

Lire la peur dans leur jeu. Exploration du potentiel effrayant du texte dans le jeu vidéo

Auteur : Surinx, François-Xavier

Promoteur(s) : Dozo, Björn-Olav

Faculté : Faculté de Philosophie et Lettres

Diplôme : Master en langues et lettres françaises et romanes, orientation générale, à finalité spécialisée en analyse et création de savoirs critiques

Année académique : 2019-2020

URI/URL : <http://hdl.handle.net/2268.2/10602>

Avertissement à l'attention des usagers :

Tous les documents placés en accès ouvert sur le site le site MatheO sont protégés par le droit d'auteur. Conformément aux principes énoncés par la "Budapest Open Access Initiative"(BOAI, 2002), l'utilisateur du site peut lire, télécharger, copier, transmettre, imprimer, chercher ou faire un lien vers le texte intégral de ces documents, les disséquer pour les indexer, s'en servir de données pour un logiciel, ou s'en servir à toute autre fin légale (ou prévue par la réglementation relative au droit d'auteur). Toute utilisation du document à des fins commerciales est strictement interdite.

Par ailleurs, l'utilisateur s'engage à respecter les droits moraux de l'auteur, principalement le droit à l'intégrité de l'oeuvre et le droit de paternité et ce dans toute utilisation que l'utilisateur entreprend. Ainsi, à titre d'exemple, lorsqu'il reproduira un document par extrait ou dans son intégralité, l'utilisateur citera de manière complète les sources telles que mentionnées ci-dessus. Toute utilisation non explicitement autorisée ci-avant (telle que par exemple, la modification du document ou son résumé) nécessite l'autorisation préalable et expresse des auteurs ou de leurs ayants droit.

Université de Liège
Faculté de Philosophie et Lettres
Département de Langues et Littératures françaises et romanes

Lire la peur dans leur jeu

Exploration du potentiel effrayant du texte dans le jeu vidéo

Mémoire présenté par François-Xavier Surinx
en vue de l'obtention du
Master en Langues et lettres françaises et romanes, orientation générale,
à finalité spécialisée en analyse et création de savoirs critiques,
Sous la direction de Björn-Olav Dozo

Année académique 2019-2020

La peur est là, vérité de toutes choses, en tout égale au monde observable. Il n'y a plus de monde réel, de monde senti, de monde humain, je suis sorti du temps, je n'ai plus de passé ni d'avenir, je n'ai plus de tristesse ni de projet, de nostalgie, d'abandon ni d'espérance ; il n'y a plus que la peur.

Houellebecq, *La Possibilité d'une île*

Oui, je le sais fort bien.

Les secrets ont un attrait certain.

Seule une mort honorable pourra vous guérir.

Libérez-vous de cette insatiable curiosité.

DLC *The Old hunters*, dans *Bloodborne*

Remerciements

Si ce travail a vu le jour, c'est avant tout par un concours de circonstances assez extraordinaires et grâce à l'intervention de toute une série d'acteurs, tous aussi indispensables les uns que les autres.

Tout d'abord, je tiens à remercier mon promoteur, Björn-Olav Dozo, qui m'accompagne depuis bientôt un an et demi dans la rédaction de ce mémoire. Sans lui, rien n'aurait été possible. Un immense merci pour sa patience, son aide, son humanité et, plus que tout, sa confiance dans ma démarche alors qu'il ne me connaissait absolument pas avant que je franchisse le seuil de son bureau. Merci également à lui d'avoir défendu l'étude du jeu vidéo à Liège.

Je ne peux évidemment pas manquer d'aussi citer les deux autres membres de mon jury : Fanny Barnabé, présente alors que ce projet n'en était qu'à ses balbutiements et qui a su m'orienter vers les sources dont j'avais besoin et a toujours été ouverte à la discussion ; Nicolas Mazziotta, qui a montré une grande ouverture à mes idées et m'a immédiatement apporté des suggestions stimulantes sur la méthodologie que je comptais utiliser à l'origine.

À leur suite, je souhaite exprimer ma sincère gratitude envers tous les membres du Liège Game Lab, qui m'ont accueilli et fait confiance durant cette année. Je ne regrette aucune de nos conversations, toutes extrêmement enrichissantes. Parmi eux, je dois remercier plus particulièrement certaines personnes qui ont joué un rôle décisif dans mon parcours : Maxime Godfirnon, sans qui je serais sûrement encore ignorant de l'existence des sciences du jeu ; Léanna Michel, pour son amitié, sa relecture et pour avoir posé ma candidature au Lab ; Alexis Messina, pour son écoute bienveillante et nos débats très constructifs (et acharnés) autour des travaux de Dominic Arsenault ; Julie Delbouille, pour ses apports très utiles et son amabilité ; Damien Hansen, pour la discussion particulièrement stimulante que nous avons eu un jour à propos de ses recherches ; et enfin, le fantastique Pierre-Yves Houlmont, pour son intérêt, son apport non négligeable à mes traductions et sa bonne humeur débordante.

D'une manière plus singulière, je tiens également à rendre hommage à Bernard Perron du LUDOV, que je n'ai jamais rencontré, mais qui a involontairement fourni une grande partie des idées qui irriguent ce mémoire. J'ai beau critiquer certaines de ses théories, je ne nierai jamais son immense contribution aux sciences du jeu.

Enfin, il me reste à remercier la seule et unique Laura, mon rayon de lune qui a enduré mes longues heures de raisonnements sur la peur, le texte et le jeu vidéo. Pour tout ce temps passé à relire mon horrible écriture, et pour être ce que tu es, du fond du cœur, je te dis merci.

Remarques préliminaires sur certaines normes formelles

Le système auteur-date est employé pour le référencement des différents documents. L'année de l'édition consultée est trouvable dans la bibliographie, mais celle indiquée dans le corps du mémoire est la date de la première édition du texte. En effet, il m'apparaît important que le lecteur puisse facilement situer la période à laquelle une idée a vu le jour.

Lorsqu'une version physique d'un texte existe, mais que celle effectivement consultée est virtuelle, le lien vers cette dernière est indiqué en fin de référence après la mention « aussi disponible sur ». Par ailleurs, les pages citées sont également celles qui correspondent à cette version. Dans le cas de textes parus uniquement en ligne et téléchargeables au format PDF, les numéros de page sont tirés de celui-ci.

Principalement dans la dernière partie de ce travail, des vidéos issues de *YouTube* sont référencées afin de fournir au lecteur une meilleure représentation des séquences de jeu mobilisées. Leur référence se compose comme suit : auteur, année de parution sur la plateforme, titre, minutage (lorsque le passage pertinent ne se situe pas en début de vidéo), lien URL.

Tous les sites consultés ont été vérifiés à la date du 31 juillet 2020.

Les œuvres vidéoludiques sont référencées dans le corps du mémoire suivant ce format : titre (développeur, année de sortie originale). Dans la bibliographie, les informations sont disposées sous la forme : titre, développeur/éditeur (s'il diffère du développeur), année de sortie originale, machine sur laquelle le jeu a été testé ou visualisé. En effet, le nom des jeux étant souvent bien plus connu que celui de leur concepteur, il m'apparaît plus logique de les référencer selon un modèle similaire à celui utilisé pour les œuvres cinématographiques.

Les versions originales des textes que j'ai moi-même traduits sont disponibles en note de bas de page. Dans le cas des jeux, j'ai préférentiellement recouru aux traductions officielles. Cela dit, pour certains titres dépourvus de localisation française, j'ai employé des traductions non officielles. Ne possédant pas de compétences particulières en anglais, ces versions m'apparaissent bien plus fidèles à l'esprit de l'œuvre que je ne saurais l'être.

Concernant la langue, j'adhère en grande partie aux rectifications orthographiques suggérées par l'Académie française en 1990. Cependant, je ne cautionne pas la plupart de ses inventions lexicales destinées à remplacer les mots anglais couramment utilisés dans le domaine vidéoludique. L'écriture de la majorité de ces emprunts ne sera pas calquée sur les nouvelles recommandations, car il s'agit d'un vocabulaire technique encore assez peu lexicalisé en français. De plus, je n'approuve pas son accord au pluriel de « jeu vidéo ». Aussi, que le lecteur ne s'étonne pas de voir se côtoyer des expressions prescrites et non recommandées par cette institution.

Pénétrer les méandres du texte : introduction

1. Présentation de la recherche

À l'heure actuelle, les études sur le jeu vidéo établissent le plus souvent des parallèles avec les arts visuels, tout particulièrement la cinématographie. En effet, il semble s'agir du domaine qui se rapproche le plus du média vidéoludique, car tous deux incorporent, dans la majorité des cas, des images en mouvement, du son, de la musique, des dialogues, des personnages, etc. À un niveau primaire et en faisant abstraction de quelques rares cas limites, on peut même considérer que leur unique différence repose sur l'absence d'interactivité dans les œuvres filmées. Sans mettre en doute ces études, il apparaît d'emblée qu'une telle orientation de la recherche tend à minimiser, voire à invisibiliser une série d'autres éléments qui contribuent également à l'expérience vidéoludique. Comme l'annonce mon titre, ce travail a pour objectif d'évaluer le rôle du texte, élément omniprésent dans la majorité des jeux, mais peu mis en évidence par les théories actuelles. En effet, celles-ci ont tendance à privilégier l'analyse de composantes plus spécifiques au média (comme le *gameplay*) ou plus apparentes (comme les graphismes).

Pour cadrer mon essai, j'ai choisi d'observer un type de textes en particulier, à savoir ceux à même d'effrayer le joueur. En effet, depuis les origines des sciences du jeu, un genre qui a fortement retenu l'attention des chercheurs (notamment au Québec) est le *survival horror*, car nombre de productions qui en relèvent adaptent au format vidéoludique des codes et des éléments issus du cinéma d'horreur ou d'épouvante : *jump scare*, prise de vue particulière, représentation monstrueuse, emprunt à un certain imaginaire sociodiscursif, etc. En comparaison, l'étude du rôle du texte dans ce type d'œuvre est bien moins présente, et ce alors qu'il possède un impact primordial sur l'expérience de jeu. Aussi, tout l'enjeu de ma démarche sera de démontrer que le texte est également capable de provoquer la peur chez le joueur et d'explicitier les moyens qu'il peut employer pour parvenir à cet effet.

Face à un tel territoire, encore vierge, il va de soi que mon entreprise ne peut prétendre à une cartographie complète des lieux. En réalité, ce travail se veut davantage le récit d'une exploration (avec ses malheureux hasards et ses belles rencontres) qu'une réelle systématisation des moyens dont dispose le texte pour émouvoir le joueur. En effet, je me serais montré bien présomptueux en prétendant pouvoir rassembler et trier l'entièreté des cas existants. Chaque jour, le catalogue des jeux à même de susciter la peur s'allonge. Chaque jour, de nouveaux exemples originaux sont susceptibles d'apparaître et de renouveler, voire de renverser les connaissances que nous partageons actuellement. Aussi, à un gage d'exhaustivité impossible à tenir (Popper, 1934 : 23-24), je

préfère présenter le résultat éventuellement incomplet d'une fouille qui s'est efforcée d'être la plus diversifiée possible.

D'emblée, je précise également que, malgré ma formation en lettres, mon objectif n'est pas de tisser des parallèles avec des modèles littéraires. Même si certaines techniques employées par les deux médias peuvent entretenir des analogies (voir notamment Krzywinska, 2009 ; Ray, 2017), il m'apparaît plus logique et fécond d'observer le jeu vidéo de manière isolée. En effet, on ne saurait appréhender le texte qui innerve les jeux vidéo comme on analyse celui dans lequel baignent toutes les œuvres littéraires puisque les deux médias possèdent un cadre sémiotique qui leur est propre. Aussi serait-il terriblement réducteur de considérer cet élément sans observer simultanément les autres canaux par lesquels le jeu est capable de communiquer.

2. Plan de l'exposé

Avant d'analyser le texte proprement dit, deux points théoriques cruciaux doivent être examinés. En effet, sans avoir exposé ces prolégomènes, ma démarche pourrait paraître hasardeuse et, surtout, difficilement compréhensible étant donné certains partis pris.

Mon premier chapitre aura pour objectif d'explicitier la délimitation de mon corpus ainsi que la méthode d'analyse que je compte y appliquer. Tout d'abord, j'examinerai la manière dont se constitue une classification générique en m'attardant sur le cas du *survival horror*. En effet, il est crucial d'établir en premier lieu ce qu'est un jeu capable de faire peur. Une fois les critères d'élaboration de mon corpus définis, j'exposerai plus précisément les raisons qui me poussent à observer le texte en particulier. Ensuite, je déploierai mon modèle d'analyse des œuvres. En effet, les chercheurs ont tendance à considérer les jeux comme des ensembles monolithiques. Or, il apparaît qu'une division des œuvres en unités minimales opérantes est un prérequis pour quiconque désire exposer les mécanismes de la peur.

