



Belphegor

Littérature populaire et culture médiatique

24-1 | 2026

Approches contemporaines des jeux vidéo

Quand le jeu vidéo empiète sur le réel. Fonctions et conditions de la peur métaleptique

François-Xavier Surinx



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/belphegor/7878>

ISSN : 1499-7185

Éditeur

LPCM

Référence électronique

François-Xavier Surinx, « Quand le jeu vidéo empiète sur le réel. Fonctions et conditions de la peur métaleptique », *Belphegor* [En ligne], 24-1 | 2026, mis en ligne le 05 juin 2026, consulté le 20 juin 2026. URL : <http://journals.openedition.org/belphegor/7878>

Ce document a été généré automatiquement le 20 juin 2026.



Le texte seul est utilisable sous licence CC BY-NC-ND 4.0. Les autres éléments (illustrations, fichiers annexes importés) sont susceptibles d'être soumis à des autorisations d'usage spécifiques.

Quand le jeu vidéo empiète sur le réel. Fonctions et conditions de la peur métaleptique

François-Xavier Surinx

Introduction : peut-on encore briser le quatrième mur ?

- 1 Hérité de la pensée de Diderot et popularisé par le monde théâtral au XIX^e siècle, le concept de « quatrième mur » désigne à l'origine le fait que les personnages, joués par des comédiens¹, ne devaient pas avoir conscience du public présent dans la salle, qu'ils ne devaient lui adresser la parole sous aucun prétexte². Par la suite, de nombreux médias se sont emparés de l'expression et en sont venus à « briser le quatrième mur », à faire sortir les personnages du cadre, notamment pour leur faire commenter leur histoire, leur créateur, le média de l'œuvre, voire le public. Aujourd'hui, le concept est considéré comme éculé, recyclé dans tellement de productions qu'il peine à surprendre le public ou est jugé convenu, les nouveaux médias ayant d'ailleurs tendance à adapter des procédés déjà observés ailleurs³.
- 2 Loin de céder à la facilité de dire que « tout a déjà été fait », je souhaite ici me pencher sur les manières par lesquelles le jeu vidéo brise le quatrième mur et, plus précisément, sur ce que je nomme la « peur métaleptique », un ressenti que peut éprouver le joueur lorsque le jeu lui donne l'impression d'une fusion incommode entre le réel et la fiction, quand un élément fictif engage des stratagèmes visant à faire croire qu'il s'est hissé à un niveau extradiégétique, voire au niveau du joueur⁴.
- 3 Afin de décrire et d'exemplifier ce concept, la notion de métalepse et la transgression qui est à sa source sont réexaminées dans le premier temps de cet article. Ensuite, étant donné que la perception de la transgression et le ressenti émotionnel du joueur sont primordiaux dans le mécanisme à la source de la peur métaleptique, l'article revient sur la manière dont on peut concevoir l'expérience vidéoludique sans nécessairement l'envisager comme un parcours stéréotypé. Troisièmement, un modèle psychologique

pragmatique est déployé afin de détailler trois émotions primaires à la source de la peur métaleptique. Quatrièmement, la définition de celle-ci est détaillée, en partant du modèle des véhicules émotionnels du jeu vidéo mis au point par Bernard Perron. Enfin, plusieurs exemples de séquences *pouvant* provoquer une peur métaleptique sont proposés afin de mettre en évidence les potentialités du média vidéoludique.

La métalepse entre rhétorique, narratologie et théories de la fiction : retour sur un processus transgressif

- 4 Appartenant originellement au champ de la rhétorique, la métalepse renvoie à une figure de style (sous-type de la métonymie) consistant à nommer la cause pour signifier la conséquence⁵ – par exemple, dire « amateur de houblon » pour « consommateur de bière », celle-ci étant un produit de la céréale fermentée. En 1972, Gérard Genette annexe la notion à la narratologie et la redéfinit comme une « transgression délibérée du seuil d'enchâssement⁶ ». On observe alors, d'une part, des métalepses descendantes, lorsque le narrateur ou l'auteur d'un récit feignent de pénétrer dans la diégèse pour la commenter (métalepse rhétorique) ou y intervenir physiquement (métalepse ontologique⁷) ; d'autre part, des métalepses ascendantes, lorsque les personnages sortent du cadre fictionnel pour interpeler ou affecter leurs metteurs en scène ou le public⁸. Si *Figures III* est centré sur la métalepse littéraire, Genette développe, dans *Métalepse*⁹, une conception étendue de la notion, nourrie par la vision d'une société dans laquelle les médias audiovisuels sont passés au premier plan¹⁰. En littérature, la métalepse est d'autant plus visible qu'elle enfreint sciemment une loi tacite du récit : les différents niveaux de celui-ci ne peuvent logiquement jamais se rencontrer. Ainsi, même si le procédé est aujourd'hui commun, il demeure surprenant pour la plupart des lecteurs de rencontrer un personnage qui s'adresse directement à son créateur (ou, tout du moins, à l'image projetée par celui-ci dans son texte). D'après Genette, à l'inverse, la métalepse au cinéma (et, bien avant, au théâtre classique¹¹) est invisible, car elle appartient à « la nature même de la représentation filmique¹² ». Par exemple, une analepse (ou *flashback*) ne nécessite pas l'intervention d'un narrateur, puisqu'il suffit pour la produire d'un mouvement de caméra parfaitement naturel pour le spectateur contemporain : « [Q]uand on peut "montrer" un événement, pourquoi se contenter de simplement le raconter¹³ ? » En outre, avec son ouvrage de 2004, l'objectif de Genette n'est pas de cantonner la métalepse à la narratologie, mais de la confronter aux théories de la fiction¹⁴. De l'assassinat d'un comédien d'*Othello* confondu avec son personnage jusqu'aux acteurs modernes qu'on ne différencie plus des protagonistes qu'ils incarnent, Genette note la propension du public à confondre réalité et fiction. Plus encore, celle-ci apparaît indissociable de la métalepse :

En vérité, la fiction est, de part en part, nourrie et peuplée d'éléments venus de la réalité, matériels, ou spirituels : l'avarice d'Harpagon ou l'ambition de Rastignac ne sont identifiées comme tels [sic] qu'à partir d'une idée de l'avarice ou de l'ambition que l'auteur et son public se sont construite au contact de la vie réelle – et d'autres œuvres dramatiques ou romanesques. Cette transfusion perpétuelle, et réciproque, de la diégèse réelle à la diégèse fictionnelle, et d'une fiction à une autre, est l'âme même de la fiction en général, et de toute fiction en particulier. Toute fiction est tissée de métalepses¹⁵.

- 5 De nombreux théoriciens ont pris leurs distances avec cette redéfinition qui, au lieu d'éclairer la notion, la problématise davantage tout en lui ôtant son caractère

fonctionnel¹⁶. Toutefois, la question de la lexicalisation¹⁷ de la métalepse et, conséquemment, celle de la réduction des frontières entre réel et fiction, demeurent prégnantes dans nos sociétés. En fait, cette dernière question se pose déjà chez Platon¹⁸, qui, avec son appel à « chasser les poètes en dehors de la cité », attaque la mimésis (dont la fiction est un avatar) au prétexte qu'elle entraînerait la reproduction de comportements nuisibles lorsque les modèles choisis agissent de manière néfaste. Or, suivant le raisonnement de Jean-Marie Schaeffer¹⁹, de nombreuses traces de cet argument apparaissent dans les discours pointant la violence qui serait induite par l'usage de certains jeux vidéo – discours régulièrement renforcés par la crainte d'une fusion intangible, sans traces de soudure, des mondes virtuels et du monde actuel, qui figurerait une métalepse en quelque sorte absolue (ce qui, comme on le verra, donne une partie de sa force à la peur métaleptique).

- 6 Sans valider un raisonnement qui semble avant tout le fruit d'une panique morale, il faut reconnaître à la métalepse deux caractéristiques qui tendent effectivement à un effacement des frontières (qui, pour autant, ne s'effondrent jamais réellement²⁰) : son omniprésence et, par conséquent, sa lexicalisation. En effet, la nature même de l'interaction vidéoludique repose sur une métalepse, sans pour autant que le commun des joueurs y prête attention :

[Q]uand le lecteur est représenté par un avatar, il peut descendre en personne « incarner » le rôle offert au sein du monde fictionnel. À ces formes de métalepses descendantes, initiées par le joueur, répond une forme ascendante suggérée par [Marie-Laure] Ryan (2005) dans le contexte de l'intelligence artificielle : la boucle de rétroaction. Chaque changement d'état narratif remontant d'un système pour se traduire en données interprétables sur le niveau extradiégétique peut être considéré comme une métalepse ontologique ascendante (affichage de scores, retour de force, etc.). [...] [T]oute 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 [ou lexicalisée]²¹.

- 7 À côté de ce phénomène d'ordre général, Astrid Ensslin relève que la métalepse est une des conventions qui régissent la « narration non naturelle » du média²². Par ailleurs, d'autres éléments habituels des jeux vidéo apparaissent comme des métalepses lexicalisées. Le tutoriel, souvent lu ou entendu par l'avatar (Ill. 1), n'est pas surprenant pour un joueur ordinaire²³. De même, certains jeux qui cherchent à offrir une narration innovante recourent à la métalepse sans que celle-ci recouvre un fort pouvoir transgressif. C'est notamment le cas de *Bastion*²⁴, où le narrateur est aussi un personnage non joueur (Ill. 2)²⁵.



Illustration 1. Dans *Super Mario 64* (gauche) et *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (droite), les tutoriels sont donnés par d'autres personnages ou des panneaux, sans que cela perturbe le joueur habitué. Nintendo, *Super Mario 64*, Nintendo, Nintendo 64, 1996. Nintendo, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, Nintendo, Nintendo 64, 1998.



Illustration 2. Dans *Bastion*, le narrateur est diégétisé et l'avatar peut discuter avec lui. Supergiant Games, *Bastion* (2011), Supergiant Games, Nintendo Switch, 2018.

