoile du *Nether*, l'un des items les plus rares du jeu, puisqu'il ne peut être obtenu que de cette façon, et qui sert à la création d'une *balise*, un bloc très intéressant pour le joueur. Ces *boss* permettent à l'univers de s'enrichir encore plus, à un semblant de scénario qui se passe d'explication de se développer, et au joueur de se poser des objectifs qui rythment son expérience.

Conclusions concernant l'univers de *Minecraft*

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d'histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

Pour résumer, l'environnement de *Minecraft* est unique pour chaque monde généré et est constitué d'un grand nombre de biomes différents dispersés dans un monde énorme composés de trois dimensions (l'*Overworld*, le *Nether* et l'*End*) à investir pour le joueur. L'environnement abrite également des structures qui peuvent prendre différents rôles et qui servent de récit évoqué ainsi qu'à l'apparition de récit émergent. En additionnant ces différents éléments aux multiples moyens de se déplacer et de se repérer sur la carte, l'environnement appelle à l'exploration et permet de générer une narration spatiale. De plus, à l'inverse de nombreux jeux classiques, l'environnement de *Minecraft* est entièrement investissable par le joueur puisque essentiellement constitué d'objets : les blocs. Comme l'explique Barnabé, le joueur peut manipuler la diégèse du jeu et avoir un contrôle dessus grâce au grand nombre d'objets à sa disposition (2018). La forme et les textures des blocs laissent le joueur les interpréter comme il le souhaite et s'en servir à sa guise pour bâtir de petites structures ou des mondes entiers. Leur rareté et leur difficulté d'obtention leur donnent un sens et une valeur aux yeux du joueur. De leur côté, les entités permettent de donner vie à l'univers et participent également à l'émergence de récits, qu'ils soient évoqués, actualisés ou émergents. Le jeu arrive à créer tout un imaginaire autour de son univers par le biais de parasitisme esthétique ainsi que par l'invention d'éléments singuliers qui lui sont propres et qui le caractérisent. L'univers ayant été défini, il faut désormais s'intéresser à la manière dont le jeu fait médiation entre lui et le joueur.

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d’histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

LA MISE-EN-SCÈNE DE MINECRAFT

I - Le gameplay

« dans le cadre du jeu sur support numérique, le joueur va prendre connaissance des règles lors de l’actualisation même du système, alors que généralement, dans un jeu traditionnel, les règles sont données au joueur avant qu’il effectue son action de jeu. » (Genvo, Pignier, 2011 : 7)

Minecraft est à la fois un jeu à émergence et un jeu à récits émergents. Son *gameplay* est constitué de tout un tas de possibilités, comme évoqué plus haut, mais est surtout accès autour de la notion de blocs et de *crafts*. Le joueur collecte des ressources, et, à l’aide de celles-ci, investit l’univers de jeu en posant ou en *craftant*. Ce gameplay simple associé à un environnement vaste et riche permet au joueur de mobiliser l’attitude de son choix face au jeu, « le pouvoir de transformation qui est constamment laissé aux joueurs n’est pas sans modifier le rapport que ceux-ci ont avec l’œuvre et la création en général. » (Barnabé, 2018 : 140). Dans cet environnement *sandbox*, le joueur devient une instance de co-crédation qui se sert du jeu pour créer l’expérience souhaitée : de nombreux jeux dans le jeu sont d’ailleurs apparus au sein de *Minecraft*, allant du simple dé à coudre⁶⁰ au sein d’un serveur à des *maps* entières prenant les allures de *RPG*.

En règle générale, dans le jeu vidéo, le joueur se place sur un spectre allant de l’attitude « performative » à l’attitude « narrativisante » ; il se trouve généralement sur un entre-deux sans jamais aller totalement dans un de ces deux extrêmes. L’exemple d’un *speedrunner* définit parfaitement l’attitude performative puisque celui-ci se sert du jeu non comme un récit mais comme un outil purement ludique. Cependant, lorsqu’il s’investit de cette manière, la plupart du temps en se filmant, il s’impose des objectifs personnels et crée de la tension et du récit malgré lui, par exemple « comment a-t’il réussi à trouver les forteresses du nether ? » ; « combien de temps a t’il mis avant d’arriver dans l’end et à battre l’ender dragon ? » etc...

⁶⁰ Le *dé à coudre* est un jeu inventé par les joueurs Skayloss et Tenshinryu sur le serveur *Minefield* et popularisé par les vidéastes TheFantasio974 et Bob Lennon. Le *dé à coudre* consiste à sauter d’une plateforme dans un espace rempli d’eau et de venir progressivement, après chaque saut, boucher l’espace de la piscine. Si un joueur touche un des blocs qui sert à boucher la piscine, il est éliminé. source : <https://youtu.be/rYJFrc1es7k?t=77>

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d'histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

Le gameplay du jeu invite à l'exploitation des ressources, et donc à l'exploration pour trouver de nouvelles ressources, ainsi que dans les créations que fera le joueur : En créant, il crée également du sens, il donne une portée symbolique à ses constructions. Un simple empilement de blocs devient à ses yeux sa maison, etc... Le gameplay en lui-même n'est pas porteur de récit, mais peut permettre l'émergence de récits vidéoludiques. En étant suffisamment simple, il permet au joueur d'investir ses propres objectifs, l'amenant à pouvoir narrativiser lui-même ses parties.

Barnabé précise que « le jeu vidéo se caractérise par l'ambivalence de son positionnement, entre structure et liberté. Les actions qu'il permet de réaliser peuvent, de ce point de vue, être divisées en deux catégories : celles qui sont « nécessaires » et celles qui sont simplement « possibles ». Voilà deux aspects du médium qui ont leur importance dans la construction et dans l'orientation d'une diégèse. » (2018 : 132). *Minecraft* offre assez peu de mécaniques « nécessaires », si ce n'est ne pas perdre tous ses points de vie pour rester en vie et manger pour ne pas perdre de vie. Pour pousser à l'extrême, ces mécaniques peuvent de toute façon être balayées si le joueur passe en mode paisible ou en mode créatif. On pourrait très bien imaginer un joueur qui n'existe dans le jeu qu'en tant que « touriste » et pour qui seule l'exploration compterait. Ca peut d'ailleurs être le cas, le joueur peut télécharger des maps réalisées par d'autres joueurs et ne pas chercher à s'investir par lui-même dans de la création, seulement de la visite. Le gameplay est d'ailleurs suffisamment riche pour que le jeu puisse être utilisé autrement que pour sa fonction purement ludique, pour de l'éducation ou de l'urbanisation par exemple...

II - Les interfaces graphiques

Barnabé définit l'interface comme désignant « tous les intermédiaires qui assurent la connexion entre un logiciel et son utilisateur. » (2018 : 87). Selon Jean-François Bélanger-Gagnon, « il importe de distinguer deux principales catégories d'interfaces : les périphériques d'interaction ainsi que l'interface graphique et sonore. » (2010, p. 18). Les périphériques d'interactions renvoient aux périphériques d'entrée comme un clavier, une souris, une manette, les périphériques de sortie comme un moniteur, ou les périphériques d'entrée-sortie comme un disque-dur, un écran tactile... L'interface graphique est, elle, définie

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d’histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

comme l’interface utilisateur au sein de l’ordinateur, tels les curseurs, les fenêtres, les menus, les icônes, les temps de chargement, la caméra...