Mon deuxième chapitre aura une orientation beaucoup plus psychologique, car il consistera pour l'essentiel en une tentative de définition de la peur, notion relativement difficile à cerner. En effet, les chercheurs négligent souvent de présenter leur propre conception de cette émotion. Or, malgré son apparence simple, ce mot très polysémique se retrouve dans plusieurs domaines d'études, ce qui rend complexe la mise en lien des différents discours qui en traitent, surtout lorsqu'ils ne prennent pas le temps de circonscrire leur objet d'étude. En écrivant ce chapitre, je n'entends nullement accorder tous les violons, d'autant plus qu'un fossé infranchissable s'étend entre certaines conceptions. Mon but est plutôt pragmatique puisque, en décrivant les conditions de suscitation de la peur, il sera plus aisé de la repérer dans les œuvres examinées (et dans d'autres si le lecteur souhaite mettre à l'épreuve ce système).

Enfin, mon troisième chapitre sera consacré à une analyse de plusieurs cas de textes qui participent à créer un effet de peur. Dans un même temps, j'établirai une typologie des peurs suscitées en fonction de la manière dont le joueur est susceptible d'interagir avec le texte et de le percevoir. Comme il a déjà été précisé, un travail de cette envergure est incapable de traiter de l'intégralité des dispositifs par lesquels le texte peut provoquer la peur. Aussi ai-je préféré ramener les très nombreux cas qui existent à plusieurs catégories plus générales. Ma démarche étant avant tout exploratoire, j'ai également pris le parti de privilégier la quantité à la qualité dans mes analyses. Ainsi, au lieu de fournir quelques études de cas approfondies, j'ai favorisé l'affichage d'un grand nombre de résultats très diversifiés et sélectionnés en fonction soit de leur représentativité au sein de l'ensemble des jeux, soit de leur originalité.

I. Recherche d'une inconnue : un jeu qui suscite la peur

Comme annoncé dans mon introduction, je traiterai dans ce chapitre de la manière dont je délimite mon corpus et du découpage que j'effectue au sein des jeux retenus afin de faire apparaître des unités signifiantes. En premier lieu, j'aborderai les difficultés liées à l'utilisation d'une classification générique dans un travail de recherche. En effet, circonscrire mon corpus à un genre (au sens classique d'ensemble d'œuvres caractérisées par un même thème ou un même *gameplay*¹) serait réducteur puisque ma démarche est axée sur une émotion et non sur une thématique ou sur une mécanique. Simultanément, j'exemplifierai mon propos avec le cas du *survival horror*, genre dont un des constituants primaires habituels est la peur (Baychelier, 2014 : 82), mais qui ne saurait être défini objectivement et de manière précise ou exhaustive. En deuxième lieu, je résumerai la théorie de Bernard Perron sur ce qu'il nomme les « *scary video games* » et établirai le concept de « jeu vidéo apeurant » afin de transcender les différents genres. Enfin, dans l'optique de permettre une analyse plus fine du *gameplay*, je défendrai la nécessité théorique d'aborder le jeu non pas comme un tout unifié, mais comme une juxtaposition de séquences dont les composantes entretiennent des rapports qui peuvent aller de la continuité à l'opposition.

1. La classification générique dans le jeu vidéo

Par cette idée de genre, on est un peu dans un paradoxe. Le genre, l'étiquette de genre définit un corpus. Il faut avoir un corpus pour définir le genre. Mais sans que le genre ait une étiquette, on ne peut pas dire qu'on ait un genre. Donc, on est dans ce rapport de paradoxe de l'œuf et la poule. Mais qui, encore une fois, détermine les genres ? (Perron, 2017 : 6min55sec)

Tout comme pour la littérature et le cinéma, le concept de genre est applicable au jeu vidéo. Toutefois, l'utilisation d'une telle catégorisation ne va pas de soi. En me basant sur les raisonnements de chercheurs qui officient dans au moins un de ces trois domaines, j'aborderai successivement les causes socioculturelles et formelles de la difficulté à établir un classement générique stable et universel.

A. Difficultés socioculturelles

Le chercheur en sciences du jeu Dominic Arsenault définit le concept de genre comme « une catégorisation intuitive et irraisonnée, de nature discursive, qui découle d'un consensus culturel commun plutôt que de systèmes théoriques, et qui repose sur les notions de tradition,

¹ « “ Le *gameplay* est le degré et la nature de l'interactivité qu'un jeu inclut, c'est-à-dire la manière dont le joueur est capable d'interagir avec le monde du jeu et comment celui-ci réagit aux choix effectués par le joueur. ” (Rouse 2001, xviii) Le *gameplay* peut être vu comme indépendant des graphismes ou de la fiction, mais celle-ci joue un grand rôle dans la compréhension du jeu par le joueur. [Traduction personnelle] » (Juul, 2005) Original : « “ A game's *gameplay* is the degree and nature of the interactivity that the game includes, i.e., how the player is able to interact with the game-world and how that game-world reacts to the choices the player makes. ” (Rouse 2001, xviii) *Gameplay* can be seen as independent of graphics or fiction, but fiction plays a large role in helping players understand the game. »

d'innovation et d'hybridité » (2011, i). En parlant de consensus culturel, il met en évidence la nature non essentialiste du genre. Il est en cela rejoint par Mark Jancovich qui synthétise la pensée de Rick Altman à propos des genres cinématographiques :

Comme Andrew Tudor, Rick Altman souligne que les genres ne sont pas simplement localisés dans les caractéristiques textuelles des films eux-mêmes [...] Pourtant, Altman avance que les termes de genre sont utilisés par toute une série de « groupes d'utilisateurs » qui en usent à différentes fins et donc de différentes manières. [Traduction personnelle] (2001 : 16-17)²

Le genre n'est pas tant déterminé par les propriétés intrinsèques des objets qu'il est censé prendre en compte – si c'était le cas, le genre d'une œuvre serait connue sans aucun contexte auquel se référer – que par le public qui considère ces objets et qui leur assigne des caractéristiques communes, notamment en les comparant avec d'autres objets semblables (ou non). Ainsi, Raphaëlle Moine relève que « les genres ne sont “ vivants ” pour une communauté que dans l'exacte mesure où celle-ci s'y retrouve et y voit médiatisées ses relations aux autres et au monde » (2002 : 183). Une même œuvre peut donc être cataloguée de différentes manières en fonction de la communauté sociodiscursive, voire du simple jugement de l'individu.

Pour prendre un exemple vidéoludique de cette théorie, Bernard Perron (2017 : 38min55sec ; 2018 : 36-44) expose la difficulté à définir un genre pour les trois premiers *Resident evil* (Capcom, 1996-1999) à leur sortie. Ces jeux, au succès retentissant, possèdent un *gameplay* atypique et assez révolutionnaire à l'époque³. Ainsi, les premiers joueurs qui s'en emparent rencontrent des difficultés pour les cataloguer. Perron relève de nombreuses dénominations (dont certaines assez surprenantes) dans la presse spécialisée en français et en anglais : *arcade adventure*, *action*, *aventure/action*, *aventure/action 3D*, *aventure/sport*, *strategy*, *action/RPG (Role-Playing Game)*, *horror RPG*, *suspense*, *survival-horror*, etc.⁴ C'est seulement à la fin des années 1990 qu'un consensus s'établit autour de ce dernier terme, notamment car Capcom l'utilise pour sa communication et parce qu'il est repris pour parler d'autres productions de l'époque qui arborent des mécaniques semblables.

Certes, dans ce cas-ci, le problème générique est résolu et plus personne à l'heure actuelle ne songe à remettre en cause l'appartenance de *Resident evil* au *survival horror* (étant donné qu'il est considéré comme un parangon du genre). Néanmoins, on peut s'interroger sur le nombre de

² Original : « Like Tudor, he stresses that genres are not simply located in the textual features of the films themselves [...] However, he argues, genre terms are used by a whole series of user groups, who used genre terms for different purposes and hence in different ways. »

³ Voir I. B. e pour une description plus détaillée de ce *gameplay*.

⁴ Je laisse les termes dans leur langue et avec leur graphie d'origine. Il est à noter que « *survival* » et « *horror* » sont liés tantôt par un tiret, tantôt par une barre oblique, tantôt par une espace. En se basant sur cette diversité d'usages, il serait intéressant d'interroger sur le rapport qu'entretiennent ces deux termes dans l'esprit des journalistes et des joueurs. La graphie que j'utilise a été sélectionnée sans avoir fait l'objet d'une réflexion particulière, si ce n'est qu'elle semble la plus fréquente.

catégories – toutes plus ou moins justifiables – dans lesquelles des journalistes de la presse spécialisée en jeu vidéo jugent bon de classer un titre qui est alors presque sans aucun précédent en matière de *gameplay*. Une telle variété d'appellations démontre bien l'impossibilité épistémologique de formaliser le genre par une théorie unie⁵. Dès lors, chaque joueur est logiquement en droit de déterminer par lui-même ses critères pour la classification d'un titre. Virtuellement, il existe autant de genres qu'il y a de jeux par joueur.

Mon raisonnement fait bien entendu abstraction du consensus culturel avancé par Arsenault. Cependant, il met lui-même en avant la difficulté que représente cette détermination sociale du genre dans le cadre d'une recherche :

[I]l n'a pas à être une catégorisation rigoureuse (sinon rigide) et « scientifique » comme le genre au sens biologique. Enfin, la détermination générique n'est pas non plus qu'une simple affaire de goût personnel, mais présuppose une certaine mesure de falsifiabilité, ce qui est paradoxalement l'un des critères scientifiques par excellence [...]. (2011 : 87)

En définitive, si je sélectionnais des jeux que j'estime appartenir à un genre, un commentateur pourrait toujours remettre en cause mon corpus puisque celui-ci serait déterminé par des critères personnels, eux-mêmes induits par mon univers sociodiscursif. Cela est d'autant plus vrai dans le cas du jeu vidéo, car nombre de productions ont tendance à se montrer subversives par rapport au modèle récurrent des genres généralement retenus⁶, ce qui rend encore plus complexe leur classification.

B. Problèmes formels

a. Hybridité componentielle

L'impossibilité d'établir une classification universelle des genres n'est pas le seul frein à l'utilisation de ce concept dans un travail de recherche. Pour reprendre Arsenault, il est également problématique à cause de la « Grande Illusion » qu'il entretient,

celle de son mot unique, lequel semble rassembler un vaste ensemble de phénomènes distincts sous un principe commun désigné par le même mot, alors qu'en réalité il masque leurs différences profondes en créant une fausse impression d'unité entre ces objets disparates. (2011 : 47)

Avant même de se pencher sur les inconvénients que pose la délimitation de chaque genre, un problème qui doit retenir l'attention est la difficulté à définir l'élément qui détermine une classification générique. Sur ce point, le jeu vidéo possède une singularité qui, sans être un obstacle en elle-même, mérite d'être mentionnée. Mark J.P. Wolf (2001) observe que les genres de ce média peuvent être séparés en deux catégories : ceux qui relèvent d'une dimension

⁵ Jean-Marie Schaeffer (1986) parvient au même constat lorsqu'il compare plusieurs théories du genre littéraire.

⁶ C'est notamment le cas des titres qui proviennent de la scène indépendante. Comme ils disposent de « peu de ressources, les concepteurs indépendants choisissent de mettre en avant l'originalité de leurs jeux, de miser sur leurs concepts plutôt que sur d'éventuelles prouesses techniques. Cette nouvelle scène se caractérise par sa tendance à développer, à travers les jeux, “ un propos méta-discursif sur leurs prédécesseurs, remettant conjointement en cause les discours dominants de sorte à faire évoluer les formes ludiques ” » (Genvo, 2012 : 1).

thématique, iconographique ou narrative et ceux qui décrivent plutôt le *gameplay* ou la nature de l'interactivité⁷. En reprenant Wolf, Dominic Arsenault et Martin Picard établissent une distinction entre d'une part les genres thématiques et d'autre part les genres vidéoludiques.

Les premiers relèvent plutôt du contenu : on y retrouvera par exemple le policier, le merveilleux, le fantastique, la science-fiction, et ainsi de suite. Les genres vidéoludiques, eux, concernent la forme, c'est-à-dire la nature de l'interactivité attendue par le joueur et offerte par le jeu : en un mot, la jouabilité. Nous en retiendrons ici six : le jeu de plate-formes, le jeu de combat, le jeu de tir à la première personne (*First-Person Shooter*), le jeu d'aventure, le jeu de rôles (*Role-Playing Game* ou RPG) et le jeu de stratégie. (2007 : 6)

Par exemple, *Eternal darkness : sanity's requiem* (Silicon knights, 2002), *Call of Cthulhu : dark corners of the Earth* (Headfirst productions, 2005) et *Darkest dungeon* (Red hook studios, 2016) appartiennent tous au genre thématique de l'horreur, notamment car ils incluent de diverses manières des éléments tirés de l'œuvre de Howard Phillips Lovecraft⁸. En revanche, chacun de ces jeux relève de genres vidéoludiques différents⁹ : *metroidvania*¹⁰/puzzle/survival pour le premier, infiltration/survival pour le deuxième et *tactical RPG* pour le dernier¹¹. Selon Tanya Krzywinska (2009 : 268-269) et Bernard Perron (2018 : 118), l'horreur inclut également des jeux dépourvus de véritable propension à provoquer la peur ou le dégoût¹², mais qui recourent à des éléments propres au genre (occultisme, bestiaire tiré de la littérature gothique, effets gores, etc.) pour construire leur univers¹³. C'est notamment le cas de titres tels que *Castlevania : symphony of the night* (Konami, 1997) ou *DOOM* (aka *DOOM 4* afin de le distinguer du premier épisode de la franchise, id Software, 2016), mais aussi énormément de jeux parodiques ou irrévérencieux comme *Maniac mansion* (Lucasfilm, 1987), *MediEvil* (SCE [Sony Computer Entertainment] studio Cambridge, 1998) ou encore, pour montrer le contraste avec les autres jeux lovecraftiens, *Cthulhu saves the world* (Zeboyd, 2010), RPG au ton burlesque dans lequel le seigneur tentaculaire doit accomplir de banales quêtes d'aventurier comme retrouver un petit chien perdu (ce dont il est très heureux) afin de regagner ses pouvoirs et de détruire le monde.