- 8 Les métalepses précédentes s'avèrent assez anodines, peu ou pas transgressives, au sens de qui « remet en question la logique instaurée²⁶ ». Toutefois, Sébastien Allain pointe le cas de jeux qui « brisent le quatrième mur » à travers certaines interactions. Dans la plupart des médias, ce phénomène renvoie à une métalepse rhétorique ascendante²⁷ – par exemple, une adresse d'un personnage à son créateur ou au récepteur – dont le but est souvent d'ironiser sur l'œuvre, son genre ou son média. D'un point de vue formel, ce procédé est nettement plus transgressif, puisqu'il trahit délibérément la diégèse en exposant les rouages. Laurent Demoulin en donne un exemple tiré de la bande dessinée :

[L]'on me permettra de donner le premier cas rencontré dans ma vie de lecteur, cas intéressant que l'intraitable Gérard Genette, auquel d'ordinaire jamais rien n'échappe, n'a, par miracle, pas commenté : Flupke, dans la bande dessinée d'Hergé, gourmandé par l'agent de police qui lui reproche d'avoir garé sa caisse à savon sous un panneau d'interdiction de stationner, se rend dans le bureau du dessinateur pour lui demander de le sortir de cette situation embarrassante [métalepse rhétorique ascendante]. Alors que le gamin de Bruxelles est de retour dans son univers propre, une grande main surgit dans le ciel et le panneau disparaît bientôt sous des coups de gommages [métalepse ontologique descendante], au grand dam de l'Agent 15²⁸.

- 9 D'une manière similaire, le quatrième mur ne tient pas longtemps sous l'assaut des commentaires sarcastiques ou dépités du narrateur de *The Stanley Parable*²⁹, qui juge les actions du joueur à travers son avatar³⁰. Toutefois, Allain met en évidence l'originalité du jeu vidéo, qui peut briser le quatrième mur de façon inédite, comme lorsque *Deadpool*³¹ combat au moyen d'éléments de l'interface (métalepse ontologique ascendante) ou que le joueur de *Metal Gear Solid*³² utilise la boîte de jeu PlayStation pour trouver le numéro de codec de Méryl (métalepse ontologique descendante). Plus récemment, j'observais un cas de métalepse ontologique descendante entre les niveaux diégétiques et extradiégétiques dans *Paranormasight: The Seven Mysteries of Honjo*³³ ; pour vaincre un ennemi dont la voix est mortelle, le joueur doit se rendre dans le menu de réglages et réduire à zéro le paramètre « voice ». Malgré certains usages novateurs de la métalepse, Allain estime que son caractère transgressif s'est étiolé avec le temps, car

(1) la cible du dispositif est généralement le joueur (et non, par exemple, l'avatar) et (2) le procédé est répété à de nombreuses reprises dans un même jeu ou dans un vaste ensemble d'œuvres, au point où le joueur peine à être surpris³⁴. Je ne souscris pas entièrement à sa première remarque, qui concerne moins le caractère transgressif de la métalepse que l'originalité des dispositifs mis en place. En effet, même si ceux-ci visaient davantage un personnage ou la narration, le joueur n'en demeurerait pas moins le destinataire effectif de la métalepse, par exemple via une mise en abyme³⁵ (sauf à imaginer que ce soit le jeu qui joue avec nous).

- 10 Sa seconde remarque appelle un plus long commentaire. Allain envisage ces phénomènes sur un plan historique, ce qui se reflète dans sa compréhension de la transgression. Selon lui, une métalepse n'est considérée comme transgressive qu'à une certaine époque (correspondant souvent à un moment de remise en question des codes d'un média) et commence à perdre son caractère surprenant au-delà, car elle se lexicalise. Toutefois, une telle vision sous-entend un récepteur idéalisé, un « joueur modèle³⁶ » passif, qui possède déjà un capital et une culture vidéoludiques³⁷ très complets. Dans cette perspective, la transgression ne prend sens qu'au niveau de la conception de l'œuvre, perçue comme un objet situé dans le temps et devant composer avec les innovations qui l'ont précédée. Or, le concept de transgression ne peut être compris qu'en faisant se répondre les structures du jeu et leur réception par les joueurs empiriques³⁸. De plus, comme le souligne Holger Pötzsch, la « transgressivité [transgressivity] » d'un objet ne s'appréhende que de façon contingente, en observant l'expérience et les pratiques d'un individu. Ce chercheur envisage par ailleurs l'existence d'une transgressivité idiosyncratique, à savoir la capacité de chaque joueur à déterminer qu'une pratique ou un élément de jeu puisse devenir transgressif³⁹. Ainsi, si Lakitu apostrophant Mario pour lui expliquer les mouvements de caméra⁴⁰ ne choque pas un joueur expérimenté, il demeure probable qu'un novice soit surpris de ce franchissement des seuils de la fiction. Tout comme le jeu qui, dans la conception de Jacques Henriot⁴¹, ne s'envisage qu'à travers la pensée du joueur, et non en observant l'artéfact qu'il manipule, la transgression ne peut être perçue que par celui qui la vit, et non en considérant l'objet censé provoquer une telle sensation (tout objet en étant capable par ailleurs). En somme, la transgression – l'impression d'une rupture entre le précédemment connu et l'expérience de jeu présente – est une potentialité de la métalepse, car la reconnaissance de la transgression est dépendante de chaque joueur, pris individuellement et pourvu de son propre capital vidéoludique.

La perception du jeu, avant tout une question d'engagement

- 11 Étant donné que le sentiment de transgression est fondé sur un ressenti personnel, je partirai du principe que l'expérience d'un joueur ne peut être réduite à un comportement stéréotypé. En effet, même si certaines structures sont plus propres que d'autres à provoquer une peur métaleptique, les émotions ressenties en jeu dépendent de la perception du joueur. Pour appuyer ce point, un détour par les théories de l'expérience vidéoludique s'avère nécessaire.
- 12 Depuis plus d'une vingtaine d'années, de nombreux discours, scientifiques comme industriels, mettent régulièrement en avant des pratiques de jeux idéales (citons le *flow*⁴² ou encore l'identification à l'avatar⁴³), sortes de paroxysmes vidéoludiques qui

permettraient une immersion accrue et des sensations proches de l'actuel (en opposition au virtuel⁴⁴). Or, le joueur demeure un être empirique pouvant être distrait et commettre des erreurs. Aussi, l'étude de son ressenti demande de sortir de ces approches « autoritaires » du jeu vidéo, qui coulent l'expérience ludique dans un moule étroit.

- 13 Qui plus est, la notion d'immersion en elle-même s'avère problématique. Originellement, le mot renvoie, de façon neutre, à une plongée dans un univers fictionnel. Toutefois, son utilisation récurrente – notamment dans les discours de l'industrie – a rendu le terme polysémique tout en lui attribuant une valence positive, l'assimilant à une attention prolongée ou à une forme de réalisme censées améliorer l'expérience de jeu. Dans certaines acceptions, le concept en vient à désigner une absorption absolue dans la fiction, une sorte de suspension totale de l'incrédulité décrite par Samuel Coleridge⁴⁵. Or, même si un tel phénomène d'oubli de la fiction existait, il serait plus représentatif d'une expérience exceptionnelle que du ressenti de jeu standard (qui comporte souvent de longues phases d'ennui et de distraction). Faire équivaloir le réalisme (graphique ou diégétique) d'un univers et l'immersion du joueur s'avère un raccourci périlleux, d'autant plus que le concept est utilisé pour renvoyer tantôt à des médias non représentatifs (être immergé dans Tetris ou dans une symphonie), tantôt à des procédés mimétiques (être immergé dans la réalité virtuelle ou dans une peinture). Reprenant les propos de Schaeffer⁴⁶, Marie-Laure Ryan pointe aussi que le terme est utilisé dans un sens métaphorique, sans pouvoir être associé à un état mental particulier, ce qui rend complexe d'en traiter comme d'un phénomène stable.
- 14 La difficulté d'évoquer l'immersion en renvoyant à un état précis m'amène à me tourner vers le concept d'engagement, tel que présenté par Olivier Caïra, afin d'aborder la variation des ressentis en jeu : « [p]armi 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"⁴⁷ ». On conviendra aisément que les usages courants de cette notion n'échappent pas non plus à la polysémie. Toutefois, le modèle MÉDIAL, défendu par Caïra, a l'avantage de reconnaître la diversité des types d'engagements vécus et, donc, des émotions ressenties par les joueurs (Ill. 3).

Le modèle MÉDIAL d'engagement ludique

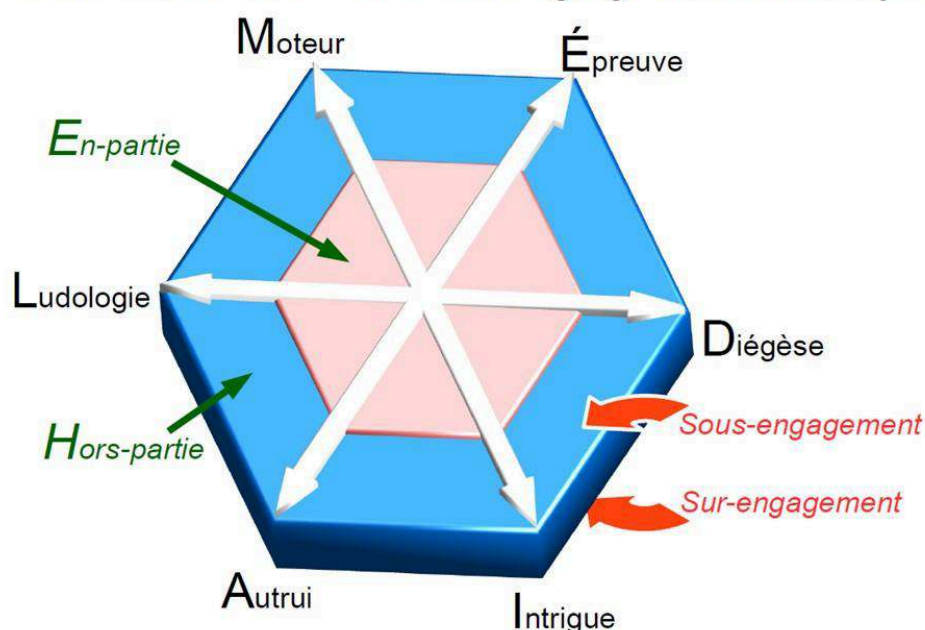


Illustration 3. Le modèle MÉDIAL. Olivier Caïra, « Les dimensions multiples de l'engagement ludique », *Sciences du jeu*, n° 10, 2018, fig. 2, <https://doi.org/10.4000/sdj.1149>.

