



COMPRENDRE LA MISE EN ABYME

ARTS ET MÉDIAS AU SECOND DEGRÉ

SOUS LA DIRECTION DE
TONIA RAUS ET GIAN MARIA TORE

P r e s s e s u n i v e r s i t a i r e s d e R e n n e s

Fanny Barnabé et Björn-Olav Dozo

La mise en abyme comme principe ludique Une analyse du jeu *The Stanley Parable*

Mise en abyme et jeu vidéo : une commune distanciation

D'un point de vue théorique, le jeu semble entretenir avec la réflexivité une parenté certaine. En effet, si le jeu a été un temps conçu comme activité circonscrite, isolée du réel et pourvue de règles spécifiques (modèle canonique initié par les travaux fondateurs de Huizinga et Caillois¹, mais qui a continué d'imprégner fortement les recherches postérieures en *game studies*), cette conception a été remise en question par les pratiques ludiques actuelles et par les diverses entreprises théoriques qui les ont prises pour objet. Celles-ci ont, depuis, largement démontré la porosité du « cercle magique » décrit par Huizinga. Ainsi que le résume Consalvo :

« we cannot say that games are magic circles, where the ordinary rules of life do not apply. Of course they apply, but in addition to, in competition with, other rules and in relation to multiple contexts, across varying cultures, and into different groups, legal situations, and homes² ».

Cette porosité entre l'univers de l'activité ludique et son contexte trouve notamment une illustration parlante dans la fréquence, au sein de ce domaine, des figures transgressant les seuils de la narration. Ainsi, dans les jeux vidéo, les

• 1 – HUIZINGA Johan, *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1951 et CAILLOIS Roger, *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1967.

• 2 – CONSALVO Mia, « There is No Magic Circle », *Games and Culture*, n° 4, 4, 2009, p. 416, [https://www.academia.edu/654444/There_is_no_magic_circle], consulté le 27-11-2015.

métalepses sont des procédés tout à fait banals, non problématiques et qui ne constituent pas à proprement parler des « écarts » par rapport à la norme du langage vidéoludique. Il n'est pas rare, par exemple, que des personnages fictionnels viennent expliquer au joueur des mécaniques ludiques, comme le remarque Nélide-Mouniapi à partir d'exemples issus du jeu *Le monde de Nemo* :

« Les exemples suivants sont extraits d'une épreuve du niveau 1, dans laquelle Nemo doit faire une course avec ses compagnons de classe. Ceux-ci lui prodiguent des conseils : "[...] tu peux accélérer en appuyant sur la flèche de déplacement [...]", "[...] tu peux peut-être y arriver en appuyant sur la touche action [...]". À cause du pronom personnel "tu", embrayeur énonciatif, on est dans un dialogue, à la fois intra et extra-diégétique. D'un point de vue intra-diégétique, Nemo est envisagé par ses compagnons comme interlocuteur apte à saisir la pertinence de leurs propos. Cependant [...] [l']univers du récit ne comprend ni "touche d'action", ni "flèche de déplacement". Celles-ci relèvent de l'univers empirique, des touches et manettes que le joueur (physique) actionne. Le véritable destinataire de ce message se trouve donc être extérieur au récit³ » (fig. 1).

Plus généralement, tout avatar de jeu vidéo se rapproche de ce que Genette nomme un « opérateur de métalepse⁴ ». En faisant se rencontrer un joueur empirique et un personnage fictif, cette icône assure effectivement une fonction d'embrayeur.

Ces nombreux points de passage entre l'univers ludique et la pratique actuelle du joueur invitent donc à remettre en question les conceptions intuitives du jeu comme immersion au premier degré dans un « monde » qui serait distinct du réel. Bien au contraire, nombre de théoriciens décrivent l'expérience ludique comme une prise de *distance* vis-à-vis de l'activité en cours⁵. Dans un travail de synthèse théorique, Genvo souligne ainsi que l'attitude ludique est définie par Henriot comme

« un "procès métaphorique" (Henriot, 1989, 300), de "l'imaginaire en acte" (Henriot, 1989, 155). Cette assertion rejoint le point de vue de Jean-Marie Schaeffer (1999, 234) qui définit le jeu comme "compétence intentionnelle complexe" fictionnelle [...] caractérisée par le fait que le joueur fait comme si ce qu'il faisait était autre⁶ ».

• 3 – NÉLIDE-MOUNIAPIN Bernadette, « Exemple d'énonciation dans un jeu vidéo », in GENVO Sébastien (dir.), *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, 2005, p. 245.

• 4 – GENETTE Gérard, *Métalepse. De la figure à la fiction*, Paris, Seuil, 2004, p. 110.

• 5 – Pour un développement plus approfondi de cette question, voir BARNABÉ Fanny, « Signes et jouabilité : l'interface comme outil de ludicisation », *Interfaces numériques*, n° 4, 1, 2015.

• 6 – GENVO Sébastien, « Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot », *Sciences du jeu*, n° 1, 2013, p. 2, [https://sdj.revues.org/251], consulté le 27-11-2015. La citation

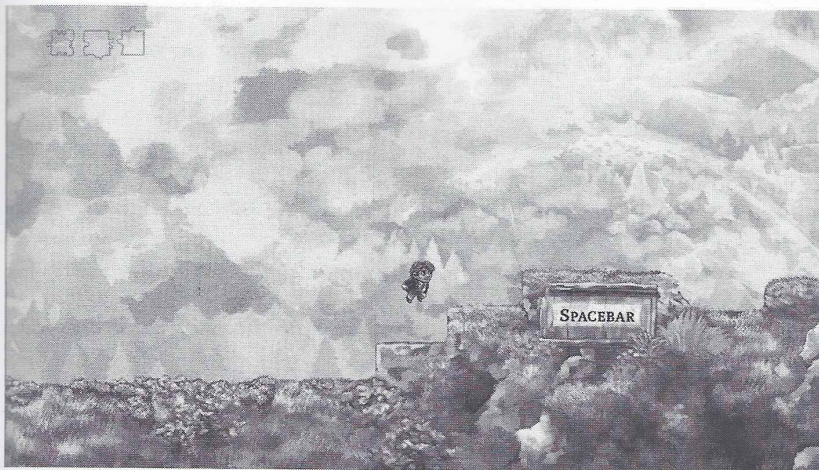


Fig. 1. – Un exemple courant de métalepse : l'environnement indique au joueur les touches à utiliser dans le jeu d'énigmes *Braid*.

Le jeu peut, en d'autres termes, être envisagé comme un mode d'interaction au second degré, où les actions réalisées et les objets manipulés ne sont plus des référents, mais des *signes* d'eux-mêmes. C'est du moins ce qu'affirme Bateson, pour qui l'activité ludique présuppose que les « actions auxquelles nous nous livrons maintenant ne désignent pas la même chose que désigneraient les actions dont elles sont des valant pour⁷ ». C'est, encore, ce que défend Genvo à travers un exemple tiré du jeu d'échecs :

« Si le joueur d'échecs s'applique à déplacer minutieusement chacune de ses pièces en envisageant le poids que chacune de ses décisions prendra dans la suite du jeu, son geste ne saurait se résumer à cette seule action pour qu'il puisse y avoir jeu. Comme le disent les amateurs de jeu d'échecs, il ne s'agit pas uniquement de "pousser du bois". Pour entrer véritablement dans le jeu, le joueur doit faire comme si le plateau et les pièces qui se présentent à lui ne se résument pas uniquement à ce qu'ils sont, mais sans prendre pour autant le "simulacre" pour la réalité [...] ⁸. »

fait référence aux travaux d'HENRIOT Jacques, *Sous couleur de jouer*, Paris, José Corti, 1989 et de SCHAEFFER Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, 1999.

• 7 – BATESON Gregory, *Vers une écologie de l'esprit*, Paris, Seuil, 1977 (1972), p. 211.

• 8 – GENVO Sébastien, « Penser les phénomènes de "ludicisation" du numérique : pour une théorie de la jouabilité », *Revue des sciences sociales*, n° 45, 2011, p. 70, [http://www.ludologique.com/publis/Ludicisation_Genvo_S.pdf], consulté le 27-11-2015.

Poussant plus loin la réflexion, Bateson va jusqu'à poser la réflexivité comme une condition nécessaire à l'émergence du jeu : une situation ou un objet ne pourraient être reconnus comme ludiques « que si les organismes qui s'y livrent sont capables d'un certain degré de métacommunication, c'est-à-dire s'ils sont capables d'échanger des signaux véhiculant le message : "ceci est un jeu"⁹ ».

Ces propriétés théoriques du jeu suggèrent l'existence d'une certaine parenté, d'une part, avec la métalepse, puisque l'activité ludique constitue « un univers de sens singulier [...] régi à la fois par des règles de la vie courante et par des règles spécifiques qui n'y ont pas habituellement cours¹⁰ » (elle serait donc « métaleptogène¹¹ ») et, d'autre part, avec la réflexivité, puisque le jeu suppose une forme complexe d'engagement, un « état mental scindé, qui perçoit l'objet de la représentation, et le cadre par la même occasion¹² » – état qui n'est pas sans rappeler le principe de la distanciation brechtienne. De telles similitudes expliquent sans doute en partie le fait que les cas de mises en abyme (figure qui est elle-même couramment le vecteur de métalepses et de réflexivité) soient extrêmement fréquents dans le domaine du jeu vidéo et qu'ils s'intègrent sans heurts aux environnements ludiques. La suite du présent article s'attachera à en présenter un exemple patent.

