



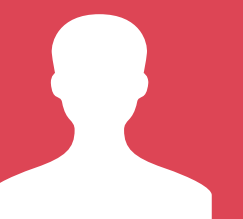
Jeu, narration et réflexivité : le rôle de l'avatar

Colloque « Penser (avec) la culture vidéoludique » - Fanny Barnabé et Julie Delbouille



L'avatar dans les théories de l'immersion

L'avatar est souvent envisagé en tant que vecteur potentiel de l'immersion du joueur dans l'univers ludique (cf. les modèles d'Ermi et Mäyrä, ou d'Arsenault et Picard).



Jeu et réflexivité

La réflexivité caractérise autant l'expérience et l'attitude des joueurs que la structure des objets-jeux

(I) L'attitude ludique est régulièrement décrite par les théoriciens du jeu comme une pratique métadiscursive qui découlerait d'une nécessaire prise de distance de la part des praticiens vis-à-vis de l'activité en cours

Henriot

« Si l'on pénètre dans le jeu au point de n'avoir plus de possibilité de recul et de désengagement, si l'on joue au point d'en venir à oublier qu'on joue, alors on se trouve aliéné : on ne joue plus » (1969 : 88)

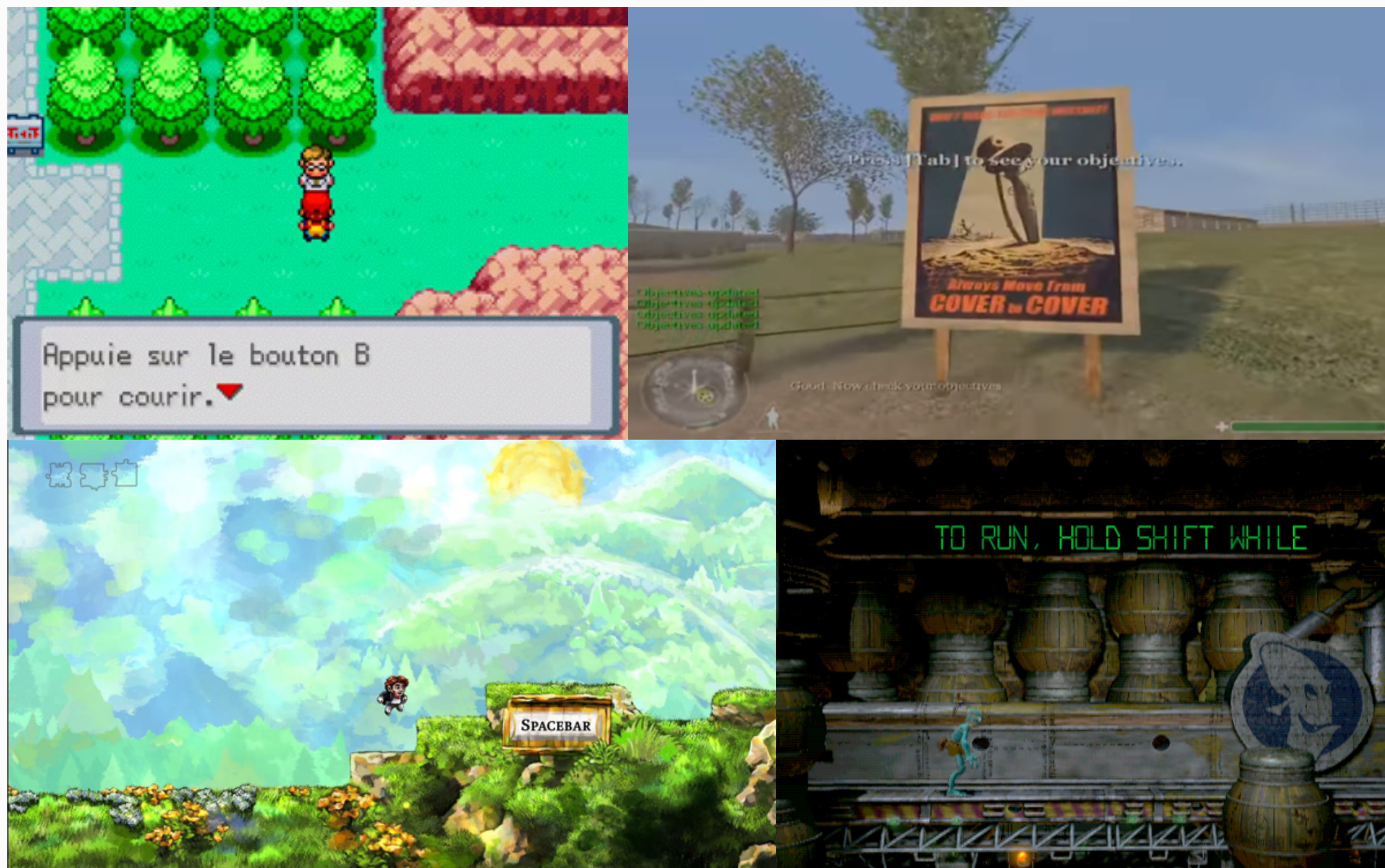
Bateson

Une situation n'est reconnue comme ludique « que si les organismes qui s'y livrent sont capables d'un certain degré de métacommunication, c'est-à-dire s'ils sont capables d'échanger des signaux véhiculant le message : "ceci est un jeu" » (1977 : 2011)

