

ICAN, 64 Rue du Ranelagh, Paris



Mémoire de recherche en Game Design

La métalepse en tant que mécanique de jeu

Mémoire en vue d'obtention d'un diplôme de Master 2

Présenté par :

Tom Cornu

Sous la supervision de :

Angelo Careri

Année 2024-2025

Dans le monde du jeu vidéo, de nombreux jeux vont vouloir surprendre le joueur en mentionnant des éléments de notre monde réel ou en interagissant avec lui. Ce phénomène est appelé par les joueurs, l'action de "Briser le 4^{ème} mur". Cependant ce phénomène relève en réalité d'un concept plus vaste venant de la narratologie. On parle en réalité de métalepse, un terme plus vaste que le 4^{ème} mur et qui s'étend à toutes les formes d'arts narratifs. Du roman au cinéma en passant par le théâtre, la métalepse est un concept complexe et a évolué à mesure que chaque nouvelle forme d'art lui a apportée ses spécificités, y compris le jeu vidéo.

La métalepse narrative a été théorisée par Gérard Genette qui la définit en 1972 comme « toute intrusion du narrateur ou du narrataire extradiégétique dans l'univers diégétique (ou de personnages diégétiques dans un univers métadiégétique, etc.), ou inversement »¹.

Dans sa théorie de la métalepse, Genette identifie plusieurs niveaux. N2 correspond au diégétique, le monde du récit, N1 le narratif, N0 le monde réel du lecteur et de l'auteur, finalement N3 le monde métadiégétique l'histoire dans l'histoire. L'irruption de l'un de ces niveaux dans un autre est perçue par Genette comme invraisemblables et va créer du rire ou bien du trouble. De plus, selon Genette ce trouble peut servir le récit à des fins fantastiques ou existentielles.

Nous allons dans ce mémoire nous intéresser à la présence de la métalepse dans le jeu vidéo, comment elle est utilisée et ses liens très forts avec la nature même du jeu vidéo. La métalepse est présente dans de nombreux jeux vidéo très populaires auprès des joueurs comme *Metal Gear Solid*, *Undertale* ou bien *The Stanley Parable*. Cependant elle n'a pas la même importance et le même but dans ces différents jeux, elle n'apporte pas toujours la transgression et donc le trouble recherché par son inclusion.

En plus du travail de Genette, une autre recherche sur la métalepse, qui a été une inspiration pour ce mémoire, a été celle de Sébastien Allain sur la métalepse dans le jeu vidéo. La structure de ce mémoire sera inspirée par ses recherches. Nous verrons d'abord comment la littérature, le théâtre et le cinéma font usage de la métalepse. Puis nous aborderons le lien tout particulier que le jeu vidéo a avec la métalepse. Nous nous demanderons comment la métalepse peut compléter le jeu vidéo pour créer des expériences uniques à ce média ?

¹ Genette G. (2007), *Discours du récit*. Paris, Seuil.

Sommaire

1) Omniprésence dans le monde du jeu vidéo

- La métalepse dans les autres formes de fiction 3
- Le jeu vidéo, un média basé sur la métalepse 4
- La métalepse, un concept ne surprenant plus les joueurs 5

2) Utiliser la métalepse pour mettre en avant ce qui rend le jeu vidéo unique

- Le joueur personnage du jeu 7
(*Deltarune, OFF, One shot, Doki Doki Literature Club*)
- Commentaire sur le jeu vidéo et sa création 8
(*The Stanley Parable, Undertale, Doki Doki Literature Club*)
- Jouer au-delà de la fenêtre de jeu 10
(*Inscription, I'm scared, One shot, Doki Doki Literature Club*)

3) Interagir avec le monde physique

- Briser la barrière entre le joueur et l'écran 13
(*Kinito Pet, Deltarune, Asylum 626, Inscription*)
- La réalité virtuelle et la réalité augmentée, le potentiel de la métalepse 14
(*AR Games*)

1) Omniprésence dans le monde du jeu vidéo

La métalepse dans les autres formes de fiction

Avant de s'intéresser à la métalepse dans le jeu vidéo, il est important de voir comment elle est utilisée dans les autres formes de fiction l'ayant précédé. La métalepse telle qu'inventée par Genette est un concept de narratologie ayant d'abord été pensé pour le roman. Dans les romans de nombreuses métalepses ont lieu par l'intervention de l'auteur dans l'histoire, c'est par exemple le cas dans *l'Enéide* de Virgile où son auteur apparaît dans le récit se passant dans le passé pour tuer littéralement le personnage de Didon, ou encore dans la *Divine Comédie* de Dante Alighieri où son auteur est le personnage principal de l'histoire.

Le cinéma a amené un nouvel élément permettant la métalepse qui va le différencier des autres formes d'art : la caméra. En effet contrairement au roman le cinéma apporte des visuels et du son qui permettent de nouvelles possibilités de métalepse. 20 ans après sa première définition de la métalepse, Genette a ainsi développé sa pensée sur le sujet en y incluant notamment le cinéma. Selon Genette au cinéma montrer un rêve, un souvenir ou un événement passé ou futur sans expliciter un changement de niveau permettent de retirer le sentiment de bizarrerie de ces métalepses. Ce sont des métalepses inhérentes à la représentation filmique qui n'a pas besoin d'utiliser des mots pour faire passer des informations. Certains éléments de mise en scène comme le regard caméra sont des métalepses propres au cinéma qui permettent de perturber le spectateur et de servir le récit.

Genette avance aussi que le cinéma par la présence d'acteurs dans les rôles crée une métalepse. En effet les spectateurs vont reconnaître l'acteur d'un film et l'associer avec sa personnalité du monde réel ou bien un de ses autres rôles dans un film différent. La perception d'un acteur peut influencer l'opinion que quelqu'un a du personnage. Selon Genette « ce n'est sans doute pas une métalepse au sens strict »² car elle n'entre pas dans sa définition initiale. Le cinéma n'est pas seul à posséder ce type de métalepse, nous les retrouvons aussi au théâtre où les acteurs vont monter et descendre de la scène traversant de ce fait plusieurs niveaux de métalepse.