Figure 13 - « Illustration d’une interface graphique, ici l’inventaire, dans *Minecraft* »

Les deux types d’interface peuvent devenir des moyens de façonner la *ludiégèse* d’un jeu en brouillant la frontière entre l’extradiégétique et l’intradiégétique. Il est, certes, plus difficile pour les périphériques d’interaction de faire preuve de narrativisation, mais cela n’est pas impossible pour autant : Barnabé cite par exemple le cas des manettes-guitares de *Rock Band* (Harmonix, 2007) et *Guitar Hero* (Harmonix, 2005) ou le cas de *Skylanders: Spyro’s Adventures* (Toys For Bob, 2011) et ses figurines de *skylanders*⁶¹ (2018). Ce genre d’exemple reste pourtant minoritaire en comparaison avec les procédés faisant de ce que Bélanger-Gagnon désigne comme étant l’interface « graphique » d’un jeu un moyen de poursuivre la narrativisation. C’est notamment le cas de *Minecraft*.

A. L’écran-titre

⁶¹ « Ce jeu fonctionne avec une série de figurines représentant des créatures magiques (les « Skylanders ») qui doivent être achetées séparément du jeu. En posant ces figurines sur un socle relié à la console, le joueur peut utiliser, à l’intérieur du jeu, les différentes créatures dont il a fait l’acquisition. Chaque Skylander a des caractéristiques qui lui sont propres et garde en mémoire l’expérience et les objets qu’il a pu obtenir au fil des parties. Ce système a pour but d’encourager les joueurs à jouer ensemble, à procéder à des échanges, etc. Mais l’existence des figurines est également justifiée d’un point de vue narratif. Les Skylanders sont, en effet, présentés comme les protecteurs d’un univers nommé « Skyland ». Ceux-ci ont été rapetissés et gelés par un tyran maléfique qui, pour les évincer définitivement, les a ensuite bannis dans une autre dimension, à savoir la Terre. En les posant sur leur socle (appelé « Portal of Power »), le joueur a, cependant, la possibilité de les faire réintégrer leur monde, et ainsi de les aider à le sauver » (Barnabé, 2018, chap. 3)

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d'histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

Comme le souligne Barnabé dans son livre *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*, la narrativisation peut commencer dès l'écran-titre : « Comme élément du paratexte, l'écran-titre s'inscrit de façon significative dans notre questionnement car il établit l'atmosphère d'un jeu avant même que celui-ci ait démarré. Il s'agit, en d'autres termes, du premier contact direct entre le joueur et la diégèse. » (2018 : 78). Pour Bélanger-Gagnon, « l'écran-titre d'ouverture, qui, souvent, apparaît immédiatement (...), peut être vu comme un élément étoffant le monde fictionnel. » (2010 : 29). C'est absolument le cas de *Minecraft*, qui se sert de l'écran-titre pour transmettre l'ambiance du jeu en montrant, en fonction des mise-à-jour majeures, des environnements différents du jeu.



Figure 14 - « écran-titre de la version 1.20.1 de Minecraft »

Dans le cas de la version 1.20, dernière en date lors de la rédaction de ce mémoire, l'arrière-plan est constitué d'un panoramique circulaire présentant un nouveau biome : le bosquet de cerisiers. Le biome étant plutôt rare, le jeu incite le joueur à parcourir le monde afin de le découvrir, le jeu incite donc à la narration spatiale.

B. La caméra

La caméra dans le jeu vidéo contribue énormément à la création de la ludiégèse et le rapport du joueur à son avatar. Elle peut participer au jeu puisqu'elle permet de se repérer dans

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d'histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

l'espace ludique (Barnabé, 2018), qu'il soit en 2D ou en 3D, et participe au *gameplay*, allant jusqu'à définir certains genres comme ça peut être le cas pour le *FPS*⁶² ou le jeu de tir à la troisième personne (Bélanger-Gagnon, 2010). Elle a également un rôle narratif, puisqu'elle délimite une partie du *cosmos* visible pour le joueur. Barnabé écrit à ce sujet que « la continuité du regard propre à la majorité des jeux vidéo est probablement l'un des éléments les plus déterminants dans la perception de la narrativité qui l'habite non comme une succession d'événements mis côte à côte, mais comme un univers à explorer. » (2018 : 99). Le choix du point de vue de la caméra est donc essentiel : la caméra a un rôle d'interface, puisqu'elle fait médiation entre le jeu et le joueur, mais participe également au *gameplay*, aux valeurs transmises par le jeu et à la découverte de l'univers... Tout ça agit directement sur le récit vidéoludique qui se construit lors de la partie.

Dans *Minecraft*, le joueur peut décider de passer lorsqu'il le souhaite à la troisième personne, mais le point de vue est toujours, dans un premier temps, à la première personne. Barnabé écrivait au sujet du changement de perspective, à propos de *The Elder Scroll V : Skyrim* : « le joueur peut à tout moment choisir de visualiser la partie à la première ou à la troisième personne. Ces conversions représentent une manipulation extradiégétique : la possibilité de cette variation place le joueur dans une position d'énonciateur, ce qui correspond bien à la volonté, très présente dans ce jeu, de faire primer le récit vidéoludique du joueur sur le récit enchâssé. » (2018 : 97). Ce raisonnement peut s'appliquer également pour *Minecraft*.



Figure 15 - « Illustration de la vue subjective dans Minecraft »



Figure 16 - « Illustration de la vue à la troisième personne dans Minecraft »

En plaçant initialement le joueur à la première personne, voyant seulement la main de son avatar (que le joueur peut, par ailleurs, décider de masquer), elle l'inclut en tant qu'acteur intradiégétique au sein de l'univers fictionnel, cela participe à créer de l'identification. Le vue

⁶² *FPS* ou *first person shooter*, jeu de tir à la première personne.

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d'histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

subjective fait du joueur le personnage principal de l'univers fictionnel, et participe à l'immersion que peut ressentir le joueur. *A contrario*, la vue à la troisième personne renforce la distance entre le joueur et son avatar (Bélanger-Gagnon, 2010).

En lui permettant de choisir son point-de-vue à tout moment, le jeu confère au joueur le pouvoir d'énoncer le récit vidéoludique comme il le souhaite. Le joueur est responsable de ses mouvements, de sa manière de voir, d'observer dans le jeu, et participe à l'impression de liberté qu'il peut éprouver et à sa capacité d'être, en tant que narrateur, actif sur la modalité de représentation du monde et de l'avatar. Le jeu inclut également la possibilité pour le joueur de changer le *skin*, l'aspect graphique de son *avatar*. Passer à la troisième personne lui offre la possibilité d'observer son *skin* et peut participer à l'inclure dans une diégèse et renforcer la création de récit. Un joueur possédant un *skin* issu d'une autre œuvre, par exemple le magicien Gandalf de l'univers de la Terre du Milieu de J.R.R. Tolkien, participerait lui-même à la création de son récit évoqué.