The Stanley Parable : une parabole de l'expérience ludique?

Ces premiers développements établissent les liens entre jeu vidéo et mise en abyme comme partie intégrante du dispositif vidéoludique lui-même. Il faut également justifier le choix du jeu analysé. Pourquoi *The Stanley Parable*? Qu'apporte ce cas à une réflexion plus large sur les questions générales de mise en abyme?

The Stanley Parable (Galactic Cafe, 2013) est un jeu d'aventure en vue à la première personne. Ce mode de visualisation, popularisé par les FPS (First Person Shooters, ou jeux de tir à la première personne), a aussi été récupéré par des jeux de puzzle (*Portal* notamment), où le joueur ne peut que se déplacer, sauter, transporter un objet et interagir minimalement avec l'environnement (il peut pousser

• 9 – BATESON Gregory, *Vers une écologie de l'esprit*, op. cit., p. 211.

• 10 – GENVO Sébastien, « Penser les phénomènes de "ludicisation" du numérique : pour une théorie de la jouabilité », op. cit., p. 70.

• 11 – Le terme est utilisé par Genette à propos des séries télévisées dans GENETTE Gérard, *Métalepse*, op. cit., p. 120.

• 12 – Ainsi que le résume Therrien, résumant Schaeffer, dans THERRIEN Carl, « Réapprendre à voir, réapprendre à agir : l'immersion vidéoludique entre concrétisation et irréalisation », *Cahier ReMix*, n° 4, 2014, [<http://oic.uqam.ca/fr/remix/reapprendre-a-voir-reapprendre-a-agir-limmer-sion-vidéoludique-entre-concretisation-et>], consulté le 27-11-2015.

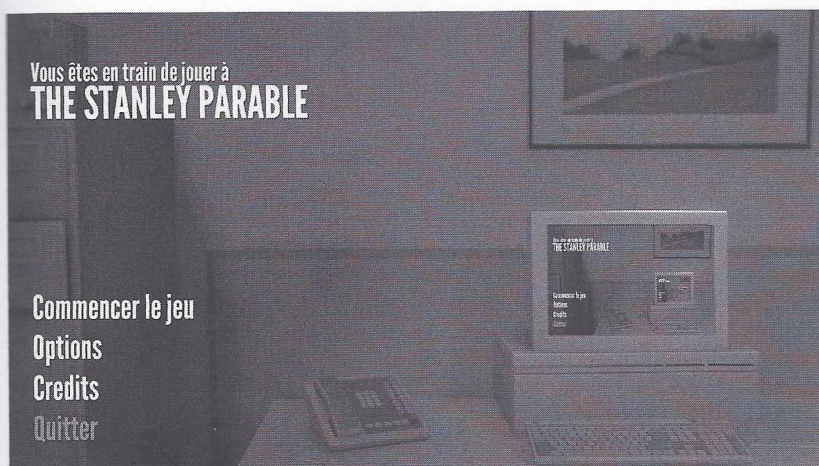


Fig. 2. – Écran titre du jeu *The Stanley Parable*.

des boutons). C'est ce mode d'interaction très minimaliste que reprend *The Stanley Parable*. On incarne dans ce jeu le personnage de Stanley, dont le travail consiste à appuyer sur des boutons en suivant un ordre et une fréquence qui lui sont dictés par un ordinateur. Cet univers fictionnel dépouillé évoque une dystopie contemporaine, genre narratif populaire dans de nombreux médias à l'heure actuelle (littérature, cinéma, bande dessinée). Le joueur n'a donc pas de grands efforts à faire pour « entrer dans l'histoire » à partir de ces maigres indices ; son immersion est complétée par une voix *off*, un narrateur commentant les actions de Stanley.

L'introduction (scène cinématique durant laquelle le joueur n'a pas le contrôle de l'avatar) se termine au moment où Stanley se rend compte qu'il ne reçoit plus d'ordre de la machine, et qu'il ne peut donc plus rentrer de commande dans son ordinateur. C'est à ce moment que le joueur prend les commandes : comme dans de nombreux jeux vidéo actuels commence alors la phase de didacticiel, durant laquelle, dans un jeu, le joueur apprend les commandes principales en suivant une série d'actions scriptées prolongeant généralement l'introduction de l'histoire. Il est piquant néanmoins (et ce n'est évidemment pas un hasard) qu'au moment où l'avatar ne rentre plus de commandes dans son ordinateur, le joueur, encouragé par la voix *off* lui donnant des conseils, se met lui-même à entrer des commandes, c'est-à-dire se met à suivre les directives de son propre ordinateur. Ce transfert de fonction (déjà annoncé par l'écran-titre) établit l'une des mises en abyme qui vont traverser l'œuvre : les actions de Stanley dans la fiction renvoient directement à l'activité du joueur en train de jouer (fig. 3).

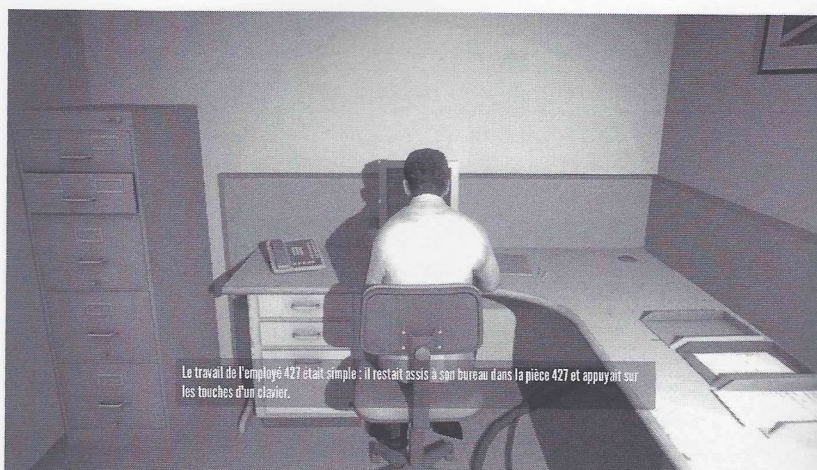


Fig. 3. – Le jeu débute lorsque l'avatar, Stanley, cesse d'appuyer sur les touches de son clavier pour laisser la main au joueur.

The Stanley Parable est une sorte de récit interactif, mais pas sur le mode classique (comme Telltales a pu les populariser) de cinématiques entrecoupées de choix de dialogues ou d'actions Quick Time Event (QTE), c'est-à-dire d'actions fondées sur l'apparition à l'écran d'une série de touches du clavier ou de boutons de la manette sur lesquels appuyer dans un certain ordre. C'est un récit interactif empruntant sa représentation graphique à une autre catégorie de jeux qui demandent des compétences très différentes (réflexes, précision, etc.) que *The Stanley Parable* ne mobilise pas. L'usage de cette vue à la première personne, comme précisé auparavant, a déjà été mobilisé par des jeux de puzzle, mais le genre du récit interactif exploitait encore peu ce point de vue. En se rapprochant d'un genre de jeu dominant (les jeux d'action) par cette visualisation, *The Stanley Parable* fait d'autant plus sens pour réfléchir sur l'activité du joueur quand il joue : contrairement à la forme traditionnelle du récit interactif, le joueur agit comme dans un jeu vidéo d'action classique. C'est un des points qui rend *The Stanley Parable* si particulier : il propose un point de vue réflexif, métacritique, sur le jeu vidéo, tout en utilisant la grammaire du jeu vidéo. C'est un des rares cas de son espèce, et c'est la raison principale pour laquelle nous l'avons choisi pour l'analyser.

Le schéma des actions possibles du joueur (si celui-ci veut avancer dans le jeu : rien ne l'empêche de ne rien faire ; il ne se passera alors rien – contrairement au récit interactif de forme traditionnelle, qui conditionne le temps de réaction du joueur à certains stimuli en entraînant la mort de l'avatar s'il ne réagit pas rapide-

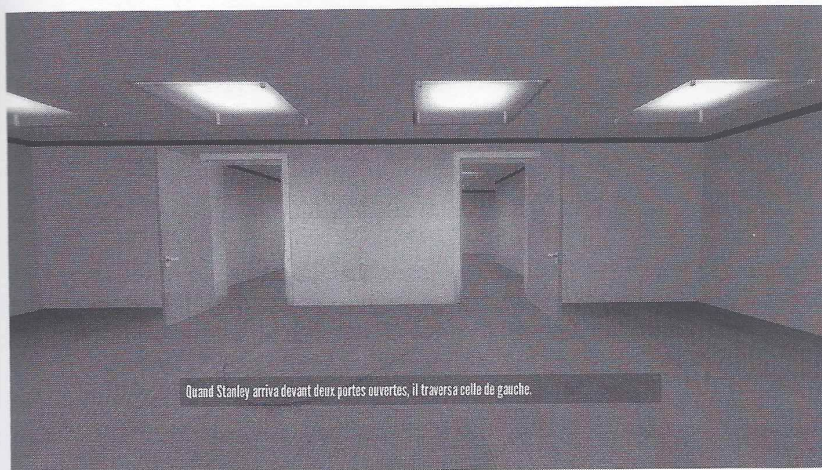


Fig. 4. – L'un des premiers choix du jeu se présente sous la forme de deux portes ouvertes. Alors que le narrateur affirme : « Quand Stanley arriva devant deux portes ouvertes, il traversa celle de gauche », le joueur peut décider de suivre ou non ses instructions.

ment) reste cependant assez contraint. On peut le résumer en un arbre de choix (cette notion de choix est présente dans le discours du narrateur en voix *off* sous la forme d'une réflexion parodique sur la liberté), représentant les choix à effectuer pour voir les différentes fins du jeu (fig. 5¹³).

