

Réalité, fiction, cigarette et *Metal Gear Solid*

Cette émission s'intéresse aux relations entre réalité et fiction dans *Metal Gear Solid*, et présuppose que les personnages fumeurs sont ceux qui en savent le plus. La problématique sera celle-ci : En quoi la cigarette de *Metal Gear Solid* est une invitation, pour le joueur, à considérer l'ensemble du jeu comme une réflexion poussée sur les relations entre la réalité, la fiction et le jeu vidéo ?

Elle sera répondue en observant comment l'histoire se construit dans ce jeu et en traçant des parallèles avec *Metal Gear Solid 2* et *Metal Gear Solid 3*.

1. Introduction et problématique 0:16 => 6:15

Où l'on présente *Metal Gear Solid*, le problème posé par la cigarette et la problématique de l'émission.

2. Définitions 6:20 => 16:10

Où l'on définit les concepts de réalité, de vérité et de fiction, de parodie et ce qu'implique « briser le quatrième mur ».

3. *Metal Gear Solid* et le quatrième mur 16:10 => 22:18

Où l'on montre que *Metal Gear Solid* n'est pas un jeu à lire au premier degré mais sous l'angle de la parodie ou du métalangage.

4. Avatar et représentations 22:18 => 28:55

Où l'on montre que le personnage de *Solid Snake*, puisque fumeur, est conscient de son appartenance au monde du jeu vidéo.

5. Symboles et réflexivités 22:55 => 40:06

Où l'on montre que la cigarette permet aux personnages de comprendre leur existence fictionnelle dans *Metal Gear Solid 2* et *Metal Gear Solid 3* et les variations de traitement entre les personnages de Solid Snake, Raiden et Naked Snake.

6. Conclusions et ouvertures 40:06 => 44:36

Où l'on explique les raisons d'être des tirades existentialistes des jeux et la façon dont les développeurs peuvent poursuivre la série des *Metal Gear Solid*.

Bibliographie sélective :

Barthes, Roland (1953). *Le degré zéro de l'écriture*. Paris : Seuil.

– (1985). *L'aventure sémiologique*. Paris : Seuil.

Hamburger, Käte (1979). *Wahrheit und ästhetische Wahrheit. [Vérité logique et vérité esthétique]*. Stuttgart : Klett-Cotta. (allemand).

– (1986). *Logique des genres littéraires*. Paris : Seuil.

Genette, Gérard (1982). *Palimpsestes ; la Littérature au second degré*. Paris : Seuil.

– (1991). *Fiction et diction*. Paris : Seuil.

Ludographie :

I – Corpus primaire

Metal Gear Solid (1998, Konami/Playstation)

Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (2001, Konami/Playstation 2)

Metal Gear Solid 3 : Snake Eater (2004, Konami/Playstation 2)

II – Jeux cités

Assassin's Creed (2007, UbiSoft/Playstation 3, Xbox 360, Windows)

Metal Gear (1987, Konami/MSX, NES)

Metal Gear Solid : The Twin Snakes (2004, Konami/Game Cube)

Metal Gear Solid 4 (2008, Konami/Playstation 3)

Rayman 3: Hoodlum Havoc (2003, UbiSoft/Game Cube, Playstation 2, Xbox)

Splinter Cell (2002, UbiSoft/Game Cube, Playstation 2, Xbox)