III - Le son

D'après notre grille d'observation sur le son, la plausibilité du monde passe tout d'abord par des sons intradiégétiques non-dynamiques qui permettent sa « présentification », par exemple les sons produits par les entités qui ont à chaque fois plusieurs variantes, ou les bruits de l'environnement comme celui produit par la pluie, le tonnerre, la lave, les cours d'eau... Ils permettent de donner au cosmos une impression d'existence et d'autonomie indépendante du joueur, comme si même s'il n'était pas là, les objets avaient une consistance. Ils permettent également au joueur de prendre conscience de l'environnement autour de lui. Les sons dynamiques et interactifs permettent à ce moment-là la « présentation », c'est-à-dire d'ancrer encore plus et le joueur dans l'univers du jeu, que ce soit par les bruits de pas de l'avatar qui s'adaptent aux blocs sur lesquels il marche, le son d'un bloc en train de se faire casser ou d'un outil qui se brise, ou même celui que fait un objet récupéré par le joueur dans son inventaire et qui répond simplement à un besoin d'interface pour faire comprendre au joueur qu'il a bien récupéré son item, mais où rien ne contre-indique son existence intradiégétique puisque si sur une partie multijoueur le joueur 1 récupère un objet à côté du joueur 2, le joueur 2 entendra également le son... *Minecraft*, au même titre que toute

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d’histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

œuvre audiovisuelle, se sert du son pour colorer son univers et le rendre à la fois plus discursif et plus crédible aux yeux du joueur (Barnabé, 2018).

A. Les sons acousmatiques participent à la mise-en-scène

Le compositeur Daniel Rosenfeld (aussi connu sous le pseudonyme de C418), responsables des premières musiques de *Minecraft*⁶³ et de son *sound design* a donné une conférence au DevGAMM, publiée en 2015 sur leur chaîne YouTube, dans laquelle il s’exprime sur les problèmes auxquels il a été confronté lors de sa réflexion autour du son et de la musique du jeu. Il a notamment abordé les problématiques de localisation du son qui font pourtant désormais parti à par entière de l’expérience de jeu et qui sont des éléments de mise-en-scène qui permettent à la narration de se faire :

« Minecraft... Son concept est d’être un jeu basé sur du voxel et qui est complètement procédural, ce qui signifie qu’il est généré aléatoirement. (...) Tout arrive parce que le joueur veut que ça arrive, ou parce que la génération aléatoire veut que les choses se passent. Et alors imaginez ça : vous êtes dans une grotte, et il y a un zombie, mais ce zombie n’est pas avec vous. Le zombie est dans une autre pièce, d’accord ? Alors vous êtes ailleurs : techniquement si le zombie fait des bruits de zombie, vous ne devriez pas l’entendre parce qu’il y a un mur ; mais peu importe ce qu’il se passe, vous êtes toujours là. Alors, vous êtes au niveau du mur, vous entendez le zombie et vous regardez partout autour de vous et il y a seulement un mur et vous vous dites : “qu’est ce que c’est ?” (...). C’est plutôt mauvais, mais c’est aussi plutôt chouette, parce que c’est terrifiant, parce qu’il y a un son que vous ne

⁶³ D’autres morceaux de la bande-originale ont ensuite été composés par Lena Raine, Kumi Tanioka et Aaron Cherof.

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d’histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

devriez pas entendre. » [notre retranscription et traduction]⁶⁴ (Rosenfeld, 2015, 5:05)

En effet, comme l’expliquent Collins, « L’action d’anticipation est une partie critique de la réussite dans de nombreux jeux, particulièrement dans les jeux d’aventures et d’action. Notamment, les sons acousmatiques — c’est-à-dire les sons sans origine visuelle définie — peuvent nous inciter à regarder dans la direction d’un son » [Traduction de Genvo et Pignier]⁶⁵ (2008 : 270) et Chion, « Le problème de la localisation d'un son est donc, le plus souvent, rabattu sur celui de la localisation de sa source » (Chion, 1990 : 63). Le joueur, entendant le son d’un monstre intradiégétique et acousmatique, c’est-à-dire en hors-champ, va chercher en direction de la source sonore pour y trouver l’ennemi : « dans le cas du son acousmatique, le joueur est tenté de saisir l’origine sonore, de l’évaluer, et d’agir en conséquence, reprenant ainsi le contrôle de son champ de perception. » (Genvo, Pignier, 2011 : 12). Cependant, si ce dernier s’avère être derrière un mur, l’absence de visualisation joue sur le sentiment de tension que le joueur peut ressentir. Cet effet de mise-en-scène offre des séquences de jeu qui peuvent se révéler particulièrement stressantes, par exemple dans une mine abandonnée où se trouvent des araignées venimeuses que le joueur entend sans pouvoir les localiser précisément. Le joueur a alors « le sentiment que son champ de perception se fait envahir par celui d’un sujet ennemi. Tel peut être l’effet émotionnel du son de nature acousmatique. » (Genvo, Pignier, 2011 : 10-11)

D’autres types de sons acousmatiques, cette fois-ci extradiégétiques, existent dans *Minecraft* et apparaissent uniquement dans les endroits sombres, notamment les grottes, les caves, les crevasses ou les mines. Ceux-ci sont *off*, contrairement aux sons précédemment cités. Ils

⁶⁴ « *Minecraft... the concept of it is that it is a voxel based game that is completely procedural which means that it's randomly generated. (...) Everything happens because the player wants it to happen or just because the random generation tells the player that things are happening. And so, imagine this, you are in a cave and there's a zombie, but the zombie is not with you. The zombie is in a different room, right ? So you are over there : technically if the zombie makes the zombie sound, you should not hear it because there's a wall but what happens you're still here it anyway, so you're on that wall, you just hear zombie and you just look around and there's like a wall and you're like : "what is this ?"(...). It's kind of bad, but it's also kind of cool because it's creepy because there's a sound that you shouldn't hear. » URL : <https://youtu.be/eyzKuKAFOHU?t=305>*

⁶⁵ « *anticipating action is a critical part of being successful in many games, particularly adventure and action games. Notably, acousmatic sound — that is, sound with no clear origin visually — may inspire us to look to the direction of a sound. »*

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d’histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

n’ont en effet aucune source réelle et témoignent uniquement d’une volonté de mise-en-scène. L’écoute causale de ces sons (que Chion définit comme consistant à « se servir du son pour se renseigner autant que possible sur sa cause » (1990 : 26), et qui permet d’interpréter la cause intradiégétique d’un son mais également la manière dont celui-ci a été enregistré) ne permet pas de déterminer l’origine de ces sons, participant à créer une ambiance hostile et anxiogène, à renforcer la « présence sensible » du joueur dans l’univers du jeu.

