

Sciences du jeu

9 | 2018

Du ludique au narratif. Enjeux narratologiques des jeux vidéo

Aux frontières de la fiction : l'avatar comme opérateur de réflexivité

Fanny Barnabé et Julie Delbouille



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/sdj/958>

ISSN : 2269-2657

Éditeur

Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles Education

Référence électronique

Fanny Barnabé et Julie Delbouille, « Aux frontières de la fiction : l'avatar comme opérateur de réflexivité », *Sciences du jeu* [En ligne], 9 | 2018, mis en ligne le 01 juin 2018, consulté le 21 juin 2018.

URL : <http://journals.openedition.org/sdj/958>

Ce document a été généré automatiquement le 21 juin 2018.

Tous droits réservés

Aux frontières de la fiction : l'avatar comme opérateur de réflexivité

Fanny Barnabé et Julie Delbouille

Jeu, réflexivité et narration

- 1 Au sein des études du jeu vidéo (*game studies*) – et ce, depuis l'émergence du champ – les rapports entre jeux et joueurs sont, le plus souvent, décrits sous l'angle de l'immersion, de la projection ou de la fusion. L'idée que les joueurs s'« absorberaient » dans leur activité ou dans les œuvres ludiques qui la supportent est solidement installée dans les discours, et la notion d'immersion continue d'être l'un des objets privilégiés de la recherche dans ce domaine (Brown et Cairns, 2004 ; Ermi et Mäyrä, 2005 ; Arsenault et Picard, 2008 ; Therrien, 2011 ; Calleja, 2014 ; etc.). Étroitement liée aux notions – tout aussi complexes – de présence (Minsky, 1980 ; Akin, Minsky, Thiel et Kurtzman, 1983 ; Held et Durlach, 1992 ; Sheridan, 1992 ; Lombard et Ditton, 1997 ; etc.) et de *flow* (Csíkszentmihályi, 1990), l'immersion est généralement présentée, par défaut, comme l'état idéal que tout joueur devrait atteindre lorsqu'il entre en contact avec un univers virtuel. Par ailleurs, le terme d'*immersion* véhicule l'idée que cet engagement est atteint mécaniquement et passivement dès lors que le joueur interagit avec un système ludique (ce qui nie, entre autres, les phases d'apprentissage et d'appropriation nécessaires à l'appréhension de ces dispositifs).
- 2 L'omniprésence de cette notion ne va pas sans soulever un certain nombre de problèmes épistémologiques¹. En particulier, la conception du jeu comme « plongée » dans un univers qui serait distinct du réel peine à s'articuler avec un autre concept transversal et structurant du domaine vidéoludique : celui de réflexivité. La réflexivité, en effet, caractérise autant l'expérience et l'attitude des joueurs (le *play*) que la structure des objets-jeux (les *games*).
- 3 D'une part, l'attitude ludique est régulièrement décrite, dans les écrits théoriques, comme découlant d'une nécessaire prise de distance vis-à-vis de l'activité en cours et comme relevant d'une pratique métadiscursive. On pensera notamment aux idées d'Henriot, qui

fait de la conscience réflexive du joueur une condition de l'émergence du jeu : « si l'on pénètre dans le jeu au point de n'avoir plus de possibilité de recul et de désengagement, si l'on joue au point d'en venir à oublier qu'on joue, alors on se trouve aliéné : on ne joue plus » (Henriot, 1969, p. 88)². On rappellera également les travaux de Bateson, selon lesquels une situation ne peut être reconnue comme ludique « 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” » (Bateson, 1977, p. 211). On pourrait encore citer, entre bien d'autres, l'ouvrage collectif de Frissen *et al.* (2015), dans lequel le jeu est défini comme une couche de signification venant se superposer à la réalité quotidienne – donc moins comme un espace isolé du réel que comme une médiation entre celui-ci et le joueur : « lorsque nous jouons, nous pouvons nous immerger avec enthousiasme dans le monde du jeu, tout en conservant *une distance ironique* envers notre comportement ludique, qui, justement pour cette raison, peut être qualifié de “ludique” » (Frissen *et al.*, 2015, p. 19, notre traduction). Dans toutes ces théories, le jeu est conçu, en somme, comme un mode d'interaction « au second degré » avec le réel, où les actions réalisées et les objets manipulés ne sont plus des référents, mais des *signes* d'eux-mêmes : les joueurs font « comme si » ce qu'ils faisaient était autre³.

- 4 D'autre part, nombre d'œuvres vidéoludiques représentent (comme motif thématique) ou mobilisent (comme mécanisme formel) la réflexivité dans leur structure ou leur narration. Les étapes que sont les didacticiels concentrent, bien souvent, un grand nombre de procédés réflexifs. Dans ces passages, le jeu s'adresse directement au joueur (en déguisant parfois ce discours transgressif derrière des adresses à l'avatar) dans des expressions hybrides, mêlant fiction et geste empirique (telles que « appuie sur B pour courir », figure 1), afin d'explicitier sa propre organisation ludo-narrative, ses possibilités d'utilisation ou ses règles de manipulation. Les métalepses⁴, mises en abyme ou passages métadiscursifs sont, ainsi, loin de faire exception dans les structures vidéoludiques – ce qui est l'une des raisons poussant Ensslin (2015, p. 53) à envisager les jeux vidéo comme des « récits non naturels »⁵ par excellence. Pour une approche théorique du caractère « métaleptogène »⁶ du jeu vidéo, nous renvoyons également aux travaux de Ryan (2004).

Figure 1



Extrait du jeu de rôle *Pokémon Rouge Feu*, dans lequel un personnage non-joueur (PNJ) adresse à l'avatar une phrase ne prenant sens que dans l'univers empirique du joueur (le « bouton B » n'existant pas dans l'univers fictionnel)

- 5 En servant de médiation entre le joueur et l'objet-jeu, l'avatar est l'un des principaux vecteurs de cette réflexivité intrinsèque des œuvres vidéoludiques. Alors qu'il prend bien souvent la forme d'un personnage fictionnel (ou, du moins, d'une icône diégétisée), il représente aussi le joueur qui le manipule et introduit, en conséquence, un élément empirique dans l'univers ludique. Il se rapproche, en cela, du fonctionnement des embrayeurs, ces signes linguistiques (comme les pronoms personnels, les adverbes de temps et de lieu...) dont une partie du sens ne s'active que lorsqu'ils sont assumés par un énonciateur donné (le terme *ici* peut ainsi renvoyer à des lieux différents selon l'instance qui l'énonce). De la même manière, l'avatar est un signe qui renvoie à certains contenus thématiques (ce n'est pas un « signe vide » : il a une apparence, des propriétés ludiques, un *background* fictionnel, etc.), mais qui représente aussi un joueur chaque fois singulier ; ce pour quoi Therrien (2006) qualifie l'énonciation vidéoludique de « système mixte, je-il ». En faisant se rencontrer deux plans de réalité distincts, l'avatar constitue donc ce que Genette (2004, p. 110) nomme un « opérateur de métalepse ». Plus encore, il cristallise l'existence de métalepses typiquement « interactionnelles » (Ensslin, 2011), c'est-à-dire de transgressions des seuils narratifs qui ne sont pas inscrites en tant que telles dans le récit, mais qui passent par l'action du joueur (nous en rencontrerons plus loin).
- 6 L'omniprésence des métalepses et mises en abyme dans les œuvres vidéoludiques, ainsi que le rôle de l'avatar dans ces procédés, interrogent la capacité des jeux à construire une narration. En effet, ces figures réflexives peuvent être envisagées comme les vecteurs d'une destruction du pouvoir de représentation de l'œuvre, puisqu'elles mettent en pause la construction d'un univers pour faire discourir le jeu sur lui-même (ou sur l'activité que le joueur est en train de mener). Nous verrons cependant, au fil de cet article, que la réflexivité peut aussi constituer le socle d'une narration à part entière. En partant de l'idée qu'« une figure est (déjà) une petite fiction »⁷ (Genette, 2004, p. 17), la métalepse peut effectivement être envisagée comme l'embryon ou l'esquisse d'un univers fictionnel tiers (ni tout à fait celui des personnages, ni tout à fait le monde empirique du récepteur),

tandis que la mise en abyme peut constituer « une unité narrative minimale », une matrice capable de générer des univers (Raus, 2010, p. 474 et 36).

