

Merci d'être venu assister à ma présentation qui portera donc sur ce que j'ai nommé les émotions métaleptiques. Commençons sans tarder et n'hésiter à me faire signe si je suis trop long. Je prévois toujours une présentation à géométrie variable, histoire de rattraper le retard.

PP

Avant d'aborder les émotions en tant que telles, je fais un détour théorique pour voir par quel biais le joueur vit le jeu et, du coup, éprouve des émotions. De nombreuses théories existent sur le sujet, qui ont eu plus ou moins de succès en fonction, mais qui sont rarement parfaites. D'ailleurs, même la théorie que j'ai sélectionnée pour mon étude est sans doute critiquable, mais il s'agit surtout ici de prendre un modèle qui corresponde à mon objet.

Pour ma part, j'ai choisi de considérer l'activité du joueur sous l'angle de l'engagement tel que défini par Caïra en 2018 : « Parmi les multiples interprétations possibles de la notion d'engagement, je m'en tiendrai à la plus neutre, en apparence la plus simple : être engagé dans le jeu et s'engager vis-à-vis des joueurs. L'engagement ludique, donc, comme simple fait de jouer, d'être "au jeu" »

Les avantages de cette théorie sont multiples. Caïra considère que l'expérience du joueur n'est pas uniquement centrée sur un point en particulier, mais qu'elle peut porter sur une pluralité de critères. Lui en distingue 6 que vous voyez à l'écran (le modèle MEDIAL), mais rien n'empêcherait peut-être dans distinguer d'autres, voire de raffiner les 6 critères qu'il met en avant.

Autre avantage de cette théorie, contrairement à beaucoup d'autres chercheurs qui conçoivent le jeu sous l'angle d'une expérience optimale en permanence, Caïra estime qu'il n'y a pas de joueur prototypique, et que l'expérience de chacun peut varier en fonction d'énormément de facteurs, ce qu'il représente par l'opposition entre sur et sous engagement. Au niveau émotionnel, cela se manifeste bien évidemment par le fait que tout le monde éprouve des émotions différentes au contact d'objets pourtant semblables.

Enfin, il n'oppose pas la réflexivité et l'engagement, qui sont les deux faces d'une même pièce, même si certains jeux peuvent favoriser l'un ou l'autre.

PP

Vous voyez maintenant comment j'envisage l'expérience vidéoludique de manière générale, mais qu'en est-il des émotions ? C'est quand même le sujet de la présentation.

J'ai repris et aménagé une typologie de Bernard Perron, qui distingue, pour sa part, 3 types d'émotions en fonction de leur véhicule, de la manière dont elle touche le joueur.

Tout d'abord, les diégétiques et les vidéoludiques appartiennent au spectre de l'engagement, c'est-à-dire qu'elles proviennent de l'activité du joueur qui s'implique dans le jeu. La différence entre les deux

provient de la manière dont le joueur se positionne par rapport à l'action qui prend place. Les émotions diégétiques interviennent lorsque le joueur a **la sensation de ne pas avoir la main sur l'action en cours**. Pour les vidéoludiques, c'est l'inverse.

Je ne m'attarde pas dessus. Je précise juste que Perron parle d'émotions fictionnels au lieu d'émotions diégétiques, mais le terme me semble ambigu, puisque les émotions vidéoludiques appartiennent également à la fiction.

Les émotions artistiques, en revanche, sont du côté de la réflexivité. Autrement dit, il s'agit des ressentis que le joueur éprouve en considérant le jeu d'un point de vue extérieure, en se plaçant à côté du jeu.

Enfin, j'ajoute les émotions métaleptiques, qui se situent à mi-chemin entre engagement et réflexivité, lorsque le joueur sort du jeu, tout en n'étant pas non plus dans un état de réflexivité intense. En somme, il s'agit des moments où le joueur éprouve un doute sur la fictionnalité de l'univers.

PP

Avant d'entrer de plein pied dans le monde des émotions métaleptiques, je fais un petit détour afin de vous expliquer ma conception de la peur, car les émotions métaleptiques reposent sur ce type d'affect.