La plupart des personnes parlant du principe de métalepse dans le contexte du jeu vidéo vont utiliser le terme « briser le 4^{ème} mur ». La notion de 4^{ème} mur vient à l'origine du théâtre imaginé aux alentours du XIX^{ème} siècle. Il est le mur invisible qui sépare le public de la pièce de théâtre et qui est brisé si les personnages de la pièce s'adressent au public. Pour que la pièce reste réaliste et vraisemblable le 4^{ème} mur se devait de rester intact. Cependant au XX^{ème} siècle Brecht Bertolt contredit cette idée et considéra que le théâtre devait s'adresser directement au public pour l'amener à apporter un jugement et un regard critique sur divers problématiques.

Selon Sébastien Allain se limiter à la notion de brisage du 4^{ème} mur par sa popularité va éclipser ce que rend la métalepse du jeu vidéo unique « La popularité de certaines transgressions narratives connues pour les précédents médias masque la diversité de celles spécifiquement proposées par le jeu vidéo. ». Nous allons donc nous intéresser aux points qui rendent le jeu vidéo unique dans son rapport à la métalepse.

² <https://hal.science/hal-03948322v1/document>

Le jeu vidéo, un média basé sur la métalepse

Les jeux vidéo ont un rapport particulier avec le concept de métalepse. Le jeu vidéo dans son concept crée par sa nature une métalepse, du fait que c'est le joueur qui interagit avec le jeu pour faire avancer ses événements. Selon Sébastien Allain « En troquant cycliquement sa position de « lecteur » (N0), il peut endosser soit celle réservée jusque-là au « narrateur » (N-1), soit celle d'un personnage (niveau N-2 et inférieur). »³. Le joueur a le contrôle sur le personnage principal du récit ou sur des aspects du monde dans lequel le récit tient place. La manette est en quelque sorte l'outil reliant le joueur avec le monde du jeu. En utilisant les contrôles de la manette pour influencer les actions du personnage il fait alors partie de l'univers du jeu.

Certains jeux vont permettre aux joueurs de créer leur personnage tel que dans *Skyrim* ou bien dans la série de jeux les SIMS, d'autres vont simplement nous donner la possibilité de renommer le personnage comme dans *Zelda Link's Awakening*. Les joueurs peuvent alors s'incarner dans le jeu et devenir le personnage principal. C'est d'autant plus le cas dans un jeu non linéaire comme *Skyrim* où nous pouvons faire les quêtes que nous souhaitons et faire des choix rendant notre expérience unique à celle des autres joueurs. C'est la nature même des jeux de rôle comme *Skyrim* d'avoir le joueur qui comme le nom l'indique incarne le rôle d'un personnage dans l'univers du jeu.

Des aspects importants pour créer un jeu vidéo comme les signes et les feedbacks relèvent eux aussi d'une métalepse. Pour Sébastien Allain « Toute boucle rétroactive (feedback), relève d'une forme de métalepse. ». En effet ce sont des éléments visuels qui ne font pas toujours sens dans l'univers du jeu comme dans *World of Warcraft* avec les points d'exclamation au-dessus des PNJs ayant une quête ou dans *Hollow Knight* où les ennemis flashent en blanc quand nous les touchons avec une attaque. Ces visuels sont destinés au joueur pour l'aider à comprendre ce qu'il doit faire dans le jeu et sont donc des métalepses. D'autres moyens d'aider le joueur comme les tutoriels sont aussi des métalepses. Les personnages nous expliquant les contrôles ne sont pas censés savoir qu'ils sont dans un jeu, cela peut perturber le joueur en lui rappelant la facticité de l'univers du jeu.

Même si tous ces éléments sont par définition des métalepses, ils n'en ont pas vraiment la fonction. La métalepse est censée surprendre, choquer le joueur et déstabiliser sa compréhension de la nature du récit cependant ces éléments inerrants au jeu vidéo par leur omniprésence sont acceptés par les joueurs qui arrivent tout de même à s'immerger dans les histoires malgré eux. Cela fait partie de la suspension consentie de l'incrédulité du joueur qui admet que ces éléments ne font pas réellement partie de l'univers du jeu et sont simplement là pour qu'il fonctionne.

³ <https://journals.openedition.org/sdj/909?lang=fr>

Ces éléments relèvent d'un autre concept défini par Gérard Genette, le paratexte. Genette décrit le paratexte de cette façon « “zone indécise” entre le dedans et le dehors, elle-même sans limite rigoureuse, ni vers l'intérieur (le texte), ni vers l'extérieur (le discours du monde sur le texte) »⁴. Pour Genette le paratexte inclut « titre, sous-titre, intertitres ; préfaces, postface, avertissements, avant-propos [...], épigraphes, illustrations [...] et bien d'autres signaux accessoires, autographes ou allographes, qui procurent au texte un entourage (variable) et parfois un commentaire, officiel ou officieux »⁴. Dans le jeu vidéo, les tutoriels, l'interface, le manuel ou encore les manettes font partie du paratexte. Ce sont les éléments qui entourent le jeu et aident à son fonctionnement, ils ne font pas partie du monde du jeu et sont donc dans cette « zone indécise »

Toutefois une mauvaise utilisation de ces éléments peut quand même interpeller le joueur et le faire sortir du récit. Par exemple la surabondance de la peinture jaune dans des jeux comme par exemple dans *Resident Evil 4 Remake* et *Final Fantasy VII Rebirth* a eu pour conséquence par son omniprésence et manque de confiance en les capacités des joueurs d'agacer certains brisant leur suspension consentie de l'incrédulité. Pour ne pas créer une métalepse indésirable les jeux doivent donc savoir faire oublier leur statut de jeu et les décisions des personnes ayant travaillé dessus.