- 15 Modifiant un modèle proposé par Gordon Calleja⁴⁸, Caïra estime que l'engagement peut être envisagé « selon six dimensions complémentaires : moteur (concerne le système de règles), épreuve (volonté de performance), diégèse (capacité à thématiser le jeu), intrigue (capacité à narrativiser une partie), autrui (interactions sociales) et ludologie (réflexion sur le jeu)⁴⁹ ». Au sein de chaque dimension, le joueur peut être sur- ou sous-engagé, en fonction de facteurs internes et externes. Par exemple, un jeu horrifique suscite une expérience différente chez un joueur seul dans le noir (probable sur-engagement des dimensions diégèse et intrigue) et chez un *streamer* animant un *live* dans le but de susciter le rire (probables sur-engagement de la dimension autrui et sous-engagement de la dimension épreuve). Ainsi, l'immersion – quel que soit ce qui se cache derrière ce terme – n'est plus une composante centrale de l'expérience, mais une possibilité parmi tant d'autres.
- 16 En somme, au lieu de considérer que chaque joueur vit une expérience de jeu « optimale » – encore faut-il définir en quoi consisterait une telle expérience –, il apparaît plus pragmatique d'envisager l'engagement du joueur comme variable. Replacée dans un tel cadre, la relativité de la transgression apparaît d'autant plus évidente. Reste désormais à voir en quoi cette notion est liée à la peur métalectique.

La cohue terminologique des émotions

- 17 Maintenant que nous avons défini l'expérience vidéoludique et le sentiment de transgression comme dépendants du joueur et de son environnement, il va de soi que les émotions ressenties en jeu sont elles aussi variables. Le modèle utilisé dans cet article présente les conditions de suscitation de trois émotions concourant à la peur métalectique : la peur, la surprise et l'anticipation.

- 18 Partant des théories psychoévolutionnistes, notamment de la roue des émotions de Robert Plutchik (Ill. 4), les émotions sont considérées comme des ressentis provoqués par des stimulus externes ou internes, ayant pour objectif d'entraîner une réaction appropriée⁵⁰. Selon Maxime Deslongchamps-Gagnon⁵¹ (qui s'inspire d'un modèle plus détaillé de Nico Frijda⁵²), la suscitation d'une émotion passe par trois étapes : préoccupation, évaluation et tendance à l'action.

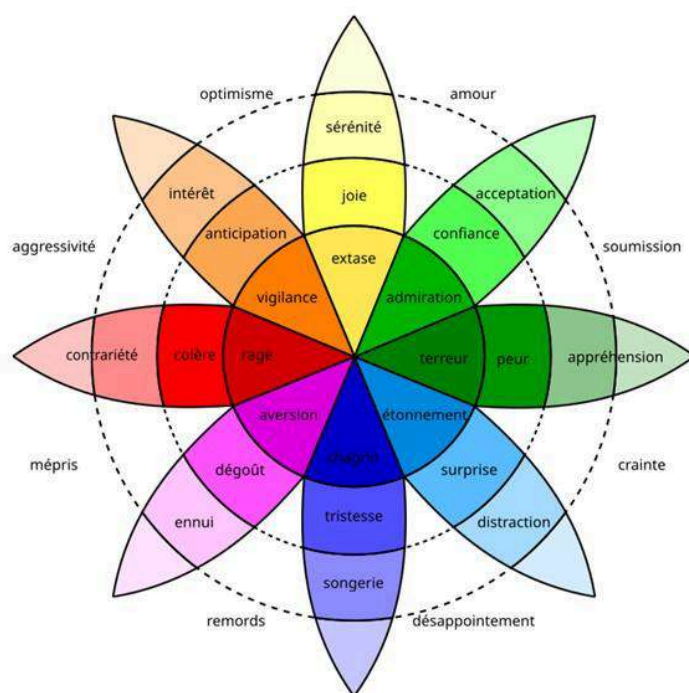


Illustration 4. Représentation graphique de la roue des émotions de Robert Plutchik théorisée dans *The Emotions. Facts, Theories, and a New Model*, New York, Random House, 1962. Chaque émotion possède différents niveaux d'intensité qui revêtent des noms différents dans le langage commun. Les huit émotions primaires peuvent se combiner entre elles (à l'exception des émotions opposées) afin d'obtenir des dyades, qui correspondent à des ressentis plus complexes. Source de l'illustration : Machine Elf 1735, Jean Marcotte, disponible sur https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Plutchik-wheel_fr.svg (consulté le 06/09/2024).

- 19 Premièrement, un individu effectue un tri entre les éléments neutres et ceux qui sont susceptibles d'induire un changement émotionnel. Ce tri s'effectue sur la base de la perception de l'individu, et pas en partant de la réalité empirique. Ainsi, lors d'une première partie dans un jeu horrifique, un joueur est souvent préoccupé par de nombreux éléments, même non visibles à l'écran. À l'inverse, durant une seconde partie, connaissant les moments d'apparition de la plupart des monstres, il se permet d'avancer rapidement dans les passages qu'il sait sans danger. Deuxièmement, l'individu relève les caractéristiques des éléments préoccupants. La suscitation potentielle d'une émotion dépend du type de stimulus repéré durant cette phase. Troisièmement, l'individu réagit au stimulus suivant un type de comportement correspondant à l'émotion suscitée.
- 20 Avant de décrire les mécanismes et les interactions des trois émotions précédemment évoquées, notons que la roue de Plutchik n'est pas utilisée pour son exactitude empirique (d'autres modèles plus aboutis ont vu le jour, comme la roue de Genève⁵³), mais bien pour sa capacité à capter en théorie la plupart des couples stimulus/réactions

observables en jeu. Par exemple, l'anticipation et la surprise n'apparaissent dans aucune autre typologie à ma connaissance, alors qu'elles sont pertinentes pour appréhender l'expérience vidéoludique⁵⁴. L'autre avantage de ce modèle est qu'il n'impose pas de terminologie. Les noms choisis ici visent à fournir un lexique univoque, mais il est tout à fait possible de recourir à d'autres mots qui pourront être replacés sur la roue. Enfin, suivant ce modèle, chaque émotion se vit plus ou moins intensément. Si je parle de peur dans cet article, le lecteur peut préférer des synonymes (terreur, frousse, épouvante), voire des termes renvoyant à d'autres émotions, pour référer à l'expérience décrite.

- 21 La *peur* est suscitée par l'observation d'un danger direct pour le joueur ou son avatar. Son effet standard est la fuite, la recherche de sécurité face à un stimulus menaçant contre lequel il n'est pas possible de se défendre efficacement. Comme d'autres notions déjà observées, la perception d'un danger s'avère subjective, puisque dépendante de l'engagement du joueur, mais aussi de son contexte de jeu. Jouer pour la première fois à *Silent Hill*⁵⁵ peut provoquer une peur intense, car le danger semble omniprésent. En revanche, un *speedrunner* qui connaît le jeu par cœur est moins sensible à la peur car il se préoccupe davantage de gagner du temps que de la survie de son avatar. Tout au plus ressent-il peut-être ce qu'on nomme parfois la « peur de perdre⁵⁶ » dans les passages où subsiste un certain défi. Toutefois, même si cette expression peut renvoyer à la perception d'un danger direct, elle est souvent confondue avec l'anticipation.
- 22 Indétachable du jeu vidéo, l'*anticipation* consiste en une attention élevée qui naît de la confrontation à un territoire inconnu ou à une situation imprévisible. Plus un individu est intéressé ou se sent concerné par le stimulus responsable de cette émotion, plus il cherche à anticiper la suite des événements en se servant des informations qu'il possède déjà. Ainsi, lorsqu'un joueur trouve un jeu difficile, il éprouve une forte anticipation (ou de la frustration et de la colère, s'il estime le jeu mal calibré), car il est obligé de maintenir une forte concentration s'il désire l'emporter. À certains égards, cette définition rejoint celle du sur-engagement, en ce qu'il s'agit également d'« être au jeu », d'être attentif à l'action en cours. Toutefois, l'engagement est un phénomène d'ordre général, même s'il ne touche qu'une dimension particulière du jeu. L'anticipation, elle, se porte sur des objets précis (un couloir, une porte, un bruit rampant). De plus, le sous-engagement consiste en un détachement du jeu, une moindre participation, ce qui correspond à un manque d'émotion (puisque aucun stimulus n'apparaît). Or, l'opposé de l'anticipation n'est autre que la surprise.
- 23 Cette dernière émotion provient de la perception subite d'un élément inattendu, que celui-ci soit positif ou négatif⁵⁷. La *surprise* est donc liée au sentiment de transgression, puisqu'elle implique une perte de repères momentanée, un instant d'indécision avant le rétablissement d'une forme de logique. Étant donné leur opposition, une forte anticipation peut donner lieu à des surprises d'une haute intensité. Ainsi, un *jump scare* – qui porte mal son nom puisqu'il génère davantage de surprise que de peur⁵⁸ – n'est efficace que si le joueur s'y attend.
- 24 Comme on le voit sur le schéma de roue de Plutchik (Ill. 4), les émotions primaires (peur, surprise, etc.) peuvent se combiner en dyades, amenant alors des effets et des réactions combinés. La suite de la démonstration nous amènera à discuter de l'*alarme*, mélange de peur et de surprise⁵⁹, qui se retrouve au centre de la peur métaleptique.