B. La musique

La musique participe également à caractériser l’expérience de jeu et à apporter une vraie plus-value narrative : « Tant de bandes-son (...) ont participé grandement à forger l’identité propre de chaque jeu, tout en y instaurant une certaine représentation mentale et un horizon d’attente dans l’esprit des joueurs. » (Damien Becret, 2020 : 17). La problématique qui semble s’être posée est qu’à l’époque de sa sortie, *Minecraft* présentait un type de *gameplay* nouveau et un univers vaste généré procéduralement unique par rapport aux autres jeux. Pour ces raisons, « en changeant le *gameplay*, les concepteurs, ici compositeurs, ont (dû repenser) l’utilisation des effets sonores et de la musique. » (Laurent Di Filippo, 2016 : 345). Rosenfeld a été confronté à un système de jeu nouveau et les automatismes de composition de musique de jeu vidéo ne pouvaient que trop difficilement être utilisés ici, balayant d’un revers toute possibilité de *leitmotifs*.

« Bon, imaginez ceci : le joueur est dans la savane, et il y a une forêt juste à côté (mais qui ça intéresse ?). Et maintenant, vous dites : “oh, ça ferait sens que dans un endroit comme une savane, on puisse jouer de la musique de savane, pas vrai ?” et vous jouez aléatoirement une musique de savane, mais maintenant, (...) parce que le joueur n’est jamais vraiment posé à un seul point dans *Minecraft*, ce joueur va dans la forêt très rapidement, et maintenant que la musique de savane est en train de jouer, elle doit se couper et lancer une musique de forêt. Tout ça est très maladroit et inconfortable. »
[notre retranscription et traduction]⁶⁶ (Rosenfeld, 2015, 7:35)

⁶⁶ « *So imagine this : the player is in the savannah and there’s a forest next to it (but who cares ?) and like now you say : “oh it makes sense that in a place like a savannah, you know, we can play some savannah music, right ? ” and then you just like randomly play savannah music but now, (...) because players don’t really stick in one*

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d’histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

« Bon, imaginez un ennemi et un joueur (...) Donc, on pourrait lancer la musique de combat, mais le problème dans *Minecraft* est que les combats sont vraiment courts, le joueur pourrait juste s’enfuir et ça ne durerait que deux secondes, donc on ne peut pas vraiment lancer de musique de combat car il n’y a pas le temps. Ou le joueur pourrait tuer l’ennemi, mais ça ne durerait que cinq secondes, ça va très vite dans *Minecraft*. Donc, comment joueriez-vous de la musique de combat ? » [notre retranscription et traduction]⁶⁷ (Rosenfeld, 2015, 10:03)

En effet, comme Rosenfeld l’explique, contrairement à un jeu dont la musique serait dynamique (Collins, 2008) et assignée à de petits territoires, à la manière d’un *RPG* classique comme *Pokémon Émeraude* (Game Freaks, 2004), la taille des mondes, la proximité entre les différents biomes, et la manière imprévisible dont le joueur peut exprimer son *play* empêchaient initialement le jeu d’employer des *leitmotifs* qui correspondent à l’environnement. Il en va de même pour les thèmes adaptatifs qui sont souvent utilisés dans le jeu vidéo pour apporter une information concrète au joueur, comme l’explique Jørgensen. Ici, une musique de combat, par exemple, n’aurait pas sa place dans le jeu puisque les combats peuvent être fuis ou gagnés en seulement quelques secondes. A force d’évolutions, le jeu a malgré tout tenté de diviser certaines musiques par zones : certaines ne se lancent que dans le *Nether*, certaines dans l’*End*, certaines uniquement dans l’*Overworld*, certaines en milieu sous-marin, d’autres encore dans des biomes à températures spécifiques. Néanmoins, la presque totalité de ces musiques ont pour point commun de se lancer de façon aléatoire lors de la progression du joueur.

point in Minecraft, that player goes in the forest really quick and now the savannah music is playing, now we have to stop it and then it’s like just play forest music. All of that is very clunky and uncomfortable. » URL : <https://youtu.be/eyzKuKAFOHU?t=455>

⁶⁷ « *So imagine there’s an enemy and a player(...) So we could play battle music, but a problem in Minecraft is that battles are really short, so the player could just run away and it’s like a two second thing, so we can’t really battle music because there’s no time. Or, the player could kill the enemy but that’s all such a five second thing, it’s really fast in Minecraft. So, how would you play battle music ?* » [notre retranscription et traduction] URL : <https://youtu.be/eyzKuKAFOHU?t=603>

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d'histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

« Ce qu'il y a, avec *Minecraft*, c'est qu'avant même que nous ayons des joueurs, nous avons supposé que l'argument commercial de ce jeu est que vous pouvez jouer éternellement. Et, ce qu'il s'avère, à propos de ça, c'est que la musique ne doit pas être ennuyante du tout. (...) Et si on avait juste une musique générale qui ne raconte rien, peut-être un petit peu mélancolique mais sans que ça ne soit triste. (...) Nous avons basiquement fait en sorte que la musique apparaisse aléatoirement entre quinze et cinquante minutes. (...) Si la musique apparaît aléatoirement pendant que les joueurs font une maison en terre, ça leur fera se souvenir de ce moment, (...) ou s'ils construisent un bateau et que le Soleil se couche et que la musique entre en jeu. (...) Ce qu'il y a de bien avec cette musique plutôt générique, c'est que si les joueurs font quelque chose de vraiment banal, ils ne s'intéressent pas vraiment au fait que la musique soit présente, et c'est une bonne chose car ils ne se plaignent pas à propos du fait qu'elle soit ennuyante. » [notre retranscription et traduction]⁶⁸
(Rosenfeld, 2015, 22:33)

Cet aspect aléatoire et non-dynamique (Collins, 2008) participe en fait, surprenamment, grandement au sentiment de narration dans le jeu. Comme l'explique Barnabé, se servant de la notion de plus-value développée par Chion (1990), le son est une donnée diégétique qui permet de constituer ou colorer une ambiance, d'apporter une plus-value à l'image et

⁶⁸ “*Ce qu'il y a, avec Minecraft, c'est qu'avant même que nous ayons des joueurs, nous avons supposé que l'argument commercial de ce jeu est que vous pouvez jouer éternellement. Et, ce qu'il s'avère, à propos de ça, c'est que la musique ne doit pas être ennuyante du tout. (...) Et si on avait juste une musique générale qui ne raconte rien, peut-être un petit peu mélancolique mais sans que ça ne soit triste. (...) Nous avons basiquement fait en sorte que la musique apparaisse aléatoirement entre quinze et cinquante minutes. (...) Si la musique apparaît aléatoirement pendant que les joueurs font une maison en terre, ça leur fera se souvenir de ce moment, (...) ou s'ils construisent un bateau et que le Soleil se couche et que la musique entre en jeu. (...) Ce qu'il y a de bien avec cette musique plutôt générique, c'est que si les joueurs font quelque chose de vraiment banal, ils ne s'intéressent pas vraiment au fait que la musique soit présente, et c'est une bonne chose car ils ne se plaignent pas à propos du fait qu'elle soit ennuyante.*” [notre retranscription et traduction] « *The thing about Minecraft is, even back before we had players, we assumed that the selling point of the game is that you can play forever and ever and ever. And the thing about that is that the music needs to not be annoying at all. (...) How about we just have general music that doesn't really say anything, maybe a little bit melancholic, but that doesn't really mean it's sad. (...) We basically made the music search like randomly happen between fifteen or fifty minutes. (...) if the music just randomly happens to play, because they made, like, a dirt house, it makes them remember that moment, (...) or like they build a boat and the Sun is setting and the music kicks in. (...) The good thing about this fairly generic music is if players do something that is also very generic, they don't very care that the music is playing and that is a good thing because they don't complain about it being annoying.* » URL : <https://youtu.be/eyzKuKAFOHU?t=1353>