Frissen *et al.*

« When we play, we can enthusiastically immerse ourselves in the play-world, while at the same time keeping an ironic distance towards our playful behavior, which just for that reason can be termed "playful" » (2015 : 19)

Jeu et réflexivité



(II) Nombre d'œuvres vidéoludiques représentent (comme motif thématique) ou mobilisent (comme mécanisme formel) la réflexivité, dans leur structure ou leur narration



Jeu et réflexivité

Les jeux vidéo sont des « récits non naturels »
par excellence

« [unnatural narratives] conspicuously violate [...] conventions of standard narrative forms [...]. Unnatural narratives furthermore follow fluid, changing conventions and create new narratological patterns in each work. In a phrase, unnatural narratives produce a defamiliarization of the basic elements of narrative » (Richardson, 2011 : 34 ; cité par Ensslin, 2015 : 47-48)



L'avatar est l'un des vecteurs de cette réflexivité

En faisant se rencontrer deux plans de réalité distincts, l'avatar constitue ce que Genette (2004 : 110) nomme un « opérateur de métalepse »



Portal

Valve Corporation, 2007



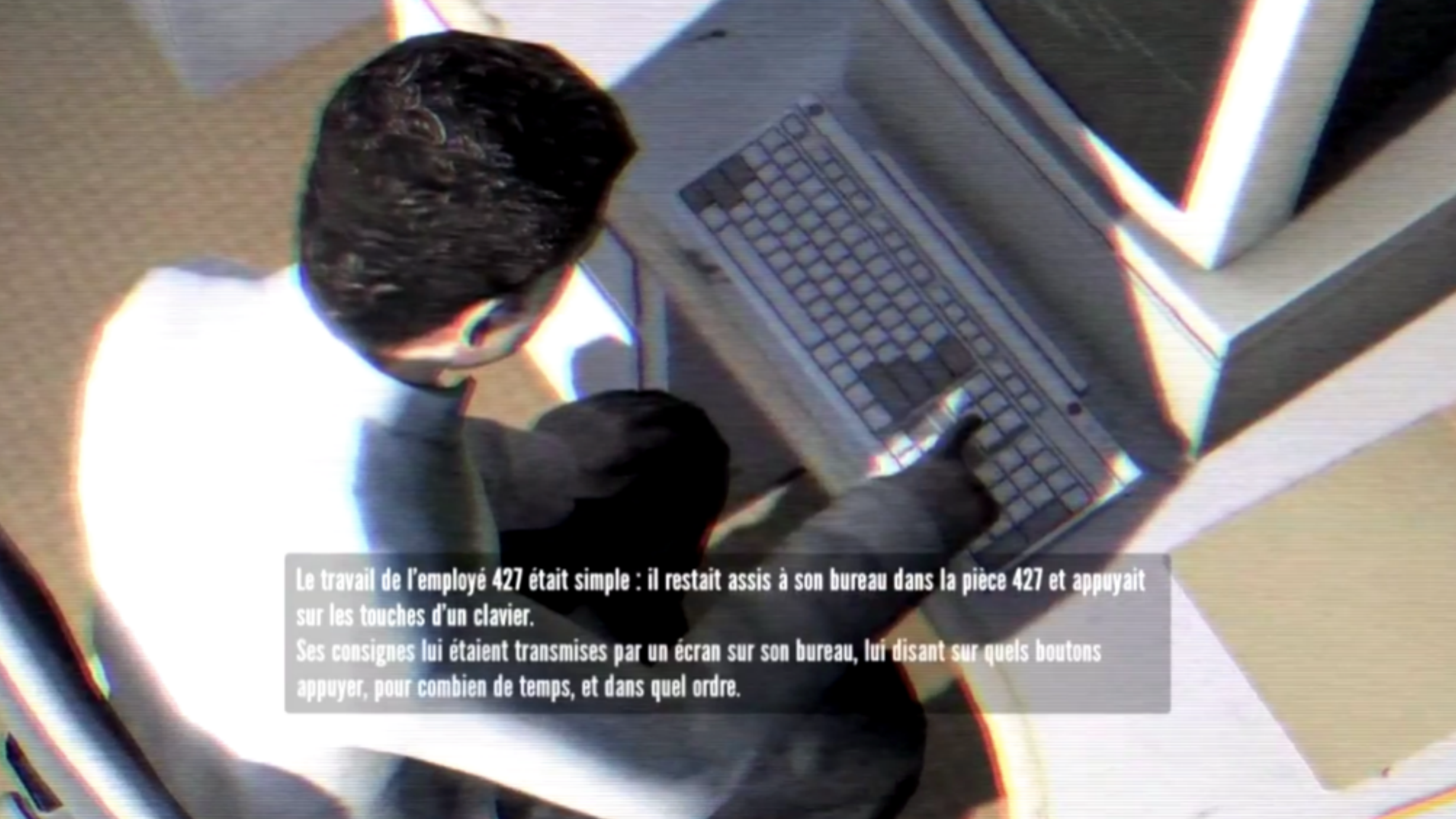
The Stanley Parable

Galactic Cafe, 2013



INSIDE

Playdead, 2016

A high-angle, top-down view of a man with dark hair, wearing a white dress shirt and a dark tie, sitting at a desk. He is looking down at a computer keyboard. The desk is light-colored, and the keyboard is a standard office keyboard. The lighting is bright, creating a strong shadow of the man's head and shoulders on the desk. The background shows the corner of the desk and some papers.

