

Quand le jeu empiète sur le réel

Fonctions et conditions d'émergence des émotions métaleptiques

François-Xavier Surinx, doctorant boursier FNRS-FRESH

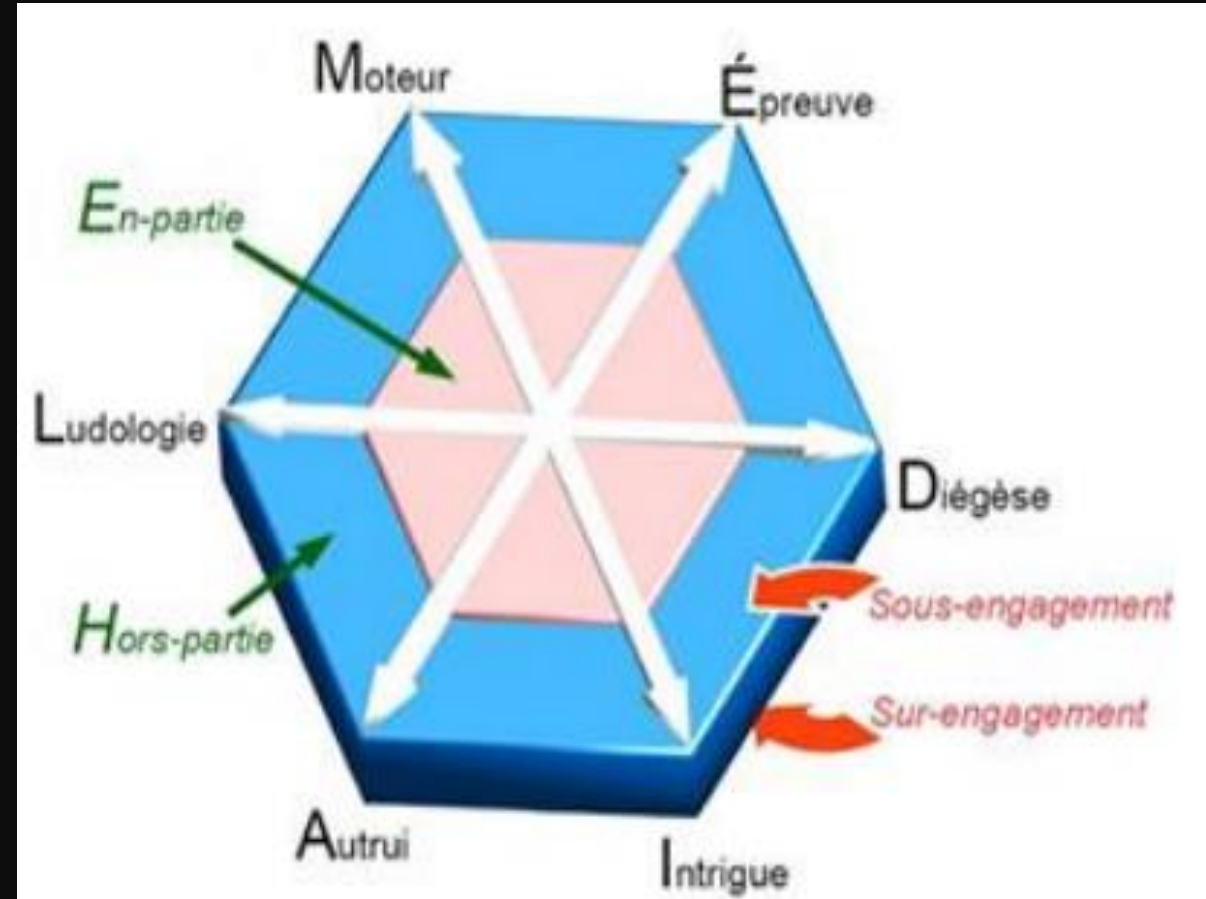


Par quel biais le joueur vit-il le jeu ?