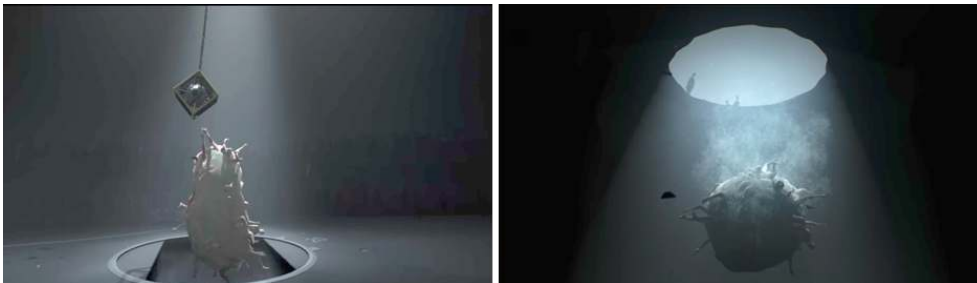
- 7 Il importe toutefois de souligner, au préalable, que la plupart des transgressions évoquées ci-dessus, en raison de leur récurrence dans les jeux, ne sont plus perçues comme telles : de la même manière qu'un spectateur de théâtre peut voir à la fois le personnage fictionnel et le corps du comédien sans être perturbé (Genette, 2004, p. 57), le joueur a intégré à sa compétence de récepteur la dualité ontologique de l'avatar et le double discours des didacticiels (entre autres). Les ruptures des seuils narratifs sont donc, pour beaucoup, devenues conventionnelles, « lexicalisées » (elles sont rentrées dans le « vocabulaire vidéoludique »). Certains jeux, néanmoins, sont si saturés de figures réflexives qu'ils en viennent à réactiver leur caractère transgressif, à constamment défamiliariser le joueur vis-à-vis des codes institués. En d'autres termes, si tous les jeux sont des « récits non naturels », certains sont plus « non naturels » que d'autres (Ensslin, 2015, p. 55) : ce sont trois exemples de ce type que le présent article propose d'étudier en parallèle.

Une étude de trois jeux réflexifs

- 8 Si de nombreux jeux mobilisent les mécanismes transgressifs susmentionnés (au point que ces derniers deviennent conventionnels), les œuvres que nous examinerons ici ont pour particularité de faire de la réflexivité le socle même de la narration. Il s'agit de *Portal*⁸ (Valve Corporation, 2007), jeu d'énigme en vue à la première personne dans lequel le joueur incarne Chell, une jeune femme se réveillant dans un laboratoire d'Aperture Science et étant utilisée comme cobaye par GLaDOS, une intelligence artificielle ; de *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013), jeu d'exploration en vue à la première personne où l'avatar, un employé de bureau nommé Stanley, voit chacune de ses actions commentée par un narrateur omniscient ; et enfin d'*INSIDE* (Playdead, 2016), jeu de plates-formes et d'énigmes en deux dimensions, où la narration se construit par la mise en scène et où le joueur peut contrôler, au-delà de son avatar principal, plusieurs personnages secondaires évoluant dans un univers dystopique. Régulièrement cités pour le discours qu'ils portent sur le médium vidéoludique, ces trois jeux ont effectivement en commun de mettre en abyme la relation entre le joueur et la machine, notamment par le biais de leurs avatars – et de leur relation respective avec GLaDOS dans *Portal*, avec le Narrateur dans *The Stanley Parable*, et avec les avatars secondaires dans *INSIDE*. Les personnages ne cessent d'y transgresser les seuils de la fiction pour s'adresser (explicitement ou implicitement) au joueur empirique – le construisant *de facto* comme *joueur en train de jouer*, et non uniquement comme participant à la diégèse. S'il s'exprime différemment d'un jeu à l'autre, ce métadiscours constitue cependant, dans les trois cas, le noyau et le cadre des mécanismes ludo-narratifs.
- 9 En outre, ces jeux sont marqués en filigrane par la problématique de l'illusion, qui ne cesse de façonner et d'ébranler les croyances du joueur. Dans *Portal*, la promesse constamment réitérée de GLaDOS de récompenser par un gâteau les succès du joueur est contredite par l'inscription « The cake is a lie », qui se répète d'un mur à l'autre du complexe d'Aperture Science⁹. Alors que l'intelligence artificielle ne délivre jamais la part de gâteau annoncée, construisant ainsi ses affirmations comme un mensonge, la scène finale du jeu plonge le joueur dans une salle contenant un forêt-noire – ce qui l'invite à remettre en question les certitudes acquises au cours de la partie.

- 10 Cette thématique de l'illusion traverse à plusieurs reprises l'univers d'*INSIDE*, comme en témoigne le rôle ambigu – entre adjuvants et opposants – endossé par les scientifiques qui surveillent le complexe dans lequel prend place l'action. Cette tension se cristallise particulièrement lorsque le joueur, contrôlant une masse de chair informe (le « Blob »), tente de fuir ce lieu : alors que les scientifiques semblent parfois aider le joueur, ils le poussent également à tenter d'attraper un cube suspendu, l'attirant ainsi au-dessus d'une trappe dont l'ouverture emprisonne le Blob dans une cuve remplie de liquide. Plus encore, lors de sa course chaotique au sein du complexe, le Blob chute lourdement dans une salle contenant une maquette : cette dernière montre un paysage en tous points semblable à celui que parcourt l'avatar dans la fin principale du jeu – suggérant dès lors que la fuite du Blob était potentiellement déjà anticipée par certaines instances de l'œuvre.
- 11 Cette figuration de l'illusion, qui questionne les croyances construites par le joueur au cours de sa progression, se matérialise aussi dans *The Stanley Parable* ; le jeu joue constamment sur la tension existant entre le positionnement annoncé du Narrateur (qui tente de raconter l'histoire d'un employé de bureau échappant au « contrôle mental » d'une entreprise qui le manipulait) et la construction effective de cette même narration au fil des actions du joueur (qui peut contrarier le déroulement de l'histoire en refusant de se plier aux injonctions du Narrateur).

Figure 2



Dans *INSIDE*, des scientifiques aux intentions indéchiffrables attirent l'avatar à l'aide d'une caisse afin de le piéger dans une cuve (dont il pourra cependant s'échapper par un interstice).

- 12 Au sein des œuvres, ces processus de questionnement du réel et de l'illusoire s'inscrivent dans un discours sur l'activité de jeu et sur le médium vidéoludique en général. Ce discours critique repose sur des mécanismes formels implicites (que nous allons détailler), mais aussi, à l'occasion, sur des citations intertextuelles explicites, par lesquelles les jeux renvoient les uns aux autres, et qui servent de marqueurs intégrant les titres dans un pan donné du champ vidéoludique. *INSIDE* rejoue ainsi la scène de la destruction du cube de voyage de *Portal* (sur laquelle nous reviendrons), lorsque le Blob que le joueur contrôle résout une série d'énigmes à l'aide d'un cube auquel il doit ensuite mettre le feu. *The Stanley Parable*, quant à lui, porte également un discours sur l'œuvre de Valve. Alors que le Narrateur – vexé que le joueur ne suive pas ses directives – décide d'envoyer l'avatar au sein de l'univers de *Minecraft*, il se ravise rapidement : « C'est beaucoup moins linéaire que ce que je voulais. Il me faut quelque chose de plus restrictif, quelque chose qui te fait sentir vraiment complètement insignifiant ». Le Narrateur plonge alors le joueur au sein de l'environnement de *Portal*, actant ainsi le métadiscours qu'il porte sur le jeu. Loin de ne constituer que de simples citations, ces exemples

d'intertextualité mettent en lumière un mécanisme central pour notre propos : ces jeux ont la particularité de mettre en scène et de commenter le jeu sous toutes ses formes.