Le travail de l'employé 427 était simple : il restait assis à son bureau dans la pièce 427 et appuyait sur les touches d'un clavier. Ses consignes lui étaient transmises par un écran sur son bureau, lui disant sur quels boutons appuyer, pour combien de temps, et dans quel ordre.

You are playing **THE STANLEY PARABLE**

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

Dans The Stanley Parable, les actions du joueur sont régulièrement enchâssées dans la narration, et ce dès l'écran de lancement : ce dernier met visuellement en abyme plusieurs écrans d'ordinateur, incluant ainsi implicitement le moniteur du joueur au coeur de la fiction.

Begin the game
Options
Credits
Quit



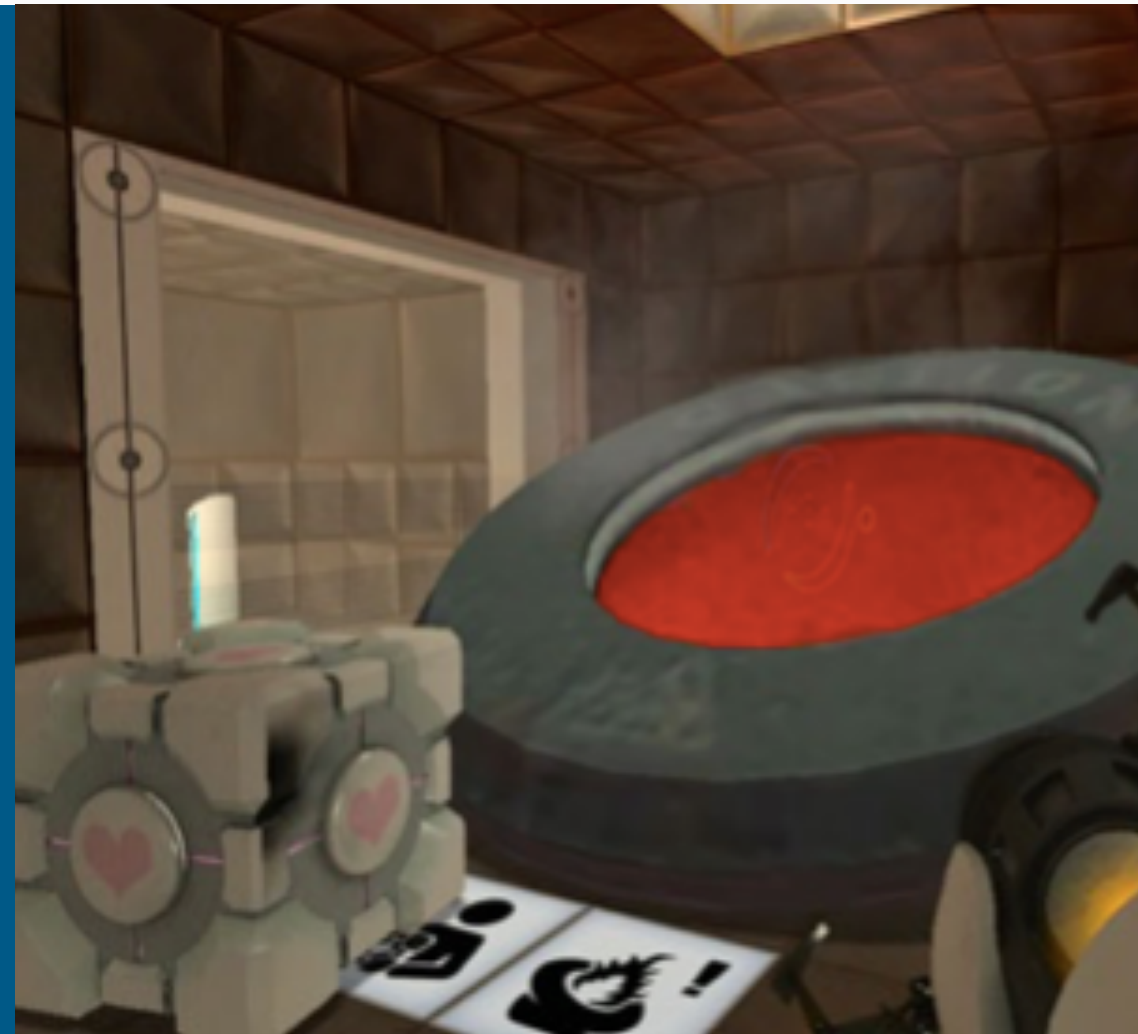


Attends un peu, est-ce j'ai bien vu... non, impossible. Je n'arrive pas à le croire. Comment n'ai-je pas pu remarqué ça plus tôt ?

Tu n'es pas Stanley, tu es une personne bien réelle. *soupir* J'ai été induit en erreur. C'est comme ça que tu as pu faire des choix corrects et incorrects !