⁷ Il est à noter que d'autres chercheurs (voir notamment Burn et Carr, 2006 : 16) distinguent encore plus de catégories génériques (basées sur le support de jeu, le nombre de joueurs, etc.). Cependant, la bipartition de Wolf reste la plus pertinente pour mon propos. J'expliquerai très bientôt pour quelles raisons.

⁸ Parmi les thématiques récurrentes dans les écrits de Lovecraft, citons les cultes ésotériques, la folie (intimement liée à la connaissance) ou encore l'affrontement avec des puissances dont la nature est incompréhensible pour l'homme (Houellebecq, 1991 : 35 ; 51-53 ; 75-80).

⁹ Sauf mention contraire, les classifications génériques que j'utilise proviennent du site *MobyGames*.

¹⁰ *Metroidvania* est un mot-valise constitué des jeux *Metroid* (Nintendo, 1986) et *Castlevania* (Konami, 1986). Il désigne des productions, souvent en deux dimensions, qui possèdent des niveaux labyrinthiques où certains obstacles ne peuvent être bravés qu'après avoir obtenu des pouvoirs dissimulés dans d'autres pièces.

¹¹ Pour plus de détails sur les genres vidéoludiques qui ont déjà été associés à l'horreur, voir Therrien, 2009 : 32.

¹² Voir II. 3 pour une distinction étayée entre les concepts de peur et d'horreur.

¹³ Dans un article plus ancien, Perron (2009 : 6) affirme que les jeux d'horreur ont pour but principal de provoquer la peur chez le joueur. À la lueur des exemples qui suivent, il est difficile de lui donner entièrement raison.

Parmi les jeux évoqués ci-dessus, *Eternal darkness* et *Call of Cthulhu : dark corners of the Earth* mettent en évidence une autre difficulté inhérente à l'utilisation de la classification générique ; le terme « *survival horror* » est lui-même éminemment hybride (Arsenault, 2011 : 291). Ainsi, pour établir un corpus de jeux qui appartiennent à ce genre, il est nécessaire d'observer chez eux la présence simultanée des deux composantes. Or, celles-ci posent de nombreux problèmes définitoires et sont parfois complexes à séparer du fait de leur forte intrication.

b. Spécificités de chaque catégorie

Dans une étude où le corpus serait constitué à partir d'une classification générique, l'étape qui suit l'identification des composantes vidéoludiques et thématiques d'une série de jeux serait de fournir une description de chacune d'entre elles. Avant cela, il faut noter que les deux catégories possèdent certaines spécificités qui font varier la technique pour les circonscrire.

De manière générale, les genres thématiques (peu importe le média) ont une délimitation qui s'articule autour d'éléments paradigmatiques qui possèdent des sèmes appartenant à une même isotopie. En d'autres termes, prenons une œuvre découverte par un public qui a déjà un certain horizon d'attente¹⁴. En effet, considérer le genre d'un titre en dehors de toute réception empêcherait d'utiliser le contexte socioculturel dans une analyse. Les individus, au fur et à mesure qu'ils prennent connaissance du contenu de l'œuvre, repèrent (de manière plus ou moins consciente) dans plusieurs éléments – personnages, objets, lieux, actions, etc. – la récurrence de plusieurs sèmes, disons /a/, /b/ et /c/, qui eux-mêmes constituent une isotopie //o// se rapportant à un genre O. Ainsi, si l'on désire conserver l'identité générique O d'un titre, il est tout à fait possible, par exemple, de remplacer un personnage qui incorpore /a/ par un autre tant que celui-ci contient au moins /a/, /b/ ou /c/. Durant son parcours interprétatif, le public peut aussi être amené à constater que d'autres sèmes, disons /d/ et /e/, affichent une récurrence au point de faire apparaître une isotopie //p// correspondant à un genre P. Dès lors, le titre manifestera une certaine hybridité générique OP ou, si /d/ et /e/ neutralisent /a/, /b/ et /c/, P l'emportera sur O¹⁵. Il faut également mettre en avant que les sèmes font toujours l'objet d'une construction de la part de chaque individu. Cela est dû au fait

¹⁴ « Même au moment où elle paraît, une œuvre littéraire [ou vidéoludique] ne se présente pas comme une nouveauté absolue surgissant dans un désert d'information ; par tout un jeu d'annonces, de signaux – manifestes ou latents –, de références implicites, de caractéristiques déjà familières, son public est prédisposé à un certain mode de réception. [...] Le texte [ou le jeu] nouveau évoque pour le lecteur (ou l'auditeur) [ou le joueur] tout un ensemble d'attente et de règles du jeu avec lesquelles les textes [ou les jeux] antérieurs l'ont familiarisé et qui, au fil de la lecture [ou de la partie], peuvent être modulées, corrigées, modifiées ou simplement reproduites ». (Jauss, 1972 : 50-51)

¹⁵ Si l'on suit les théories de Tzvetan Todorov (1970 : 49), c'est ce qui arrive, par exemple, lorsqu'un récit possède un développement initial fantastique et une fin qui oriente nettement l'interprétation des événements vers une cause rationnelle ou surnaturelle, auquel cas on aura affaire respectivement au genre de l'étrange ou du merveilleux. Le récit n'appartient au fantastique que s'il conserve une ambiguïté sur l'origine des faits.

qu'il existe d'une part des sèmes inhérents, dont « l'occurrence hérite du type, par défaut », tandis que d'autres sont afférents et « actualisé[s] par instruction contextuelle » (Rastier, 1989 : 280).

Pour prendre des exemples littéraires parlants, la nouvelle fantastique « La Cafetière »¹⁶ (1831) de Théophile Gautier montre que le surnaturel peut émaner de tout, y compris d'un objet aussi ordinaire que celui mentionné dans le titre. De plus, le genre de l'œuvre n'aurait pas spécialement été affecté si l'auteur avait choisi un cendrier, un livre maudit ou une sculpture de Napoléon en lieu et place de la cafetière puisque le reste des éléments de la diégèse aurait tout de même transmis le sème afférent /surnaturel/ à cet objet du quotidien. De la même manière mais dans un sens opposé, *Fascination* (2005) de Stephenie Meyer montre la possibilité de prendre à contrepied la figure classique du vampire (Dracula ou Nosferatu par exemple) en substituant chez ce monstre les sèmes afférents /romantique/, /amoureux/ et /protecteur/ aux sèmes inhérents /charmeur/, /insensible/ et /prédateur/. Ce faisant, l'œuvre n'est plus uniquement un roman merveilleux, mais plutôt un hybride qui intègre également des éléments de romance.

En théorie, on pourrait donc définir un genre thématique en dressant une liste (de classes) d'éléments qu'il est censé pouvoir incorporer. Cependant, comme le montrent les deux œuvres précédentes, les sèmes afférents posent éminemment problème dans ce type d'analyse. En effet, ils permettent virtuellement l'inclusion d'éléments qui proviennent de tous les univers thématiques dans n'importe quel genre – ce type de sème primant par ailleurs toujours sur les sèmes inhérents (Badir, 2019). Aussi, existe-t-il réellement plus d'un genre s'il est capable à lui seul de condenser absolument tous les univers fictifs imaginables ? Un autre obstacle à cette manière de procéder tient à l'inexorable apparition de nouvelles œuvres. Dès lors, fournir un gage d'exhaustivité devient impossible (Todorov, 1970 : 10 ; Viëtor, 1986 : 34). Ainsi, pour reprendre Karl Popper :

[I]l est loin d'être évident, d'un point de vue logique, que nous soyons justifiés d'inférer des énoncés universels à partir d'énoncés singuliers aussi nombreux soient-ils ; toute conclusion tirée de cette manière peut toujours, en effet, se trouver fautive : peu importe le grand nombre de cygnes blancs que nous puissions avoir observé, il ne justifie pas la conclusion que *tous* les cygnes sont blancs. La question de savoir si les inférences inductives sont justifiées ou à quelles conditions elles le sont, [sic] est connue comme constituant *le problème de l'induction*. (1934 : 23-24)

Pour sortir de cette impasse épistémologique, certains proposent des modèles plus structuralistes. Le genre serait dès lors la disposition de plusieurs rôles et de types d'événements le long d'un fil narratif. Mais, si cette méthode connaît quelques succès (notamment la célèbre analyse morphologique du conte folklorique russe effectuée par Vladimir Propp [1928]), elle a aussi

¹⁶ Dans cette nouvelle, le narrateur raconte le rêve qu'il fait chez un ami qui l'héberge. Les tableaux de sa chambre prennent vie et il se retrouve au milieu d'un bal où il danse avec une jeune fille qui montre progressivement des signes de faiblesse avant de s'effondrer. Quand il tente de la rattraper, il rencontre les débris d'une cafetière et s'aperçoit que la fête a disparu. Le lendemain, il entreprend de dessiner cette cafetière. Son hôte le remarque et lui dit que son esquisse ressemble fortement au profil de sa sœur, décédée d'une fluxion de poitrine lors d'un bal.

rapidement montré ses limites lorsqu'il s'agit de considérer des genres où les structures narratives acceptent plus de variations. Ainsi, Todorov, malgré le haut degré d'abstraction de sa recherche, ne parvient pas à exhumer les caractéristiques essentielles de l'élément qui signale l'entrée dans un récit surnaturel (Favret, 1972 : 447), ce qui rend vaine sa subdivision en trois sous-genres (cfr note 15) puisque leur distinction repose précisément sur la nature de l'évènement perturbateur.

En somme, il apparaît difficile de définir strictement un genre thématique, que ce soit en recourant à la sémantique ou en faisant un détour par le structuralisme. Si l'on parvient par quelque méthode à incorporer un nombre conséquent de titres, beaucoup demeurent des cas trop marginaux pour que l'on puisse les inclure dans un système efficient, alors même que le public reconnaît leur appartenance à un certain genre. Plusieurs exemples permettront d'explicitier ce point dans les parties suivantes. Pour l'heure, observons le cas des genres vidéoludiques.

Contrairement aux genres thématiques, dont la détermination s'apparente en grande partie à une analyse ou à une synthèse de lexèmes, la description des genres vidéoludiques ressemble davantage à une observation de grammèmes sur un axe syntagmatique¹⁷. Les éléments qui déterminent cette catégorie sont également d'un autre type puisqu'ils sont plus mécaniques que graphiques, auditifs ou narratifs. De plus, ils sont en nombre plus limité, mais c'est leur rassemblement et leurs différentes combinaisons qui constituent un genre (Pinchbeck, 2009a : 8). Conséquemment, modifier un seul d'entre eux peut avoir de lourdes répercussions sur l'ensemble du *gameplay*, ce qui contribuera peut-être à créer un nouveau (sous-)genre si l'innovation présente un intérêt. Par exemple, le passage d'un FPS (*First-Person Shooter*) à un TPS (*Third-Person Shooter*) ne nécessite qu'un changement de point de vue. De la même façon, les *fast-FPS* (dont un des représentants majeurs est *Quake* [id Software, 1996]) se différencient des *modern-FPS* (comme *Call of duty : black ops II* [Treyarch corporation, 2012]) notamment par leur rapidité dans les déplacements et par la construction plus labyrinthique des niveaux.

Théoriquement, le genre vidéoludique serait donc réductible à un agencement concret de différentes variables. Cependant, la définition des genres de cette catégorie présente elle aussi plusieurs difficultés. Si certains critères définitoires sont purement mécaniques (comme le positionnement de la caméra), d'autres reposent en partie, voire entièrement sur l'expérience de jeu, qui est, quant à elle, extrêmement variable. J'en donnerai des exemples dans la suite.