- 13 Le caractère profondément réflexif de ces trois œuvres invite, en d'autres termes, à envisager chacune de leurs composantes comme un commentaire métadiscursif portant sur leur propre structure, sur l'activité du joueur ou sur le jeu vidéo en général. Dans les limites de cet article, nous nous focaliserons sur deux dimensions du jeu glosées par ces titres : la relation du joueur avec la machine (le *game*, le système vidéoludique), d'une part, et la relation du joueur à l'avatar, de l'autre.

La relation joueur-machine mise en abyme : antagonisme, complicité et contrôle

- 14 Le jeu de notre corpus qui représente le plus explicitement l'opposition du joueur et de la machine est sans doute *Portal*. Les deux protagonistes qui s'y affrontent peuvent effectivement être vus comme des figurations de ces instances : Chell, personnage muet et sans agentivité propre (on ne la voit jamais agir indépendamment du contrôle du joueur), apparaît ainsi comme un « personnage d'avatar »¹⁰ référant, par métonymie, au joueur qui la manipule. Son nom évoque d'ailleurs directement le terme anglais *shell*, qui signifie « coquille » et qui désigne, en informatique, l'interface utilisateur d'un système d'exploitation. Ses attributs, en somme, l'identifient moins à un personnage fictionnel qu'à un outil manipulé par le joueur. GLaDOS, quant à elle, peut être interprétée comme une figuration du système de jeu : elle conçoit les salles de test, donne au joueur les indications nécessaires à la compréhension du *gameplay*, sanctionne sa progression (le félicitant à chaque réussite), etc. De plus, comme la machine, elle concentre en elle presque tous les rôles actantiels : elle est destinatrice (puisqu'elle confie à l'avatar la tâche de traverser toutes les salles en lui promettant un objet de valeur s'il y parvient, à savoir un gâteau), adjuvante (elle sert de didacticiel, au début de la partie), opposante (elle est responsable des obstacles rencontrés) et anti-sujet (elle est l'antagoniste à abattre pour terminer le jeu)¹¹.

Figure 3



L'avatar Chell face à GLaDOS

- 15 À travers la relation conflictuelle qui oppose ces deux personnages symboliques peut se lire, en filigrane, une mise en scène des tentatives obstinées du joueur d'échapper au contrôle du système ludique (en se soustrayant à la surveillance de GLaDOS par la destruction de ses caméras, notamment), de court-circuiter les limites des niveaux (en sortant du parcours de test) et de venir à bout du *game* (en détruisant GLaDOS). Le jeu se termine, cependant, par une mise en question de la victoire du joueur et par une réaffirmation du pouvoir de la machine : après l'explosion finale de l'antagoniste, Chell est en effet ramenée dans le complexe par une entité robotique, et le générique final du jeu est une chanson (intitulée *Still Alive*) présentée comme un rapport d'évaluation émis par GLaDOS suite au parcours de test. L'intelligence artificielle y affirme être « toujours en vie » et s'y présente comme définitivement victorieuse, réintégrant de ce fait toutes les actions du joueur comme faisant partie du « test », du parcours de jeu attendu. Par la caractérisation de ses personnages et par leurs rapports tant narratifs que ludiques, *Portal* montre donc une relation joueur-machine marquée par l'apprentissage (GLaDOS est, de prime abord, essentiellement un didacticiel) puis par le conflit (l'IA se mue en antagoniste que le joueur est invité à surpasser), mais par un conflit que le joueur ne peut, en définitive, jamais vraiment remporter.

Figure 4

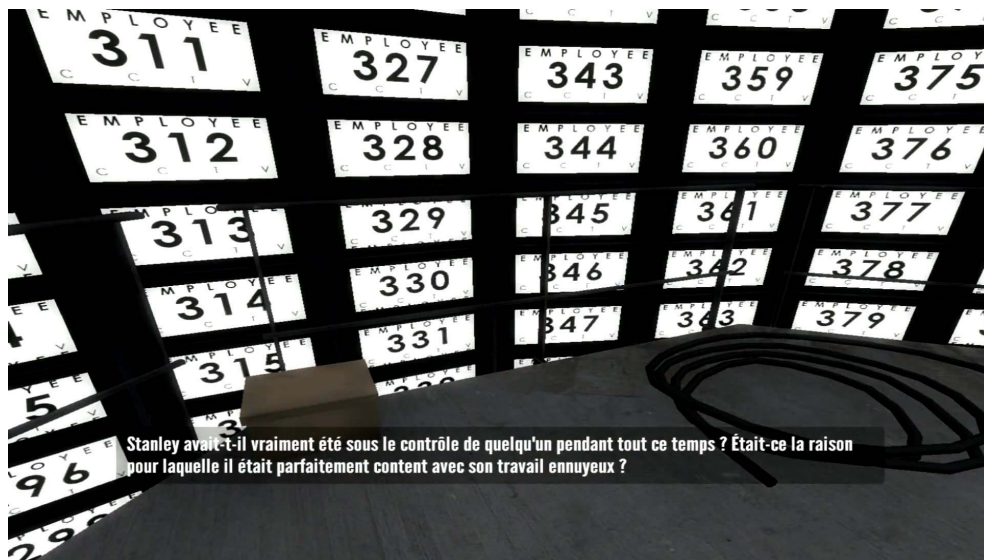


Extrait de *Still Alive*, le générique de fin de *Portal*, dans lequel GLaDOS se présente comme victorieuse

- 16 Un dispositif similaire peut être observé dans *The Stanley Parable* : une représentation du joueur, Stanley¹², y est opposée à une figuration, non plus du système ludique, mais de l'instance créatrice, le Narrateur. Comme GLaDOS, celui-ci sert, dans un premier temps, de guide au joueur : il décrit le cadre fictionnel et invite Stanley (et son hôte, à travers lui) à effectuer différentes actions. Si le joueur se conforme docilement à toutes ces injonctions, il assistera à une fin dans laquelle Stanley, ironiquement, prend conscience d'être le jouet d'un « contrôle mental » et parvient à s'en libérer en sortant du complexe dystopique où il travaillait pour atteindre un décor champêtre. Cette conclusion (qui n'est pas sans rappeler, par son esthétique, celle de *Portal*) est commentée par le Narrateur par des phrases telles que : « Oui ! Il avait gagné. Il avait vaincu la machine, s'était désentravé du contrôle de quelqu'un d'autre ». Celles-ci soulignent, en négatif, l'incapacité de

l'avatar à se soustraire au contrôle du joueur, et celle du joueur à échapper au cadre posé pour lui par le jeu.

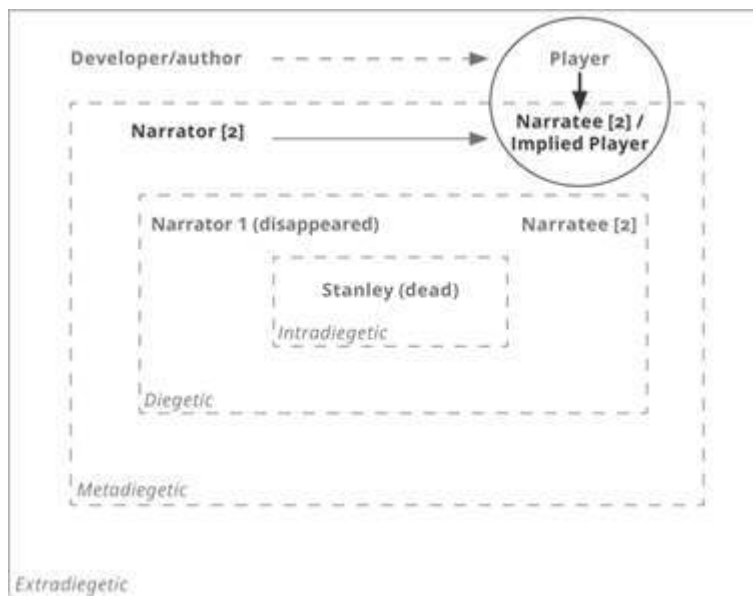
Figure 5



Si le joueur suit les indications du Narrateur, celui-ci contera une histoire dans laquelle Stanley prend conscience d'être manipulé par une entreprise malveillante et s'en échappe.

