

Machina fabulatrix

La narrativité et l'expérience réflexive vidéoludiques dans *Assassin's Creed* et
The Stanley Parable

Mémoire réalisé par
Thomas DEDIEU

Promoteur(s)
Vincent ENGEL

Année académique 2017-2018
Langues et littératures françaises et romanes, orientation générale, finalité approfondie

Table

Table	1
Introduction générale	1
Partie I. Préliminaires pour un sujet de choix	5
Introduction	5
I. Machine textuelle, un concept relativement nouveau pour un objet ancien	6
II. L'étude du jeu vidéo : complexité épistémologique de l'approche d'une production marquée par l'hybridation selon les modèles traditionnels de l'œuvre narrative	9
III. Balises épistémologiques de l'analyse des œuvres vidéoludiques dans le cadre de ce mémoire	11
A. La machine textuelle ou la configuration mécanique du récit	12
1. Machine textuelle et cybertexte	13
2. Machine textuelle, narrativité vidéoludique et choix	14
B. La question du genre	20
C. La question de la mise en abyme	21
Conclusion	23
Partie II. <i>Assassin's Creed</i>	25
Introduction	25
I. Histoire et détermination des traits de généricité du jeu	26
II. La mise en abyme du jeu	30
A. Caractérisation de la mise en abyme du jeu et de la métalepse	32
B. Mise en abyme du jeu et temporalité du récit	35
C. Mise en abyme du jeu et détermination de l'interface et du paratexte	37
1. Interface des menus du jeu	37
2. Interface de type HUD	38
3. Caméra	40

III.	Un discours sur l'action et le libre arbitre	41
1.	Le discours sur l'action et l'intertextualité	42
a.	Desmond Miles : le joueur réel et les références au réel du joueur	42
b.	Altair : le descendant d'une littérature	43
c.	La Pomme d'Eden : le noyau mythique	46
2.	Discours de l'action et embrayage	46
3.	La ludiégétisation du code des Assassins	49
	Conclusion	51
Partie III.	<i>The Stanley Parable</i>	53
	Introduction	53
I.	Un métadiscours	54
A.	Les indices paratextuels et paraludiques de la métadiscursivité	54
B.	Les indices textuels de la métadiscursivité	57
1.	Un jeu d'intertextualité orienté vers une histoire de l'autoréflexion : Stranger than Fiction	58
2.	Une démultiplication des fins alternatives pour une compréhension de l'œuvre dans ses mécanismes narratifs	59
a.	<i>Freedom Ending</i>	62
b.	<i>Explosion Ending</i>	63
c.	<i>Coward Ending</i>	64
d.	<i>Insane Ending</i>	66
e.	<i>Confusion Ending</i>	68
f.	<i>Zending</i>	70
g.	<i>Heaven Ending</i>	71
II.	Une exploitation de la figure du joueur modèle	73
	Conclusion	76
	Conclusion générale	79

Lexique	83
Bibliographie	85
Bibliographie académique	85

Je tiens à remercier quelques personnes qui ont été essentielles à la production de ce mémoire, des amies sans qui ce travail final n'aurait eu ni forme, ni existence.

Aylin Manço, rencontrée, comme il se doit, dans une librairie, je te remercie de m'avoir aidé et soutenu dans mon choix d'étudier les langues et littératures, de m'avoir ouvert des horizons littéraires, cinématographiques, vidéoludiques... et de m'avoir fait découvrir *The Stanley Parable*. En présentant ce mémoire, je pense également à toi, qui est aussi passée du côté de la littérature dans tes études.

Chiara Nannicini, vous avez prolongé pour moi ce lien qu'entretient la littérature avec les autres formes de fiction, à travers un séminaire sur le cinéma italien et un cours sur la littérature et l'écriture dans les différents médias. Pendant un temps, le sujet de mon travail pour ce cours était près de se retrouver dans ce mémoire.

Cristal Huerdo Moreno, tu as montré que dans un parcours académique en tension avec le risque de la tour d'ivoire, il n'y a rien de plus réel que la littérature. Ton humanité et ton enthousiasme à former des étudiants engagés, responsables et empathiques a été un phare pour moi.

Enfin, Vincent Engel, promoteur de ce mémoire, vous m'avez encouragé à creuser le lien entre les différentes formes de fiction, à explorer une question dont j'ai moi-même douté lors de la composition de ce mémoire, ce qui m'a mené à accomplir cette exploration finale et cet engagement à travailler dans l'extension des champs que l'étude littéraire peut recouvrir.

Pour ces raisons, je vous remercie, ainsi que ma famille et bien d'autres personnes qui m'ont soutenu et conseillé durant ces deux années. Je ne peux que vous souhaiter le meilleur en retour à toutes et tous.

Come further up, come further in!

C.S. LEWIS, *The Last Battle*

It is our choices, Harry, that show what we truly are, far more than our abilities.

J.K. ROWLING, *Harry Potter and the Chamber of Secrets*

[La parole du mythe] est un message. Elle peut donc être bien autre chose qu'orale ; elle peut être formée d'écritures ou de représentations : le discours écrit, mais aussi la photographie, le cinéma, le reportage, le sport, les spectacles, la publicité, tout cela peut servir de support à la parole mythique.

Roland BARTHES, *Mythologies*

Alors que les textes numériques apportent de nouvelles variations dans les manifestations des catégories narratives traditionnelles que sont le personnage, l'évènement, le temps et l'espace, c'est dans le domaine de l'architecture textuelle et dans l'implication de l'utilisateur qu'ils ouvrent véritablement de nouveaux territoires pour l'enquête narratologique.

Marie-Laure RYAN, traduction de Marc MARTI et Raphaël BARONI, « De l'interactivité du récit au récit interactif », dans *Cahiers de narratologie*, n° 27, 2014

La perplexité est la seule morale littéraire.

Antoine COMPAGNON, *Le démon de la théorie*

Ce mémoire a été écrit selon les normes de l'orthographe rectifiée.

Introduction générale

Le jeu vidéo acquiert de plus en plus un statut inspirant l'étonnement. En dehors de polémiques concernant son influence sur les jeunes, rendus violents, décérébrés ou dépendants¹, il occupe une place croissante dans la vie sociale et culturelle. Au-delà des adaptations des histoires que ce médium peut transmettre, ses codes et ses pratiques sont de plus en plus intégrés. Lorsque l'on se promène dans les grandes villes à certains moments de l'année, il n'est plus si rare de croiser des adeptes de telle ou telle série de jeux se rendre, entièrement costumés, à une convention telle que la Japan Expo, le Comicon ou la Made In Asia, des salons dont l'objet porte sur des séries télévisées, des bandes dessinées, des romans, des films... et des jeux vidéos.

Qu'est-ce qui explique une telle prégnance de l'œuvre vidéoludique ? Cette question préliminaire à un mémoire de langues et littératures françaises et romanes aura sûrement de quoi étonner. L'identification, qui est exemplifiée par la pratique du *cosplay*², des joueurs aux personnages qu'ils incarnent ou côtoient lors de parties de jeu montre une fascination pour les univers narratifs mis en place par les jeux vidéos, tout comme le prouve l'intérêt de plus en plus vif pour ces univers à mesure que le corpus des jeux vidéos narratifs s'élargit et accueille des récits complexes, à la structure ciselée et héritière de l'éloignement de la linéarité narrative depuis l'avènement de l'hypertexte³. En dehors de la question plus sociologique de l'imitation de personnages fictionnels en tant que pratique sociale, se crée un nouveau rapport à l'œuvre, ou un rapport à l'œuvre nouvelle, qui émerge depuis quelques dizaines d'années. Le stéréotype du *geek* se complexifie, attire de plus en plus la sympathie dans les nouvelles générations, notamment en raison d'une compréhension du rapport aux œuvres, en pleine mutation à cause

¹ Samuel COAVOUX, « Les jeux vidéos, un “bien” culturel ? », dans *Médiamorphoses*, n° 22, 2008 [en ligne], disponible sur <https://journals.openedition.org/lectures/5144>.

² Le *cosplay*, mot dérivé de la contraction des mots *costume* et *play*, désigne une pratique qui s'étend au-delà du simple déguisement : il s'agit de donner, par l'accoutrement et les attitudes du *cosplayer*, une image fidèle du personnage que l'on représente. Ainsi, dans le milieu des lecteurs/spectateurs de comics, un *cosplay* du personnage de Deadpool, connu pour ses saillies métalectiques, donnera lieu à de nombreuses mises en scène qui exploitent ce côté conscient de son statut de personnage.

³ Cette linéarité est à entendre au sens de la linéarité de « consommation » de l'œuvre, et n'est évidemment pas une fatalité. Il existe des livres au format papier dont la lecture peut se faire au moyen de retours, de relectures, de sauts de passages... Par l'avènement de nouveaux média, on assiste à une structuration différente du texte, qui mène à des expériences différentes d'une même structure, voir Christian VANDENDORPE, *Du papyrus à l'hypertexte. Essai sur les mutations du texte et de la lecture*, La Découverte (Cahiers libres), Paris, 1999, 235-246.

des nouvelles technologies. La question de ce rapport à l'œuvre entraîne un questionnement sur les particularités de ce corpus relativement nouveau, et au développement exponentiel.

En plus du stéréotype du *geek*, consacré à des activités obscures et qui n'intéressent que lui, un autre, en voie d'effritement, est celui de la dimension chronophage et « inutile » du jeu vidéo comme activité. On pourrait facilement contreargumenter que le divertissement est une chose extrêmement sérieuse, quand il n'est pas un argument de vente et d'occupation oiseuse dans une économie vendeuse de vide ; c'est un phénomène qui fournit des clés de lectures sur le monde, qui véhicule des discours, des idéologies... La portée de ce phénomène, en dehors de la dimension économique, est telle qu'une négligence de la connaissance du jeu vidéo dans ses aspects culturels provoquerait une fracture culturelle intergénérationnelle ; étudier le jeu vidéo en tant que jeu et en tant que véhicule de discours et de récit est donc devenu nécessaire.

La question du statut de l'œuvre vidéoludique a justifié des querelles académiques à propos de sa considération en tant qu'œuvre narrative. Nous reviendrons assez brièvement sur le débat entre ludologues et narratologues, qui a secoué les premières années de la jeune discipline (bien que marquée par l'essor des sciences de la narration, du jeu et des médias qui l'ont précédée) et qui a montré que cette étude n'allait pas de soi. Nous donnerons aussi un aperçu de l'intérêt académique porté à ce domaine actuellement afin de souligner différents enjeux qui ont mené à ce choix de sujet de mémoire. Car quelles particularités font le succès de l'étude du jeu vidéo comme support d'un récit ? Lesquelles, à l'inverse, déclenchent des postures de retrait ou de refus, à fortiori de la part des ludologues qui l'estiment être un objet trop riche pour l'étude narratologique ?

Le travail portera sur un corpus de deux jeux à narration écrite, à l'opposé des jeux à narration algorithmique⁴ dans lesquels la production de l'histoire est soumise à une génération à partir d'un *input* donné par un ou plusieurs joueurs. L'objectif du travail sera de commenter en quoi l'élaboration d'une machine textuelle ou narrative apporte des éléments nouveaux à l'étude du récit. Ces jeux sont *Assassin's Creed* et *The Stanley Parable*. Le choix de faire porter le mémoire sur de la narration écrite plutôt que sur de la narration algorithmique résulte de plusieurs paramètres. En premier lieu, produire une analyse de situations narratives produites par algorithmes et donc potentiellement innombrables représenterait un travail titanesque et sûrement inutile par comparaison à l'étude de l'algorithme en lui-même ; deuxièmement, les

⁴ Sébastien GENVO, « L'expression vidéoludique », dans *Le game design de jeux vidéos. Approches de l'expression Sébastien vidéoludique*, s.l.dir. de GENVO, L'Harmattan, Paris, 2005, p. 14.

jeux à production narrative algorithmique ont généralement une narrativité plus accessoire par rapport à d'autres jeux plus narratifs⁵. En troisième lieu, l'étude de récits à écriture humaine constitue épistémologiquement une étape potentielle vers l'étude de récits algorithmiques hautement narratifs qui seront plus que probablement un domaine en expansion dans la production vidéoludique, ou en tout cas seront un champ d'expérimentation dans le domaine des arts interactifs.

Ce choix de corpus part, paradoxalement, d'une expérience d'un jeu qui ne fait pas partie de ce corpus, mais qui sera évoqué dans la partie relative à *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007) ; le jeu *Dishonored* (Arkane Studios, 2012). Sans entrer dans les détails quant à l'histoire de ce jeu, on peut en citer la particularité qu'il possède plusieurs fins différentes (cette particularité n'est d'ailleurs pas extrêmement rare ; la structure du texte vidéoludique permet en effet la pluralité de fins possibles). Ces fins différentes sont le résultat de l'interaction entre la matrice narrative élaborée par les développeurs du jeu et les actions décidées et effectuées par le joueur tout au long du récit. Il y a donc un plaisir à jouer trois parties, que n'égale pas celui de jouer une partie et de consulter les autres fins en allant les rechercher sur des sites didacticiels⁶. Une part du plaisir provenait donc de la part active du joueur dans l'instanciation du récit particulier tiré d'un ensemble de possibilités. Cette constatation a été le moteur d'un questionnement sur ce médium narratif : comment peut-on l'analyser et étudier les productions qui en dépendent selon le prisme des théories de la littérature, et en particulier de la narratologie ? Et à un niveau méthodologique, comment analyser une œuvre dont chaque usager aura fait une expérience différente, à plus de niveaux que dans le cas d'un livre ?

Pour ce faire, une première partie de ce mémoire sera consacrée à la définition, à l'aide de travaux antérieurs, d'un cadre d'analyse du jeu vidéo en tant qu'œuvre narrative (Partie I), avant l'analyse du jeu *Assassin's Creed*, dont l'étude montrera comment une ligne narrative stricte peut exploiter la part active du joueur pour renforcer son propos et fournir une autoréflexion sur la narration par la mise en abyme (Partie II), la deuxième partie du mémoire portera sur une analyse de *The Stanley Parable*, qui développera l'exploitation d'une

⁵ Il existe, on le verra, plusieurs catégories de narrativité en ce qui concerne les jeux. Certains jeux, comme Tetris (Alekseï Pajitnov, 1984) présentent une très faible narrativité, d'autres, comme la série des *Legend of Zelda* (Nintendo), présentent une forte narrativité, au point de développer dans la diégèse des mythologies propres.

⁶ L'instanciation des différents récits possibles d'une machine textuelle ou narrative relève en effet d'une pratique différente de celle du *walkthrough*, un genre apprécié de certains vidéastes dans lequel ils filment leurs parties de jeu afin de montrer leurs performances dans ledit jeu, d'aider par la démonstration ceux qui auraient des difficultés à passer certaines phases de jeu (d'où le nom de *walkthrough*, qui comme verbe transitif signifie « mener à travers » ou « accompagner ») et de montrer leur réaction face aux développements narratifs.

plurilinéarité forte de la configuration textuelle vidéoludique, en vue de la production d'un message dessiné par une multiplicité d'itérations vidéoludiques (Partie III).

La conclusion déterminera si l'objectif du travail, l'application d'une narratologie orientée vers des œuvres nouvelles, adaptée aux ressources médiatiques d'aujourd'hui, sans pour autant verser dans le fanatisme des nouveaux médias et dans un culte de la nouveauté, a été atteint. Si les technologies permettent tant de nouveautés, il y a fort à parier que les récits se feront de manière traditionnelle dans une partie (et *Assassin's Creed* fait partie de ces récits), avec une minorité d'œuvres profitant à fond des possibilités techniques qui leur sont données (comme *The Stanley Parable*). C'est ce que les médiologues appellent l'effet-jogging⁷ ; au fur et à mesure que la technologie avance, l'attitude des usagers se conforme à des traditions. Dans la conclusion, un éclaircissement du choix des citations sera également apporté.

⁷ « L'effet jogging », dans *Médium*, 2005/4, n° 5, pp.154-159

Partie I. Préliminaires pour un sujet de choix

Le jeu vidéo comme texte et le choix comme signe

Introduction

L'étude du jeu vidéo, déjà entreprise et en pleine expansion, présente l'avantage de participer à la légitimation d'une pratique culturelle répandue, et de dépasser les stéréotypes stigmatisants qui font entrer cette pratique dans un cercle vicieux d'incorporation des discours sociaux, notamment en remettant en question l'opposition entre littérature et storytelling, c'est-à-dire entre culture d'élite et culture de masse⁸ ; il s'agit donc en partie de procéder à, ou de prôner, la redistribution d'une part du prestige réservé à certains domaines de la fiction (dans les années 1990, Aarseth observe qu'en fin de vingtième siècle les théoriciens de la littérature et les narratologues ont une attitude exclusive quant à l'observation et inclusive quant à l'application de la narrativité dans un corpus de textes, c'est-à-dire que la formulation des concepts narratologiques a tendance à être théorisée sur des objets légitimes, avant de trouver une application sur des objets moins légitimes).

Cette étude du jeu vidéo comme médium de fiction est même nécessaire, puisque ne pas l'entreprendre, ignorant par-là les innovations technonarratives⁹ qu'il apporte, serait une erreur similaire à celle d'ignorer le cinéma comme médium narratif, autrement de faire prévaloir un jugement évaluatif sur la qualité d'une œuvre en raison du médium dont elle se sert comme support¹⁰. L'étude du jeu permet d'exploiter ses schémas narratifs plurilinéaires¹¹ pour développer une sémiologie du choix et de la possibilité d'action. Cette partie sera donc consacrée aux différentes particularités du texte vidéoludique afin de fournir une analyse

⁸ Jacques MIGOZZI, « "Fiction littéraire contre storytelling" ? Les pièges d'un vieux duel et d'un faux débat », communication lors de la première journée d'études sur le thème « Face au storytelling : selon quels critères définir la fiction littéraire ? », Paris-Sorbonne, 16 mai 2014 [en ligne], disponible sur http://www.crlc.paris-sorbonne.fr/pdf_revue/revue7/6_Migozzi.pdf.

⁹ Cela ne revient pas à dire que le jeu vidéo a eu la primeur de cette plurilinéarité narrative ; cependant, il offre un corpus plus aisément observable et stable que les possibilités combinatoires obtenues grâce aux règles d'un jeu de rôle sur plateau, par exemple (cf. *infra*), et plus varié que l'analyse des *Livres dont vous êtes le héros*.

¹⁰ Antoine COMPAGNON, *Le démon de la théorie. Littérature et sens commun*, Points (Essais), Paris, 1998, pp. 267-269.

¹¹ Nous désignons par *plurilinéarité* la pluralité d'instanciations (de récits) à partir d'une même matrice textuelle. Un texte plurilinéaire, grâce à l'*input* introduit par l'utilisateur, présentera rarement les mêmes signes effectifs lors de deux instanciations.

narratologique du corpus, en passant par les notions de machine textuelle, de genre narratif et ludique, et de la particularité qu'entraîne la configuration textuelle du jeu vidéo sur des figures telles que la mise en abyme.

I. Machine textuelle, un concept relativement nouveau pour un objet ancien

L'ouvrage, extrêmement important en matière d'étude du jeu vidéo dans sa dimension textuelle, d'Espen Aarseth, *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature* met tout d'abord en évidence une problématique essentielle qui constitue souvent un obstacle à la considération du jeu vidéo comme d'un objet d'étude en tant que médium narratif ; son peu de légitimité comme item culturel (malgré un gain de réputation certain depuis quelques années, notamment grâce à l'arrivée à l'âge adulte de la première et de la seconde génération de joueurs¹²). Ce stigmate a provoqué une carence épistémologique reposant dans la dichotomie entre texte « traditionnel » et texte « informatique » (un texte qui se lirait sur le papier par opposition à un texte élaboré sur ou généré par un ordinateur). Cette dichotomie est pour Aarseth une séparation qui, sans être dépourvue de bases instinctives dans sa dimension épistémologique, résulte d'une série de facteurs délégitimants d'une catégorie par rapport à l'autre, et devient une séparation politique plutôt que scientifique¹³. Aarseth propose pour sa part une conception du cybertexte axée sur l'orientation téléologique du texte, concept qu'il explicite comme les « différentes manières selon lesquelles un lecteur est invité à achever un texte et les appareils de ce texte »¹⁴. Cette conception permet de concevoir, en-dehors du médium et de ses implications technologiques sur les possibilités d'exploitation de l'interaction texte-lecteur, des possibilités de texte jusque-là rarement explorées et souvent non considérées comme texte puisque dépourvues de formes matérielles, telles que des parties de jeu de rôle sur plateau ou des jeux vidéos, et de rejoindre des formes anciennes de littérature orale, telle que les compositions des aèdes et des rapsodes, dans le corpus de ce qui est favorablement ou défavorablement discuté comme faisant partie de la littérature.

¹² David GERBER, « Le jeu vidéo comme pratique discréditable. Enquête sur les efforts de légitimation ordinaire des joueurs », dans *Reset*, 2015/4, disponible sur <http://journals.openedition.org/reset/452>.

¹³ Espen J. AARSETH, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore, 1997, pp. 17–18.

¹⁴ Ibid., p. 20.

Dans les caractères définitoires du cybertexte, Aarseth évoque la boucle de rétroaction d'information, tout en nuancant qu'une telle boucle existe déjà dans tout texte en soi : la lecture entraîne une modification de l'état d'esprit et des connaissances du lecteur, qui en retour percevra le texte différemment à sa relecture¹⁵. En un sens, on ne peut dissocier texte et lecture, tout comme, de manière sans doute plus évidente, on ne peut pas analyser un jeu sans aborder ses réalisations, possibles ou effectuées. La boucle de rétroaction d'information est un concept qui caractérise le fonctionnement du cybertexte comme similaire à celui d'une machine informatique : l'utilisateur doit, pour que l'objet fonctionne, entrer un *input*, c'est-à-dire un ensemble de données, et ces données sont traitées par la machine. Prenons l'exemple du jeu *Pokémon version Bleue* : la première donnée que le joueur devra entrer dans le jeu afin de progresser sera le nom du personnage qu'il contrôle, son avatar. Ce nom sera ensuite présent dans toutes les apostrophes adressées à l'avatar ou au joueur. Plus tard, des choix sont posés : chaque décision du joueur est en fait un *input* qui provoque une sélection dans l'ensemble des configurations textuelles possibles.

La différence entre texte conçu traditionnellement et cybertexte se situera dans le caractère d'inclusion de la boucle de rétroaction d'information ; l'action de l'utilisateur sera déterminante dans la construction même de la réalisation du texte unilinéaire en tant qu'instanciation d'une issue possible du texte plurilinéaire. Dans les termes d'Aarseth :

Le cybertexte, comme cela devrait être clair dorénavant, est le large éventail (ou la perspective) de textualités possibles, vues comme une typologie de machines, comme des sortes variées de systèmes de communication littéraire où les différences fonctionnelles, en plus des mécanismes, jouent un rôle essentiel dans la détermination du processus esthétique¹⁶.

Il s'agit donc d'une inclusion d'un principe mécanique, qu'Aarseth appelle la boucle rétroactive d'information, dans la construction même du texte. En cela, une définition du cybertexte ne prenant pas le médium en compte se met en place : de tels mécanismes sont, en effet, possibles dans des médias traditionnels, comme le montrent les *gamebooks*, ou « Livres dont vous êtes le héros », ou même oralement, dans les jeux de type « Donjons et Dragons », dans lesquels le maître du jeu propose une narration établie en fonction d'une machine

¹⁵ Ibid., p.19.

¹⁶ Notre traduction.

(l'ensemble des règles qui régissent le déroulement de la quête ou campagne¹⁷, les scénarios prévus par le maître du jeu et les dés qui permettent de déterminer le sort d'une action singulière entreprise par les joueurs) même si son instanciation peut parfois, en fonction du maître du jeu, relever de l'improvisation. Au vu de ces considérations, on peut voir ici en quoi le choix du jeu vidéo se trouve à la limite de critères épistémologiques (le choix, dans l'étude du cybertexte, d'un médium particulier permet de resserrer le corpus possible dans le cadre d'un mémoire) et socioculturels (la pertinence de l'étude du jeu vidéo correspond, en ce premier quart de 21^e siècle, à la production florissante qui en est faite).

La conception principalement médiale et informatique du cybertexte tend à tomber quand on considère certaines des créations de l'OuLiPo comme des cybertextes. Par exemple, les *cent-mille milliards de poèmes* de Raymond Queneau en constituent un parfait exemple. L'objet texte est en effet manipulable grâce à un *input* de la part du lecteur (le fait de choisir, pour chacun des quatorze vers du sonnet, un vers possible parmi dix vers différents), qui donne, à la suite de ces quatorze choix, une lecture (en tant qu'acte instanciateur du texte) parmi cent-mille milliards possibles. Cet exemple permet aussi d'évaluer une ampleur possible d'une analyse : de toutes ces linéarités textuelles instanciées à partir d'une machine textuelle, une simple lecture prendrait des millions d'années (près de deux-cents, selon Queneau). Le fait que l'on ait de plus en plus affaire à des machines textuelles qui peuvent présenter un aspect combinatoire dans l'instanciation des lectures (visionnages, usages...) invite à réfléchir sur une nouvelle méthode d'analyse, qui situe l'observation tant au niveau du mécanisme de la machine et à son intégration dans la narration et l'esthétique de l'œuvre qu'à l'instanciation discrète de cette œuvre.

¹⁷ Bien que le terme ne soit pas encore défini comme tel dans le Trésor de la langue française, il s'entend ici comme un anglicisme attesté dans le vocabulaire du jeu de rôle, par association avec le terme *campagne militaire*. Une *campagne* désigne une mission à remplir par les avatars des joueurs, dans lesquels d'autres quêtes peuvent se présenter. Une campagne est considérée comme un ensemble indépendant, bien que faisant partie d'un *storyworld* englobant.

II. L'étude du jeu vidéo : complexité épistémologique de l'approche d'une production marquée par l'hybridation selon les modèles traditionnels de l'œuvre narrative

Avant de commencer une quelconque étude de cas concernant la narratologie vidéoludique, il importe de faire un état des lieux de cette discipline. Cet état des lieux d'entrée est en soi une réflexion, autant qu'un reflet, sur la relation entre l'objet de consommation et l'objet d'étude ; alors que le scientifique, accordant son attention sur la production narrative livresque ou cinématographique, a déjà consommé pour le meilleur comme pour le pire une part importante de produits qu'il va étudier, nous semblons arriver à une période à laquelle, peu à peu, les chercheurs plus jeunes se sont imprégnés de culture vidéoludique avant de se consacrer à une étude sur les jeux vidéos. En effet, cette familiarité avec l'objet d'études permet une approche plus facile, mais elle encombre également l'observateur d'une série de biais qui peuvent obscurcir son jugement et le priver d'un recul qui accompagne l'approche d'un objet nouveau. Marie-Laure Ryan, en 2001, brossait un portrait plus radical de cette opposition¹⁸ en mettant en opposition la dimension vécue plutôt qu'étudiée de la littérature et du cinéma par rapport à celle, principalement étudiée des jeux vidéos. Cependant, près de deux décennies plus tard, le public et l'accessibilité des jeux vidéos ont changé ; de nombreux jeux sont disponibles sans même effectuer de déplacement physique, à travers des magasins virtuels (on peut évoquer Steam, Windows Store et Apple Store, ainsi que tous les magasins virtuels attachés aux différentes consoles de jeux des dernières générations). Il y a donc un certain obstacle à la considération simultanée des différents médiums narratifs comme objets d'étude, qui est d'ordre générationnel et social, un obstacle qui s'atténue au fur et à mesure que son public de consommation s'étend, vieillit et se diversifie.