Par quels biais ressent-on des émotions en jeu ? Définir la peur métaleptique

- 25 Je m'inspire pour la suite d'une tripartition proposée par Bernard Perron (elle-même inspirée d'une bipartition d'Ed Tan pour le cinéma), visant à classer les véhicules émotionnels du jeu vidéo⁶⁰. D'après lui, le joueur peut être touché par des émotions fictionnelles, vidéoludiques et artistiques.
- 26 Les deux premières catégories reposent principalement sur l'engagement du joueur, dans le sens où il est nécessaire d'éprouver une certaine intégration dans le jeu pour les ressentir de manière tangible (même si le joueur ne se départ jamais de sa réflexivité). Les émotions fictionnelles, que je rebaptise émotions diégétiques dans un souci de clarté⁶¹, consistent en des ressentis suscités par la diégèse ou, plus généralement, par l'univers du jeu en dehors des interactions avec le joueur, lorsque ce dernier n'a pas l'impression de pouvoir agir sur le déroulement des événements. Parallèlement, les émotions vidéoludiques découlent des interactions avec le système de jeu, lorsque le joueur a l'impression d'avoir la main sur l'action en cours.
- 27 Sans entraver l'engagement du joueur, les émotions artistiques (ou d'artéfact) proviennent de la réflexivité par rapport au jeu, de la capacité à s'extraire du média pour en considérer les caractéristiques et les mécanismes d'un point de vue externe. En réalité, ce type d'émotion, quoique d'une intensité généralement faible, est omniprésent, car son absence signifierait que le joueur n'identifie plus le jeu comme étant un jeu⁶².
- 28 Aux trois types précédents, j'ajoute la catégorie des émotions métaleptiques, qui visent à faire éprouver au joueur une remise en question des frontières de la fiction et du réel, à donner l'impression que le jeu « n'est pas qu'un jeu ». Pointons d'ores et déjà que l'expression « émotion métaleptique » se révèle un abus de langage, en ce qu'elle se réduit à la peur, voire, plus précisément, à l'alarme, puisqu'un tel ressenti découle d'un fort sentiment de transgression combinée à la crainte d'une intrusion de la fiction dans le réel⁶³. En effet, pour que l'impression de transgression soit revivifiée, le joueur doit être étonné par un élément du jeu, ressentir une impression d'étrangeté qui met à mal son rapport à la fiction. Ainsi, même si la surprise est au cœur de la transgression, la peur apparaît surdéterminante, réactualisant un doute sur la rupture de la barrière établie entre le jeu et le joueur, faisant planer l'ombre d'une menace sur celui-ci. L'anticipation, quant à elle, combinée à un fort engagement, contribue à rendre la surprise plus intense encore, puisqu'elle y est opposée. Un joueur préoccupé par un élément du jeu et pensant connaître la manière dont la situation va évoluer sera d'autant plus perturbé par une modification soudaine de ses attentes. De plus, la peur métaleptique est une exception à la démarche ludique, car elle contraint à délaisser un bref instant toute réflexivité. En effet, puisqu'elle vise à provoquer un semblant de fusion entre le réel et la fiction, le joueur doit avoir l'impression de sortir du jeu, mais sans pouvoir se réfugier dans la réalité. Ce qui apparaissait comme une simulation doit devenir un « pour de vrai ». En clair, devant l'impossibilité de dire s'il s'agit encore d'un jeu, le joueur ne joue plus. Par ailleurs, les jeux concernés mettent régulièrement en place une sorte de piège rhétorique qui utilise savamment les canaux sémiotiques du média afin de leurrer le joueur.
- 29 Trois conditions sont récurrentes pour qu'opère un « mécanisme métaleptique » (potentiellement responsable d'une peur métaleptique). Premièrement, les métaleses-

stimulus sont ascendantes, elles amorcent un mouvement qui va des plus bas niveaux de la fiction vers les couches supérieures, voire le monde actuel⁶⁴. Il n'est pas nécessaire que le joueur soit directement interpellé par une métalepse pour que l'effet réussisse. Plusieurs jeux observés recourent à la mise en abyme pour faire ressentir l'intrusion.

- 30 Deuxièmement, tout au long d'un jeu, la fréquence des attaques du quatrième mur est ressentie comme faible. Comme vu précédemment, de nombreuses métalepses ont tendance à être lexicalisées en raison de leur fréquence élevée, au point qu'elles perdent leur pouvoir transgressif. Or, la plupart des jeux analysés ne possèdent qu'un seul moment propre à susciter la peur métaleptique.
- 31 Troisièmement, ce ressenti découle d'une perte de repères du joueur, qui se retrouve face à une situation si inédite qu'il perd pied l'espace d'un instant. La suscitation de ce type d'émotion requiert donc une transgression vive et incommode des schèmes auxquels le joueur est habitué. Toutefois, suivant l'engagement du joueur (qui inclut sa crédulité), son capital vidéoludique et la nature de l'élément sur lequel portent la transgression ou la menace, celles-ci peuvent être perçues de façon plus ou moins aigüe. De plus, corollaire de cette condition, l'effet est impossible à reproduire, car lié à la séquence qui l'a suscité. Un joueur abusé une fois par un tel mécanisme ne peut pas l'être une seconde⁶⁵. Pour reprendre le modèle de Deslongchamps-Gagnon⁶⁶, le joueur peut aussi ne plus être préoccupé par les éléments qui lui apparaissaient menaçants lors de son premier passage.
- 32 En sus, notons que plusieurs jeux vidéo qui recourent à la peur métaleptique portent un propos plus général sur le média. Après avoir défait l'illusion, le joueur est régulièrement amené à expérimenter une émotion artistique forte, en ce qu'il est conduit à reconsidérer certains schèmes lexicalisés du média.

De la sauvegarde au joueur : objets de menaces fictives

- 33 Je montrerai ici une gamme de mécanismes métaleptiques issus de jeux d'époques diverses et de genres variés, horribles comme non horribles. Les œuvres étudiées appartiennent aussi bien à la sphère indépendante qu'aux productions AAA. En outre, la peur métaleptique est déjà utilisée dans plusieurs jeux des années 1990, et de nouveaux cas continuent d'apparaître dans les années 2020, montrant un renouvellement mais aussi un recyclage des techniques.
- 34 Rappelons que le ressenti émotionnel des joueurs, et donc leur perception de la transgression, reste une donnée personnelle et impossible à prédire. Dès lors, tous les cas qui suivent doivent être considérés comme de *potentiels* mécanismes métaleptiques. Il ne saurait être question d'affirmer qu'une séquence de jeu provoque automatiquement ce type d'expérience.
- 35 Les analyses qui suivent sont réparties entre les menaces portant sur des éléments extradiégétiques⁶⁷, extraludiques et actuels⁶⁸. La première catégorie regroupe les objets qui appartiennent au périjeu (en se basant sur le périphrase genettien)⁶⁹, à savoir des éléments liés au jeu, mais n'appartenant pas à la diégèse. La deuxième catégorie concerne des éléments existant indépendamment du jeu, mais reliés au support utilisé. La troisième catégorie reprend des cas d'intrusion qui visent directement le joueur. Si la distinction entre ces catégories est utile d'un point de vue théorique, notamment car

elle permet d'insister sur les potentialités propres au média vidéoludique, elle demeure poreuse, en ce que la perception du joueur peut mener à des reclassements.

Attaques surprises sur l'extradiégèse

- 36 Au niveau extradiégétique, la sauvegarde demeure une proie prisee. Comme il s'agit d'un élément précieux pour le joueur, toute menace suscite aisément la préoccupation (la perte d'une sauvegarde de plusieurs dizaines d'heures étant, le lecteur en conviendra, plutôt douloureuse). On trouve une occurrence de cette technique dès 1998 dans *Banjo-Kazooie*⁷⁰, où l'antagoniste, Gruntilda, menace d'effacer les sauvegardes du joueur s'il persiste à entrer des codes de triche. Malgré le ton gentillet de l'œuvre et la présence de plusieurs métalepses (les personnages parlent régulièrement des développeurs ou du jeu), le mécanisme s'avère percutant, car peu attendu et touchant un élément souvent considéré inatteignable à l'époque. Pour bien saisir la portée du mécanisme métaleptique, comparons avec les versions SNES piratées d'*Earthbound*⁷¹. Si un joueur a la persévérance d'aller jusqu'au boss final, le jeu *freeze* durant le combat avant de se relancer, sans autre forme de procès. Le joueur découvre alors que ses sauvegardes ont été effacées. Même si les deux jeux parviennent au même résultat, leur méthode diffère. D'un côté, *Banjo-Kazooie* use d'une rhétorique de mise en garde, joue avec le joueur et sa tentation de tricher, de défier le code. L'alarme est présente dès la première intervention de Gruntilda, car celle-ci manifeste explicitement le pouvoir qu'elle a sur la sauvegarde. De l'autre côté, *Earthbound* se contente d'annihiler la sauvegarde des pirates sans aucun préavis. Les émotions ressenties dans ce cas sont davantage artistiques et proches de la colère ou de la tristesse, puisque le joueur a certainement une idée de la raison de ce bug et incrimine le jeu et les développeurs au lieu de penser à une manipulation quelconque⁷².
- 37 À côté de ces cas brutaux, plusieurs jeux menacent la sauvegarde sans la supprimer. Malgré son utilisation fréquente des métalepses (mais de manière anodine durant la majeure partie de l'aventure)⁷³, *Undertale*⁷⁴ fournit un cas d'école. La rencontre avec le boss Flowey provoque automatiquement la fermeture du jeu. Toutefois, ce qui peut apparaître comme un « plantage » est en réalité prévu. Lorsque le programme est relancé, plusieurs bugs d'affichage se produisent avant que Flowey écrase visuellement la sauvegarde et affronte le joueur. La menace métaleptique, même simulée, est ici parfaitement visible par le joueur, d'autant plus qu'elle émane d'un être présenté comme abject. Au-delà de ce choc initial, le boss empêche le joueur d'obtenir un *game over*. Si l'avatar meurt, l'écran affiche « Tout cela n'est qu'un mauvais rêve... Et tu ne te réveilleras jamais » (nous traduisons) avant que le combat ne reprenne comme si de rien n'était. À nouveau, on constate une emprise de Flowey sur un élément normalement inaccessible à un personnage fictionnel, une transgression menaçante du cadre de la fiction. Qui plus est, malgré la matérialisation de l'avatar à l'écran, cette phrase pourrait être considérée comme une adresse directe au joueur, voire une mise en abyme – Flowey s'adresse au protagoniste, mettant en miroir l'incapacité du joueur à se défendre (Ill. 5).



Illustration 5. Après la fermeture d'*Undertale*, le programme simule un bug et l'effacement de la sauvegarde du joueur, remplacée par celle de Flowey. Toby Fox, *Undertale*, Fangamer, Windows, 2015.