La métalepse, un concept ne surprenant plus les joueurs

Au début du jeu vidéo la métalepse n'était pas un concept exploré. Nous pouvons en trouver des bribes comme dans le premier *Final Fantasy* qui à la fin après nous avoir raconté l'épilogue du jeu nous dit que nous sommes le vrai héros de l'histoire. La métalepse est devenue populaire dans le monde du jeu vidéo à l'époque du 16-bit. C'est à cette époque que nous retrouvons ce concept plus couramment dans de nombreux jeux de genre différents. Dans les RPGs nous avons par exemple *Earthbound* dans lequel pendant le combat final les personnages demandent de l'aide. Après que le dernier des PNJs rencontré dans le jeu ayant entendu l'appel ait donné sa force, une dernière personne envoie sa force aux personnages, le joueur lui-même. Dans les points and click nous pouvons citer *The Secret of Monkey Island* où nous pouvons contacter les développeurs du jeu pour leur demander de l'aide. Nous en retrouvons même dans des genres de jeux moins basés sur le scénario comme dans *Sonic the Hedgehog* où Sonic va s'impatienter si nous ne touchons pas aux contrôles, regardant la caméra avec insistance, pour finalement sauter hors de l'écran après un certain moment nous faisant perdre une vie.

De nos jours les métalepses intentionnelles y sont légion. La notion de 4^{ème} mur étant populaire dans le monde du jeu vidéo nous la voyons beaucoup utilisée. Dans *Metal Gear Solid* le personnage de Psycho Mantis va s'adresser directement au joueur brisant alors le 4^{ème} mur. C'est aussi le cas dans *Metroid Fusion* qui parle aux joueurs réussissant à atteindre un endroit avant qu'ils soient supposés y aller ou encore dans la série *Animal Crossing* où Mr Resetti dispute les joueurs qui oublient de sauvegarder. Cette forme de métalepse a pour but de surprendre les joueurs la première fois qu'ils jouent au jeu. Dans le cas de Mr Resetti c'est comme un prolongement du principe de tutoriel donné par les personnages qui va rappeler le joueur à l'ordre.

⁴ Genette 1987

Certains jeux vont référencer d'autres jeux existants pour créer une métalepse dans le but de faire un clin d'œil aux joueurs ayant la référence. Nous retrouvons des métalepses du genre dans *Kid Icarus Uprising* qui fait référence au premier jeu en affichant les sprites des bosses du premier jeu qui reviennent dans cette suite moderne. Le jeu fait aussi référence à d'autres jeux principalement par un ennemi le métros ressemblant comme son nom l'indique au monstre donnant son nom à la série de jeux *Metroid*. Le personnage principal du jeu va même durant un niveau faire remarquer la ressemblance pendant qu'un autre personnage essaye de l'empêcher de comparer les deux. Ces métalepses sont amusantes et ont pour but de faire sourire le joueur plus que de le surprendre.

Une métalepse régulière dans le jeu vidéo est l'intervention des développeurs dans l'univers. Dans de nombreux jeux nous pouvons trouver une salle cachée difficile d'accès où l'on va pouvoir retrouver les développeurs, c'est le cas dans *Chrono Trigger* où pour y accéder nous devons battre un boss supposé impossible ou bien dans *Celeste* qui cache cette salle dans l'un de ses chapitres. Ces salles sont simplement des petits bonus n'ayant pas d'influence sur le gameplay. Certains développeurs ont décidé de pousser ces clins d'œil en donnant leur visage à un personnage ou en devenant des bosses que le joueur peut affronter. Dans *Max Payne* le personnage principal a le visage de Sam Lake son directeur créatif ou bien Hideo Kojima qui joue le rôle d'un personnage dans *Metal Gear Solid V*. Finalement, certains jeux nous permettent d'affronter les développeurs comme la série *Pokemon* ou bien *Nier Automata*. Ces métalepses sont plus inattendues car elles ont un effet sur l'expérience de jeu du joueur.

Un point commun qu'ont toutes ces métalepses sont que nous les trouvons couramment. De ce fait les joueurs vont s'y habituer. L'habitude des joueurs fait qu'il n'y a plus de surprise pour les joueurs et donc ces métalepses ne sont pas perçues comme des transgressions retirant alors l'intérêt principal de la métalepse. Un autre problème de ces métalepses est qu'elles n'ont rien d'unique au jeu vidéo. C'est ce que pense Sébastien Allain quand il dit « Par ailleurs, les exemples avérés de 4^{ème} mur transgressent-ils encore quelque chose ? Ne se contentent-ils pas trop souvent de copier ce qui a pu marcher un temps pour un autre média ? »⁵. Elles sont toutes inspirées de métalepses vu dans d'autres formes de narration, par exemple la présence des développeurs n'a rien de différent à l'intervention du narrateur d'un roman et briser le 4^{ème} mur est un concept venant du théâtre. Pour se démarquer le jeu vidéo doit alors créer des métalepses avec ce qui le rend unique.

⁵ <https://journals.openedition.org/sdj/909?lang=fr>

2) Utiliser la métalepse pour mettre en avant ce qui rend le jeu vidéo unique

Le joueur personnage du jeu

L'une des spécificités du jeu vidéo est que nous avons le contrôle sur ce que notre personnage va faire. Dans la plupart des jeux on nous donne le contrôle d'un personnage vivant sa propre histoire ou bien nous ne jouons tout simplement pas de personnage comme dans un jeu tel que Tetris. Cependant, certains jeux choisissent de rendre le joueur encore plus impliqué dans le jeu en faisant de lui un personnage à part entière.

Par exemple dans *One Shot* nous allons guider le personnage principal dans son aventure en prenant la place d'un dieu dans l'univers du jeu. Nous allons interagir directement avec le personnage qui va parfois nous poser des questions personnelles. Un autre exemple dans *OFF* nous contrôlons le personnage principal du batteur, et certains personnages du jeu sont au courant que nous le contrôlons. À un moment du jeu il nous est même possible d'abandonner le batteur et de se ranger du côté d'un autre personnage. Nous trahissons alors le protagoniste du jeu ce qui peut perturber les joueurs car il n'est pas attendu de pouvoir interférer avec la quête du personnage principal. Nous sommes habitués à suivre l'histoire du protagoniste et l'aider.