Un autre paramètre à prendre en compte lorsque l'on veut appliquer l'étude de la fiction appliquée au jeu vidéo est la multiplicité des approches du jeu vidéo. Dans ce contexte, l'opposition entre ludologie et narratologie est particulièrement saillante dans les débats épistémologiques d'étude du jeu vidéo. En caricaturant l'approche ludologique, on peut dire que leur définition du jeu vidéo consiste à l'aborder selon les aspects dynamiques et interactifs, ainsi que selon les aspects mécaniques (matériel impliqué et règles de jeu). À cet égard, les

¹⁸ Marie-Laure RYAN, 'Beyond Myth and Metaphor. The Case of Narrative in Digital Media', dans *Game Studies*, 2001, 1,

considérations quant à l'histoire qui est véhiculée par le jeu et même quant à l'expérience que le joueur fait d'une instanciation du jeu ou de l'histoire relèvent de la contingence¹⁹. La narratologie, elle, prendrait dans ce cas plus en compte les instanciations discrètes du potentiel narratif mis en place lors de l'élaboration du jeu, ou la matrice textuelle dans son ensemble.

L'opposition entre ludologie et narratologie est souvent présentée comme dépassable (et elle l'est), mais elle semble tenir à une généralisation ou une essentialisation de ce que tout jeu peut être. Certains jeux ne présentent pas de contenu narratif autre que celui dont le joueur peut investir le jeu ; cet investissement reviendrait, dans le cas du jeu d'échecs, à donner des noms aux pièces et à leur inventer des motivations quant à leur présence sur l'échiquier. D'autres jeux se conçoivent uniquement comme le support d'une narration et sont commercialisés comme une version ludique d'une histoire déjà connue, comme le montre le succès relativement récent des adaptations de séries télévisées, de comics et même d'autres jeux vidéos par la société Telltale. Il y a d'instinct une dichotomie entre jeu *formel* et jeu *narratif*, même si cette dichotomie relève d'une assez forte radicalisation du spectre possible (par exemple, des jeux de type *casual gaming*, développés surtout dans l'optique d'être des passetemps, comme *Angry Birds* disposent d'une forme de contextualisation narrative, mais celle-ci passe au second plan face à l'aspect formel du jeu ; au bout du spectre, dans les jeux purement ludiques, on pourrait trouver des jeux comme le whist ou le poker).

La situation d'opposition entre narratologues et ludologues relève de l'histoire de l'étude du jeu vidéo et traduit une perception du jeu fort présente dans les critiques, n'apparaît d'ailleurs pas *in abstracto* dans les milieux académiques. Le conflit émane d'une réaction de la part des ludologues face à l'étude du jeu vidéo par les narratologues (appelés plus tard ainsi) en raison d'une considération de l'aspect narratif du jeu comme étant intrinsèque à celui-ci, ce que les ludologues disputent. Les arguments des ludologues sont le contrepied de ce premier engouement narratologique²⁰ (certains parlent même d'une attention portée à un élément résiduel du jeu par « impérialisme théorique »²¹) : il s'agit avant tout d'une mise en avant de l'interactivité comme critère essentiel de la vidéoludicité du média, et d'une dévalorisation de la narrativité, jugée non essentielle.

¹⁹ Janet H. MURRAY, « The Last Word on Narratology v. Ludology in Game Studies », 2005, disponible sur <https://inventingthemedium.com/2013/06/28/the-last-word-on-ludology-v-narratology-2005/>.

²⁰ Fanny BARNABÉ, *Narration et jeu vidéo. Pour une exploration des univers fictionnels*, Bebooks (livre numérique), Liège, 2014, point 1.2.1.

²¹ Samuel ARCHIBALD, Bertrand GERVAIS, « Le récit en jeu. Narrativité et interactivité », dans *Protée*, vol. 34, n° 2-3,

Le jeu vidéo n'aurait, selon les ludologues, pas de moyen propre à la narrativité, devant emprunter au littéraire ou au cinématographique, et ne présenterait pas d'instance énonciatrice propre. Ces arguments, réfutés pour la plupart par la suite²², permettent cependant d'opérer un rééquilibrage de l'étude des œuvres et de l'étude du médium vers une prise en compte des particularités médiatiques formelles de l'œuvre vidéoludique en même temps que des possibilités sémiotiques qui seraient intrinsèques au vidéoludique. Cependant, notre avis est que l'argument de « l'essence narrative » du jeu vidéo n'est pas pertinent à l'étude de sa signification et de sa mise en intrigue. Concernant tout médium, l'utilisation qui en est faite peut ne pas être narrative ; est narrative l'activité humaine qui investit le médium et en exploite les possibilités de signification. Dans ce domaine, les possibilités de signification du jeu vidéo reprennent non seulement les canaux sémiotiques du cinéma dégagés par Christian Metz²³, mais en ajoutent d'autres par leur interactivité et l'implication de l'utilisateur dans la machine textuelle, ainsi que par les conséquences de l'action sur les éléments de la diégèse (par exemple, dans *Dragon Quest VIII*, lors d'un passage de niveau, le joueur peut décider d'attribuer des compétences à ses personnages dans la maîtrise de certaines armes). Le choix apparaît comme un élément structurel du fonctionnement de la machine textuelle, mais ce choix est également, forcément, signifiant.

III. Balises épistémologiques de l'analyse des œuvres vidéoludiques dans le cadre de ce mémoire

L'entreprise de ce mémoire d'explorer les paramètres de la narrativité vidéoludique pour émettre des analyses de jeux vidéos en tant que producteurs de récit, si elle n'est pas toute récente, relève encore d'une certaine spécialisation, puisque l'étude de ce médium, comme on l'a vu, n'a qu'à peine commencé son périple dans le milieu académique. Pour cela, une étape nécessaire est l'explicitation de certaines modalités du médium qui permettent l'exploitation de ses particularités narratives.

²² Fanny BARNABÉ, *op.cit.*

²³ Robert STAM, Robert BURGOYNE, Sandy FLITTERMAN-LEWIS, *New Vocabularies in Film Semiotics. Structuralism, Post-Structuralism and Beyond*, Routledge, New York, 1992, p. 38. Cinq canaux (*channel* ou *track* en anglais) sont identifiés par Christian Metz par lesquels le cinéma « fait sens » : les images mouvantes (photographiques ou dessinées), les sons phonétiques, le bruit, les sons musicaux, et l'écrit.

Nous saluons le travail de Fanny Barnabé, chercheuse et docteure à l'Université de Liège, dont le textent *Narration et jeu vidéo. Pour une exploration des univers fictionnels*, fournit une quantité d'outils indispensables à l'approche de ce nouveau champ d'études du récit et de l'univers fictionnel, qui sont d'une aide précieuse pour examiner le jeu vidéo par un prisme narratologique tout en respectant les nouveautés de cette façon de raconter. Sans en faire un résumé ici, ce mémoire y fera référence à de nombreux endroits, principalement dans les introductions aux différents jeux analysés.

A. La machine textuelle ou la configuration mécanique du récit

En ayant introduit le concept de machine textuelle au point I, nous revenons à ses implications dans la configuration du récit.

Espen Aarseth développe en 1997 le concept de cybertexte, qui pose un premier jalon dans la considération du jeu vidéo comme texte narratif à part entière. Le récit vidéoludique²⁴ constitue alors une instanciation d'un ensemble de « possibles narratifs » constitutifs d'un univers fictionnel, une notion défendue par Barnabé²⁵ qui la différencie du récit traditionnel par son caractère en grande part en attente d'actualisation. Cette actualisation n'est pas à confondre avec une actualisation du « monde possible » d'un texte au sens d'Eco²⁶; la promenade inférentielle que le lecteur fait et confirme ou infirme en poursuivant la lecture d'un texte n'est pas la même opération que celle du joueur qui, tout en envisageant une série des possibles, prend une part active à la suite d'une série de signes par lesquels un choix lui est donné. Pour reprendre l'exemple de la main levée d'Eco, on pourrait imaginer une configuration de l'ensemble textuel vidéoludicisé qui laisserait au joueur le choix de frapper ou d'entamer une autre action non violente (chacune avec des conséquences appropriées).

²⁴ Voir point suivant.

²⁵ Un univers fictionnel peut être le propre d'un jeu ou d'une série de jeux, ainsi que des récits qui y sont liés sur d'autres supports. En effet, les jeux de la série *The Legend of Zelda* prennent tous place dans le même univers fictionnel, même si tous présentent une configuration temporelle et spatiale différente. Cette notion permet aussi d'incorporer des récits d'une autre nature médiatique (bande dessinée, romans, films) qui prennent alors place dans le même monde narratif (ou dans des « mondes parallèles » toujours compris dans un multivers narratif). Pour aller plus loin quant à cette notion, voir Fanny BARNABE, *op. cit.*, pp. 54-71.

²⁶ Umberto ECO, *Lector in Fabula. Le rôle du lecteur*, (trad. Myriam BOUZAHER) Grasset (Le Livre de Poche), Paris, 1985, p. 157.

1. Machine textuelle et cybertexte

Le cybertexte présente un grand nombre de points communs avec l'hypertexte, une notion explorée par Christian Vandendorpe²⁷. L'hypertexte se présente cependant, selon Vandendorpe, comme ayant un lien encore très fort avec le signe écrit, même accompagné de différents types de signes (images, musiques), et les choix posés par l'utilisateur relèvent plus d'une instanciation d'une structure possible parmi d'autres sans qu'il n'y ait véritablement de jeu. L'hypertexte serait dans ce cas une variété du cybertexte, et certains jeux fortement narratifs semblent tomber dans cette catégorie ; on peut penser aux jeux qui sont non seulement fortement narratifs, mais qui disposent aussi d'une prédominance du langage écrit dans leur mise en signe de l'univers narratif comme *Emily was away* (Kyle Seeley, 2015) ou *Choice of Robots* (David Golde, 2015). Ces jeux montrent un brouillement possible entre les médias par l'intermédiaire du genre : alors que leur distribution et expérience relèvent du médium vidéoludique, ils constituent clairement des continuités (dans leur classification du moins) du roman à travers une interface différente. *Emily was away* est considéré comme un *visual novel*, un roman visuel (ce qui le rapproche plus de l'hypertexte que du jeu vidéo en ce qui concerne ces catégories), et *Choice of Robots* est classifié comme une *interactive story*. Un critère qui permettra de faire la différence entre jeu et histoire interactive, tous les deux appartenant donc à la catégorie des textes ergodiques, sera que le jeu exige une performance de la part du joueur : en effet, il n'est pas rare, dans un jeu narratif, de se retrouver « bloqué ». Le joueur doit alors entrer un *input* déterminant (résoudre une énigme, trouver un objet, battre un boss²⁸) pour accéder à la suite du récit.

Un critère de séparation entre jeu vidéo et fiction hypertextuelle peut donc être trouvé dans la définition du jeu selon Roger Caillois. De façon assez simple, le jeu se définit comme une activité « libre, séparée, réglée, incertaine, improductive et fictive »²⁹. La notion de règle est ici centrale : un certain nombre de règles vont venir définir les actions du joueur, autres que les simples conventions de lecture et de direction de l'intrigue. Nous parlerons plus tard dans ce mémoire de « performance » (déjà évoquée au paragraphe précédent) pour cette dimension de l'action en tant que soumise aux règles d'un jeu. Pour reprendre un exemple de jeu endonarratif, l'histoire élémentaire de *Mario* est soumise à un nombre de règles qui font que le

²⁷ Christian VANDENDORPE, *op. cit.*

²⁸ Voir lexique.

²⁹ Laurent DI FILIPPO, « Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois », dans *Questions de communication*, n° 25, 2014 [en ligne], §35, disponible sur <https://journals.openedition.org/questionsdecommunication/9044>

jeu relève plus de la performance que de l'expérience narrative : il s'agit en effet pour le joueur de sauver la princesse enfermée dans un château par un monstre, mais le cœur du jeu réside dans le fait de passer les niveaux sans échouer plus de fois que le personnage n'a de vies³⁰, et en respectant la limite de temps, représentée par un compte à rebours.

La notion d'hypertexte ne sera cependant pas utilisée plus avant dans le cadre de ce mémoire, pour éviter deux confusions : la première serait de multiplier les termes techniques pour des réalités qui ont un rapport d'appartenance trop fort pour opérer une dichotomie nette et utile ; la seconde résulte de la polysémie d'*hypertexte*, qui désigne soit un texte à propriétés cybertextuelles, soit un texte ayant un rapport transtextuel d'imitation ou de transformation à un texte précédent, au sens de Genette. Aussi, les notions de texte et de machine textuelle seront indifféremment employées, sans oublier que le texte vidéoludique relève en très grande majorité de la machine textuelle. De plus, comme il en a été fait mention plus haut, la notion de cybertexte n'est pas médialement dépendante d'un support informatique, ce qui la rend plus généralisable et applicable à d'autres situations textuelles, telles que le jeu de rôle ou les ARG³¹. Le support peut alors être un livre manipulable de manière tabulaire, une procédure orale, un ordinateur...

2. *Machine textuelle, narrativité vidéoludique et choix*

Le choix de corpus se justifie ici en prenant la dimension mécanique du discours narratif comme point commun, mais il prend aussi en compte le fait que la dimension narrative d'un jeu vidéo n'est pas une caractéristique toujours présente (ce qui avait été un argument des ludologues dans la querelle entre narratologues et ludologues). Comme tout jeu implique des actions, et donc des événements, il y a toujours une forme de fiction, mais elle peut rester extrêmement limitée : « Un joueur de tennis de table, représenté par une barre, affronte un adversaire, aussi représenté par une barre » serait un résumé succinct, mais largement suffisant du jeu. Le jeu se réduit à un « comme si », à une mise à distance entre la mimésis de l'action et l'action elle-même, à l'exception de jeux tout à fait abstraits, comme *Tetris* ; cependant cet aspect narratif n'est que de très peu d'intérêt dans l'expérience vidéoludique de ces jeux.

³⁰ Voir lexique.

³¹ *Alternate Reality Game*, un type de jeu fonctionnant au moyen d'un récit interactif et transmédia, croisement entre le jeu vidéo et le jeu de piste.

À partir de cette configuration textuelle mécanique, la question de la nécessité se pose. Pourquoi raconter des histoires au moyen d'une machine textuelle plutôt que par un film, par un roman ? On verra dans le corpus qu'il y a une part de métadiscours qui fait la spécificité des fictions transmises, qui renforce leur propos par des moyens inédits par rapport aux textes non mécaniques. En effet, le texte décrira toujours un réel dans lequel des effets de sens sont rendus par des moyens visuels, linguistiques, sonores, auxquels on ajoutera la performance et le choix. L'utilisateur se voit donc interagir avec un réel possible soumis à certaines règles élémentaires, telles que le principe de cohérence³² (nous verrons que cette règle est sévèrement mise à l'épreuve dans le cas de *The Stanley Parable*), et le récit qu'il instancie, parmi tous les récits possibles, est toujours pris comme une instantiation discrète.

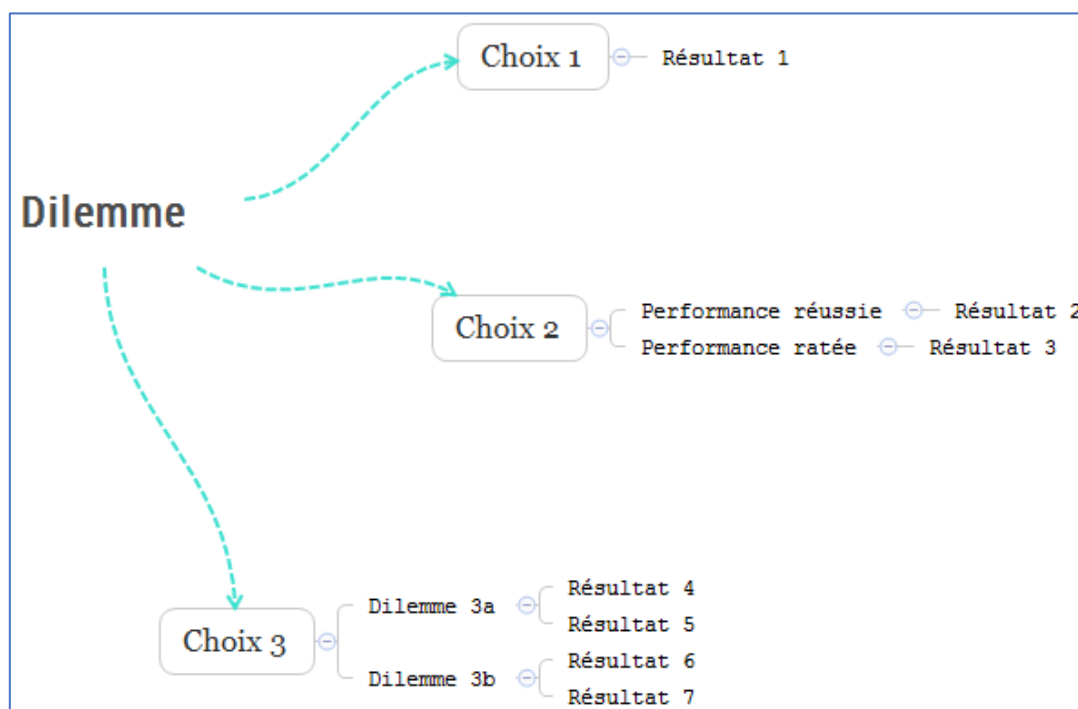


Figure 1. Exemple de structure ergodique d'un choix dans un texte vidéoludique.

Dans l'exemple de structure ci-dessus, nous avons sept issues possibles prises dans une possibilité de structure de choix narratif. Imaginons, pour l'exemple, que cette structure représente le dilemme suivant : pour passer une porte, l'avatar du joueur doit soit payer le

³² Vincent ENGEL, *Fiction : l'impossible nécessité* ou *Sur les récifs des sirènes naissent les récits des silènes*, Ker éditions (7^e éd.), Hévillers, 2016, p. 163.

gardien (choix 1), soit l'affronter en duel (choix 2), soit résoudre une énigme parmi deux énigmes que connaît le gardien (choix 3). Le choix déterminera non seulement l'issue de l'interaction entre l'avatar et le gardien de la porte, mais il montrera aussi une facette de la personnalité de l'avatar et du joueur.

Un contreexemple de cette marge de manœuvre laissée à l'utilisateur est le cas des « faux choix », c'est-à-dire les moments où, confronté à un choix narratif, le texte ne laisse en réalité pas le choix à l'utilisateur. C'est le cas typique, appelé « *But thou must!* » de la version originale de *Dragon Quest I* (Enix, 1989), dans lequel la princesse, sauvée par le héros (l'avatar du joueur), lui demande : « *Dost thou love me?* » ; la question est suivie par une boîte de dialogue qui indique les réponses *Yes* et *No*, mais répondre par la négative enclenchera la réplique « *But thou must!* » et une répétition de la question, jusqu'à ce que le joueur sélectionne la réponse *Yes*. Il y a donc un assujettissement final à ce que les scénaristes ont prévu : hors un cas particulier de *gameplay* émergent³³, l'utilisateur dispose de la marge de manœuvre laissée par les développeurs, et rien que de cette marge-là. Dans tous les cas, « certains jeux proposent des moments plus ou moins chargés de narrativité, tout comme ils peuvent proposer aussi différentes façons de jouer, qui correspondent à des finalités diverses pour le joueur. »³⁴

Le texte ergodique consiste donc en une matrice de textes possibles³⁵ pouvant inclure différents supports médiatiques.

³³ Voir lexique.

³⁴ Marc MARTI, « La narrativité vidéoludique : une question narratologique », dans *Cahiers de narratologie*, n° 27, 2014 [en ligne], disponible sur <https://journals.openedition.org/narratologie/7009>.

³⁵ Carole LIPSYC, « Construction de la perspective, construction du sens : la responsabilisation du lecteur dans le Récit Variable », dans *Communication*, n° 85, 2009, p. 41.

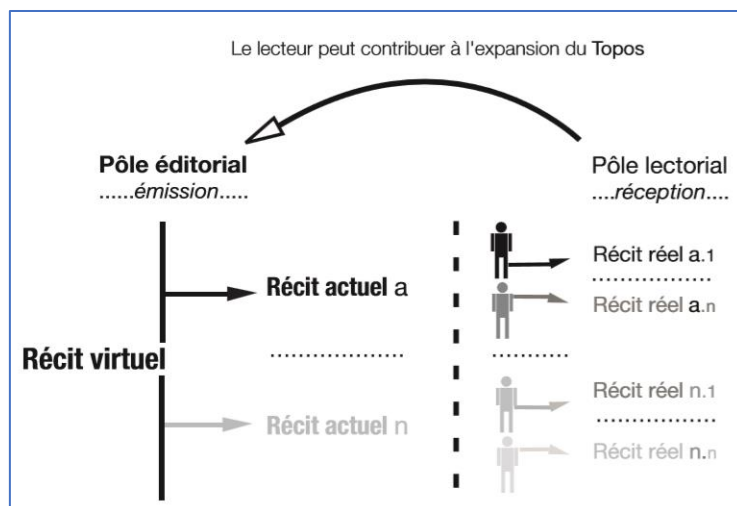


Figure 2. Schéma de l'instanciation du récit virtuel. Source : LIPSYC Carole, « Construction de la perspective, construction du sens : la responsabilisation du lecteur dans le Récit Variable », dans *Communication*, n° 85, 2009, p. 42.

Comme il a été dit lors de l'évocation de la querelle entre narratologues et ludologues, la narrativité du jeu vidéo est un élément problématique qui peut être présent à plusieurs degrés. Avant d'explorer la question du genre des jeux vidéos, il faut opérer une dichotomie entre les différents types de jeux selon la densité narrative qu'ils présentent. Marc Marti distingue cette typologie en trois catégories : les jeux endonarratifs (ou à faible narrativité), les jeux à récit complet et les jeux évolutifs³⁶. Les deux jeux du corpus de ce mémoire font partie de la deuxième catégorie, *Assassin's Creed* étant un jeu à récit fermé, *The Stanley Parable* un jeu à récit ouvert. En ce que ces jeux « semblent les plus proches des prototypes narratifs définis par la littérature. »³⁷, ils constituent un passage idéal d'un domaine d'étude du récit fortement imprégné des modèles littéraires linéaires du texte narratif. Cela explique aussi le choix de commencer le travail d'analyse par *Assassin's Creed*, à cause de son modèle fermé. Le jeu endonarratif fera appel à une narration principalement construite sur base des compétences endonarratives de l'utilisateur (Marc Marti prend l'exemple des jeux de la série Super Mario de Nintendo, qui impliquent des scénarios élémentaires), et le jeu évolutif se compose de noyaux narratifs (souvent appelés « quêtes », « missions » ou « campagne » selon le genre ludique du jeu).

Le jeu à récit complet fermé permet une progression principalement linéaire, passant d'un épisode à un autre à la suite d'un accomplissement d'actions qui aboutit généralement au

³⁶ Marc MARTI, *op.cit.*

³⁷ Idem.

même résultat selon les instanciations de la matrice textuelle, bien que des différences puissent surgir ; dans un jeu de rôle à scénario fixe comme les jeux de la série *Dragon Quest* d'Enix et de Square/Enix, si les histoires suivent les mêmes développements, les modalités de progression des personnages permettent d'achever le récit vidéoludique avec des personnages bien différents d'un récit à l'autre. Le jeu à récit complet ouvert constitue une étape de plus dans l'exploitation du caractère narratif d'un jeu vidéoludique, puisque la configuration du récit dans son aspect narratif dépend plus grandement de l'apport du joueur : celui-ci pose des choix et effectue des performances qui déterminent tous deux les issues des événements centraux du récit. Nous ajoutons à cela qu'il s'agit d'une séparation parfois mise à l'épreuve par des fins cachées ou alternatives dans des jeux considérés comme à récit complet fermé : ainsi, dans le troisième acte de *Dragon Quest VIII : L'Odyssée du roi maudit* (Square/Enix, 2006), bien que le récit suive les mêmes conclusions dans toutes ses instanciations, une variable est laissée à l'appréciation du joueur dans le remake sur Nintendo 3DS : la question du mariage. En effet, le héros, avatar du joueur, peut soit épouser la princesse qu'il a sauvée au terme de son aventure, soit sa coéquipière (après une série d'actions bien définies), soit n'épouser personne. Dans tous les cas, il sauve une nouvelle fois la princesse d'un mariage arrangé, mais l'issue sera légèrement différente. Il est donc possible d'imaginer un degré d'ouverture du texte vidéoludique à récit complet.

Du côté des ludologues, le rapport entre jeu vidéo et degré de narrativité passe, pour Jesper Juul³⁸, par une typologie en 5 catégories basées sur le critère de la projection de mondes virtuels, du jeu abstrait au jeu représentationnel. Ces catégories sont les suivantes :

³⁸ Jesper JUUL, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, MIT Press, Cambridge, 2005 (édition Kindle), empl. 1219–1257.

Catégorie	Exemple de jeu
Abstrait	<i>Tetris</i>
Iconique	Un jeu de cartes comportant des figures telles que les rois et les reines
Jeu à monde incohérent	<i>Donkey Kong</i> /Jeu d'échecs/ <i>Pong</i>
Jeu à monde cohérent	<i>Assassin's Creed</i>
Jeux mis en scène	<i>Pokémon Pinball</i> (HAL Laboratories/Nintendo, 1999) ³⁹

Comme le montre ce tableau, cette typologie permet de mettre en lien la présence d'une histoire ou d'une possibilité d'histoire dans le jeu. Dans les jeux à monde incohérent, les éléments narratifs ne sont que le support des règles : la diversité des pièces du jeu d'échecs ne sert qu'à expliquer les différentes possibilités de mouvement et l'importance du roi, dont la prise détermine l'issue de la partie. L'histoire, au demeurant secondaire, dans *Donkey Kong*, ne sert qu'à donner un sens aux différents éléments ludiques du jeu. Dans les jeux à monde cohérent, l'histoire occupe une place prédominante, et nous permet une représentation des mondes possibles des protagonistes et d'un chronotope concret de la diégèse.

Cette typologie permet assez aisément de catégoriser *Assassin's Creed*, mais *The Stanley Parable*, comme on verra dans la troisième partie, par sa ludicisation des éléments typiquement de l'ordre de la construction de la fiction, se trouve difficile à mettre dans de telles cases. Malgré sa complexité et l'approfondissement de la *characterization* et du *character* des

³⁹ *Pokémon Pinball* est en effet un jeu qui, s'il appartient à une tradition de jeux abstraits ou iconiques, contient un nombre de références à la série Pokémon, étant un jeu qui pourrait tout à fait être joué par des personnages de la série. Sans raconter une histoire, le jeu s'inscrit dans un univers narratif typique.

personnages⁴⁰, ce qui tendrait à le ranger dans la catégorie des jeux à monde cohérent, ses éléments fictionnels peuvent difficilement être vus comme autre chose que le support du jeu, ce qui au contraire le rapproche des jeux à monde incohérent.

