



HAL
open science

Undertale, l'humain est bon, pas le joueur

Esteban Giner

► **To cite this version:**

| Esteban Giner. Undertale, l'humain est bon, pas le joueur. 2017, pp.[En ligne]. hal-01759798

HAL Id: hal-01759798

<https://hal.univ-lorraine.fr/hal-01759798>

Submitted on 23 May 2018

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Undertale – L’Humain est bon, pas le joueur.

Esteban Grine, CREM, Université de Lorraine

Undertale est un jeu sorti il y a bientôt deux ans maintenant. A la suite d’une campagne réussie sur Kickstarter, son créateur, Toby Fox, a pu se lancer pleinement dans la réalisation de son jeu. Le développement aboutit alors sur l’objet que l’on connaît aujourd’hui. Sitôt sorti, sitôt encensé, le jeu a connu un succès immédiat et sa communauté a très vite grandi jusqu’à être aujourd’hui l’une des plus bavardes sur son jeu de prédilection autant sur les réseaux qu’en termes de création de contenus « *fanmade* ».

Pourtant, aujourd’hui, je ne vois toujours pas d’analyse approfondie du jeu hormis quelques théories sérieuses ou complotistes venant étayer certaines représentations que certains joueurs ont sur le jeu. Plutôt que d’attaquer ces théories, je préfère donc proposer la mienne qui comme cela fut le cas pour mes articles sur *Majora’s Mask* (2001) ou *The Witness* (2016) ne vient pas imposer une vision ou une compréhension du jeu. Ainsi, dans ce papier je vais soutenir la thèse suivante : pour *Undertale* (et Toby Fox), l’humain est bon, mais pas le joueur. Je présente la thèse sous cette forme paradoxale (le joueur est forcément humain donc bon et mauvais) car il me semble que cela incarne au plus profond ce que le jeu veut transmettre et questionner : l’éthique et la morale des joueurs. Ce faisant, je me positionne en contradiction des personnes l’ayant attaqué sur sa simplicité scénaristique. Je soutiens au contraire que le jeu est bien plus subtil et bien plus doux-amer que laisse paraître sa première lecture, son premier parcours.

Pour argumenter ma position, je vais principalement m’appuyer sur des textes et articles de pédagogie et de *game design*. Ainsi, dans une première partie de cet article, nous verrons la façon qu’*Undertale* a de diffuser les systèmes de représentations et de valeurs. Dans une deuxième partie, il sera nécessaire d’illustrer la façon qu’a le jeu d’orienter le comportement réflexif du joueur : comment celui-ci, en jouant au jeu, réfléchit sur ses comportements et sur sa façon d’interagir en société ? Enfin, nous verrons dans une dernière partie par quelle méthode le jeu manipule le joueur pour lui faire ressentir le regret et le remord.

Undertale est un jeu dont les inspirations remontent aux jeux de rôle japonais. Nombreuses sont les personnes à avoir déjà pointé du doigt *earthbound* comme étant le père spirituel du jeu. Toby Fox est originaire d’une communauté de fan et de *modders*. Dans un entretien donné Joël Couture, Toby Fox expliquait qu’en plus de *mother*, l’auteur s’inspirait aussi de *Shin Megami Tensei*. Les prémisses de l’aventure sont simples : un ou une héro amnésique se retrouve dans un donjon (*l’underworld*) et doit le parcourir afin de terminer l’aventure.