L'engagement (Caïra, 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" » (p. 1)

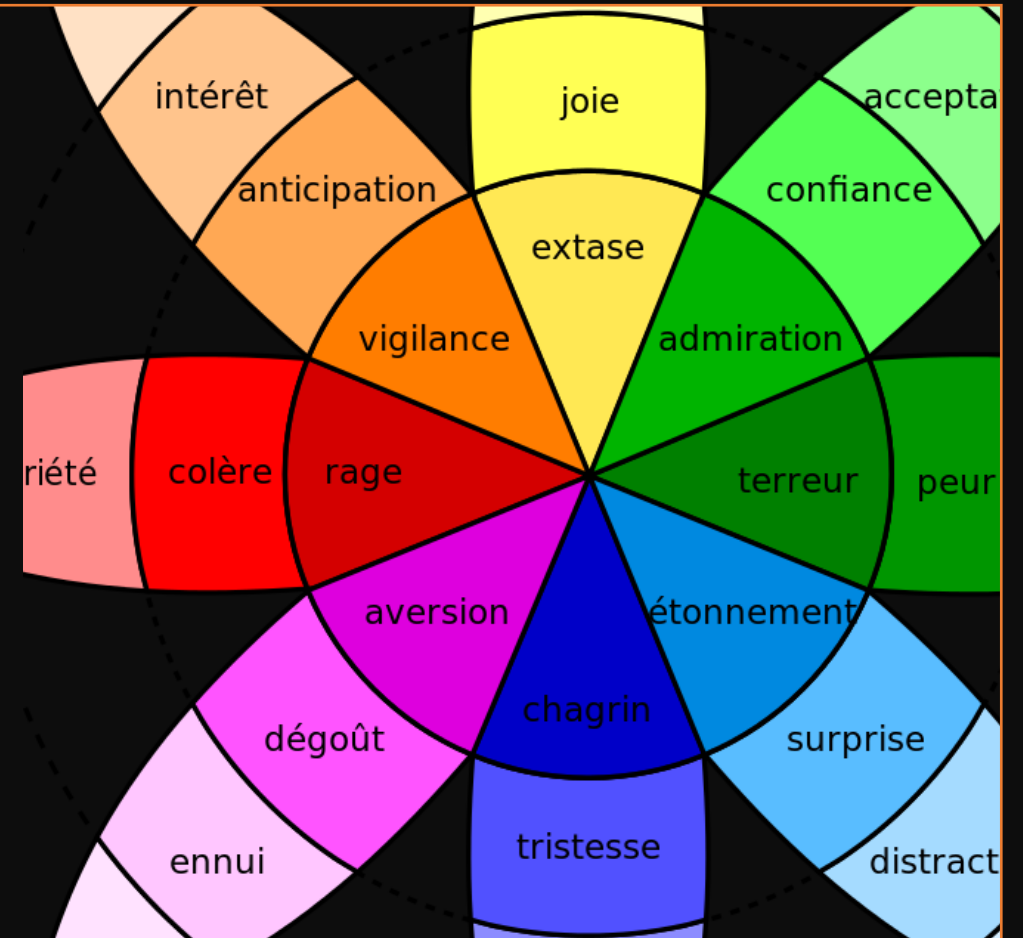
- Le rapport du joueur au jeu n'est pas unique, ne passe pas par un seul biais.
- L'expérience est variable dans l'espace-temps et en fonction de l'individu.
- La réflexivité ne s'oppose pas à l'engagement, mais au sentiment d'immersion.



Quels véhicules peuvent emprunter les émotions dans un jeu vidéo ?

Typologie inspirée de Perron (2005)

- Emotions diégétiques
 - Emotions vidéoludiques
- Engagement
- Emotions artistiques
- Réflexivité
- + Emotions métalectiques
- Entre deux



Une émotion observée en particulier : la peur

	SURPRISE Irruption d'un élément surprenant	DÉGOUT Perception d'un élément impur	ANTICIPATION Intérêt pour un territoire inconnu
PEUR Perception d'un danger direct	ALARME Irruption subite d'un élément perçu comme dangereux	HORREUR Perception d'un élément à la fois impur et menaçant	ANXIÉTÉ Impression qu'un danger risque de survenir d'un instant à l'autre sans savoir le moment où il se manifestera ni s'il est réel.