En reprenant le psychologue Plutchik, il apparaît que la peur émane de la perception d'un danger immédiat. Elle peut également générer d'autres émotions plus complexes en se mélangeant avec d'autres émotions primaires comme la surprise, le dégoût et l'anticipation, qui donne respectivement lieu à des émotions secondaires comme l'alarme, l'horreur et l'anxiété. Dans le cas qui nous occupe ici, c'est surtout l'alarme qui nous retiendra, à savoir l'irruption inattendue d'un danger.

PP

Vous voyez cette image, et vous êtes peut-être déjà en train de vous dire « Des émotions métaleptiques ? C'est curieux, surtout que la métalepse est partout dans le jeu vidéo ».

Je ne vous donne pas tort, loin de là. La métalepse est omniprésente dans les jeux vidéo, en plus d'être conventionnelle. Si vous faites avancer Mario en poussant sur un joystick, vous avez créé une métalepse. Et, sauf si vous êtes très impressionnable, faire avancer Mario ne devrait pas vous causer pas un choc intense et perturbant.

Mais alors, où se situent nos émotions métaleptiques ?

PP

En fait, les émotions métaleptiques vont consister à dépasser le lexicalisation des métalepses classiques du jeu vidéo, puisqu'elles vont entièrement reposer sur leur capacité à faire croire au joueur qu'un

élément du jeu possède des pouvoirs allant au-delà de ce qu'on peut attendre d'un simple jeu.

Il va sans dire qu'un tel effet est rare, et ne saurait se manifester dans des jeux où la métalepse est lexicalisée, et encore moins dans des jeux qui mettent totalement à nu la métalepse. Exemple de *Deadpool* ou *The Stanley Parable*.

Enfin, comme je l'ai déjà dit, il m'apparaît que ce type d'émotion est très lié à la peur, et en particulier à l'alarme (peur + surprise). Toutefois, je ne renie pas l'idée que les émotions métaleptiques sont probables avec d'autres types d'affects comme la joie ou la tristesse, voire la colère, mais ça reste à vérifier.

PP

Pour vous redire tout ça autrement, je vous lis une citation de mon mémoire

[L]es émotions métaleptiques découlent d'une brèche vive et incommode dans le quatrième mur, au sens où celle-ci doit frapper l'esprit, remettre en question les standards vidéoludiques ou les habitudes des joueurs. Dès lors, ces émotions ont pour trait majeur d'induire un effet de surprise suffisant pour que le joueur doute des frontières de la fiction, ne serait-ce que pendant quelques dixièmes de seconde. Toutefois, la métalepse n'a pas nécessairement besoin d'être explicite pour provoquer ce type d'émotions ; elles peuvent aussi être suscitées par des mises en abyme qui portent sur certains éléments particuliers.

PP

En somme, comment **peut** apparaître une émotion métaleptique ? J'insiste bien sur le **peu**, car une telle émotion, je le redis, dépend fortement de l'individu qui joue au jeu. Peut-être que vous en rencontrerez beaucoup dans vos pérégrinations vidéoludiques, peut-être que vous serez toujours totalement insensibles à ce type de ressenti.

1 Il faut une métalepse ascendante, à savoir, un mouvement qui vient de niveau bas dans la fiction vers un niveau plus haut, celui du joueur notamment.

Il faut que la fréquence d'apparition du phénomène soit réduite.

3 Nouvelle élément dont je n'ai pas encore trop parlé, il faut que le jeu transgresse nos attentes d'une manière ou d'une autre, par exemple en remettant en cause son histoire, son *gameplay* ou son genre.

4 Vu qu'il faut être surpris, l'émotion métaleptique est impossible à reproduire avec un même jeu sur le même joueur. En somme, si on vous a spoilé un jeu qui contient ce type d'émotion, vous serez incapable de la ressentir.

5 Enfin, plus une spécificité qu'une véritable condition d'émergence : l'émotion métaleptique est souvent suivie d'une émotion artistique, car

son but premier est, bien souvent, de remettre en cause les normes du jeu vidéo auxquelles adhèrent la majorité des joueurs.

PP

Ces émotions peuvent cibler plusieurs éléments qui appartiennent soit à l'extradiégèse, soit à l'extrajeu. Après, je le dis déjà, ce classement est parfois assez poreux, et il n'est pas rare qu'une séquence de jeu apparaisse dans les deux cases.