L'un des meilleurs exemples de cette métalepse se trouve dans le jeu *Deltarune*. Dans l'introduction du jeu on nous fait créer un avatar que le narrateur efface nous disant que dans la vie nous ne choisissons pas qui nous sommes. C'est alors que le jeu commence nous mettant dans la peau du personnage de Kris. Kris est un personnage ayant sa propre histoire que en tant que joueur nous découvrons au fur et à mesure du jeu. Kris ne semble au premier abord pas être différent d'un protagoniste RPG classique, cependant à la fin du premier chapitre du jeu Kris arrache l'âme représentée sous forme de cœur que nous contrôlons durant les combats et se met à bouger sans que nous appuyions sur un bouton et nous enferme dans une cage. C'est à ce moment-là que le jeu nous fait comprendre que Kris n'est pas notre personnage joueur mais bien un personnage avec ses propres motivations et traits de personnalité.

Similairement François-Xavier Surinx décrit une métalepse ayant lieu dans *Doki Doki Literature Club* de cette manière : « *DDLC* ne se limite pas au fait de simplement parler face au quatrième mur. Bien plus que cela, l'espace d'un instant, il donne l'impression au joueur que Monika est parvenue à franchir une limite proscribed, que le mur a finalement cédé pour livrer passage à un être abject, malgré son apparence de magnifique jeune fille. »⁶. Comme dans cet exemple décrit par Surinx, Kris tout comme Monika va nous donner l'impression que le personnage a brisé la limite que nous pensions présente. Nous nous sentons alors impuissant face au contrôle que le personnage a sur nous.

⁶ <https://immersion-revue.fr/doki-doki-literature-club/>

Dans la suite de *Deltarune* nous allons à de nombreux moments nous retrouver opposé à Kris. Iel va modifier certains de nos choix de dialogue quand ceux-ci ne lui plaisent pas ou parfois iel va prendre les contrôles et essayer d'empêcher nos déplacements. Dans le chapitre 4 nous avons même une section de jeu où l'on contrôle notre âme se baladant pour atteindre un objet que Kris ne veut pas que nous atteignions amenant à un moment où nous devons éviter ses coups. Le jeu nous fait nous battre avec le personnage que nous pensions être notre avatar et personnage principal qui se révèle être son propre personnage qui plus est avec un rôle d'antagoniste. Cette métalepse vient surprendre les joueurs et chambouler sa perception du personnage de Kris ainsi que leur rôle de joueur dans l'histoire du jeu.

Une série de choix que le joueur peut réaliser va même l'amener à commettre des actions qui vont blesser certains personnages. Grâce à la métalepse qui nous place en tant que personnage dans l'histoire nous nous sentons d'autant plus coupables de ces actions. Faire du joueur un personnage à part entière du jeu permet une immersion et un attachement aux personnages plus prononcés que dans un jeu où nous nous contentons de regarder l'histoire sans y être impliqué. Cela crée une connexion entre le joueur et les personnages qui va brouiller la barrière entre fiction et réalité. Comme Surinx le dit avec son analyse de *Doki Doki Literature Club* « Monika semble alors ne plus appartenir uniquement à la fiction, mais également à notre monde. »⁷.

Ce qui rend ce genre de métalepses uniques au jeu vidéo vient de l'interaction du joueur que nous ne retrouvons pas dans d'autres formes d'art. Dans un film si l'un des personnages s'adresse au spectateur comme s'il faisait partie de l'univers, le spectateur même si perturbé par la métalepse ne pourra jamais autant se sentir impliqué que si événement identique avait lieu dans un jeu vidéo. Il n'exerce aucune influence sur le monde des personnages du film.

Commentaire sur le jeu vidéo et sa création

Certains jeux vont utiliser la métalepse pour apporter un commentaire sur le jeu vidéo dans sa globalité ou plus spécifiquement certains genres de jeux vidéo. Le cinéma comme la littérature ont eux aussi utilisé la métalepse pour parler de leur forme d'art. Cette métalepse même si elle se retrouve dans tous les arts, va être unique du fait des spécificités de chaque art qui donnent des sujets uniques pouvant être abordés. Nous pouvons trouver divers exemples de jeux utilisant la métalepse pour proposer un commentaire sur le jeu vidéo. Par exemple *The Stanley Parable* va parodier différents codes du jeu vidéo. Dans l'une de ces fins le jeu va nous faire passer par différents styles de gameplay, d'un mini jeu où nous devons appuyer sur un bouton en boucle en passant par littéralement Minecraft. Dans leur analyse du jeu et de sa mise en abyme, Fanny Barnabé et Björn-Olav Dozo ont commenté sur cette partie du jeu « Les codes du jeu vidéo - en principe familiers du récepteur - sont parodiés, détournés ce qui introduit une dimension réflexive sur une activité, le jeu, qui - comme mentionné dans l'introduction - est déjà métadiscursive. »⁸. *The Stanley Parable* va pousser le joueur à avoir une réflexion sur les codes du jeu vidéo avec lesquels il est familier et comprendre ses habitudes de jeu.