- 17 Toutefois, le joueur est rapidement invité à défier l'autorité de ce personnage extradiégétique et à découvrir divers parcours annexes, qui le mèneront à autant de fins possibles. Les éventuelles tentatives d'émancipation du récepteur agaceront le Narrateur qui, dans certains cas, en viendra à s'adresser directement au joueur pour lui reprocher de ruiner ainsi son histoire (nous en présenterons un exemple ci-dessous). Par ces adresses, le jeu met en scène et « narrativise » le principe même de la métalepse : *The Stanley Parable* raconte l'histoire d'un récit sans cesse interrompu par une instance extérieure à la diégèse (le joueur ou le Narrateur). La figure est donc bien, ici, la matrice d'une fiction. De plus, la fréquence de ces « sorties » de la fiction invite à les classer dans la catégorie des « métalepses ontologiques » (Ryan, 2004, p. 442) qui, par opposition aux saillances ponctuelles que sont les « métalepses rhétoriques », font s'interpénétrer et se contaminer deux plans de réalité, au point de gommer leurs frontières. Ce procédé produit moins un effet de *transgression* des seuils narratifs qu'un *nivelage* des plans de la fiction¹³ : l'univers dans lequel évolue Stanley, le niveau du Narrateur et le monde empirique du joueur¹⁴ convergent dans la pratique du jeu.

Figure 6



Les nombreux plans diégétiques présents dans *The Stanley Parable*, ici recensés par Ensslin (2015, p. 66), sont si régulièrement en contact qu'ils s'interpénètrent

- 18 Ce faisant, l'artificialité de la « métafiction » ainsi créée est constamment rappelée. L'univers fictionnel de *The Stanley Parable* – décrit sur le mode d'un « récit à la deuxième personne » – n'existe pas en dehors de la partie (il n'est que discours) et Stanley – plus clairement encore que Chell – est conçu comme un « personnage d'avatar » : il n'a pas vocation de produire une illusion référentielle (il n'a pas d'agentivité ou de personnalité propres, en dehors de celles que le joueur et le Narrateur lui prêtent). Il est dépeint et reconnu, par les habitants de la fiction, comme étant avant tout une *représentation* manipulée à la fois par le joueur et le Narrateur, comme un jouet qu'ils se partagent. La relation entre le joueur et le système n'est donc pas uniquement montrée comme antagonistique : elle est aussi représentée comme marquée par la complicité. La construction en miroir de ces deux instances est explicitement résumée lors de l'apparition – dans la fin dite du « Musée » – d'une instance narratrice supérieure qui commente (d'une voix, cette fois, féminine) : « *rire* Oh, regarde ces deux-là. Ils veulent se détruire l'un l'autre. Ils veulent se contrôler l'un l'autre. Les deux veulent être libres. Est-ce que tu peux voir ? Voir qu'ils ont tous les deux besoin de l'autre ? ».
- 19 Dans *INSIDE*, enfin, la mise en abyme du rapport joueur-système passe, non plus par la confrontation du joueur avec un personnage symbolique, mais par la multiplication des avatars qu'il manipule au fil du jeu. Au départ, l'utilisateur incarne, en effet, un jeune garçon qui tente vraisemblablement d'échapper au contrôle et à la vigilance des membres d'une société totalitaire. Dans sa route inlassable vers la droite de l'écran, il sera toutefois amené, pour résoudre certaines énigmes, à prendre le contrôle – via l'utilisation d'un casque – de PNJ qui ne manifestent aucune volonté (voire aucune vie) en dehors de ces moments de possession.

Figure 7



Pour progresser dans *INSIDE*, le joueur doit, par moments, connecter son avatar à un casque afin de diriger des PNJ sans cela inertes (à l'arrière-plan sur l'image)

- 20 Or, lors d'un puzzle fatidique placé assez tôt dans le jeu, le joueur est sommé de prendre le contrôle d'un de ces pantins et de le pousser à utiliser un casque, pour, à son tour, posséder un autre personnage. L'acte de manipulation mené par le joueur, en étant ainsi mis en abyme (il manipule un avatar, qui pilote un PNJ, qui en dirige un autre), est lui-même enchâssé dans la fiction. Ce jeu de miroir invite l'utilisateur à s'interroger une première fois sur l'existence d'une instance encore supérieure, dont il ne serait que l'instrument.

Figure 8



Dans cette énigme, l'avatar (en bas) contrôle un PNJ (en haut à droite) qui en pilote un autre (près du wagonnet)

- 21 Ce doute initial est renforcé quand, à la fin du jeu, le joueur découvre que l'objectif du parcours de l'avatar était de libérer une créature monstrueuse formée d'un amas de corps (le précédemment nommé « Blob »). Une fois sa tâche accomplie, le garçon est absorbé par ladite créature, qui devient dès lors l'avatar du joueur. L'événement donne sens au parcours fermé suivi par le premier avatar¹⁵ en suggérant qu'il n'était lui-même qu'un pantin contrôlé par le Blob. Cette suggestion est encore corroborée par une fin alternative accessible au début du jeu¹⁶, dans laquelle le jeune garçon débranche un casque de contrôle mental et s'affaisse ensuite, inerte, à la manière des PNJ contrôlables.

Enfin, l'évasion du Blob est largement supervisée – on l'a dit – par les scientifiques qui arpentent le complexe d'où il provient.

Figure 9



Rencontre entre l'avatar-garçon et le Blob

- 22 La mise en abyme produite par ces emboîtements de prises de contrôle a pour spécificité d'être moins explicite que celles décrites précédemment : *INSIDE* ne s'adresse pas au joueur par des métalepses directes, ni ne représente ce dernier au sein du jeu. La mise en abyme qu'il opère échappe, en vérité, aux classifications traditionnelles : elle ne relève ni du contenu, de la narration (il n'y a pas, à proprement parler, de fiction dans la fiction), ni de la forme (elle ne passe pas par les dialogues, les images ou par d'autres signifiants), ni exactement de l'énonciation du jeu (la conception du jeu [*game design*] n'est pas représentée dans l'œuvre, comme l'écriture pourrait l'être dans un texte)¹⁷. Ce qui est réfléchi, ici, c'est le principe même de l'interaction : la manipulation de l'avatar par le joueur et la réponse du système à cette intervention sont mises en abyme dans l'action et par l'action. Partant de l'expression « métalepse interactionnelle », développée par Ensslin (2011) afin de décrire les formes de métalepses spécifiques aux médias numériques, on pourrait concevoir, pour décrire ce phénomène, une notion de « mise en abyme interactionnelle », qui ne dédoublerait plus tant l'œuvre ou l'histoire, mais les interactions du récepteur avec le système.
- 23 À travers cette mise en abyme proprement ludique (ou, du moins, propre aux médias interactifs), la relation joueur-machine dépeinte par *INSIDE* est marquée par la thématique de la prise et de la perte du contrôle : les manipulations en cascade, en annulant la distinction entre « joueur » et « joué »¹⁸, définissent l'activité vidéoludique comme sous contrainte et le joueur comme captif du système. La conclusion alternative du jeu, évoquée ci-dessus, parachève ce commentaire réflexif sur le médium : en raison de sa difficulté d'accès (il faut préalablement découvrir tous les secrets du titre pour y assister), elle peut, en effet, être interprétée comme étant la « vraie fin » (*true ending*) de l'œuvre. Or la scène montre l'avatar en train de débrancher le système de contrôle mental (rompant ainsi sa connexion avec le joueur, ce qui met fin à la partie) et, ceci, au tout début de la narration (la salle secrète se situe dans l'un des premiers environnements du jeu). Par cette mise en scène, *INSIDE* affirme que la seule échappatoire à l'emprise du système consiste tout bonnement à refuser d'y participer, à ne pas s'aventurer sur le parcours linéaire et pré-tracé : pour se libérer de l'enchâssement de contrôles dans lequel il est pris, le joueur est invité à éteindre le jeu.