Undertale est un jeu qui est à cheval entre son côté expressif et son côté persuasif. En effet, il propose au joueur de ne pas combattre, ou plutôt d'éviter les conflits avec les différents monstres composant le bestiaire du jeu. Pour ce faire, l'option *Act* lors des moments de combats propose un menu avec des choix plutôt humoristiques afin de résoudre les combats de manière pacifiste. Ce faisant, le *gameplay* du jeu se rapproche alors du genre expressif dans le sens où il n'impose pas un discours particulier au joueur et n'oblige à aucun moment ce dernier de se comporter d'une façon précise. Cependant, cela vient en contradiction avec le discours tenu par certains personnages dont Toriel, deuxième PNJ rencontré après l'antagoniste principal du jeu qui nous demande de manière plutôt formelle de ne pas tuer de monstres vivants dans l'*underworld*. D'entrée de jeu donc, *undertale* enseigne au joueur selon une approche réceptive (Leclerc & Poumay, 2008) de ne pas commettre de crime puis nous laisse expérimenter et faire l'exercice de cela de manière libre. De même tout au long du jeu, il n'y aura pas véritablement de punition ou de *game over* lié à un mauvais choix à un mauvais moment du joueur. Les seuls moments véritables de mort vidéoludique ont lieu durant les combats rencontrés et ceux-ci sont directement liés à la compétence du joueur. Une fois, la première proposition faite par Toriel de ne pas tuer, le *game design* ne revient plus sur cela et laisse le joueur faire comme bon lui semble. C'est là où le côté procédural et algorithmique de l'histoire devient particulièrement intéressant puisque le joueur se retrouve sanctionné positivement ou négativement sans que cela soit clairement formel. De même, la punition n'est pas immédiate. Cela a pour conséquence de duper le joueur jusqu'au moment où un twist scénaristique apparaît tout en le faisant prendre conscience que plus durement de son comportement. Nous avons déjà montré dans un précédent article sur la réflexivité la façon qu'avait le *game design* de responsabiliser le joueur de ses actes vidéoludiques.

Undertale est un jeu profondément humaniste. Il nous invite à interroger notre façon de jouer et ce que nous considérons de ludique. En ce sens, finalement, Toby Fox développe un *game design* et une pensée proche de celle de Miguel Sicart notamment. Ce dernier considère le fait de jouer comme un acte moral et éthique pour le joueur, non pas forcément que le jeu change le système moral du joueur mais plutôt que ce dernier engage son système éthique et moral dans sa façon de jouer. Ainsi, les actions qui ont lieu durant le jeu sont le reflet, le constat visible et observable de l'éthique et de la morale du joueur. Dès lors, l'idée centrale d'*undertale* en se présentant comme un RPG dans lequel nous pouvons éviter le meurtre d'ennemis est de dresser une critique générale sur les jeux vidéo actuels. Ces derniers, au contraire, engagent le joueur dans des actions immorales (même si elles n'ont aucun impact). L'objectif du *game designer* dans *undertale* est alors de proposer autre chose que la ludofornication de la mise à mort.

Ainsi, dans ce jeu, il y a une première critique de notre façon de jouer. Toby Fox, volontairement ou involontairement, critique le fait que nous, joueurs et joueuses, puissions-nous amuser à mettre à mort des personnages fictifs sous prétexte que le côté ludique de l'activité excuse la morbidité de cet acte. Mais ce n'est pas tout. Une deuxième critique de notre façon de jouer se dresse de manière plus fine en

filigrane de nos actions dans le jeu. En effet, si cela aura échappé au joueur, il apparaît tout de même de mentionner que le jeu *undertale* invite son joueur à ne pas accumuler. Autrement dit, *undertale* est aussi un jeu de rôle qui rejette toute forme d'accumulation capitaliste. Cela est particulièrement intéressant notamment lorsque l'on s'aperçoit que les jeux critiquant le capitalisme, de près ou de loin, reproduisent des schèmes et des modèles de fonctionnement (des règles structurées dans ce cadre-là) reproduisant notre société capitaliste. *Undertale* nous invite donc à ne pas conserver particulièrement de l'argent, où en tout cas à le dépenser régulièrement et uniquement sur ce qui est nécessaire : de la nourriture principalement et qui en plus est produite localement (on saluera ici la prise en compte des circuits courts mais aussi du respect de la saisonnalité des produits). Par ailleurs, deux fois dans le jeu, il nous est proposé de financer des causes humanitaires : la protection des araignées. Enfin, Fox profite d'un rapide passage pour dresser une critique du coût exorbitant des études aux États-Unis, de la précarité des étudiants mais aussi du manque de débouchés à la sortie du diplôme en présentant le personnage du vendeur Temmie. Celui-ci, ou celle-là, travaille pour financer ces études dans le magasin du village Temmie. Le joueur peut l'aider pour financer ses études (en payant un prix exorbitant et qui nécessite que le joueur effectue des tâches répétitives pendant un certain temps). A son retour des études, Temmie reprend son poste de vendeur comme si de rien n'était : aucune progression sociale ne semble permise alors, malgré l'obtention d'un diplôme.