¹⁷ On peut voir une analogie avec la pensée du linguiste Ferdinand de Saussure (paraphrasée par Charles Bally et Albert Sechehaye) : « [D]ans le discours, les mots contractent entre eux, en vertu de leur enchaînement, des rapports fondés sur le caractère linéaire de la langue, qui exclut la possibilité de prononcer deux éléments à la fois [...]. Ceux-ci se rangent les uns à la suite des autres sur la chaîne de la parole. Ces combinaisons qui ont pour support l'étendue peuvent être appelées *syntagmes*. Le syntagme se compose donc toujours de deux ou plusieurs unités consécutives [...]. Placé dans un syntagme, un terme n'acquiert sa valeur que parce qu'il est opposé à ce qui précède ou ce qui suit, ou à tous les deux. » (1916 : 230-231)

c. L'hybridité des jeux, un problème de composantes

Comme l'ont déjà prouvé plusieurs exemples, bon nombre de jeux appartiennent à plusieurs genres dans chacune des deux catégories décrites par Wolf. Certains possèdent des niveaux entiers consacrés exclusivement à un thème ou à un *gameplay* en particulier. Par exemple, *God of war III* (SCE studio Santa Monica, 2010), un jeu principalement orienté *hack and slash* qui se déroule dans un univers « antique-fantastique » (sur le modèle de médiéval-fantastique¹⁸) propose un passage érotique sous la forme d'une suite de QTE (*Quick Time Event*¹⁹). Pour ce titre, opérer un découpage net entre cette séquence et le reste du jeu est possible, mais le problème demeure de savoir comment en rendre compte dans sa classification générique. Le cas est encore plus complexe lorsqu'une même séquence manifeste l'hybridation de différents genres qui appartiennent à une catégorie identique. Un exemple souvent cité est celui de *Portal* (Valve, 2007) (Hock-Koon, 2012 : 23 ; Pinchbeck, 2009a : 1). Ce titre possède un *gameplay* qui reprend plusieurs codes des FPS classiques (point de vue autodiégétique, équipement au premier plan, etc.), mais, contrairement à eux, il ne recèle que très peu de combats. De plus, l'unique « arme » du jeu, le *portal gun*, ne tire aucun projectile nocif mais seulement des portails qui permettent de résoudre les énigmes qui constituent la vaste majorité des niveaux. Dès lors, comment cataloguer *Portal* ? Faut-il faire primer les mécaniques de jeu primaires, auquel cas il sera considéré comme un FPS ? Doit-on mettre en avant qu'une des finalités du *gameplay* reste la résolution de problèmes logiques et qu'il s'agit donc d'un jeu de puzzle ? Ou bien considère-t-on que son genre est hybride ? La presse tend plutôt vers cette dernière option, qui fonctionne bien dans ce cas-ci. Toutefois, Arsenault diagnostique un obstacle de taille.

Si l'on accepte que la présence d'un seul ou de quelques composantes typiques d'un genre donné soit suffisante pour faire de cette œuvre une œuvre du genre, on fait face à une hybridité foisonnante de genres à l'intérieur de chaque œuvre, qui cumulera aisément une dizaine d'étiquettes génériques. Mais on assiste aussi – et peut-être surtout – au problème corolaire, soit la dilution de chaque genre par le nombre astronomique d'objets qui y seraient rattachés. (2010 : 3)²⁰

Ainsi, l'utilité d'un genre est déterminée par sa capacité à être applicable à plusieurs jeux du même type sans être trop inclusif. Si l'on étend trop la définition d'un genre, il peut non seulement perdre sa consistance et donc son intérêt, mais également intégrer des titres à la classification douteuse. Aussi, Richard Rouse III (2009 : 16), créateur de *The Suffering* (Surreal software, 2004),

¹⁸ « Le terme français de “ médiéval fantastique ” définit [...] ces histoires se déroulant dans un univers de type médiéval, où le fantastique et le merveilleux ont leur place (monstres, magie, démons...). » (Chevaldonné et Lafrance, 2009 : 108)

¹⁹ Généralement, phase lors de laquelle le joueur doit appuyer rapidement sur les touches qui apparaissent à l'écran.

²⁰ Arsenault se montre catégorique lorsqu'il postule que chaque jeu présente une « hybridité foisonnante ». Mais, sans même parler de jeux simples et abstraits comme *Breakout* (Apple, 1977), il est difficile de postuler l'existence d'un genre sans au moins un parangon qui illustre suffisamment le principe de ce genre (et qui présente donc peu ou pas d'hybridité).

observe que beaucoup de jeux que peu rangeraient dans l'horreur ont recours à des éléments tirés ou, tout du moins, inspirés de ce genre afin de placer le joueur dans une situation d'allure dangereuse, ce qui lui donne un motif d'action ou d'autodéfense face à ce qui lui apparaît assez instinctivement comme une menace²¹. Cependant, l'utilisation de l'étiquette horreur est-elle encore propice si on l'applique à tous les jeux qui correspondent à la description de Rouse III ? De la même manière, doit-on considérer *God of war III* comme un jeu érotique à cause d'une scène de moins de cinq minutes totalement facultative ? Inversement, peut-on faire abstraction de cette composante mineure dans la classification du jeu ? Il s'agit là de la seconde aporie que relève Arsenault.

Pour le pratiquant « exclusif » du genre, l'idéal est de résumer chaque objet par un seul terme, celui qui identifie sa « dominante ». Ce faisant, le choix d'une seule étiquette générique pour représenter un objet nous force à écarter plusieurs éléments d'une œuvre. Dire que *Alien* (Scott, 1979) est un film de science-fiction, c'est écarter tous les éléments d'horreur qui le font dévier d'une formule « classique » de la science-fiction telle que présupposée par la personne responsable de l'acte de détermination générique. (2010 : 3)

De plus, une définition qui se centre trop sur son modèle court le risque de précipiter le chercheur dans un piège similaire à celui des « *Tetris studies* »²², à savoir le détourner de l'étude d'un genre pour le forcer à considérer une poignée de jeux, voire un seul. Ainsi, si je n'observe que les œuvres classées exclusivement comme des *survival horror* (pour autant que cela existe), je réduis drastiquement mon corpus, de sorte qu'il n'est plus spécialement représentatif (ni objectif).

Ayant déjà observé plusieurs difficultés relatives à la délimitation du genre de l'horreur et comme j'aurai l'occasion de revenir sur celui-ci dans le chapitre suivant, je vais maintenant examiner les problèmes que rencontrent deux définitions de la composante *survival* afin d'exposer certaines difficultés spécifiques aux genres vidéoludiques.

d. La théorie d'Arsenault

L'approche d'Arsenault consiste, dans un premier temps, à déterminer quelles sont les caractéristiques formelles du *survival*. Selon lui, sa spécificité est que :

le rapport qu'entretiennent la vie et la santé de l'avatar avec les actions que ce dernier doit accomplir y est inversé. Dans un jeu vidéo non *survival*, l'avatar doit rester en vie, certes, mais ce dans la mesure où c'est le pré-requis pour accomplir les tâches nécessaires à la progression dans l'espace ou dans le récit ; dans un jeu de *survival*, les actions que le joueur doit effectuer sont soumises à l'impératif de préservation de soi. (2011 : 294-295)

²¹ Rouse III cite notamment *Half-life* (Valve, 1998) et *System shock* (Looking glass technologies, 1994). Toutefois, en suivant le raisonnement de l'auteur, on pourrait également inclure des titres où l'horreur est beaucoup moins évidente à constater comme *The Legend of Zelda : ocarina of time* (Nintendo, 1998) et *Metroid prime* (Retro studios, 2002). Dans ces jeux, les premiers ennemis rencontrés revêtent un aspect suffisamment dégoûtant ou impur – que ce soit rampant, arachnéen, visqueux, informe, etc. – pour que le joueur comprenne qu'ils sont nuisibles.

²² « Si l'on bannit toutes les considérations narrativistes sur les jeux d'ordinateur et qu'on prend en compte uniquement ce qui s'applique à *Tetris* [Aleksē Leonidovič Pajitnov, 1984], j'ai bien peur qu'on obtienne un nouveau champ de recherche inutile qui devrait être appelé “ *Tetris studies* ” plutôt que *game studies*. [Traduction personnelle] » (Montfort, 2004) Original : « If we ban all narrativist consideration of computer games and only look at things that apply to Tetris, I'm afraid we will get a useless new field that, rather than being called game studies, should probably be called “ Tetris studies. ” »

Pour parvenir à cet effet, trois conditions doivent être réunies simultanément : premièrement, l'avatar²³ doit être mis dans une position de vulnérabilité et cherche surtout à assurer sa survie et à rétablir le statu quo ; deuxièmement, le rapport de force entre le protagoniste et ses ennemis doit être à l'avantage de ces derniers ; troisièmement, la confrontation directe est à éviter à cause d'un rationnement permanent des ressources (2010 : 6).

Si de nombreux titres classiquement considérés comme des *survival* correspondent relativement bien à cette description, de tels critères ne prennent pas suffisamment en compte la variabilité de l'expérience de jeu, ce qui aboutit à une acception trop étroite. La faiblesse du protagoniste est presque généralisée au début d'énormément de jeux (même si elle l'est peut-être plus encore au début d'un *survival*). De plus, elle peut être contrée par le joueur s'il se montre suffisamment vigilant, précis, économe, ou s'il décide de jouer dans un mode de difficulté inférieur. Dans *Silent Hill 2* (Konami, 2001), classé entre autres comme un *survival horror*, le joueur contrôle James Sunderland, protagoniste relativement fragile avec peu d'aptitudes au combat. En outre, il possède peu d'armes, de munitions et d'objets de soin au début de l'aventure. Toutefois, un joueur qui prend le temps de fouiller les décors peut se retrouver avec un arsenal tellement conséquent qu'il n'éprouvera aucune difficulté à triompher dans les phases de combat.

Les critères d'Arsenault se révèlent également trop larges puisqu'ils peuvent renvoyer à des jeux qui ne sont pas traditionnellement classés parmi les *survival*. Par exemple, *Dark souls 2* (FromSoftware, 2014) est recensé comme un *action RPG/hack and slash* (ce à quoi j'ajouterais une dimension *die and retry*²⁴). Son action se déroule quant à elle dans un univers médiéval-fantastique avec des éléments ponctuels d'horreur. Or, ce jeu possède un protagoniste initialement présenté comme un mort-vivant frêle et très vulnérable aux vagues d'ennemis qui peuvent le surprendre et rapidement le submerger. Si le joueur peut tenter de foncer tête baissée dans la mêlée, il lui est toutefois vivement conseillé d'observer les environs et de chercher un moyen de tuer ses opposants sans lui-même trop s'exposer, quitte à fuir la confrontation avec des ennemis trop puissants ou nombreux. Un joueur qui ne prend pas garde à rationner ses potions de soin et qui meurt trop souvent éprouvera également des difficultés à progresser, car chaque mort diminue la santé

²³ Il est à noter qu'Arsenault, tout comme Perron, entend par avatar à la fois le corps, l'outil virtuel manipulé par le joueur et l'entité narrative à laquelle renvoie ce corps. Par la suite, je traiterai fréquemment uniquement de la seconde composante. J'y référerai en employant le mot « protagoniste ». « Personnage » désignera quant à lui toute entité qui manifeste une forme de conscience.

²⁴ Ce genre vidéoludique inclut des jeux à la difficulté très élevée où le joueur est amené à perdre à de nombreuses reprises afin d'améliorer son style de jeu ou d'appréhender la meilleure ou l'unique manière de réussir un passage. Il est à noter que ce genre (ou plutôt « supergenre » pour reprendre Alexis Messina [2020]) possède des mécaniques secondaires. Autrement dit, un jeu qui incorpore une dimension *die and retry* doit forcément comporter au moins un autre genre vidéoludique : ceux déjà mentionnés pour *Dark souls 2*, plateformes pour *Super meat boy* (Team meat, 2010), plateformes/action pour *Sullivan Bluth presents dragons's lair* (Motivetime, 1990), etc. L'existence d'un tel supergenre, si elle ne remet pas en question la bipartition de Wolf, permet néanmoins d'en envisager une extension.

maximale du protagoniste. Or, celle-ci ne peut être rétablie qu'en consommant une ressource rare et limitée. De plus, l'échec est dramatisé par le message « Vous êtes mort » et il faut parvenir à ne pas mourir entre deux points de sauvegarde, sans quoi le protagoniste perd toutes ses âmes, l'unique ressource lui permettant de devenir plus puissant et donc de progresser. La mort a aussi une implication scénaristique forte puisque le protagoniste est censé régresser et perdre progressivement son humanité à chaque fois qu'il est tué.

En somme, la définition d'Arsenault souffre de lacunes dues à son côté trop formaliste et au fait que, si elle reste plus centrée sur le *play* que sur le *game*²⁵, elle ne prend pas en compte l'immense variété d'approches et d'expériences permises par certains jeux car elle tend à ne considérer qu'un joueur modèle²⁶. Cependant, sa proposition doit être remise en contexte, car son but n'est pas vraiment de décrire ce qu'est le *survival*, mais plutôt d'exposer comment les différentes stratégies employées par plusieurs œuvres peuvent avoir des répercussions semblables sur l'expérience de jeu et donc former un genre, le *survival horror* dans ce cas-ci. Son approche de la classification générique se veut en fait très pragmatique – voire « sémio-pragmatique » (2011 : 241) pour reprendre son expression – puisqu'il estime qu'une telle étude doit considérer les mécaniques de jeu qui sont aptes à produire ce qu'il nomme des « effets génériques » (*Ibid.* : 331-332). Toutefois, sa méthode, bien que plus avancée qu'un simple catalogage de traits correspondant à un genre, n'évite pas l'écueil d'une certaine subjectivité. La délimitation du genre étudié et les stratégies sélectionnées par le chercheur restent déterminées empiriquement et sont sujettes à interprétation²⁷, même s'il affirme que la séquence sémiotique d'une œuvre est toujours au moins partiellement objectivable grâce au concept de joueur modèle²⁸. De

²⁵ Jacques Henriot (1969 : 15-16) pose que le jeu peut être compris à la fois comme une chose, ce à quoi l'on joue (le *game*) et comme une expérience, ce que l'on fait quand on joue (le *play*).