- 24 Il est intéressant de noter qu'une conclusion similaire est explicitement formulée par la Narratrice de *The Stanley Parable* qui, dans une supplique métaleptique au joueur, affirme que sa seule prise de contrôle possible réside dans l'arrêt du jeu :

Est-ce que tu comprends, maintenant ? Comprends-tu que Stanley était déjà mort à partir du moment où il avait appuyé sur « commencer » ? [...] Mais écoute-moi, tu peux encore les sauver. Tu peux arrêter le programme avant qu'ils échouent tous les deux. Appuie sur « échap. » et clique sur « quitter ». Il n'y a aucun autre moyen de finir ce jeu. Tant que tu continues à avancer, tu seras en train de suivre le chemin de quelqu'un d'autre. Si tu arrêtes maintenant, ce sera le seul vrai choix que tu pourras faire.

- 25 Loin d'appeler le joueur à s'immerger au premier degré dans leur univers ou de le construire comme un acteur influent et intégré à leur diégèse, les trois jeux abordés ne cessent donc de souligner son impuissance et de le convier à stopper son activité – seule victoire possible face à la machine. De tels dispositifs mettent en doute la conception classique de la relation entre joueur et jeu, qui – dans la presse, les discours des joueurs, des chercheurs ou de l'industrie – est le plus souvent décrite en termes d'immersion fictionnelle, d'identification ou encore d'engagement. Les trois œuvres réflexives étudiées ici, au contraire, font de la déprise, de la distance et de l'antagonisme entre jeu et joueur leur thématique centrale et leur aboutissement (leur protagoniste tente, avec plus ou moins d'insuccès, de s'extraire d'une structure machinique). Une analyse de la figure de l'avatar permettra de montrer plus spécifiquement les ressorts de cette distanciation.

La relation joueur-avatar : l'Autre et son double

Figuration du dédoublement

- 26 Alors que d'autres jeux construisent une vision symbiotique et fusionnelle de la relation avatariale (dont l'aboutissement serait l'émergence d'une seule entité composée du joueur et de son corps virtuel), ces trois œuvres introduisent (chacune de façon singulière) un écart entre le joueur et l'avatar. Dans *Portal*, ce décalage passe, dès l'introduction, par la figuration d'un dédoublement. La scène initiale s'ouvre sur une chambre fermée, au sein de laquelle le joueur peut appréhender les possibilités offertes par son corps virtuel à travers la manipulation des quelques objets présents. La rupture avec cette bulle initiale se fait par l'ouverture du premier portail, qui marque l'entrée dans le jeu ainsi que la découverte par le joueur du reflet de son avatar – préfigurant, par un subtil jeu de miroirs, les potentialités que présente la démultiplication des portails. Cette vision, furtive mais incontournable, positionne l'avatar comme le premier (et longtemps le seul) personnage visible du jeu, jusqu'à l'apparition à l'écran de GLaDOS (en fin de parcours).
- 27 *The Stanley Parable* rejoue également un dédoublement entre le joueur et son avatar dès la scène introductive, lorsque le Narrateur prend la parole pour raconter l'histoire de Stanley :

C'est l'histoire d'un homme appelé Stanley. Stanley travaillait pour une compagnie dans un grand immeuble, où il était l'employé 427. Le travail de l'employé 427 était simple : il devait s'asseoir à son bureau dans la pièce 427 et appuyer sur des boutons sur un clavier. Des ordres lui étaient délivrés par le biais d'un écran sur son bureau, lui indiquant sur quels boutons appuyer, pendant quelle durée, et dans quel ordre. C'est ce que faisait l'employé 427 chaque jour de chaque mois de chaque année, et bien que d'autres auraient considéré cet emploi comme un supplice, Stanley

chérissait chaque moment où les ordres lui étaient délivrés, comme s'il avait été taillé sur mesure pour cet emploi. Et Stanley était heureux.

- 28 Ces quelques mots d'introduction mettent déjà en scène un jeu de miroir entre joueur et avatar : ce dernier est, en effet, dépeint comme le héros d'un récit autonome, mais cette indépendance annoncée se heurte immédiatement à l'ingérence – attendue – du joueur dans le fil de la narration. La différenciation des deux instances n'empêche cependant pas d'établir un parallèle entre leurs postures respectives : en amorçant l'histoire de Stanley, le récit du Narrateur se double d'une référence au joueur et à l'acte de jouer – le joueur devant, comme Stanley, « appuyer sur les boutons d'un clavier », « dans un certain ordre », « pendant une certaine durée ». L'enchâssement implicite des actions du joueur au sein de la narration est d'ailleurs confirmé par l'écran-titre, précédant le lancement du jeu : ce dernier représente une mise en abyme visuelle de plusieurs écrans d'ordinateur, incluant implicitement le moniteur physique du joueur et l'inscrivant ainsi au cœur de la fiction. Loin d'être anecdotique, cette figuration du dédoublement fait partie intégrante de la narration, comme en témoigne sa mise en scène (explicite, cette fois) dans une des fins du jeu¹⁹ : lorsque le Narrateur semble soudainement réaliser que le personnage déambulant à l'écran n'est pas Stanley, mais bien un joueur contrôlant le corps virtuel.

Figure 10



L'écran de lancement de *The Stanley Parable* comporte une mise en abyme visuelle des écrans d'ordinateur, incluant implicitement le moniteur du joueur

- 29 Cette combinaison de parallélismes et de différenciations entre joueur et avatar se répète, comme nous l'avons déjà souligné, au sein d'*INSIDE* : la mise en abyme du contrôle des personnages (par le biais d'un casque spécifique) fait référence au contrôle de l'avatar par le joueur au moyen d'un périphérique technique. Néanmoins, la multiplication des corps contrôlés contrarie toute possibilité d'« identification » du joueur et de son personnage. Dans les trois jeux envisagés, l'avatar est donc moins construit comme une « prothèse » (Klevjer, 2012 ; Delbouille, 2016) ou une marionnette que comme un miroir – figure réflexive par excellence, qui, à la fois, imite et oppose.