B. La question du genre

Barnabé opère une dichotomie des genres vidéoludiques ; on peut en effet classer un jeu en fonction de ses possibilités d'action et de ses corpus de règles⁴¹, mais aussi en fonction de ses aspects thématiques⁴² et parfois en fonction de l'univers narratif⁴³ dans lequel il prend place.

Pour comprendre la multiplicité des genres vidéoludiques pour une même œuvre, il faut constater la différence entre diégèse et ludigèse, en définissant le premier comme « un cosmos orienté par une histoire qui le construit comme arrière-plan nécessaire » et le second comme « l'ensemble des éléments du cosmos qui sont simultanément ludiques et narratifs », ou « diégèse en tant qu'elle est régie par le jeu »⁴⁴. Barnabé précise aussi l'importance d'une troisième notion qui est celle de récit vidéoludique, définie par Dominic Arsenault dans son mémoire de 2006 à l'Université de Montréal comme « l'ensemble des actions accomplies par le joueur, ou son parcours »⁴⁵. Il existe donc, dans l'ensemble des récits virtuels d'un jeu (pris comme objet qui contient potentiellement toutes les instanciations que le joueur peut en effectuer), deux dimensions diégétiques, l'une orientée vers la diégèse en tant que telle, en tant que monde vécu par les protagonistes, l'autre orientée par l'expérience que le joueur en fera, c'est-à-dire par le prisme du *gameplay*. Cette dernière dimension montre à quel point le rôle de l'utilisateur est rendu important dans la machine textuelle : en effet, le genre du récit est parfois déterminé selon les choix du joueur. Que dire du genre d'un texte matriciel de récits aux genres différents ?

⁴⁰ Notion empruntée, sans traduction en raison de l'ambiguïté que cette traduction provoque, à Robert MCKEE, *Story : Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*, HarperCollins, New York, 1997, pp. 100-101.

⁴¹ ; Fanny BARNABÉ, *op.cit.*, p. 66-68.

⁴² Idem.

⁴³ Sur la notion d'univers narratif, voir Fanny BARNABÉ, *op. cit.*, p. 68.

⁴⁴ Fanny BARNABÉ, *op. cit.*, pp. 58-60.

⁴⁵ Idem ; 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 [en ligne], p. 72, disponible sur <http://www.le-ludophile.com/Files/Dominic%20Arsenault%20-%20Memoire.pdf>.

Le genre est, dans le cas d'un récit vidéoludique, toujours double, voire triple. Un premier genre désignera la caractérisation de l'univers et des histoires qui s'y déroulent, et un second, souvent le plus important en termes de développement du jeu, définira le jeu selon des critères de jouabilité, de configuration de l'environnement et de règles. Dans le cas d'*Assassin's Creed*, on verra que le genre ludique aura précédé le genre narratif, comme c'est souvent le cas dans le développement vidéoludique⁴⁶, puisque le jeu est prévu initialement comme un épisode d'un autre univers narratif.

Procéder à une classification générique stricte et univoque, en raison de la configuration empirique, foisonnante, et multidimensionnelle des genres vidéoludiques⁴⁷, autant que des genres narratifs ou littéraires, représente une entreprise vaine en elle-même selon Dominic Arsenault⁴⁸, mais une idée des prototypes génériques définis par une tradition déjà très présente des textes vidéoludiques permet de mettre en relation des éléments de corpus entre eux qui ne sont pas liés par une communauté de développeurs, mais par des traits qui permettent d'établir des intertextualités sous forme de référence, d'hommage, de parodie⁴⁹...

C. La question de la mise en abyme

La mise en abyme vidéoludique peut se faire de plusieurs manières, et sa mise en place occupera une place centrale dans l'analyse des jeux de notre corpus. Cette mise en abyme peut être configurée avec ou sans implication du joueur, et concerner une œuvre narrative non ludique, un jeu (vidéo) non narratif ou un jeu (vidéo) narratif.

Caractère de la mise en abyme

⁴⁶ Matthieu LETOURNEUX, « La question du genre dans les jeux vidéos », dans Sébastien GENVO (s.l.dir.) *Le game design de jeux vidéos. Approches de l'expression vidéoludique*, L'Harmattan, Paris, 2005, p. 39 ; Fanny BARNABÉ, *op.cit.*, p. 68.

⁴⁷ Marc MARTI, *op. cit.*

⁴⁸ Dominic ARSENAULT, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique. Fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo*, thèse réalisée à l'Université de Montréal, 2011 [en ligne], p. 15, disponible sur : https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/bitstream/handle/1866/5873/Arsenault_Dominic_2011_these.pdf?sequence=2.

⁴⁹ À cet égard, le jeu *Goat Simulator* (Coffee Stain Studios, 2014), d'ailleurs sorti un 1^{er} avril sur la plateforme Steam, constitue une référence parodique envers une série de jeux de simulation comme *Farming Simulator* (Giants Software, 2009).

		Ludique non narratif	Narratif non ludique	Narratif ludique
Implication du joueur	Impliqué	Une machine de casino jouable dans <i>Pokémon version Rouge</i>	Un ensemble de livres collectionnables et consultables dans <i>Dishonored</i>	Un souvenir jouable dans <i>Assassin's Creed</i>
	Non impliqué	Une console de jeu dans <i>Pokémon version Rouge</i>	Une cinématique du récit d'un PNJ ⁵⁰ dans <i>Dragon Quest VIII</i>	Un PNJ qui affirme avoir fini le jeu dans <i>Pokémon version Rouge</i>

La mise en abyme vidéoludique permet, comme souvent dans tout récit, une réflexion sur le médium et sur le récit, et peut être essentielle à un accomplissement du jeu, soit dans sa dimension narrative (il est impossible de progresser dans l'histoire d'*Assassin's Creed* sans se placer dans une situation de simulation vidéoludique, voir partie II), soit dans sa dimension ludique (dans *Pokémon Rouge*, le casino est indispensable si le joueur souhaite récolter des jetons nécessaires à l'achat de Pokémon inaccessibles autrement, sauf échange avec un autre joueur, c'est-à-dire sauf intégration d'une autre mise en abyme, cette fois-ci d'une autre instanciation du texte vidéoludique).

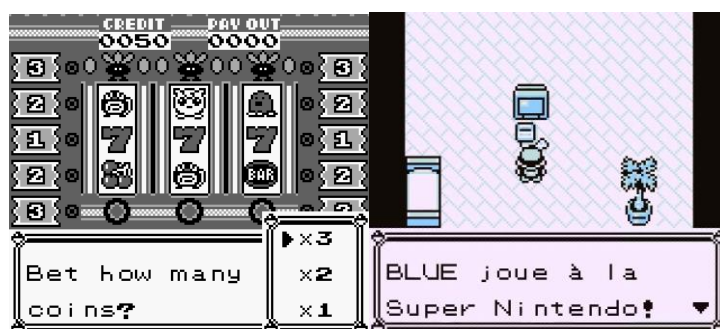


Figure 3. Deux exemples de mise en abyme dans le jeu *Pokémon version Bleue* (Game Freaks, 1999). À gauche : exemple de mise en abyme ludique non narrative sans implication du joueur. L'avatar joue en effet au jeu dans la diégèse, mais le joueur n'est pas inclus dans l'expérience vidéoludique enchâssée. À droite : exemple de mise en abyme ludique non narrative avec implication du joueur. Le joueur fait jouer son avatar au jeu, mais est impliqué dans les actions internes au jeu enchâssé.

⁵⁰ Voir lexique.

Conclusion

Cette partie aura permis de définir quelques éléments-clés qui rappellent l'importance d'un regard à la fois soutenu et neuf. Attaquer l'étude d'œuvres vidéoludiques en prenant comme outillage épistémologique les théories et outils de la narratologie ne peut pas se réduire à une simple translation d'un héritage littéraire et même livresque. La confrontation à un nouveau système de signes dans un ensemble plus ou moins clos implique une identification au moins préliminaire des différentes manières dont l'œuvre dispose de faire signe d'une réalité particulière.

La notion de texte est dans ce mémoire appelée à recevoir une acception particulière, puisqu'un jeu vidéo n'est certainement pas l'équivalent d'un texte littéraire. Cependant, considérer un dispositif sémiotique construit de manière à faire passer des informations comme un texte permet d'adopter un dénominateur commun lorsqu'il s'agit d'œuvre médialement différentes. On verra dans parties à suivre que la notion de transsémiotisation, processus explicité plus loin, joue un rôle dans l'évaluation du choix du texte vidéoludique et de la pertinence de l'adaptation de certains partis pris d'un médium à l'autre.

Avec la configuration mécanique du texte basée sur le choix du joueur réel, les règles du jeu donné et la particularité de la mise en abyme du texte vidéoludique, nous disposons déjà de trois particularités de ce qui constituera une particularité du récit vidéoludique effectué par un joueur. Nous verrons que l'embrayage kinésique en constitue une autre dans *Assassin's Creed*, et la réitération une autre encore dans *The Stanley Parable*.

Partie II. *Assassin's Creed*

Mise en abyme et métadiscours dans un jeu à récit complet fermé

Rien n'est vrai, tout est permis.

Principe supérieur des ismaéliens⁵¹

Introduction

L'analyse du jeu *Assassin's Creed* connaît une certaine popularité dans le milieu académique, et cet entrain pour une franchise aussi populaire se comprend aisément quand toutes ses facettes sont prises en compte. Le succès du jeu auprès des joueurs a permis le développement d'un univers narratif étendu et extensible et d'une multiplicité d'arcs narratifs clairssemés dans les périodes les plus diverses de l'histoire mondiale (de l'Égypte antique au 18^e siècle anglais). Cette extension de l'univers narratif d'*Assassin's Creed* s'est aussi effectuée par les portages vers différentes consoles et les adaptations, *spin-off* différents médias (sans compter l'univers de la fanfiction⁵²) en font un ensemble narratif extrêmement riche et observable par une multitude de perspectives et de partis pris différents. Une analyse complète de toutes ces dimensions, même en se limitant à celles du premier jeu, mériterait une attention qui dépasserait les limites imposées pour un mémoire, aussi le premier jeu *Assassin's Creed* sera-t-il l'objet de quelques commentaires plus poussés dans le but plus général de ce mémoire (tout en gardant à l'esprit des pistes d'investigation auxquelles il sera fait allusion).

L'objectif de cette partie de l'exposé sera focalisé sur les enjeux d'une figure de style ici érigée en véritable fondement esthétique de la fiction vidéoludique : la mise en abyme métalectique de l'action même du joueur. Il sera aussi, à titre plus indicatif, fait mention des différentes adaptations d'*Assassin's Creed*, le cas de l'adaptation de ce jeu étant à la fois assez

⁵¹ Exergue du roman *Alamut*, de Vladimir Bartol.

⁵² Voir lexique.

commun au niveau de la stratégie commerciale d'exploitation d'une histoire sur support vidéoludique vers des supports livresques ou filmiques, et particulier en raison de son traitement différencié selon le médium en cause.

En reprenant une nouvelle fois les balises délimitées par Fanny Barnabé pour fournir une analyse du premier jeu, nous ne nous attarderons cependant pas sur la dimension transmédiatique de l'univers narratif d'*Assassin's Creed* (par exemple, les livrets de jeu, les wikis mis à jour par les joueurs et amateurs de la série, les romans qui prennent place dans cet univers narratif ou les adaptations livresques et filmiques des jeux). Le choix ici posé est de se concentrer sur le premier jeu de la série et de le considérer comme un ensemble indépendant et cohérent en soi. Le but de l'enquête de cette partie consistera en une élucidation du discours narratif d'*Assassin's Creed* sur l'action humaine et sur les influences déterminantes de celle-ci à travers une exploration de la nature profondément métalectique de l'action du joueur sur le récit vidéoludique.

I. Histoire et détermination des traits de généricité du jeu

Un détour, dans cet exposé, par l'explicitation de l'histoire et par la détermination des genres auxquels *Assassin's Creed* appartient est nécessaire, puisque ces considérations permettront de mieux saisir l'importance de ce qui sera analysé et de mettre en rapport les considérations ludiques et esthétiques avec un discours narratif pour voir en quoi ces éléments se répondent et se soutiennent.

Au niveau de l'histoire, nous suivons (incarbons) Desmond Miles, un barman kidnappé par une société mystérieuse, Abstergo, qui désire entrer en possession d'un objet mystérieux qui permet de contrôler la volonté des personnes sur qui son détenteur décide d'en faire usage : la Pomme d'Eden. Pour ce faire, Abstergo emploie à son service deux scientifiques, Warren Vidic et Lucy Stillman, qui opèrent une machine, appelée l'Animus, qui permet d'accéder à la mémoire génétique d'un individu. Cette mémoire génétique est, dans le cadre de cette histoire, l'ensemble des souvenirs des ancêtres d'un individu, qui constitue une forme de savoir inconscient (et qui explique donc des phénomènes tels que l'instinct animal). L'Animus nécessite cependant de « revivre » les souvenirs de l'individu par une « reconstitution » : Desmond sera donc placé dans la machine pour incarner son ancêtre à partir d'un « point

stable » de sa mémoire génétique (ce qui justifie l'initiation de l'histoire à partir de ce qui constituera le premier acte du récit des aventures de son ancêtre).

Desmond est donc forcé d'incarner Altaïr Ibn-La'Ahad, un membre de la confrérie des Assassins du Levant, qui est à l'époque de Desmond la dernière personne connue à avoir eu vent de l'existence et de la localisation de la Pomme d'Eden. Les événements expérimentés par Desmond prennent place en 1191, quand son ancêtre tente d'affronter le templier Robert de Sablé, qui vient de découvrir un mystérieux artefact (dont on apprendra qu'il s'agit en fait de la Pomme d'Eden). Par arrogance, il révèle au templier l'implication de sa confrérie dans une guerre secrète menée contre les Croisés. Il échoue dans son entreprise de tuer Robert de Sablé ; ce dernier tue alors deux Assassins qui accompagnaient Altaïr. Lorsque celui-ci, rentré à la forteresse de Masyaf, fait son rapport au mentor Al-Mualim, chef de la confrérie. Après une attaque des Templiers sur la forteresse, Al-Mualim poignarde Altaïr à l'abdomen. Lorsque ce dernier se réveille, il est alors rétrogradé au rang de novice, et conclut un pacte avec son mentor :

« I hold here a list. Nine names adorn it, nine men who need to die. They are plague bringers, war makers... Their power and influence corrupt the land, ensuring that the Crusades continue. Find them, kill them... In doing so, you will sow the seeds of peace, both for the region and for yourself. In this way, you might be redeemed.

- Nine lives in exchange for mine...

- A most generous offer, I think. Have you any questions?

- Only where I need begin. »⁵³

Le jeu consistera donc principalement en une suite de neuf missions d'assassinat qui devront être menées à bien par Altaïr. Au terme de ces missions, Robert de Sablé (le dernier templier à être assassiné par Altaïr) lui révélera que Al-Mualim est un membre des Templiers qui désire garder le pouvoir de la Pomme d'Eden pour lui-même. Il affrontera donc en dernier son propre mentor, et découvrira que la Pomme d'Eden est un artefact parmi d'autres (celle-ci projette en effet une carte holographique permettant de localiser les autres artefacts).

⁵³ Voir annexe I.A. pour la traduction.

Après avoir obtenu ces informations, Abstergo décide de faire tuer Desmond, mais Lucy Stillman, en réalité à la solde des Assassins, encore actifs au 21^e siècle, réussit à faire évader Desmond, qui par son expérience de réminiscence génétique, a réussi à maîtriser la vision d'aigle, une technique secrète des Assassins.

Le genre narratif d'*Assassin's Creed* relève de plusieurs genres généraux, et y apposer une étiquette unique et définitive ne serait pas une entreprise intéressante. On y retrouve cependant des caractéristiques qui relèvent à la fois du récit historique ; un travail de pertinence historique est apporté à l'intrigue, et le jeu est connu pour présenter des personnages qui ont réellement existé et qui sont morts (quand ils meurent) aux dates de leur mort réelle. On peut cependant aussi le classer dans les récits de science-fiction, puisque son intrigue repose sur des avancées technologiques, et en préciser le sous-genre de l'uchronie, dans laquelle un point du passé (au moment de la production de l'œuvre) a des conséquences qui mènent à un monde différent du nôtre⁵⁴. L'exercice d'application d'un genre principal à l'œuvre dépendra donc de la priorité que l'on donnera aux histoires dans le jeu.

Le genre ludique d'*Assassin's Creed* présentera des particularités à propos desquelles la réflexion sur la signification du jeu en tant que récit devra accorder une attention particulière, parce que le genre ludique n'est pas qu'un éventail de manières de jouer, il inscrit également le jeu dans une tradition particulière. Le genre d'*Assassin's Creed* résulte à la fois de sa parenté (rappelons que le projet *Assassin's Creed* avait été débuté en tant que suite du jeu *Prince of Persia : Sands of Time*) et de son propos, et se divise en deux genres principaux, le genre d'action-aventure d'infiltration et le genre *open-world*.

Le genre d'action-aventure est un genre qui fait alterner des phases d'action avec des phases de recherche. Le joueur doit donc adapter son style de jeu en fonction de la situation dans laquelle il se trouve. Ici, en omettant le mécanisme de la mise en abyme fondamental au jeu, l'expérience de jeu qui sera faite sera celle du jeu d'aventure-action, avec les phases de recherche consacrées à l'identification, la localisation et l'approche des cibles d'Altaïr. Les phases d'action rassemblent les combats contre les gardes, les sauvetages de civils harcelés par lesdits gardes. Les affrontements avec les boss de fin relèveront parfois de phases de recherche

⁵⁴ Un détour par les autres œuvres semble nécessaire ici : en effet, la nature de la Pomme d'Eden n'est pas spécifiée en tant que tel dans le premier opus, on en apprend seulement qu'elle a joué un rôle dans l'expulsion d'Adam et d'Eve du Paradis, dans la séparation de la Mer rouge par Moïse, dans le déclenchement de la guerre de Troie... Les jeux suivants présentent les Fragments d'Eden comme des reliques d'une civilisation antique, les *Isus*, qui seraient devenus les dieux des premiers hommes dans notre mythologie.

ou d'action, selon la méthode employée. *Assassin's Creed* relève aussi du genre de l'infiltration, dans lequel le joueur est encouragé à adopter un style de jeu minimisant la violence et les conduites ostentatoires (son manque de discrétion sera sanctionné par une attention accrue de la part des gardes, la fuite de sa cible, et des remarques désobligeantes de la part des passants).

Le genre ludique du jeu en monde ouvert, ou *open world*, est un genre qui connaît un succès grandissant au fur et à mesure de l'avancement technologique qui permet le rendement graphique d'un environnement de grande taille dans lequel le (ou les) avatar(s) du joueur peuvent évoluer de manière plus ou moins libre. En exemple récent, le dernier opus de la série *The Legend of Zelda, Breath of the Wild* (Nintendo, 2017), présente un monde explorable de 61 km². La structure des jeux en monde ouvert permet des traitements narratifs parfois moins linéaires ; pour reprendre l'exemple de *Breath of the Wild*, la structure se compose d'une quête principale (nous avons donc un début et une fin, qui hormis une ou deux scènes cinématiques supplémentaires ne changent pas drastiquement selon l'instanciation du jeu par le joueur), laquelle peut, pour être accomplie, se composer de quatre quêtes secondaires qui consistent à apaiser l'âme de coéquipiers défunts et à s'approprier leurs pouvoirs afin d'affaiblir l'antagoniste final du jeu. Le personnage de Link (le protagoniste de la série *Legend of Zelda*) doit, parallèlement à ces quêtes, explorer le monde afin de découvrir des sanctuaires remplis d'épreuves qui le rendront plus fort. Mais cet aspect d'exploration (tant du monde que des noyaux narratifs qui y sont cachés sous forme de cinématiques) peut être accompli dans l'ordre souhaité par le joueur, et peut même ne pas être accompli : si le joueur le désire, il peut mener son avatar au château du boss de fin du jeu et le combattre dès l'achèvement de la phase de didacticiel⁵⁵ (cependant, sa panoplie limitée et son nombre limité de vie rendront cette tâche extrêmement ardue). Il y a donc une exemplarité particulière dans ce genre de la direction du récit des événements par le joueur, un trait profondément associé au jeu vidéo⁵⁶.

Assassin's Creed est donc un jeu d'action-aventure et d'infiltration en monde ouvert (genres ludiques) historique et d'anticipation ou de science-fiction (genre thématique), le premier d'une série qui constituera peu à peu un univers vidéoludique particulier (univers narratif).

⁵⁵ Voir lexique.

⁵⁶ Sébastien GENVO, « Jeux vidéos », dans *Communications*, 2011/1, p. 192.

II. La mise en abyme du jeu

Le premier volet de la saga *Assassin's Creed*, sorti en 2007 et en 2008 (selon les plateformes) et prévu au départ comme une suite de la franchise *Prince of Persia*, présente une caractéristique qui constitue un parti pris esthétique et narratif qui fournit une réflexion sur le médium vidéoludique : le joueur incarne en effet, avant de jouer le rôle de l'assassin Altaïr, ennemi des Templiers durant les Croisades, Desmond Miles, un descendant d'Altaïr vivant au 21^e siècle, capturé par une organisation mystérieuse qui lui permet de revivre les souvenirs de ses ancêtres.

C'est par ce biais que le joueur pourra « répéter » les actions de l'ancêtre de Desmond Miles, Altaïr ; il y a donc une médiation dans la représentation et dans l'effectuation de l'action vidéoludique. Cette médiation aura pour effet de mettre en avant, par une naturalisation des outils de représentation et de signification vidéoludique, les moyens de la narration vidéoludique et les aspects formels qui y participent. Cette mise en abyme se fait par le biais d'un appareil, l'*Animus*, dans lequel Desmond Miles (avatar du joueur) se place afin de revivre les souvenirs de son aïeul.



Figure 4. L'Animus dans le premier opus *Assassin's Creed*.

À partir de ce parti pris, il aurait été possible de ne les « vivre » qu'en tant que *cut scene*, mais le processus de transsémiotisation vidéoludique, c'est-à-dire la traduction du réel dans un

autre code dans le cadre d'un jeu vidéo⁵⁷, n'aurait pas été inclus dans la mise en abyme ; or ici, Desmond Miles dispose d'une certaine liberté de mouvement malgré le fait qu'il s'agisse d'une histoire déjà « écrite ». On se rend vite compte au cours du jeu que cette liberté d'action est soumise à quelques interdits, qui ont en réalité une incidence structurelle sur la possibilité même de l'histoire, et qui sont communs à un grand nombre de jeux : le personnage d'Altaïr ne peut en effet pas mourir puisque l'histoire se finirait d'une façon différente de ce qu'elle a fait dans le niveau supérieur de la diégèse, celui de Desmond. À cet effet, et en lieu de barre de vie, une « barre de synchronisation » permet de limiter les capacités du joueur dans le cas où le personnage d'Altaïr subirait des dommages.

Les adaptations d'*Assassin's Creed* fournissent ici une piste de réflexion intéressante. En effet, dans la novellisation du premier opus de la série vidéoludique par Oliver Bowden (pseudonyme de l'auteur de romans policiers historiques Anton Gill), *Assassin's Creed : the Secret Crusade*, c'est le dialogue entre Niccolò Polo et Maffeo Polo, personnages contemporains du protagoniste d'*Assassins Creed* qui provoque la mise en abyme du récit⁵⁸. Cette mise en abyme particulière, signe de l'abandon des éléments futuristes de la série lors du passage au support littéraire, permet également de remodeler le récit et d'y intégrer des éléments d'autres jeux, dont *Assassin's Creed: Altair's Chronicles* (Gameloft, 2008), publié à l'origine sur Nintendo DS. Pour ce qui est du film de 2016, réalisé par Justin Kurzel, il s'agit plutôt d'une extension de l'univers narratif, avec de nouveaux personnages et d'autres époques à explorer, que d'une adaptation d'un jeu existant. L'Animus, dans ce film, est une machine au fonctionnement bien plus spectaculaire, cependant le degré de contrôle que Callum Lynch a dans le souvenir de son ancêtre Aguilar n'est jamais exploré. Le film conserve donc dans une certaine mesure les particularités de l'Animus des textes vidéoludiques, sans disposer des outils sémiotiques propres au jeu.

⁵⁷ Fanny BARNABÉ, *Narration et jeu vidéo. Pour une exploration des univers fictionnels*, Bebooks (livre numérique), Liège, 2014, p. 22.

⁵⁸ Ils apparaissent notamment dans *Assassin's Creed: Revelations* (Ubisoft, 2011)



Figure 5. L'Animus présenté comme une console de réalité virtuelle dans le comic book *Assassin's Creed : Brahman*. La lumière bleue rappelle l'environnement idéal d'un joueur.

A. Caractérisation de la mise en abyme du jeu et de la métalepse

Le procédé par lequel Desmond Miles entre dans une histoire que renferme sa mémoire génétique n'est pas sans rappeler le texte de Woody Allen, *The Kugelmass Episode*, pris en exemple de métalepse ontologique par Marie-Laure Ryan⁵⁹. Ryan propose une typologie binaire des métalepses selon un critère de contamination d'un niveau de diégèse par l'autre, par un effet « d'emmêlement hiérarchique »⁶⁰ ; la métalepse rhétorique respecte la hiérarchie des niveaux de diégèse en assurant que ces niveaux, tout en communiquant, restent bien distincts, tandis que la métalepse ontologique provoque une contamination dans un sens comme dans l'autre, au point que les niveaux de diégèse n'en forment plus qu'un. Par exemple, la saillie de Jacques dans *Jacques le fataliste et son maître*, « Qu'est-ce qui m'empêche de marier le maître et de le faire cocu ? », respecte les niveaux de diégèse et ne provoque pas de contamination autre que de montrer le rapport d'autorité du narrateur sur la chose narrée ; au contraire, la nouvelle de

⁵⁹ Marie-Laure RYAN, « Metaleptic Machines », dans *Semiotica*, 2004, n° 150, pp. 442-443.

⁶⁰ Idem.

Woody Allen, par un effet de fantastique, provoque une arrivée d'Emma Bovary dans le New York contemporain, provoquant un brouillement entre fiction et monde réel dans la fiction⁶¹.

La métalepse se manifeste dans *Assassin's Creed* dans le dénouement de l'intrigue concernant Desmond : au moment de son évasion, celui-ci se retrouve doté d'une capacité de son ancêtre, la Vision d'aigle. Cette contamination du niveau de diégèse d'Altaïr sur celui de Desmond relève de la métalepse ontologique autant que d'un effet performatif dû à la « lecture » d'une fiction : Altaïr, durant la période revisitée par Desmond, avait déjà appris cette technique et n'a pu donc en démontrer le fonctionnement par exposition. Cependant, en prenant le parti pris de la mémoire génétique dans le jeu, on peut supposer que cette technique de la Vision d'aigle se retrouvait innée et dormante dans la mémoire de Desmond. La question prête à interprétation plus ou moins libre, mais il est certain que du point de vue de la mise en abyme, il y a une contamination d'un niveau sur l'autre ; le « joueur », partageant un rapport d'incarnation avec l'avatar, en absorbe des propriétés.

Les critères de la métalepse ontologique de Werner Wolf peuvent ici aider à l'évaluation de l'existence de la métalepse dans le phénomène observé. Ces critères sont en premier lieu la présence d'*artéfacts*⁶², ensuite des niveaux distincts reconnaissables, qui diffèrent généralement sur le plan ontologique (passé/présent, fictif/réel...), en troisième lieu une transgression, une confusion ou une contamination entre les niveaux, et le critère finale est la nature paradoxale de cette transgression, ou confusion, par rapport à un ordre établi conventionnel (dans la fiction ou dans le réel)⁶³.