Ces deux critiques faites à l'encontre des jeux vidéo se retrouve tout d'abord dans les combats que nous verrons plus loin mais surtout dans un seul élément du jeu qui pour nous vient constater cela. *Undertale* cristallise ses critiques de la violence vidéoludique et des logiques capitalistes dans sa gestion des points d'expérience. En effet, *in fine*, avec tous les messages qui nous sont envoyés lors du jeu mais principalement par Toriel, au tout début, on nous invite à ne pas commettre de meurtre. Or, en règle générale, le fait de combattre des ennemis apportent de l'expérience si on les tue. Le fait de passer des niveaux relève en effet d'une logique d'accumulation (de points). Mais dans *undertale*, le fait de résoudre des conflits de manière pacifique n'en n'apporte pas. Ainsi, si l'on souhaite mener une « route pacifiste », notre avatar restera toujours au premier niveau sans franchir le second. Avec cette lecture, le message est clair : être pacifiste, c'est ne pas accumuler plus que nécessaire. On pourrait même pousser cette réflexion en rapprochant le *gameplay* du jeu comme l'un des premiers *gameplay* incarnant des logiques de décroissance. Dans cette perspective, le jeu de Toby Fox prend alors une dimension bien plus importante dans l'histoire du jeu vidéo.

Un dernier point qui semble constater notre hypothèse sur cette lecture anticapitaliste concerne les différents impacts que peut avoir le joueur sur l'environnement vidéoludique par rapport aux RPGs orthodoxes et les jeux vidéo en général. En effet, dans la plupart des jeux, les joueurs peuvent explorer des univers mis à leur disposition en tant que potentielle ressource exploitable. Par exemple, dans les jeux *Final Fantasy*, un joueur peut entrer dans la maison d'un PNJ, fouiller les rangements disposés ici et là (on peut supposer un lien de propriété en calquant les règles régissant notre réalité à la diégèse du

jeu) et, finalement, obtenir des objets. Dans les jeux *Oblivion* & *Skyrim*, le joueur peut faire du commerce avec n'importe quel marchand, peu importe le besoin de ce dernier. Enfin, les ressources s'inscrivent généralement dans des mécanismes de développement durable et de non exclusivité : dans *Pokémon Go*, il n'y a pas un nombre fini de *pokémon* par exemple. Cependant, dans *undertale*, quasiment tous les objets, hormis les objets de restauration de la santé (hamburgers, nourriture variées), sont contenus dans un ensemble fini de ressources. Dès lors, le joueur ne peut exploiter son environnement comme bon lui semble et comme dans tout autre jeu vidéo. Très tôt, en début de partie, le joueur va arriver devant un saladier rempli de bonbons. Le jeu fait la demande de n'en prendre qu'un seul, or, il est possible de se resservir. Le jeu va alors graduellement faire comprendre que ce n'est pas un bon comportement à avoir jusqu'à ce que le saladier se renverse sur le sol, rendant la ressource inutilisable. Il est ici intéressant de reformuler ce qu'il se passe dans cette situation de la façon suivante : la surexploitation d'une ressource la rend à terme inexploitable de manière durable et détériore l'environnement dans lequel elle se trouve. On retrouve aussi cet ensemble fini de ressources dans le nombre de monstres par zone du jeu : il n'y a pas de *grinding* possible dans *undertale*. Au bout d'un certain nombre de combat, les zones deviennent vides : voici un nouvel exemple de la surexploitation du joueur sur l'environnement vidéoludique. C'est aussi à ce moment que le *game design* doit nous interroger sur la morale et l'éthique des comportements que nous avons en jouant : de quoi ces comportements sont-ils le reflet ? Une première interprétation serait qu'ils reflètent nos us et coutumes capitaliste et d'exploitation dans le monde physique.