L'avatar comme personnage ou comme corps disponible

- 30 En abandonnant une vision symbiotique de la relation avatariale pour opérer une distinction entre le joueur et le personnage qu'il incarne, ces jeux permettent d'introduire une réflexion sur le statut et la nature même de l'avatar (tant au sein du jeu que dans son interaction avec le joueur). Cette réflexion rejoint différentes conceptions du personnage jouable présentes au sein des sciences du jeu, et notamment deux axes définitoires de l'avatar particulièrement récurrents : l'avatar comme outil et l'avatar comme personnage. Si cette seconde conception hérite des études littéraires et cinématographiques, de nombreux auteurs adoptent une définition plus utilitariste de l'avatar, en tant qu'il « sert d'intermédiaire pour l'agentivité du joueur » (Klevjer, 2012, p. 18, notre traduction). Ainsi, lorsqu'il définit ce qu'est un avatar, James Newman le décrit comme « un ensemble d'aptitudes et de capacités » (Newman, 2002, p. 6, notre traduction) que le joueur peut employer au sein de l'univers du jeu.
- 31 Dans cette optique, certains théoriciens n'hésitent pas, tel que le souligne Klevjer (2012), à recourir à l'analogie du curseur. Fuller et Jenkins (1995), par exemple, soulignent à propos des avatars de jeux d'action-aventure qu'ils ne « devraient pas être confondus avec les personnages ou les protagonistes au sein d'une narration » (Klevjer, 2012, p. 18). Dans leurs écrits, le personnage jouable est défini comme « à peine plus qu'un curseur » (Fuller et Jenkins, 1995, p. 61, notre traduction) ; cette analogie entre avatar et curseur trouve aussi écho chez Ryan, lorsqu'elle affirme que « le curseur est la "forme minimale" des avatars à la troisième personne tels que Mario » (Ryan, 2001, p. 309, notre traduction). Le rapprochement entre personnage jouable et curseur doit cependant être interrogé : ce dernier n'appartenant pas à l'univers diégétique, il n'est généralement pas *perçu* par les différentes instances au sein de l'environnement du jeu. Cette frontière séparant l'avatar du simple curseur est d'ailleurs soulignée par Klevjer, lorsqu'il se penche sur les conceptions utilitaristes de l'avatar. Il affirme :
- [...] si nous reconnaissons que Lara Croft est effectivement une personnification du joueur, cela implique qu'elle sert non seulement d'intermédiaire pour la capacité du joueur à sauter ou à marcher, mais aussi qu'elle personnifie le risque pour le joueur de tomber dans le ravin. [...] Un curseur ne fait pas appartenir le joueur à l'environnement du jeu ou ne lui permet pas d'y *être* de la même manière (Klevjer, 2012, p. 18, notre traduction).
- 32 Ces deux conceptions théoriques de l'avatar (comme outil ou comme personnage) rejouent plus fondamentalement la distinction entre *sujet* et *objet* : aborder l'avatar à la fois comme instance narrative et comme moyen pour le joueur « d'être au monde du jeu » revient donc à attribuer à ce corps virtuel une nature double, à la fois *sujet* et *objet* – rejoignant ainsi le statut accordé au corps par Merleau-Ponty (1945). Cette dernière posture est particulièrement mise en évidence au sein de *Portal*, lorsque GLaDOS insiste sur le caractère disponible de Chell (dont le nom, comme nous l'avons déjà souligné, rejoint la définition de l'avatar en tant que « coquille vide », « place à prendre » par le joueur). L'antagoniste de *Portal* souligne constamment le danger pesant sur l'intégrité physique de l'avatar, mais également l'absence de préoccupation du joueur face à cette perte potentielle, transgressant ainsi un seuil fictionnel. Ses répliques (« Je vais vous tuer [...] Vous vous en moquez, c'est ça ? » ; « Je ressens la douleur contrairement à vous ») ne prennent en effet sens qu'en tant qu'elles s'adressent au joueur et font référence au processus d'essai et d'erreur caractérisant traditionnellement l'acte de jouer. Cette

référence à un processus courant dans le jeu vidéo (la succession des corps virtuels au fur et à mesure des morts de l'avatar) trouve une figuration alternative dans une scène d'*INSIDE* : suite à la noyade (scriptée et inéluctable) de l'avatar, le joueur reprend le contrôle du corps virtuel sans remplacement apparent de celui-ci (interrogeant ainsi sa qualité initiale de corps vivant).

- 33 Au-delà de l'intégrité du corps virtuel, cette réflexion sur la nature double de l'avatar marque, en filigrane, nombre des réflexions de GLaDOS dans *Portal*. Évoquant les effets secondaires potentiels des tests menés au sein d'Aperture Science, cette dernière souligne que les sujets tendent à percevoir les objets inanimés comme animés – faisant ainsi écho au caractère particulier de la relation entre joueur et avatar. Cette remarque prend sens au regard du statut conféré au cube de voyage : ce cube grâce auquel le joueur résout des énigmes, et qu'il doit ensuite incinérer dans une des scènes du jeu, est décrit par GLaDOS alternativement comme inanimé (« [...] le cube de voyage ne peut pas parler. Dans l'hypothèse où le cube de voyage vous parlerait, le centre d'enrichissement vous déconseille de l'écouter »), et comme vivant (« Nous avons même organisé une fête pour vous. [...] Nous avons même invité votre meilleur ami, le cube de voyage. Bien entendu, il a dû se désister comme vous l'avez tué »). L'oscillation constante entre le statut d'objet et de sujet que GLaDOS confère au cube de voyage semble ainsi mettre en abyme la relation avatariale elle-même : d'objet inanimé, le personnage jouable est progressivement investi d'une vie propre, y compris parfois en dehors de l'univers du jeu (comme en témoignent les prolongements narratifs et les détournements du jeu réalisés par la communauté de *Portal*).

Figure 11



Dans la chambre de test n° 17, le joueur doit incinérer le cube de voyage à l'aide duquel il vient de résoudre différentes énigmes afin de pouvoir poursuivre sa progression

- 34 La figure du dédoublement permet donc d'interroger le statut de l'avatar, en tant que médiation entre le jeu et le joueur. *The Stanley Parable* développe une réflexion dans la droite ligne de celle de *Portal* : alors même que Stanley est annoncé comme le personnage principal d'une narration, le jeu met en évidence, à plusieurs reprises, le caractère utilitaire du personnage jouable. Une des fins possibles du jeu figure la perte de contrôle

par le joueur de Stanley, et la trajectoire inexorable de ce dernier vers une presse qui s'apprête à le broyer. Alors que les mâchoires métalliques se referment sur le corps de l'avatar, l'action semble se suspendre et le commentaire final du Narrateur laisse place à une seconde voix (celle de la Narratrice) qui annonce : « Et pourtant, dans quelques minutes, il allait redémarrer le jeu, de retour dans son bureau, bien en vie »²⁰. Au-delà d'une mise en avant de l'instrumentalisation du corps virtuel, cette affirmation cristallise également un double mécanisme qui traverse les trois jeux sélectionnés : la fictionnalisation de l'action du joueur (puisque le fait de « redémarrer le jeu » est reconnu par une instance fictionnelle : il s'agit d'une métalepse « descendante » ; voir Pier, 2005) et l'incursion de la fiction dans le monde empirique du joueur (puisque la Narratrice s'adresse directement à lui, via une métalepse « ascendante » ; Pier, 2005). Ce double mouvement forme ce qu'Ensslin (2011) nomme une « métalepse convergente » et ouvre ainsi un espace tiers – ni tout à fait dans la diégèse, ni tout à fait empirique, une « métafiction » dont l'avatar est l'opérateur et le pivot.

- 35 Les différents exemples développés ne se contentent pas de souligner le dédoublement entre joueur et avatar, ou encore la réflexion que ce dédoublement permet d'initier sur la nature du personnage jouable. Plus fondamentalement, cette mise en scène de l'avatar en tant que figure de l'Autre, du double, confère à cette instance ludique une altérité suffisamment forte que pour qu'il puisse se faire le miroir du statut du joueur. En effet, la frontière qui se dessine entre joueur et avatar ne contribue pas ici à mettre en lumière les dissemblances entre ces deux entités. *A contrario*, elle renforce les parallèles récurrents que ces jeux établissent entre les actions de l'avatar et celles du joueur *en train de jouer* (comme lorsque le travail de Stanley reflète l'activité du joueur, ou que le sort du cube de voyage fait écho à la relation que le joueur noue avec son avatar) : les ressorts de la distanciation inhérente à ces jeux se mettent ainsi au service d'une réflexion sur l'acte même de jouer.

Conclusion

- 36 La réflexivité peut, on l'a vu, être identifiée comme une composante intrinsèque de l'activité ludique (par nature métacommunicative) et comme un motif classique des œuvres vidéoludiques (les métalepses sont intégrées au fonctionnement ordinaire de leur grammaire). Les trois jeux étudiés ici, cependant, dépassent cette utilisation non problématique des figures spéculaires en saturant leur narration de commentaires métadiscursifs, de transgressions des seuils narratifs et de jeux de miroirs. Plus encore, ils font de la réflexivité le socle de leur fiction (les trois titres peuvent être vus comme des mises en récit de l'activité du joueur, de ce qu'il fait quand il joue), voire de leur *gameplay* (dans le cas de *The Stanley Parable*, qui ne contient pas d'autre défi ludique que celui de comprendre le fonctionnement du jeu et d'en interpréter le sens). Au-delà de leurs différences manifestes de jouabilité, de narration, de ton ou d'esthétique, ces jeux reposent donc sur un mécanisme fondateur similaire : une mise en abyme du rapport joueur-machine présentant ces instances comme antagonistes, complices ou réversibles (l'une contrôle l'autre, et *vice versa*), et une représentation de la relation joueur-avatar marquée, non par la fusion, mais par le dédoublement et l'altérité.
- 37 La fiction ludique construite par ces œuvres invite à questionner la validité d'un paradigme théorique (évoqué en introduction) qui, aujourd'hui encore, domine les discours sur le médium vidéoludique et en détermine l'appréhension : celui de

l'immersion. Qu'il s'agisse de l'industrie (où l'immersion est une promesse et un argument commercial), de la presse (où elle est un critère d'évaluation) ou de la recherche académique, les commentateurs envisagent bien souvent l'activité ludique comme une plongée dans un univers fictionnel²¹ et la relation du joueur à l'avatar comme tendant vers l'identification et la fusion. L'immersion, l'engagement, le sentiment de présence sont, ainsi, généralement postulés comme les horizons désirables de la pratique de jeu.