La mise en abyme fondamentale d'*Assassin's Creed* obéit-elle à ces critères ? Il y a bien deux mondes représentés, qui diffèrent ontologiquement (monde réel et souvenir génétique), qui communiquent par l'immersion d'un personnage d'un niveau dans l'autre niveau, et dont résulte une transformation. La nature fantastique ou imprévue (en effet, Warren Vidic et Lucy Stillman ne prévoient la survenance de nouveaux savoirs dans la personne de Desmond) de la contamination des niveaux de diégèse tendrait à faire pencher l'analyse du côté de la métalepse, surtout si l'on prend en compte la relation entre le joueur et l'avatar : nous avons vu que le

⁶¹ Idem. La métalepse est donc ontologique en ce qu'elle brouille la réalité puisqu'il ne s'agit pas uniquement d'un effet performatif de la fiction sur son consommateur, il y aurait alors métalepse dès la lecture d'un livre de cuisine ou d'un manuel scolaire.

⁶² Le terme désigne ici une performance de représentation de mondes possibles.

⁶³ Werner WOLF, 'Metalepsis as a Transgeneric and Transmedial Phenomenon. A Case Study of the Possibilities of "Exporting" Narratological Concepts', dans *Narratology beyond Literary Criticism. Mediality, Disciplinary, s.l.dir. de Jan Christoph MEISTER, Walter de Gruyter, Berlin, 2005, pp. 89-91.*

« joueur » prenait ici des propriétés de l’avatar, alors que dans le rapport du joueur à l’avatar, c’est le premier qui va investir le second, dans la mesure laissée au joueur par le développeur. Le retournement de situation fonctionne sur un retournement de la coénonciation vidéoludique.

Pour reprendre avec des concepts de linguistique et d’analyse du discours⁶⁴ cette coénonciation vidéoludique, qui est au cœur de l’investissement du joueur comme part active à l’élaboration du récit placé en puissance devant lui, est un mécanisme médiatique essentiel à la narration dans le jeu vidéo. Ce concept de coénonciation⁶⁵ donne à Desmond une place particulière dans la reconstitution du passé de son ancêtre ; il est à la fois un JE, un TU et un IL dans la communication : il est TU en tant que destinataire de l’énonciation, JE en tant que part active de l’énonciation, et IL en tant que part de l’avatar, celui dont on parle. Il y a donc métalepse dans la contamination entre la configuration discursive et ses effets transcendant les niveaux de narration, puisque Desmond en tant que joueur adopte les particularités de l’avatar en maintenant son identité propre.

La métalepse ontologique de ce retournement de situation répond à une métalepse rhétorique⁶⁶ qui est très souvent présente dans les jeux narratifs. Dans un certain nombre de jeux, les commandes sont explicitées par les personnages eux-mêmes⁶⁷, quand elles ne sont pas simplement communiquées à travers l’interface HUD (cf. *infra*). Le joueur acquiert par ces indications le savoir-jouer qui lui sera nécessaire pour mener le jeu à bien, or ici le jeu donne au personnage les capacités qui lui serviront dans son propre niveau de réel.

⁶⁴ Dominique MAINGUENEAU, « La situation d’énonciation entre langue et discours », version révisée du texte paru dans *Dix ans de S.D.U.* (coll.) ; Editura Universitaria Craiova, Craiova, 2004, pp. 197-210 [en ligne], disponible sur <http://dominique.maingueneau.pagesperso-orange.fr/pdf/Scene-d-enonciation.pdf> ; GENVO Sébastien et PIGNIER Nicole, « Comprendre les fonctions ludiques du son dans les jeux vidéos », dans *Communication*, vol. 28/2, 2011 [en ligne], disponible sur <http://journals.openedition.org/communication/1845>.

⁶⁵ Le terme de « co-énonciation » est parfois écrit avec le trait d’union pour désigner la collaboration à la fois mentale et kinésique entre le joueur et la machine textuelle pour élaborer le récit, nous choisissons une écriture sans trait d’union afin de le différencier d’un autre phénomène du même nom, qui correspond à une opération mentale de collaboration textuelle entre destinataire et destinataire, dans laquelle l’énonciateur est un JE, le co-énonciateur un TU ; voir Dominique MAINGUENEAU, *op.cit.*

⁶⁶ Marie-Laure RYAN, *op.cit.*, pp. 442-443.

⁶⁷ Dans le jeu *Harry Potter and the Philosopher’s Stone* (Argonaut/Electronic Arts, 2001), le personnage de Ron Weasley, tout en parlant à Harry, avatar du joueur, prononce ces paroles qui se comprennent comme une métalepse dans la ludicgèse : « *Come on Harry, follow me. To climb up, just push forwards on your controller* », ce qui n’aurait aucun sens si Ron Weasley ne s’adressait pas au joueur.

B. Mise en abyme du jeu et temporalité du récit

Le fait que Desmond Miles « joue » son ancêtre dans une forme de jeu vidéo (sa réminiscence des actes de son ancêtre n'est jamais comparée à un jeu vidéo, mais il est clair qu'il s'agit d'un ensemble de séances de « jeu », c'est-à-dire d'incarnation d'un avatar dans un ensemble narratif⁶⁸) permet d'instaurer, dans la temporalité du jeu, une temporalité particulière, elle-même régie par les conditions de la narration vidéoludique et de la coénonciation de l'œuvre et du joueur. En effet, deux modifications de la temporalité interviennent : les avances rapides et les interruptions.

L'avance rapide, annoncée dans le jeu par un écran de chargement et la voix synthétique de l'Animus qui prononce les mots « Avance rapide de la séquence », permet de procéder à une ellipse dans la narration vidéoludique. Ce procédé d'ellipse, puisqu'il permet une pause au joueur, mais qu'il introduit aussi une rupture dans l'action (pendant quelques instants, le joueur n'est plus capable de diriger son avatar), est ici traité d'une manière assez particulière. Lorsque l'on analyse le segment audiovisuel (puisque l'interaction cesse pendant un instant), plusieurs éléments montrent une amorce de commentaire sur la pratique vidéoludique. En effet, l'interface « neutre » qui occupe à ce moment l'écran est celle de l'Animus, et la voix qui annonce l'avance rapide est aussi celle de la machine grâce à laquelle Desmond Miles joue son ancêtre dans un souvenir. Cela signifie que si l'on reprend les différentes instances du jeu et de représentation du joueur, le jeu, tout en entamant une rupture dans la temporalité par le biais d'une ellipse, n'interrompt pas la temporalité de l'incarnation du joueur dans l'avatar de Desmond Miles, puisque la temporalité du joueur et celle de son avatar sont toujours synchrones dans ce cas-là.

Les interruptions surviennent entre les différentes phases d'incarnations par Desmond Miles de l'ancêtre de ce dernier. En effet, à plusieurs reprises, l'exploration de la mémoire génétique de Desmond Miles par lui-même est interrompue, en raison de possibles dangers pour sa santé mentale (on apprend que plusieurs sujets d'expérience de l'utilisation de l'Animus ont eu des séquelles graves ; y aurait-il là un commentaire sur la consommation abusive des jeux vidéos ?), et des temps de repos sont observés. Ces interruptions surviennent généralement à la fin de « séquences de souvenir » (ces interruptions correspondent à des séquences narratives : Altaïr doit en effet accomplir neuf assassinats dans sa quête de rédemption, et bien souvent une

⁶⁸ Cette association entre incarnation d'un ancêtre dans l'Animus et jeu vidéo est rendue plus explicite par des représentations dudit Animus dans d'autres supports médiatiques de l'univers d'*Assassin's Creed*.

séquence correspond à un cycle durant lequel Altaïr se voit confier la mission de l'assassinat, mène à bien cette mission et retourne ensuite au quartier général des assassins), et Desmond doit alors se reposer. Ces interruptions permettent l'introduction de *cut scenes*⁶⁹, qui introduisent des éléments sur l'univers en question et sur la nature de la relation qu'entretient la société Abstergo avec Desmond Miles. Celui-ci peut en effet surprendre des bribes de conversation entretenue par Warren Vidic et Lucy Stillman, les scientifiques employés par Abstergo, lorsque le joueur place Desmond près de la pièce attenante à sa chambre. Ces mêmes interruptions se voient elles-mêmes interrompues par des ellipses, qui correspondent au temps de sommeil de Desmond.

Ces particularités de la temporalité vidéoludique permettent d'intégrer les temps de chargement et les ellipses en ne déclenchant pas de rupture trop radicale de l'embrayage : en effet, tant au niveau narratif (ellipses) qu'au niveau technique (temps de chargement), les altérations de la temporalité du récit par rapport à l'histoire provoquent généralement un débrayage par rapport à l'implication du joueur envers la machine textuelle, or ici le fait de présenter le jeu comme une expérience interactive des souvenirs du premier avatar intègre ces altérations dans la temporalité du récit, et place une distance dans laquelle le récit de Desmond prend place.

Les variations de la temporalité de « jeu » de Desmond Miles sont présentées en décalage par rapport à la temporalité du jeu réelle, mais, comme on l'a vu, cette temporalité est présentée comme une contrainte en termes de progression narrative : elle vient interrompre l'action apparemment par pure contingence (puisque ces interruptions ne dépendent de la volonté ni du joueur, ni de Desmond Miles, ni de ses geôliers), mais cette « pure » contingence fait apparaître en réalité une origine de contrainte dans le jeu du joueur lui-même : la structure de l'histoire elle-même⁷⁰ et le pouvoir de l'auteur d'imposer un rythme spécifique dans la coénonciation vidéoludique, qui semble être de prime abord sous l'emprise du joueur. Nous verrons dans le point consacré au discours véhiculé par l'œuvre que cette gestion de la temporalité n'est pas innocente.

⁶⁹ Sur la différence entre cinématique et *cut scene*, voir Fanny BARNABE, *op. cit.*, p. 75.

⁷⁰ Voir point III.

C. Mise en abyme du jeu et détermination de l'interface et du paratexte

La mise en abyme du jeu dans le jeu est reflétée par le choix esthétique de l'interface du jeu. Cette interface, souvent soumise au genre narratif du jeu, est ici clairement subordonnée au genre de la science-fiction ou de l'anticipation, alors que l'essentiel de l'action (celle du niveau de narration qui englobe les actions et conflits situés à l'époque de la troisième Croisade et vécus par Altaïr) relève plutôt du genre du récit historique. Il sera fait mention des interfaces graphiques du jeu, par opposition aux périphériques d'interactions (selon les cas en ce qui concerne ce jeu, une manette de PlayStation 3, de Xbox 360, d'ordinateur, ou un ensemble clavier et souris) qui ne présentent pas de particularité en ce qui concerne le jeu *Assassin's Creed*.

1. Interface des menus du jeu

Lorsque le joueur met le jeu en pause, l'interface du jeu est calquée sur l'interface de l'Animus, ce qui crée l'illusion que c'est en fait Desmond Miles qui met la séquence de souvenir en pause : au niveau de la perception de la réalité. Le joueur a donc toujours l'impression, alors que c'est lui qui interrompt le cours du jeu et peut régler les paramètres (son, qualité graphique) qui s'appliquent à l'ensemble des niveaux de narration. Le menu du jeu constitue donc un milieu mixte dans ce qui constitue un moyen de signification quant aux codes et aux horizons d'attente d'un jeu dont le genre est souvent déterminé par rapport à son second niveau diégétique, puisque les actions du joueur qui sont normalement extérieures au jeu sont ici intériorisées et intégrées à la narration vidéoludique.

Une particularité de ce menu est que, s'il présente une claire dissonance avec le second niveau narratif, ce même menu est conservé dans le premier niveau de narration, durant lequel il acquiert une plus grande cohérence conformément au genre narratif de l'histoire dans laquelle le joueur incarne un avatar dans un futur de science-fiction, mais perd le caractère métaleptique dans lequel les manipulations du joueur et de l'avatar se confondent par rapport aux effets de manipulation de la temporalité vidéoludique. Ceci renforce, par contraste, la métalepse intrinsèque à l'action vidéoludique dans l'instanciation de l'œuvre par le joueur⁷¹.

⁷¹ Voir point III.

2. Interface de type HUD

Le HUD (*head-up display*, ou affichage tête haute) désigne l'ensemble des informations dont le joueur dispose lors de sa séance de jeu sans devoir mettre le jeu en pause. Cette interface, qui se superpose à l'écran de jeu, permet donc, tout en ajoutant des éléments extradiégétiques, de faire passer des renseignements au joueur (qu'il s'agisse par exemple, dans le cas du jeu *Tetris*, du score atteint par le joueur en temps réel ou de la prochaine figure qu'il devra insérer dans la pile qu'il doit tenir la plus réduite possible ; ou dans le cas des jeux de courses, d'une carte indiquant la position du véhicule sur le terrain). Même très épurée, l'interface HUD constitue un moyen privilégié de transsémiotisation de l'état de connaissance par l'avatar de son environnement et de son état de « santé ». Dans le cas d'un jeu d'action-aventure comme *Assassin's Creed*, les paramètres traditionnels sont représentés par une jauge de « synchronisation », une petite carte (qu'il est possible d'agrandir en mettant le jeu en pause), et un indicateur des armes dont le personnage d'Altair dispose, ainsi qu'un autre qui montre les actions disponibles pour le joueur selon le contexte, comme celle de subtiliser un objet en toute discrétion lors d'une filature, de se cacher parmi des érudits pour se protéger des gardes, ou d'appliquer des méthodes d'interrogatoire musclées à des personnes détentrices d'informations susceptibles de faire avancer l'intrigue, par exemple.

La jauge de « synchronisation » (ce qui est le terme employé dans le récit par l'intelligence artificielle de l'Animus) correspond à ce qui serait appelé dans d'autres jeux du même genre ludique une barre de vie. En effet, celle-ci se vide lorsqu'Altair se voit infliger des blessures, ou porte des coups à un innocent (une violation d'une des trois parts essentielles du credo des Assassins, qui vient limiter très fortement l'action du joueur, voir point C., au contraire d'un jeu comme celui de la série des *Grand Theft Auto* [Rockstar Games], dans lequel le joueur peut s'en prendre à qui bon lui semble, sauf de rares exceptions). Cette jauge de synchronisation, si elle correspond à la barre de vie conventionnelle dans de très nombreux jeux vidéos (elle en possède en effet les propriétés, comme celle d'indiquer au joueur la nécessité de jouer avec plus de prudence, d'entraîner un *game over* quand elle se vide entièrement et de pouvoir se remplir quand le joueur effectue des actions spécifiques), a un statut spécifique en raison de la configuration du récit : puisque le joueur incarne un « joueur », le choix de faire correspondre le HUD réel à un HUD fictif qui est tout à fait visible par Desmond Miles naturalise la transmission de l'information qui se fait par des moyens qui vont normalement à

l'encontre d'une représentation réaliste. Par opposition à ce choix, certains jeux qui sont aussi conçus dans le souci d'offrir une expérience de jeu la plus immersive possible, comme *The Elder Scrolls : Skyrim*, présentent la possibilité de ne pas afficher de HUD, afin de ne pas affecter l'immersion, et donc le réalisme du jeu. La jauge de synchronisation, d'une façon assez semblable aux autres jeux d'action-aventure, peut s'agrandir en fonction de la progression dans l'histoire (notamment après les assassinats commandités par Al-Mualim) ou de l'accomplissement de quêtes annexes, en fonction de l'investissement du joueur.

En ce qui concerne le reste des indicateurs du HUD, ils possèdent des rôles conventionnels et n'ont pas de dénomination particulière, mais ils ont aussi, comme la barre de synchronisation, un design propre à une interface de l'Animus. Ainsi, le joueur dispose grâce à cette interface d'outils immersifs qui reproduisent la sensation de disponibilité des armes, le sens de l'orientation et la mémoire des objectifs possibles (par exemple, les tours de minarets, au sommet desquelles le joueur doit faire se percher son avatar afin d'obtenir une vue d'ensemble des environs, sont indiquées en termes de direction dans le HUD puisqu'elles sont visibles au loin pour Altaïr, par contre la localisation de certaines cibles ne sera indiquée qu'à la condition d'avoir obtenu certaines informations).

Le paratexte est défini par Fanny Barnabé comme « un ensemble d'éléments qui sont internes au logiciel du jeu mais qui n'entrent pas dans la logique ludique à proprement parler »⁷². L'écran-titre, qui est affiché à l'ouverture du jeu, présente un contraste avec ce qui constitue le « paraludique », l'ensemble des éléments promotionnels, matériels et intellectuels, qui préparent la réception du jeu⁷³ ; en effet, l'accent est mis principalement sur le récit enchâssé (dans le cas de tous les opus de la série des *Assassin's Creed*, ce sera toujours le personnage du récit enchâssé qui sera affiché sur la jaquette du jeu, par exemple) dans tout ce qui constitue le paraludique, tandis que les aspects paratextuels du jeu obéissent, encore, à une esthétique dérivée de l'Animus dans le jeu.

⁷² Fanny BARNABÉ, *op. cit.*, p. 58, 71, 167.

⁷³ *Ibid.*, pp. 167

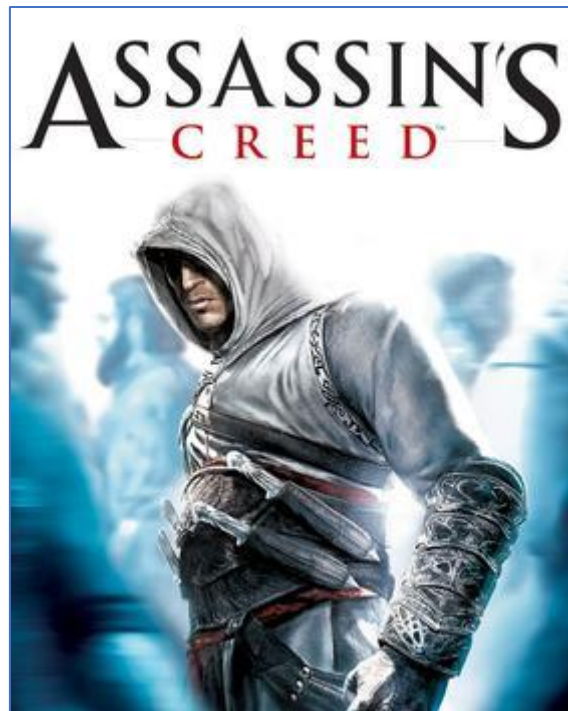


Figure 6. Image de couverture du premier opus d'Assassin's Creed.

3. Caméra⁷⁴

Le choix de la caméra est d'une importance capitale dans la définition de l'immersion vidéoludique. En tant qu'élément ludicogétique, la liberté de l'utilisation de la caméra présente un enjeu certain ; si la caméra peut être manipulée par le joueur, elle lui donne une possibilité de visualisation plus étendue et peut faciliter l'immersion, ou instaurer des règles supplémentaires. Comme le dit Fanny Barnabé :

*Sur le plan narratif [...], la position, le mouvement et le degré d'interactivité de la caméra [...] déterminent le rapport que le joueur entretiendra avec la diégèse (rapport d'immersion, d'identification, d'extériorité...) et elles sont le vecteur d'une sélection dans le cosmos, voire, parfois, d'une orientation. Enfin, comme toute diégèse, la perspective qui est présentée peut être ou non ancrée dans l'une des instances de la narration.*⁷⁵

⁷⁴ Le choix du terme de « caméra » est conventionnel ; Fanny Barnabé parle de « caméra fictive » (op. cit., p. 200), puisqu'une caméra sera rarement impliquée dans le développement d'un jeu vidéo, à l'exception des jeux avec des personnages digitalisés comme *Mortal Kombat II* (Midway Manufacturing Company, 1993) ou *Tyne Cop* (Cryo Interactive, 1995), ou pour lesquels des scènes cinématiques (on peut même dire cinématographiques) ont été tournées, comme *Road Rash* (Electronic Arts, 1994).

⁷⁵ Fanny BARNABÉ, op. cit., pp. 201–202.

Les enjeux du paramétrage de la caméra (qui est dans certains cas laissé à l'agrément du joueur) relèvent donc d'un intérêt narratif et constituent un choix signifiant dans l'esthétique du jeu. En ce qui concerne *Assassin's Creed*, la caméra est une caméra à la troisième personne, c'est-à-dire que le joueur manipule un *il* (alternativement Altaïr ou Desmond), sur qui le cadre est centré durant la quasi-totalité du jeu. Une exception notable à ce centrage de la caméra à la troisième personne se situe dans les phases de transition entre les niveaux de narration ; à ce moment, la caméra passe à la première personne, et durant la phase de jeu dans le niveau de narration d'Altaïr, notre regard se confond avec celui de Desmond. Le jeu, par cette transition, souligne alors le rapport du joueur à l'avatar, d'une part en naturalisant, comme dans le cas de l'interface, l'affichage vidéoludicisé de l'image du récit d'Altaïr, mais il met aussi le joueur dans une situation de recul par rapport à l'image vidéoludique du premier niveau de diégèse. Le regard porté par la caméra sur l'avatar permet un détachement qui ne contredit pas forcément l'embrayage, mais qui le nuance efficacement, comme nous le verrons dans le point suivant.

III. Un discours sur l'action et le libre arbitre

Les réflexions précédentes ne sauraient être utiles si leurs effets esthétiques n'avaient aucune réflexion sur le contenu narratif de l'histoire, autrement dit, le soulignement de la métalepse essentielle à l'instanciation ponctuelle du récit coénoncé de l'œuvre vidéoludique dans *Assassin's Creed* doit, pour ne pas être un parti pris à la légère, miroiter une signification du récit sur l'action individuelle du joueur à la fois en tant que joueur et en tant que personne. Sur ce point, notre hypothèse est que le jeu met en scène de manière subtile une réflexion sur le pouvoir de l'action humaine et sur ce qui la limite tant dans le contenu que dans la forme du jeu, en intégrant les caractéristiques du gameplay dans l'ensemble des outils qui soulignent les traits de cette action. En effet, l'histoire est celle d'un homme qui est contraint au rôle d'adjuvant (Desmond aidant la société Abstergo à récupérer des souvenirs inscrits dans ses propres gènes), qui incarne lui-même un adjuvant (puisque la quête d'Altaïr de récupérer son honneur perdu n'est qu'une façade pour le manipulateur Al-Mualim, qui désire s'emparer de la Pomme d'Eden, un puissant artéfact qui lui permettra de dominer templiers et Assassins). Cette situation particulière des personnages principaux reflète en premier lieu la nature paradoxale de l'avatar vidéoludique⁷⁶ et de l'action du joueur.

⁷⁶ Fanny BARNABE, *op. cit.*, pp. 110–121.

1. Le discours sur l'action et l'intertextualité

Une première réflexion qu'il est possible de tirer du jeu est celle de la nature manipulable de l'action, ou des forces inconnues qui guident l'actant dans le récit, mais aussi le joueur dans la vie réelle : le récit tire sa force de ce qu'il parle de la réalité par des moyens détournés. En effet, lorsque nous analysons les figures impliquées dans l'embranchement kinésique⁷⁷, c'est-à-dire Altaïr en tant qu'avatar pur, Desmond en tant qu'avatar joueur et le joueur lui-même, un discours vidéoludique se traduit dans l'exploitation de son esthétique, dans la mise en place de moyens narratifs spécifiques eux-mêmes vecteurs de sens ; chacune de ces figures apparaît comme soumise à une forme de contrainte consciente ou non, qui oriente l'action.

Dans une optique du jeu pris comme une machine textuelle, les intertextualités qu'un jeu peut offrir sont une aide précieuse à l'interprétation que l'on peut en faire. Certaines intertextualités et références seront évoquées et analysées dans ce point, afin de mettre en avant un discours à la fois sur le jeu vidéo et sur l'action. L'analyse de ces intertextualités sera axée sur le critère des personnages et objets autour desquels elles s'articulent, étant donnée la place centrale de l'avatar dans la narration dans les jeux qui contiennent un avatar, pour dégager une homologie métadiscursive.

a. Desmond Miles : le joueur réel et les références au réel du joueur

Desmond, en premier lieu, est une figure évidente de la contrainte, puisqu'il est kidnappé et forcé d'explorer une forme de mémoire inconsciente portée par le patrimoine génétique. On constate déjà, dans les premières lignes de dialogue d'exposition quant à l'identité de Desmond Miles qu'il y a une double ascendance : s'il est un descendant des Assassins, il est aussi pénétré culturellement de l'influence des Templiers, comme le révèle le nom de sa spécialité en matière de cocktail : le *Shirley Templar*, une variation sur le cocktail *Shirley Temple*, lui-même une référence à un médium artistique : le cinéma. Desmond Miles est donc une figure du joueur à plus de niveaux que ne le serait une simple mise en abyme d'un

⁷⁷ *Ibid.*, pp. 123-127.

jeu dans le jeu : il est porteur d'une mémoire culturelle et d'une réflexion, fût-elle de l'ordre de la référence inconsciente (puisque l'on peut très bien consommer un *Shirley Temple* sans avoir idée de son origine), sur l'art narratif contemporain et sur ses ressorts, puisqu'ici la référence renvoie non pas à une histoire particulière, mais à l'art cinématographique en tant qu'industrie (alors relativement nouvelle à l'époque de Shirley Temple).

Cette ascendance génétique et culturelle se comprend d'autant plus comme un conflit en ce qu'elle constitue un personnage dont le conflit n'est pas celui que le joueur voudra atteindre durant une partie du jeu : Desmond souhaite être libre, alors que la situation de contrainte dans laquelle il se trouve fera que l'objectif du joueur sera le même que celui de ses ravisseurs. Il y a donc un détournement de l'action, un passage par ce qui constituera le cœur de l'action vidéoludique.

b. Altaïr : le descendant d'une littérature

« Rien n'est vrai, tout est permis » renvoie non seulement à une réalité historique (il est attribué à Hassan Ibn al-Sabbah, grand soutien de la secte des Nizârites, d'où est issue l'image des Assassins lors des Croisades), mais aussi à une ascendance littéraire⁷⁸ du jeu *Assassin's Creed* : ce credo est en effet utilisé par Vladimir Bartol comme exergue dans son roman *Alamut* et en constitue un des moteurs. De plus, Alamut signifie « nid d'aigle », alors que le nom du héros du récit mis en abyme, « Altaïr », se traduit en français par « aigle ».

⁷⁸ Cette intertextualité est explicitée dans deux interviews données par les scénariste et producteur d'*Assassin's Creed*, pour les sites <http://www.ps3fanboy.com> et <http://www.computersandvideogames.com>, qui n'existent plus à l'heure actuelle. Ces interviews laissent cependant des traces dans l'article Wikipédia consacré au jeu, et dans différentes éditions du livre *Alamut* qui utilisent des images du jeu comme couverture du roman ou indiquent la parenté entre les œuvres (voir figure 7).