- 38 Jouant sur une autre corde sensible, la série *Animal Crossing* attaque la sauvegarde par le biais de la taupe Resetti, qui apparaît lorsque le joueur relance le jeu sans avoir sauvegardé lors de sa dernière session. De mauvaise humeur, Resetti sermonne l'avatar – et, par extension, le joueur – sur sa négligence avant de lui annoncer qu'il supprimera sa sauvegarde au prochain écart. Bien qu'il s'agisse d'une « menace en l'air », ce cas se distingue par sa technique d'intimidation et son accusation du joueur (Ill. 6).



Illustration 6. Dans *Animal Crossing: Wild World*, la taupe Resetti interpelle le joueur qui relance le jeu s'il a oublié de sauvegarder sa partie. Nintendo, *Animal Crossing: Wild World*, Nintendo, Nintendo DS, 2005.

- 39 Parmi les jeux principalement horrifiques qui recourent à la peur métaleptique, *Eternal Darkness: Sanity's Requiem*⁷⁵ est un cas prototypique, puisqu'il attaque de nombreux éléments de l'extradiégèse et de l'extrajeu. À terme, il est d'ailleurs probable que ses

effets, malgré leur diversité, deviennent moins percutants, le joueur s'habituant au procédé. Lorsque la jauge de santé mentale de l'avatar chute, différents événements perturbants se déclenchent brièvement avant qu'il hurle « Ce n'est pas réel ! » (nous traduisons), mettant fin à l'illusion. Au-delà d'un effacement de la sauvegarde (Ill. 7), le jeu peut prétendre que l'inventaire du joueur est vide, que le programme a effectué un *reset* (l'écran d'introduction s'affiche brièvement), que l'aventure s'arrête subitement et qu'une suite est prévue (Ill. 8), ou que le son s'est subitement coupé⁷⁶.

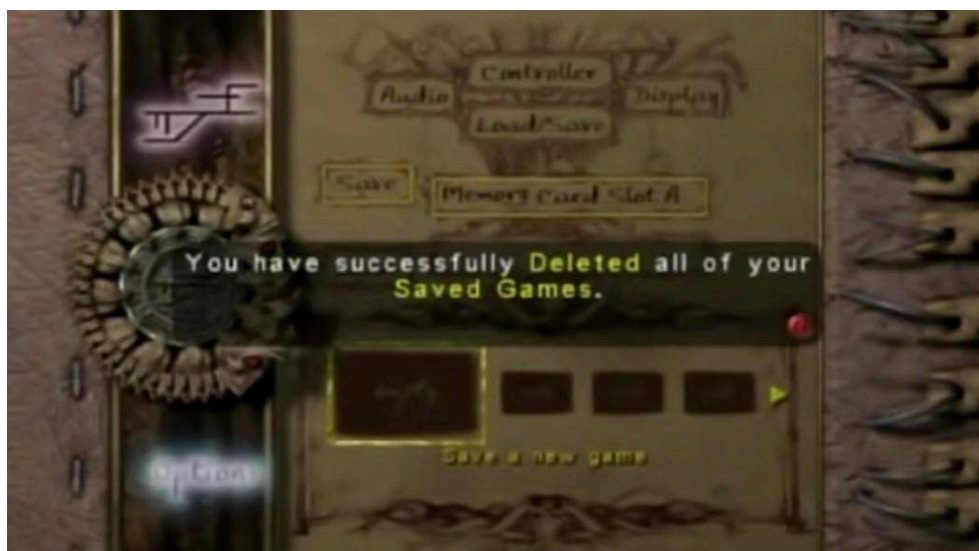


Illustration 7. Après une sauvegarde, l'interface d'*Eternal Darkness* force le joueur à effacer ses données. Silicon Knights, *Eternal Darkness: Sanity's Requiem*, Nintendo, GameCube, 2002.

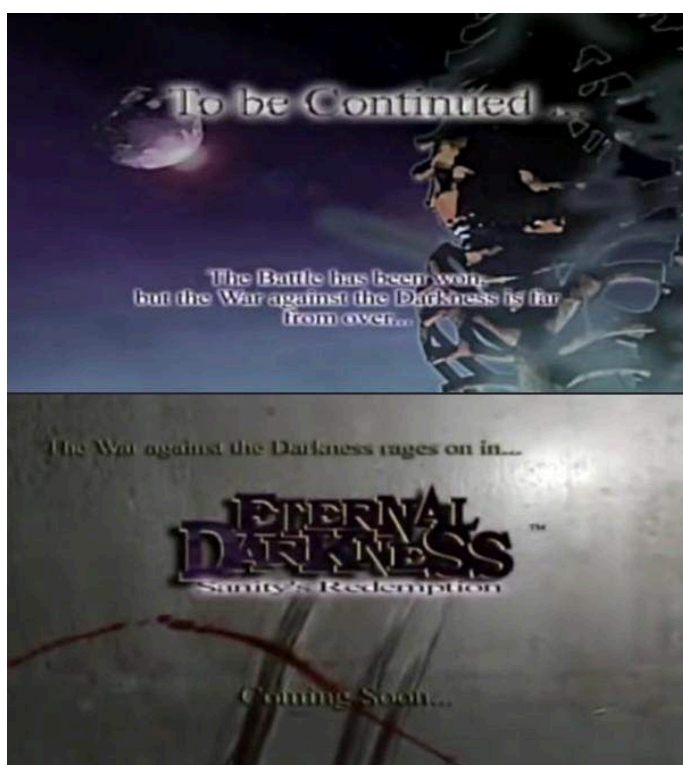


Illustration 8. Après avoir passé une porte, deux écrans se succèdent, annonçant la fin d'*Eternal Darkness* et une suite fictive, *Eternal Darkness: Sanity's Redemption*. Silicon Knights, *Eternal Darkness: Sanity's Requiem*, Nintendo, GameCube, 2002.

- 40 En somme, les mécanismes métaleptiques qui s'attaquent à l'extradiégèse possèdent quelques cibles privilégiées. Les menaces ciblant la sauvegarde demeurent fréquentes encore aujourd'hui, montrant une persistance de cette stratégie, quand bien même elles n'interpellent probablement plus les joueurs aguerris. Un autre constat est que les différents cas évoqués touchent à des éléments dont l'usage va normalement de soi : qui douterait de la sécurité d'une sauvegarde ou du maintien du son ? Par ailleurs, les mécanismes métaleptiques n'affectent jamais un quelconque narrateur, probablement car il est difficile de faire peser une menace suffisamment tangible sur ce type d'instance⁷⁷.

Interpellations à travers l'extrajeu

- 41 Concernant l'extrajeu, abordons tout d'abord les autres mécanismes mis en place par *Eternal Darkness*, plus intrusifs que les précédents, car ils ne se contentent plus de simuler un dysfonctionnement du jeu, mais bien un dysfonctionnement du support de jeu, plus proche du joueur. *Eternal Darkness* piège le joueur en désactivant sa manette, en coupant la vidéo tandis que retentit le grognement d'un monstre déchiquetant l'avatar, en changeant de canal vidéo, en diminuant le volume de la télévision, en affichant un *blue screen of death* (ill. 9), voire en donnant l'impression qu'un insecte se promène sur l'écran. De tels procédés sont à même de leurrer le joueur et, conséquemment, de lui faire éprouver une forte alarme, d'autant plus qu'il est peu probable que ce dernier accuse directement le jeu à la vue de tels effets. Après tout, qui n'a jamais été confronté à un bug de périphériques ?



Illustration 9. Dans *Eternal Darkness*, le *blue screen of death* peut apparaître lorsque la santé mentale de l'avatar est trop basse. Le texte, qui disparaît trop vite pour être lu en temps normal, montre la volonté de « jouer avec le joueur ». Silicon Knights, *Eternal Darkness: Sanity's Requiem*, Nintendo, GameCube, 2002.

- 42 La série *Metal Gear Solid* recourt à des techniques similaires. Toutefois, malgré certaines ruptures du quatrième mur novatrices pour l'époque⁷⁸, les situations à même de provoquer la peur métaleptique sont plus ciblées. Dans le premier épisode de la série, le boss télépathe Psycho Mantis prétend pouvoir déplacer la manette si elle est déposée sur une surface plane. Si ce tour de passe-passe semble désuet aujourd'hui, il faut rappeler que la PlayStation est une des premières consoles proposant une fonction

vibration, ce qui rendait l'effet produit saisissant. Comme dans *Eternal Darkness*, Mantis a également la possibilité de simuler un changement du canal vidéo. Plus singulièrement, il peut nommer certains jeux que le joueur a sauvegardés sur sa carte mémoire. Ce faisant, il affirme détenir des informations sur le joueur, ce qui place celui-ci au contact d'un être retors et menaçant.

- 43 Plus récemment, le jeu de cartes à jouer *Inscryption*⁷⁹ radicalise la manœuvre de Mantis. Un des derniers adversaires propose de miser des fichiers présents sur le disque dur du PC en lieu et place des cartes traditionnelles, prévenant le joueur qu'il supprimera ses données si la carte est détruite. Même s'il s'agit encore une fois d'un coup de bluff, la menace vise ici un objet appartenant au joueur, ce qui la rend tangible et d'autant plus préoccupante – en témoignent les nombreux internautes demandant si le danger est réel (Ill. 10).



Illustration 10. Dans *Inscryption*, l'adversaire du joueur l'avertit des conséquences de jouer des fichiers précieux. Daniel Mullins Games, *Inscryption*, Devolver Digital, Windows, 2021.

- 44 Enfin, dans cette catégorie, mentionnons *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*⁸⁰. À la fin du jeu, lorsque Raiden, l'avatar, cherche à contacter ses coéquipiers, ceux-ci lui tiennent un discours décousu, mettant le joueur dans une situation d'incertitude quant à l'attitude à adopter. Certains dialogues franchissent le quatrième mur, marquant une double adresse à Raiden (qui ne comprend pas à quoi il est fait référence) et au joueur (surpris par le retournement de situation). Ainsi, si Raiden répond à un appel de son supérieur, celui-ci ordonne de mettre la console hors tension sans attendre, au prétexte que la mission a échoué, ce qui n'a de sens ni sur un plan diégétique ni sur un plan extradiégétique. Il n'en demeure pas moins que le joueur est placé dans une situation d'hésitation par cette interpellation autoritaire (Ill. 11)⁸¹.