- 38 Une telle conception entre néanmoins en tension avec les théories – évoquées dans l'introduction – qui définissent plutôt l'attitude ludique comme réflexive, distanciée et « au second degré ». Elle est, en outre, clairement à l'opposé de la représentation que les trois œuvres étudiées ici donnent du jeu. D'une part, celles-ci n'intègrent pas le récepteur à leur diégèse : elles le rappellent constamment à son statut de joueur, en s'adressant à lui comme à une instance extérieure à la diégèse. Elles le convient, non à *s'immerger* dans leur narration, mais à tenter d'en prendre le contrôle et, ultimement, à se *déprendre* du jeu (la seule victoire possible étant de ne pas jouer). D'autre part, ces jeux mettent en doute le caractère symbiotique, fusionnel de la relation du joueur avec son avatar : loin de constituer une seule entité, ceux-ci sont régulièrement distingués, dédoublés dans la fiction – cette altérité autorisant dès lors l'avatar à se faire le miroir de la posture du joueur et de l'acte de jouer.
- 39 En mobilisant le mécanisme de la mise en abyme, qui est « vouée à instaurer des seuils narratifs » (Raus, 2010, p. 214), les trois titres vidéoludiques multiplient les cadres, les frontières, les niveaux, les degrés. Ils nient ainsi l'illusion d'immédiateté parfois attribuée au jeu et rendent visibles les nombreuses médiations qui jalonnent l'appropriation du jeu par le joueur. Ces œuvres « non immersives » n'en sont pourtant pas moins ludiques, et elles n'en sont certainement pas moins des narrations.

BIBLIOGRAPHIE

- AKIN D. L., MINSKY M., THIEL E. D. et KURTZMAN C. R. (1983), Space applications of automation, robotics and machine intelligence systems (ARAMIS) - Phase II, NASA, MIT, vol. 1 et 2
- ARSENAULT D. et PICARD M. (2008), « Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéoludique », Actes du colloque Homo Ludens Le jeu vidéo : un phénomène social massivement pratiqué, 75^e Congrès de l'ACFAS, Québec, http://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/arsenault,-picard---le-jeu-video-entre-dependance-et-plaisir-immersif_0.pdf
- BARNABÉ F. (2017), « L'énonciation vidéoludique : analyse du jeu Portal », in M. G. Dondero, A. Beyaert-Geslin et A. Moutat (dir.), Les plis du visuel. Réflexivité et énonciation dans l'image, Limoges, Lambert-Lucas, pp. 155-178
- BARNABÉ F., DELBOUILLE J. et DOZO B.-O. (à paraître), « Immersion et réflexivité. L'avatar au cœur de la construction de la posture vidéoludique », in R. Audet et N. Xhantos (dir.), Ce que le personnage contemporain dit à la critique, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle

- BATESON G. (1977), « Une théorie du jeu et du fantasme », in *Vers une écologie de l'esprit*, tome 1, Paris, Seuil, pp. 209-224
- BONENFANT M. (2013), « La conception de la "distance" de Jacques Henriot : un espace virtuel de jeu », *Sciences du jeu*, n° 1, <http://journals.openedition.org/sdj/235>
- BROWN E. et CAIRNS P. (2004), « A Grounded Investigation of Game Immersion », in *Proceeding of CHI '04 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, New York, ACM Publications, pp. 1297-1300, <https://www-users.cs.york.ac.uk/~pcairns/papers/Immersion.pdf>
- CALLEJA G. (2011), *In-Game: From immersion to incorporation*, Cambridge, MIT Press
- CSÍKSZENTMIHÁLYI M. (1990), *Flow : The Psychology of Optimal Experience*, New York, Harper & Row
- DÄLLENBACH L. (1977), *Le Récit spéculaire. Étude sur la mise en abyme*, Paris, Seuil
- DELBOUILLE J. (2016), « Négocier avec un corps virtuel. Apports phénoménologiques à l'étude de la relation au corps dans le jeu vidéo », *Implications philosophiques*, <http://www.implications-philosophiques.org/non-classe/negocier-avec-un-corps-virtuel/>
- ENSSLIN A. (2011), « Diegetic Exposure and Cybernetic Performance : Towards Interactional Metalepsis », *Communication au colloque Staging Illusion : Digital and Cultural Fantasy*, Université du Sussex, https://www.academia.edu/1157402/Diegetic_Exposure_and_Cybernetic_Performance_Towards_Interactional_Metalepsis
- ENSSLIN A. (2015), « Video Games as Unnatural Narratives », in M. Fuchs (dir.), *Diversity of Play*, Lunebourg, Meson Press, pp. 41-72, <http://research.bangor.ac.uk/portal/files/7178360/PDB5367-00.pdf>
- ERMI L. et MÄYRÄ F. (2005), « Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion », in *Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play*, Vancouver, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06276.41516.pdf>
- FRISSEN V. et al. (dir.) (2015), *Playful Identities. The Ludification of Digital Media Cultures*, Amsterdam, Amsterdam University Press, www.oapen.org/download?type=document&docid=524070
- FULLER M., JENKINS H. (1995), « Nintendo® And New World Travel Writing: A Dialogue », in S. G. Jones (dir.), *Cybersociety: Computer-Mediated Communication And Community*, Thousand Oaks, Sage Publications, pp. 57-72
- GENETTE G. (1982), *Palimpsestes. La littérature au second degré*, Paris, Seuil
- GENETTE G. (2004), *Métalepse : de la figure à la fiction*, Paris, Seuil
- GENVO S. (2011), « Penser les phénomènes de "ludicisation" du numérique : pour une théorie de la jouabilité », *Revue des sciences sociales*, n° 45, pp. 68-77, http://www.ludologique.com/publis/Ludicisation_Genvo_S.pdf
- HELD R. et DURLACH N. (1992), « Telepresence », *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, vol. 1, n° 1, pp. 109-112
- HENRIOT J. (1969), *Le jeu*, Paris, Presses Universitaires de France
- KLEVJER R. (2012), « Enter the Avatar. The phenomenology of prosthetic telepresence in computer games », in H. Fossheim, T. M. Larsen et J. R. Sageng (dir.), *The Philosophy of Computer Games*, Londres et New York, Springer, pp. 17-38

- LOMBARD M., DITTON T. (1997), « At the Heart of It All: The Concept of Presence », *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol. 3, n° 2
- MERLEAU-PONTY M. (1976), *Phénoménologie de la perception* [1945], Paris, Gallimard
- MEYER-MINNEMANN K. et SCHLICKERS S. (2010), « La mise en abyme en narratologie », in J. Pier et F. Berthelot (dir.), *Narratologies contemporaines. Approches nouvelles pour la théorie et l'analyse du récit*, Paris, Éditions des archives contemporaines, pp. 91-108
- MINSKY M. (1980), « Telepresence », *Omni*, juin 1980, <https://web.media.mit.edu/~minsky/papers/Telepresence.html>
- NEWMAN J. (2002), « The Myth of the Ergodic Videogame. Some thoughts on player-character relationships in videogames », *Game Studies*, vol. 2, n° 1, pp. 1-8, <http://www.gamestudies.org/0102/newman/>
- PIER J. (2005) « Metalepsis », in D. Herman, M. Jahn et M.-L. Ryan (dir.), *The Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, Londres, Routledge, pp. 303-304
- RAUS T. (2010), *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 du Luxembourg-Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3
- RICHARDSON B. (2011), « What is Unnatural Narrative Theory? », in J. Alber et R. Heinze (dir.), *Unnatural Narratives – Unnatural Narratology*, Berlin, Walter De Gruyter, pp. 23-40
- RYAN M.-L. (2001), *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press
- RYAN M.-L. (2004), « Metaleptic Machines », *Semiotica*, n° 150, pp. 439-469
- SCHAEFFER J.-M. (1999), *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil
- SHERIDAN T. B. (1992), « Musings on telepresence and virtual presence », *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, vol. 1, n° 1, pp. 120-126
- THERRIEN C. (2006), « Le jeu vidéo : point de vue sur la narratologie », sur *Artifice*, <http://www.webbynerd.com/artifice/dossierarchives/148.html>
- THERRIEN C. (2011), *Illusion, idéalisation, gratification : l'immersion dans les univers de fiction à l'ère du jeu vidéo*, Thèse de doctorat en Sémiologie, Montréal, Université du Québec à Montréal, <http://www.archipel.uqam.ca/4087/1/D2185.pdf>