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

« Bravo, androïde. Le centre d'enrichissement vous rappelle que l'enfer des androïdes vous attend si vous manifestez le moindre signe de protestation »



« Je vais vous tuer et il ne reste plus de gâteau. Vous vous en moquez, c'est ça ? »



« Je ressens la douleur contrairement à vous »

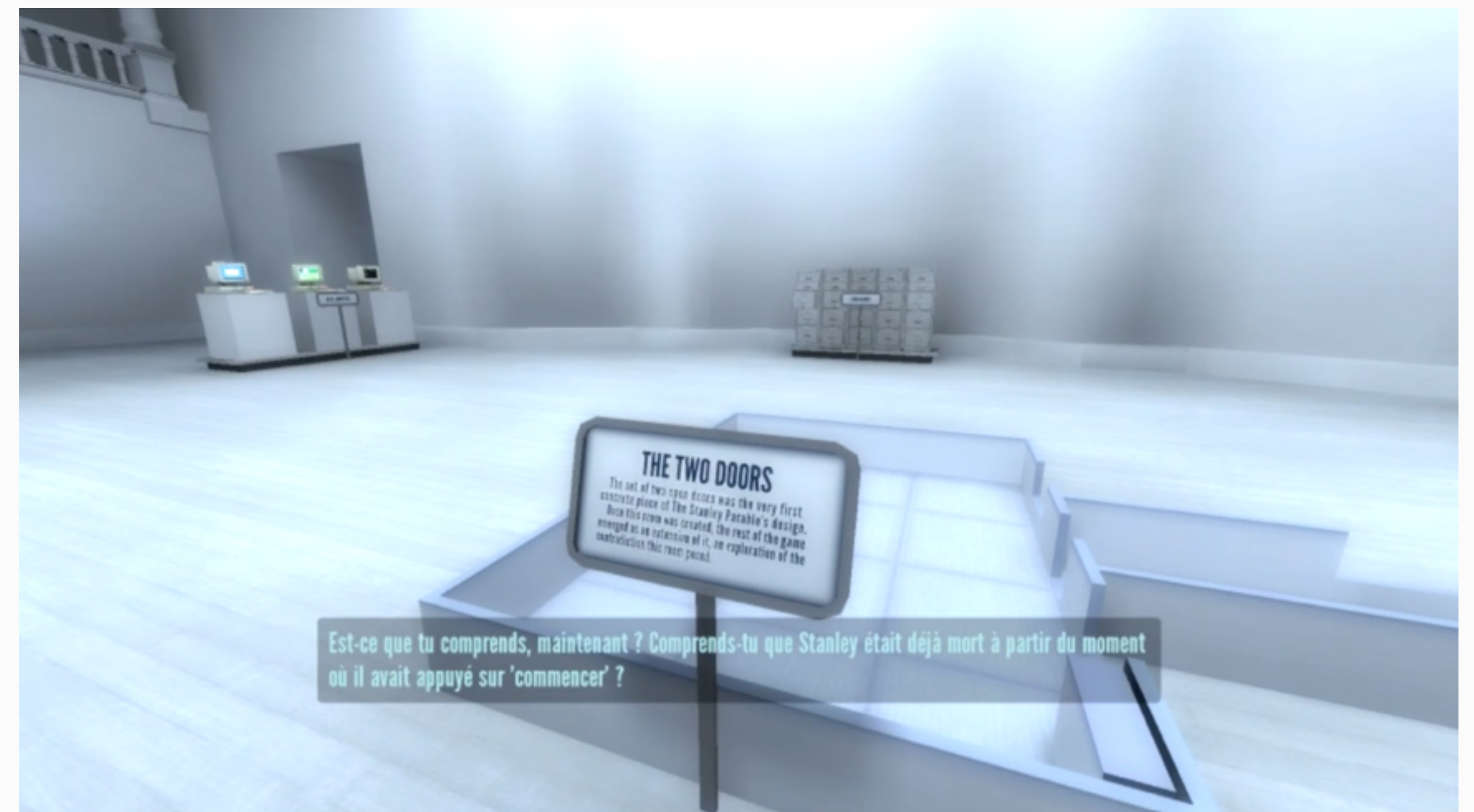


« J'ai scanné votre cerveau, ce qui me permet de veiller sur vous au cas où il vous arriverait quelque chose de mal, c'est-à-dire très bientôt »