Ces fins différentes sont autant de raisons de parcourir le jeu de nombreuses fois, en suivant ou non les consignes de la voix commentant les actions. Cette répétitivité du chemin suivi renvoie déjà à un processus de mise en abyme repéré pour les textes littéraires : le phénomène même de répétition crée les conditions de la mise en abyme. Philippe Daros, dans un texte de 2000, propose d'ailleurs une analyse qui semble rédigée pour *The Stanley Parable* : « la mise en abîme [*sic*] apparaît comme un jeu à caractère spécifiquement topologique. Ce qui distingue ce type de jeu [...] c'est qu'il oblige le lecteur à savoir se déplacer dans l'espace¹⁴ ».

Les possibilités de déplacement de Stanley sont néanmoins extrêmement conditionnées (ce qui favorise la répétitivité) : on reste dans un environnement fermé (des bureaux), où les trajectoires potentielles sont représentées par des portes et des escaliers. Cette structure narrative projetée sur une structure géographique

• 13 – Cité d'après [<http://www.jeuxvideo.com/forums/1-31647-1057-1-0-1-0-spoil-diagramme-des-fins-possibles.htm>], consulté le 17 décembre 2015.

• 14 – DAROS Philippe, « De la réflexivité en général et de la mise en abîme [*sic*] (comme procédé) en particulier », *Cahiers de Narratologie*, n° 3, 2000, p. 99.

lorsque le joueur suit toutes les directives du narrateur, le jeu ne cesse de mettre en scène deux échecs : l'échec du narrateur à raconter une histoire en raison des interventions constantes du joueur¹⁶, d'une part, et, d'autre part, l'échec (proprement ludique) du joueur à opérer des choix significatifs, puisque ceux-ci s'inscrivent nécessairement dans le schéma préétabli par les concepteurs¹⁷. Nous nous focaliserons, dans un premier temps, sur l'aveu d'échec narratif.

Il ne semble pas étonnant que la mise en scène d'une histoire avortée utilise la mise en abyme comme recours privilégié étant donné que, comme le signale Fevry, cette figure « conteste la marche du récit¹⁸ ». Elle peut effectivement être envisagée comme le vecteur d'une destruction du pouvoir de représentation d'une œuvre, puisqu'elle met en pause la construction d'un univers pour faire discuter l'œuvre sur elle-même (on peut donc faire de la mise en abyme une lecture « antireprésentative¹⁹ »). Or l'une des fins de *The Stanley Parable* prend justement cette mise en abyme conçue comme destructrice, non seulement pour mécanisme, mais aussi pour objet.

Si le joueur choisit de prendre le contre-pied de toutes les directives du narrateur (en commençant par passer par la porte de droite alors que ce dernier demande de prendre celle de gauche), il aboutira dans une pièce ne contenant qu'un téléphone. Tandis que le narrateur somme l'avatar de le décrocher, le joueur peut faire le choix de le débrancher. Le narrateur s'étonne alors de cette action en affirmant qu'elle ne devait pas être possible et qu'elle vient de faire rater à Stanley un « *happy end* ». Il tire de l'événement la conclusion suivante :

• 16 – Cette mise en scène incarne en vérité la contrainte que l'interactivité vient imposer à la narration, voire l'incompatibilité qui existerait entre ces deux formes (cette dernière idée est au centre d'un célèbre conflit épistémologique en *game studies* : le conflit entre narratologues et ludologues). Voir à ce sujet le mémoire d'ARSENAULT Dominic, *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo*, mémoire en histoire de l'art et études cinématographiques, université de Montréal, 2006, [http://www.le-ludophile.com/Files/Dominic%20Arsenault%20-%20Memoire.pdf], consulté le 27-11-2015.

• 17 – Absence de liberté qui semble contraire au bon fonctionnement du « *gameplay* », entendu comme l'ensemble des possibilités d'action (le *play*) laissées au joueur à l'intérieur de la structure imposée par le jeu (le *game*) : « pour que le joueur puisse faire l'expérience du jeu, il est nécessaire de trouver un équilibre suffisant entre les contraintes mises en place par la structure pour qu'elle puisse se délivrer et la liberté imaginative du joueur » (GENVO Sébastien, *Le game design de jeux vidéo. Approche communicationnelle et interculturelle*, thèse de doctorat en sciences de l'information et de la communication, université Paul Verlaine – Metz, 2006, p. 215, [http://www.ludologique.com/wordpress/these_sebastien_genvo.pdf], consulté le 27-11-2015).

• 18 – FEVRY Sébastien, *La mise en abyme filmique. Essai de typologie*, Éd. du CÉFAL, 2007, p. 23.

• 19 – Dans les termes de RAUS Tonia, *La mise en abyme chez Georges Perec. Avec application des résultats théoriques à un corpus d'écrivains francophones luxembourgeois : Jean Portante et Jean Sorrente*, thèse de doctorat en langue, littérature et civilisation françaises et en lettres, université Sorbonne Nouvelle – Paris 3/université du Luxembourg, 2010 p. 39.

« Je n'arrive pas à le croire. Comment n'ai-je pas pu remarquer ça plus tôt? Tu n'es pas Stanley, tu es une personne bien réelle. *soupir* J'ai été induit en erreur. C'est comme ça que tu as pu faire des choix corrects et incorrects! » (fig. 6).

Il oblige ensuite le joueur à regarder une « vidéo éducative » visant à lui rappeler les « protocoles de sécurité pour la prise de décision dans le monde réel » (fig. 7).

Si cette métalepse flagrante vient bien souligner la présence d'un élément empirique au sein de l'univers ludique (à savoir le joueur, par l'intermédiaire de l'opérateur de métalepse qu'est l'avatar), elle n'entraîne pas pour autant une rupture de l'univers fictionnel, mais plutôt un rapprochement du narrateur et du joueur qui, complices, sont tous deux en train de jouer avec une représentation. Stanley, en effet, ne fonctionne ici que comme un « personnage de personnage²⁰ », une icône manipulée simultanément par ces deux instances.

Suite à sa prise de conscience, le narrateur pousse le joueur à retourner face aux deux portes et à faire le « bon choix » (c'est-à-dire celui de prendre celle de gauche) pour permettre l'évolution de l'histoire :

« Souviens-toi bien, tout ce que tu dois faire, c'est te comporter comme Stanley le ferait. Autrement dit, choisir de manière responsable et laisser passer l'histoire avant tout. »

Or, quelle que soit la décision du joueur, celle-ci déclenchera une décomposition de l'espace de jeu (les pièces se retrouvent en total désordre) ainsi que la colère du narrateur, qui s'offusque de la destruction de son histoire (fig. 8).

Le jeu étant dans une impasse, le joueur est encore une fois ramené face aux portes mais, cette fois, il ne contrôle plus l'avatar : il peut observer le personnage de Stanley, immobile, depuis un espace situé au-dessus du niveau. Alors que plus rien ne se passe, le narrateur continue d'interpeller Stanley pour lui demander de faire un choix :

« Stanley? Allô? Est-ce que tu... est-ce que tout va bien?
Stanley, s'il te plaît... je... j'ai besoin que tu prennes un choix. Il faut que tu traverses la porte. [...] Stanley, c'est important. L'histoire a besoin de toi. Que tu prennes une décision. Elle ne peut pas exister sans toi. Est-ce que tu me comprends? Peu importe ton choix, il n'y a pas de mauvaise réponse; tu ne peux pas avoir tort. Nous sommes tous les deux dans le même bateau. J'accepterai ta décision. Mais j'ai besoin que tu fasses un pas en avant. S'il te plaît? Fais un choix? »

• 20 – Expression empruntée à Tonia Raus, qui l'utilise au sujet des personnages perecquiens (RAUS Tonia, *La mise en abyme chez Georges Perec*, op. cit., p. 66).

Fig. 6. – S
« person

Fig. 7. –
des profi
plus que

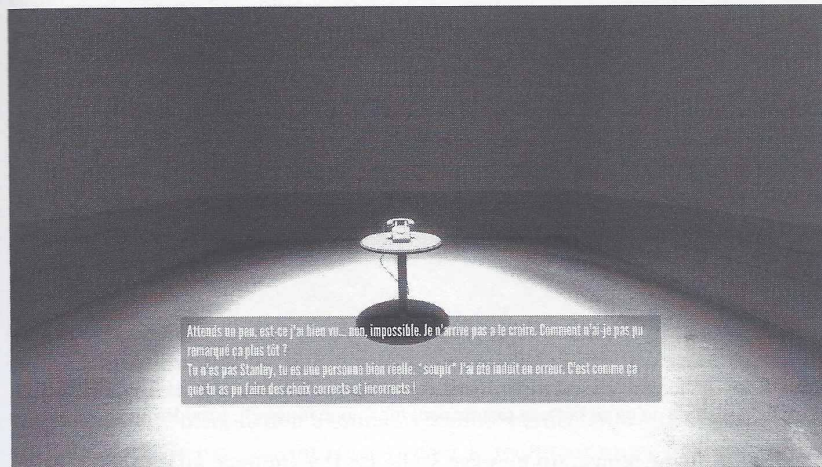


Fig. 6. – Scène du téléphone, où le narrateur prend conscience que Stanley est manipulé par une « personne bien réelle ».