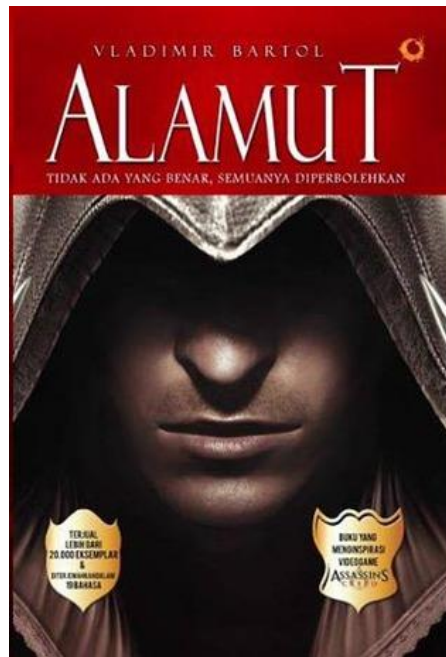


Figure 7. Couverture de l'édition indonésienne du roman *Alamut*.

Nous avons donc un rapport du titre d'un livre au nom d'un des personnages principaux du jeu vidéo, et un rapport de l'exergue de ce même livre au titre de ce même jeu. Il est aussi important de noter que la focalisation dans *Alamut* se fait aussi au début au niveau de personnages qui sont pris dans un plan englobant, dans lequel ils ne jouent que des rôles apparemment d'adjuvants (des apprentis, un soldat et une courtisane), tout comme Desmond et Altaïr ; en effet, Ibn-Tahir, un des personnages principaux du roman, suit une formation de *fedai* (que nous connaissons plus sous le nom d'assassin) avant de parcourir le monde en quête de savoir, une fois défait des tromperies de son maître et instruit de sa véritable philosophie. Le roman se clôt sur le désir de faire de Masyaf un centre de formation des *fedayin*, et le jeu prend place dans la forteresse de Masyaf. La succession des événements marque donc, dans le jeu vidéo, un désir de se placer dans la succession du livre.

L'ironie de l'application du credo des Assassins n'est pas sans effet sur le joueur. Celui-ci incarne un homme kidnappé et contraint d'explorer une histoire déjà écrite. Cette histoire est alors le reflet du jeu auquel il joue, puisqu'en dépit de son appartenance au genre ludique *open world*, l'histoire est assez strictement balisée ; les missions sont accomplies dans un ordre voulu par le jeu en tant que machine textuelle, avec quelques libertés au niveau du choix de la chronologie des missions quand celles-ci sont données en même temps à Altaïr. De plus, la progression de l'avatar Altaïr est elle-même conditionnée par l'histoire : il devient plus fort au

fur et à mesure que l'histoire progresse, par le biais de nouvelles armes qui lui sont rendues par son mentor, et par celui d'un allongement de la barre de synchronisation (il y a donc ici un parallélisme entre les niveaux de narration, qui n'est pas justifié autrement que par l'avancement de l'histoire).

À cet égard, une autre intertextualité apporte un éclairage : il s'agit du rapport entre les jeux *Assassin's Creed* et *Prince of Persia* (Ubisoft, 2003). Dans le jeu *Prince of Persia*, l'action de l'avatar est soumise à un autre type de contrainte pour le joueur, mais qui naturalise également l'acte de coénonciation vidéoludique : la voix off homodiégétique. En effet, le narrateur en voix off n'est autre que le protagoniste dont nous suivons le récit : après avoir terminé le jeu, le protagoniste revient en effet dans le temps et prévient un autre personnage des événements (qui ne se sont alors techniquement jamais produits) auxquels le joueur a pris part. Dans les deux cas, les procédés narratifs permettent d'intégrer les actions du joueur tout en montrant qu'elles ne sont que des erreurs quand elles aboutissent à la mort de l'avatar ; dans *Prince of Persia : Sands of Time*, quand le joueur joue de manière à faire mourir son avatar ou à échouer dans sa mission, le narrateur dira « Non, non, non, cela ne s'est pas passé comme ça ! » et le jeu reprendra la partie à un point précédent pour donner l'occasion au joueur de recommencer là où il a échoué et ainsi poursuivre le récit. La narration d'*Assassin's Creed*, si elle n'est pas médiatisée par une voix narratrice (à l'exception, à la limite de ce que pourrait être une voix narratrice, des annonces de rupture du parallélisme temporel entre les niveaux de diégèse par la voix de l'Animus), est cependant par le biais de la mise en abyme, le résultat d'une focalisation extradiégétique et homodiégétique⁷⁹.

L'ironie de cette phrase n'est cependant pas absolue. Si l'action du joueur est limitée dans les phases à haute importance narrative, il lui est possible de visiter les villes et leurs environs à loisir, et le jeu encourage cette exploration en parsemant ces lieux de quêtes annexes : le joueur pourra faire accéder Altaïr à des endroits divers dans lesquels des étendards sont cachés, et la collection de ces étendards permettra au joueur d'allonger la barre de synchronisation, ce qui en retour lui donnera un plus grand horizon d'action. Cela donne au joueur une mission complètement facultative (d'autant plus qu'elle n'est pas motivée *stricto sensu* dans l'histoire), mais dans laquelle il a une liberté quasi totale (il reste cependant soumis aux règles implicites par les trois parts du credo des Assassins). Le degré de liberté est donc,

⁷⁹ Encore que l'extradiégéticité de l'instance productrice de la narration soit un sujet fort complexe à dépêtrer dans le cas de ce jeu : en raison de la position de coénonciateur dans le récit mis en abyme, Desmond présente des traits d'intradiégéticité, puisqu'il décide d'une part des actions de son ancêtre dans le souvenir.

dans ce jeu, soumis à une tension entre importance configurative et importance interprétative des séquences de jeu⁸⁰, c'est-à-dire que plus le joueur s'éloigne de ce qui est structurellement sensible au niveau narratif, plus il a le champ libre (il peut par exemple s'attaquer à tous les ennemis qu'il rencontre et passer un temps considérable à chercher tous les étendards cachés dans le jeu). Il est intéressant de remarquer ici que cette dimension a été développée dans la suite de la série, au point de donner un aspect encyclopédique à cette manière de jouer : dans le dernier opus en date, *Assassin's Creed : Origins* (Ubisoft, 2017), il est possible de se déplacer selon des tracés thématiques et de visiter divers lieux de l'Égypte antique dans le mode « Discovery Tour »⁸¹, ce qui montre, en en faisant un mode de jeu à part, à quel point cette dimension est appréciée des joueurs, qui ne font pas que suivre l'histoire du jeu.

c. La Pomme d'Eden : le noyau mythique

Cet artefact n'est pas, comme son nom semble l'indiquer, une relique des temps bibliques, mais ce nom qui lui est donné permet d'installer une autre intertextualité en rapport avec l'action humaine et ses conséquences : la pomme est en effet le prototype du fruit (en tout cas dans la culture occidentale) et en particulier du fruit défendu. Nommer ainsi l'objet de la quête des Templiers et d'Al-Mualim permet donc de renvoyer à l'expulsion d'Adam et d'Ève du Paradis, et de mettre au cœur de l'intrigue le symbole de la connaissance du bien et du mal, et de la capacité de désobéir même aux ordres divins. Le jeu fonctionnant comme une invitation à dépasser les puissances structurantes qui influent le libre arbitre (qu'il s'agisse de manipulation religieuse, ou de la structure narrative), la Pomme d'Eden devient alors une image du jeu, dans une image du jeu, dans un jeu.

2. Discours de l'action et embrayage

L'embrayage kinésique est une des composantes de la sémiotique vidéoludique ; en effet, la notion d'embrayage est capitale dans le jeu vidéo, puisqu'elle place l'action du joueur au centre de la possibilité de progression de la narration vidéoludique, et constitue une

⁸⁰ Markku ESKELINEN, « The Gaming Situation », dans *Game Studies*, vol. 1, n°1, 2001 [en ligne], URL : <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>.

⁸¹ <https://support.ubi.com/en-GB/Faqs/000031846/Discovery-Tour-Mode-of-Assassin-s-Creed-Origins-ACO>.

caractéristique essentielle de la mimésis vidéoludique. Comme on l’a vu en examinant le lien entre la mise en abyme et l’interface, le joueur, en envoyant des commandes par l’intermédiaire d’une manette de jeu (qui peut incorporer les mouvements de la main et même du corps entier dans certains cas, comme celui du périphérique Kinect pour la Xbox de Microsoft ou celui de la Wiimote et du Nunchuk pour la Wii de Nintendo), permet à son avatar de se mouvoir ou à des interfaces de s’afficher, notamment en mettant le jeu en pause ou en modifiant les paramètres de jeu. Selon le jeu, l’identification du joueur avec son éventuel avatar peut se renforcer ou s’atténuer en fonction de plusieurs paramètres. Cette particularité de l’embrayage vidéoludique est parfois mise à profit par les développeurs d’un jeu pour produire des effets de sens⁸² et notamment, lorsque l’avatar est débrayé, pour introduire une forme de distanciation par rapport à l’identification que le joueur assume vis-à-vis de son avatar : en effet, dans une *cut-scene* (par exemple), l’avatar peut poser des actes qui ne ressortent pas de la volonté du joueur, faisant ainsi de cet avatar un moteur du développement narratif non maîtrisé par ledit joueur.

Dans le cas d’*Assassin’s Creed*, le jeu pourrait se définir par un embrayage assez fort, puisque le discours se fait toujours selon la perception de l’avatar, et que le joueur a en quasi permanence le contrôle de son avatar. Les rares cas de débrayage se situent au niveau des cinématiques, mais on se rend compte que même dans ces cas où l’action est fortement limitée, une marge de manœuvre à première vue dérisoire est laissée au joueur et à son avatar. Lorsqu’Altaïr vient rendre compte de la progression de sa mission au Bureau des Assassins (un quartier propre à chaque ville, toujours configuré de la manière suivante : un bureau, une cour intérieure avec une sortie au niveau du toit), la caméra change d’angle et indique au joueur qu’il s’agit alors d’une cinématique. Durant le dialogue qui s’ensuit, le joueur dispose de la possibilité de faire se déplacer Altaïr dans la pièce, sans toutefois avoir la possibilité de quitter cette pièce. En effet, les informations qui lui sont ensuite données (des indications quant à la marche à suivre, des renseignements encyclopédiques⁸³...) sont trop précieuses au développement de l’histoire pour ne pas être entendues du joueur et d’Altaïr, puisque les actions qu’elles entraînent sont vectrices des avancements : après un compte-rendu au Bureau des Assassins, le joueur apprend qu’il doit effectuer un certain nombre d’actions possibles parmi celles données par le représentant des Assassins. De même, les cinématiques qui suivent l’accomplissement d’une mission, lorsqu’Altaïr fait son rapport à Al Mualim dans la citadelle

⁸² Fanny BARNABE, *op. cit.*, p. 126

⁸³ *Ibid.*, pp. 105, 151.

de Masyaf, présentent cette possibilité restreinte, mais presque toujours existante de mouvement. Ce mouvement possible, puisqu'il existe mais ne semble pas pouvoir déroger à l'avancement de l'histoire, montre une soumission de l'amplitude d'action à la structure de l'histoire.

Par contraste, le joueur peut mettre soudainement fin à certaines conversations qui ne sont pas structurellement essentielles à la progression de l'histoire (typiquement, l'entrée du personnage dans une nouvelle ville est subordonnée au fait de porter assistance à un personnage non joueur ; une fois que cela est fait, le joueur peut continuer sa mission sans prêter attention à ce que le personnage lui dit). Il y a donc une typologie des cinématiques possibles, et cette typologie entraîne une différence d'influence de l'histoire sur l'action, mais dans tous les cas, elle montre un pouvoir de l'histoire qui restreint les possibilités de mouvement du joueur. Un troisième cas se présente : lors de la scène de la rétrogradation d'Altaïr au rang de novice, le mouvement n'est pas possible. Cela traduit, une fois de plus, la préséance, dans le cas du jeu *Assassin's Creed*, de l'histoire sur le *gameplay*, puisque le discours narratif limite cette fois au maximum l'action du joueur et de son avatar, et le débrayage atteint alors son paroxysme.

En ce qui concerne le lien entre caméra et embrayage, nous avons vu dans le point consacré au lien entre mise en abyme et interface l'importance que pouvait revêtir le paramétrage de la caméra au niveau du discours narratif et du métadiscours. La caméra, en se centrant ou non sur l'avatar, en confondant son regard avec celui de ce dernier ou en se détachant de l'avatar au point parfois de ne pas l'inclure dans le champ, constitue une influence certaine sur la détermination de la focalisation : si le foyer cognitif de la narration est le centre des pensées d'une personne, la caméra n'a pas de raison de s'en détacher au-delà de son horizon de perception (on en a pour exemple, dans le médium cinématographique, l'erreur d'inclure dans des flashbacks subjectifs des éléments de la diégèse auxquels le personnage n'a pas pu être confronté).

Lorsque l'on compare le jeu *Assassin's Creed* à un autre jeu d'action-aventure basé sur l'infiltration, *Dishonored* (Arkane Studios, 2012), la similarité des principes de jeu pose la question d'une divergence fondamentale : celle du choix de la caméra. En effet, l'entièreté du jeu *Dishonored* se joue à la première personne (à l'exception de la toute dernière scène, où le joueur n'a d'ailleurs plus d'emprise kinésique sur le personnage), et le regard du joueur se confond avec celui du personnage de Corvo, un garde du corps accusé du meurtre de l'impératrice qu'il devait protéger dans un monde touché par une épidémie de peste. Le choix

de la première personne résulte d'un choix clair en raison de son importance sémiotique ; en effet, le jeu est basé sur une plurilinéarité narrative qui dépend des choix que le joueur fait porter à son avatar. Le joueur, au cours de ses missions, peut en effet décider de tuer les gens qui se mettent entre lui et sa cible (ce style de jeu aura pour effet de déclencher une propagation rapide de la peste et orientera l'histoire vers une fin négative), ou opter pour un accomplissement discret et sans victimes de ses missions (si le joueur parvient à se débarrasser de ses cibles sans les tuer, la peste sera moins répandue et la fin tendra vers un *happy end*). Mettre la caméra à la première personne dans le cas de *Dishonored* permet alors d'impliquer le joueur dans la responsabilité éthique des choix auxquels son avatar est confronté.

Le discours sur les conditions de l'action dans *Assassin's Creed* se retrouve-t-il dans le paramétrage de la caméra ? On pourrait argüer que le fait d'opter pour une caméra à la troisième personne limite quelque peu l'immersion et renforce la dimension « il » du « je-il » de l'avatar, mais cette limitation de l'immersion se fait d'une part au profit du renforcement de l'identité de l'avatar dans sa mêmeté, dans ses particularités en tant qu'actant⁸⁴, et donc dans la dimension incarnée de l'avatar plutôt que dans celle de l'incarnation par le joueur. On a vu que la caméra se confondait avec le regard de Desmond dans le cas du récit d'Altaïr, et que le foyer cognitif résultait d'une compétition entre le centre des pensées d'Altaïr comme personnage et celui de Desmond. Cette compétition, jugulée par la barre de synchronisation, renvoie à la compétition de coénonciation que le joueur entretient avec la machine textuelle. Dans ce cas, la caméra à la troisième personne souligne ce découpage multiple de l'identité et trouve une justification en termes de métadiscours et de discours éthique.

Le choix de la caméra à la troisième personne permet aussi de renforcer, au niveau de la relation entre le joueur et ses avatars, la propriété de la Vision d'aigle, laquelle reflète alors « l'hyperperception »⁸⁵

3. La ludiégétisation du code des Assassins

Sur une ironisation profonde du credo des Assassins, « Rien n'est vrai, tout est permis », le fait que le joueur prenne part à une situation doublement fictive (un souvenir dans un jeu) confirme le « rien n'est vrai » du credo, mais contredit le « tout est permis » par une série de

⁸⁴ Paul RICŒUR, *Soi-même comme un autre*, Editions du Seuil, Paris, 1990, pp. 137-143, 167-174.

⁸⁵ Sébastien GENVO et Nicole PIGNIER, *op.cit.*

paramètres. Dans la diégèse, Altaïr est limité dans son action par son allégeance à l'ordre des Assassins, ce qui implique une série de règles « diégétisées »⁸⁶, dont la présence est incluse dans le monde vécu par Altaïr, mais qui traduit en réalité des règles à respecter pour le joueur.

La première, « Ta lame ne versera pas le sang d'un innocent », entraîne une sélection dans l'ensemble des cibles possibles pour le joueur : il ne peut s'attaquer qu'aux gardes, Templiers et Croisés qui se trouvent sur son chemin (ainsi, bien sûr, qu'aux cibles qui lui sont expressément désignées), mais une attaque portée sur un innocent provoquera une sanction de la part du jeu, sous la forme de perte d'une partie de sa jauge de synchronisation, ce qui a pour conséquence de limiter les performances de l'avatar (si sa jauge n'est pas remplie, il est plus facilement repéré par les gardes et ne peut plus effectuer la « vision de l'aigle », une faculté qui lui permet d'observer qui dans ses alentours immédiats constitue une cible, un allié ou un adversaire).

La seconde, « Montre-toi, mais reste invisible », en dépit de son apparente contradiction, indique en fait une ambivalence de l'Assassin : sa mission doit être effectuée en toute discrétion (et l'infiltration reste en effet le moyen le plus sûr de compléter le jeu), mais une fois accomplie, la signature des Assassins doit être reconnaissables. Il s'agit donc d'une monstration du pouvoir du groupe *à posteriori* : en termes de règles, cela signifie que les manières de jouer qui rendent l'avatar trop ostentatoire dans la diégèse seront sanctionnées cette fois-ci par une reconnaissance plus rapide d'Altaïr par les antagonistes du jeu.

La dernière règle, « Tu ne mettras jamais la Confrérie en danger », est au centre de l'évènement perturbateur de l'histoire enchâssée : Altaïr ayant mené les Templiers à la forteresse de Masyaf à cause de son arrogance, se voit dégradé au rang de novice. Cette dégradation entraîne une série de sanctions originelles, telles que la perte d'une série d'armes que le joueur devra récupérer au cours du récit. Cette règle, présentée comme la plus importante, est celle dont la sanction sera la plus difficile à compenser : si la violation des deux premières règles peut être rattrapée en quelques minutes de jeu, la rédemption d'Altaïr est pour sa part conditionnée au développement narratif et à la résolution du conflit interne et des conflits personnel et extrapersonnel⁸⁷ d'Altaïr : en effet, son conflit interne, qui concerne la nécessité de retourner à une certaine humilité afin de ne pas mettre sa confrérie en danger, est bientôt

⁸⁶ Dominic ARSENAULT, *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 [en ligne], pp.80-90, disponible sur <http://www.le-ludophile.com/Files/Dominic%20Arsenault%20-%20Memoire.pdf>.

⁸⁷ Robert MCKEE, *op. cit.*, p. 146.

doublé d'un conflit personnel (puisque son mentor Al-Mualim révèle sa trahison envers l'Ordre des Assassins) et même extrapersonnel (puisque c'est la cupidité humaine dans une situation de pouvoir qu'Altaïr affronte à travers ses cibles et finalement son ancien mentor).

Altaïr est donc un protagoniste dont le cœur du conflit consistera dans la compréhension qu'il y a des structures internes, interpersonnelles et sociales qui régissent l'action de l'individu, qu'il existe des discours structurants qui guident et forcent son action. En effet, alors qu'il désire regagner son honneur, perdu à cause d'une interprétation individualiste du credo des Assassins, il se rend compte au cours de ses missions que son mentor l'utilise comme un simple pion, alors que ce même mentor affiche le libre arbitre au centre de ses valeurs et de celles du groupe des Assassins. Son conflit interne, celui de l'arrogance et de l'illusion de surhumanité, résolu, se retrouve aux autres niveaux de conflit.

La réflexion sur l'action vidéoludique apparaît également dans l'utilisation du credo des Assassins comme leitmotiv de nombreux personnages, notamment, naturellement, les Assassins eux-mêmes : « Rien n'est vrai, tout est permis ». Mais ce credo apparaît comme plus complexe qu'à première vue, tant dans les références qu'il révèle au fur et à mesure de l'analyse du jeu que dans les interprétations données par les personnages du second niveau de narration (cette question de l'interprétation du credo des Assassins — en anglais *Assassin's Creed*, d'où le nom de l'œuvre — est même à la source du conflit interne d'Altaïr et de sa déchéance au rang de novice au début du jeu).

Conclusion

Le jeu *Assassin's Creed* montre dans son métadiscours que la coénonciation vidéoludique est un outil narratif à double tranchant : en donnant une grande latitude au joueur dans certains domaines, il soumet cependant la réussite de l'énonciation à une évaluation constante de la qualité de l'*input* du joueur, cette évaluation se faisant à l'aune du respect du récit vidéoludique idéal. Contrairement à certaines structures narratives laissant plus de choix à l'utilisateur, avec une structure textuelle mécanique dotée d'une plus grande plurilinéarité, ou même à la structure narrative algorithmique, une direction plus assumée de la part de la machine textuelle peut être vécue lors de l'expérience vidéoludique comme une restriction des possibilités ergodiques. *Assassin's Creed* évite cet écueil en adoptant un genre ludique qui permet l'exploration d'un univers narratif de grande taille, et en intégrant dans une structure

narrative plus conventionnelle et restrictive un discours et un métadiscours sur la conception de l'action, tant au niveau éthique qu'en ce qui concerne la part active de la coénonciation vidéoludique.

La mise en abyme initiatrice du récit et mise au cœur de l'intrigue sert à ce propos comme une démonstration à la fois de ce que peut le jeu vidéo comme support narratif, et de ce que peut l'histoire comme force directrice de la machine textuelle. En partant d'une intrigue unilinéaire et donc par définition soumise plus à la performance du joueur qu'à ses choix, *Assassin's Creed* met en scène l'aménagement du style de jeu du joueur comme une exploitation de la liberté en miroir de celle qui est au cœur des conflits de l'histoire.

Partie III. *The Stanley Parable*

*Mise en abyme et réitération dans un jeu à récit complet ouvert en vue
de la production d'un métadiscours*

Two roads diverged in a yellow wood...

Robert Frost

*Push escape and press Quit! There's no other way to beat this game! As long as you move
forward you'll be walking someone else's path! Stop now and it'll be your only true choice!
Whatever you do choose it!*⁸⁸

Davey Wreden

Introduction

Le jeu *The Stanley Parable* est ce qui est appelé dans l'industrie du jeu vidéo un *mod*, c'est-à-dire une modification d'un jeu préexistant (un mod peut être une simple reconfiguration d'aspects esthétiques du jeu, notamment en remplaçant les textures du jeu, ou un nouveau jeu à part entière, qui exploite simplement les ressources d'un jeu précédent, ou même encore un nouveau jeu situé dans le même univers narratif, mais présentant d'autres possibilités de récit vidéoludique⁸⁹). Son développeur, Davey Wreden, est étudiant en cinéma au moment de sa conception et fait publier le jeu en 2013 par la société Galactic Cafe. On verra dans cette partie que la mise en abyme et la métalepse sont des caractéristiques extrêmement appuyées, mais aussi que ces particularités narratives et esthétiques invitent à « rendre lisible, au-delà des joueurs, la critique que le jeu porte sur le médium dans son propre langage »⁹⁰, ce qui explique

⁸⁸ Voir annexe I.B. pour la traduction.

⁸⁹ Dans ce cas, c'est la machine textuelle en tant que scénario qui est modifiée.

⁹⁰ BARNABE Fanny, DOZO Björn-Olav, *La mise en abyme comme principe ludique : une analyse du jeu The Stanley Parable*, [en ligne] URL : <https://orbi.uliege.be/bitstream/2268/176816/1/Article%20-%20Fanny%20Barnab%20a9%20et%20Bj%20c3%b6rn-Olav%20Dozo.pdf>

un enthousiasme tant académique qu'amateur à énumérer, expliciter et interpréter les différents enseignements de ce jeu.

Le synopsis du jeu pourrait se résumer ainsi : « Stanley, un employé dont le travail consiste à appuyer sur des boutons sur commande donnée par un écran, se rend compte un jour que tous ses collègues ont disparu. Le joueur et Stanley explorent alors les environs en quête d'une réponse à ce mystère. Un narrateur décrit et guide les actions de Stanley. Mais l'histoire semble se dérégler dès que le joueur manifeste sa propre volonté à travers Stanley. »

Le choix de ce jeu comme deuxième partie du corpus se justifie par son traitement du récit comme mécanisme de jeu, ce qui permet d'observer les possibilités ergodiques d'exploration d'une machine narrative : l'histoire du jeu est en effet tournée sur elle-même. Afin d'éviter certaines confusions, l'entité dont nous entendons la voix lors de la partie de jeu sera nommée *le Narrateur* avec une majuscule.

I. Un métadiscours

La piste de lecture privilégiée du jeu sera la plus évidente : le jeu est présenté tant dans sa promotion que dans de nombreuses scènes comme un commentaire sur l'écriture et l'expérience du jeu vidéo. À travers la démonstration de cette dimension métadiscursive, il sera fait mention de son contenu dans le jeu et dans les éléments externes au jeu, ainsi que des conclusions qui peuvent en être tirées à propos du jeu vidéo en tant que médium narratif. Après un point sur les éléments du paratexte et du parajeu qui orientent l'expérience vidéoludique vers une interprétation principalement autoréflexive du jeu, le jeu lui-même sera analysé, d'abord par le biais de quelques intertextualités, ensuite par une exploration des diverses fins qui font tout l'intérêt du jeu : une exploration du fonctionnement de la narration, de l'énonciation vidéoludiques, et des figures qui y sont impliquées.

A. Les indices paratextuels et paraludiques de la métadiscursivité

Avant d'entrer dans les différentes expériences vidéoludiques possibles à partir du texte vidéoludique, nous allons montrer comment le paratexte et le parajeu fournissent déjà des

indices de la particularité de ce jeu. Le titre et l'écran-titre du jeu seront analysés dans cette optique.

Le terme *parabole* présent dans le titre renvoie au genre de la parabole, ce qui dévoile déjà très bien le programme du jeu : c'est effectivement un genre qui se donne pour particularité d'exploiter un sujet du quotidien ou ordinaire, afin de donner une morale ou un enseignement relativement accessible. La parabole est un genre éducatif, dont on retrouve les exemples les plus évidents dans les enseignements du Christ : c'est donc un genre très inscrit dans les mentalités, particulièrement dans les mentalités occidentales. Choisir ce terme de parabole a donc des implications prégnantes sur le jeu et sur les horizons d'attente qui le définissent, puisque le joueur, par cette configuration paratextuelle, sait qu'il va jouer à un jeu centré sur une histoire, ce qui n'est pas exceptionnel puisqu'une grande quantité de jeux fortement narratifs indiquent par leur titre une dimension littéraire au moyen d'une intertextualité ou d'une référence à un genre littéraire, comme *Dragon Quest VIII : Odyssey of the Cursed King* (Square/Enix, 2004), premier jeu de cette série à être commercialisé en Europe et dont le titre en Europe et en Amérique fait référence à un de ses plus vieux textes⁹¹, ou la série *The Elder Scrolls*, qui indique une histoire du genre de la *fantasy* médiévale.