Inside



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



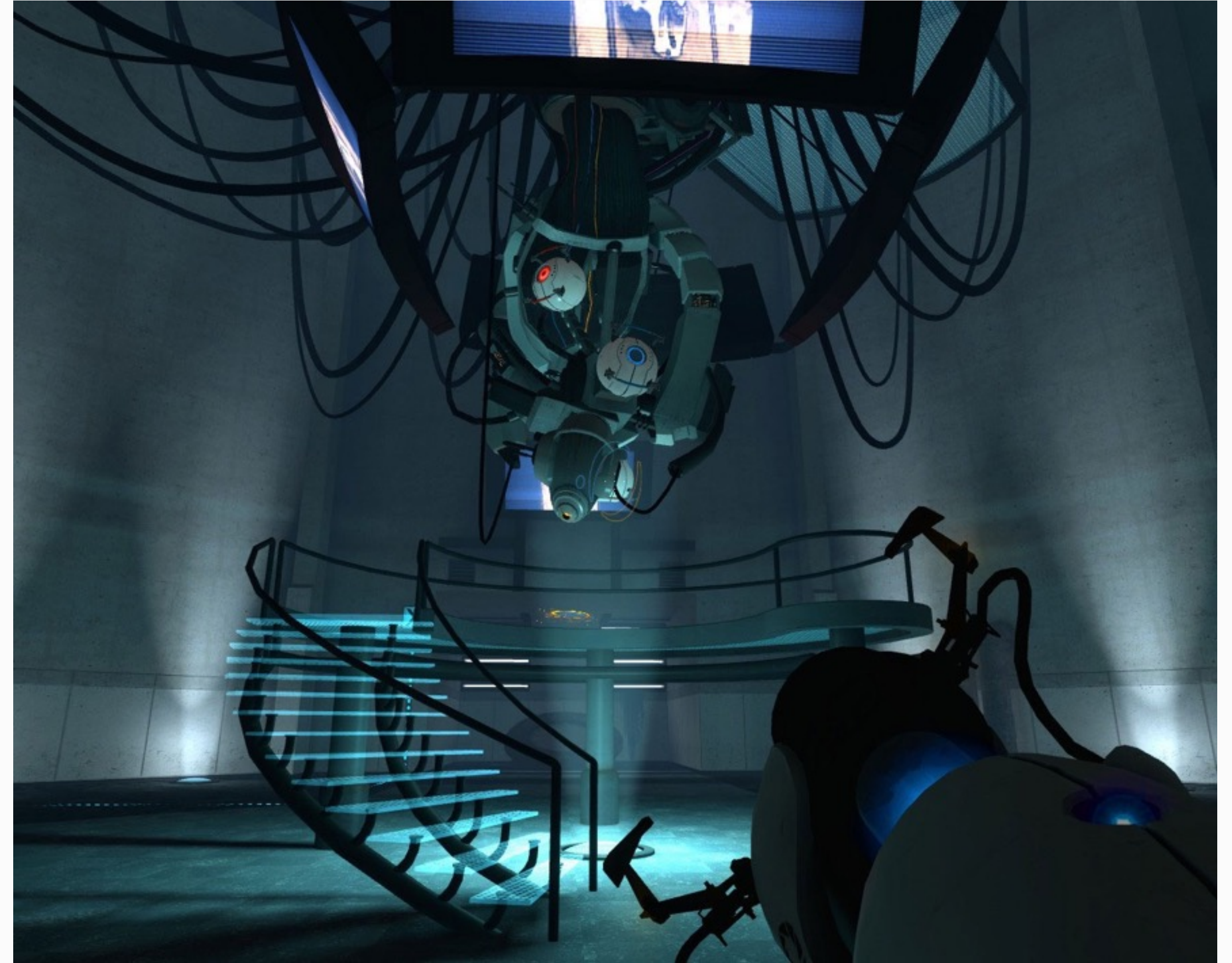
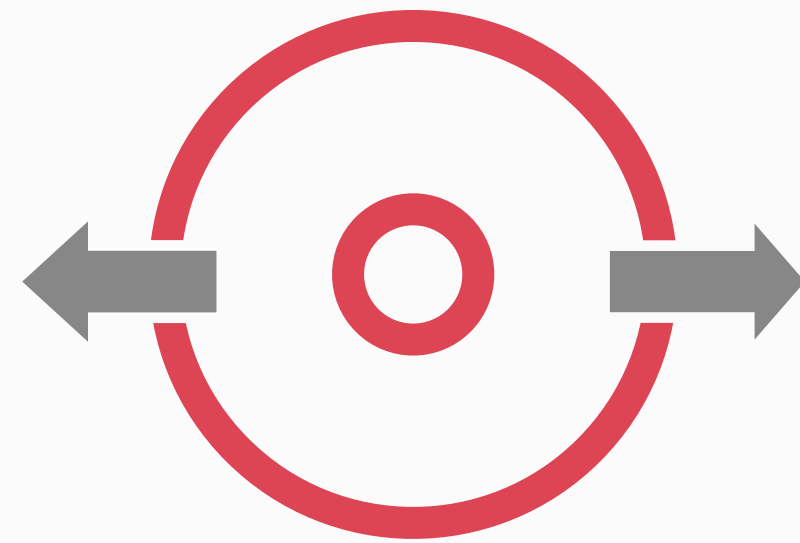
Cette mise en scène de l'avatar en tant que figure de l'Autre, du double, confère à cette instance ludique une altérité suffisamment forte pour qu'il puisse se faire le miroir du statut du joueur *en train de jouer*

La relation joueur-machine mise en abyme

Les jeux choisis engagent également une réflexion sur la relation (et notamment l'opposition) entre le joueur et le jeu, le système, la machine. Le jeu de notre corpus qui représente le plus explicitement l'opposition du joueur et de la machine est sans doute *Portal*. Les deux protagonistes qui s'y affrontent peuvent effectivement être vus comme des figurations de ces instances.