Nous venons donc de proposer une interprétation décroissante d'*undertale* dans le sens où le gameplay illustre une critique de la violence et de certaines logiques capitalistes. Ainsi, il ne faut pas non plus trop se soucier du terme employé de « décroissance ». Au contraire, il faut simplement retenir qu'*undertale* se pose comme l'un des représentants, peut-être le parangon ultime, d'une façon de jouer « hétérodoxe » dans le sens où le jeu propose autre chose que ce qui forme l'orthodoxie vidéoludique, à savoir la reproduction ludifiée des schèmes et des logiques néo-libérales et capitalistes.

Nous avons constaté notamment qu'*undertale* critique les comportements habituels des joueurs dans le sens où ceux-ci s'inscrivent dans des logiques oppressives. Il convient maintenant de revenir plus en détail sur son système de combat et comment celui-ci diffuse les valeurs souhaitées par Toby Fox. Encore mieux, il convient de revenir sur la mise en récit, précisément, de l'antagonisme vidéoludique. Encore une fois, *undertale* dresse une critique des systèmes de combat usuels des RPGs. Le premier élément qui doit sauter aux yeux est qu'à aucun moment le jeu oblige le joueur à agir d'une certaine façon. Mieux, le *game design* met l'ensemble des éléments à égalité en affichant les quatre boutons d'actions sur une même ligne et de taille égale. Par exemple, c'est le contraire de ce que l'on trouve dans les jeux *Pokémon* récents qui mettent clairement en avant le choix d'attaquer. Ici, les options sont d'égaux à égaux et seul le bouton « Mercy » changera de couleur pour nous signaler que le combat peut se terminer en épargnant le ou les antagonistes. Par ailleurs et comme je l'ai déjà montré dans mon

article scientifique sur la réflexivité (Giner, 2017), le jeu alterne les rythmes des séquences dans ces combats en misant sur l'humour et le potache lorsqu'il s'agit de résoudre les conflits de manière pacifique. C'est pourquoi nous n'allons pas nous y attarder outre mesure ici. Par contre, il convient d'aborder plus en détail l'attitude du joueur et la façon qu'a ce dernier de se refermer sur ses vieilles habitudes. *Undertale* est un jeu qui dès le début a été présenté comme un RPG dont les combats peuvent se conclure par la non-violence du joueur. Or, comme le rappelle Joël Couture dans son livre « Fallen Down » (2017), les joueurs n'arrivent pas forcément à voir les opportunités et les possibilités puisque ceux-ci n'arrivent pas forcément à sortir de leurs habitudes. Cela est particulièrement flagrant à la fin de zone de didacticiel lorsque nous devons affronter Toriel (qui est un jeu de mots pour « *tutorial* », « *'torial* », « Toriel »). Lors de ce combat, le joueur doit sans cesse choisir l'option « *mercy* » pour enfin avoir la possibilité d'épargner ce personnage. Le problème est que l'on ne voit pas immédiatement l'impact que le choix répété de « *mercy* » : autrement dit, il n'y a pas de *feedbacks* immédiats. Ainsi, malgré tous les paratextes que l'on a pu avoir ainsi que les messages dans le jeu, on a l'impression de se retrouver bloqué et d'être obligé à tuer Toriel. L'échec ressenti par le joueur jouant *en souhaitant appliquer la proposition d'undertale* n'est donc pas de « perdre un combat » mais de solder un combat par la mort de son opposant. Chose qui arrive malgré tout fréquemment lors des premières runs se concluant en « *neutral route* ».

Encore une fois, il s'agit là d'illustrer la critique que fait *undertale* des habitudes et des réflexes des joueurs. Couture (2017) soutient la thèse, avec laquelle je suis d'accord, que le jeu et son *game design* parvienne à créer des liens affectifs envers les personnages non-joueurs. Il s'agit là bien entendu à une affection éprouvée pour des personnages de fiction, chose finalement assez banalisée dans les œuvres culturelles. Or, là où le jeu se distingue concerne la façon dont il arrive à faire ressentir une douleur émotionnelle réelle liée à un comportement du joueur se concluant sur la mort d'un personnage apprécié. Le jeu a ce génie de construire tout son *game design* sur la notion de regret, émotion ressentie par le joueur.