Cette référence au genre de la parabole est, malgré tout, problématique puisque l'énonciation de la parabole suppose la détention préalable d'un sens second, or le destinataire de la parabole ne possède (en principe) pas le sens second avant que l'histoire ne soit achevée ou même expliquée. Parler de parabole dans un récit vidéoludique suppose alors que la coénonciation ne sera pas un obstacle à l'élaboration du sens : le texte vidéoludique, dans sa plurilinéarité, est vecteur d'un sens émis par le destinataire envers un destinataire. La parabole est donc métadiscursive, et le sens ne s'épuisera pas en une seule instanciation du récit (dans le paratexte, les écrans de chargement sont particulièrement révélateurs, puisque la barre de chargement est accompagnée d'un texte en boucle : « ... the end is never the end is never the end is never... »). Il sera aussi fait mention, dans le point suivant, de la bande-annonce (qui est une reproduction de la cinématique d'incipit du jeu, et qui sera vue dans les indices textuels de la métadiscursivité du jeu), qui fait aussi office d'indice à cet égard. Ce choix de titre suppose donc que le développeur et le Narrateur tentent une maîtrise totale de l'expérience vidéoludique, et en effet, toute tentative d'exploration du joueur en désaccord avec la narration en voix off ou

⁹¹ Ce choix de paratexte résulte d'une conformité aux horizons d'attente du public occidental : le titre japonais se traduit en effet par « *Dragon Quest VIII : le ciel, la mer, la terre et la princesse maudite* ».

aux signes visuels qui lui sont présentés se voit accompagnée d'un changement de la narration adapté à l'attitude du joueur. Les tentatives de produire du sens dans l'environnement vidéoludique sont d'ores et déjà prévues par le développeur, qui met à profit l'environnement réduit du jeu pour le surinvestir de sens activable par le joueur. Quoi qu'il arrive, le jeu prévoit les possibilités de coénonciation divergente de la part du joueur et reste donc détenteur du sens de l'histoire.

Un autre problème soulevé par le titre est celui d'une entorse apparente au principe même de la parabole. En effet, une parabole, dans son utilisation « canonique », consiste en une histoire où les personnages sont représentés par leur fonction uniquement. Dans la parabole des talents, le maître et les serviteurs ne sont pas nommés : seule importe leur fonction (réelle et narrative) de maître et de serviteur. Le fait de nommer l'histoire *The Stanley Parable* montre alors une antinomie qui vient introduire un décalage entre le genre et son traitement. On verra bien lors de l'expérience vidéoludique recommencée à répétition que Stanley n'est effectivement pris que comme une fonction : celle de personnage, voire celle d'avatar et même encore celle de joueur. Cependant, reprendre le nom de Stanley dans le titre évite un écueil qui aurait sans doute beaucoup diminué la force évocatrice de ce titre : nommer le jeu *The Character Parable*, *The Avatar Parable*, ou *The Player Parable* aurait été une erreur, puisque dans chaque cas, un traitement possible de Stanley comme entité vidéoludique aurait été favorisé au détriment des deux autres.

Le principe de la production de sens par l'exploration des différentes « fins » du jeu constitue une facette essentielle du métadiscours vidéoludique, et de nombreuses caractéristiques du jeu vont dans ce sens. Un regard sur le système des *achievements* (littéralement « accomplissements », un ensemble de récompenses accordées au joueur lors de l'accomplissement de certaines actions dans le jeu, tenu à l'extérieur du jeu, souvent dans la plateforme qui permet le téléchargement du jeu, en l'occurrence Steam) montre ce désir de considérer le jeu en lui-même et le choix de jouer comme une part de la production de sens : le joueur désireux de débloquent tous les *achievements* devra, dans le cas du jeu *The Stanley Parable*, ne pas jouer au jeu pendant cinq ans. Le fait de ne pas jouer est alors intégré dans les mécaniques de jeu nécessaires à la réussite totale du jeu (même si le jeu est présenté comme un jeu où il est impossible de gagner).

L'écran-titre représente également un indice de la nécessité de comprendre le jeu comme une réflexion sur le médium vidéoludique. Cet écran-titre se compose du bureau de Stanley,

celui devant lequel il se réveille pour commencer son « aventure ». Si cet écran-titre est marqué par une forte immobilité, il n'en est pas atemporel : le grésillement de la lampe à néon, les voix des collègues de bureau, les tapotements de clavier indiquent un passage du temps. Sur ce bureau, un moniteur d'ordinateur retransmet l'image de l'écran-titre. Il s'agit ici d'une utilisation exemplaire de la mise en abyme, qui, mise en place dans un environnement paratextuel, constitue une invitation, encore, à une expérience autoréflexive : le jeu se contemple lui-même.

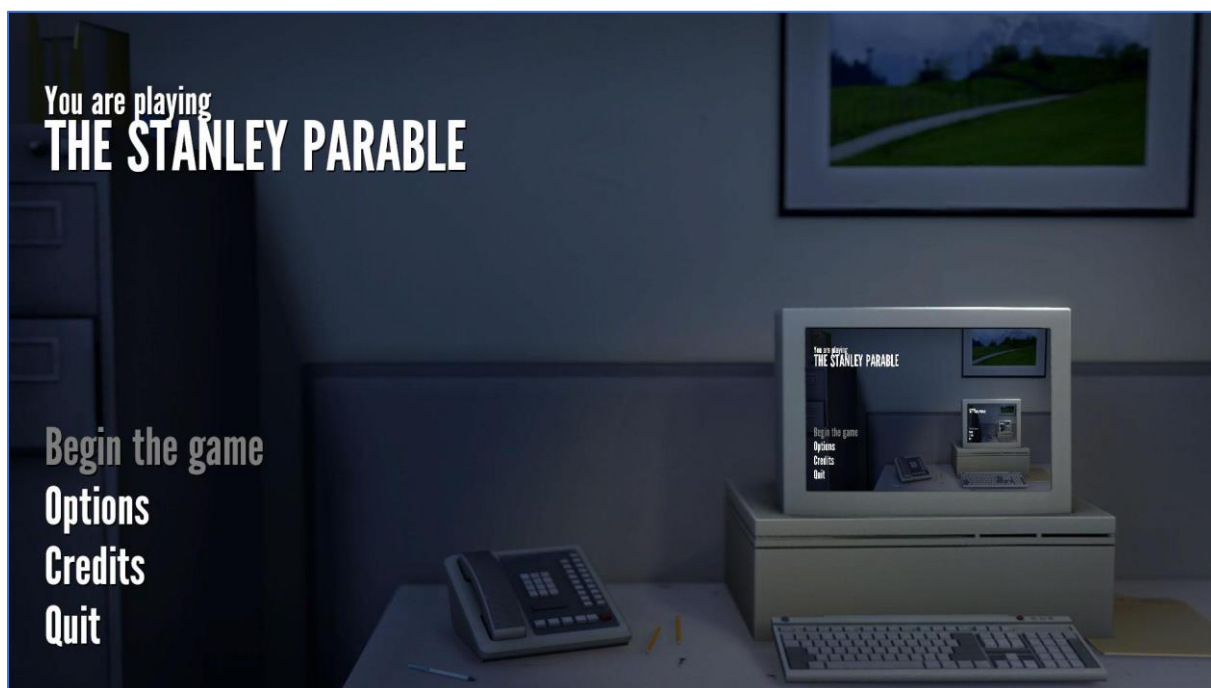


Figure 8. Écran-titre du jeu *The Stanley Parable*.

B. Les indices textuels de la métadiscursivité

Nous allons maintenant entrer dans la machine textuelle elle-même, c'est-à-dire nous intéresser à l'expérience vidéoludique et aux différentes instanciations possibles du jeu. L'introduction du jeu sera analysée en rapport avec une intertextualité assez claire avec une œuvre traitant de littérature et de narration, *Stranger than Fiction*, avant de faire place à un examen des différentes « fins » du jeu.

1. Un jeu d'intertextualité orienté vers une histoire de l'autoréflexion : *Stranger than Fiction*

Le jeu présente, dans sa cinématique d'introduction, une première intertextualité, capitale dans la compréhension du métadiscours littéraire de *The Stanley Parable*. En effet, dans le parajeu (notamment dans la bande-annonce du jeu) et dans cette cinématique, une musique accompagne une voix off qui prononce les mots suivants : « *This is the story of a man named Stanley* ». Ce début de jeu est une référence au film de Marc Forster, *Stranger than Fiction* (2006), qui conte l'histoire d'un homme (Will Ferrell) qui est le personnage d'un roman en cours d'écriture, et qui un jour entend la narration de sa propre vie (la voix est celle de l'auteure du roman en question, jouée par Emma Thompson).

Dans le but de percer le mystère de cette narration superposée à sa vie (qui lui annonce d'ailleurs sa mort prochaine), ce personnage se tourne alors vers un professeur de littérature (Dustin Hoffman), qui exploite les mécanismes narratifs employés par la voix pour déterminer le genre de l'histoire et l'éventail d'actions à disposition du personnage. Ce film commence sur la voix off d'Emma Thompson : « *This is a story about a man named Harold Crick* ». Dans le cas de *The Stanley Parable* comme dans celui de *Stranger than Fiction*, la voix off développe ensuite, dans une description d'exposition, les caractéristiques de Stanley ou de Harold Crick, qui sont tous deux des employés administratifs entièrement dévoués à leur métier (Harold Crick est un agent fiscal, Stanley pousse sur des boutons lorsqu'une commande lui est envoyée par sa hiérarchie).

L'intertextualité tend ici à mettre sur un pied d'égalité les deux œuvres sur le plan de la fusion dans un même chef du personnage et de la personne. Le personnage de Stanley présente en effet un très fort embrayage ; mis à part le fait que le narrateur s'adresse à lui en tant que Stanley (hormis dans d'assez rares cas), la caméra est en vue à la première personne, et il n'y aura qu'une cinématique durant laquelle le joueur pourra voir Stanley (dans une des fins qui se conclut sur la mort de Stanley), et l'interface est réduite au minimum. Le joueur est donc assimilé le plus possible à Stanley, et les paroles du narrateur en prennent une puissance métaleptique toute particulière⁹², tandis que le personnage est mis à mal par une histoire dont il a peu ou prou conscience.

⁹² Fanny BARNABE, Björn-Olav DOZO, *op.cit.*

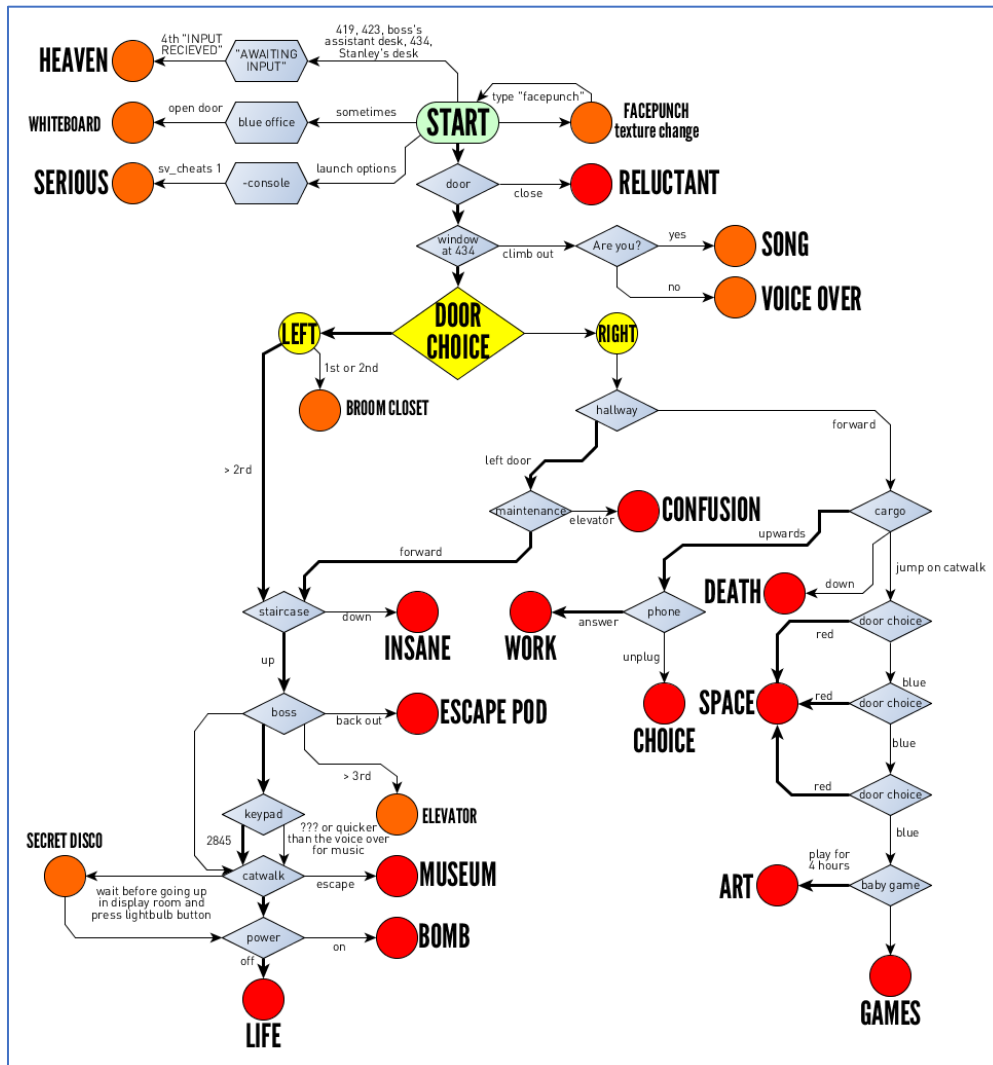
Les deux œuvres présentent aussi la particularité de donner une consistance à une entité autrement désincarnée : le créateur de l'histoire. Dans le cas du film *Stranger than Fiction*, le personnage de Karen Eiffel (Emma Thompson), auteure du futur roman *Death and Taxes*, se rend compte que son roman en cours d'écriture se produit au fur et à mesure qu'elle l'écrit. Elle se retrouve confrontée au fait que la vie d'un homme dans son niveau de diégèse (bien sûr, elle-même n'a pas conscience d'être pour nous un personnage de fiction) dépend de ce qu'elle inscrit dans le niveau de diégèse de son roman. Dans le cas de *The Stanley Parable*, le Narrateur est souvent présenté comme le fabricant de l'histoire, mais se retrouvera confronté à des niveaux de diégèse qui l'englobent dans la réalité qu'il est lui-même en train d'élaborer. Les deux œuvres mènent à la réflexion de la part de l'utilisateur sur ce que c'est que la transgression des niveaux de diégèse, et toutes deux trouvent leur résolution dans la considération du pouvoir créateur de l'auteur réel, capable de faire s'entremêler les niveaux de réalité fictive. L'intertextualité entre ces deux œuvres ne résulte donc pas du hasard, tant les similarités entre les deux œuvres sont pénétrantes.

2. Une démultiplication des fins alternatives pour une compréhension de l'œuvre dans ses mécanismes narratifs

La multiplicité des fins possibles dans le jeu *The Stanley Parable* est une source de fascination pour son public. Ainsi, sur le site communautaire Reddit⁹³, une communauté de joueurs débat des différents aspects du jeu, et notamment des différents fins, ou *endings*, qu'il est possible d'atteindre. Étant donné la nature non linéaire du jeu (plus qu'une plurilinéarité, *The Stanley Parable* revient sans cesse à son point de départ), une « fin » ne correspond pas à une fin conventionnelle (souvent suivie dans un jeu vidéo par un générique, à la manière d'un film), et est définie dans le cas de ce jeu par une situation durant laquelle le jeu est remis à zéro, soit de manière automatique, soit en provoquant un redémarrage du jeu manuel de la part du joueur. La remise à zéro du jeu est un facteur important de cette définition, puisque dans certains cas le jeu fait « semblant » de redémarrer pour mettre en avant le dérèglement de l'histoire (qui constitue, au terme de plusieurs faux redémarrages, une histoire en soi). Dans les sites Internet communautaires qui entourent le jeu (ainsi que dans certaines parties du jeu lui-même), comme

⁹³ <http://www.reddit.com/r/stanleyparable>.

60



Cette partie de l'exposé sera concentrée sur ces différentes fins au nom de leurs différentes exploitations des mécanismes de la coénonciation vidéoludique. Les titres donnés à ces fins, qu'ils soient attribués tels quels à l'intérieur du jeu ou donnés à posteriori par des joueurs qui en ont discuté sur des sites Internet communautaires, ne sont pas traduits afin de conserver les nuances et jeux de mots qu'il serait malaisé de transposer en français. Nous faisons aussi le choix de conserver le terme d'*ending* bien qu'il ne s'agisse que de fins « factices », pour indiquer aussi que l'expérience vidéoludique prise pleinement consiste en une pluralité d'instanciations du récit par la même personne. Après avoir analysé certaines de ces fins (pour des raisons pratiques : une analyse de toutes les fins dans le cadre de ce mémoire ne serait que superficielle), il sera question de leur influence sur l'illusion de contingence dans un jeu narratif.

a. *Freedom Ending*

Cette fin est la plus évidente à réaliser : il suffit pour cela de suivre à la lettre les instructions déguisées en narration par la voix off. Le point le plus évident et le plus rapide à atteindre de la narration vidéoludique constituée de la narration de la voix off et de la narration kinésique effectuée par le joueur où ces deux instances peuvent possiblement se contredire, est une pièce qui donne sur trois couloirs, dont celui d'où vient Stanley. En face de lui, les deux autres couloirs se présentent à lui. L'esthétique de la pièce, dont la couleur dominante tire sur le jaune, n'est pas sans rappeler le poème de Robert Frost, *The Road not Taken*, un poème sur l'importance de porter des choix et de ne pas se laisser aller à l'indécision. En effet, le premier vers de ce poème évoque une « forêt jaune » (*yellow wood*) et sa conclusion, extrêmement présente dans la culture populaire anglo-saxonne, se présente comme telle :

*Two roads diverged in a wood, and I–
I took the one less traveled by,
And that has made all the difference.*

Le choix, comme le montre cette intertextualité, est donc au centre de l'expérience vidéoludique, et permettra l'exploration de tous les microrécits qui composent le jeu. Le fait de suivre aveuglément les instructions de la voix off entraînera Stanley et le joueur à travers le bureau du président de la compagnie où Stanley travaille, et après que le narrateur lui aura donné le code secret à entrer dans un verrou à code (le narrateur modifiera sa réaction si le code est entré par le joueur avant qu'il ait eu le temps de lui donner), Stanley finira par accéder à un

passage secret qui donne sur un établissement de contrôle mental (*mind control facility*). Il sera finalement confronté à deux boutons (OFF et ON). Le *Freedom Ending* arrive après que, conformément aux instructions du narrateur, Stanley a désactivé le contrôle mental et se retrouve enfin libre.

Cette liberté qui survient pourrait être analysée selon différentes perspectives. Au niveau de l'histoire à proprement parler qui est énoncée au premier degré (en partant du principe qu'il s'agit d'une simple énonciation dans laquelle le joueur se fait totalement passif), il s'agit d'un récit très simple de l'histoire d'un homme qui se réveille dans son bureau, pour aller défaire, au bout de quelques minutes, une entreprise secrète de contrôle de l'esprit des gens. D'un point de vue de l'embranchement, le personnage de Stanley assume ses propres mouvements dans une cinématique finale : Stanley est rendu libre, de ce point de vue là, de l'emprise du joueur sur ses mouvements. Mais dans la fusion de ces perspectives, cette fin est extrêmement ironique : l'indépendance d'esprit est célébrée alors que le joueur n'a fait qu'obéir, rendant par cela son emprise sur son avatar et son incidence dans la coénonciation minimale.

Si cet *ending* est joué en premier, il peut également être interprété comme une mise en branle de l'exploration des autres instanciations possibles : de la même manière que Stanley arrive dans un nouvel espace de liberté, le joueur découvre un jeu où le choix et l'exploitation de sa liberté de mouvement sont des outils particulièrement riches. Cependant, s'il a de fortes chances d'être la première fin jouée, cette situation peut très bien ne pas arriver. Le joueur peut très bien, sans passer par cette fin, accéder à n'importe laquelle des autres fins.

b. *Explosion Ending*

Cette fin ne diffère de la précédente que par le fait que le joueur aura choisi de faire appuyer à Stanley le bouton ON au lieu du bouton. Ce choix provoque alors une réaction colérique et cynique de la part du narrateur (voix off), qui annonce alors que ce bouton déclenche en réalité une procédure d'autodestruction de l'établissement. Le narrateur interprète l'acte de pousser sur le bouton d'activation du contrôle mental comme une volonté de prendre le pouvoir pour soi (au premier degré, de contrôler les esprits, au second degré, de s'affranchir de l'emprise totale de la voix off sur la coénonciation), et, alors que Stanley revient dans une salle pleine de boutons (le signe kinésique de progression narrative potentielle par excellence), un compte à rebours affiché sur un écran annonce la destruction de l'usine et la mort imminente

de Stanley. Le réflexe du joueur est donc d'aller appuyer des boutons (soit au hasard, soit méthodiquement selon les chiffres et lettres affichés sur les boutons), alors que le narrateur se vante dans un monologue typique de l'antagoniste qui tient le protagoniste à sa merci, dans lequel il explique qu'il a élaboré toute une série d'histoires possibles se soldant par diverses manières de faire mourir Stanley. Il éclaire aussi Stanley et le joueur sur l'utilité des boutons : ils ont été placés là par le narrateur pour torturer Stanley en lui faisant entrevoir l'espoir d'une possibilité de survivre à l'explosion programmée du bâtiment.

Cette fin est révélatrice du pouvoir possible du narrateur, ou de l'élaboration d'un énoncé qui prévoit les possibilités de coénonciation de la part de l'utilisateur sur la limitation de l'action vidéoludique : dans le cas de *The Stanley Parable*, la désobéissance du joueur à la voix off peut être sanctionnée. Cette sanction n'est cependant qu'apparente, puisque si elle se solde par la mort de Stanley, il ne s'agit (par la vertu de la multiplicité des fins) que d'un *ending* particulier qui ne constitue pas une défaite, mais plutôt une récompense : le joueur, en choisissant une autre fin possible, accède à une autre possibilité de conclusion du récit, où les liens entre joueur, joueur modèle, personnage, narrateur, auteur modèle et développeur se complexifient. L'irritation du narrateur diffère encore, d'ailleurs, d'autres conséquences de la désobéissance du joueur dans d'autres *endings*.

c. *Coward Ending*

Le *Coward Ending* est le plus court, et sans doute l'un des plus intéressants en termes d'exploitation des possibilités de coénonciation : ici, contrairement au *Freedom Ending* et à l'*Explosion Ending*, le joueur fait preuve de la plus grande autonomie en refusant purement et simplement de développer l'histoire. Pour débloquer cette fin, il suffit de se lever de son bureau et de fermer la porte. Après quelques secondes passées dans le bureau, le joueur voit le jeu redémarrer, après que le Narrateur a dit ces mots :

But Stanley simply couldn't handle the pressure. What if he had to make a decision? What if a crucial outcome fell under his responsibility? He had never been trained for that! No, this couldn't go any way except badly.

The right thing to do now, Stanley thought to himself, is to wait. Nothing will hurt me. Nothing will break me. In here, I can be happy, forever. I will be happy.

*Stanley waited. Hours passed. Then days. Had years gone by? He no longer had the ability to tell. But the one thing he knew for sure, beyond any doubt, was that if he waited long enough, the answers would come. Eventually, someday, they would arrive. Soon, very soon now, this will end. He will be spoken to. He will be told what to do. Now it's just a little bit closer. Now it's even closer. Here it comes.*⁹⁴

Cet *ending* présente plusieurs particularités malgré sa brièveté. Il s'agit de la combinaison de choix la plus radicale dans les interactions internes au jeu, et seul le choix de ne pas jouer au jeu constitue un choix plus radical. Cependant, la liberté de ne pas jouer le jeu du narrateur en quittant le bureau est une fois de plus incluse dans les différentes manières de jouer et fait donc partie des énonciations prévues par la machine textuelle, puisque la possibilité d'interagir avec la porte est programmée dans le jeu : en effet, le fait qu'une porte puisse ou non être fermée ou ouverte ne va pas de soi, et souvent le fait de passer une porte entraîne sa fermeture « définitive ».

Une autre particularité de cette fin est que la narration, tout en semblant simultanée à l'expérience que fait le joueur du texte, dilate le temps : les descriptions sommaires sont rares dans les scènes vidéoludiques qui ne sont pas des cinématiques, or ici le pacte narratif permet de faire en sorte qu'une période de temps très longue, au point d'être irréaliste (Stanley ne pourrait pas attendre des jours dans un bureau, ce qui vient affirmer sa condition de personnage-avatar), prenne place dans une scène non cinématique, mais dans laquelle l'embrayage s'affaiblit cependant par la réduction du spectre d'action du joueur (celui-ci ne peut en effet pas rouvrir la porte).

Le fait de ne pas jouer au jeu du tout, pour peu qu'on en ait fait l'acquisition, est aussi compris dans le parajeu, dans le système des *achievements*, comme il en a été fait mention dans les indices paratextuels et paraludiques de la métadiscursivité du jeu (l'action à effectuer pour cet accomplissement est de ne pas jouer au jeu pendant 5 ans) ; l'expérience que l'on fait d'une œuvre, inclut, une fois que l'on a pris connaissance de son existence, de ne pas y jouer (tout dépendra cependant du moment de l'obtention de cet accomplissement : si le joueur l'obtient en ayant complété le jeu ou en en ayant fait l'acquisition pour ensuite ne pas y jouer, le résultat sera bien différent).

⁹⁴ Voir annexe I.C. pour la traduction.

d. *Insane Ending*

L'*Insane Ending* met en scène une crise de folie provoquée par un accès de lucidité de la part de Stanley. Alors qu'il arrive à l'escalier menant au bureau du président de la compagnie, Stanley décide de descendre plutôt que de monter. Il arrive alors à un sous-sol, et les lieux sont alors frappés d'une aberration topologique : le couloir commence à se répéter, sur le modèle du ruban de Moebius, pendant que Stanley, peu à peu, se rend compte de la présence du narrateur. Cette prise de conscience, paradoxalement, nous est communiquée par le truchement de la narration en voix off : « *For example, why couldn't he see his feet when he looked down? Why did doors close automatically behind him wherever he went?* ». Cette narration indirecte libre permet de communiquer par l'exemple la différence de perception du réel entre un avatar et son joueur. Il est évident que dans un jeu dont la caméra est à la première personne (en supposant que l'avatar soit un humain doté de pieds), l'avatar peut voir ses pieds, même si le jeu ne les rend pas visibles au joueur. Or ici, avatar et caméra se fondent pour former une entité dont la perception est un mélange de perception diégétique, ludiégétique, et surtout métaleptique, puisque les niveaux de diégèse se mélangent. Une part du texte du Narrateur se déroule comme suit :

*And then perhaps the strangest question of them all entered Stanley's head, one he was amazed he hadn't asked himself sooner: 'Why is there a voice in my head, dictating everything that I'm doing and thinking?' Now the voice was describing itself being considered by Stanley, who found it particularly strange. I'm dreaming about a voice describing me thinking about how it's describing my thoughts, he thought! And while he thought it all very odd and wondered if this voice spoke to all people in their dreams, the truth was that of course this was not a dream. How could it be? Was Stanley simply deceiving himself? Believing that if he's asleep he doesn't have to take responsibility for himself? Stanley is as awake right now as he's ever been in his life. Now hearing the voice speak these words was quite a shock to Stanley. After all, he knew for certain beyond a doubt that this was, in fact, a dream!*⁹⁵

⁹⁵ Voir annexe I.D. pour la traduction.