Tableau inspiré de Plutchik (1962)



La métalepse dans le jeu vidéo

- Omniprésente

« Toute interaction du joueur, qu'elle intervienne *sur* l'histoire ou *dans* l'histoire lorsque celui-ci incarne un personnage, ou toute boucle rétroactive (feedback), relève d'une forme de métalepse. Dès lors, cette forme fonctionnelle est tellement omniprésente qu'elle est pour le moins banalisée. » (Allain, 2018, p. 9)

- Conventionnelle (Ensslin, 2015)

L'interaction du joueur avec l'avatar est une métalepse ontologique lexicalisée.






Les émotions métaleptiques

- A mi-chemin entre engagement et réflexivité
- Consistent à faire croire au joueur que le jeu possède des pouvoirs dépassant ce qui est attendu d'un « simple jeu »
- « [L]’effet de " briser le 4^e mur" [...] n'existe que dans la rareté. » (Allain, 2018, p. 10)
- Fortement liées à l'émotion d'alarme (mais il n'est pas impossible que d'autres émotions empruntent ce biais)

Deadpool, High moon/Activision, 2013.
The Stanley parable, Galactic cafe, 2013.
Conker's Bad Fur Day, Rare/THQ, 2001.



→ « [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. »
(Surinx, 2020, p. 52-53)

Conditions d'émergence et spécificités

- Métalepse ascendante
- Fréquence d'apparition extrêmement réduite, voire un seul évènement dans le jeu
- Doit incorporer une transgression des schèmes de l'œuvre considérée ou des stéréotypes du jeu vidéo dans son ensemble (au niveau de la diégèse et/ou du *gameplay*)
- Etant donné la composante surprenante, impossible à reproduire
- Régulièrement liée à/suivie d'une émotion artistique

Différents types d'éléments visés

- L'extradiégèse (menace sur un élément du jeu ou du périjeu normalement inatteignable par une force antagoniste) :
 - attaque sur un élément du jeu ou du périjeu qui n'existe pas dans le cosmos
 - prise de conscience d'un élément fictionnel extérieur à l'œuvre
 - attaque sur les périphériques audiovisuels
- L'extrajeu (menace sur le monde actuel ou le joueur) :
 - attaque sur les périphériques matériels
 - adresse indirecte au joueur via une mise en abyme
 - attaque sur l'environnement du joueur
 - adresse directe au joueur

Attaque sur un élément
du jeu ou du périjeu qui
n'existe pas dans le
cosmos



Banjo-Kazooie, Rare/Nintendo, 1998.

Eternal darkness : sanity's requiem, Silicon
knights/Nintendo, 2002.

Attaque sur les périphériques audiovisuels

[https://www.youtube.com/watch?v=RSXc
ajQnasc](https://www.youtube.com/watch?v=RSXc
ajQnasc)

**ETERNAL
DARKNESS**
Sanity's Requiem





Raiden, mets immédiatement ta console
hors tension !

Attaque sur les périphériques matériels

Adresse indirecte
au joueur via une
mise en abyme



Bioshock, Irrational games/2K, 2007.