²⁶ Pour stabiliser l'expérience de jeu, Arsenault (2011 : 237-262) postule l'existence d'un joueur modèle (calqué sur le lecteur modèle d'Umberto Eco) qui, au fil de son avancement et de ses échecs, va apprendre à maîtriser et à utiliser au mieux toutes les affordances (« possibilité[s] d'interaction offerte[s] par l'environnement à un sujet » [*ibid.* : 234]) comprises dans le jeu. Selon lui, quelqu'un qui n'utilise pas toutes ses affordances se trouve dans un autre rapport au jeu puisque, au lieu de *jouer le jeu*, il *joue avec le jeu* ou *se joue du jeu*, ce qui exclut la possibilité d'être un joueur modèle. Un tel raisonnement n'est cependant pas sans limitation. En effet, il est très aisé d'imaginer un utilisateur qui n'utilise pas toutes les affordances non pas parce qu'il veut contourner le système de jeu ou s'imposer une restriction, mais tout simplement parce qu'il ignore l'existence de certaines affordances.

²⁷ En fait, cette méthode présente le même type d'impasses que celles que relève Damien Hansen dans la théorie des « patrons de conception » (« *game design patterns* ») développée par Staffan Björk et Jussi Holopainen en 2004. « Le processus se décline donc en deux étapes : les jeux doivent d'abord être envisagés sous leurs différents aspects [...], après quoi il devient possible de croiser les résultats en vue d'en tirer des schémas récurrents, ou des tendances prototypiques d'un genre, qui formeront la base des patrons de conception. [...] L'approche n'est malgré tout pas formalisable, dans la mesure, où il n'existe pas de méthode privilégiée pour les patrons. [...] Il n'est donc pas donné de schéma prototypique ou de modèle unique, mais simplement un recueil de lignes directrices concernant la rédaction de patrons, ainsi que quelques exemples concernant certains aspects spécifiques. » (2019 : 22)

²⁸ Ewan Kirkland (2009 : 73) émet depuis longtemps des doutes sur le réalisme et le pragmatisme de concepts proches du joueur modèle, à savoir le concepteur implicite (« *implied designer* ») de Rune Klevjer et la séquence idéale (« *ideal sequence* ») de Jesper Juul.

plus, même en pratiquant une recherche sémiotique exhaustive, on obtiendrait uniquement des cas singuliers et inutilisables dans une catégorisation générique. En outre, l'exemple d'Arsenault fonctionne car les deux jeux qu'il compare (*Diablo* [Blizzard, 1996] et *Resident evil*) sont reconnus comme des chefs-d'œuvre qui, assez indiscutablement, parviennent à susciter un certain type de ressenti (la peur notamment). Mais qu'en est-il des mauvais jeux que le public classe parmi les *survival horror* ? Il est difficile d'éprouver la moindre peur ou l'expérience de la survie dans *Agony* (Madmind studio, 2018) à cause, entre autres, de ses très nombreux bugs et de son *game-play* peu agréable à cause d'une difficulté mal calibrée²⁹. Or, très peu de joueurs ou de journalistes remettent en doute l'appartenance de ce jeu au *survival horror*. Enfin, même en admettant que les effets génériques du *survival horror* soient localisables, la méthode d'Arsenault apparaît difficilement applicable à des genres plus vastes et diversifiés comme le jeu d'action.

e. La théorie de Perron

La deuxième théorie que je présenterai est celle de Bernard Perron (2018) car il a récemment réalisé un important travail de recensement des différentes conceptions qui entourent le *survival horror*. Il en sépare les deux composantes moins nettement car il travaille activement sur l'intrication profonde des deux. Néanmoins, sa description du genre s'appuie en grande partie sur les mécaniques de jeu, ce qui permet d'isoler la composante *survival*.

Afin d'établir sa théorie, Perron part d'un modèle mis au point par Arsenault (2011 : 167-169) (qui s'inspire lui-même des thèses d'Alastair Fowler [1982] et d'Éric Zimmerman [2003]) qui postule que l'évolution d'un genre se fait en trois étapes cycliques déterminées à posteriori : innovation, imitation et perfectionnement. Premièrement, une « œuvre innovatrice » voit le jour. N'étant pas d'une qualité exceptionnelle – car le public juge principalement un objet sur sa qualité intrinsèque et non sur son originalité – ou n'atteignant pas suffisamment de personnes à cause de son manque de conventionnalisme, elle est alors peu reconnue. Deuxièmement, une « œuvre paradigmatique » reprend et améliore le concept original, notamment en l'hybridant avec des formules plus conventionnelles, pour le rendre plus accessible au public. Elle est ensuite imitée par de nombreux créateurs qui contribueront plus ou moins au perfectionnement du dispositif. Troisièmement, une « œuvre ultime » est élaborée à force d'itérations sur le modèle de base. Elle est jugée trop aboutie pour être encore améliorée, ce qui contraint les créateurs à tenter d'innover pour éviter la comparaison, relançant par la même occasion un nouveau cycle.

²⁹ À titre d'exemple, je cite le commentaire du journaliste [87], qui résume en partie l'avis général des joueurs : « *Agony* incite donc à la prudence, à l'avancée à pas de loup, et propose même une fonction “retenir la respiration” [...] **La réponse de l'IA [Intelligence Artificielle] à cette technique est totalement aléatoire, les créatures pouvant autant vous négliger lorsque vous vous trouvez en face d'elles, ou vous tracter lorsque vous faites plus discret qu'une souris.** Les phases d'infiltration ne fonctionnent donc pas, et toutes les planètes semblent alignées pour ressortir les joueurs d'*Agony* de l'atmosphère que le titre essaye de déployer. » (2018)

Perron (2018) recense trois cycles plus ou moins distincts dans l'histoire actuelle du *survival horror*. Le premier débute en 1992 avec la sortie d'*Alone in the dark* (Infogrames, 1992), une œuvre innovatrice, mais au succès relativement modeste à l'époque, qui « apparemment, du jour au lendemain, a redéfini la manière dont l'action et l'aventure peuvent être utilisées afin de générer du suspense, et devint [...] un des jeux les plus imités de la décennie suivante [traduction personnelle] » (Fahs, 2012)³⁰. Quatre ans plus tard, *Resident evil* acquiert le statut d'œuvre paradigmatique. Le genre se cristallise progressivement autour des mécaniques et du traitement des thématiques rendus célèbres par Capcom³¹.

D'un point de vue vidéoludique, les *survival horror* restent des jeux d'action-aventure qui développent un scénario brodé sur des thèmes horrifiques communs et raconté par le biais de cinématiques aussi bien que par des écrits variés ou des documents sonores. Bien que la survie soit le principal objectif d'une majorité de jeux vidéo, elle est ici soulignée par la vulnérabilité de l'avatar qui, sans la puissance de feu ou la réserve de munitions que l'on trouve dans les jeux de tir, doit affronter ou fuir les ennemis monstrueux en même temps qu'il cherche une issue dans un espace labyrinthique, rassemble des objets divers, résout des puzzles et surmonte les obstacles. Le *survival horror* est aussi connu pour ses contrôles lourds qui rendent encore plus difficile la vie du joueur – à la fois pour les combats et pour les déplacements à travers le cosmos. Du point de vue horrifique, le genre est défini par le recours à tous les tropes du film d'horreur. Il crée une atmosphère sinistre dans le noir et/ou des espaces propres à susciter la claustrophobie. Pour tirer avantage de la prise de vue et du montage, il montre l'avatar dans une perspective à la troisième personne. [Traduction personnelle] (Perron, 2012 : 637)³²

Durant plus d'une décennie, plusieurs jeux sortent en reprenant ce type de *gameplay* de manière plus ou moins fidèle et avec une efficacité variable selon les cas. C'est aussi pendant cette période que les thématiques se diversifient et dessinent progressivement un bestiaire et une galerie de lieux qui sont encore utilisés de nos jours. Parmi les titres qui ont marqué cette génération, on peut citer les trilogies originales des sagas *Resident evil*, *Silent Hill* (Konami, 1999-2003)³³ et *Fatal frame* (aka *Project zero* en Occident, Tecmo, 2001-2005) (Perron, 2018 : 176-218).

³⁰ Original : « Seemingly overnight, it redefined the way action and adventure could be used to create suspense, and it went on to become [...] one of the most imitated games of the following decade. »

³¹ Presque vingt ans après la sortie de *Resident evil*, son concepteur, Shinji Mikami, a reconnu s'être fortement inspiré des mécaniques introduites par *Alone in the dark*, notamment des contrôles lourds, de l'inventaire limité et des angles de caméra (Perron, 2017 : 36min30sec ; Roux-Girard, 2009 : 150-153).

³² Original : « From a videoludic perspective, the survival horror games remain action-adventure games developing a specific storyline that draws on common horror themes and is told through cut-scenes as well as various written or audio documents. While survival is the principal issue of a majority of video games, it is emphasized by the vulnerability of the player character who, without the gun power and the supply of ammunition found in shooter games, has to face or run away from monstrous foes while finding his way out of labyrinthine spaces, gathering various items, solving puzzles and overcoming obstacles. The survival horror is also notorious for its clumsy controls, which make the gamer's life even more difficult – both for combat and for movement through the game world. From a horror perspective, the genre is defined by the use of all the horror film tropes. It creates an eerie atmosphere in dark and/or claustrophobic spaces. To take advantage of the camera work and the montage, it shows the player character in a third-person perspective. »

³³ Dans un autre ouvrage, Perron (2011) estime qu'on ne peut pas simplement classer les trois premiers *Silent Hill* parmi les *survival horror* à cause de l'expérience perturbante qu'ils font endurer au joueur. Il crée donc le *survival terror*, genre presque exclusif à cette série. Cependant, cette classification se base avant tout sur des arguments qui relèvent d'une interprétation personnelle, Perron mettant une emphase particulière sur l'horreur psychologique. Étant donné que cette étude ne fait que complexifier l'approche du genre sans apporter d'éléments décisifs, je n'en tiendrai pas compte dans ce travail.

La fin de ce premier cycle vient en 2005 avec la sortie de *Resident evil 4* (Capcom) qui bouleverse les codes en orientant la série vers l'action. Certes, cela reste un jeu d'horreur, mais la formule *survival* évolue en incorporant plus de moyens de défense et des séquences plus musclées tout en héritant de certaines mécaniques comme la vulnérabilité du protagoniste appuyée par des mouvements lents et un système de visée qui empêche tout déplacement (Niedenthal, 2009 : 174). Pour Perron (2018 : 218-232), le terme à employer n'est dès lors plus *survival horror*, mais « *action-horror* » ou encore « *survival-action* ». La sortie de *Resident evil 4* donne lieu à un nouveau cycle caractérisé par une vague d'innovations parmi lesquelles on compte notamment des contrôles moins rigides³⁴, une amélioration du protagoniste et de son équipement au fil de l'aventure et une réduction de l'aspect labyrinthique des niveaux. Plusieurs jeux témoignent de cette évolution. Considérant la manière générale dont ils réinvestissent (ou non) les mécaniques utilisées par leurs prédécesseurs, on peut les situer sur un continuum allant de ceux qui gardent un fort ancrage dans le *survival horror* classique (*Condemned : criminal origins* [Monolith productions, 2005] ou *Dead space* [Redwood shores, 2008]) jusqu'à des titres qui privilégient plus nettement l'action au détriment des éléments de *gameplay* propres à susciter la peur (*Resident evil 5* et *6* [Capcom, 2008 ; 2012]).