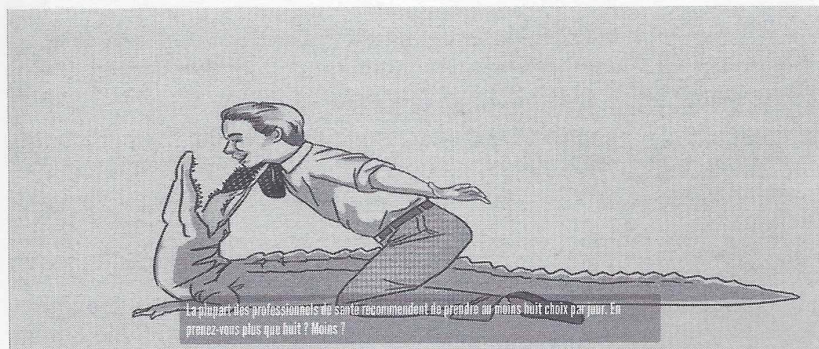


Fig. 7. – L'une des images de la vidéo éducative, durant laquelle une voix off affirme : « La plupart des professionnels de santé recommandent de prendre au moins huit choix par jour. En prenez-vous plus que huit ? Moins ? »

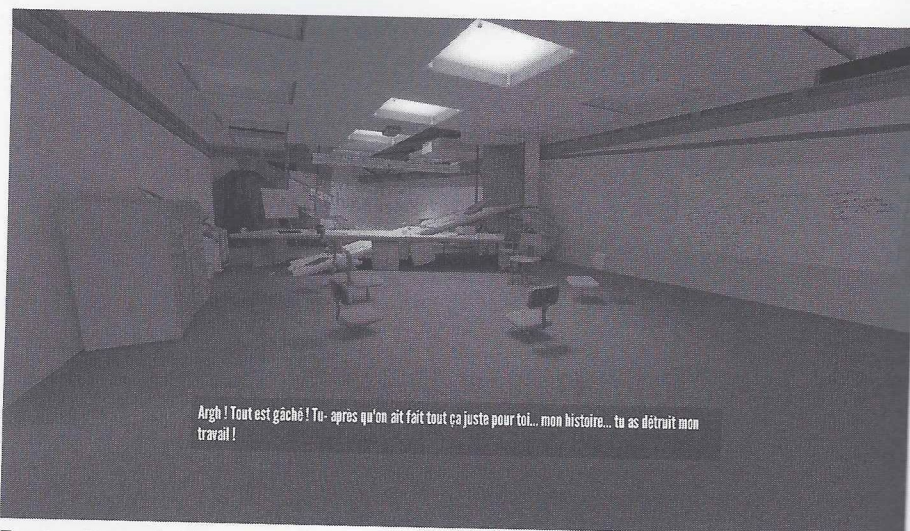


Fig. 8. – Devant la décomposition des environnements du jeu, le narrateur s'exclame : « Argh ! Tout est gâché ! Tu- après qu'on ait fait tout ça juste pour toi... mon histoire... tu as détruit mon travail ! »

Dans le même temps, un message « The End ! » annonce qu'il s'agit de la fin du jeu et les crédits se déroulent (fig. 9).

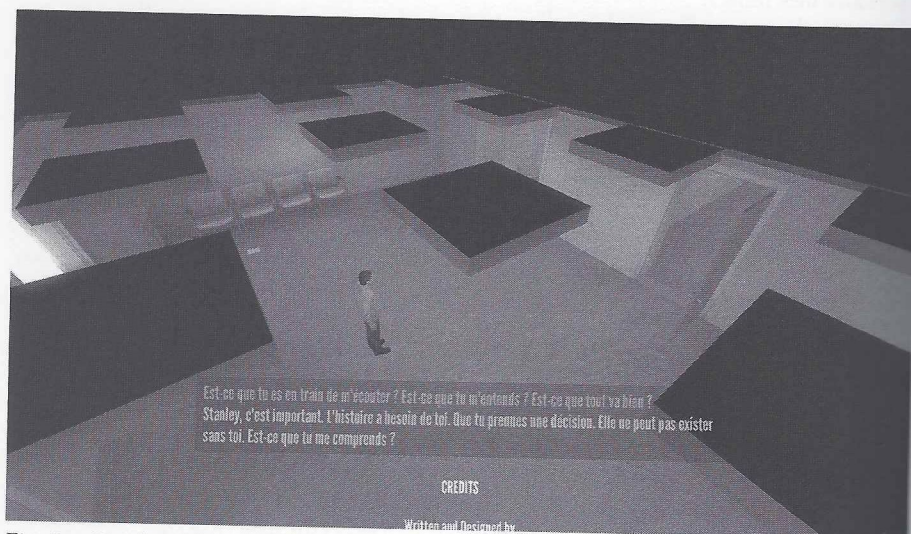


Fig. 9. – Fin de « L'histoire détruite », où le joueur ne manipule plus Stanley et où le narrateur désespère de le voir faire un choix.

Cette dernière image ajoute donc un nouveau seuil à la mise en abyme fondatrice du jeu (celle des actions du joueur à travers celles de Stanley), puisqu'une distance supplémentaire s'introduit entre le récepteur et la représentation. À ce stade, c'est donc l'utilisation de la mise en abyme comme « entrave à la narration » qui est elle-même questionnée, prise pour objet. La détresse finale du narrateur face à l'avatar inanimé constitue en effet un discours sur le dispositif réflexif mis en place par le jeu : si les choix du joueur et ceux de Stanley n'étaient pas déterminants en termes de libre arbitre, ils avaient tout de même pour effet de faire émerger un récit, un « imaginaire en actes²¹ ».

La mise en scène évoque ici – par le biais de moyens proprement vidéoludiques – l'idée développée par Tonia Raus (prolongeant celle de Genette au sujet de la métalepse) selon laquelle la mise en abyme peut constituer « une unité narrative minimale », une matrice capable de générer des univers de fiction²². Dans la fin de « L'histoire détruite », la mise en abyme ouvre effectivement la porte à une fiction seconde, greffée à l'histoire de Stanley, au sein de laquelle l'instance du narrateur serait capable de concevoir la présence du joueur « réel » et de s'adapter à celle-ci. Cette méta-fiction a toutefois comme particularité – comme le signale Genette – de ne pas pouvoir susciter chez le récepteur une « pleine et entière suspension d'incrédulité » (puisqu'elle lui attribue un rôle impossible d'interlocuteur du narrateur), « mais seulement une simulation *ludique* de crédulité²³ ». L'on retrouve, en somme, déjà énoncée chez Genette l'existence d'une parenté entre le mode de réception supposé par la mise en abyme et l'attitude ludique, le *play* : le lecteur fait « comme si » c'était crédible. De même, dans *The Stanley Parable*, les récits (qu'ils soient réflexifs ou non) ne sont pas construits pour être reçus au premier degré, mais pour faire l'objet d'une distanciation ludique.

Fin du « Musée »

Le deuxième exemple de fin offrant une variation sur la mise en abyme concerne celle appelée communément « fin du musée ». Après avoir commencé une partie

• 21 – HENRIOT Jacques, *Sous couleur de jouer*, op. cit., p. 155.

• 22 – RAUS Tonia, *La mise en abyme chez Georges Perec*, op. cit., p. 474 et p. 36.

• 23 – GENETTE Gérard, *Métalepse*, op. cit., p. 25 ; c'est nous qui soulignons. Voir également le passage suivant : « Chez les auteurs de fiction comme Butor ou Calvino, la difficulté tient donc, non pas à l'usage du pronom "vous" ou "tu", mais bien au caractère fictionnellement déterminé de l'histoire racontée et de son protagoniste, auquel nul lecteur réel, lui aussi déterminé quoique d'une autre manière, ne peut sérieusement s'identifier – pas davantage, en somme, que celui de tout autre roman : *La Chartreuse de Parme* serait-elle écrite à la deuxième personne, je n'en deviendrais pas pour autant Fabrice del Dongo. Ici comme ailleurs, la métalepse reste une feintise, un pur jeu de rôles, sur le mode ludique bien connu : "Toi, tu serais la marchande..." On y croit sans y croire [...] » (*ibid.*, p. 103).

classique, durant laquelle on obéit au narrateur jusqu'à un certain point (ce qui entraîne, si on a déjà terminé le jeu, des remarques sarcastiques du type « Oui, oui, on connaît déjà la suite. Bla bla bla, sombres secrets, le digicode, Stanley appuie sur des boutons, oh hé, t'as vu, un passage secret! Quelle surprise! »), on choisit de suivre une autre voie après ce passage secret, autre voie indiquée en grand par une inscription angoissante « Escape ». Après ce choix en contradiction avec les consignes, on suit un long couloir, durant lequel le narrateur assure que le joueur se dirige vers une mort certaine (fig. 10 et 11).