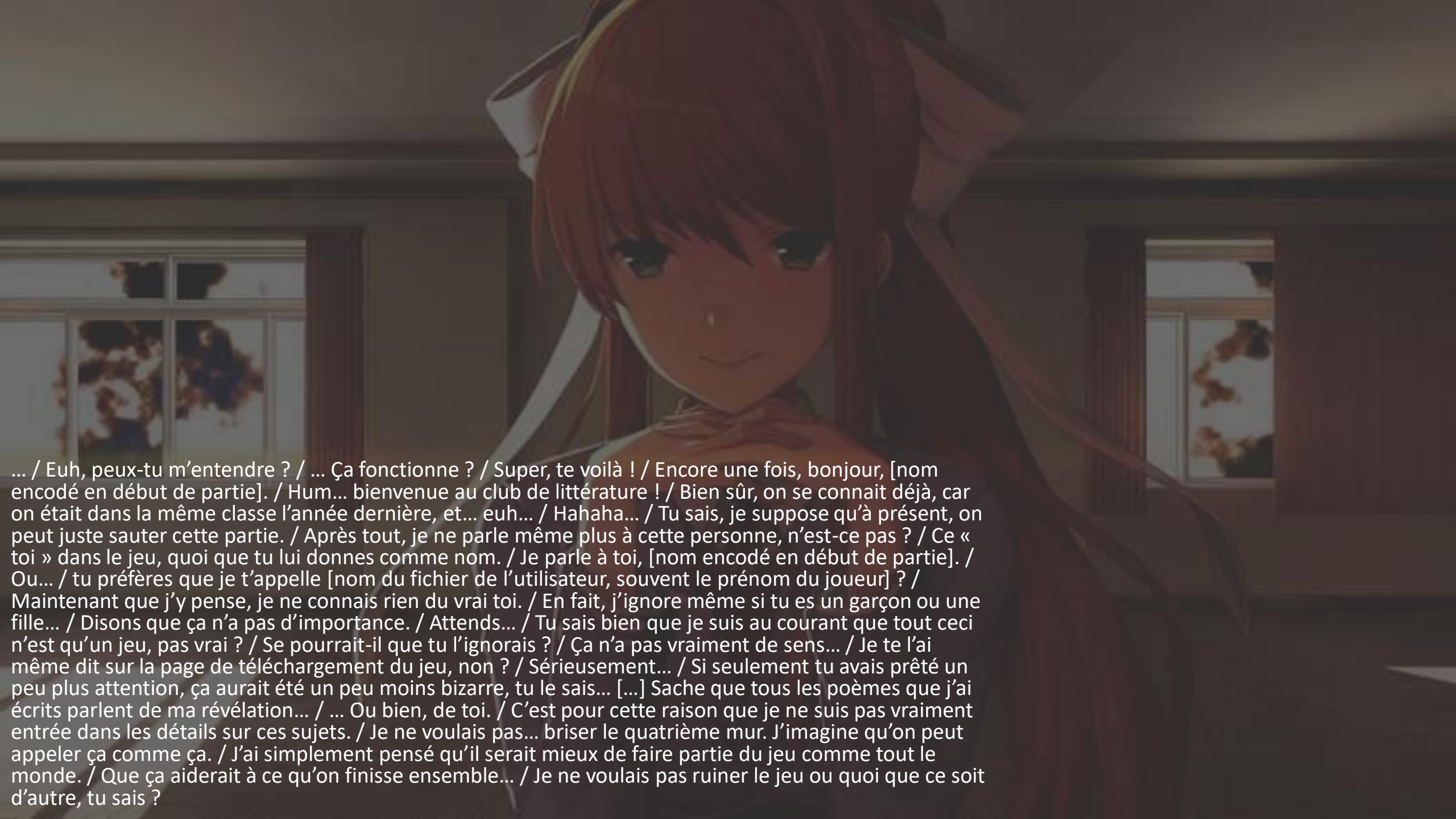


Attaque sur l'environnement du joueur

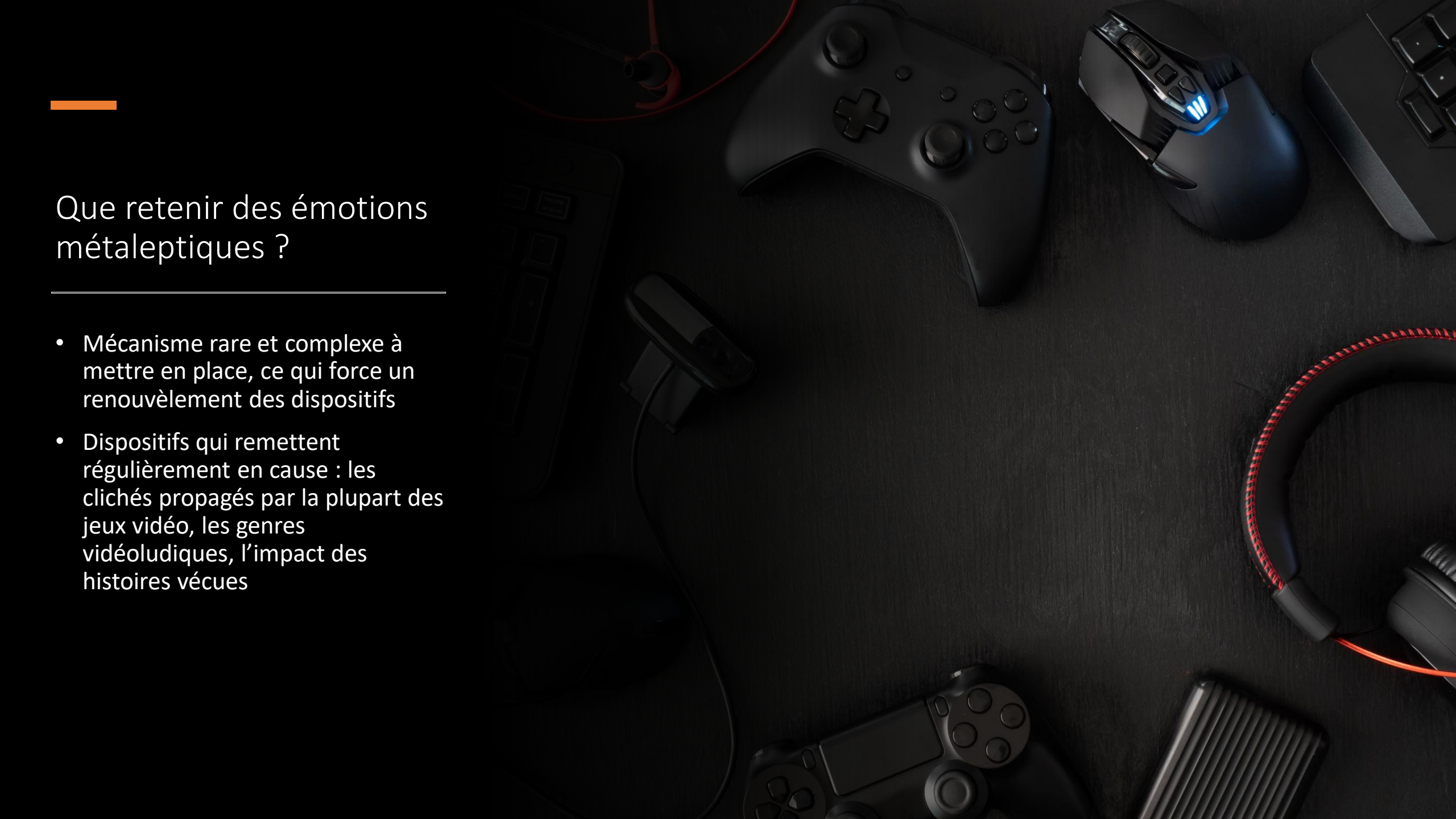


Adresse directe au joueur

<https://www.youtube.com/watch?v=msc1n57t-L8> (4h40)



... / Euh, peux-tu m'entendre ? / ... Ça fonctionne ? / Super, te voilà ! / Encore une fois, bonjour, [nom encodé en début de partie]. / Hum... bienvenue au club de littérature ! / Bien sûr, on se connaît déjà, car on était dans la même classe l'année dernière, et... euh... / Hahaha... / Tu sais, je suppose qu'à présent, on peut juste sauter cette partie. / Après tout, je ne parle même plus à cette personne, n'est-ce pas ? / Ce « toi » dans le jeu, quoi que tu lui donnes comme nom. / Je parle à toi, [nom encodé en début de partie]. / Ou... / tu préfères que je t'appelle [nom du fichier de l'utilisateur, souvent le prénom du joueur] ? / Maintenant que j'y pense, je ne connais rien du vrai toi. / En fait, j'ignore même si tu es un garçon ou une fille... / Disons que ça n'a pas d'importance. / Attends... / Tu sais bien que je suis au courant que tout ceci n'est qu'un jeu, pas vrai ? / Se pourrait-il que tu l'ignorais ? / Ça n'a pas vraiment de sens... / Je te l'ai même dit sur la page de téléchargement du jeu, non ? / Sérieusement... / Si seulement tu avais prêté un peu plus attention, ça aurait été un peu moins bizarre, tu le sais... [...] Sache que tous les poèmes que j'ai écrits parlent de ma révélation... / ... Ou bien, de toi. / C'est pour cette raison que je ne suis pas vraiment entrée dans les détails sur ces sujets. / Je ne voulais pas... briser le quatrième mur. J'imagine qu'on peut appeler ça comme ça. / J'ai simplement pensé qu'il serait mieux de faire partie du jeu comme tout le monde. / Que ça aiderait à ce qu'on finisse ensemble... / Je ne voulais pas ruiner le jeu ou quoi que ce soit d'autre, tu sais ?