Peu après l'éclosion de l'*action-horror*, le *survival horror* évolue également dans une autre direction que Perron (*Ibid.* : 232-245) nomme « *terror game* ». Au lieu de rendre le genre plus accessible grâce à une orientation action/FPS mieux connue du public (puisqu'assez présente dans les jeux de l'époque), certains développeurs renforcent davantage la vulnérabilité du protagoniste, au point où celui-ci devient tout simplement incapable de se défendre et n'a d'autre option que la fuite. Comme le relève Thomas Grip, un des fondateurs du studio Frictional games (à l'origine entre autres de la trilogie *Penumbra* [2007-2008] et d'*Amnesia : the dark descent* [2010]), « si le joueur a l'opportunité de tuer, il le fera. [...] [En enlevant toutes les armes], ce ne sont pas seulement les rencontres avec les ennemis qui ont changé, mais la manière dont les joueurs considèrent le jeu [Traduction personnelle] » (Douglas, 2011)³⁵. En plus des armes, l'inventaire limité disparaît et les seules ressources à gérer sont souvent liées à la visibilité de l'action (huile, piles, etc.). La conséquence générale de tels choix de *gameplay* est d'augmenter la tension ressentie par

³⁴ Pour citer quelques exemples, le mode de déplacement gagne progressivement en liberté et en fluidité et les mouvements dits « tank » (par analogie avec ceux du véhicule qui ne peut qu'avancer, reculer et tourner sur lui-même) disparaissent. La caméra a également de plus en plus tendance à être centrée sur le point de vue de l'avatar (que ce soit depuis son épaule ou dans son regard), ce qui permet au joueur de manipuler directement l'angle de vision et donc d'explorer les décors plus librement. Or, comme le relève Dan Pinchbeck (2009b : 79), les angles de caméra forcés, caractéristiques des premiers *survival horror*, permettent d'instiller une certaine tension en empêchant le joueur de voir ce qui se passe hors-champ.

³⁵ Original : « “ it turns out, when the player has an opportunity to kill something, they will. ” [...] “ not only were enemy encounters changed, but it changed how they looked at the game. ” »

le joueur, celui-ci devant peser avec soin chacune de ses décisions pour éviter d'être vu ou pour être en mesure de s'échapper.

Dans une volonté d'objection au « concept normatif de genre » (Jauss, 1986 : 41), Benedetto Croce a un jour écrit que « [t]out véritable chef-d'œuvre a violé la loi d'un genre établi, semant ainsi le désarroi dans l'esprit des critiques, qui se virent dans l'obligation d'élargir le genre » (1902, cité dans Jauss, 1986 : 41). Grâce à sa perspective diachronique, Perron répond en grande partie à cette critique. *Survival horror* est une expression utilisée pour cataloguer des productions si diverses qu'elle en vient à conglomerer des œuvres radicalement opposées dans leur vision de la survie (Weise, 2009 : 241-242). Qu'ont encore en commun le premier *Resident evil* et le sixième si l'on excepte leur titre et des références à l'univers de la série ? Là où Arsenault tente de rationaliser un corpus à la fois immense et paradoxal, Perron observe que les franchises connaissent une évolution à certains moments charnières en amenant de nouvelles mécaniques et en en délaissant d'autres. L'appellation *survival horror* n'est, en toute logique, plus en phase avec l'objet qu'elle désigne à la base. Il faut donc opérer une division de l'ensemble en plus petites catégories mieux à même de rendre compte des divergences internes au genre.

Cependant, cette méthode n'évite pas certains écueils. Dans son essai de 2018, Perron observe les mécaniques d'un nombre considérable de jeux, mais il n'explicite jamais les caractéristiques précises des trois genres qu'il distingue. De plus, ses descriptions de ceux-ci présentent un degré d'abstraction variable. Sa définition du *survival horror* est très centrée sur les premières productions ressortant au genre – ce qui est, dans une moindre mesure, également un problème de la théorie d'Arsenault. L'*action-horror* et le *terror game* sont, quant à eux, résumés par une dichotomie post-*Resident evil 4* entre deux grands types de *gameplay*, respectivement le combat ou la fuite ou, pour reprendre l'expression de Perron, « *fight or fly* » (2018 : *passim*). Son analyse contrastive met en lumière certaines tendances et possède un spectre de recherche suffisamment large pour réduire drastiquement le nombre de jeux totalement inclassables. Cependant, beaucoup de productions se retrouvent à mi-chemin entre au moins deux des trois genres, alors même que ceux-ci sont censés refléter un catalogage plus strict. Par exemple, *Clock tower* (Human entertainment, 1995), où la protagoniste fuit un tueur armé d'une immense paire de ciseaux, constitue un anachronisme avec ses mécaniques qui appartiennent au *terror game* plus de dix ans avant son apparition. Dans *Alien : isolation* (Creative assembly, 2014), la protagoniste a beau posséder un armement efficace contre bon nombre d'ennemis, elle n'a d'autre alternative que la fuite et la dissimulation face au xénomorphe qui la traque incessamment. Un autre cas représentatif de ce tiraillement entre deux genres est celui de *Resident Evil 4*, qui incorpore plusieurs innovations, mais conserve aussi de nombreux archaïsmes lorsqu'on le compare avec un jeu plus récent

comme *The Evil within* (Tango gameworks, 2014), également développé par Shinji Mikami. Cet exemple montre un autre problème sous-jacent à l'approche de Perron. Selon lui, ces deux jeux appartiennent au *action-horror* et sont aptes à provoquer la peur chez le joueur. Pourtant, leurs mécaniques et l'expérience qu'ils procurent divergent énormément, ce dont le chercheur peine à rendre compte en s'en tenant à un critère aussi large et abstrait que leur orientation combat. Celle-ci n'est par ailleurs pas définie par des éléments clés, mais uniquement par opposition avec l'orientation fuite et en pointant des cas typiques de jeux qui adoptent ce *gameplay*. Ainsi, la restriction du genre semble bien faible et il convient d'interroger les limites de celui-ci si l'on appliquait un tel classement à des jeux autres que ceux retenus par Perron dans son corpus.

En définitive, la tentative de Perron de scinder le *survival horror* ne peut aboutir car il apparaît difficile, sinon impossible, de déterminer les caractéristiques formelles ou l'essence de chaque genre. En effet, ceux-ci sont soumis à une évolution permanente et la plupart des jeux manifestent une certaine hybridité une fois replacés dans un tel modèle. Cela dit, c'est aussi de cette tentative que surgissent d'autres pistes de raisonnement qui, quoique largement insatisfaisantes, permettent de ne pas rester sur un constat d'échec total.

C. Conclusion : définir le *survival horror*, un échec en demi-teinte

Si la méthode de Perron échoue, son postulat permet de mieux appréhender les difficultés générales d'une théorie générique. Suivant la sémiotique de l'exemple développée par Sémir Badir, le genre n'accepte que très temporairement d'être représenté par un cas remarquable (« manifestation particulière qui possède toutes les qualités spécifiques de son objet » [2011 : 29]), car de nouvelles œuvres surgissent en permanence et viennent changer la donne. Le genre grandit et se diversifie sans forcément qu'il soit possible d'opérer une séparation nette entre ses stades de développement, que ce soit d'un point de vue temporel ou formel. En somme, comme le dit Matthieu Letourneux, « tout systématisme est condamné à une rapide désuétude » (2005 : 41). Chaque production est construite par la reprise d'éléments préexistants ou, plus rarement, par l'invention de nouveaux qui seront à leur tour potentiellement imités. En fait, chaque titre rattaché au *survival horror* partage avec les autres ce que Ludwig Wittgenstein nomme des ressemblances de famille (Taylor, 2009 : 47). Deux jeux qui relèvent de ce genre n'ont pas nécessairement d'éléments en commun, mais ils sont toujours reliés par « un réseau complexe d'analogies qui s'entrecroisent et

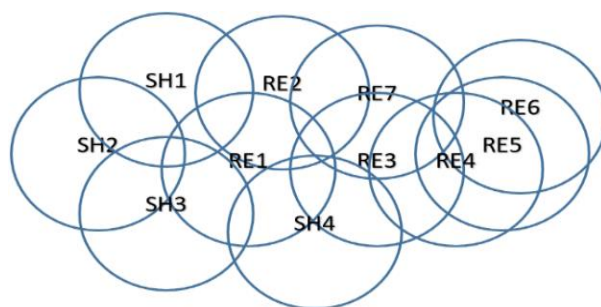


Figure 1 : Schématisation du modèle des ressemblances de famille reprenant les principaux épisodes des sagas Resident evil (Capcom, 1996-2017) et Silent Hill (Konami, 1999-2004). À noter, la délimitation est approximative et ne vaut que pour illustration.

s'enveloppent les unes les autres » (Wittgenstein, 1921 : 148)³⁶, certaines productions partageant plus de liens que d'autres. Une telle explication ne permet pas de parvenir à une typologie formelle à la fois parfaitement délimitée et exhaustive. Bien au contraire, elle met en évidence les causes de l'échec de ce type de théorisation tout en éclaircissant la raison pour laquelle plusieurs productions sont souvent rassemblées sous une même étiquette tandis que d'autres sont plus problématiques à classer.

Dans cette partie, j'ai traité successivement du relativisme et de la variabilité socioculturelle inhérents au concept de genre, de la composante horreur à travers les multiples problèmes que pose l'hybridité, puis de la composante *survival* à travers les failles de la théorie des effets génériques d'Arsenault et de la tripartition de Perron. J'ai ainsi démontré que plusieurs obstacles entravent la concrétisation d'une classification à la fois exhaustive, stricte et objective. En refusant de recourir à un classement générique comme outil de recherche, je tranche le nœud gordien, mais je réduis la subjectivité de mon corpus pour le rendre opérant et compréhensible auprès du plus grand nombre. De surcroît, j'évite de reconduire une théorie qui a déjà fait couler beaucoup d'encre sans parvenir à des résultats totalement concluants.

Cela dit, comme le sous-entend le titre de ce chapitre, l'objet que je désire considérer n'est pas le *survival horror* en tant que tel, mais les jeux qui suscitent la peur. Dans la partie suivante, je montrerai en quoi ce concept permet de dépasser certaines apories des précédentes théories.

2. Vers un modèle psychologique et une analyse segmentée

A. « *The pyramid of scary video games* »

a. Théorie

Si tous les *survival horror* peuvent être classés comme des jeux d'horreur, l'inverse n'est pas vrai. Cette observation peut être réitérée pour la construction historique des jeux effrayants : beaucoup de jeux associés au genre de l'horreur peuvent ne pas être effrayants. [Traduction personnelle] (Perron, 2018 : 96-97)³⁷

À côté de sa tentative de définition historique du *survival horror*, Perron (*Ibid.*) observe, à l'instar de Rouse III (2009) et de Krzywinska (2009), que l'horreur n'est pas forcément synonyme de peur³⁸. Dans l'essai précité, le premier de ces chercheurs consacre un chapitre à circonscrire l'expérience de la peur dans le jeu vidéo. Dans cette partie, je ne m'attarderai pas sur la nature de cette émotion et les facteurs qui la favorisent. Il sera ici surtout question de *game design*.

³⁶ À l'origine, Wittgenstein se sert des ressemblances de famille afin de montrer les liens qui unissent les différentes définitions du mot « jeu » et de défendre sa théorie du langage.

³⁷ Original : « if all survival horror games can be categorized as horror ones, the opposite is not true. This observation can be reiterated in regard to the historical construct of scary games : many games associated with the horror genre might not be scary. »

³⁸ J'analyse davantage cette distinction en II. 3. En effet, cette affirmation, quoique correcte, doit être nuancée.

Dans un premier temps, Perron (2018 : 114-116) établit une liste des éléments de *gameplay* susceptibles de provoquer la peur chez le joueur³⁹. Contrairement au recensement des traits du *survival horror*, un tel répertoire est plus aisément réalisable. En effet, des études antérieures mettent en évidence plusieurs principes à la base de la peur dans le *survival horror*⁴⁰. Perron résume la pensée de différents chercheurs et distingue ainsi quatre tactiques de peur (« *scare tactics* ») :

- Un champ de vision trouble ou obscurci et comprenant des angles morts liés à des contraintes diégétiques (brouillard, lieux étriqués, etc.) ou discursives (angles de caméra, etc.) ;
- Des événements effrayants liés à une menace intradiégétique (pièges, apparition d'ennemis, etc.) ou extradiégétique (attaque des sauvegardes notamment). Le danger peut être annoncé par des signes avant-coureurs ou apparaître de manière imprévisible ;
- Une imagerie gore activée durant les événements effrayants et la rencontre inamicale avec des entités monstrueuses dont une au moins sera généralement plus difficile ou impossible à vaincre en comparaison des ennemis basiques (*boss*, *mid-boss*, etc.) ;
- Une faible capacité à répliquer induite par le statut psychophysique du protagoniste, la perte de contrôle ou un manque, voire une privation de moyen de défense.