Si, effectivement, le couloir débouche sur un trou dans lequel Stanley saute pour tomber dans un chariot, il évitera la mort en profitant d'une ouverture qui apparaît au dernier moment et lui permet de pénétrer dans un musée du jeu. L'avatar peut alors se promener librement au sein de ce musée. Au moment de la chute, le narrateur proclame la mort de Stanley et laisse la place à une narratrice, qui va commenter le discours du narrateur lui-même. Cette mise en abyme du discours, reprenant les mêmes thématiques (le choix des actions, la liberté, le sens de tout cela) produit une forme d'interrogation sur l'acte de création d'un dispositif de ce type (fig. 12 et 13).

Le musée est l'un des deux seuls endroits où il est possible de voir les crédits du jeu (avec la fin précédente, celle sur la destruction de l'histoire). Ces deux fins laissent donc penser à une réflexion sur l'auctorialité, un discours vidéoludique sur la création de jeu vidéo. Ces fins mettent en scène deux des étapes cruciales de l'élaboration d'un jeu : l'histoire et sa narration, comme on l'a vu, et le *game design* (recherche du concept et *level design*) dans ce cas-ci. On verra qu'une troisième étape immanquable (le *gameplay*), sorte de clé de voute de tout jeu, sera exposée dans la troisième fin choisie.

La possibilité de se promener librement dans un musée virtuel mettant en scène la conception du jeu, reprenant les idées abandonnées et justifiant les choix des concepteurs donne à voir le processus créatif lui-même, mais ne permet pas d'y participer : en figeant la création dans le passé, le jeu ne permet plus de participer à sa cocréation. L'idée de cocréation correspond à la pratique vidéoludique elle-même, centrée sur le *play*, sur la participation du joueur à l'actualisation du jeu par sa pratique (cela s'oppose, selon Mathieu Triclot²⁴, au *game*, ensemble de règles fixes qui s'actualise lors du *play*). Or ici le *game* se contente de donner à voir, ne laissant au *play* que la possibilité d'une balade dans le musée. *The Stanley Parable* permet d'interroger, par diverses métalepses et mises en abyme, le pôle réception du jeu vidéo, mais se contente, pour le pôle production, de le montrer comme terminé, accompli. Le dispositif mis en place pour faire réfléchir sur sa propre

• 24 – TRICLOT Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, 2011, p. 13-35.

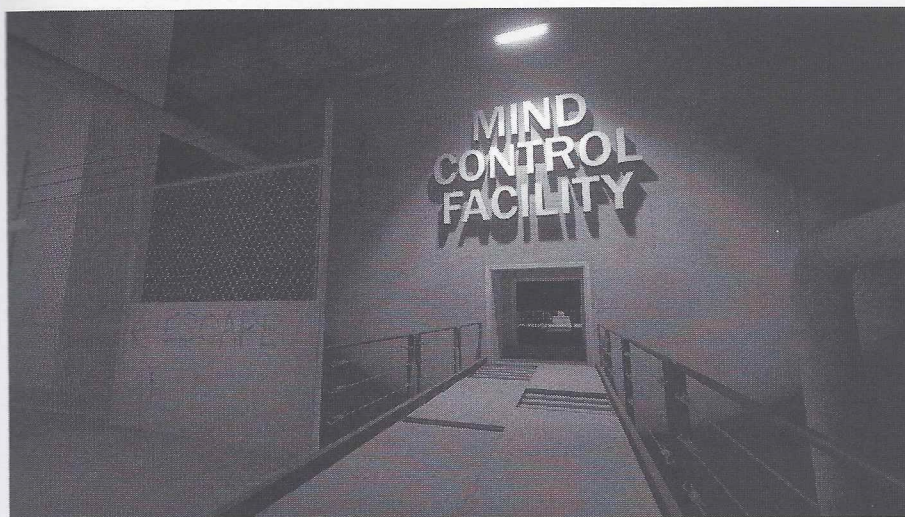


Fig. 10. – Alors que le narrateur invite le joueur à se rendre dans le « Centre de contrôle mental » pour assister au dénouement de l'histoire, ce dernier peut faire le choix de prendre un autre chemin, renseigné par un message indiquant « Escape ».

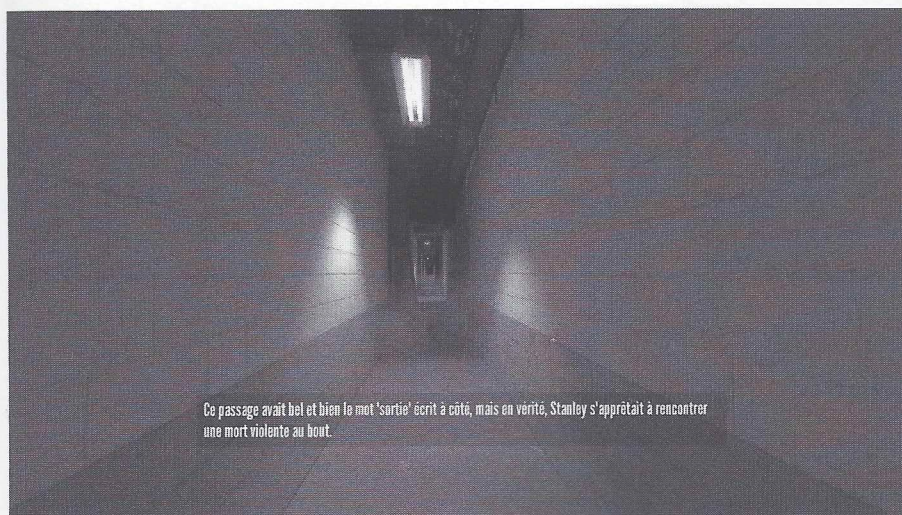


Fig. 11. – Si le joueur n'obéit pas au narrateur, celui-ci tentera de le décourager de poursuivre sa route en perpétrant des menaces détournées : « Ce passage avait bel et bien le mot "sortie" écrit à côté, mais en vérité, Stanley s'apprêtait à rencontrer une mort violente au bout. »

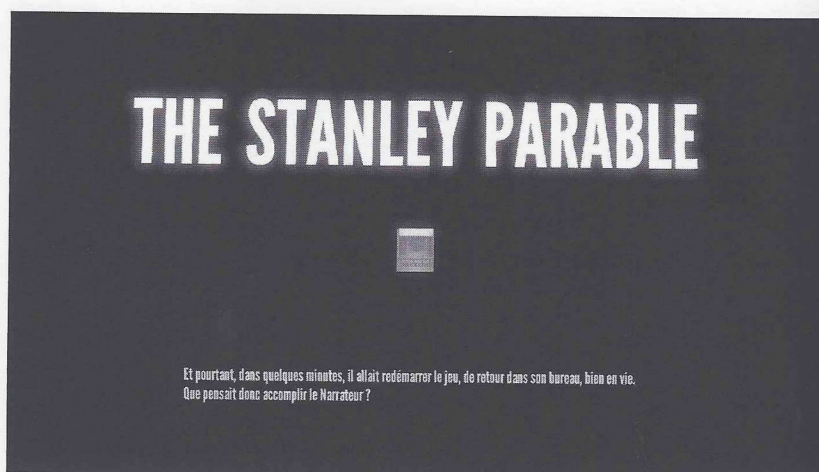


Fig. 12. – La narratrice seconde vient s'interroger sur le sens du récit même qui vient de se dérouler : « Et pourtant, dans quelques minutes, il [Stanley] allait redémarrer le jeu, de retour dans son bureau, bien en vie. Que pensait donc accomplir le Narrateur ? »

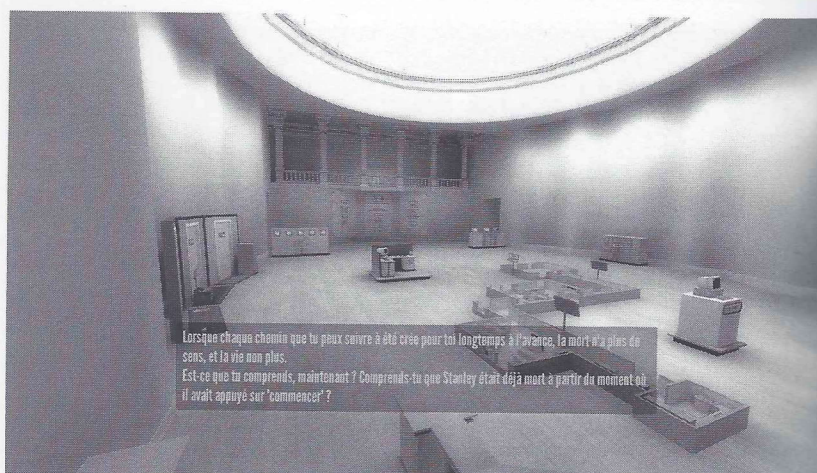


Fig. 13. – Arrivée de l'avatar dans le « musée » consacré au jeu, toujours commentée par la narratrice : « Lorsque chaque chemin que tu peux suivre a été créé pour toi longtemps à l'avance, la mort n'a plus de sens, et la vie non plus. Est-ce que tu comprends, maintenant ? Comprends-tu que Stanley était déjà mort à partir du moment où il avait appuyé sur "commencer" ? »

pratique de joueur ne permet pas de participer à sa production. Cette absence de challenge, de motivation d'un jeu, trouve son incarnation jusque dans un détail précis : la seule manière de terminer la partie est de faire mourir son avatar ou de quitter le jeu (ce qu'incite à faire la narratrice qui s'interrogeait sur la motivation du narrateur et donc par transitivité des créateurs). Il n'y a pas de possibilité de « gagner » ou de remporter la partie. Les créateurs, en mettant en scène une narratrice qui s'interroge sur la portée de ce dispositif, utilisent une mise en abyme de la réflexion nécessaire à l'acte de création, mais cette mise en abyme est aussi un cul-de-sac : rien n'arrive après. La remise en question de la justification de cet acte créateur a pour conséquence l'annulation de la portée créatrice de sens du geste de création. Cela devient figé, froid, muséal.