Stanley subit cet entrelacement des niveaux de narration en l'interprétant comme une impossibilité, et conclut donc qu'il est en train de rêver. Frappé de désespoir face à l'impossibilité de se réveiller, il se met à errer dans le couloir avant qu'une ellipse intervienne dans la narration. Cette errance est une démonstration de l'influence du texte et de la configuration scénique sur l'action du joueur : celui-ci continue à faire avancer Stanley dans le couloir, et comme le *gameplay* ne comprend pas les possibilités de courir, de sauter ou d'accomplir d'autres mouvements que celui d'avancer toujours à la même vitesse, c'est toujours la même action qui est accomplie par Stanley sous l'impulsion du joueur. Seuls changent la musique, l'ambiance visuelle (l'écran devient rouge) et le ton du Narrateur, qui traduisent le désarroi de Stanley.

Cette alternative de partie se conclut sur une scène cinématique, dans laquelle une femme, Mariella, dont les actions sont narrées par une Narratrice, découvre sur le chemin du travail un homme en proie à une crise de folie avant de s'effondrer, mort, sur le trottoir. Celle-ci se félicite d'être en contrôle de sa vie, rassurée par la vision d'un homme qui ne l'était de toute évidence pas ; Mariella, elle, sait ce qui est réel et ne l'est pas. La situation d'embrayage est différente cette fois, puisque Mariella est un personnage non joueur, et non un avatar ; le discours est donc débrayé et le joueur est, coïncidemment avec la mort de Stanley, privé de son rôle de coénonciation.

Il y a ici une critique de l'importance supposée de l'avatar : en tant que personnage doté d'une individualité et d'une histoire propres, le fait d'être investi de la volonté d'un être autre le renvoie à sa condition de personnage de jeu. De plus, les caractéristiques ludiégétisées, une fois vécues par le personnage par l'intermédiaire d'une confusion métaleptique, sont la source d'un désarroi compréhensible : le personnage de Stanley est pourvu d'une existence préalable à la coénonciation, même si cette existence n'est portée à la connaissance du joueur que par fragments, et la dissonance entre ce mode d'existence antérieur au récit et son mode d'existence à partir de son investissement par le joueur est la source d'une folie qui le mène à sa mort. Stanley se trouve donc pris entre deux modes d'existence : il n'est pas un avatar laissé à l'entière appréciation du joueur, mais lors de l'exploration d'autres *endings*, en particulier le *Phone Ending*, il est confronté à la facticité de sa condition d'être humain pourvu d'une histoire. Dans le *Phone Ending*, le Narrateur l'invite à retrouver sa femme dans son appartement, avant de lui faire comprendre que sa « femme » n'est qu'un mannequin placé là par le Narrateur. Cela pose la question de ce que sait l'avatar par rapport à ce que sait le joueur : souvent, le joueur en sait autant, voire plus que ce que le personnage sait ; or ici, un profond effet d'étrangeté survient

quand la perception du réel « historique » de Stanley est reconfigurée par les annonces du Narrateur.

e. *Confusion Ending*

Le *Confusion Ending* se produit lorsqu'après avoir désobéi au narrateur lors du choix entre les deux portes et après être passé par le lounge des employés, le joueur mène Stanley par une porte qui normalement le mène sur le « droit chemin » à nouveau. Après avoir passé cette porte, le joueur peut prendre un ascenseur, malgré l'ordre implicite du narrateur qui annonce : « *But he detoured by the maintenance section, walked straight ahead to the opposite door, and got back on track* ». Cet ordre est cependant contredit par d'autres signes, visuels et proprement vidéoludiques, puisqu'ils invitent au mouvement : une lampe qui éclaire la plateforme du monte-charge, et un énorme bouton rouge lumineux qui en actionne la descente. L'ascenseur le mène dans une nouvelle salle, dans la section de maintenance, et le narrateur, évoquant la tendance de Stanley à s'égarer encore plus (*get further off track*), prend un temps de pause dans sa narration, avant de faire s'ouvrir la porte qui lui semble la bonne ; celle de gauche. Ce premier contretemps dans la narration est suivi d'une volteface : le narrateur se reprend juste avant que le joueur n'ait pu passer la porte, et ouvre celle de droite, avant de se corriger à nouveau. Un nouveau temps de pause est pris par le narrateur, et des bruits de feuilles en train d'être tournées se font entendre. Le narrateur refait mentalement le chemin parcouru par Stanley et conclut enfin que c'est une troisième porte, différente, qu'il faut emprunter : « *Ah yep ! Okay, okay, yes ! I've got it now ! This story is absolutely, definitely, this way.* ». Stanley arrive à la salle des moniteurs, par laquelle il n'est censé passer que bien plus tard ; le narrateur s'offusque de la situation, la qualifiant de *spoiler*, avant de se résigner à redémarrer le jeu.

Ce redémarrage n'est en fait qu'une poursuite de l'*ending* en question, le premier d'une suite de défaillances de la part du narrateur. À partir de ce moment, la topologie de l'espace de jeu se modifier ; la salle des portes voit son nombre de portes augmenter ; le narrateur suggère à Stanley d'explorer les environs en quête de l'histoire, qu'il ne retrouve plus. Après une errance dans des couloirs impossibles topologiquement (le couloir ne fait que tourner sur la droite, provoquant une confusion de lieux distincts), Stanley arrive dans une remise au grand étonnement du Narrateur. Celui-ci, après un moment de perplexité, annonce à Stanley qu'il a gagné le jeu, le louant sur les efforts qu'il a déployés pour parvenir à la fin du jeu (situation

contradictoire, puisque le joueur est tout aussi confus que le Narrateur), avant de se résigner à redémarrer le jeu.



Figure 11. . Dans le *Confusion Ending*, après avoir perdu l'histoire, le Narrateur tente de retrouver son chemin au moyen d'un parcours tracé.

Au dernier redémarrage factice du jeu, Stanley arrivera finalement devant un tableau qui explique exactement comment tout se déroulera. Ce tableau n'est pas une création du Narrateur, mais d'une instance encore supérieure :

Oh, hold up, what's this? Hmm ... hmm ... the confusion ending? You're telling me ... that's what this is? It's all one giant ending? And we're supposed to restart the game ... what ... eight, eight times? That's really how all this goes?! It's all ... determined? So now according to the schedule I restart again, then, what ... am I just supposed to forget? Well, what if I don't want to forget! My mind goes blank simply because it's written here on this ... this ... thing! Wall! Well, who consulted me? Why don't I get to decide? Why don't I get a say in all this! Is it really – No, it can't be. I don't want it to be. I don't want the game to keep restarting. I don't want to forget what's

going on. I don't want to be trapped like this. I won't restart the game. I won't do it! I won't do it! I won't do it. [Le minuteur au tableau s'arrête] And the timer ... uh, stopped? Does that mean ... did we do it? Did we break the cycle? The, um ... whatever it is that made this schedule? How would we even know? Will someone come for us? Will something happen? So ... okay. I guess now we just wait. You know, I suppose in some way, this is a kind of story, wouldn't you agree? I'm not quite sure if we're in the destination or the journey, though, they're always saying that life is about the journey and not the destination, so I hope that's where we are right now. We'll find out, won't we? Eventually. Well, in the meantime – [après un bruit de buzzer, le jeu redémarre véritablement]

Dans le *Confusion Ending*, un phénomène assez semblable au *Insane Ending* se produit, mais cette fois-ci, c'est au tour du Narrateur de se retrouver face à sa condition d'entité créée par une instance extradiégétique (en l'occurrence, les développeurs, ou en tout cas l'image que les développeurs ont voulu laisser d'une instance supérieure).

Cette fin permet d'opérer une meilleure séparation de la dimension narratoperformative du discours du Narrateur et la construction de l'histoire en soi : le Narrateur se présente dans les différents *endings* comme étant en contrôle de l'histoire (il décide par exemple du temps imparti avant l'autodestruction du bâtiment dans l'*Explosion Ending*), or dans cette fin le contrôle lui échappe peu à peu et l'histoire apparaît comme une structure d'abord égarée, ensuite véritablement perdue (puisque même une *storyline* représentée littéralement par une gigantesque ligne jaune ne peut pas l'aider).

f. Zending⁹⁶

Cette fin particulière met en avant une relation de compétition dans la coénonciation, entre le Narrateur et le joueur dans le contrôle de Stanley. La situation mise en scène intervient après une série de désobéissances de la part du joueur, et lorsque Stanley se retrouve dans un sous-sol du bâtiment, confronté à nouveau à deux portes. Le Narrateur a pris soin de différencier

⁹⁶ Ce nom particulier, dont la lettre Z laisse à penser qu'il a un rapport d'extrémité dans la relation du joueur au Narrateur, trouve son origine dans un autre *ending*, qui est le *Museum Ending*, dans lequel une section consacrée à cette fin lui donne ce nom.

les portes non seulement par le fait qu'une se trouve à gauche et l'autre à droite, mais aussi par l'attribution de la couleur rouge à l'une, et de la couleur bleue à l'autre (ce qui constitue à la fois une pique ironique envers le personnage de Stanley, dont le Narrateur remet l'intelligence en cause à plusieurs reprises, mais aussi sans doute une référence au film *Matrix*, de 1999, dans lequel le protagoniste, pour sortir de la simulation dans laquelle il est prisonnier, doit choisir entre deux pilules, une rouge, une bleue).

Le Narrateur annonce qu'il désire montrer quelque chose à Stanley, et l'amène dans une salle où sont projetées des simulations de ciel étoilé et d'aurores boréales, sur fond de musique apaisante. Le Narrateur souligne à quel point cet endroit lui est précieux, mais il n'y a cependant aucun intérêt pour le joueur. En revenant sur ses pas, on se rend compte que la salle débouche maintenant sur un escalier qui ne propose pas d'autre interaction que de le monter pour se jeter dans le vide. Le joueur le fait donc à plusieurs reprises, au grand dam du Narrateur, qui implore Stanley de rester dans la salle étoilée.

Avec le *Confusion Ending*, il s'agit de l'une des fins où le Narrateur perd le contrôle, mais cette fois-ci, la perte de contrôle ne se fait pas simultanément à celle du joueur : l'action de se jeter dans le vide pour provoquer la mort de l'avatar est prévue, et même rendue obligatoire par la machine textuelle, qui met alors le joueur et le Narrateur en compétition, et met même le Narrateur à la merci du joueur. Cette fin est donc riche en enseignements sur la relation que le joueur peut entretenir avec l'entité responsable de la narration dans un jeu vidéo, et en général dans une machine textuelle : la dimension ergodique implique que le joueur peut (et souvent, va) chercher à saboter la narration si l'idée lui en vient. Dans *The Stanley Parable*, ce sabotage devient constructif, puisqu'il est inclus dans les mécanismes ergodiques de la narration.

g. Heaven Ending

Le *Heaven Ending* est une fin qui prouve indiscutablement que le but premier du jeu est la manipulation de la machine textuelle comme un objet à retourner dans tous les sens. Le texte devient alors un labyrinthe dans lequel l'utilisateur se met en quête d'exploration. Cette fin se débloque d'une manière particulière : parmi les ordinateurs présents dans la diégèse, cinq présentent, chacun à leur tour et toujours dans le même ordre, une demande d'interaction sous la forme d'un écran noir affichant les mots « AWAITING INPUT ». Le joueur doit alors cliquer

sur l'écran, qui affiche ensuite « INPUT RECEIVED ». Le joueur ne peut cependant pas entrer les données en une seule partie : une fois qu'il a interagi avec le premier ordinateur, il doit activer un autre *ending* et provoquer un « vrai » redémarrage⁹⁷ pour que le second ordinateur affiche une demande de données, et ainsi de suite jusqu'au cinquième ordinateur, celui de Stanley. Quand le joueur fait entrer à Stanley le dernier *input*, l'écran (celui du joueur) devient noir et Stanley se retrouve transporté dans un endroit entièrement blanc, dans lequel des boutons en lévitation tournent autour de lui, alors qu'une musique éthérée fait office de fond sonore.

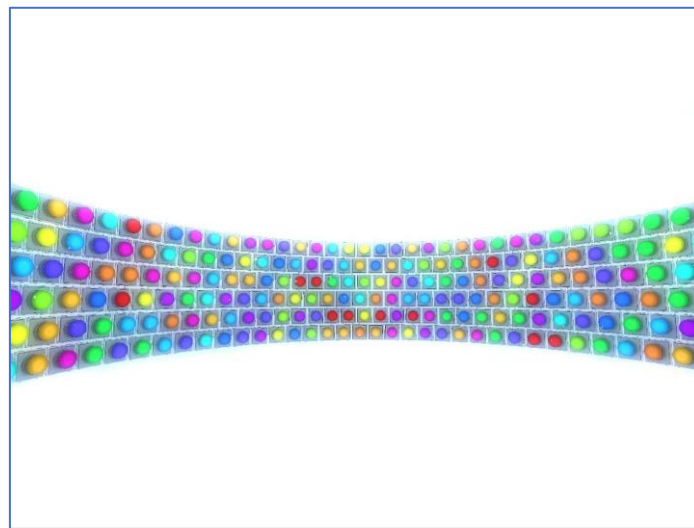


Figure 12. Le « paradis » du Heaven Ending.

Cette fin présente plusieurs particularités. Elle fait partie des fins où le narrateur est absent (il y en a d'autres), et elle nécessite plusieurs parties afin d'être déblocuée. Cette nécessité particulière a plusieurs implications : premièrement, elle instaure une continuité dans la pluralité des récits vidéoludiques au sens d'Arsenault (et donc, place dans une même diégèse les instanciations différentes du texte vidéoludique), ce qui montre la condition métaludique et métatextuelle du jeu *The Stanley Parable* : au fur et à mesure qu'on l'explore, on progresse dans les limites diégétiques (donc topologiques) et textuelles (donc narratologiques). Il y a également une motivation à cette fin : le joueur qui explore les fins possibles du jeu sans se référer à une « soluée »⁹⁸ devra en effet avoir l'intuition d'interagir avec ces ordinateurs, et cette intuition n'apparaît pas *ex nihilo*, puisque le Narrateur, dans l'introduction du jeu et à de

⁹⁷ Il faut donc terminer une séquence narrative entière pour poursuivre cette séquence particulière.

⁹⁸ Voir lexique.

nombreuses reprises durant les différentes séquences présentes dans le texte, évoque le bonheur de Stanley à obéir à des commandes simples, ce qui fait que son métier lui convient très bien. Après avoir joué quatre parties différentes (en imaginant que le joueur n'a pas, à chaque fois, manipulé la machine textuelle de la même façon), le joueur se rend forcément compte que Stanley n'est pas un personnage conventionnel, qu'il est le support d'une exploration des mécanismes narratifs mis à l'œuvre dans les différentes fins cachées dans le jeu, et le fait d'obéir aux commandes des ordinateurs indique que le joueur joue le jeu de Stanley, puisqu'il acquiert dans son style de jeu les caractéristiques de son avatar. Le « paradis » atteint est évidemment une nouvelle preuve de l'ironie de l'œuvre, puisque cette fin récompense une obéissance qui transcende les récits particuliers, elle félicite finalement Stanley d'être Stanley.

Cette fin montre donc que dans les jeux narratifs, il y a une tendance de l'œuvre à récompenser le joueur qui « joue le jeu », c'est-à-dire qui adopte les particularités données du personnage qu'il investit. Dans *The Stanley Parable*, cette mimésis du personnage effectuée par le joueur ne fait pas gagner le jeu, mais le jeu lui montre que dans un jeu « normal », ce comportement serait récompensé.

II. Une exploitation de la figure du joueur modèle et, en filigrane, du développeur

Pourquoi les histoires dérapent-elles dans *The Stanley Parable* ? Le jeu repose sur les dysfonctionnements provoqués par la désobéissance au Narrateur. Mais par ces actes de désobéissance, le joueur rentre finalement dans le jeu du concepteur, de l'auteur, personnage réel et dont la présence finit par se faire sentir au fur et à mesure des manquements du Narrateur.

Par la présence de ses intertextualités et par le fonctionnement particulier de cette « machine à fins » qui demande finalement peu d'efforts (sauf exception) pour accéder à des fins particulières, une question se pose : pourquoi adopter la formule du jeu plutôt que, par exemple, d'une websérie ? Une première réponse à cette question, assez évidente, est que le choix du jeu pour parler du jeu permet de démontrer sans effort l'autoréflexivité du médium. Par des effets métaleptiques et de mise en abyme, le jeu réfléchit sur ses dimensions ludiques et sur ses dimensions narratives. Le joueur, au fur et à mesure de ses explorations, en vient à manipuler le jeu en tant que tel, dans un métajeu, une expérience du jeu non pas pour son

contenu, mais pour sa qualité de jeu. Le choix du jeu est aussi inévitable dans l'optique de la production d'effets de sens sur les conditions de joueur, d'avatar et de personnage vidéoludiques. *The Stanley Parable* joue sur des horizons d'attente du joueur, et le métadiscours qui consiste à décaler l'expérience vidéoludique par rapport à ces horizons d'attente ne peut passer que par le jeu.

La machine textuelle, contrairement à ce à quoi on pourrait s'attendre dans une production vidéoludique, n'a pas que des attentes par rapport à la performance du joueur. Dans ses références, dans sa construction intertextuelle, dans les manipulations possibles, il y a l'image d'un joueur modèle en fonction de qui le jeu est structuré par le développeur. Ce joueur modèle apparaît même dans un *ending* qui est le *Museum Ending*, dans lequel Stanley arrive dans un musée (un ensemble de grandes salles avec des tableaux, des objets du jeu exposés avec des anecdotes sur la conception du jeu) : un des tableaux évoque en effet un remaniement du jeu en fonction des interprétations que le joueur pouvait y apporter⁹⁹. De plus, chaque *ending* suppose une certaine manipulation de la machine textuelle par le joueur, et comme il en a été fait mention dans les différents aspects textuels, paratextuels, ludiques et paraludiques de *The Stanley Parable*, le plus grand nombre possible de manipulations a été pris en compte, y compris le fait de ne pas jouer du tout ou même d'y jouer durant tout un mardi¹⁰⁰.

Au plus on progresse dans le jeu, au plus on se rend compte que les concepteurs du jeu ont souhaité une exploration des différentes possibilités pour le joueur (le joueur modèle) de s'approprier l'expérience vidéoludique narrative. L'illusion de liberté est très grande, vu le nombre de fins possibles et la densité élevée d'interactions avec les différents éléments du jeu, mais il reste que tout dans le jeu est rigoureusement contrôlé. Wreden réalise ici un exercice de prestidigitation en agitant les principes de liberté de jeu, tout en amenant le joueur à une leçon fondamentale : le développeur, comme artisan de la machine textuelle, est finalement celui qui devra prévoir les mouvements du joueur modèle¹⁰¹, et *The Stanley Parable*, dans cette optique,

⁹⁹ Le jeu était, à l'origine, censé comporter une fin dans laquelle Stanley se retrouvait dans un jeu de type FPS (*first person shooter*, un jeu dans lequel le joueur manipule un avatar qui doit tirer à l'arme à feu), un genre très populaire du jeu vidéo, mais la crainte que la communauté des joueurs l'interprète comme une moquerie envers les adeptes du genre a fait que les développeurs l'ont finalement retirée.

¹⁰⁰ Le trait humoristique fonctionne ici sur base de la prise en compte de la temporalité du joueur dans l'expérience vidéoludique : demander de jouer tout un mardi n'a en effet aucun sens, puisque cela prend en compte une « performance » externe au jeu, qui peut aussi bien consister en un jour de jeu intensif, ou en une journée passée à se consacrer à d'autres activités en laissant tourner le jeu sans s'en occuper.

¹⁰¹ La notion de joueur modèle est tirée de la lecture de *Lector in fabula*, d'Umberto Eco. En ce qui concerne le lien de *The Stanley Parable* à la notion de lecteur/joueur modèle, voir aussi l'analyse d'Esteban Giner du second jeu de David Wreden *The Beginner's Guide*

dévoile en maintenant l'illusion de la liberté et de la contingence¹⁰² les ficelles de la relation que le joueur a à l'œuvre. Cette relation, axée sur la réflexivité que le jeu induit sur l'action vidéoludique, se situe à trois niveaux¹⁰³ : le premier se situe au niveau du *gameplay*, c'est-à-dire au niveau des éléments internes au texte vidéoludique, comme les différentes possibilités d'interaction avec les objets présents dans la diégèse, ou les différentes injonctions et réactions du Narrateur qui ont trait à ceux-ci ; la deuxième trouve sa place dans l'expérience globale du jeu, et *The Stanley Parable* y fait directement référence à plusieurs moments (notamment à la fin du *Museum Ending*, quand la Narratrice fait allusion à la relation entre Stanley et le Narrateur) ; le troisième niveau de réflexion renvoie le joueur à sa propre expérience de la réalité en fonction de ce qu'il a expérimenté dans le jeu.

Le troisième niveau de réflexivité est adressé dans un « faux *ending* », lors d'une manipulation qui montre à la fois le désir du joueur de transgresser les règles du réel donné et l'exhaustivité de l'élaboration de l'image du joueur modèle : le *Broom Closet Ending*. Il ne s'agit pas d'une fin, mais d'une scène mettant en confrontation le Narrateur et Stanley, puis le Narrateur et le joueur lui-même. Le joueur peut en effet, dans un couloir menant au bureau du directeur, pénétrer dans un placard à balais. Le Narrateur réagira à cet événement, en admonestant Stanley et en critiquant ses facultés intellectuelles, puis conclura finalement que le joueur qui a le contrôle de Stanley est tout simplement décédé, et qu'un autre devrait le remplacer, quelqu'un qui cette fois comprendrait les subtilités de la narration vidéoludique. Le jeu agit au troisième niveau de réflexivité, puisque la scène qui se déroule ici joue sur le principe que le fait d'avoir joué à *The Stanley Parable* aura donné au joueur une idée du fonctionnement de la narration vidéoludique, une compétence que le joueur pourra étendre dans le futur à d'autres expériences vidéoludiques, voire à d'autres expériences narratives sur d'autres supports.

Le *Broom Closet Ending* joue également sur l'image du joueur modèle à d'autres niveaux : en premier lieu, le fait que ce placard à balais existe et que le Narrateur y ait droit à de longues tirades suppose que le joueur soit un explorateur, et que l'exploration des diverses possibilités narratives en tant que performance vidéoludique sera menée jusqu'au moindre

¹⁰² Esteban GINER, « *The Beginner's Guide*, une introduction à la pensée d'Umberto Eco », dans *Chroniques vidéoludiques* (blog), 2016 [en ligne], disponible sur <https://www.chroniquesvideoludiques.com/the-beginners-guide-une-introduction-a-la-pensee-dumberto-eco/>.

¹⁰³ Esteban GINER, « Inciter à la réflexivité par les mécanismes ludiques : une analyse comparée de *The Witness*, *Undertale* et *The Beginner's Guide* », dans *Le Pardailan*, n° 2, 2017 [en ligne], disponible sur <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01622006/document>.

détail. Le développeur perçoit également le joueur comme faisant partie d'une communauté d'autres joueurs ; le Narrateur ironise sur le fait que le joueur reste dans ce placard à balais en disant que si celui-ci reste dans ce placard, c'est parce qu'il pense qu'il mène à un des *endings* du jeu, et qu'il voudra se vanter de l'avoir atteint. Cela ne manque pas, sur les forums et sites communautaires, cette saillie est reprise en imitant la moquerie du Narrateur : « *Did you get to the Broom Closet Ending? The Broom Closet Ending was my favorite!* », la phrase que le Narrateur impute au joueur dans le futur.

Le fait que le Narrateur imagine que le joueur soit mort au moment de la scène du placard à balais suppose aussi un trait d'humour sur la conception du joueur modèle. L'aspect comique de la scène réside bien sûr dans le fait que le Narrateur ne s'imagine pas qu'un joueur s'enferme volontairement dans un placard à balais dans lequel rien d'intéressant ne se passe, or le développeur sait très bien que le joueur restera dans le placard dès que le Narrateur se fera entendre, puisque le fait même que le Narrateur fasse une remarque à cet endroit-là constitue un évènement, et si le Narrateur contredit la narration événementielle (constituée donc par le surgissement d'évènements sur lesquels l'utilisateur a une emprise), alors le joueur a deux solutions : couper court et obéir au Narrateur en revenant sur le « droit chemin », ou ne rien faire et laisser l'inaction faire évènement. C'est donc le Narrateur qui n'a pas compris les subtilités de la narration vidéoludiques, et le développeur laisse au soin du joueur la tâche de poursuivre la réflexion, en reprenant le jeu de mots sur *reflection* ; le joueur réfléchit en même temps qu'il est reflété, c'est-à-dire renvoyé à une image de lui-même.

Nous revenons encore sur l'*achievement* qui consiste à ne pas jouer au jeu durant cinq ans. Cet *achievement* joue aussi sur des niveaux de réflexivité différents, tout cela en ne faisant pas partie de la machine textuelle en tant que telle (l'objectif est en effet consultable sans avoir acheté le jeu). L'intégration de la vie de tous les jours dans les objectifs du jeu permet de montrer qu'il y a une influence du texte sur le joueur dans son expérience du réel.

Conclusion

The Stanley Parable est une parabole. Le modèle de la parabole a été remis en doute par rapport aux critères du nom du personnage et de la détention de sens nécessaire de la part du destinataire du message, mais au terme de cette exploration des différents récits vidéoludiques,

force est de constater que la parabole est effectivement possible dans la narration du jeu vidéo. La clé, pour David Wreden, était de programmer un environnement entièrement scripté, dans lequel toute interaction était prévue et surexploitée. À partir de cette configuration minutieuse, l'ordre dans lequel le joueur explore les différentes fins avait finalement peu d'importance, puisque la multiplicité des itérations du texte vidéoludique constitue également un objet du métadiscours de l'œuvre. Le développeur crée une machine textuelle, mais son écriture, bien que presque physiquement manipulable par le joueur, donne des effets de sens métadiscursifs dont l'agencement finalement importe peu. Seul importe que le joueur se conforme peu à peu à l'image du joueur modèle qu'il a imaginé, à propos de laquelle il se documente d'ailleurs, comme le panneau suggérant des études auprès des joueurs le montre.

Une question reste cependant : *The Stanley Parable* constitue-t-il un jeu vidéo à proprement parler, où s'agit-il plutôt d'une fiction visuelle ergodique ? Nous avons vu dans la partie consacrée aux balises épistémologiques que les notions d'hypertexte et de jeu vidéo étaient fort proches, et qu'un critère de séparation entre ces deux catégories de cybertexte pouvait être l'évaluation de la performance de l'utilisateur. Ici, la performance est présente à deux niveaux : la performance comme vectrice de la linéarité du récit (en tant qu'elle permet au joueur d'avancer dans l'histoire) est représentée en tant que telle dans le *Games Ending*, une fin durant laquelle le Narrateur place Stanley devant un jeu répétitif et abrutissant. Au terme de ce jeu (qui consiste à éloigner un bébé d'une fournaise pendant quatre heures), la narration suit son cours. Si le joueur n'accomplit pas la performance exigée de lui, le récit prend un autre tournant. Il y a donc de la performance dans le jeu, même si elle est souvent traitée sur un ton ironique.

On retrouve une autre dimension de performance, plus proche d'un niveau métadiscursif dans le fait que l'exploration des fins différentes du jeu constitue le cœur du principe ludique de *The Stanley Parable*. La personne n'effectuant qu'une instanciation du récit n'aura pas compris l'intérêt du jeu ; la force de suggestion du choix posé par les deux portes et la possibilité de faire dévier le récit à cet endroit constitue une assurance que le joueur ne se laissera pas tromper par cette illusion expressément grossière d'une narration à « suivre » aveuglément. À partir de ce moment, l'exploration du plus grand nombre de fins possible parmi celles présentes dans le jeu devient un objectif en soi : le but du jeu, c'est le récit, et le but du récit, c'est le jeu.

