



HAL
open science

The Beginner's Guide, une introduction à la pensée d'Umberto Eco

Esteban Giner

► **To cite this version:**

Esteban Giner. The Beginner's Guide, une introduction à la pensée d'Umberto Eco. 2016, pp.[En ligne]. hal-01767491

HAL Id: hal-01767491

<https://hal.univ-lorraine.fr/hal-01767491>

Submitted on 17 Apr 2018

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

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

The Beginner's Guide, une introduction à la pensée d'Umberto Eco

Esteban Giner, Université de Lorraine, Laboratoire CREM, Equipe PIXEL

The beginner's Guide est un jeu fantastique, non pas que son gameplay soit particulièrement incroyable. Je n'irai pas non plus jusqu'à dire qu'il s'agit d'un jeu auquel il faut avoir joué pour justifier d'une certaine culture vidéoludique. sorti en , *TBG* offre quelque chose très rare et extrêmement précieux dans le paysage du Jeu Vidéo : il propose une vision d'auteur, une véritable réflexion sur le médium et sur la relation qu'entretient le joueur avec le développeur. Cependant, serait-il trop prétentieux de supposer qu'il n'y a qu'une seule et unique façon de comprendre *TBG*, qu'une seule vérité se cachant dans ? Parce que finalement, c'est contre cette idée que lutte Davey Wreden dans ce jeu. Il lutte d'ailleurs contre beaucoup de préconçus autour du jeu vidéo mais clairement, dans *The Beginner's Guide*, Wreden dresse une critique acerbe de la façon dont les joueurs et les critiques récupèrent des oeuvres vidéoludiques et transformant le message initial du jeu, ou du moins, tentent d'imposer une certaine vision, une certaine compréhension comme étant la seule et unique "bonne" compréhension.

Et plus je parcourais le jeu, plus je commençais à raccrocher le propos de Wreden à un très grand penseur de du XXème siècle. Par le passé, lorsque j'avais parcouru pour la première fois le très intéressant *Stanley Parable* j'avais tout simplement aimé cette expérience. La relation que l'on développe avec le narrateur m'avait bluffé à l'époque. Cependant, je n'avais pas poussé la réflexion plus loin. J'y voyais alors un jeu qui invitait le joueur à s'interroger sur la notion de choix dans les Jeux Vidéo, comme toutes les analyses qui ont été publiées à ce moment d'ailleurs. Cependant, avec *The Beginner's Guide*, l'Oeuvre de Wreden a fait sens nouveau. J'ai cette impression que Wreden est en train de formaliser une théorie du jeu vidéo. Alors quand je parle de "théorie" je ne pense pas qu'il s'agit d'une théorie absolue qui s'appliquerait dans toutes situations mais plutôt une certaine réflexion sur Jeu Vidéo, à l'instar de ce que Jonathan Blow est lui aussi en train de faire dans une autre direction.

Et cette réflexion, soutenue par Wreden, existe depuis quelques temps puisque aujourd'hui, je perçois *Stanley Parable* et *The Beginner's Guide* comme des relectures et des adaptations vidéoludiques de deux oeuvres fondamentales de la pensée d'Umberto Eco que sont respectivement *Lector in Fabula* et *les Limites de l'interprétation*. Ce qui est extraordinaire dans les oeuvres de Wreden, c'est à quel point ses jeux présentent des similitudes avec les réflexions proposées avec les travaux d'Umberto Eco.