—

Que retenir des émotions métaleptiques ?

- Mécanisme rare et complexe à mettre en place, ce qui force un renouvellement des dispositifs
- Dispositifs qui remettent régulièrement en cause : les clichés propagés par la plupart des jeux vidéo, les genres vidéoludiques, l'impact des histoires vécues

Bibliographie

- ALLAIN, S., 2018, « Métalespes du récit vidéoludique et reviviscence du sentiment de transgression », dans *Sciences du jeu*, numéro spécial : Du Ludique au narratif. Enjeux narratologiques des jeux vidéo, n° 9.
- AMATO, É.A., 2005, « Reformulation du corps humain par le jeu vidéo : la posture vidéoludique », dans GENVO, S. (dir.), *Le Game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, coll. « Communication et civilisation », p. 299-323.
- BARNABÉ, F. et DELBOUILLE, J., 2018, « Aux Frontières de la fiction : l'avatar comme opérateur de réflexivité », dans *Sciences du jeu*, numéro spécial : Du Ludique au narratif. Enjeux narratologiques des jeux vidéo, n° 9.
- CAÏRA, O., 2018, « Les Dimensions multiples de l'engagement ludique », dans *Sciences du jeu*, numéro spécial : À quoi nous engage le jeu ?, n° 10.
- COSTIKYAN, G., 2015, *Uncertainty in games*, Cambridge, MIT press.
- CSIKSZENTMIHALYI, M., 1997, *Creativity. The Psychology of discovery and invention*, New York, Harper perrenial, coll. « Modern classics ».
- ENSSLIN, A., 2015, « Video games as unnatural narratives », dans FUCHS, M. (éd.), *Diversity of play*, Lunebourg, Meson press, p. 41-70.
- HENRIOT, J., 1969, *Le Jeu*, Paris, PUF, coll. « Initiation philosophique ».
- PAPALE, L., 2014, « Beyond identification : defining the relationships between player and avatar », dans *Journal of games criticism*, vol. 1, n° 2.
- PERRON, B., 2005, « Jeu vidéo et émotions », dans GENVO, S. (dir.), *Le Game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, coll. « Communication et civilisation », p. 347-366.
- PLUTCHIK, R., 1962, *The Emotions. Facts, theories, and a new model*, New York, Random house.
- RYAN, M.-L., 2005, « Logique culturelle de la métalepse, ou la métalepse dans tous ses états », dans SCHAEFFER, J.-M. (éd.), *Métalespes. Entorses au pacte de la représentation*, Paris, EHESS, coll. « Recherches d'histoire et de sciences sociales », p. 201-223.
- SURINX, F.-X., 2020, *Lire la peur dans leur jeu. Exploration du potential effrayant du jeu video*, mémoire de master, Université de Liège.