Un troisième niveau de performance se trouve au niveau des *achievements* : l'accomplissement de certaines actions selon certaines règles approfondit la dimension ludique

tout en l'étendant à des dimensions inattendues pour un jeu traditionnel. Cette extension du caractère réflexif à des éléments hybrides au niveau de la textualité, résultant de la dimension de performance vidéoludique, a pour conséquence un rapport nouveau à l'œuvre narrative.

Chacun de ces domaines a finalement une clé de compréhension : c'est le concepteur du jeu qui est, dans une grande partie, maître de l'expérience vidéoludique. Le Narrateur est un personnage au même titre que Stanley, et la source de tous ses conflits est qu'il n'est pas, comme il le pense, le créateur du jeu ; c'est le développeur du jeu qui a pour mission de tout prévoir et de s'effacer ensuite.

Conclusion générale

Les citations de C.S. Lewis et de J.K. Rowling n'ont rien d'innocent dans le cadre de ce mémoire, et maintenant que le travail d'investigation est terminé, leur éclairage dans l'exercice citationnel sera plus aisé. La citation de la Licorne dans *The Last Battle*, le roman eschatologique des chroniques de Narnia, reflète ici un plaisir dans le monde académique et scientifique, et une nécessité d'aller toujours plus haut, toujours plus avant, d'adopter une démarche toujours plus profonde, sur un nombre toujours grandissant d'objets. Cette première citation concerne donc le travail en lui-même et sa démarche extensive. La seconde citation produit, dans son usage citationnel et donc par sa mise dans un contexte nouveau, un sens résolument lié à la narration ergodique : l'utilisateur produit un sens qui définit l'histoire tout comme ce même sens vient le définir, puisque ses préférences peuvent lui en apprendre autant sur lui que sur le récit qui se révèle alors à lui et, si échéant, que sur le (les) personnage(s) dont il a la responsabilité.

Assassin's Creed et *The Stanley Parable*, s'ils présentent des caractéristiques communes, permettent d'explorer ce qu'est une machine textuelle et une narration vidéoludique sous des angles radicalement différents. On aura vu ici que les deux textes, au niveau de l'instanciation par le joueur, adoptent des configurations très différentes : l'un prend le parti de l'unilinéarité narrative mais ménage une marge d'action en accord avec les conflits du protagoniste, faisant ainsi se joindre discours de l'action et métadiscours de la coénonciation, tandis que l'autre multiplie les possibilités de coénonciation dans une plurilinéarité mise cette fois-ci au cœur de l'expérience de jeu par le truchement de la réitération.

Les évolutions du discours vidéoludique, du public des œuvres vidéoludiques et de l'accessibilité de ces œuvres sont des facteurs de complexification et d'expansion des moyens que les développeurs peuvent mettre en œuvre pour créer des jeux protéiformes, avec des enjeux narratifs nouveaux et d'autres moyens d'incitation à la réflexion des usagers de ces histoires. Dans ce contexte, il importe de tourner un regard vers la production qui en est faite, et de considérer une étude de la fiction indépendamment de ses supports, ou au contraire en considérant la pluralité médiatique qui est une particularité de plus en plus saillante du récit narratif contemporain. Le monde académique a eu tendance à regrouper dans ce corpus nommé « littérature » ce qui était autrefois, par vanité (par snobisme, même) nommé « paralittérature », « littérature de gare », « sous-littérature », des ensembles dans lesquels l'art narratif, soumis aux

attentes d'un public toujours grandissant et toujours plus exigeant, se devait de progresser, de s'explorer, et de proposer des produits toujours plus réfléchis, plus aboutis, et ancrés dans une tradition de plus en plus assurée.

Assassin's Creed est un jeu qui regorge de signification au niveau de sa symbolique et de sa conception, et dont le métadiscours s'accorde avec les thématiques qu'il explore. *The Stanley Parable* est une remarquable exploration des potentialités du jeu, et une école à lui seul de *storytelling* ergodique. Les deux ont en commun cependant qu'ils ne peuvent fonctionner au niveau métadiscursif que si l'acte de coénonciation du joueur est un acte conscient, qui est accompagné d'une réflexion sur l'action et l'énonciation vidéoludiques, ou qui en résulte, et ils accompagnent cette réflexion, l'un au niveau thématique, l'autre en déconstruisant ce qui aurait pu être une histoire tout à fait banale au niveau de sa construction pour en faire une encyclopédie ergodique des possibilités vidéoludiques et une explicitation des limites de l'action vidéoludique. Cet acte réflexif d'expérimentation du jeu implique de penser le jeu comme une structure poreuse, dans laquelle le joueur effectue des allers et retours entre l'expérience de jeu et l'expérience de la réalité quotidienne, les deux constituant des cadres de références distincts, mais communicants. Dans ce cadre, il est tout à fait possible de transposer, d'adapter et de développer la théorie d'Umberto Eco dans l'expérience vidéoludique pour montrer que le rôle du joueur est actif tant dans sa participation à la coénonciation que dans son rôle de « lecture ».

Le travail qui a été fourni ici de mettre en évidence les mécanismes narratifs utilisés sous un angle narratologique est redevable à des mouvements académiques antérieurs, même si son objectif et son choix d'objet sont résolument prospectifs, tout en n'étant pas révolutionnaires. La réflexion que ce mémoire a mise en œuvre peut être continuée sur des corpus basés sur d'autres supports narratifs, tels que les jeux de société narratifs, les jeux de rôle (vidéoludiques, « grandeur nature » ou « sur plateau »). Ce que certains appellent l'hypertexte, l'hyperroman et que nous préférons, à l'instar d'Espen Aarseth, appeler littérature et roman ergodique, ont constitué une première extension du corpus de la littérature, mais nous sommes à un moment limite, dans lequel les concepts de littérature cèdent peu à peu à ce qui relève plutôt d'une étude de la fiction en tant que telle, une narratologie érigée en domaine d'études à part entière, trop souvent réservée à des corpus plus légitimes dans les parcours académiques, divisée entre études de lettres, de cinéma, de *game design*... et dont l'unification s'acquiert *à posteriori*, par une spécialisation paradoxale : acquérir une connaissance généralisée de la fiction se fait en commençant par le petit bout de la lorgnette. Un domaine plus unifié permettrait de faire s'enrichir entre eux les sous-domaines, axés médialement, de

cette narratologie, de rendre plus claires les caractéristiques spécifiques et communes entre elles. Dans les récits que nous avons voulu passer sous la lunette de l'analyse du récit, nous avons vu que le choix représentait un élément de signification. Comme il est effectué par l'utilisateur, ce choix devient signifiant dans toutes ses dimensions, et la communication des implications de ce choix est d'autant plus efficace, puisque la configuration mécanique du texte lui donne une spécificité à cet égard.

Le travail de documentation préalable à la rédaction de ce mémoire a requis des recherches dans la narratologie, dans la ludologie, dans le domaine de l'information et de la communication, dans l'histoire de la littérature et du cinéma, dans des études vidéoludiques à part entière. Le fait de placer l'angle d'approche de l'étude narratologique sur un objet encore trop peu conventionnel aura permis de faire sauter des barrières épistémologiques dans un travail d'études littéraires ; si un grand enseignement des études de langues et littératures est que la multiplicité des approches d'un objet relativement déterminé porte ses fruits en abondance, le déplacement de l'objet d'études dans un voisinage déterminé par son aspect téléologique (raconter des histoires) montre que le couvert de l'évidence académique n'est jamais qu'une invitation de plus à explorer des domaines qui lui sont apparentés sur un critère qui sans lui être propre, lui est essentiel : des Belles-Lettres, nous arrivons à la littérature, puis à la paralittérature, puis à l'étude des arts de la narration, qui comprennent alors cinéma, bande dessinée, et à l'étude de la narration ergodique.

Nous avons vu dans ce travail une conception à la fois nouvelle et datée du texte, dans laquelle le texte est rendu encore plus mouvant que dans la conception d'Eco : là où il y a *lector in fabula*, nous avons un *agens* ou, encore mieux, un *actor* qui influence la structure matricielle de la *fabula*, ou comme nous en avons fait le choix dans le titre de ce mémoire, la *machina fabulatrix*. Cette structure, une structure forcément linéaire à cause de la nature de l'expérience de jeu, est tirée d'une plurilinéarité de récits potentiels. La question posée dans l'introduction de ce mémoire concernant le plaisir de rejouer à un jeu trouve ici une réponse : rejouer à un jeu, ce n'est pas rejouer un jeu. Il y a un plaisir certain à revoir des films ou à relire des livres, notamment quand la connaissance du récit dans sa globalité fait émerger des effets de sens qui échappent au lecteur dans sa première confrontation à l'œuvre, mais ce plaisir est encore différent dans le cas d'un récit vidéoludique, parce que le choix lui-même est porteur de sens, et ce sens n'est parfois accessible que quand les différentes réactions à un événement sont explorées.

Revenons sur cet exemple pris dans l'introduction, celui du jeu *Dishonored*. Il y a trois fins principales, en fonction du style de jeu : un *happy end*, où le protagoniste retient des qualités morales et applique son action à la justice, et une fin négative, dans laquelle le protagoniste se laisse aller à la vengeance au détriment de valeurs comme celle du respect de la vie. Dans les deux cas, le discours éthique du récit est le même, mais le récit change fondamentalement en fonction de l'action du joueur. Ledit joueur pourra donc jouer deux fois à un même jeu, mais en tirer des expériences de jeu fondamentalement différentes, expérimenter une contingence feinte qui lui délivrera un discours sur la fragilité de la rigueur morale (le jeu est en effet plus difficile si le joueur décide de préférer la justice à la vengeance meurtrière), et finalement appréhender une maîtrise d'un monde possible, qui le renvoie à une maîtrise possible du monde.

Ce mémoire n'aura pas abandonné la notion de texte en tant que système de signes agencés dans l'analyse de récits vidéoludique, même si de nombreux chercheurs préfèrent parler de narratologie centrée sur les fonctions cognitives liées au récit¹⁰⁴. Ce choix résulte premièrement du choix de corpus centré sur les jeux à récit complet, qui comportent, en dehors de la construction purement graphique et ludique du jeu, une véritable dimension d'écriture scénaristique, deuxièmement d'une considération du texte dans une dimension sémiologique plurielle. Le texte est une notion accompagnée d'autres qui lui sont familières et qui permettent de rendre compte de certaines particularités de l'œuvre, notamment la dimension philologique : comme on l'a vu avec les enquêtes auprès des joueurs, le jeu a subi des modifications, et l'étude des différents états de l'œuvre (ou du texte vidéoludique) peut passer par la notion de texture, de matérialité des œuvres virtuelles contenues dans des matrices successives. De plus, le texte suppose un auteur, et malgré le peu de considération envers les scénaristes vidéoludiques, on remarque dans le corpus un désir de faire prendre conscience de la dimension coénonciative du discours vidéoludique, et ce sans trop faire l'éloge de la participation du joueur, mais en remettant au centre de la réflexion le rôle des développeurs, scénaristes...

¹⁰⁴ Marc MARTI, Raphaël BARONI, « De l'interactivité du récit au récit interactif », dans *Cahiers de narratologie*, n° 27, 2014 [en ligne] disponible sur <https://journals.openedition.org/narratologie/7077>.

Lexique

Le présent lexique comporte des définitions tirées de l'ouvrage *Narration et jeu vidéo. Pour une exploration des univers fictionnels*, de Fanny Barnabé. Ces définitions seront mises entre guillemets.

Action-aventure : aussi appelé aventure-action, genre ludique dans lequel le joueur alterne phases de recherche et de résolution d'énigmes, et phases d'action.

Boss : « monstre ou adversaire d'une puissance supérieure aux autres et se situant généralement à la fin d'un niveau. Le boss de fin, quant à lui, est encore d'un niveau supérieur et doit être vaincu pour accéder au dénouement du jeu. »

Didacticiel : phase préliminaire d'un jeu, durant laquelle le joueur se familiarise avec l'interface et les commandes dudit jeu. L'anglicisme *tutoriel* peut également être rencontré.

Diégétisation : intégration d'indications ou de mécanismes ludiques dans la diégèse d'un jeu narratif. À l'inverse, la ludicisation désigne l'exploitation d'un élément de la diégèse pour en tirer une indication ou un mécanisme ludique.

Fanfiction : « fiction écrite par un *fan*, par laquelle celui-ci réorganise ou constitue les éléments d'un univers fictionnel préexistant. »

Game design : « Travail de conception des mécanismes ludiques d'un jeu (*gameplay*) qui en définit toute la cohérence interne (ses règles, son univers, ses possibilités d'action...). » Le terme désigne à la fois le travail d'élaboration de ces mécanismes et la configuration finale du jeu. Synonymes : *développement*, *conception*.

Gameplay : ensemble des paramètres qui déterminent l'action vidéoludique dans un jeu. Critère dans ce qui fait la particularité du jeu vidéo par rapport aux autres médias.

Gameplay émergent : style de jeu particulier dans lequel le joueur exploite le jeu d'une manière non prévue par le développeur, en incluant par exemple des règles plus restrictives ou en exploitant des bugs du jeu.

PNJ : Personnage non joueur, dont les actions sont rendues possibles par les développeurs.

Soluce : néologisme formé par apocope de « solution », il s'agit d'un ensemble d'indications aidant à la progression dans un jeu. Elle peut être élaborée par la communauté des joueurs ou émaner de l'éditeur du jeu vidéo.

Vie : Indicateur de la qualité de la performance du joueur. Elle peut se mesurer à l'unité (nombre de vies) ou en pourcentage (barre de vie). L'épuisement du nombre de ces vies ou de la barre de vie entraîne une pénalité (reprendre le jeu à un point précédent ou recommencer le jeu dans son entièreté, par exemple).

Wiki : site communautaire rassemblant, sur le modèle du site Wikipédia, des articles consacrés à différentes œuvres contemporaines (roman, jeux vidéos, séries télévisées...). Un wiki est habituellement hébergé sur le site Wikia (aujourd'hui FANDOM), créé par Jimmy Wales, cofondateur de Wikipédia.

Bibliographie

Bibliographie académique

Monographies

- AARSETH E. J., *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore, 1997.
- ARSENAULT D., *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 [en ligne], disponible sur <http://www.le-ludophile.com/Files/Dominic%20Arsenault%20-%20Memoire.pdf>.
- ARSENAULT D., *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique. Fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo*, thèse réalisée à l'Université de Montréal, 2011 [en ligne], p. 15, disponible sur : https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/bitstream/handle/1866/5873/Arsenault_Dominic_2011_these.pdf?sequence=2.
- BARNABÉ F., *Narration et jeu vidéo. Pour une exploration des univers fictionnels*, Bebooks (livre numérique), Liège, 2014.
- COMPAGNON A., *Le démon de la théorie. Littérature et sens commun*, Points (Essais, 454), Paris, 1998.
- ECO U., *Lector in Fabula. Le rôle du lecteur*, (trad. Myriam BOUZAHER) Grasset (Le Livre de Poche), Paris, 1985.
- ENGEL V., *Fiction : l'impossible nécessité ou Sur les récifs des sirènes naissent les récits des silènes*, Ker éditions (7^e éd.), Hévillers, 2016.
- GENVO S. (s.l.dir.) *Le game design de jeux vidéos. Approches de l'expression vidéoludique*, L'Harmattan, Paris, 2005.
- JUUL J., *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, MIT Press (édition Kindle), Cambridge, 2005.
- MCKEE R., *Story : Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*, HarperCollins, New York, 1997.
- RICŒUR P., *Soi-même comme un autre*, Éditions du Seuil, Paris, 1990.

- STAM R., BURGOYNE R., FLITTERMAN-LEWIS S., *New Vocabularies in Film Semiotics. Structuralism, Post-Structuralism and Beyond*, Routledge, New York, 1992.

Articles et contributions

- « L'effet jogging », dans *Médium*, 2005/4, n° 5, pp.154-159.
- BARNABE F., DOZO B.-O., *La mise en abyme comme principe ludique : une analyse du jeu The Stanley Parable*, 2015 [en ligne] disponible sur <https://orbi.uliege.be/bitstream/2268/176816/1/Article%20-%20Fanny%20Barnab%c3%a9%20et%20Bj%c3%b6rn-Olav%20Dozo.pdf>.
- COAVOUX S., « Les jeux vidéos, un “bien” culturel ? », dans *Médiamorphoses*, n° 22, 2008 [en ligne], disponible sur <https://journals.openedition.org/lectures/5144>.
- DI FILIPPO L., « Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois », dans *Questions de communication*, n° 25, 2014, disponible sur <https://journals.openedition.org/questionsdecommunication/9044>.
- ESKELINEN M., « The Gaming Situation », dans *Game Studies*, vol. 1, n° 1, 2001 [en ligne], disponible sur <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>.
- GENVO S., « Jeux vidéos », dans *Communications*, 2011/1, p. 192.
- GENVO S., PIGNIER N., « Comprendre les fonctions ludiques du son dans les jeux vidéos », dans *Communication*, vol. 28/2, 2011 [en ligne], disponible sur <http://journals.openedition.org/communication/1845>.
- GERBER D., « Le jeu vidéo comme pratique discréditable. Enquête sur les efforts de légitimation ordinaire des joueurs », dans *Reset*, 2015/4 [en ligne], disponible sur <http://journals.openedition.org/reset/452>.
- GINER E., « Inciter à la réflexivité par les mécanismes ludiques : une analyse comparée de *The Witness*, *Undertale* et *The Beginner's Guide* », dans *Le Pardaillan*, n° 2, 2017 [en ligne], disponible sur <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01622006/document>.
- LIPSYC C., « Construction de la perspective, construction du sens : la responsabilisation du lecteur dans le Récit Variable », dans *Communication*, n° 85, 2009, pp. 38-57.

- MARTI M., « La narrativité vidéoludique : une question narratologique », dans *Cahiers de narratologie*, n° 27, 2014 [en ligne], disponible sur <https://journals.openedition.org/narratologie/7009>.
- MARTI M., BARONI R., « De l'interactivité du récit au récit interactif », dans *Cahiers de narratologie*, n° 27, 2014 [en ligne] disponible sur <https://journals.openedition.org/narratologie/7077>.
- MIGOZZI J., « “Fiction littéraire contre storytelling” ? Les pièges d'un vieux duel et d'un faux débat », communication lors de la première journée d'études sur le thème « Face au storytelling : selon quels critères définir la fiction littéraire ? », Paris-Sorbonne, 16 mai 2014 [en ligne], disponible sur http://www.crlc.paris-sorbonne.fr/pdf_revue/revue7/6_Migozzi.pdf.
- MURRAY J. H., « The Last Word on Narratology v. Ludology in Game Studies », 2005 [en ligne], disponible sur <https://inventingthemedium.com/2013/06/28/the-last-word-on-ludology-v-narratology-2005/>.
- RYAN M.-L., « Beyond Myth and Metaphor. The Case of Narrative in Digital Media », dans *Game Studies*, vol. 1, n° 1, 2001 [en ligne] disponible sur <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/> RYAN Marie-Laure, « Metaleptic Machines », dans *Semiotica*, n° 150, 2004, pp. 439-469.
- WOLF W., « Metalepsis as a Transgeneric and Transmedial Phenomenon. A Case Study of the Possibilities of “Exporting” Narratological Concepts », dans *Narratology beyond Literary Criticism. Mediality, Discipinarity*, s.l.dir. de MEISTER Jan Christoph, Walter de Gruyter, Berlin, 2005.

Bibliographie littéraire

- BARTOL V., *Alamut*, (trad. Andrée LUCK-GAYE), Libretto, 2012 (édition originale en 1938 chez Scala House Press).
- BOWDEN O., *Assassin's Creed: The Secret Crusade*, Penguin Books, 2011.
- KERSCHL K., STEWART C., *Assassin's Creed: Brahman*, Ubi Workshop (livre numérique), 2013.

Ludographie

- *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007).
- *Assassin's Creed: Altair's Chronicles* (Gameloft, 2008)
- *Assassins's Creed: Revelations* (Ubisoft, 2011)
- *Assassin's Creed: Origins* (2017)
- *Dishonored* (Arkane Studios, 2012).
- *Dragon Quest I* (Enix, 1989).
- *Dragon Quest VIII : L'Odyssée du roi maudit* (Square/Enix, 2004 [Japon], 2005 [Amérique], 2006 [Europe]).
- *Farming Simulator* (Giants Software, 2008).
- *Goat Simulator* (Coffee Stain Studios, 2014).
- *Harry Potter and the Philosopher's Stone* (Argonaut/Electronic Arts, 2001).
- *Pokémon version Rouge* (Game Freaks, 1999).
- *Pokémon Pinball* (HAL Laboratories, 1999)
- *Pokémon version Rouge feu* (Game Freaks, 2004).
- *Prince of Persia: The Sands of Time* (Ubisoft, 2003).
- *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo, 2017).
- *The Elders Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2011).
- *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013).

Filmographie

- *Assassin's Creed*, 2016, réalisé par Justin Kurzel.
- *Stranger than Fiction*, 2006, réalisé par Marc Forster.

Annexes

I. Traductions

A.

« J'ai ici une liste. Neuf noms y figurent, neuf hommes qui doivent mourir. Ce sont des porteurs de peste, des faiseurs de guerre... Leur pouvoir et leur influence corrompent la terre, en s'assurant que les Croisades continuent. Trouve-les, tue-les. Ce faisant, tu planteras les graines de la paix, à la fois pour la région et pour toi-même. De cette manière, tu te rachèteras.

- Neuf vies en échange de la mienne...

- Une offre très généreuse. As-tu quelque question ?

- Seulement où je dois commencer. »

B.

« Appuie sur « Escape » et quitte le jeu ! Il n'y a pas d'autre moyen de battre le jeu ! Aussi longtemps que tu avanceras, tu parcoureras le chemin d'un autre ! Arrête maintenant et ce sera ton unique vrai choix ! Peu importe ce que tu fais, choisis-le ! »

C.

« Mais Stanley ne pouvait tout simplement pas supporter la pression. Et s'il avait à prendre une décision ? Et si une conséquence importante relevait de sa responsabilité ? Il n'avait jamais été formé pour cela ! Non, cela ne pouvait déboucher sur rien que de mauvais.

La meilleure chose à faire, Stanley pensa, est d'attendre. Rien ne va me faire du mal. Rien ne me brisera. Ici, je peux être heureux pour toujours. Je vais être heureux.

Stanley attendit. Des heures passèrent. Puis des jours. S'était-il écoulé des années ? Il n'avait plus la capacité de le déterminer. Mais une chose était certaine pour lui, au-delà du doute : les réponses viendraient. Finalement, un jour, elles arriveraient. Bientôt, très bientôt, tout cela finira. On lui parlera. On lui dira quoi faire. Maintenant ce moment est un petit peu plus proche. Maintenant il est encore plus proche. Le voilà. »

D.

« Alors, la question la plus étrange sans doute s'insinua dans la tête de Stanley, une question qu'il s'étonnait de ne pas s'être posée plus tôt : " Pourquoi y a-t-il une voix dans ma tête, qui

dicte tout ce que je fais et pense ?" Maintenant la voix se décrivait elle-même, en train d'être examinée par Stanley, qui trouva cela particulièrement étrange. Je suis en train de rêver d'une voix qui me décrit en train de penser que c'est étrange qu'elle décrive mes pensées, pensa-t-il ! Et pendant qu'il trouvait tout cela très étrange et se demandait si la voix parlait à tout le monde dans leurs rêves, la vérité était bien sûr qu'il ne s'agissait pas d'un rêve. Comment cela se pouvait-il ? Stanley était-il en train de se tromper lui-même, en croyant que s'il était endormi, il n'aurait pas à être responsable de lui-même ? Stanley est plus réveillé maintenant qu'il ne l'a jamais été dans sa vie. En entendant maintenant la voix dire ces mots, Stanley ressentit un bon choc. Après tout, il savait bien, sans l'ombre d'un doute, qu'il était, en réalité, dans un rêve ! »

E.

« Oh, attends, qu'est-ce que c'est que cela ? Hmm... hmm... le *Confusion Ending* ? Tu es en train de me dire... que c'est ce dont il s'agit ? Tout cela ne constitue qu'un *ending* ? Et nous devons redémarrer le jeu... quoi... huit, huit fois ? C'est vraiment comme ça que tout ça se déroule ? Tout est... déterminé ? Alors maintenant, en suivant ce programme, je redémarre à nouveau, et ensuite, quoi... Dois-je juste oublier ? Eh bien, et si je ne veux pas oublier ! Mon esprit s'efface simplement parce que c'est écrit ici sur ce... ce... truc ! ce mur ! Et alors, qui m'a demandé ? Pourquoi ne puis-je pas décider ? Pourquoi n'ai-je pas mon mot à dire ? Est-ce vraiment – non, ce n'est pas possible. Je ne veux pas que ce soit possible. Je ne veux pas que le jeu continue à redémarrer. Je ne veux pas oublier ce qui se passe ici. Je ne veux pas être piégé ainsi. Je ne redémarrerai pas le jeu, je ne le ferai pas ! Je ne le ferai pas ! Je ne le ferai pas ! [Le minuteur s'arrête] Et le minuteur... heu, il s'est arrêté ? Est-ce que ça signifie... A-t-on réussi ? A-t-on brisé le cycle ? le... peu importe ce que c'est qui a composé ce programme ? Comment le saurait-on ? Quelqu'un va-t-il venir ? Quelque chose va-t-il arriver ? Bon... D'accord. Je suppose que maintenant on attend. Tu sais, d'une certaine manière, j'imagine que c'est un genre d'histoire, tu ne penses pas ? Je ne sais pas pour sûr si nous sommes à notre but ou sur le chemin, mais bon, on dit toujours que l'important dans la vie, c'est le chemin, et pas le but, alors j'espère que nous sommes sur le chemin maintenant. On le saura, n'est-ce pas ? Finalement. Eh bien, en atten- [après un bruit de buzzer, le jeu redémarre véritablement].

II. Table des illustrations

Figure 1. Exemple de structure ergodique d'un choix dans un texte vidéoludique. _____	15
Figure 2. Schéma de l'instanciation du récit virtuel. _____	17
Figure 3. Deux exemples de mise en abyme dans le jeu Pokémon version Bleue (Game Freaks, 1999). _____	22
Figure 4. L'Animus dans le premier opus Assassin's Creed. _____	30
Figure 5. L'Animus présenté comme une console de réalité virtuelle dans le comic book Assassin's Creed : Brahman. _____	32
Figure 6. Image de couverture du premier opus d'Assassin's Creed. _____	40
Figure 7. Couverture de l'édition indonésienne du roman Alamut. _____	44
Figure 8. Écran-titre du jeu The Stanley Parable. _____	57
Figure 9. Exemple de carte narrative de The Stanley Parable. _____	60
Figure 10 . Un schéma plus détaillé des choix possibles, significatifs ou non, et de leurs conséquences. _____	61
Figure 11. . Dans le Confusion Ending, après avoir perdu l'histoire, le Narrateur tente de retrouver son chemin au moyen d'un parcours tracé. _____	69
Figure 12. Le « paradis » du Heaven Ending. _____	72