NOTES

1. Ceux-ci sont au cœur de l'article de Barnabé, Delbouille et Dozo (à paraître).
2. Pour une explicitation détaillée de l'usage de la notion de « distance » chez Henriot, voir Bonenfant (2013).
3. Voir, à ce sujet, l'adaptation des idées de Schaeffer (1999, p.162) par Genvo (2011, p. 76).
4. « J'entends par métalepse (*Figures III*, p. 243) toute espèce de transgression, surnaturelle ou ludique, d'un palier de fiction narrative ou dramatique, comme lorsqu'un auteur feint de s'introduire dans sa propre création, ou d'en extraire un de ses personnages » (Genette, 1982, p. 527).
5. Les récits non naturels (*unnatural narratives*) sont ceux qui « violent de façon flagrante [...] les conventions des formes narratives standard [...]. Les récits non naturels suivent, en outre, des

conventions fluides, changeantes, et créent de nouveaux patrons narratologiques dans chaque œuvre. En somme, les récits non naturels produisent une défamiliarisation des éléments fondamentaux de la narration » (Richardson, 2011, p.34 ; cité par Ensslin, 2015, p.47-48, notre traduction).

6. Terme utilisé par Genette (2004, p.120) à propos des séries télévisées.

7. « Une fiction n'est en somme qu'une figure prise à la lettre et traitée comme un événement effectif, comme lorsque Gargantua aigüise ses dents d'un sabot ou se peigne d'un gobelet, ou lorsque Mme Verdurin se décroche la mâchoire pour avoir trop ri d'une plaisanterie [...] » (Genette, 2004, p. 20).

8. Signalons que nous nous limiterons, dans cette analyse, au premier opus de la série : sa suite, *Portal 2*, aborde effectivement d'autres thématiques que celles qui nous occupent ici.

9. La bande dessinée *Lab Rat* (diffusée par Valve en 2011 pour faire la transition entre *Portal* et *Portal 2*) révèle que les inscriptions que le joueur peut trouver sur les murs du complexe scientifique ont vraisemblablement été laissées par Doug Rattmann, un chercheur d'Aperture Science ayant échappé aux pulsions meurtrières de GLaDOS et ayant contribué au réveil de Chell. La bande dessinée aborde également le thème de l'illusion et de la confusion entre réel et fiction, à travers la schizophrénie du protagoniste et les tentatives de GLaDOS d'en tirer parti pour le convaincre que sa mort n'a pas d'importance (puisque rien n'est réel). Voir : *Portal 2 : Lab Rat* sur *Official Portal 2 Website*. <http://www.thinkwithportals.com/comic/?l=fr>.

10. L'expression est adaptée du travail de Raus (2010, p.66), pour qui les mises en abyme peuvent construire des « personnages de personnages ».

11. Pour plus de détails sur les jeux énonciatifs à l'œuvre dans *Portal*, voir Barnabé (2017).

12. Nous détaillerons au point suivant le rapport entre le joueur et cet avatar.

13. Pour reprendre une opposition établie par Meyer-Minnemann et Schlickers (2010).

14. À ces plans s'ajoute, en outre, celui de la Narratrice secondaire qui apparaît dans l'une des fins, sur laquelle nous reviendrons.

15. Celui-ci fuit inlassablement vers la droite de l'écran, en ignorant parfois d'autres issues présentes dans le décor (un escalier, une porte à l'arrière-plan, etc.). Ces passages sont rendus inaccessibles au joueur par le fait que le jeu est en deux dimensions, mais ils n'en sont pas moins visibles : le contraste entre les informations visuelles fournies par les décors et les (im)possibilités définies par le *gameplay* souligne avec force le caractère dirigiste de la route tracée par le jeu.

16. À condition d'avoir trouvé et débranché quatorze générateurs dissimulés dans l'œuvre.

17. Cette tripartition renvoie à la typologie des mises en abyme établie par Dällenbach (1977 : 123).

18. Propriété classique de la mise en abyme, qui confond le regardant et le regardé en enchâssant plusieurs représentations (Raus, 2010, p.27).

19. Celle dite de « L'histoire détruite ».

20. Dans le *mod* original du jeu, la Narratrice qualifie explicitement Stanley de « réceptacle disponible » (*disposable vessel*), faisant ainsi directement écho à la conception récurrente du personnage jouable comme coquille vide.

21. Voir, pour illustration, les travaux de Brown et Cairns (2004), Ermi et Mäyrä (2005) ou encore Calleja (2011).

RÉSUMÉS

Que ce soit en tant qu'activité (*play*) ou qu'objet (*game*), le jeu vidéo est marqué par la réflexivité : le jeu requiert l'adoption d'une attitude distanciée, métacommunicative, et les œuvres vidéoludiques multiplient les procédés métadiscursifs (métalepses, mises en abyme et autres jeux de miroirs). Cette parenté entre réflexivité et jeu se cristallise tout particulièrement dans la figure de l'avatar : en faisant se rencontrer un joueur empirique et un personnage fictif, ce dernier assure une fonction d'embrayeur. La fréquence des figures réflexives dans les jeux et la centralité du rôle de l'avatar dans ces procédés questionnent la manière dont le jeu vidéo peut construire une narration. En effet, ces figures peuvent être envisagées comme les vecteurs d'une destruction du pouvoir de représentation de l'œuvre, puisqu'elles mettent en pause la construction d'un univers pour faire discourir le jeu sur lui-même. Afin de mettre au jour les mécanismes de ces ruptures des seuils de la fiction et leur fonction dans l'articulation du jeu et de la narration, le présent article analysera ces mécanismes formels dans trois jeux distincts : *Portal* (Valve Corporation, 2007), *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013) et *INSIDE* (Playdead, 2016).

Whether considered as an activity (*play*) or as an object (*game*), video games are marked by reflexivity: playing requires the adoption of a distanced and metacommunicative attitude, and video games use a plethora of metadiscursive processes (metalepsis, *mise en abyme* and mirror effect). This connexion between reflexivity and game is particularly clear when considering the avatar: by bringing together an empirical player and a fictional character, it works as a deixis. The frequency of reflexive figures in video games and the avatar's pivotal role in these processes question the way video games can build a narration. Because they can interrupt the construction of the fictional world in order to generate a discourse on the game itself, these figures could indeed be seen as disrupting the figurative power of the game. In order to shed some light on the mechanisms behind the transgression of the boundaries of the fictional world and their function in articulating the game and the fiction, this paper will analyze these formal mechanisms through three distinct games: *Portal* (Valve Corporation, 2007), *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013) and *INSIDE* (Playdead, 2016).

INDEX

Keywords : reflexivity, avatar, mise en abyme, metalepsis, immersion, INSIDE, Portal, The Stanley Parable

Mots-clés : réflexivité, avatar, mise en abyme, métalepse, immersion, INSIDE, Portal, The Stanley Parable

AUTEURS

FANNY BARNABÉ

Université de Liège

JULIE DELBOUILLE

Université de Liège