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



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



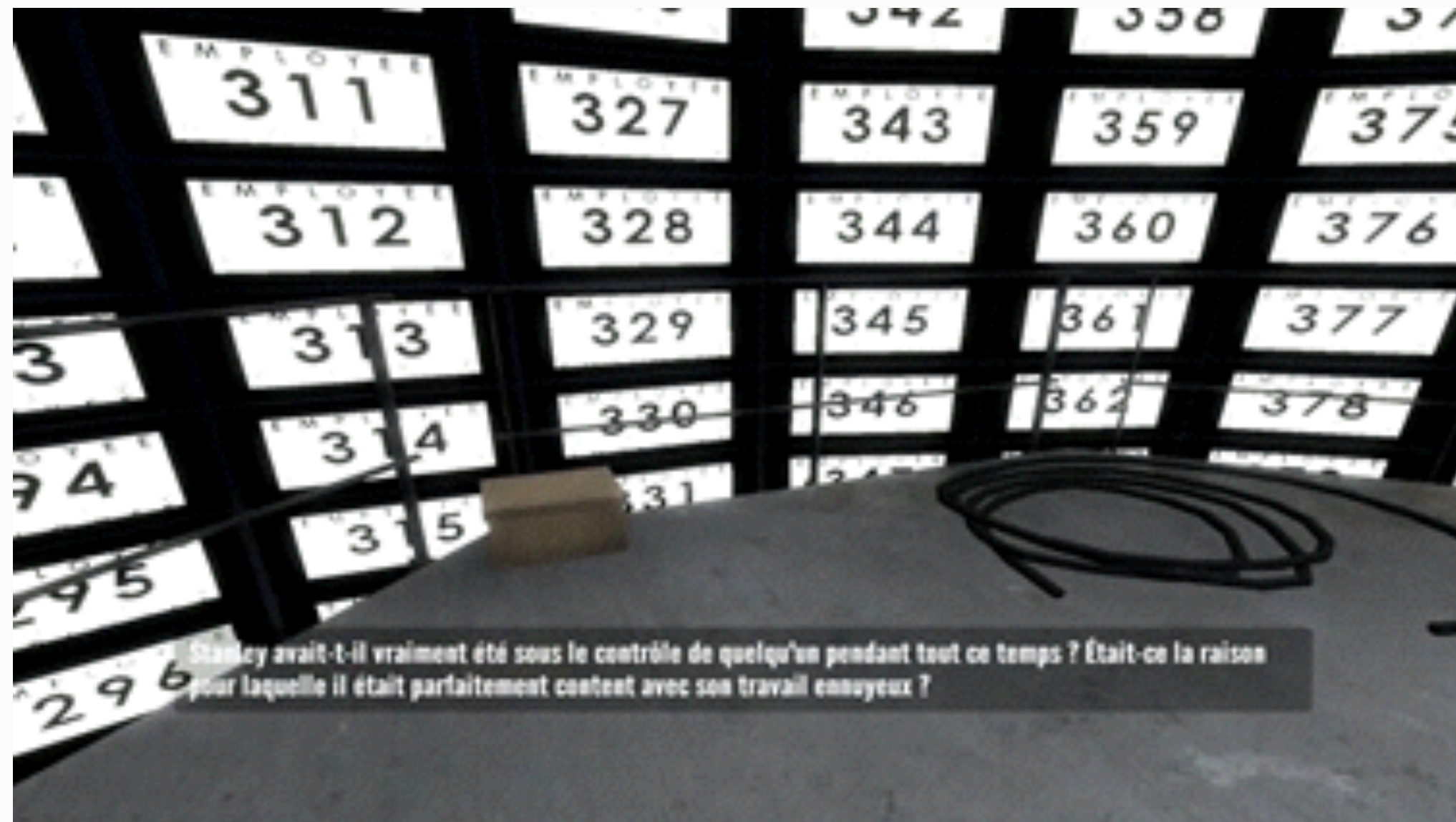
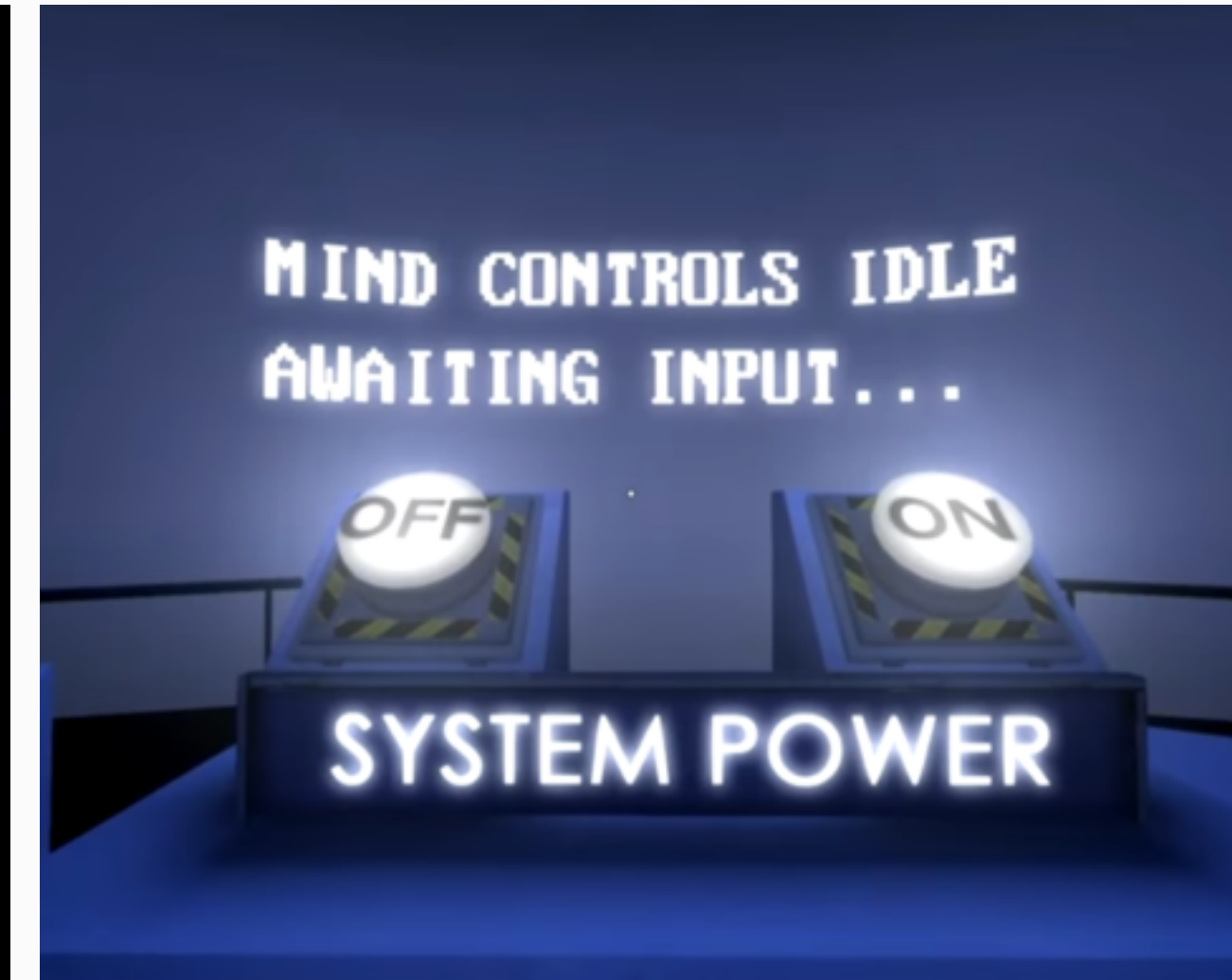
La relation joueur-machine mise en abyme : antagonisme, complicité et contrôle