Pour faire très simple, *Lector In Fabola*, sous-titré "le rôle du lecteur", est un essai sur la participation du lecteur dans son acte de lecture. Je ne vais pas revenir sur l'intégralité de l'essai mais je vais aborder l'une des idées et théories centrales. Celle-ci concerne le concept de "Lecteur-Modèle". En effet, dans son essai, Eco critique énormément le schéma "classique" de la communication. Ce schéma "classique" représente l'acte de communication sous la forme d'un transfert d'un *message* entre un *émetteur* et un *récepteur*. Adapté à la lecture, ce schéma prend la forme d'un acte de communication entre un auteur et un lecteur au travers d'un *medium* : le livre. Or, Umberto Eco propose de conceptualiser le *lecteur* comme une figure extrêmement active dans la construction d'un récit. En effet, le message transmis par l'auteur est composé de "codes". Cependant, ces "codes" ne font pas forcément référence aux mêmes choses chez le lecteur et l'auteur. Ainsi, lorsque le lecteur *décode* le message d'un livre, il apporte de nombreuses références personnelles. Eco utilisait notamment la très belle expression de "promenades inférentielles" pour exprimer le fait que le lecteur puise dans son "stock" de connaissances pour décoder le message d'un livre ; et ce décodage ne correspond pas forcément aux idées de l'auteur. Dès lors et avec cette conception de la littérature, on s'aperçoit du caractère interactif de l'acte de lecture. Cet acte conduit forcément à la coconstruction d'un texte final qui n'est *de facto* pas totalement le texte que l'auteur souhaite transmettre. Ainsi, ce dernier a pour tâche de mettre en place une stratégie discursive, un terme un peu barbare qui signifie une idée plutôt simple : une stratégie qui doit susciter l'adhésion du lecteur et le maintenir dans son acte de lecture. Donc au travers de l'oeuvre, l'auteur doit mettre en place toute une stratégie dont le seul but est de s'assurer que le lecteur parcourra l'intégralité du texte.

Cette idée est forcément connexe de la notion de choix dans le parcours d'une oeuvre ou d'un média. Le lecteur fait le choix de "coopérer ou non" avec l'auteur afin que le récit se poursuive ; et cela suscite une question directe à notre sujet : le joueur fait-il plus de choix qu'un lecteur ? Voilà une question forcément enflammée qui est au centre de nombreux débats entre joueurs de Jeux (vidéo, de rôle, de plateaux). Ainsi, la stratégie d'un Jeu ou d'un livre est de restreindre le plus possible les choix du joueur/lecteur afin que le message transmis corresponde le plus possible à ce que souhaite transmettre l'auteur, tout en donnant l'illusion d'une très grande liberté d'action. Dans cette logique, le choix est une illusion nécessaire pour le joueur car ce sont les choix qu'il pense faire qui donnent véritablement "sens" à l'expérience. L'art du Game Designer est donc de créer de la contingence tout en créant l'illusion de la prise de décision.

Cette illusion du choix et la participation volontaire et active du joueur est le cœur du gameplay de *Stanley Parable*. Dans ce jeu, Wreden, au travers du narrateur, propose une expérience scriptée au joueur. Cependant, contrairement à un jeu d'aventure du type *TellTale*, le jeu laisse le "choix" au joueur de poursuivre ou non l'aventure selon le script prévu par le narrateur. Tout l'objectif du joueur va donc être de s'émanciper du script et de créer de l'émergence, attention spoiler : sans jamais y arriver. La thèse de *Stanley Parable* est donc très tranchée : le joueur ne peut pas sortir du cadre du jeu, il n'y a pas de "libertés" qui ne soient pas déjà prévues par l'auteur (cela correspond notamment à l'idée de Colas Duflo qui énonce que c'est la règle du jeu qui crée la liberté du joueur). Malgré la sensation de contrôle, c'est toujours le game designer qui est aux commandes. Cette thèse est sans compromis puisque cela remet aussi en cause l'idée de *gameplay émergent*. Pour Wreden dans *Stanley Parable*, l'émergence n'existe tout simplement pas dans une activité ludique aussi rationalisée que le jeu vidéo.

Finalement, on retrouve dans ce jeu de nombreuses idées d'Umberto Eco concernant la nécessaire participation du joueur au bon déroulement de l'histoire. Le joueur doit être

“volontaire”, il doit se laisser convaincre afin de poursuivre l’oeuvre. Cependant, tout le gameplay du jeu réside dans la proposition suivante : le joueur doit essayer de s’émanciper de la narration, il doit tester les limites du jeu pour constater par lui-même que la liberté dans un jeu n’est qu’une illusion. Le fait est que nous nous apercevons bien vite que toutes les situations imaginées par le joueur pour “sortir” du jeu ont déjà été imaginées par le développeur. Autrement dit, toutes les actions ont déjà été prévues, déterminées. Il n’y aurait donc que des jeux à progression : où le gameplay est totalement scénarisé par le game design.