« Un autre jeu »

Les précédentes analyses ont montré que la mise en abyme, dans *The Stanley Parable*, ne représentait pas seulement un moyen pour le jeu de discourir sur lui-même, mais qu'elle pouvait aussi être un fondement narratif autosuffisant. Or l'étude d'un dernier parcours permettra d'attester que ce motif ne se limite pas au domaine narratif, mais peut, en outre, constituer un fondement ludique définissant les règles d'un « méta-jeu ».

Ainsi, s'il contredit les directives du narrateur – en suivant toutefois un parcours légèrement différent de celui exposé plus haut au sujet de « L'histoire détruite » – le joueur aboutira dans une salle du jeu que le narrateur présente comme « inachevée », ce qui ne manquera pas d'énervé ce dernier :

« D'accord, allez, vas-y, Stanley ! Tu veux tellement savoir ce qu'il y a là-bas ; tu veux savoir ce qui se trouve au bout de la route que tu as choisie ? Eh bien, ne me laisse pas t'arrêter. Tu vois ? Il n'y a rien ici. Je n'ai même pas fini de construire cette section du niveau, car tu n'étais même pas censé être ici. Des morceaux de salles, des textures de développement... c'est ça que tu voulais vraiment ? Est-ce que ça valait vraiment le coup de complètement ruiner l'histoire que j'avais écrite spécialement pour toi ? Tu ne penses pas que j'y ai mis beaucoup d'effort ? Parce que si. »

L'on retrouve, dans cette prise de parole, la mise en abyme du développement du jeu déjà rencontrée dans la fin du « Musée » : l'œuvre met en scène et commente sa propre genèse. Le narrateur poursuit d'ailleurs en remettant en question l'acte créatif qui a fondé le présent jeu :

« Et au final, tout ça pour rien, car c'est ça que tu voulais voir. Donne-moi un coup de main, Stanley, aide-moi à élucider tes étranges et mystérieux

désirs. Qu'est-ce qui aurait pu améliorer ce jeu? Qu'est-ce que tu voulais voir? Des véhicules? Des points de compétence? Aide-moi un peu; tu ne m'as rien donné jusqu'à présent. Bon, tu sais quoi, je vais essayer un nouveau design au hasard, et tu me diras ce que tu en penses. »

Après avoir annoncé qu'il allait tester de nouveaux concepts de *game design*, le narrateur s'exécute en ajoutant une troisième porte à l'embranchement initial. Il demande ensuite au joueur de lui faire un retour sur cette modification du *gameplay* en lui octroyant une note entre un et cinq (fig. 14 et 15).

Après ce premier *feed-back*, le narrateur fait une autre tentative de renouvellement des mécaniques ludiques en intégrant au décor un tableau parodiant les codes classiques des jeux vidéo performatifs : les joueurs y sont classés en fonction de leur temps de parcours, et des statistiques sur le jeu y sont délivrées (telles que « 91 724 doors opened », « 18 933 endings achieved », etc.). Notons que le personnage de Stanley est inclus dans ce classement en tant que joueur – il est 9328^e sur 9 328 joueurs, derrière « a dead rat », « Hitler » et « Mussolini » (fig. 16).

Si le narrateur admet bel et bien que sa narration se situe dans le cadre d'un jeu, cette métalepse n'a donc pas pour effet d'introduire du « réel » dans le jeu ou de resituer les événements représentés sans le contexte d'une pratique empirique (celle que le joueur est effectivement en train de mener), mais plutôt de *fictionnaliser* cette même pratique (celle-ci étant présentée comme le fait de personnages fictifs). À partir de cet instant, l'œuvre ne se contente plus de mettre en abyme sa propre élaboration, mais vient réfléchir le médium vidéoludique dans son ensemble. Les codes du jeu vidéo – en principe familiers du récepteur – sont parodiés, détournés, ce qui introduit une dimension réflexive sur une activité, le jeu, qui – comme mentionné dans l'introduction – est déjà métadiscursive.

Dans le prolongement de ces deux premières tentatives, le narrateur présente ensuite un troisième prototype : un « mini-jeu » dans lequel le joueur doit empêcher un bébé d'atteindre des flammes en appuyant constamment sur un bouton. Pour s'assurer que le destinataire comprenne pleinement sa « valeur artistique », le narrateur demande à l'avatar de tester le jeu pendant quatre heures (notons que le fait de se conformer à cette directive déclenche une fin spécifique) (fig. 17).

En cas d'échec, par contre, le narrateur se décourage et décide d'abandonner son propre jeu pour en lancer d'autres. Il transporte alors le joueur dans une reproduction du jeu de construction au contenu émergent *Minecraft*, mais, après y avoir joué quelques minutes, il finit par s'agacer : « Oh non non non non non. C'est beaucoup moins linéaire que ce que je voulais. Il me faut quelque chose de plus étroit, quelque chose qui te fait sentir vraiment complètement insignifiant » (fig. 18).

Fig. 14. –
d'une trois

Fig. 15. –
renouvelé

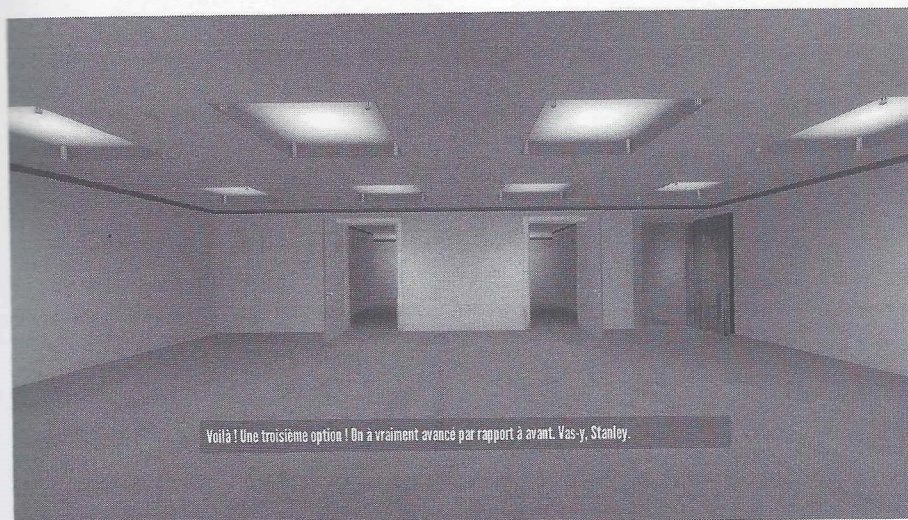


Fig. 14. – Pour tenter de satisfaire le joueur, le narrateur entreprend de modifier le jeu par l'ajout d'une troisième porte.

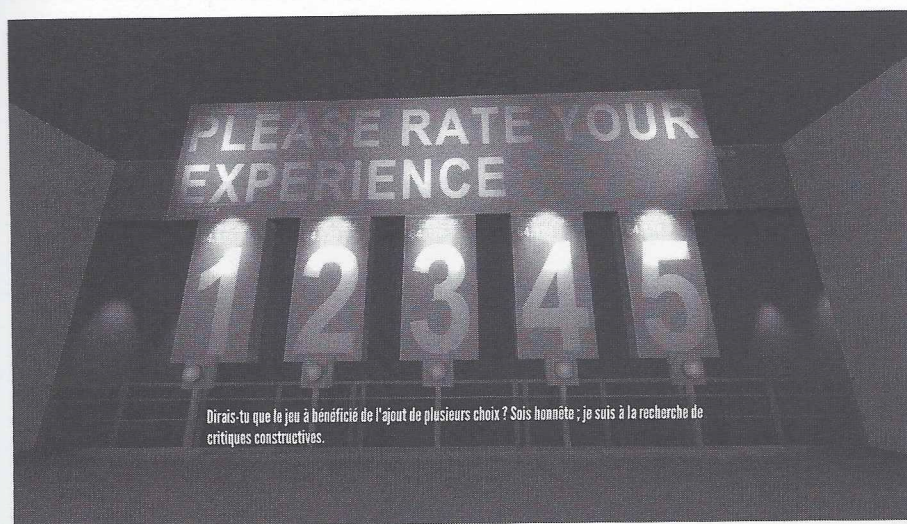


Fig. 15. – Le narrateur demande ensuite au joueur un feed-back sur son expérience ludique ainsi renouvelée.