⁷ <https://immersion-revue.fr/doki-doki-literature-club/>

⁸ <https://orbi.uliege.be/handle/2268/176816>

D'autres jeux vont eux utiliser la métalepse pour commenter sur un genre de jeu particulier. Dans *Undertale* le jeu parodie les RPGs et leur mécanique de points d'expérience et de niveau donnant au joueur une mauvaise fin s'il décide de tuer des ennemis. Notre personnage est alors considéré comme une mauvaise personne par les autres PNJs, le jeu nous fait passer pour l'antagoniste. À la fin du jeu on nous révèle d'ailleurs que notre XP et notre LVL ne symbolisent pas les points d'expérience et le niveau du personnage, mais des points d'exécution et le niveau de violence. La fin génocide du jeu consistant à tuer tous les ennemis du jeu est réalisée en faisant une action pouvant paraître habituelle pour un joueur de RPG, grind des niveaux. Le jeu remet en question la mécanique de niveau et d'expérience en nous proposant une mauvaise fin avec un gameplay plus laborieux qui amène un critique du farm et du grind dans le genre du RPG.

Cette mauvaise fin sert aussi à remettre en question la pertinence du 100%. Le 100% consistant à terminer tout ce qui est possible d'accomplir dans un jeu, certains éléments de ce 100% peuvent être moins amusants que le jeu principal ou même être mal conçus résultant en une expérience de jeu frustrante, ou laborieuse. La répétitivité et la difficulté de la route génocide de *Undertale* reflètent ce problème que nous retrouvons dans de nombreux jeux. Si le joueur veut faire cette fin, il va devoir endurer les 2 bosses les plus difficiles du jeu ainsi que des phases de grind d'expérience laborieuse. Pour finir, la fin obtenue est la plus mauvaise possible et elle altère directement le jeu et les prochaines parties en nous rappelant les actions que nous avons commises dans cette fin même si nous terminons avec la meilleure fin par la suite. Comme l'explique Mila Leinonen dans son analyse sur *Undertale* « Flowey's feelings of boredom and the need for stimuli and an outlet are indeed part of the reasons why modern video game players so often fall into the destructive habit of needing to experience single possible drop of content a game has to offer, even if, as in the case of *Undertale*, trying to experience everything only leads to an unsatisfying ending »⁹. Le personnage de Flowey, le méchant principal du jeu va servir de parallèle au joueur qui cherche à découvrir tout le contenu du jeu. Pour assouvir notre curiosité on doit s'abaisser au niveau moral de ce personnage

Doki Doki Literature Club va aussi utiliser sa métalepse pour commenter sur un genre de jeu. Cependant contrairement à *Undertale* il va être plus critique du genre de jeu sur lequel il commente, le Visual Novel et plus particulièrement le jeu de romance. « Au-delà de ce renversement des valeurs, le jeu peut alors être perçu comme un contremodèle, donnant à voir une histoire où la protagoniste ne ressemble pas à une énième machine conçue pour répondre à toutes les sollicitations du joueur, mais se révèle plutôt être une femme lucide sur les enjeux de la relation qu'elle entreprend. Le personnage semble ainsi plus crédible, voire réel, aux yeux du joueur, même si Monika demeure un ensemble de lignes de code programmé par Dan Salvato. »¹⁰.

L'interaction offerte par le jeu vidéo permet au joueur de se rendre compte par le gameplay de certains problèmes du jeu vidéo que ces métalepses mettent en avant. C'est une métalepse efficace car le joueur se retrouvera perturbé par cette remise en question de ses habitudes de joueur lui étant exposées par le jeu.

⁹ <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/148581/LeinonenMila.pdf?sequence=5&isAllowed=y>

¹⁰ <https://immersion-revue.fr/doki-doki-literature-club/>

Jouer au-delà de la fenêtre de jeu

L'une des métalepses uniques au jeu vidéo va faire usage du hardware sur lequel le jeu est lancé. Nous allons la retrouver principalement sur des jeux se jouant sur ordinateur. Elle consiste à utiliser les éléments de l'ordinateur pour influencer sur le jeu en lui-même.

Un exemple simple se trouve dans *Inscryption*. Dans ce jeu de carte vers la fin du jeu, 2 combats de boss sortent du lot en proposant des gimmicks de combat créant des métalepses. Le premier va utiliser notre liste de contact Steam et nous envoyer des ennemis représentant nos différents contacts avec leurs nom et photo de profil. Le second nous demande de sélectionner des fichiers de notre ordinateur en choisissant le plus lourd ou le plus vieux pour créer des cartes puissantes. Dans ce dernier on nous menace aussi de supprimer l'un des fichiers choisis si sa carte venait à être détruite aidant à perturber le joueur en lui faisant penser que le jeu a le contrôle sur son ordinateur.

Ces métalepses sont principalement utilisées pour créer de la peur ou de l'inquiétude chez le joueur. Nous les retrouvons donc dans plusieurs jeux d'horreur. C'est par exemple le cas dans *Doki Doki Literature Club* où l'antagoniste principal Monika, va supprimer les fichiers du jeu des autres personnages ou encore nous appeler par le nom de notre ordinateur. Même si ces événements sont prévus par le jeu et imaginés par le développeur, leur transgression va pouvoir susciter la peur chez le joueur qui sera pris par surprise. Comme le dit Surinx en mentionnant le dialogue où Monika nous appelle pour la première fois par le nom de notre ordinateur « En disant cela, Monika n'essaie pas seulement de se faire passer pour réelle, elle signale que c'est elle qui a orchestré le déroulement des événements depuis le moment où le joueur a exécuté le programme. Or, si le joueur averti peut poser un regard rétrospectif sur ce discours pour finalement se dire qu'il s'agit d'un tour habile du développeur, il n'en demeure pas moins que Monika parvient à surprendre l'utilisateur en cet instant précis, provoquant chez lui une peur proportionnelle à sa crédulité. »¹¹. Plus le joueur est immergé dans le jeu, plus ces métalepses sont efficaces.

Comme l'explique Surinx dans son article sur *Doki Doki Literature Club* « Même la fin du jeu conserve cet aspect métaleptique, permettant une fois encore de surprendre le joueur. La seule manière de vaincre Monika, qui manipule le code et par la même occasion l'utilisateur, est donc de supprimer son fichier du système de jeu via une manipulation en réalité très simple, mais qui peut paraître redoutablement complexe pour le joueur lambda, peu habitué à aller trifouiller dans les données informatiques d'un programme. ». Ces métalepses sont en effet destinées aux joueurs étant familiers avec leur ordinateur et donc aux joueurs étant aussi familiers avec le jeu vidéo.