Je vais achever ma présentation sur quelques exemples, donc je vous propose de ne pas trop longtemps nous attarder là-dessus.

PP

Un des cas les plus classiques concerne l'attaque d'un élément du jeu ou du périjeu (à savoir les éléments qui sortent de l'histoire sans être détachés du logiciel). Le cas de la menace d'effacer une sauvegarde revient dans pas mal de jeux, dont certains parfois assez inattendus. En bas, vous avez EDSR, qui vous fera croire à l'effacement de votre sauvegarde, avant de vous dire que c'était un prank. On reviendra bien assez tôt à ce jeu.

Banjo Kazooi, vous ne rêvez pas, fais aussi un usage assez violent de cette méthode... mais pour de vrai. Si vous tentez de tricher en entrant des codes spécifiques dans le jeu, Gruntilda, l'antagoniste effacera votre sauvegarde (ce qui est une menace assez sensible aux yeux du joueur qui a peut-être passer des dizaines d'heures à jouer). Il va de soi qu'un cas est sans doute plus effrayant que l'autre, mais je note Banjo Kazooi, car on voit bien que les émotions de peur ne sont pas spécifiques aux jeux d'horreur. Bien au contraire. On trouve d'ailleurs aussi ce phénomène dans Undertale, que je n'ai pas mis ici.

PP

EDSR va aussi souvent tenter de s'attaquer à vos périphériques audiovisuels. C'est un cas plus rare, et je n'en ai pas trouvé d'autres semblables, si ce n'est dans *Metal Gear Solid 1*, avec le fameux Psycho Mantis capable de brouiller l'écran.

PP

Dans les attaques sur l'extrajeu, *MGS II : Sons of liberty* possède une dernière partie relativement effrayante. Pour ceux qui ne connaissent pas le jeu, le joueur est guidé tout du long par le colonel Campbell et sa petite amie Rose. Toutefois, à la fin, les deux se mettent à bugger et ont un discours décousu, qui va jusqu'à demander au joueur d'éteindre sa console, ce qui est assez surprenant sur le coup.

Je n'ai pas mis d'image, mais, bien sûr, Psycho Mantis dans MGS1, qui fait bouger la manette grâce à ses « terribles pouvoirs », entre également dans cette catégorie.

PP

Plus particulier, le cas des jeux qui font une adresse indirecte au joueur via une mise en abyme. Un des meilleurs exemples provient de

Bioshock. Ici, pour ceux qui n'ont jamais fait le jeu, le joueur incarne Jack, qui se retrouve captif d'une cité dystopique sous-marine après le crash de son avion. De prime abord, Jack apparaît au joueur comme un simple survivant qui tente de tailler son chemin à travers différentes embuches, le tout en étant aidé par un homme nommé Atlas, qui communique avec lui via une radio. Toutefois, arrivé au 2/3 du jeu, Jack arrive devant Andrew Ryan, le tyran à la tête de la ville qui lui révèle qu'il a été manipulé dès le début par Atlas. En réalité, Jack était programmé pour répondre à tous les ordres comprenant la formule « je vous prie » (en anglais, *would you kindly*) qu'Atlas répète à la fin de chaque transmission, sans forcément que le joueur y prenne garde.

Lorsque le joueur entend ces révélations, il se rend compte que Jack n'est pas le seul à avoir été dupé. En réalité, c'est aussi et surtout le joueur qui a agi sous les ordres de Fontaine sans jamais s'en apercevoir. La peur artistique n'émane donc pas seulement de la révélation (diégétiquement apeurante) mais aussi de la structure du jeu, de sa construction (notamment textuelle) destinée à faire tomber le joueur dans un piège. De plus, ce n'est plus tant la diégèse ou le gameplay qui fait office de menace dans ce cas-ci, mais le jeu en lui-même, capable d'introduire chez le joueur le sentiment d'une menace interne, celle d'avoir été pris au dépourvu et d'avoir été dépossédé de son libre arbitre (alors même qu'il n'a fait que suivre le cheminement permis par le système). En fait, par une sorte de mise en abyme, il se rend soudainement compte que l'allocution de Ryan, si elle est compréhensible dans le cadre de l'interaction avec Jack, est aussi destinée à lui-même, le joueur qui, manette en main, a accompli non pas tant ce qu'il désirait, mais ce que l'antagoniste (et, par extension, le jeu) attendait de lui. Par ailleurs, cet effet de mise en abyme est renforcé par le point de vue autodiégétique, Ryan regardant droit dans les yeux à la fois le personnage et le joueur.