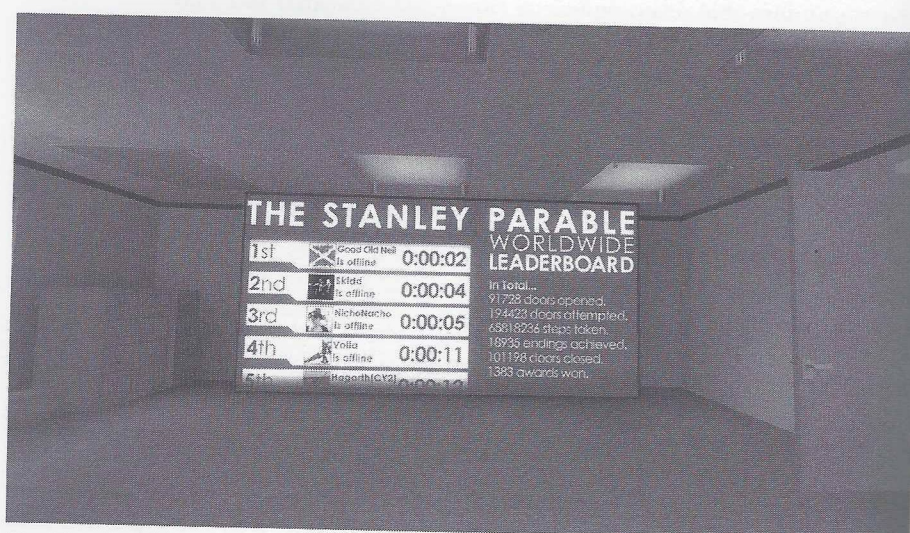


Fig. 16. – Le tableau des scores généré par le narrateur pour « enrichir » l'expérience ludique du joueur.

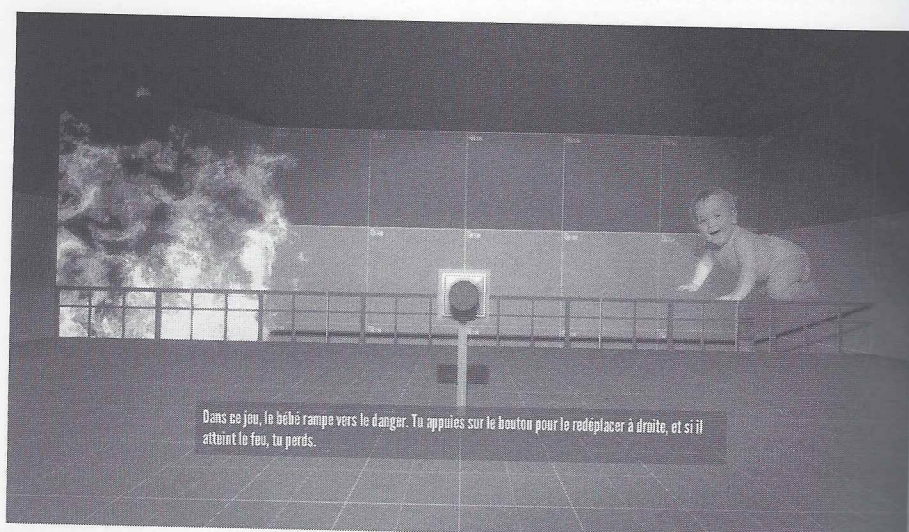


Fig. 17. – Prototype de mini-jeu créé par le narrateur, au sein duquel le joueur doit empêcher un bébé de se rapprocher de flammes en appuyant régulièrement sur un bouton.

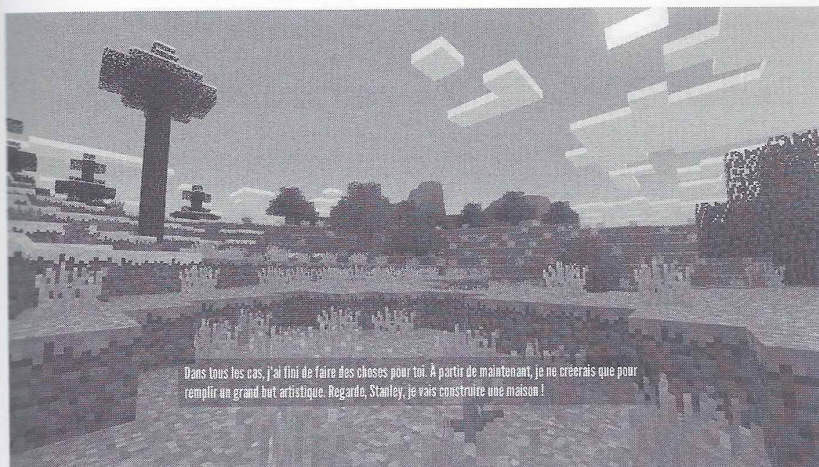


Fig. 18. – Le joueur est emmené dans un environnement faisant référence au jeu de construction *Minecraft*.

Le joueur est donc, une fois encore, transporté dans un autre univers : celui du jeu d'énigme en vue à la première personne *Portal*. Or il importe de souligner que *The Stanley Parable* est, initialement, un jeu amateur créé à partir du moteur utilisé notamment par *Portal* (le moteur « Source », développé en 2004 par Valve Software, qui l'a mis à la disposition des joueurs). À travers cette référence, l'œuvre met donc simultanément en abyme les codes vidéoludiques en général et le code précis qui lui a permis de naître (fig. 19).

Enfin, lassé, le narrateur laisse Stanley errer un temps dans une section inachevée du jeu *The Stanley Parable*, puis réaffirme son pouvoir sur la narration en clôturant le parcours et en annonçant le redémarrage de la partie.

Si l'ensemble du jeu *The Stanley Parable* consiste à générer divers « mondes alternatifs » en relançant sans cesse le récit à l'aide d'un « et si ? »²⁵ (« et si j'avais pris la porte de gauche ? »), cette dimension est particulièrement explicite dans le parcours qui vient d'être décrit, où le narrateur décide purement et simplement de quitter son propre jeu pour en visiter d'autres. En d'autres termes, la mise en abyme sert ici l'exploration de divers possibles narratifs²⁶. Or cette idée

• 25 – L'expression est empruntée à Derecho, qui l'utilise pour décrire le mode de narration propre aux *fanfictions* ; voir DERECHO Abigail, « Archontic literature. A definition, a history, and several theories of fan fiction », in Karen HELLEKSON et Kristina BUSSE (dir.), *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*, Jefferson, McFarland, 2006, p. 76.

• 26 – Cette caractéristique est également mise en avant dans les analyses produites par RAUS Tonia, *La mise en abyme chez Georges Perec*, op. cit., p. 475.

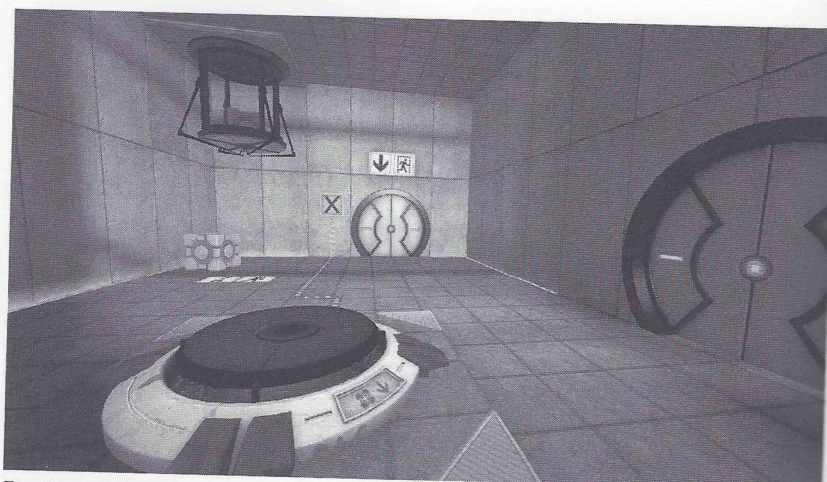


Fig. 19. – Référence au jeu d'énigme *Portal*, dont le moteur de jeu a servi à l'élaboration de *The Stanley Parable*.

n'est pas sans rappeler la définition que Genvo (synthétisant divers théoriciens du jeu) donne de l'activité ludique : jouer reviendrait précisément, selon lui, à faire « l'exercice du possible²⁷ », à éprouver la « contingence », les espaces de liberté qui existent dans tout dispositif ludique. Puisqu'elle ouvre l'œuvre à plus de contingence, puisqu'elle introduit « du jeu » dans la narration, la mise en abyme peut être envisagée comme le vecteur d'une dynamique profondément ludique : comme le jeu (en tant que *play*), elle ouvre les possibles dont le lecteur peut faire l'exercice.

Néanmoins, cette figure entretient également certaines similitudes avec le jeu en tant que structure contraignante de règles (en tant que *game*) : elle peut en effet venir réguler la lecture en se présentant, à l'occasion, « comme un mode d'emploi, comme une recette de lecture adéquate²⁸ » (fonctionnement que Mieke Bal, commentant la typologie de Dällenbach²⁹, décrit pour les *misés en abyme du code* en général³⁰). La formule semble taillée pour décrire l'exemple de *The Stanley*

• 27 – « Puisque jouer c'est faire (Winnicott, 1971), il est selon nous nécessaire d'ajouter 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 Sébastien, « Penser les phénomènes de "ludicisation" du numérique », *op. cit.*, p. 72).