Une fois ces tactiques de peur établies, Perron (*Ibid.* : 116-127) édifie une pyramide à trois étages censée refléter la capacité du jeu à effrayer le joueur. La base correspond aux œuvres avec des éléments d'horreur mais dépourvues d'effets de peur. Dans une certaine mesure, il s'agit de la catégorie qui nous concerne le moins, même si son intérêt théorique est indéniable. Le

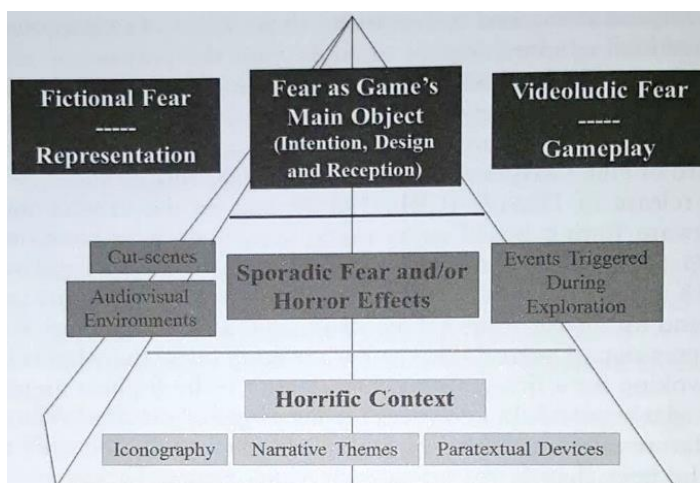


Figure 2 : The pyramid of scary video games (Perron, 2018 : 118).

deuxième niveau est composé de titres qui possèdent des effets sporadiques de peur ou d'horreur. Autrement dit, ce sont des productions dont le propos principal n'est pas de faire peur, mais qui recèlent certains éléments (événements, cinématiques, personnages, etc.) aptes à susciter cette émotion ponctuellement. Enfin, le sommet, plus restreint, ne compte que les jeux qui, de bout en bout, font vivre une expérience terrifiante au joueur et recourent donc très largement aux tactiques

³⁹ Il est à noter que Perron (*Ibid.* : 117) considère uniquement un public mature car ce type de jeu s'adresse prioritairement à des adultes.

⁴⁰ À la création d'un *scary video game*, les développeurs se contentent en fait souvent de reprendre et de réinterpréter de manière plus ou moins originale des techniques qui existent, pour certaines, depuis les débuts du cinéma d'épouvante, voire de la littérature gothique (Krzywinska, 2002 : 16 ; Niedenthal, 2009 : 174).

de peur. Leurs thèmes relèvent majoritairement de l'horreur. Adaptant une théorie d'Éric Dufour (2006), Perron mentionne également que ces œuvres, les seules qu'il nomme précisément des « *scary video games* », doivent être produites avec la volonté explicite de provoquer la peur.

b. Critiques

Un tel classement comporte évidemment des failles, mais Perron (2018 : 127) en signale une en particulier aussitôt qu'il finit d'énoncer sa théorie. La peur est une émotion, elle est subjective par essence. La classification des titres risque donc de varier en fonction des individus car ils étiquètent les jeux de manière assez instinctive en fonction de leur ressenti global et en comparant avec leurs expériences précédentes. Cependant, le chercheur insiste également sur le fait que sa pyramide est avant tout un outil euristique qui permet d'opérer un tri primaire entre les différentes productions. De plus, selon lui, si la perception de la peur dépend de chacun, la présence des tactiques de peur prédétermine la capacité du joueur à être effrayé.

Cependant, d'autres critiques peuvent être formulées contre cette théorie. Tout d'abord, on peut lui reprocher son caractère empirique lié à la restriction du corpus analysé. Celui-ci est très important (plus de trois-cents titres), mais il manifeste également une très grande unicité. Le chercheur tente de circonscrire ce qui fait la peur dans le jeu vidéo, mais peu des œuvres qu'il analyse représentent de véritables cas limites. De surcroît, il laisse sciemment de côté toute la sphère indépendante. La plupart des productions dont il traite sont soit réputées pour leur capacité à effrayer le joueur, soit issues d'une franchise littéraire ou cinématographique d'horreur. En forçant le trait, on peut même dire Perron ne réalise pas une pyramide des jeux effrayants, mais une pyramide des jeux effrayants dont la composante thématique centrale est l'horreur, voire une pyramide des *survival horror*. Face à un corpus si grand mais si peu diversifié, deux questions se posent. Les quatre tactiques de peur sont-elles uniques ou bien en existe-t-il d'autres non répertoriées et plus spécifiques à des jeux qui ne recourent pas majoritairement à l'horreur ? Surtout, ces tactiques ne peuvent-elles pas apparaître dans un jeu qui ne fait pas peur ? Je n'aurai pas l'occasion de traiter plus amplement de ce sujet car les mécaniques de jeu ne sont pas mon thème central. Toutefois, la remarque suivante permet déjà d'obtenir un élément de réponse.

Dans son analyse, Perron met une emphase particulière sur les éléments de *gameplay*, notamment le positionnement de la caméra et les informations sonores, cela afin d'insister sur les mécaniques strictement vidéoludiques capables d'induire la peur. Mais, ce faisant, il délaisse en grande partie les aspects narratifs du jeu vidéo à même de susciter ou, tout du moins, d'intensifier cette émotion. Or, il est certain que la narration vidéoludique possède des modalités d'énonciation propres (Barnabé, 2012) et, par extension, qu'elle est capable de produire la peur par des moyens qu'elle n'emprunte pas à d'autres médias.

Enfin, les arguments de Perron pour prouver le caractère effrayant d'un titre s'appuient tantôt sur le ressenti des joueurs, tantôt sur le discours des producteurs, ce qui n'est pas sans poser problème étant donné la dissonance récurrente entre ces deux points de vue. De plus, même dans le cas d'un média récent où les créateurs sont encore souvent présents pour parler de leur œuvre, le discours tenu sur un titre après qu'il est reconnu comme un succès (ou un échec) peut relever de la pure construction à des fins diverses – souvent marketing – et dissimuler le véritable dessein à l'origine de la création du jeu.

B. Un jeu apeurant

a. Décloisonnement et expansion de la pyramide

En prenant en compte les critiques adressées à la théorie de Perron, je décide de forger un nouveau terme afin de référer à ma conception de la peur vidéoludique. Le mot « *scary* » se traduit par « effrayant ». Mais je renonce à ce terme car il est trop connoté. En effet, classer un titre parmi les jeux effrayants reviendrait à dire qu'il provoque automatiquement la peur chez n'importe qui et en toutes circonstances. Or, il est crucial de rendre compte du caractère subjectif de cette émotion. Peu importe le jeu, elle n'existe jamais qu'à l'état de potentiel actualisable (ou non) par le joueur, tout un chacun possédant sa propre sensibilité non seulement au *gameplay*, mais également à la diégèse – même si, comme on le verra, ces deux aspects sont profondément liés. Aussi, au lieu de traduire littéralement l'expression de Perron, je privilégie l'adjectif « apeurant », dérivé impropre du participe présent homonyme, pour qualifier un élément ou un objet apte à provoquer la peur d'une quelconque manière dans un certain contexte, que cela soit récurrent ou rare. À la vue d'une telle définition, le lecteur pourrait se dire que, dès lors, la vaste majorité des jeux vidéo peut être qualifiée d'apeurante, ce qui enlèverait tout intérêt théorique à cette notion. Toutefois, on observera dans la suite que l'objet au centre de mon attention n'est pas vraiment le jeu, mais plutôt ses constituants. Mais avant de passer à cette partie, voyons d'abord les autres points de divergence entre ma théorie et celle du précédent chercheur.

Tout d'abord, il m'est impossible, dans un travail de cette ampleur, d'analyser autant de jeux que Perron en une vie de recherche. Cependant, je piocherai mes exemples dans un catalogue plus étendu que lui car il ne sera pas centré sur le *survival horror*, qui ne constitue qu'un fragment de mon corpus. En effet, il est crucial d'également incorporer des jeux dont la composante apeurante est plus ténue ou moins apparente d'emblée. En fait, la seule restriction que je me dois d'appliquer à mon corpus est la non-prise en compte des interactions entre joueurs, cela pour deux raisons contigües : elles apparaissent difficilement recensables sans une large enquête ethnosociologique préliminaire et leur variabilité a priori extrême rendrait complexe leur systématisation. Je ne me restreindrai pas à une période historique particulière car analyser les jeux d'une époque en fonction d'un certain critère se révélerait arbitraire. Je ne tenterai pas non plus

de schématiser une évolution segmentée des moyens de provoquer la peur – j’ai déjà montré les limites d’une telle théorisation. À l’inverse, ma recherche prendra grand soin d’établir une abstraction synchronique, même s’il importe résolument de ne pas juger les œuvres passées à l’aune des actuelles. En faisant cela, mon corpus ne sera pas restreint à une catégorie unique à l’intérieur de l’immense ensemble que constituent les jeux apeurants, ce qui permettra à ma théorie d’atteindre un degré supérieur d’universalité.

Bien qu’il serve avant tout d’outil euristique, le concept de *scary video game* apparaît également restrictif et paradoxal à cause de sa double détermination, à la fois par le discours des créateurs et par le ressenti du public. Or, comme je l’ai déjà relevé, même si les explications des concepteurs sont parfois éclairantes, elles n’en demeurent pas moins falsifiables à des fins diverses, ce qui empêche d’y voir une source d’une grande fiabilité. Il convient donc d’y recourir le moins possible, sauf s’il s’agit de constatations scientifiques à propos du média⁴¹. De plus, comme le relève Jean-Charles Ray, l’étude de la peur et des moyens de la susciter « suppose une approche centrée sur la réception, tenant compte à la fois de la construction qui dirige l’interaction [...] et de la façon dont le lecteur/joueur l’active » (2017 : 12). C’est pourquoi mon approche est axée sur l’interprétation et la réception *potentielles* du jeu par le joueur. En effet, il est vital de rendre compte de la variabilité intrinsèque à toute expérience vidéoludique au lieu de la réduire à un cheminement pré-programmé. Ainsi, un des postulats majeurs de ce travail sera le suivant : les aspects formels d’un jeu sont en mesure non pas de diriger ou de prédéterminer l’expérience du joueur, mais d’autoriser ou de favoriser une certaine gamme de ressentis.

b. La peur par-delà le gameplay

De manière générale, les études sur le *survival horror* sont axées sur les techniques capables de susciter la peur par le *gameplay*, leur origine et leur évolution spatiotemporelle. Dans une moindre mesure, certains chercheurs ont également mis en avant le traitement particulier de la narration dans ce genre d’œuvre, notamment en le faisant contraster avec la littérature (Kirkland, 2009) et le cinéma (Weise, 2009) afin que les singularités du média vidéoludique ressortent davantage⁴². Cependant, très peu d’auteurs ont réellement étudié la manière dont la diégèse vidéoludique peut provoquer la peur. Ma propre formation ne me permet pas de rendre compte de tous les aspects de cette diégèse. Je n’ai notamment pas les compétences nécessaires à l’analyse pointue du montage d’une cinématique ou à l’interprétation d’une musique. De plus, ce

⁴¹ Cette précision est nécessaire car, dans le jeu vidéo comme dans d’autres domaines, il n’est pas rare que des créateurs entreprennent un parcours dans la recherche ou qu’ils soient reconnus par les chercheurs comme ayant contribué à l’avancée scientifique dans leur domaine. On en a déjà eu la preuve avec Rouse III.

⁴² Sans vouloir ranimer un débat institutionnel, il est évident que les études en jeu vidéo peinent à être reconnues par la majorité du personnel académique plus de vingt ans après les premières publications. C’est sans doute ce qui explique l’orientation de beaucoup d’études qui examinent ce média à l’aune d’autres perçus comme plus légitimes.

travail est bien trop court pour tenter une telle exploration. Ce sont les raisons pour lesquelles je me penche ici sur l'analyse du texte. Il apparaît que ce pan de la recherche a jusqu'à présent été largement laissé de côté alors même qu'il joue un rôle clé dans l'expérience vidéoludique au côté du *gameplay* et des autres facteurs audiovisuels⁴³. Cependant, même si le texte est au cœur de ma recherche, il n'est absolument pas question de me passer des autres aspects constitutifs du jeu. En effet, si celui-ci est nommé jeu, et pas film, livre, peinture ou encore chanson, c'est parce qu'il possède un système sémiotique propre et des plus complexes (Houlmont, 2019). Analyser un de ses canaux de communication – texte, image, son et interaction – sans considérer son intrication avec les autres serait, en somme, terriblement réducteur (Grodal, 2003 : 133).

C. Une séquence apeurante

a. La nécessité théorique d'une fragmentation

Pour des raisons de facilité, j'ai jusqu'à présent employé le mot « jeu » pour référer aux éléments constitutifs de mon corpus. En réalité, cette appellation est légèrement usurpée. Lorsqu'on allume sa console ou son ordinateur, effectivement, on joue à un jeu. Lorsqu'on l'éteint après des heures de concentration plus ou moins intense, on a fini le jeu ou, en tout cas, de jouer. Après tout, ne parle-t-on pas de sciences du jeu et de *game/play studies* ? Cependant, traiter d'une œuvre vidéoludique comme s'il s'agissait d'un bloc monolithique ne va pas de soi. Entre le moment où le joueur saisit la manette et celui où il la repose, il n'a pas en permanence le même ressenti. L'apparition ou l'effacement d'un élément en cours de partie (au sens de « traversée complète du jeu » [Arsenault, 2006 : 51]) peut considérablement modifier l'expérience de l'utilisateur et la manière dont il appréhende et interprète le jeu dans le moment présent, mais aussi dans son ensemble.