Ces métalepses fonctionnent car les joueurs ont une attente en jouant à un jeu sur leur ordinateur. La fenêtre de jeu est la limite à laquelle un joueur s'attend quand il joue. Quand cette limite est brisée, la métalepse qui en résulte va être unique du fait qu'elle va donner une impression que le jeu a plus de contrôle sur notre machine que ce qu'attendu. L'environnement particulier du jeu sur PC est ce qui permet l'existence de ces métalepses, les rendant donc uniques au jeu vidéo.

¹¹ <https://immersion-revue.fr/doki-doki-literature-club/>

Un jeu utilise ces métalepses à leur plein potentiel et en fait l'une de ses mécaniques principales. Il s'agit du jeu d'horreur *IMSCARED*. C'est un jeu d'horreur et de puzzle qui va faire usage de la métalepse pour résoudre ses énigmes. Le jeu commence simplement avec des énigmes demandant juste de récupérer des objets et de les utiliser au bon endroit. Cependant après être entré dans un couloir inquiétant et avoir récupéré un cœur au bout de celui-ci nous croisons en faisant demi-tour l'antagoniste du jeu Whiteface qui amène la première métalepse en simulant un blue screen de notre ordinateur. Le message du blue screen fait référence à l'entité comme raison du crash et nous recommande d'appuyer sur la touche M pour ouvrir les fichiers du jeu. Le vrai jeu se révèle alors, avec l'accès aux fichiers du jeu ouvert nous pourrions au fil de la partie trouver divers documents de texte nous aidant à avancer dans l'aventure. Les documents nous informent aussi de la nature de Whiteface, c'est une entité consciente vivant dans les fichiers du jeu. En relançant le jeu nous devons fuir Whiteface en suivant les conseils du document texte pour progresser. Après ça nous arrivons devant une grille et le jeu va ouvrir un vidéo YouTube dans notre navigateur nous expliquant comment jouer au jeu. Plusieurs de ces tutoriels apparaîtront au cours du jeu nous aidant à progresser. Nous pouvons ensuite utiliser le cœur récupéré précédemment pour ouvrir une porte, c'est la fin du jeu et celui-ci se ferme. Cependant il s'ouvre de nouveau de manière brève nous montrant enfermé dans une cage avec Whiteface nous observant. Ce n'est en effet que le début du jeu et un nouveau message apparaît dans les fichiers du jeu nous poussant à le relancer. Par la suite nous allons devoir atteindre plusieurs fois une fin causant des changements dans le jeu à chaque fois que nous le relançons. D'autres énigmes utilisent la métalepse dans le reste du jeu comme une porte nous faisant supprimer un fichier verrou pour l'ouvrir, un passage où nous devons changer l'heure de notre ordinateur à celle affichée dans le jeu pour faire arriver un train ou encore un passage où nous devons redémarrer le jeu à de multiples reprises pour alterner entre 2 versions différentes du monde. *IMSCARED* est un jeu utilisant le plein potentiel de sa nature de jeu sur ordinateur pour proposer au joueur une expérience terrifiante mais surtout des puzzles ingénieux qui utilisent des métalepses nous surprenant toujours par leur créativité. Dans ce jeu les métalepses ne sont pas seulement des choses que nous subissons mais aussi des choix délibérés de notre part qui ne nous surprennent pas quand elles ont lieu mais quand nous comprenons comment les exploiter.

One Shot est différent des autres jeux dans sa façon d'outrepasser les limites de la fenêtre de jeu. Il se joue en fenêtré pour profiter de nos onglets et notre bureau pour la mise en place de plusieurs énigmes uniques. Certaines énigmes du jeu vont créer de nouveaux onglets que nous devons déplacer sur la fenêtre du jeu, ou bien encore changer notre fond d'écran, tout cela dans le but de fournir des indices pour la résolution d'énigmes. Lors de ces énigmes le jeu va alors se dérouler sur notre écran au complet et pas seulement dans les limites de l'onglet du jeu. Une métalepse prenant place lors de l'une des fins du jeu verra même le personnage principal Niko sortir de la fenêtre de jeu et avancer jusqu'à disparaître de notre écran.

Ces différents exemples nous démontrent que la métalepse jouant sur la nature du hardware est tout particulièrement intéressante et efficace dans les jeux d'horreurs et les jeux d'énigmes. La surprise et transgression va aider à terrifier le joueur dans un jeu d'horreur. Elles vont faire réfléchir d'une toute autre façon les joueurs de jeux d'énigmes leur offrant de nouvelles possibilités au fur et à mesure et aident à créer des moments eureka lorsque le joueur comprendra les astuces.

Ces trois catégories de métalepse étant uniques au jeu vidéo ont toutes un point commun que nous ne retrouvons dans aucun autre art, sur lequel les métalepses vont jouer. Cette spécificité est l'interaction. Rendre le joueur un personnage de la fiction et utiliser le gameplay pour faire un commentaire métanarratif sur le jeu vidéo sont deux catégories de métalepses qui vont changer la façon dont le joueur va interagir avec le jeu usant d'elles et la vision qu'il a du jeu et de ses interactions avec. Étendre le jeu au-delà de sa fenêtre va permettre d'augmenter les possibilités d'interactions du joueur et proposer des nouvelles idées de gameplay. Nous pourrions alors nous demander comment pousser encore plus la métalepse via l'interaction du joueur et quelles barrières le jeu vidéo peut-il encore briser.