Le regret est une émotion importante dans les jeux vidéo puisque c'est l'une des seules émotions qui peut être uniquement ressentie en jouant. Cependant, il convient de spécifier un peu ce que nous entendons par « regret ». Ainsi, nous considérons uniquement le regret uniquement en rapport à la fiction. Cela signifie que la personne ressentant cette émotion doit avoir eu un comportement formalisé dans la fiction qu'il parcourt. De plus, il faut que ce comportement et ses conséquences soient irréversibles. Or, généralement dans les jeux vidéo, toute action peut être rendue nulle. C'est alors à partir de ce point de départ et de ce qui a précédemment été constaté dans ce papier que *Toby Fox a bâti son piège*.

Undertale est un jeu qui piège son joueur à cause de ses réflexes et de son attitude ludique et grâce au regret que cela va lui causer. Pour construire mon raisonnement cependant, nous avons besoin d'étayer

mon propos autour de la construction narrative du jeu. *Undertale* propose une histoire qui ne se découvre que de manière très progressive et sur plusieurs *runs*, c'est-à-dire sur une répétition du début à la fin du jeu – nous reviendrons dans un prochain papier sur l'utilisation des cycles et des répétitions dans les jeux vidéo pour diffuser des messages et des discours. Autrement formulé, il faut comprendre que le récit, la narration, dévoile l'histoire générale sur trois parcours du jeu. Le joueur doit donc refaire le jeu au minimum deux fois et selon certaines spécificités pour atteindre les 100% de complétion et véritablement pouvoir dire « j'ai fini le jeu ». Ainsi, généralement, la première run se conclut par une fin neutre. Le jeu nous propose ensuite de refaire le parcours pour atteindre la « true pacifist ending ». A la toute fin de cette route, Flowey, l'antagoniste principal du jeu, apparaît pour prévenir le joueur de ne pas poursuivre sa complétion du jeu sous prétexte *que les personnages sont maintenant heureux*. Recommencer n'aurait alors pas d'impact et qu'il y aura un *reset* complet. Il s'agit là du véritable test du jeu. Tout le *game design* et la critique du jeu vidéo orthodoxe qui est faite progressivement conduit à ce moment fatidique du choix. Ce choix peut être formulé de la manière suivante : le jeu nous demande de manière quasi formelle *d'arrêter d'être joueur*, ou du moins, *d'être un joueur normal dont la pratique s'inscrit dans l'orthodoxie vidéoludique*. J'avais déjà constaté, à travers les Sessions Innocentes (des sessions de jeu durant lesquelles je filme des personnes jouant peu à des jeux vidéo), qu'il était plus facile pour une personne de respecter son système de valeurs durant l'activité vidéoludique. Ainsi, l'hypothèse que je formule ici et que lorsque le discours d'un jeu entre en conflit avec le système de valeur d'un non-joueur relatif (dans le sens où il ou elle joue très peu), ce dernier va facilement terminer sa session de jeu avec l'idée qu'il ne veut pas aller dans le sens du jeu : le conflit entre le joueur et le *game designer* (à travers le jeu) se solde par le refus du joueur à poursuivre / à jouer.

Pour résumer ma pensée, ou plutôt la reformuler, j'interprète *undertale* comme une critique de nos habitudes vidéoludiques. Celles-ci sont orthodoxes car elles dérivent de notre société orientée capitaliste et néo-libérale, ce qui se retrouve dans les jeux vidéo *mainstream* mais aussi malgré tout dans les plus petites productions. Le moment durant lequel Flowey nous invite à ne plus jouer, le joueur sait déjà plus ou moins que pour continuer à dévoiler l'histoire, il devra exécuter la *genocide route*. Or, cela signifie faire table rase de tout ce qui a été déjà parcouru et surtout, cela signifie revenir à une conception orthodoxe du jeu vidéo où les personnages ne sont rien de plus que des ressources exploitables par le joueur. Si ce dernier choisit de parcourir la *genocide route*, alors il émet une préférence pour son plaisir vidéoludique plutôt que pour le respect d'une demande formelle (et indirecte de la part du *game designer*). Le test que présente Toby Fox est donc fait pour savoir si, après la *true pacifist ending*, le joueur va reprendre un comportement oppressif et habituel dans les jeux vidéo.