Illustration 11. Dans *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, les instructions du colonel Roy Campbell deviennent incompréhensibles pour Raiden, tandis que sa petite amie lui adresse des messages dépourvus de sens si l'on s'en tient à la stricte diégèse. Konami, *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (2002), Konami, PlayStation 3, 2011.

- 45 Comme on le voit à travers ces exemples, les mécanismes métaleptiques peuvent viser divers éléments entourant le jeu, notamment les périphériques sonores, visuels et matériels, mais aussi les données extérieures au programme. Ces intrusions sont d'autant plus promptes à remettre en cause les frontières de la fiction qu'elles touchent à des objets non fictionnels qui appartiennent au joueur, notamment en simulant leur dysfonctionnement ou en requérant des actions peu intuitives.

Quand la fiction tente de crever l'écran

- 46 La dernière catégorie regroupe des cas qui, par un tour rhétorique, parviennent à faire croire au joueur qu'il est directement concerné par un discours présent dans le jeu. Ce tour de force n'est souvent possible qu'en détournant un élément de l'extrajeu, ce qui provoque alors une alarme aigüe chez la personne réceptive. Ainsi, l'effet ressenti est une intrusion forcée dans l'intimité du joueur, que le jeu cherche à prendre au dépourvu et à priver de tout moyen de repli, constituant par là même une menace significative (quoique fantasmée).
- 47 Ce type de cas tend à réduire les intermédiaires entre le jeu et le joueur, de façon à favoriser une proximité avec celui-ci. C'est notamment le cas dans *Pony Island*⁸², où l'avatar n'est matérialisé que par une main apparaissant de temps à autre, ce qui place le joueur en contact direct avec l'interface, qui s'apparente à un ordinateur possédé par le diable. Le jeu possède quelques moments incongrus malgré l'omniprésence des métalepses humoristiques. Par exemple, après une phase d'introduction, le message

« Profitez de toute l'expérience de Pony Island. Insérez votre âme pour continuer » marque une attaque directe au joueur (Ill. 12).

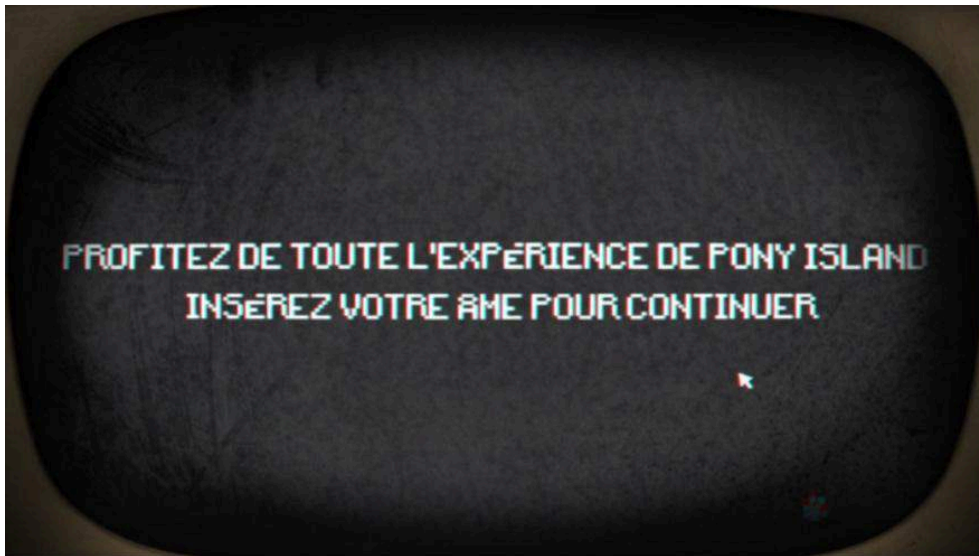


Illustration 12. Le message s'affichant sur l'écran peu de temps après le début de *Pony Island*. Daniel Mullins Games, *Pony Island*, Daniel Mullins Games et Plug In Digital, Windows, 2016.

- 48 Plus insidieux, un jeu peut recourir à une mise en abyme en adressant un discours qui touche aussi bien l'avatar que le joueur. Ce dernier est alors directement lié aux actions qu'il a réalisées dans la fiction. Le retournement de situation de *Bioshock*⁸³ est emblématique de cette manière de procéder. Durant la première partie de l'aventure, Jack, l'avatar, suit les directives d'un homme en détresse, Atlas, qui l'aide à survivre dans la cité dystopique de Rapture. Rapidement, Atlas demande à Jack de l'aider à éliminer le tyran Andrew Ryan. Toutefois, il s'avère que Jack a été trompé par Atlas qui se révèle le rival de Ryan. Au-delà de cette trahison classique, c'est le discours entourant la révélation qui fait office de catalyseur du mécanisme métaleptique. Tout au long de l'aventure, Atlas finit ses consignes par la formule « Je vous prie », qui passe pour anodine auprès de la plupart des joueurs. En réalité, Jack a été conditionné à son insu pour répondre positivement à tous les ordres se terminant par ces mots. Toutefois, lorsque la supercherie est révélée, ce n'est pas seulement Jack qui se rend compte de la manipulation, mais également le joueur, qui a lui aussi suivi les ordres d'Atlas sans les remettre en cause. La structure même du jeu prend le joueur à revers, menaçant son libre arbitre en lui montrant qu'il n'a pas agi de son propre chef, mais en suivant les instructions de l'antagoniste.
- 49 J'ai pu relever un dernier cas durant mes recherches : certains jeux font croire au joueur qu'ils le connaissent personnellement, notamment en recourant au parajeu. Ainsi, dans sa dernière phase, le *visual novel* horrifique *Doki Doki Literature Club!*⁸⁴ révèle que la véritable antagoniste n'est autre que Monika, une des filles du club de littérature dont l'objectif est de rester auprès du joueur pour toujours. Pour ce faire, elle supprime les fichiers des autres filles que le protagoniste peut aborder, puis coince le joueur face à un écran fixe, en tête à tête avec elle. Le discours qu'elle prononce alors donne une impression de fusion totale entre le réel et la fiction, puisqu'elle peut faire croire qu'elle connaît le nom du joueur et conserver une forte crédibilité pendant une bonne partie de l'intervention, parvenant même à justifier le fait qu'elle sait bien peu de choses sur lui (Ill. 13)⁸⁵.



Illustration 13. Monika efface ses camarades du programme dans *Doki Doki Literature Club!* et commente froidement qu'elle préfère prendre un *cupcake* avant que le reste du jeu ne s'efface définitivement. Le joueur se retrouve ensuite nez à nez avec elle. Team Salvato, *Doki Doki Literature Club!*, Team Salvato, Windows, 2017.

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 [sic] ? 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 sais⁸⁶ ?

- 50 Pour revenir sur une expérience personnelle, ma première confrontation à Monika fut terrifiante. Le tour rhétorique déployé par le jeu m'avait saisi à l'époque, au point de me donner l'idée de notion de peur métalectique. Toutefois, preuve que ce ressenti reste subjectif, je testais récemment *Paranormasight*, qui s'ouvre sur un narrateur inquiétant qui franchit brusquement le quatrième mur, allant lui aussi jusqu'à citer le nom du joueur (ou, tout du moins, le nom du compte utilisé pour lancer le jeu). Pour un jeu horifique, on peut estimer qu'une telle introduction est apte à générer une peur

intense, mais, connaissant déjà l'astuce, je riais en vivant la scène, amusé de redécouvrir un tour de passe-passe qui m'avait saisi par le passé. L'alarme n'était plus, remplacée par un certain plaisir artistique.

Conclusion : provoquer la réflexion du joueur sur ses habitudes de jeu

- 51 Revenons sur les effets pragmatiques de la peur métaleptique. Un tel phénomène a beau être surprenant et rare, qu'apporte-t-il de singulier à l'expérience de jeu ? Au-delà d'une peur franche, cette émotion, pourtant brève, amène une forte réflexivité du joueur, contraint de remettre en cause les codes standardisés qu'il ne connaît que trop bien, voire de noter les caractéristiques infraordinaires du média. Quel peut encore être le rôle de Resetti, à l'heure où la plupart des jeux disposent d'une sauvegarde automatique⁸⁷ ? Le déclenchement subit d'un *blue screen of death* dans *Eternal Darkness* ne rappelle-t-il pas au joueur les intermédiaires qui existent entre lui et le jeu, tous susceptibles de faciliter ou d'entraver son expérience⁸⁸ ? La rencontre traumatique avec Monika n'amène-t-elle pas à reconsidérer les stéréotypes entourant certains personnages, fétichisés ou stigmatisés ? La révélation d'Atlas n'induit-elle pas une réflexion sur le rapport que le joueur entretient avec son avatar et sur la manière dont la diégèse peut moduler son comportement ? Plus généralement, la peur métaleptique apparaît nécessaire pour réinstaller une peur artistique, sorte de reviviscence de l'anxiété à l'égard des nouvelles technologies. Cette peur artistique rend préoccupante pour le joueur la frontière entre réalité et fiction, jamais rompue en pratique, mais suffisamment mince pour être crainte. En ce sens, cette peur est toujours présente à un état latent, non déclaré, puisqu'elle incite le joueur à la prudence et à l'hésitation sur la nature exacte du média auquel il participe.
- 52 Si le jeu vidéo est un média réflexif par nature, certaines expériences transgressives amènent des retours plus prononcés sur soi et sa pratique. Vu l'évolution constante du média, on peut postuler que les mécanismes métaleptiques, malgré leur rareté, continueront de se renouveler activement, pour ensuite devenir obsolètes. Ils proposeront toujours plus d'expériences singulières permettant la découverte des enjeux qui traversent le média et la fiction à travers les jeux eux-mêmes.