3) Interagir avec le monde physique

Briser la barrière entre le joueur et l'écran

Après les métalepses permettant au jeu de briser sa barrière d'interaction entre sa fenêtre et le reste de notre ordinateur, la dernière barrière d'interaction à briser est celle entre la machine sur laquelle nous jouons et le monde réel. Certains jeux arrivent dans une certaine mesure à créer une métalepse brisant cette barrière. Nous retrouvons plusieurs exemples dans les jeux PC qui peuvent avoir plus d'autorisation sur notre machine qu'ils le laissent paraître, similairement à ce que nous avons vu avec les jeux allant au-delà de la fenêtre. Certains vont pousser la métalepse encore plus loin en utilisant de manière surprenante les périphériques de notre ordinateur, comme notre micro ou notre caméra.

Comme exemple de ce style de métalepse on peut citer *Kinito Pet* qui va activer notre webcam et afficher votre visage dans le jeu pour nous effrayer. Ou encore *Deltarune* qui va utiliser sans nous prévenir notre micro comme mécanique dans un combat de boss créant un moment amusant et ridicule où on crie pour essayer d'éviter les attaques du boss. Ces métalepses sont très efficaces, notamment dans le contexte d'un jeu cherchant à effrayer le joueur. Cela peut donner l'impression d'être observé par le jeu où les personnages du jeu comme dans *Kinito Pet*. Elles peuvent aussi avoir un effet comique comme dans l'exemple de *Deltarune* qui va créer une séquence de gameplay drôle grâce à sa métalepse.

Dans le jeu flash *Asylum 626*, le jeu va afficher notre photo ainsi que celles de plusieurs autres joueurs ayant joué au jeu avant nous. Il pousse la métalepse encore plus loin en connectant plusieurs joueurs de manière surprenante. Ce jeu a toutefois causé une controverse. Certains utilisateurs se sont plaints que le jeu ait utilisé leur webcam et qu'il ait diffusé une photo d'eux sans leur accord. Cet exemple montre les limites de ce type de métalepse. Lier le jeu à la réalité peut gêner certains joueurs qui ne s'y attendaient pas et qui vont se sentir trompés par le jeu. Cet exemple pose aussi une question légale. À quel point un jeu peut-il exercer une influence sur le monde réel sans que la vie privée du joueur soit envahie ? Le cas d'*Asylum 626* prouve que la métalepse et le jeu en ligne peuvent poser des problèmes quand ils sont combinés dans le but de faire peur au joueur avec les informations auxquelles le jeu a accès. Les joueurs doivent avoir le choix sur les informations les concernant étant diffusé en ligne, le jeu ne peut pas lui cacher cette information pour créer une métalepse.

Le point culminant de cette volonté de briser la barrière entre le jeu vidéo et le monde réel se trouve dans les ARG (alternate reality games). Les ARG sont un concept multimédia. Un jeu utilisant l'ARG pour divulguer des éléments de son histoire est *Inscription*. L'ARG commence simplement par des secrets à trouver dans le jeu pour décrypter un code. Cependant par la suite les joueurs souhaitant en voir le bout ont dû chercher des indices dans d'autres projets du développeur comme : la démo du jeu, la pre-alpha d'un de ses jeux n'ayant jamais été terminé et un set de cartes que le développeur a créé pour un jeu de société d'un autre créateur. Ils ont ensuite été dirigés vers un site internet et ont finalement dû à l'aide de coordonnées GPS se rendre dans la vraie vie dans la forêt où le personnage du jeu Luke Carter a déterré une disquette afin de trouver une copie exacte de la disquette visible dans les cinématiques du jeu. Cette métalepse a brisé la barrière avec le monde réel au point de faire reproduire aux joueurs les mêmes actions que l'un des personnages du jeu dans la vraie vie pour résoudre une énigme

La réalité virtuelle et la réalité augmentée, le potentiel de la métalepse

Il est important de ne pas confondre la métalepse et le paratexte. Par exemple le motion gaming va briser la barrière entre le jeu et le monde réel. Cependant cela ne peut pas être considéré comme une métalepse. Le joueur sait à quoi s'attendre, il n'y a pas de surprises et donc il n'est pas perturbé. Ce n'est donc pas une métalepse. C'est aussi le cas pour la réalité virtuelle et la réalité augmentée. Tout comme avec les tutoriels ou les interfaces, nous avons conscience que ces éléments seront présents avant même de jouer aux jeux en faisant usage.

Il serait pourtant possible d'utiliser ces éléments pour créer une métalepse. Certaines consoles comme la Switch ou la Wii permettent le motion gaming, un jeu pourrait prendre avantage de cette possibilité pour faire intervenir du motion gaming d'une façon à créer une métalepse.

Il en est de même pour la réalité augmentée. Nous pouvons trouver des bribes de métalepses faisant usage de cette technologie. Par exemple dans le mini jeu de pêche de *AR Games* sur la Nintendo 3DS, nous pêchons en utilisant la caméra de la console qui va détecter une carte et transformer la surface sur laquelle nous avons posé la carte en eau. Certains poissons n'apparaissent pas sans que certaines conditions soient remplies. Plusieurs de ces poissons nous demandent de pêcher sur une surface d'une certaine couleur. Jusqu'à ce moment-là du jeu, l'environnement dans lequel le jeu AR se déroule n'avait pas d'importance. Soudainement le jeu reconnaît une particularité de cet environnement et un événement a lieu permettant de découvrir quelque chose. Ce passage du jeu surprend, le joueur n'est pas à ce point-là du jeu au courant que celui-ci reconnaît autre chose que les cartes permettant de jouer. Cette surprise que le jeu nous fait ressentir par cette révélation pourrait donc en faire une métalepse.

Malgré son potentiel, la réalité virtuelle n'a été que peu explorée pour apporter des métalepses uniques au jeu vidéo. L'un des rares exemples peut se trouver dans *Superhot VR*. Dans *Superhot* nous jouons un personnage qui va lui-même entrer dans un monde virtuel. Le jeu propose une mise en abyme de la réalité virtuelle. Après avoir terminé le premier set de niveaux notre personnage sort du jeu et se retrouve dans son bureau. On doit alors insérer un disque dans l'ordinateur du jeu pour entrer de nouveau dans le jeu.