Ainsi, dans la lecture que je propose, la *genocide route* n'existe finalement que pour piéger un certain profil de joueur de jeu vidéo : ceux qui font preuve et qui maintienne leur attitude ludique malgré tous les messages et les invitations faites au joueur pour justement ne pas poursuivre l'aventure. En ce sens, chacun des nouveaux éléments de *gameplay* amenés lors de ce parcours peuvent être interprétés comme

des éléments testant la volonté du joueur à poursuivre et que nous pouvons lister. Premièrement, le maintien de ce parcours nécessite la mise à mort de tous les monstres de chaque zone. De même, il faudra aussi mettre en terme aux vies des personnages secondaires de l'intrigue : Toriel, Papyrus, Undyne et Sans qui sont chacun des pics de difficulté obligeant le joueur à essayer à de multiples reprises pour enfin réussir. « Stay determined » est le message apparaissant à chacune des morts et si lors des *neutral routes* et de la *true pacifist run*, cela pouvait nous remplir d'espoir, lors de la *genocide route*, il cache un piège pervers puisqu'il nourrit l'esprit guerrier et ludique du joueur : il doit battre les bosses se présentant devant lui, peu importe le coût que cela aura. Deuxièmement, l'ambiance proposée devient pénible et lourde à supporter : les décors sont vides, plus aucun PNJ ne se présente et tout ce qui faisait la saveur des *runs* neutres et pacifistes disparaît : le joueur est laissé seul à lui-même avec pour seule mécanique de se battre de manière répétée et perpétuelle. *Undertale* devient un jeu orthodoxe et ce, dans sa plus simple expression : coloniser des territoires et abattre des éléments considérés « ennemis ».

Pourtant, il ne s'agit pas non plus pour Toby Fox de critiquer uniquement les jeux *mainstream* mais plutôt d'attendre le joueur autrement. Pour rappel, l'objectif de Fox est, dans notre lecture de l'œuvre, de critiquer les pratiques normées, standardisées des joueurs. Pour ce faire, il nous propose de parcourir une première fois le jeu. A la fin de celle-ci, un premier groupe de joueur totalement convaincu peut s'arrêter après avoir compris le message, un deuxième groupe continue. Ce groupe parcourt une seconde fois le jeu en rendant tout « mieux » lors de la *true pacifist route*, objectif alors visé par ce groupe. A la fin de cette *run*, il y a à nouveau deux groupes : ceux qui vont arrêter de jouer car ils ont été suffisamment touchés par le message proposé par le jeu (qui pour rappel est que jouer est un acte moral et avec des conséquences) et ceux qui malgré toutes les mises en garde, veulent poursuivre et parcourir la *genocide route*. La seule stratégie, et à notre sens la plus pertinente à ce niveau de Toby Fox, est alors de faire ressentir à ces joueurs (ceux qui n'ont jamais arrêté) les émotions les plus fortes pouvant être ressenties en jouant : le regret et la culpabilité.

La *genocide route* n'existe que pour culpabiliser et susciter le regret chez les joueurs n'ayant toujours pas compris le message de Toby Fox. Le piège dressé par ce dernier pour leur faire comprendre n'en devient que plus intéressant et pertinent à étudier d'un point de vue critique et scientifique puisque cela interroge directement le rapport que peut avoir une audience à la fiction elle-même. L'une des caractéristiques les plus intéressantes des jeux vidéo, par rapport à d'autres médias, est sa capacité à nous faire ressentir soit de la fierté, soit du regret par rapport aux éléments d'une fiction. En effet, en nous obligeant à prendre part à l'action, les émotions suscitées sont différentes. L'une des spécificités des jeux vidéo (si elles existent) serait alors de penser ces objets comme des outils créant des passerelles émotionnelles directes avec les éléments fictionnels. Autrement formulé, l'une des spécificités du jeu vidéo serait de créer un sentiment de responsabilité de l'audience vis-à-vis de la fiction. Ainsi, si *undertale* avait été un film, le meurtre de Toriel nous aurait probablement peiné, attristé, sans plus.