PP

Cas plus rare, le jeu peut aussi menacer de s'attaquer aux biens du joueur. Ici, dans *Inscription*, le boss final proposera au joueur de parier ses propres fichiers afin de remporter la partie. Il faut noter que, dans le cas présent, le jeu fait un usage assez prononcé de la métalepse dans son déroulement. Toutefois, l'incertitude autour de la réalisation de la menace (un jeu peut-il réellement détruire mes fichiers) peut être génératrice de peur assez aisément.

PP

Enfin, un dernier cas que j'apprécie particulièrement est celui de *Doki Doki Literature Club !*, qui pastiche à de nombreux niveaux les codes du simulateur de drague japonais. Toutefois, la fin du jeu se révèle bien plus sombre, puisque toutes les filles du jeu sont tuées, sauf une qui reste avec le joueur et le piège en lui faisant douter de sa fictionnalité.

PP

Cette tirade de Monika met en exergue nombre d'éléments discutés dans mes précédentes analyses. D'un point de vue métalectique, il est

difficile d'imaginer un dispositif plus apeurant que celui-ci puisque le personnage, qui se montre de plus en plus menaçant et oppressant au fil de la discussion, démonte purement et simplement le contrat de la fiction en niant la présence du protagoniste pour afficher au grand jour celle du joueur, probablement terrorisé alors qu'elle le fixe de ses grands yeux émeraude qui semblent transpercer l'écran et renforcent l'impression qu'elle l'épie. Par une tournure assez subtile, Monika parvient même à justifier sa méconnaissance de certains aspects du joueur alors que cela aurait pu être un frein majeur à la suscitation d'une émotion métaleptique. Plus encore, elle affiche clairement sa conscience des limites du jeu et de l'existence d'un univers au-delà, allant jusqu'à affirmer qu'elle a joué un rôle depuis le début afin de tenter de ne pas briser le quatrième mur. Elle montre également tout le pouvoir qu'elle détient sur le système de jeu, notamment en pourchassant le joueur dans le menu de sauvegarde. S'il essaie de sauvegarder, un texte apparaît disant : « Il n'y a plus d'intérêt à sauvegarder. Ne t'en fais pas, je ne vais nulle part. » En somme, le joueur a l'impression de se retrouver face à une antagoniste inéluctable, qui a anticipé et anticipe encore la moindre de ses réactions et qui est prête à le pourchasser jusque dans son propre monde s'il le faut.

PP

Que retenir de ces émotions métaleptiques ?

Deux choses en particulier.

1Ces émotions dépendent d'un mécanisme rare et complexe à mettre en place, ce qui oblige à renouveler régulièrement leur mise en scène. On ne se fait normalement pas prendre deux fois par un dispositif semblable.

2Bien plus vital pour le jeu, de mon point de vue, les séquences qui tentent de faire éprouver des émotions métaleptiques le font souvent afin, me semble-t-il, de remettre en cause le mode de fonctionnement traditionnel des jeux. Parmi tous les exemples présentés, et il en existe beaucoup d'autres, la plupart concourt à questionner nos habitudes de jeu, d'une manière plus ou moins incommode. Supprimer la sauvegarde, n'est-ce pas mettre en avant notre dépendance, à ce mode de jeu, le fait que nous ne pouvons nous en passer. Lorsqu'Andrew Ryan révèle que Jack a suivi les ordres, n'est-ce pas plutôt le joueur qui est bien trop habitué à faire ce que le jeu attend de lui, sans jamais se questionner sur ses adjuvants et son objectif ? Idem avec Doki Doki Literature Club qui remet drastiquement en cause les codes du simulateur de drague. En simulant un contact direct avec le joueur, n'essaie-t-elle pas de questionner notre rapport à la représentation des rapports hommes-femmes dans ce type de jeu ? (D'ailleurs, toute cette partie finale contient pléthore de dialogues questionnant notre rapport à la fiction et à ce genre de jeu en particulier.)

PP

Merci de votre attention