On retrouve aussi cette même thématique dans *The Beginner’s Guide*. Cependant, celle-ci est présentée d’une autre manière. Dans *Stanley Parable*, la progression est relativement simple. Or, *TBG* propose des expériences vidéoludiques qui sont en réalité quasiment insurmontable pour le joueur. Contrairement à ce qui a été énoncé concernant la stratégie discursive d’une oeuvre, les jeux de Coda, le développeur des jeux qui nous sont présentés, a mis en place une stratégie empêchant la progression du joueur. Ce dernier ne peut progresser car grâce à la présence de Davey, le narrateur qui au fur et à mesure, nous crée des passe-droits. Encore une fois, la volonté du joueur est mise à rude épreuve car bien que parfois, il lui est possible de résoudre par lui-même les situations de gameplay et bien, je suppose qu’il va plutôt choisir de faire confiance au narrateur pour que celui-ci lui fasse vivre les expériences plus rapidement. Encore une fois, Wreden soutient la thèse que le joueur ne peut quasiment rien faire sans le développeur et qu’il ne peut interagir que parce que cela a été déterminé et autorisé par le développeur. Il y a d’ailleurs dans *The Beginner’s Guide* des passages impossibles à passer sans que le joueur “consente” à se faire aider par le narrateur.

Ainsi, nous constatons que *TBG* et *Stanley Parable* sont de formidables adaptations vidéoludiques du concept de Lecteur-Modèle développé par Umberto Eco. Les deux oeuvres proposent chacune une réflexion de Wreden sur le rôle du joueur lorsque ce dernier joue et c’est une vision finalement très marquée, volontairement ou involontairement, par la pensée d’Eco mais *TBG* va encore plus loin en abordant la récupération d’une oeuvre par le lecteur ou le critique. On entend par “récupération” le moment un individu ajoute du sens à une oeuvre

qui n'est pas souhaité pour l'auteur originel de l'œuvre. Nous abordons donc maintenant le cas de la surinterprétation des oeuvres ou le fait de les dénaturer dans le but de mettre en valeur sa personne, en tant que critique, plutôt que l'œuvre elle-même. Wreden dresse donc une critique acerbe de ce phénomène mais aussi de la critique en général. Je conseille vivement au lecteur de cette analyse d'aller se renseigner concernant l'analyse de la personne du "développeur" dans *TBG* car nous nous n'y attarderons pas ici.

Dans le dernier jeu de Wreden, l'histoire est la suivante : la personne de Davey nous propose d'explorer les jeux d'un développeur obscur nommé Coda. Il s'agit donc finalement d'une visite guidée puisque l'œuvre de Coda est commentée par Davey en même temps que nous la partageons. Pour continuer les parallèles que nous dressions auparavant. *The Beginner's Guide* est la version vidéoludique d'une œuvre littéraire commentée dans laquelle le lecteur lit, par exemple, un livre de Zola et en même temps les commentaires de bas de pages faits pour nous aider à comprendre la diégèse ou la volonté de l'auteur. Ainsi, si le titre semblait assez abscons, on comprend ici qu'il s'agit d'une sorte de manuel d'introduction à l'œuvre d'un auteur. A mon sens finalement, il s'agit aussi d'une introduction à la pensée d'Umberto Eco. Le jeu finalement nous propose donc un contexte similaire puisque nous ne jouons pas seuls les jeux développés par Coda. Nous sommes simplement invités à les parcourir les niveaux selon l'angle du narrateur. Ainsi, au tout début du jeu, il s'agit surtout d'une expérience qui cherche à nous partager la compréhension qu'a le narrateur des oeuvres de Coda.