Or, le fait que nous soyons l'auteur de ce meurtre transforme l'expérience et notre rapport à la fiction. l'objectif serait de créer un rapport à la fiction différent du cinéma ou de la littérature ou de toutes formes narratives. Les émotions suscitées sont alors différentes. « Nous » sommes les meurtriers qui perpétons des comportements oppressifs dans les jeux vidéo. De notre point de vue cependant et malgré la puissance de ces émotions et leur capacité à nous toucher, les jeux vidéo orthodoxes nous déresponsabilise vis-à-vis de ce qui se produit dans la fiction – les jeux sont comme des cercles magiques dans lesquels les actions produites n'ont pas d'impact en dehors. Là où se distingue *undertale*, encore une fois, réside dans le fait qu'il ne déresponsabilise pas ses joueurs et ce, en intégrant la notion d'héritage, presque au sens schumpétérien du terme : nous laissons des traces et le jeu se souvient de toutes nos actions, même celles que nous regrettons et que nous aimerions bien effacer. Sur ce sujet, Joël Couture explique bien le sentiment de regret qu'ont pu avoir les joueurs en tuant certains personnages non-joueurs. Si le joueur ne comprend pas le message de Toby Fox pendant le jeu, la *genocide route* existe pour lui faire comprendre *a posteriori*. Contrairement à d'autres jeux, notamment les titres de *Telltale*, qui ôte le poids de la culpabilité à son joueur en l'invitant à rejouer la fiction autrement, *undertale* ne pardonne jamais les crimes commis par le joueur. Après la *genocide*, le joueur ne pourra plus jamais atteindre la *true pacifist ending*. A la toute fin de cette dernière, si elle est parcourue après une la *genocide*, l'avatar change et nous observe par un regard caméra glaçant : le jeu se souvient de nos actions, de nos torts. Toby Fox fait alors de son jeu un véritable miroir de l'âme du joueur. Au fond, celui-ci est un monstre et n'accédera pas à la rédemption généralement offerte par les jeux orthodoxes.

Alors le joueur, empli de regret, se retrouve devant un choix. Soit il décide de défausser le message du jeu sous prétexte que « ceci est un jeu » (Bateson, 1977), auquel cas le *game design* du jeu aura définitivement échoué à transmettre le message de Fox. Soit le joueur accepte son statut de « monstre » et décide de remédier à cela et changeant son comportement dans les futurs jeux auxquels il jouera. En commençant notre article, nous avons pour objectif de soutenir la thèse qu'*undertale* questionne le comportement éthique du joueur. Reformulé, *undertale* nous interroge et propose une réponse à la question : « qu'est-ce que jouer de manière éthique ? ». La réponse que nous pourrions ébaucher serait alors la suivante : jouer de manière éthique à *undertale*, c'est parcourir le jeu en respectant les exigences de la *true pacifist route*. Plus généralement, Toby Fox nous invite à interroger la façon dont nous jouons et les comportements que nous avons lors de nos sessions vidéoludiques. Les conclusions de Fox semblent proches de celles de Miguel Sicart lorsque ce dernier, dans *Play Matters*, dit que nous transposons nos systèmes éthiques et moraux dans les façons que nous avons de jouer. Partant de ce propos, si nous jouons à tuer des cibles considérées ennemis dans un jeu, c'est parce que finalement nous reconnaissons une certaine forme ludique au meurtre dans notre société. Fox et Sicart reconnaissent donc les jeux vidéo comme des supports d'expression de nos systèmes de valeurs. Il ne s'agit alors pas de questionner les impacts que peuvent avoir les jeux vidéo mais plutôt de faire éclater

au grand jour les vérités fondamentales du jeu vidéo. Pour Fox, ces dernières reposent sur la violence, l'oppression, la pensée capitaliste et les comportements coloniaux. Si les Humains, malgré cela, restent bons, c'est parce qu'en l'absence d'une attitude ludique fortement marquée, ils arrêtent de jouer lorsqu'ils comprennent le message du jeu ou lorsque celui-ci entre en contradiction avec leur système de valeurs. Les joueurs, par contre, maintiennent leur attitude ludique et ce, peu importe les comportements atroces commis ou qu'ils s'appêtent à commettre. C'est en ce sens, que je pense pouvoir affirmer que pour *undertale*, l'humain et bon, pas le joueur.