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d'histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

d'accentuer l'immersion dans l'univers de jeu. (2018). Le jeu est la plupart du temps vide de musique, et le joueur effectue ses actions seulement entouré des sons ambiants. Mais lorsqu'une musique apparaît finalement, et que le joueur effectue une action qui lui paraît importante, elle participe à créer un sentiment qui rend unique ce moment. Pour citer l'exemple de Rosenfeld, si le joueur effectue un voyage en bateau lors d'un coucher de soleil, ou qu'il vient de construire sa première maison, la musique viendra récompenser ses efforts. *A contrario*, si l'on se base sur des témoignages de joueurs, s'ils effectuent une action banale et qu'elle se lance, la musique pourra créer un sentiment de réconfort, de bien-être, voire de nostalgie ou de coconage. Cela peut par ailleurs s'expliquer par le style musical des morceaux, qui tendent pour la plupart vers un registre *ambient*, un genre musical que Brian Eno, l'un de ses fondateurs décrit : « La musique Ambient doit être en mesure d'accommoder tous les niveaux d'attention sans en forcer un en particulier, elle doit être aussi discrète qu'elle est intéressante. » [Notre traduction]⁶⁹ (1978). Généralement, l'*ambient* se définit par des nappes sonores lentes et texturées, ici combinées avec un son de piano *low fidelity*⁷⁰ : « J'adore l'idée d'une musique de basse qualité (de faible résolution sonore) mais qui reste toujours une bonne musique » [notre retranscription et traduction]⁷¹ (Rosenfeld, 2015, 19:52). La musique apporte une couleur en plus, une plus-value à l'univers du jeu.

Un autre type de musique existe dans le jeu, et elle est cette fois-ci dynamique et interactive puisqu'il appartient au joueur de la déclencher ou non. En effet, outre les musiques d'ambiance, il existe des blocs musicaux qui peuvent jouer une note et qui permettent aux joueurs de composer directement de la musique dans le jeu, mais aussi et surtout, il existe seize disques de musique, qui ressemblent à des vinyles. Ce sont des jukeboxes. L'idée est plutôt simple : si les joueurs veulent plus de musique, ils peuvent la trouver dans le jeu.” [notre retranscription et traduction]⁷² (Rosenfeld, 2015, 27:42) Ceux-ci contiennent généralement des extraits musicaux, à l'exception de deux vinyles intitulés *11* et *5* qui sont des extraits sonores de bruits de pas, de respirations et de sons de monstres, particulièrement

⁶⁹ « *Ambient Music must be able to accommodate many levels of listening attention without enforcing one in particular; it must be as ignorable as it is interesting.* »

⁷⁰ *Low fidelity*, ou *Lo-Fi*, à l'inverse de *high fidelity*, ou *Hi-Fi*, désigne un son de faible résolution, parfois volontairement sali.

⁷¹ « *I love the idea of low quality music that is still good* » URL : <https://youtu.be/eyzKuKAFOHU?t=1192>

⁷² « *These are jukeboxes. The idea of that is basically : if players want more music, they can find it in the game.* » <https://youtu.be/eyzKuKAFOHU?t=1662>

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d'histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

anxiogènes. Ils participent à créer de la narrativité avec le hors-champ, avec des sons à moitié « acousmatiques », dont la source n'apparaît pas visuellement, et à moitié « causal » puisqu'ils émanent en fait du disque que le joueur a souhaité écouter. C'est ce que Chion appelle le son *on the air* (1990), c'est-à-dire le son issu d'un appareil. Le joueur peut les interpréter comme il le souhaite. Les autres disques, eux, comportent bien des morceaux exclusifs et offrent la liberté au joueur d'ajouter à son récit vidéoludique sa propre bande-son, participant ainsi à sa capacité à être le narrateur de sa partie.

Conclusion concernant les interfaces de *Minecraft*

Le jeu est réfléchi de sorte à avoir la structure offrant le plus de liberté potentielle au joueur. Les différentes interfaces lui permettent de faire des choix plus ou moins importants quant à son expérience du jeu en lui laissant par exemple choisir sa caméra, ou pouvoir, *in game*, ajouter de la musique. Cela n'empêche pas le jeu d'avoir quand même une série d'éléments de mise-en-scène, le son, par exemple, crée la présentation, la présentification et la présence sensible du joueur en tant qu'avatar dans le monde virtuel. Par dessus tous ces éléments, un *gameplay* simple basé sur l'exploration, l'exploitation des ressources, bref l'appropriation de l'univers, permet au joueur de choisir l'attitude qu'il souhaite, qu'elle soit performative ou narrativisante et de définir ses propres objectifs.

CONCLUSION

L’objectif de ce mémoire était de voir quels étaient les moyens permettant à *Minecraft* de permettre l’existence de récits vidéoludiques malgré son genre *sandbox*, son *open world* et son absence de récit enchâssé. Pour répondre à cette question, le cadre théorique a permis d’accepter que le récit classique, constitué d’une histoire elle-même constituée d’évènements fixes et d’une narration immuable proposée par un narrateur, n’était pas l’approche à avoir dans l’analyse de la narration vidéoludique. Barnabé invite plutôt à se concentrer avant tout sur l’exploration d’un univers par un joueur actif, sur la narration spatiale, mais aussi de délimiter ce qui pouvait ou non être considéré comme du récit au sein d’un jeu vidéo. Comme l’ont montré Jenkins et Arsenault, le récit au sein d’un jeu vidéo peut prendre plusieurs formes : évoqué quand il se fonde sur de l’intertextualité, enchâssé quand il cherche à raconter une histoire écrite par les concepteurs, actualisé quand il fait du joueur un témoin d’évènements narratifs, et enfin émergent quand il permet au récit d’émaner de l’interaction du joueur avec les règles du jeu. Ces différents types de récits sont fluides et peuvent se chevaucher. Ensuite, l’étude du jeu-objet *Minecraft* en tant que *game*, a permis de pointer du doigt la manière dont l’environnement (vaste et constitué de biomes et de structures) et les objets (qu’ils soient des outils, des blocs ou des entités) permettent de donner une consistance à cet univers investissable par le joueur. Le monde du jeu *Minecraft* est ancré dans un imaginaire donné en évoquant d’autres univers, d’autres récits, d’entités... C’est le récit évoqué. En tant que jeu à émergence et en générant des mondes aléatoirement, *Minecraft* n’incite pas le joueur à effectuer des actions précises mais le laisse au contraire libre de ses actions et de ses choix : cet univers, riche en taille, en information et en possibilité, pose un cadre et laisse aux joueurs les moyens de se créer des objectifs et de faire émerger du récit. C’est cette fois-ci le récit émergent. Enfin, a été traitée la manière dont le jeu fait médiation entre le joueur et l’univers et comment le jeu met en scène le récit. Le *gameplay* est certes un outil ludique mais est également un outil communicationnel et de mise-en-scène qui transmet des valeurs : il cherche à offrir par des mécaniques simples de récoltes de ressources et d’interaction avec l’environnement un large panel de possibilités qui peut rapidement s’avérer extrêmement riche et complexe, plaçant le joueur au centre de son expérience de jeu. Il permet au joueur de se placer à sa guise sur un spectre entre l’attitude purement performative et l’attitude narrativisante. L’interface graphique cherche également à inciter le joueur à s’approprier le jeu, l’écran-titre en présentant différents biomes et nouveauté du jeu à