Quand Stanley arriva devant deux portes ouvertes, il traversa celle de gauche.



Stanley marcha tout droit vers la grande porte au-dessus de laquelle on pouvait voir : 'Centre de Contrôle Mental'.



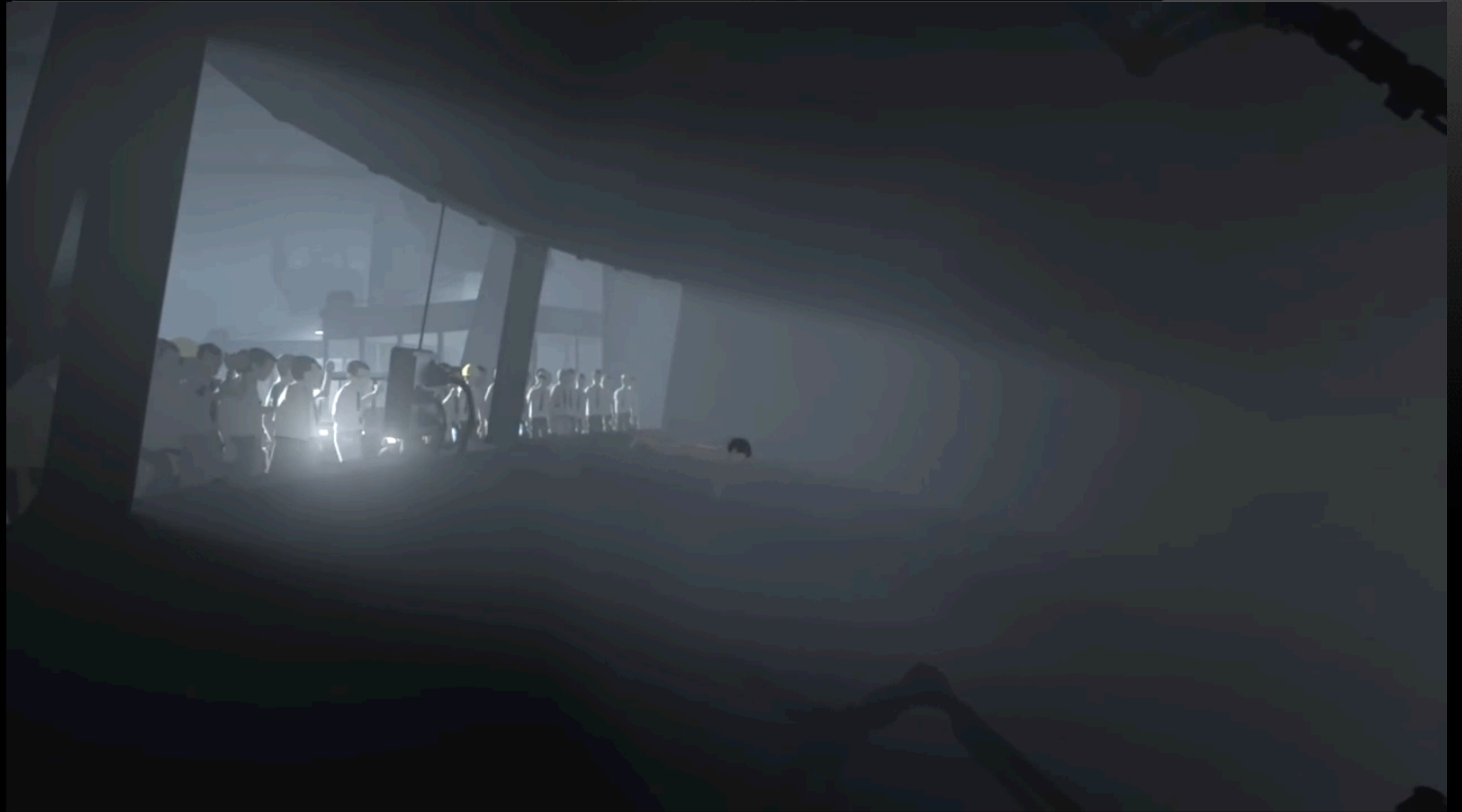
Stanley avait-il vraiment été sous le contrôle de quelqu'un pendant tout ce temps ? Était-ce la raison pour laquelle il était parfaitement content avec son travail ennuyeux ?