NOTES

1. Pour des raisons de lisibilité, l'usage du masculin a été privilégié. Cette forme est utilisée pour désigner toute personne, quel que soit son genre.
2. Marjolaine Forest, « Présentation », *Études littéraires*, vol. 51, n° 3, 2023, p. 7-16.
3. Sébastien Allain, « Métalepses du récit vidéoludique et reviviscence du sentiment de transgression », *Sciences du jeu*, n° 9, 2018, <https://doi.org/10.4000/sdj.909>.
4. Je tiens à remercier Fanny Rebillard pour sa relecture attentive et son conseil sur le jeu *Paranormasight*, dont le contenu a nourri certaines de mes réflexions. Je remercie également les

reviewers anonymes et les éditrices de ce numéro qui, par leur critique constructive, ont enrichi la problématique et la présentation de cet article. Enfin, je signale que cette contribution est la version augmentée et révisée d'une partie de mon mémoire de master *Lire la peur dans leur jeu. Exploration du potentiel effrayant du texte dans le jeu vidéo*, université de Liège, 2020.

5. Pierre Fontanier, *Les Figures du discours* (1830), Paris, Flammarion, coll. « Champs classiques », 2009.

6. Gérard Genette, *Figures III*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 1972, p. 250-251.

7. Marie-Laure Ryan, « Logique culturelle de la métalepse, ou la métalepse dans tous ses états », dans John Pier, Jean-Marie Schaeffer (dir.), *Métalepses. Entorses au pacte de la représentation*, Paris, Éditions de l'EHESS, 2005, p. 201-223.

8. L'opposition ascendante/descendante provient des travaux de John Pier. Genette nomme « antimétalepses » les métalepses ascendantes. Gérard Genette, *Métalepse. De la figure à la fiction*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 2004, p. 27. John Pier, « Métalepse et hiérarchies narratives », dans John Pier, Jean-Marie Schaeffer (dir.), *Métalepses. Entorses au pacte de la représentation*, op. cit., p. 247-261.

9. Gérard Genette, *Métalepse. De la figure à la fiction*, op. cit., p. 7.

10. Françoise Lavocat, « Et Genette inventa la métalepse », *Nouvelle revue d'esthétique*, vol. 2, n° 26, 2020, p. 48.

11. Genette cite le cas de *L'illusion comique* de Pierre Corneille, où le magicien Alcandre montre les aventures de Clindor au lieu de les narrer.

12. Gérard Genette, *Métalepse. De la figure à la fiction*, op. cit., p. 124.

13. *Ibid.*

14. Françoise Lavocat, « Et Genette inventa la métalepse », art. cit.

15. Gérard Genette, *Métalepse. De la figure à la fiction*, op. cit., p. 131.

16. Françoise Lavocat, « Et Genette inventa la métalepse », art. cit.

17. Issue de la linguistique, où elle correspond à un « [p]rocessus par lequel une suite de morphèmes ou un syntagme devient une unité lexicale autonome », la notion de lexicalisation désigne plus largement l'opération par laquelle un phénomène à l'origine remarquable, très visible, finit par passer inaperçu, se fondre dans le décor, devenir ordinaire. « Lexicalisation », *Trésor de la langue française informatisé*, s. d., <http://stella.atilf.fr/Dendien/scripts/tlfiv5/advanced.exe?8;s=2256109185> (consulté le 22/04/2026).

18. Platon, *La République*, Paris, Flammarion, 2002.

19. Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 1999.

20. *Ibid.*

21. Un raisonnement similaire apparaît dans les travaux de Fanny Barnabé et Björn-Olav Dozo, ainsi que dans la thèse de Douglas Brown. Voir : Fanny Barnabé et Björn-Olav Dozo, « La Mise en abyme vidéoludique comme vecteur d'une immersion au second degré : une analyse du jeu *The Stanley Parable* », dans Tonia Raus et Gian Maria Tore (dir.), *Comprendre la mise en abyme. Arts et médias au second degré*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2019, p. 163-186 ; Douglas Brown, *Game-playing-role. The Suspension of Disbelief in Videogames*, thèse de doctorat, Brunel University, 2012 ; Sébastien Allain, « Métalepses du récit vidéoludique et reviviscence du sentiment de transgression », art. cit.

22. Astrid Ensslin, « Video Games as Unnatural Narratives », dans Mathias Fuchs (dir.), *Diversity of Play*, Lunebourg, Meson press, 2015, p. 54.

23. Fanny Barnabé, « Entre règles et narration : étude narratologique des tutoriels de jeu vidéo et des "personnages-guides" », *Cahiers de Narratologie. Analyse et théorie narratives*, n° 38, 2020, <https://doi.org/10.4000/narratologie.11676>.

24. Supergiant Games, *Bastion* (2011), Supergiant Games, Nintendo Switch, 2018.

25. Pour cet exemple, notons que la métalepse ne touche jamais directement le joueur. D'ailleurs, elle ne semble être à l'origine d'aucune mise en abyme qui pourrait l'impliquer.

26. Sébastien Allain, « Métalespes du récit vidéoludique et reviviscence du sentiment de transgression », *art. cit.*
27. *Ibid.*
28. Laurent Demoulin, « Montalbetti métalectique », dans Tonia Raus, Gian Maria Tore (dir.), *Comprendre la mise en abyme*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2019, p. 231-245.
29. Galactic Cafe, *The Stanley Parable*, Galactic Cafe, Windows, 2013.
30. Fanny Barnabé et Björn-Olav Dozo, « La Mise en abyme vidéoludique comme vecteur d'une immersion au second degré : une analyse du jeu *The Stanley Parable* », *art. cit.*
31. High Moon Studios, *Deadpool*, Activision, PlayStation 3, 2013.
32. Konami, *Metal Gear Solid*, Konami, PlayStation, 1998.
33. Square Enix, *Paranormasight: The Seven Mysteries of Honjo*, Square Enix, Nintendo Switch, 2023.
34. Sébastien Allain, « Métalespes du récit vidéoludique et reviviscence du sentiment de transgression », *art. cit.*
35. Fanny Barnabé et Björn-Olav Dozo, « La Mise en abyme vidéoludique comme vecteur d'une immersion au second degré : une analyse du jeu *The Stanley Parable* », *art. cit.*
36. Sébastien Genvo, « Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : pour une étude du "play design" », *Le jeu vidéo. Expériences et pratiques sociales multidimensionnelles*, Québec, Canada, 2008, <https://unilim.hal.science/hal-00653194v1> (consulté le 05/01/2025).
37. Boris Krywicki et Björn-Olav Dozo, « Les livres de journalistes francophones spécialisés en jeu vidéo : du capital ludique au capital journalistique », dans Selim Krichane, Isaac Pante, Yannick Rochat, *Penser (avec) la culture vidéoludique. Discours, pratiques, pédagogie*, Liège, Presses universitaires de Liège, coll. « Jeu / Play / Spiel », 2022, p. 43-59.
38. Kristine Jørgensen and Faltin Karlsen, « Introduction », dans Kristine Jørgensen, Faltin Karlsen (dir.), *Transgression in Games and Play*, Cambridge, MIT Press, 2018, p. 1-9.
39. Holger Pötzsch, « Forms and Practices of Transgressivity in Videogames: Aesthetics, Play, and Politics », dans Kristine Jørgensen, Faltin Karlsen (dir.), *Transgression in Games and Play*, *op. cit.*, p. 45-61.
40. Nintendo, *Super Mario 64*, Nintendo, Nintendo 64, 1996.
41. Jacques Henriot, *Le Jeu*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Initiation philosophique », 1969 ; Jacques Henriot, *Sous couleur de jouer. La métaphore ludique*, Lyon, ENS Éditions, 2023.
42. Mihály Csíkszentmihályi, *Creativity. The Psychology of Discovery and Invention*, New York, Harper Perrenial, coll. « Modern classics », 1997. Pour une critique de ce concept, voir : Olivier Caïra, « Les dimensions multiples de l'engagement ludique », *Sciences du jeu*, n° 10, 2018, <https://doi.org/10.4000/sdj.1149> ; Greg Costikyan, *Uncertainty in Games*, Cambridge, MIT Press, 2015.
43. Étienne Armand Amato, « Reformulation du corps humain par le jeu vidéo : la posture vidéoludique », dans Sébastien Genvo (dir.), *Le Game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, coll. « Communication et civilisation » 2005, p. 299-323. Pour une critique de ce concept, voir : Julie Delbouille, *Négocier avec une entité jouable. Les processus d'appropriation et de distanciation entre joueur, avatars et personnages vidéoludiques*, thèse de doctorat, université de Liège, 2019 ; Adrienne Shaw, *Identity, Identification and Media Representation in Video Game Play: an Audience Reception Study*, thèse de doctorat, University of Pennsylvania, 2010 ; Lucas Papale, « Beyond Identification: Defining the Relationships Between Player and Avatar », *Journal of Games Criticism*, vol. 1, n° 2, 2014.
44. Gilles Deleuze, *Différence et répétition*, Paris, Presses universitaires de France, 1968.
45. Marie-Laure Ryan, « Immersion », dans Stefan J. Schierholz et Laura Giacomini (dir.), *Wörterbuch zur Sprach- und Kommunikationswissenschaft (WSK)*, Berlin, De Gruyter, 2022. Disponible en ligne : <https://www.marilaur.info/immersion.pdf>.
46. Jean-Marie Schaeffer, « Immersion », dans David Herman, Manfred Jahn, Marie-Laure Ryan (éd.), *The Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, London, Routledge, p. 237-39.