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d'histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

chaque mise-à-jour incite l'exploration, la caméra pouvant être en première ou troisième personne laisse le joueur libre de son point-de-vue sur l'univers et de sa place en tant qu'acteur de la ludicgèse. Le son de son côté, comme l'expliquent Collins, Genvo et Pignier, prend plusieurs rôles dans le jeu vidéo et c'est également le cas pour *Minecraft*. Il peut prendre un effet de présentation et permettre au joueur de s'appropriier le champ de perception de l'avatar ou de la caméra : c'est le cas pour les bruits de l'environnement comme la pluie, le feu, la lave... Il peut également prendre un effet de présentification, c'est-à-dire qui ancre l'avatar du joueur dans la diégèse : c'est le cas des bruits de pas de l'avatar, des sons dynamiques interactifs lorsqu'il porte un coup... Enfin, il peut augmenter la présence sensible du joueur en lui faisant vivre des sensations et des émotions, il prend alors entre autres une portée narrative de mise-en-scène : c'est ce qui est notamment permis par le traitement des sons acousmatiques du jeu... Ces différents moyens de mise-en-scène sont au service du joueur et lui permettent de s'appropriier l'univers de jeu afin d'avoir une attitude narrativisante. Le joueur, toujours compris sur un spectre entre structure et liberté, a les moyens de devenir à la fois un créateur de monde et élément actif au sein de ce monde.

Cette étude a souhaité se concentrer sur *Minecraft* en tant qu'œuvre autotélique et sur sa capacité à permettre l'apparition de récits en observant les moyens lui permettant de créer de la narrativité. Elle a donc été limitée à l'analyse du jeu en tant que jeu-objet et ne s'est pas construite autour de jeux-manifestes, les parties de joueurs, qui sont aussi une constituante essentielle à l'apparition du récit vidéoludique selon Arsenault. Cette étude a également été entièrement réalisée en *singleplayer*, l'aspect communautaire des serveurs *multiplayers* ayant été volontairement omis pour se concentrer sur le jeu en tant que structure seule. Il pourrait, toutefois, être judicieux de porter un regard sur les pratiques des joueurs, sur les façons dont ils peuvent exprimer leur *play* pour créer leurs propres récits, qu'ils soient de l'ordre du *singleplayer* comme ici ou au contraire du *multiplayers*. Une autre manière de s'intéresser au jeu pourrait être d'analyser les moyens qui permettent à *Minecraft* d'être, cette fois-ci, non pas fictionnel mais performatif et/ou les moyens qui font que *Minecraft* incite ses joueurs à faire preuve de créativité.

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d'histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

BIBLIOGRAPHIE SCIENTIFIQUE

AMATO, E. A. (2005). *Reformulation du corps humain par le jeu vidéo : la posture vidéoludique* in Genvo S., *Le game design de jeux vidéo Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'harmattan, pp. 299-324

ARSENAULT, D. (2006). *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo*, Université de Montréal

BARNABÉ, F. (2018). *Narration et jeu vidéo: Pour une exploration des univers fictionnels*. Presses universitaires de Liège. <https://doi.org/10.4000/books.pulg.2613>

BARNABÉ, F. (2020). *Rhétorique narrative du machinima : polyphonies et saillances d'une narration sous contrainte*. Cahiers de Narratologie, (37). <https://doi.org/10.4000/narratologie.10441>

BARTHES, R. (1966). *Introduction à l'analyse structurale des récits*. Communications, 8(1), 1-27. <https://doi.org/10.3406/comm.1966.1113>

BECRET, D. (2020) *Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ?* <https://hal.univ-lorraine.fr/hal-03018865>

BÉLANGER-GAGNON, J-F. (2010). *La conjonction de la narrativité et de la performativité dans le jeu vidéo*. Université Laval
https://dam-oclc.bac-lac.gc.ca/download?is_thesis=1&oclc_number=1032885073&id=191dc_a0a-8270-4afc-8c7a-110ca0fa8966&fileName=26894.pdf

BLANCHET, A. (2008). *Cinéma et jeux vidéo : trente ans de liaisons*. MédiaMorphoses, 22(1), 33-38. <https://doi.org/10.3406/memor.2008.2158>

BOGOST, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/5334.001.0001>

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d'histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

BONENFANT, M. (2008) *Des espaces d'appropriation*. In: MédiaMorphoses, n°22, 2008. pp. 63-67 https://www.persee.fr/docAsPDF/memor_1626-1429_2008_num_22_1_2162.pdf

CHION, M. (1990). *L'audio-vision: son et image au cinéma* (3e éd). Paris: A. Colin. 2013

COLLINS, K. (2007) *An introduction to the participatory and non-linear aspects of videogame audio* in S. HAWKINS et J. RICHARDSON (dir.), *Essays on Sound and Vision* [En ligne]. Helsinki, Helsinki University Press. <http://www.gamessound.com/interactive.pdf>

COLLINS, K. (2008) *An introduction to the History, Theory and Practice of video game music and sound design*, MIT Press

DJAOUTI, D. (2007). *Narration et Interaction : relations en milieu vidéoludique*. Mémoire de Master 2 Recherche, Université de Toulouse II-Le Mirail. Repéré à https://www.ludoscience.com/files/ressources/memoire_narration_interaction.pdf

DI FILIPPO, L. (2016) *Approche anthropo-communicationnelle du Nord. Des récits médiévaux scandinaves au MMORPG Age of Conan : Hyborian Adventures*

DUVIGNAUD, J. (1980). *Le jeu du jeu*. Paris: Balland.

ESKELINEN, M. (2001). *The Gaming Situation*. *Game Stud.*, 1. <https://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>

GALARD, J., & ZUGAZAGOITIA, J. (Dir.). (2003). *L'œuvre d'art totale*. [Paris] : Paris: Gallimard ; Musée du Louvre.

GALLEGOS GABILONDO, S. (2018). *Les mondes du voyageur: Une épistémologie de l'exploration (xvie - xviiiie siècle)*. Éditions de la Sorbonne. <https://doi.org/10.4000/books.pSORBONNE.95970>

GENETTE, G. (1966). *Figures III: essais*. Paris: Editions du Seuil.