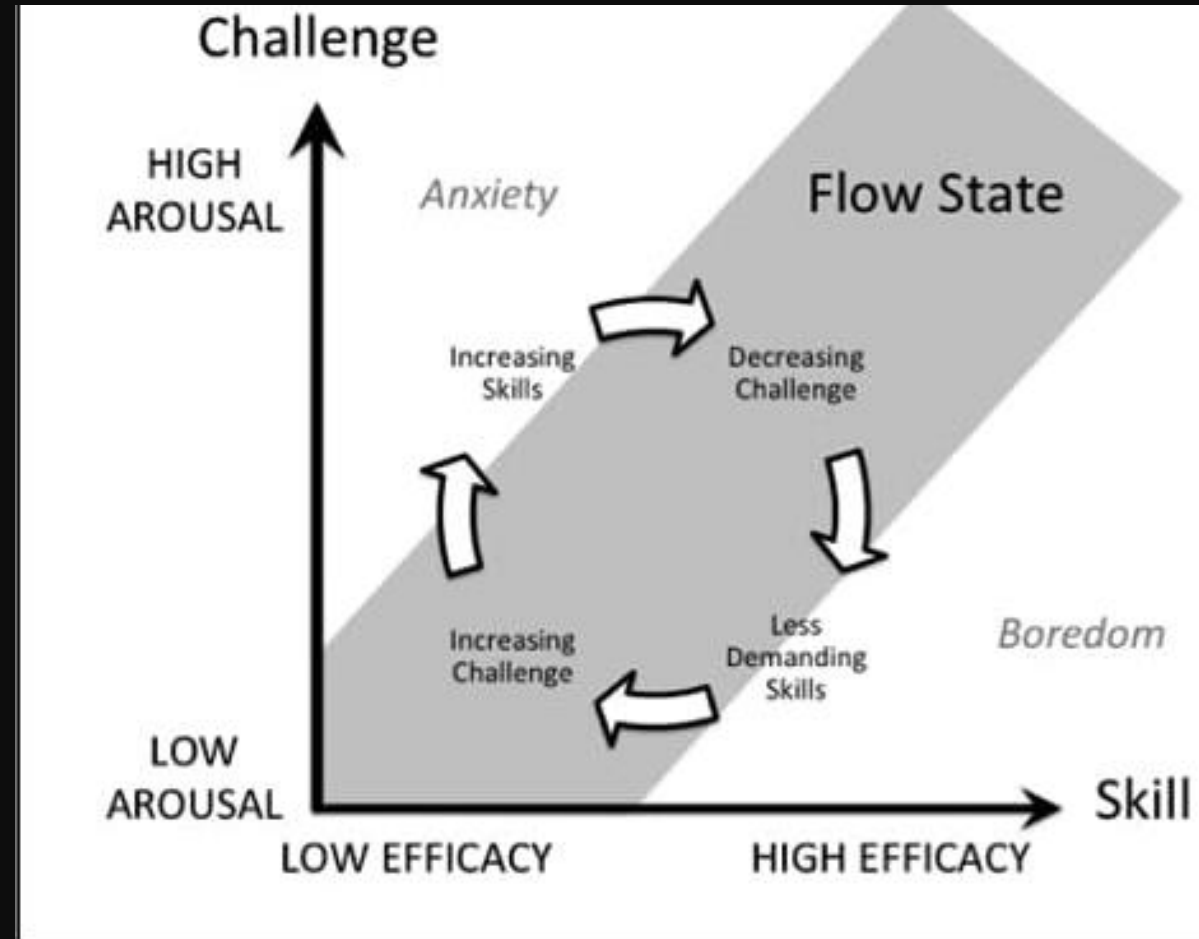
PROFITEZ DE TOUTE L'EXPERIENCE DE PONY ISLAND
INSEREZ VOTRE AME POUR CONTINUER

Merci de votre attention

Par quel biais le joueur vit-il le jeu ?

Le flow (Csikszentmihalyi, 1997)

- Absence de réflexivité (Henriot, 1969 ; Barnabé et Delbouille, 2018)
 - S'attarde sur un type d'expérience jugée optimale (Costikyan, 2015)
- Etat peu conforme à l'expérience ludique
-



Par quel biais le joueur vit-il le jeu ?

L'identification (et la projection) (Amato, 2005) ?

- Polysémie problématique (Papale, 2014)
 - Informations connues différentes (Carroll, 1990)
 - Asymétrie dans les réactions (Perron, 2004)
- ➔ Etat rare (voire impossible)
-