Plus personne ne lui dirait où aller, quoi faire, quoi ressentir. La vie qu'il mènera désormais ne sera que la sienne.



Inside



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





L'avatar comme opérateur de réflexivité

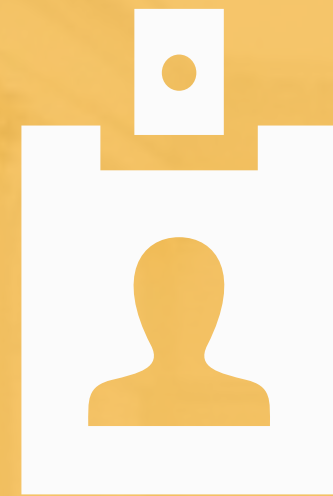
Les dispositifs évoqués permettent de questionner notre conception de la relation entre joueur et jeu, qui, dans les discours, est souvent décrite en termes d'immersion fictionnelle, d'identification ou encore d'engagement. L'avatar fait ici médiation entre le jeu et le joueur, et agit comme un opérateur de réflexivité.



Sources bibliographiques



- Arsenault Dominic et Picard Martin (2008), « Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéoludique », in *Proceedings of HomoLudens: Le jeu vidéo: un phénomène social massivement pratiqué* [en ligne]. URL : http://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/arsenault,-picard---le-jeu-video-entre-dependance-et-plaisir-immersif_0.pdf
- Bateson Gregory, *Vers une écologie de l'esprit*, Paris, Seuil, 1977
- Bonenfant Maude (2015), *Le libre jeu. Réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique*, Montréal, Liber
- Brown Emily et Cairns Paul (2004), « A Grounded Investigation of Game Immersion (2004) », in *Proceeding of CHI '04 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, New York, ACM Publications, pp. 1297-1300 [en ligne]. URL : <https://www-users.cs.york.ac.uk/~pcairns/papers/Immersion.pdf>
- Ensslin Astrid (2011), « Diegetic Exposure and Cybernetic Performance : Towards Interactional Metalepsis », Communication au colloque Staging Illusion : Digital and Cultural Fantasy, Université du Sussex [en ligne]. URL : https://www.academia.edu/1157402/Diegetic_Exposure_and_Cybernetic_Performance_Towards_Interactional_Metalepsis
- Ensslin Astrid (2015), « Video Games as Unnatural Narratives », in Fuchs M. (dir.), *Diversity of Play*, Lunebourg, Meson Press, pp. 41-72 [en ligne]. URL : <http://research.bangor.ac.uk/portal/files/7178360/PDB5367-00.pdf>
- Ermi Laura et Mäyrä Frans (2005), « Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion », in *Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play*, Vancouver [en ligne]. URL : <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06276.41516.pdf>
- Frissen Valerie, Lammes Sybille, De Lange Michiel, De Mul Jos et Raessens Joost (2015), dirs., *Playful Identities. The Ludification of Digital Media Cultures*, Amsterdam, Amsterdam University Press
- Genette Gérard (2004), *Métalepse : de la figure à la fiction*, Paris, Seuil
- Henriot Jacques (1969), *Le jeu*, Paris, Presses Universitaires de France
- Henriot Jacques (1989), *Sous couleur de jouer*, Paris, José Corti



Fanny Barnabé
Julie Delbouille

fnrs
LA LIBERTÉ DE CHERCHER

FNRS

Fonds national
de la recherche
scientifique

Université
de Liège
Faculté de
Philosophie et Lettres



Liège Game Lab

Groupe de recherche
sur le jeu vidéo



Twitter : @ypsem et @JulieDelbouille



Merci pour votre attention.