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d'histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

GENETTE, G. (1982). *Palimpsestes. La littérature au second degré*, Paris, Seuil.

GENVO, S. (2005). *Le game design de jeux vidéo : quel type de narration ?*
<https://www.archimuse.com/publishing/ichim05/SebastienGenvo.pdf>

GENVO, S. (2006a). *Le game design de jeux vidéo: Approches de l'expression vidéoludique*. Paris: L'Harmattan.

GENVO, S. (2006b) *Le game design de jeux vidéo : une approche communicationnelle et interculturelle*, Sciences de l'information et de la communication. Université Paul Verlaine - Metz, Français

GENVO, S. PIGNIER, N. (2011a) *Comprendre les fonctions ludiques du son, pour la formation d'un cadre théorique de sémiotique multimodale*,
<https://journals.openedition.org/communication/1845?lang=en#ftn11>

GENVO, S. (2011b) *Penser les phénomènes de «ludicisation» du numérique : pour une théorie de la jouabilité* https://www.persee.fr/doc/revss_1623-6572_2011_num_45_1_1357

GENVO, S. (2013a). *Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot*. Sciences du jeu, (1). <https://doi.org/10.4000/sdj.251>

GENVO, S. (2013b). *Penser les évolutions des jeux vidéo au prisme des processus de ludicisation*. Nouvelle revue d'esthétique, 11, 13-24. <https://doi.org/10.3917/nre.011.0011>

GENVO, S. (2018). *Présentation*. Sciences du jeu, (9). <https://doi.org/10.4000/sdj.896>

GEORGES, F. & AURAY, N. (2012), *Approche sémiopragmatique de l'espace de communication des machinima*, Revue des Interactions Humaines Médiatisées, n°13(1), URL : <http://europia.org/RIHM/V13N1/RIHM13%281%292-Georges.pdf>

GINER, E. (2017). *Undertale, l'humain est bon, pas le joueur*, Université de Lorraine <https://hal.univ-lorraine.fr/hal-01759798>

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d'histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

GRANDJEAN G. (2018), « *Quel lieu pour l'exploration ? Approche formelle d'une incertitude spatialisée* », Colloque Entre le jeu et le joueur : écarts et médiations, Liège, 26 octobre, disponible en ligne : <http://www.expressivegame.com/>

HOCKING C. (2007). « Ludonarrative dissonance in Bioshock: The problem of what the game is about » https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html

IGNACIO FERRERAS, J. (1972). *La novela de ciencia ficción: Interpretación de una novela marginal* (Siglo XXI de España Editores, S.A.; 1er édition).

JENKINS, H. (2003). *Game Design as Narrative Architecture*. <http://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/games&narrative.html>

JØRGENSEN, K. (2010) *Time for New Terminology? Diegetic and Non-Diegetic Sounds in Computer Games Revisited*, in *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Development*, GRIMSHAW, M

JUUL, J. (1998). *A Clash between Game and Narrative*. https://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html

JUUL, J. (2002). *The Open and the Closed: Game of emergence and games of progression*, in *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings* (sous la direction de Frans Mäyrä), Tampere University Press, Tampere, p.323-329. <http://www.jesperjuul.net/text/openandtheclosed.html>

JUUL J. (2004), *The definitive history of games and stories, ludology and narratology*, The ludologist, <https://www.jesperjuul.net/ludologist/2004/02/22/the-definitive-history-of-games-and-stories-ludology-and-narratology/>

LETOURNEUX, M. (2005) *Les univers de fiction de jeux vidéo* in Genvo S., *Le game design de jeux vidéo Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'harmattan, pp. 195 - 208

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d'histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

NATKIN, S. (2004). *Jeux vidéo et médias du XXIe siècle: quels modèles pour les nouveaux loisirs numériques ?* Paris: Vuibert.

OCIO, S., & BRUGOS, J.A. (2009). *Multi-agent Systems and Sandbox Games*.

REMMERSWAAL, R., & DYKES, R. (2023). *Self-Access learning and Minecraft: observations and student perceptions*. In Toyama University, T. D. Cooper, & J. York, *Playful CALL: Exploring the Intersection of Games and Technology in Language Education Selected papers from the JALTCALL 2022 Conference, Japan* (online). Sojo University, Meiji University: JALTCALL. <https://doi.org/10.37546/JALTSIG.CALL.PCP2022-03>

ROUZÉ, V. (2010) *Médiation/s : un avatar du régime de la communication*
<https://lesenjeux.univ-grenoble-alpes.fr/wp-content/uploads/2019/02/06-dossier2010-Rouze.pdf>

RYAN, M.-L. (2006). *Avatars of story*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

SICART, M. (2011). *Against procedurality*. *GameStudies*, 11(3)
https://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap

SOURIAU, E. (1953). *L'univers filmique*. Paris: Flammarion.

STOCKBURGER, A. (2003) *The Game from an auditive perspective, In Proceeding of Digra*

TEKINBAŞ, K. S., & ZIMMERMAN, E. (2003). *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge, Mass: MIT Press.

TER MINASSIAN, H., RUFAT, S., & COAVOUX, S. (2012). *Espaces et temps des jeux vidéo*. Paris: Questions théoriques.

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d'histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

VALENTINE, K. D., & JENSEN, L. J. (Dir.). (2016). *Examining the Evolution of Gaming and Its Impact on Social, Cultural, and Political Perspectives*: IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-0261-6>

VERCHÈRE, R. (2019). *Gouverner le joueur dans les jeux vidéo: La métaphysique des « affordances » au service de la politique des « architectures du choix »*. Sciences du jeu, (11). <https://doi.org/10.4000/sdj.1741>

VIGOUR, C. (2005). *La comparaison dans les sciences sociales*. La Découverte. <https://doi.org/10.3917/dec.vigou.2005.01>

YANUARTO, W. N., SETYANINGSIH, E., & WAHYUNINGSIH, P. (2023). *Minecraft for Education: Promoting Social and Emotional Learning in Mathematics*. JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia), 12(1), 175-184. <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v12i1.55329>

WINNICOTT D.W. (1971), *Jeu et réalité*, l'espace potentiel, Paris, Gallimard, nvlle éd. 1975

BIBLIOGRAPHIE PROFANE

ROSENFELD, D. (2015) – *Creating the music for Minecraft and designing sound by playing games*, DevGAMM <https://youtu.be/eyzKuKAFOHU>

ENO, B. (1978), *Music for Airports liner notes* http://music.hyperreal.org/artists/brian_eno/MFA-txt.html

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d'histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