• 28 – BAL Mieke, « Mise en abyme et iconicité », *Littérature*, n° 29, 1978, p. 125, [http://www.persee.fr/doc/litt_0047-4800_1978_num_29_1_2090], consulté le 27-11-2015.

• 29 – DÄLLENBACH Lucien, *Le Récit spéculaire. Étude sur la mise en abyme*, Paris, Seuil, 1977.

• 30 – « Ce que Dällenbach nommait au départ la *mise en abyme du code*, c'est celle qui réfléchit la manière, la forme, le comment du texte » (BAL Mieke, *op. cit.*, p. 121).

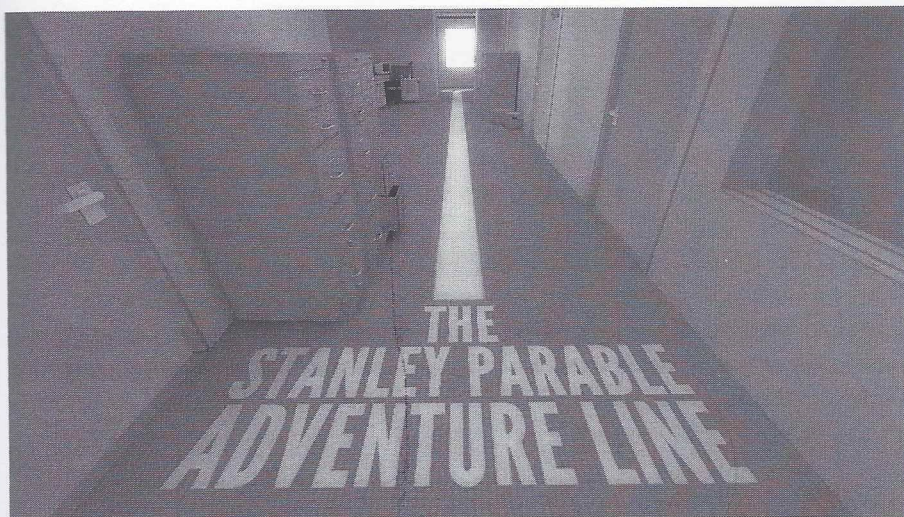


Fig. 20. – Si le joueur se fait trop désobéissant, le narrateur perdra le fil de son histoire et invitera ensuite l'avatar à suivre docilement une flèche jaune pour retrouver la cohérence narrative perdue.

Parable, jeu dans lequel le narrateur ne cesse de commenter les choix du joueur, voire invite ce dernier à tester d'autres options pour profiter de toutes les fins de l'histoire. Cette attitude directive trouve, d'ailleurs, son point d'orgue dans l'un des parcours (intitulé « Confusion »), au sein duquel le narrateur vient imposer au joueur de suivre une large flèche jaune, la « Stanley Parable Adventure line », pour retrouver le fil du récit (fig. 20).

Or le fait de livrer ainsi explicitement le « mode d'emploi » de l'œuvre contraste avec le fonctionnement classique des jeux d'aventure, au sein desquels la progression du joueur repose généralement sur la résolution d'énigmes. En sabordant le fondement supposé de son *gameplay*, *The Stanley Parable* affirme, en quelque sorte, que le défi qu'il propose ne réside ni dans la réflexion, ni dans l'exploration (celle-ci étant strictement dirigée), mais plutôt dans la maîtrise et dans la manipulation des codes mêmes du jeu vidéo. Le joueur est, ainsi, mis au défi de repérer et de comprendre les différentes allusions (à d'autres œuvres ludiques, par exemple) dissimulées dans le jeu, de déchiffrer la critique que le jeu vidéo porte sur lui-même, à travers ses propres moyens (lorsque le narrateur s'essaie au *game design*, notamment), ou encore de percevoir les moments où le « mode d'emploi » se fait parodique – comme dans le cas du tableau de « *high scores* » fictifs, décrit plus haut, qui n'est évidemment pas censé déclencher chez le joueur des vellétés performatives. Le jeu *The Stanley Parable*, en d'autres termes, engage le joueur dans une lutte dont l'enjeu n'est autre que la maîtrise du langage vidéoludique.

Les diverses mises en abyme qui composent le jeu ne se contentent donc pas de définir les contours d'un univers fictionnel³¹ : elles construisent également un système de règles (un *game*) qui vient contraindre non seulement la création (le jeu exhibe, on l'a vu, les contraintes que la réflexivité impose à la narration), mais aussi la réception (le joueur est invité à circuler entre divers niveaux ontologiques de l'œuvre vidéoludique, à travers divers seuils de la fiction).

The Stanley Parable semble, en somme, s'adresser à un « joueur-modèle » pourvu des compétences nécessaires pour participer au « méta-jeu » dont l'enchevêtrement de mises en abyme définit les règles. L'un des commentaires du narrateur vient, d'ailleurs, explicitement suggérer cette idée. En effet, parmi les salles rencontrées dans le jeu se trouve un placard à balais : si le joueur y reste assez longtemps, le narrateur finira par s'énervier de cette inactivité et en conclura que le joueur, ne se manifestant plus, est tout simplement mort.

« Bon, je suis arrivé à une conclusion concernant les événements en cours. Tu dois être mort. Tu es entré dans ce placard à balais, tu y as jeté un coup d'œil rapide, et tu étais sur le point de partir lorsqu'une pathologie inconnue a ravagé ton système nerveux. Puis tu t'es écroulé sur ton clavier. Dans une situation pareille, la bonne chose à faire, c'est de donner l'alerte, afin que quelqu'un prenne le corps en charge avant qu'il ne commence à se décomposer. Allô!? S'il y a quelqu'un par ici!! La personne assise devant l'ordinateur est morte!! [...] Veuillez vous débarrasser de [ce] corps et ordonnez à un autre humain de prendre [sa] place, tout en étant sûr que le remplaçant ait une compréhension de base des jeux vidéo à la première personne, et des systèmes de narration vidéo-ludiques, afin que l'ironie et le commentaire satirique de ce jeu ne leur échappent pas. »

Le brusque retour du premier degré initié par cette dernière prise de parole montre que, si la mise en abyme peut être le vecteur d'un enchâssement complexe et réflexif, elle constitue aussi un motif couru pouvant lui-même être parodié.



La mise en abyme étant déjà un procédé réflexif, un discours sur l'œuvre, presque une pré-analyse proposée par l'auteur, il est parfois difficile de lui faire dire plus que ce qu'elle n'exprime par sa seule existence. Pourtant il semble que *The Stanley Parable* parvienne à en faire émerger des significations originales, contrastées, parfois même contradictoires. Quel rôle reste-t-il alors au commentateur face à ce type de motif? Celui de rendre lisible, au-delà des joueurs, la critique que le jeu porte sur le médium dans son propre langage. Ce fut l'objectif du présent article.

• 31 – Comme évoqué dans la partie consacrée à la fin de « L'histoire détruite ».

Qu'est-ce qu'une « mise en abyme »
et en quoi consiste sa puissance
de jeu et de réflexion ? Dans une
image, un tableau ou un texte,
sait-on toujours déterminer où
commence et où s'achève cet
enchâssement étonnant, voire
vertigineux, de représentations à
l'intérieur d'autres représentations ?

COMPRENDRE LA MISE EN ABYME

ARTS ET MÉDIAS AU SECOND DEGRÉ

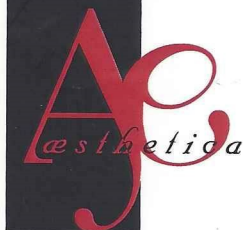
SOUS LA DIRECTION DE
TONIA RAUS
ET **GIAN MARIA TORE**

*Tonia Raus est professeur
adjoint à l'université
du Luxembourg, où elle
enseigne la littérature
française du xx^e siècle et la
didactique de la littérature.*

*Gian Maria Tore est
professeur assistant à
l'université du Luxembourg
et s'occupe de sémiotique,
d'arts et de médias,
notamment de cinéma.*

*Publié avec le soutien de
l'Institut d'études romanes,
médias & arts (IRMA)
de l'université du Luxembourg*

Quelle est la place, la fonction et
la portée de la mise en abyme
au sein de la grande famille des
phénomènes réflexifs ? Jusqu'où
doit-on différencier les approches
de la mise en abyme dans tel ou
tel art ou dans tel ou tel média :
dans la littérature ou dans le
cinéma, dans la bande dessinée
ou au sein du jeu vidéo ?
Pour répondre à ces questions,
l'ouvrage collectif – inédit
dans sa vocation ouvertement
interdisciplinaire – croise non
seulement les objets d'étude mais
aussi les méthodes d'analyse.
À travers la diversité des points de
vue, se révèle alors l'idée rectrice
selon laquelle la mise en abyme
semble guetter toute représentation
et devient par là même un principe
incontournable de notre expérience
et de notre intelligence de
nous-mêmes comme du monde.



www.pur-editions.fr

Presses Universitaires de Rennes

ISBN 978-2-7535-7764-0

25 €



9 782753 577640