47. Olivier Caïra, « Les dimensions multiples de l'engagement ludique », *art. cit.*
48. Gordon Calleja, *In-game. From Immersion to Incorporation*, Cambridge, MIT Press, 2011.
49. Même si cette dernière dimension de l'engagement possède des points communs avec la réflexivité propre à toute activité ludique, il convient de séparer les deux concepts. La dimension ludologique peut nuire aux autres dimensions de l'engagement, alors que la réflexivité ne nuit pas à l'engagement, mais en est le garant. De plus, la dimension ludologique n'est pas indispensable au jeu, car il s'agit d'une construction postérieure élaborée par le joueur, lui-même inséré au sein d'une communauté de pratique avec laquelle il discute des codes ludiques. François-Xavier Surinx, *Lire la peur dans leur jeu. Exploration du potentiel effrayant du texte dans le jeu vidéo*, *op. cit.*, p. 48.
50. Auguste Ley et Marie-Louise Wauthier, *Études de psychologie instinctive et affective. Peur, colère et vengeance, amour-propre, sympathie, jalousie, curiosité*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. « Psychologie et sociologie », 1946 ; Robert Plutchik, *The Emotions. Facts, Theories, and a New Model*, New York, Random House, 1962.
51. Maxime Deslongchamps-Gagnon, *Un poids sur la conscience. La culpabilité du joueur pour ses actions vidéoludiques*, mémoire de master, université de Montréal, 2016.
52. Nico Henri Frijda, *The Emotions*, Cambridge, Cambridge University Press, 1986.
53. Anonyme, « The Geneva Emotion Wheel », *Swiss Center For Affective Sciences*, s. d., <https://www.unige.ch/cisa/gew/> (consulté le 05/01/2025).
54. En plus des émotions primaires approfondies ci-après, Plutchik en distingue cinq autres, chacune correspondant à un stimulus particulier et pouvant être facilement appliquée à la description des ressentis d'un joueur : la joie et la tristesse (respectivement gain et perte d'un élément préoccupant), la confiance et le dégoût (respectivement l'attraction et le rejet d'un élément), enfin la colère (volonté d'outrepasser un obstacle ou une résistance, en opposition à la peur qui consiste à fuir l'obstacle). Robert Plutchik, *The Emotions. Facts, Theories, and a New Model*, *op. cit.*
55. Team Silent, *Silent Hill*, Konami, PlayStation, 1999.
56. Jesper Juul, « Fear of Failing? The Many Meanings of Difficulty in Video Games », dans Bernard Perron, Marc J. P. Wolf (dir.), *The Video Game Theory Reader 2*, New York, Routledge, 2009, p. 237-252 ; Bernard Perron, *The World of Scary Video Games. A Study in Videoludic Horror*, New York, Bloomsbury academic, coll. « Approaches to Digital Game Studies », 2018.
57. Une particularité de la surprise est qu'elle ne demande aucune conscience de la nature du stimulus, contrairement à la peur, qui nécessite une connaissance minimale du stimulus à sa source. Ainsi, un individu n'a pas véritablement peur de ce qu'il ne connaît pas, mais de ce sur quoi il se sait ignorant. Auguste Ley, Marie-Louise Wauthier, *Études de psychologie instinctive et affective. Peur, colère et vengeance, amour-propre, sympathie, jalousie, curiosité*, *op. cit.*, p. 11.
58. Lors d'un *jump scare*, l'émotion suscitée est plus proche de l'alarme, car un individu a besoin de temps pour évaluer si un élément surprenant constitue ou non une menace. Toutefois, en cas de répétition des *jump scares* au fil d'une œuvre, il est probable que seule la surprise subsiste avec une intensité déclinante, le joueur finissant par s'habituer à ce type de stimulus.
59. L'horreur ne sera pas discutée dans cet article. Pour le lecteur intéressé, Plutchik considère cette émotion comme un amalgame de peur et de dégoût.
60. Bernard Perron, « Jeu vidéo et émotions », dans Sébastien Genvo (dir.), *Le Game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, *op. cit.*, p. 347-366. Ed S. Tan, *Emotion and the Structure of Narrative film. Film as an Emotion Machine*, Mahwah, NJ, Erlbaum, 1996.
61. L'usage du terme « fictionnel » apparaît ambigu. Étant donné que toute action qui a lieu dans un jeu appartient à la fiction, cette dénomination pourrait incorporer les émotions vidéoludiques. Or, la distinction est non poreuse.
62. Voir Jacques Henriot, *Le Jeu*, *op. cit.*

63. On pourrait aussi bien parler d'alarme métaleptique. Toutefois, l'expression paraît moins transparente.
64. Aucun jeu analysé ne recourt à une métalepse descendante pour produire la peur métaleptique, mais, en théorie, il n'y a pas d'obstacle à ce qu'un tel phénomène se produise.
65. Le joueur qui reparcourt la même séquence peut ressentir des émotions similaires, mais elles passeront par un véhicule différent. Souvent, la peur métaleptique se mue en émotions diégétiques (ce qui se passe est le déroulement normal du jeu) et artistiques (le jeu tente de me piéger à cet endroit).
66. Maxime Deslongchamps-Gagnon, *Un poids sur la conscience. La culpabilité du joueur pour ses actions vidéoludiques*, op. cit.
67. Sébastien Allain, « Métalepses du récit vidéoludique et reviviscence du sentiment de transgression », art. cit.
68. Gilles Deleuze, *Différence et répétition*, op. cit., p. 269-270.
69. Gérard Genette, *Seuils*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 1987.
70. Rare, *Banjo-Kazooie*, Nintendo, Nintendo 64, 1998.
71. HAL Laboratory et Ape, *Earthbound*, Nintendo, SNES, 1994.
72. Il est peu probable qu'un joueur arrive à la fin sans comprendre qu'il joue à une version piratée. Au début du jeu, plusieurs avertissements s'affichent à l'écran et des bugs perturbent régulièrement l'aventure.
73. Contrairement à la majorité des jeux, la fonction « sauvegarde » d'*Undertale* est diégétisée. Par exemple, les personnages se souviennent d'avoir vu le protagoniste, même s'il meurt et que la dernière sauvegarde se situe avant la rencontre. Tard dans la partie, on comprend que la sauvegarde recouvre un enjeu diégétique crucial, puisque le personnage qui la contrôle peut remodeler la réalité. Toutefois, il n'est pas improbable que ces éléments métaleptiques échappent à la vigilance du joueur.
74. Toby Fox, *Undertale*, Fangamer, Windows, 2015.
75. Silicon Knights, *Eternal Darkness: Sanity's Requiem*, Nintendo, GameCube, 2002.
76. Ce dernier cas pourrait figurer dans les mécanismes touchant l'extrajeu, les bugs sonores pouvant provenir des programmes en eux-mêmes aussi bien que des périphériques sonores.
77. Les métalepses qui visent un narrateur ont généralement pour objectif de provoquer le rire du joueur, ce qui correspond davantage au plaisir, qui combine la surprise et la joie.
78. Par exemple, dans *Metal Gear Solid*, lors du combat contre l'hélicoptère Hind, Snake, l'avatar, peut repérer l'engin en se fiant au son produit par les pales. Toutefois, si le joueur possède une télévision n'offrant qu'un son mono et qu'il contacte le colonel Campbell, Snake sera raillé par son supérieur et ses coéquipiers. Si l'interaction peut paraître surprenante, surtout à l'époque de la sortie du jeu, elle ne suscite toutefois aucune menace.
79. Daniel Mullins Games, *Inscryption*, Devolver Digital, Windows, 2021.
80. Konami, *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (2002), Konami, PlayStation 3, 2011.
81. À certains égards, ce cas pourrait appartenir à la dernière catégorie de mécanismes métaleptiques, en ce qu'il présente une adresse indirecte au joueur, voire une mise en abyme.
82. Daniel Mullins Games, *Pony Island*, Daniel Mullins Games et Plug In Digital, Windows, 2016.
83. 2K, *Bioshock* (2007), 2K, PlayStation 3, 2008.
84. Team Salvato, *Doki Doki Literature Club!*, Team Salvato, Windows, 2017.
85. Pour vaincre Monika, il est nécessaire d'ouvrir les fichiers du jeu et de supprimer le dossier du personnage. On remarque que la métalepse, ici descendante, provoque difficilement la peur métaleptique, d'autant plus que le joueur reprend alors le contrôle du jeu.
86. Traduction proposée par le patch français disponible sur <https://www.yarashii.fr/2018/01/doki-doki-literature-club-vn-fr/> (consulté le 04/09/2024).

87. Dans *Animal Crossing: New Horizons*, qui dispose d'une sauvegarde automatique, Resetti change de métier et devient opérateur du service d'aide. Nintendo, *Animal Crossing: New Horizons*, Nintendo, Nintendo Switch, 2020.

88. Liège Game Lab (dir.), *Entre le jeu et le joueur. Écarts et médiations*, Liège, Presses universitaires de Liège, coll. « Jeu / Play / Spiel », 2023.

RÉSUMÉS

À la charnière des sciences du jeu (*play studies*), de la rhétorique et des théories de la fiction, cet article propose d'explorer la notion de « peur métaleptique », un ressenti rare et éphémère pouvant émerger lorsque le joueur en vient à mettre en doute les limites de la fiction à laquelle il se prête. Dans la première partie, le concept littéraire de métalepse est présenté et remis en perspective dans le cadre du jeu vidéo, notamment en prenant en compte la transgression à laquelle il est régulièrement lié. Dans la deuxième partie, l'article revient sur une conception répandue de l'expérience vidéoludique, à travers le prisme de la notion d'engagement. Dans la troisième partie, un modèle émotionnel pragmatique est présenté, afin de définir la peur, l'anticipation et la surprise, trois émotions qui interviennent dans la simulation d'une transgression des frontières de la fiction, simulation à l'origine de la peur métaleptique. Dans la quatrième partie sont présentés les quatre véhicules par lesquels les joueurs peuvent percevoir des émotions, dont les « émotions métaleptiques », dont les conditions de suscitation et les spécificités sont explorées. Enfin, sont analysés plusieurs exemples de séquences dans lesquelles la peur métaleptique est susceptible d'émerger.

INDEX

Mots-clés : émotions, fiction, mise en abyme, peur, play studies, sciences du jeu, métalepse, jeu vidéo, engagement, réflexivité, transgression, expérience de jeu

AUTEUR

FRANÇOIS-XAVIER SURINX

Doctorant boursier FNRS-FRESH au sein du Liège Game Lab (LGL) et du Centre de sémiotique et rhétorique (Ceserh) de l'université de Liège
fxsurinx@uliege.be

François-Xavier Surinx est doctorant FNRS-FRESH à l'université de Liège. Membre du Liège Game Lab et du Centre de Sémiotique et Rhétorique (CESERH), ses travaux de thèse portent sur la manière dont les communautés en ligne répartissent les jeux vidéo en catégories, notamment génériques. Ses autres recherches traitent des expériences vidéoludiques effrayantes et des discours des communautés de gaming réactionnaires.