Il est donc possible de créer des métalepses dans ces jeux. Même si la transgression initiale étant attendue par le joueur ne fait donc pas d'elle une métalepse mais plutôt du paratexte, il est tout de même possible en poussant l'influence du jeu sur le réel, de surprendre le joueur qui ne s'imaginait pas que le jeu pourrait aller aussi loin.

Le motion gaming, la réalité virtuelle et la réalité augmentée peuvent apporter un avantage conséquent à la métalepse présente dans son jeu faisant usage de l'un de ces éléments. En effet comme vu précédemment avec le joueur personnage du jeu, ainsi que le jeu au-delà de la fenêtre, l'atout principal du jeu vidéo dans son utilisation de la métalepse est le contrôle que le joueur a sur le jeu. Ce contrôle lui permet de s'investir plus facilement dans les événements du jeu et donc d'être plus affecté par les métalepses. Les technologies comme la réalité virtuelle vont accentuer l'investissement du joueur dans le jeu auquel il joue. Il est lui-même dans le jeu, ses mouvements deviennent ceux de son personnage et sa vision est celle d'un personnage du jeu. Dans ces conditions la métalepse devient alors encore plus efficace qu'avec un simple jeu joué à la manette ou au clavier sur un écran plat. La métalepse est un outil narratif qui va bénéficier de l'immersion proposée par ces technologies.

À travers ces différents exemples nous avons pu voir les nombreuses possibilités uniques qu'offre la métalepse pour créer des expériences de jeu uniques et qui se différencient des autres formes d'art. Nous avons pu identifier que l'interaction du joueur avec le jeu est le point commun qui rend la plupart de ces métalepses possibles. De plus l'interaction va renforcer l'immersion du joueur, cela permet alors à la métalepse d'être autant plus efficace.

Nous avons aussi pu voir que ces métalepses uniques au jeu vidéo sont privilégiées par certaines catégories de jeux. Nous les voyons notamment dans des jeux mettant en avant leur scénario comme *Deltarune*, *One Shot* ou bien *Doki Doki Literature Club*. Mais aussi dans les jeux voulant effrayer le joueur comme de nouveau *Doki Doki Literature Club* ou bien *Asylum 626*. Cela est expliqué par la nature transgressive de la métalepse qui fonctionne particulièrement bien si le joueur est investi dans une histoire, et la surprise qu'elle va créer qui peut être un outil destiné à faire peur au joueur.

La métalepse dans le jeu vidéo a encore du potentiel inexploré dans la réalité virtuelle, la réalité augmentée et les ARG. Comme le dit Sébastien Allain « Le travail à conduire est d'autant plus monumental qu'il aura à intégrer la sphère récemment ouverte par le transmédia, les projets en réalité alternée (ARG), les jeux en réalité virtuelle (VR) et ceux en réalité augmentée (AR) »¹². Ces évolutions récentes vont donner des nouvelles possibilités à la métalepse qui vont devoir être explorées. Les ARG sont notamment particulières car elles ne vont pas se limiter au jeu vidéo. Elles apportent des métalepses qui dépassent la limite même entre les médias et peuvent donc apporter un regard sur un ensemble de médias et de loisirs en mettant en applications des métalepses uniques à différents moyens de narration.

Parmi toutes ces nouvelles possibilités la réalité virtuelle sort du lot et se prêterait exceptionnellement bien à la métalepse car nous plaçant directement dans l'univers du jeu. Nous pourrions imaginer un jeu en réalité virtuelle inspiré par *Matrix* ou *Inception* dans lequel on passerait par différents niveaux de métalepse. Sortir du monde du jeu pour arriver dans notre propre monde, passer dans différentes couches de fiction, ou bien encore croiser le développeur ou d'autres personnes du monde réel dans le jeu. L'immersion donnée par la réalité virtuelle offrirait une expérience unique et perturbante grâce à la métalepse.

Dans le futur de nouvelles avancées technologiques poussant l'immersion dans le jeu vidéo encore plus loin que la réalité virtuelle ou la réalité augmentée, pourraient permettre de nouvelles utilisations de la métalepse. Elle est donc un outil narratif qui n'est pas près de s'essouffler.

¹² <https://journals.openedition.org/sdj/909?lang=fr>

Bibliographie

https://www.researchgate.net/publication/330325962_The_Role_of_Breaking_the_Fourth_Wall_in_Audience_Ego_Identification

https://www.researchgate.net/publication/356841341_Breaking_the_Fourth_Wall_in_Video_Games_A_New_Terminology_and_Methodology

https://www.researchgate.net/publication/238053514_What_Determines_Video_Game_Use_The_Impact_of_Users'_Habits_Addictive_Tendencies_and_Intentions_to_Play

https://www.researchgate.net/publication/336058171_The_Butterfly_Effect_Player_Agency_and_Trope_Subversion_in_Life_is_Strange_and_Until_Dawn

<https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/148581/LeinonenMila.pdf?sequence=5&isAllowed=y>

<https://www.semanticscholar.org/paper/Subversive-Game-Design-for-Recursive-Learning-Mitgutsch-Weise/6921a9c22e9a032cc2c3cf561bbeca8469a3c05b>

<https://immersion-revue.fr/doki-doki-literature-club/>

<https://journals.openedition.org/sdj/909?lang=fr>

<https://orbi.uliege.be/handle/2268/176816>

<https://books.openedition.org/pur/56758?lang=fr#anchor-toc-1-1>

https://fr.wikipedia.org/wiki/Paratexte#cite_note-:0-1

<https://hal.science/hal-03948322v1/document>

Genette G. (2007), *Discours du récit* Paris, Seuil

Genette G. (1987)

https://docs.google.com/document/u/2/d/e/2PACX-1vTXy6k5k-6p_kjJl_scaBtAjn495e9HqOz8vL95YSBdycjcfU1TUjjT6uWv5b-1R0xvC1SZxGV99Qt7/pub