TABLES DES ILLUSTRATIONS

- Figure 1 - « Écran de génération d'un monde dans Minecraft » : 28*
- Figure 2 - « Illustration d'un biome Bamboo Jungle dans Minecraft » : 30*
- Figure 3 - « Illustration d'un biome Desert dans Minecraft » : 30*
- Figure 4 - « Illustration d'un village dans Minecraft » : 31*
- Figure 5 - « Illustration d'un portail en ruine dans Minecraft » : 32*
- Figure 6 - « Illustration de l'interface d'inventaire en mode créatif qui présente l'ensemble des objets que peut posséder le joueur dans Minecraft » : 36*
- Figure 7 - « Illustration d'un environnement non-investi par le joueur, en pleine nuit, dans Minecraft » : 37*
- Figure 8 - « Illustration d'un environnement investi par le joueur, en pleine nuit, dans Minecraft » : 37*
- Figure 9 - « Illustration de l'usage détourné des blocs d'escalier et de trappe par Minecraft » : 38*
- Figure 10 - « Exemple de ferme, ici des moutons, des vaches, des cochons et des poulets. » : 40*
- Figure 11 - « Exemple de villageois, ici un forgeron d'armes. » : 41*
- Figure 12 - « Interface d'échange avec un villageois cartographe de rang Maître » : 42*
- Figure 13 - « Illustration d'une interface graphique, ici l'inventaire, dans Minecraft » : 46*
- Figure 14 - « écran-titre de la version 1.20.1 de Minecraft » : 48*
- Figure 15 - « Illustration de la vue subjective dans Minecraft » : 49*
- Figure 16 - « Illustration de la vue à la troisième personne dans Minecraft » : 49*

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d'histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

GRILLES D'OBSERVATION

Grille d'observation de l'univers

Classification des récits créée à partir des travaux de Henry Jenkins et Dominic Arsenault	récit évoqué (basés sur l'intertextualité)	récit enchâssé (déjà écrit par les concepteurs)	récit actualisé (témoin de certains événements narratifs)	récit émergent (interaction du joueur avec les règles du jeu)
Biomes	Les biomes font généralement référence à des lieux réels : jungle, désert, plaines... et peuvent évoquer chez le joueur des récits ayant lieu dans tel ou tel environnement			Ils sont générés procéduralement. Le joueur peut les investir comme il le souhaite. Appel à l'exploration
Structures	Imitation de structures connues (donjons, bateaux pirates, villages)	(ce n'est pas directement du récit enchâssé, mais le <i>narrative design</i> fait que le joueur peut les interpréter comme il le souhaite)		Elles sont générées procéduralement. Le joueur peut les investir comme il le souhaite.
Objets d'inventaire	Les outils font référence à des outils connus par le joueur : pioche, épée, pelle, hache, boussole, etc...			L'usage dépend du joueur. Il peut interpréter un bloc comme étant un autre bloc (exemple des escaliers comme toiture)
Entités	Certains monstres évoquent des récits ou des	<i>Boss ?</i>	Attaque de monstre, Attaque de villages par les	échange avec les villageois, fermes (ou usines à <i>mobs</i>),

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d'histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

	univers connus par le joueur (zombies, sorcières, squelettes, araignées géantes, slimes...)		<i>illageois</i> Les apparitions de phantoms Les rencontres avec les marchands ambulants	combats
--	---	--	--	---------

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d’histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

Grille d’observation du son

Classification des sons créée à partir des travaux de Karen Collins, Sébastien Genvo et Nicole Pignier	Fonction ludique de présentation (<i>maîtriser le champ de perception</i>)	Fonction ludique de présentification (<i>monde du jeu vraisemblable</i>)	Fonction ludique de présence (<i>vivre des sensations intenses, émotions intimes</i>)
Sons dynamiques “interactifs” intradiégétiques	pas de l’avatar, bloc en train de se faire casser, un objet récupéré par le joueur, gain d’expérience... musique des disques	un coup porté par le joueur, outil qui se brise, réponse à une action du joueur : (exemple bruit de porte ou de coffre)	musique des disques
Sons dynamiques “adaptatifs” intradiégétiques		<u>sons des entités</u> en réaction aux actions du joueur.	réactions du <i>warden</i> aux bruits émis par le joueur.
Sons dynamiques “interactifs” extradiégétiques	un objet récupéré par le joueur, gain d’expérience		
Sons dynamiques “adaptatifs” extradiégétiques			
Sons non-dynamiques intradiégétiques	sons acousmatiques des monstres cachés.	<u>sons des entités</u> : animaux, villageois, monstres... <u>sons de l’environnement</u> : pluie, tonnerre, lave, eau...	sons acousmatiques des monstres cachés.
Sons non-dynamiques extradiégétiques			sons acousmatiques aléatoires la musique qui se lance aléatoirement

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d'histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

ANNEXE

Article du 12 mars 2010, issu du blog de Notch, qui décrit la taille de *Minecraft*.

← last post next post →

MAR
12
2010

The world is bigger now.

As I was optimizing and fixing bugs today, I found a few places where I was still using 32 bit floats instead of 64 bit floats. As a result of fixing this, the maximum surface area in *Minecraft* is now 4096 million square kilometers, or about eight times the surface area of earth.

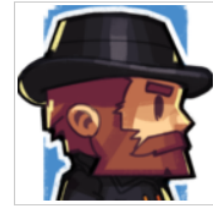
<http://www.wolframalpha.com/input/?i=%2864000000+meters%29^2>



Tweet

The optimizations (mostly as a break from the lighting, which I need to rewrite partially AGAIN) have been very fruitful. On the shortest fog (twice as long as the current shortest fog) I get 1200 fps on my main computer, and 80 fps on my Eee 901 PC. Please keep in mind that this is without caves and enemies, but it's still a pretty massive improvement.

I will get an infdev update out this weekend.



I made *Minecraft*!
This is my personal blog, but it's like 95% about *Minecraft* development.

Twitter!

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d’histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

PANOZZO Quentin

quentinpanozzo@gmail.com

« Comment *Minecraft*, malgré son absence d’histoire, réussi à être vecteur de récits ? »

Résumé :

Bien que *Minecraft* soit le jeu le plus vendu au monde, à hauteur de 200 millions d’exemplaires, la recherche scientifique s’y intéressait bien souvent en tant qu’outil et non en tant que fin en soi. S’inscrivant dans le genre moderne du *sandbox*, un genre à émergence qui cherche à placer le joueur dans une structure de jeu favorisant la liberté, *Minecraft* est dénué de scénario pré-écrit. Pourtant, dans ce mémoire, les moyens permettant à *Minecraft* d’offrir une expérience narrativisée et fictionnelle seront mis en exergue afin de comprendre comment des récits peuvent y prendre forme, en s’attardant d’abord sur la notion de récit au sein du jeu vidéo, puis sur l’univers de *Minecraft* et enfin sur les éléments de médiation entre le joueur et l’univers.

Mots-clefs : jeux vidéo, récit, univers, narration, exploration, construction, *sandbox*

Abstract :

Although *Minecraft* is the best-selling game in the world, at 200 million copies, scientific research has often focused on it as a tool and not as an end in itself. Part of the modern *sandbox* genre, an emergent genre that seeks to place the player in a game structure that promotes freedom, *Minecraft* is devoid of a pre-written scenario. However, in this thesis, the means allowing *Minecraft* to offer a narrativized and fictional experience will be highlighted in order to understand how stories can take shape there, by first focusing on the notion of story within the game. video, then on the universe of *Minecraft* and finally on the elements of mediation between the player and the universe.

Keywords: video games, story, universe, narration, exploration, construction, *sandbox*