Ainsi, nous avons vu dans les précédents paragraphes que l'expérience proposée par *The Beginner's Guide* est un pari risqué. Il s'agit véritablement de quelque chose d'atypique puisque si nous devons résumer le jeu en une phrase, il s'agirait d'énoncer que *TBG* est un jeu qui a pour objectif de partager la compréhension d'un corpus de Jeux d'un développeur par un Critique ou tout simplement une personne appréciant le travail dudit développeur. Cependant, le twist final du jeu nous énonce que le narrateur, le critique, a en réalité modifié les jeux du développeur afin que ceux-ci correspondent à sa représentation, à ses théories, d'où la référence au deuxième livre d'Umberto Eco : *Les limites de l'interprétation*. Dans ce second

livre, Eco propose une méthode pour définir ce qu'est le travail de critique et les limites que ce dernier doit se fixer afin de respecter la volonté de l'auteur. C'est ce constat qui est dressé dans *The Beginner's Guide*.

Dans l'un des derniers niveaux du jeu, Coda s'adresse directement au narrateur en lui demandant explicitement de ne plus détourner le message originel des ses jeux. En tant que joueur, on apprend par la même occasion que le narrateur nous a menti. En effet, très tôt dans le jeu, ce dernier nous énonce que Coda conclut ses jeux en ajoutant un lampadaire dans le dernier lieu visité par le joueur de chaque expérience. Or, il apparaît à la fin du jeu qu'il s'agissait en fait du narrateur qui rajoutait ces lampadaires à la fin de chaque jeu de Coda. Nous pouvons interpréter cela de deux façons. Premièrement, nous comprenons cela comme une critique de la quête éternelle de sens de la part des fans. Au fil de leurs réflexions, ceux-ci se sentent obligés de rationaliser et de combler tous les trous laissés par l'auteur. Cela peut atteindre son paroxysme lorsque ces fans modifient les oeuvres initiales pour mieux correspondre à leur représentation de l'œuvre. Secondement, et conséquence de du premier point, Wreden dresse une critique acerbe des biais de confirmation que les lecteurs-joueurs mettent en place lorsqu'il élabore leur théorie pour comprendre l'œuvre. Ces derniers supposent automatiquement que leur représentation est la seule "bonne" représentation et une fois cette dernière travaillée, les lecteurs-joueurs vont chercher uniquement à confirmer leur représentation/théorie. C'est ce que l'on appelle en épistémologie un biais de confirmation. C'est ce qui se produit avec Davey, le narrateur. Si au début du jeu, sa réflexion semble cohérente, On s'aperçoit rapidement qu'il ne cherche dans les jeux de Coda que des phénomènes qui viennent soutenir ses théories en occultant de nombreux pans des jeux. Wreden critique aussi le public des critiques qui ne remet pas assez en question les schémas logiques de ces derniers. Dans le jeu, cela se traduit par la totale confiance que l'on accorde extrêmement rapidement au narrateur. Il est aussi intéressant de noter que l'on va suspendre alors notre esprit critique puisque nous avons en face qui fait office d'autorité. Il a tout un discours du narrateur expliquant sa relation avec le développeur. Une brève étude du discours

fait apparaître qu'il s'agit là d'une simple stratégie cherchant à convaincre le récepteur que l'émetteur est "compétent" et que le premier peut accorder sa confiance au second.

Davey Wreden, au travers de ces deux jeux a su nous proposer une conception intéressante du jeu vidéo. Celui est un médium (un message donc si l'on souhaite faire référence à McLuhan) qui met en place une stratégie discursive créant de la contingence et un sentiment de liberté au joueur tout en sachant que cette dernière est fictive. Cependant, on s'aperçoit que Wreden fait finalement référence aux propos d'Umberto Eco, volontairement ou involontairement. En effet, Wreden et Eco sont tous les deux d'accord pour énoncer que le lecteur-joueur est un acteur important dans la cocréation d'un récit, d'une histoire narrée. C'est finalement ce dernier qui effectue l'action et qui poursuit l'histoire, l'écrivain et le développeur ont donc énormément besoin d'obtenir la validation du lecteur-joueur. Sans cela, le récit ne peut se mettre en place.

Wreden et Eco semblent aussi d'accord pour placer des limites à l'interprétation, cette dernière ne doit pas porter atteinte au message que l'auteur souhaite transmettre. Ainsi, bien que les deux penseurs acceptent le nombre infini de possibles interprétations, ils mettent tous deux l'accent sur le besoin d'une méthode afin de limiter ce qui peut être des biais cognitifs difficilement repérables.