Un exemple commun de cette variation de l'expérience vidéoludique est l'interruption d'une phase de jeu⁴⁴ par le visionnage d'une cinématique (ou d'une *cut-scene*)⁴⁵. Sa fonction et son appréhension par le joueur diffèrent du reste du jeu puisqu'elle a pour but typique de déployer l'histoire et le *background* des personnages, mais aussi d'assurer un certain spectacle audiovisuel. Elle possède également le rôle de récompense car elle constitue un témoignage de progression dans l'aventure (Klevjer, 2014 : 301). Par ailleurs, Fanny Barnabé note qu'« [elle]

⁴³ Techniquement, le texte peut lui aussi être compris comme une donnée audiovisuelle. Je précise donc d'emblée que j'utilise ce terme pour désigner ce qui relève des graphismes ou du son en dehors du texte (y compris sa typographie et sa prosodie).

⁴⁴ Je définis « phase de jeu » au sens large de période durant laquelle le joueur contrôle les mouvements ou les décisions du protagoniste (et pas seulement la caméra ou l'inventaire).

⁴⁵ Une cinématique est une vidéo prérendue tandis que la *cut-scene* utilise le moteur graphique du jeu. « Une différence de degré distingue cependant les deux catégories [...] (même si cette différence tend à disparaître avec les avancées technologiques récentes) puisque les *cut-scenes* réalisées grâce au moteur du jeu assurent une continuité visuelle avec les phases jouables, tandis que les cinématiques sous formes [sic] de vidéos incrustées constituent des coupures plus radicales, en raison du fort contraste graphique et esthétique qu'elles occasionnent. » (Barnabé, 2012 : 42)

romp[t] temporairement l’embrayage kinésique qui relie le joueur à son avatar et [replace] celui-là dans la position de spectateur passif » (2012 : 42), ce qui rejoint une proposition de Juul. D’après lui, la cinématique a, du point de vue du joueur, un ancrage temporel et un impact diégétique différents de celui des phases de jeu.

Les *cut-scene* ne constituent pas un temps parallèle ou un niveau supplémentaire, mais une autre façon de créer le temps des événements [temps de l’univers du jeu]. Elles ne modifient pas par elles-mêmes l’état du jeu – c’est pour cela qu’elles peuvent être habituellement passées et que l’utilisateur ne peut rien faire durant une *cut-scene*. Bien que les séquences d’action [ce que je nomme phases de jeu] aient leur temps de jeu [période durant laquelle on joue effectivement] calqué sur le temps des événements, les *cut-scene* déconnectent le temps de jeu du temps des événements. [Traduction personnelle] (2004)⁴⁶

Certes, le cas de la cinématique peut apparaître extrême car elle nie totalement et brutalement l’interaction qui fait la spécificité de la majorité des jeux. À la place, j’aurais pu analyser l’arrivée sur un écran de chargement, l’ouverture d’un inventaire ou encore le défilement des crédits. Cependant, ce cas explicite remarquablement bien les raisons qui me poussent à segmenter le jeu. Les effets de chaque portion de l’œuvre sur le joueur sont variables. Il faut dès lors trouver une manière de disséquer le jeu sans le dissoudre en éléments trop infimes et inopérants.

b. Le modèle de Hansen

Pour rendre compte de cette fragmentation du jeu en plus petites unités significantes, j’emploie un modèle formel récemment développé par Hansen (2019) qui associe au jeu vidéo la logique structuraliste de la linguistique saussurienne et de sa continuation chez André Martinet⁴⁷.

L’auteur définit le ludème comme la plus petite unité vidéoludique signifiante.

Tout comme le morphème saussurien, il est composé de deux faces non autonomes. Une se situe sur le plan du fonctionnement (côté signifié). Elle comprend un mécanisme qui, comme son nom l’indique, renvoie aux pro-

priétés mécaniques de l’élément considéré (interactions, points de vie, propriétés physiques, etc.). L’autre face se trouve sur le plan de la représentation (côté signifiant) et peut agglomérer deux types de sous-unités : les acoustèmes (sons associés) et les graphèmes (apparence graphique)

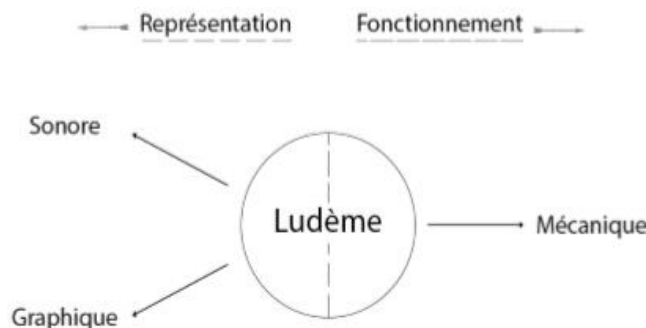


Figure 3 : Le ludème selon Hansen (2019 : 57).

⁴⁶ Original : « Cut-scenes are not a parallel time or an extra level, but a different way of creating the event time. They do not by themselves modify the game state - this is why they can usually be skipped, and why the user can't do anything during a cut-scene. While action sequences have play time mapped to event time, cut-scenes disconnect play time from event time : »

⁴⁷ La langue est constituée de signes composés de deux faces inséparables et liées arbitrairement : le signifiant (image acoustique) et le signifié (image conceptuelle). Le signe ne possède pas de valeur intrinsèque, mais se définit par opposition aux autres signes. Dès lors, le langage manifeste une double articulation. Premièrement, chaque signe se décompose en morphèmes (ou monèmes selon la terminologie de Martinet), la plus petite unité pourvue de sens. Deuxièmement, chaque morphème s'articule en phonèmes qui ne possèdent qu'une face signifiante (Martinet, 1960 ; de Saussure, 1916).

(Hansen, 2019 : 52-61). Même si chaque jeu emploie une grammaire propre, certains ludèmes deviennent reconnaissables par le joueur expérimenté, ce qui lui permet d'anticiper les mécanèmes qui correspondent à un graphème ou à un acoustème. C'est le principe de l'intertextualité (Hansen, 2019 : 93-94). Par exemple, lorsqu'un utilisateur joue pour la première fois à un jeu de tir, il comprend rapidement que les tirs dans la tête infligent plus de dégâts. Lorsqu'il se retrouve dans une situation similaire dans d'autres jeux, il réactualise cet apprentissage. Ce mécanisme peut aussi être détourné, comme c'est le cas dans *Dead space* où le joueur croit tout d'abord qu'il doit tirer dans le crâne des nécromorphes alors que leurs membres sont plus vulnérables. Au niveau supérieur, les ludèmes se structurent pour former des séquences.

En effet, le mot et le concept de séquence nous apparaissent — à la fois dans le jeu et de manière générale — comme une suite ordonnée d'éléments ou d'actions [...] La séquence s'apparente dès lors visiblement à une unité narrative équivalente à une 'scène' [...] Or, cette indication d'agencement est primordiale pour un terme sensé [sic] désigner la configuration logique des ludèmes dans un environnement délimité. (Hansen, 2019 : 65)

Les séquences, telles que définies par Hansen, constituent une division du cosmos⁴⁸ en plusieurs niveaux déterminés par le jeu. L'auteur remarque d'ailleurs qu'une telle segmentation fonctionne particulièrement bien pour les jeux qui possèdent une délimitation stricte de leur carte. Par exemple, de son point de vue, les séquences de *Sonic the hedgehog* (SEGA, 1991) seraient ordonnées comme suit : « Green Hill zone act 1, 2 et 3 » suivi de « Marble zone act 1, 2 et 3 », etc.

c. Adaptation de cette théorie

Le modèle de Hansen adopte un point de vue très formaliste. Aussi, sa définition de séquence peine à s'adapter à ma perspective plutôt centrée sur le ressenti du joueur. Je décide néanmoins de conserver ce terme en apportant quelques modifications à la définition de Hansen, car il s'agit d'un mot couramment utilisé pour désigner un segment de jeu.

Tout d'abord, le modèle de Hansen ne rend compte que des phases de jeu car il indique que le ludème comprend toujours au moins un mécanème. Dès lors, comment y incorporer les éléments dépourvus d'interactions comme, entre autres, les cinématiques ou les écrans de chargement ? En linguistique, tout morphème possède un signifié et un signifiant, mais celui-ci peut ne pas apparaître formellement dans un mot. Par exemple, « une » manifeste le féminin par son suffixe -e. En revanche, dans « un », le masculin n'est pas formellement présent. Ce morphème est dit « à un signifiant zéro » (Touratier, 2002 : 25-59). De manière analogue, on peut envisager l'existence de ludèmes « à signifié zéro », ce qui revient à dire qu'ils sont non interactifs. Une cinématique peut dès lors constituer une (suite de) séquence(s) puisque les ludèmes qui la com-

⁴⁸ Étienne Armand Amato postule que le monde d'un jeu vidéo est composé de trois éléments : la diégèse, la ludiégèse et le cosmos. Celui-ci désigne « l'univers en tant que tel, censé exister par lui-même, indépendamment de la participation du joueur, de l'intrigue et de l'objectif de jeu » (2005 : 301).

posent possèdent un mécanisme incarné dans l'absence de mécanique. Ce détour par la linguistique me permet de considérer tous les éléments du jeu comme des ludèmes assemblables en séquence, et pas seulement ceux qui présentent une possibilité d'interaction.

Ensuite, pour rendre compte de la variabilité du ressenti du joueur, il faut affiner la segmentation en séquences proposée par Hansen. Au sein même d'un niveau (l'équivalent de la séquence pour cet auteur), les ludèmes avec lesquels le joueur jongle varient. Chaque fois que cela arrive, l'utilisateur se retrouve confronté à une nouvelle situation particulière. Il s'agit là de mon concept de séquence. Il est à bien noter que mon but n'est pas de cataloguer toutes les combinaisons de ludèmes possibles au sein d'un jeu et leurs effets sur le joueur. Un tel objectif, en plus d'être pratiquement irréalisable, irait totalement contre ma vision du jeu comme un tout cohérent composé de séquences contiguës et pragmatiquement indissociables. Par ailleurs, il serait stérile d'observer le ressenti du joueur dans une séquence *in vitro* (c'est-à-dire détacher de tout contexte), car ce sont les rapports d'opposition et de continuité entre les ludèmes de chaque séquence qui influencent en majeure partie les réactions du joueur. En somme, l'impact d'une séquence sur l'expérience de jeu se base à la fois sur les ludèmes de cette séquence et sur ceux qu'elle a en commun ou en divergence avec les autres séquences qui l'entourent. De manière schématique, le séquençage⁴⁹ d'une partie peut passer par quatre procédés distincts, même si plusieurs peuvent intervenir simultanément sur différents ludèmes : l'addition, la sublimation, la soustraction et la mutation.

Le premier consiste en l'apparition d'un nouvel élément. Celui-ci peut être amené par l'activation d'un interrupteur invisible ou par l'utilisation d'une commande précise comme, par exemple, lors de l'ouverture d'un inventaire, lequel constitue un ludème et une séquence à part entière. Un cas apeurant récurrent de ce procédé est l'arrivée subite d'un danger durant une séquence paisible. Le premier niveau de *Dark souls* (FromSoftware, 2011) en fait un usage probant. Le joueur néophyte y apprend les commandes par le biais de tutoriels disposés au sol sous la forme de texte. Pour en prendre connaissance, il faut marcher dessus et interagir. Les ennemis rencontrés sont inoffensifs. Mis à part l'apprentissage des mécanismes liés à l'avatar et la découverte du cosmos, les séquences successives varient peu. Quelques minutes après le début très aisé de son aventure, le protagoniste arrive dans une grande salle avec un message au sol. Le joueur dont c'est le premier essai a normalement le réflexe d'aller le lire en pensant avoir affaire à de nouvelles instructions. Il ne s'agit toutefois plus d'un tutoriel au ton impersonnel mais d'un message avec une adresse directe : « Fuyez ! » L'instant d'après, un *boss* colossal, le Démon du

⁴⁹ En génétique, le séquençage désigne la « [d]étermination de la séquence (suite ordonnée) des bases azotées constituant un fragment d'A.D.N. [Acide DésoxyriboNucléique] » (*Larousse en ligne*, s.d.). Par analogie, je l'utiliserai afin de désigner la segmentation d'un jeu en séquences.

Refuge, atterrit avec fracas devant le protagoniste désarmé et menace de l'écraser avec son marteau⁵⁰. En quelques secondes, trois séquences de jeu différentes se succèdent : apprentissage/exploration, appréhension d'une menace, alarme/horreur⁵¹. La deuxième est introduite par la lecture du message d'avertissement qui sort le joueur de son exploration paisible pour le placer très brièvement dans une situation d'expectative et de surprise. La troisième est liée à l'apparition subite d'un ennemi effrayant et/ou dégoûtant. Notons au passage que ces deux dernières séquences emploient de manière exemplaire les tactiques de peur de Perron.

Le deuxième procédé s'apparente au retrait d'un ludème de l'environnement de jeu immédiat. À nouveau, il s'agit d'un processus sur lequel le joueur n'a pas nécessairement de prise directe. L'élément soustrait demeure potentiel et peut réapparaître incessamment. Dans le niveau décrit précédemment, le protagoniste est normalement⁵² contraint de fuir la confrontation car il est sous-équipé. Dès lors qu'il a passé une petite porte située sur la gauche, il ne peut plus être poursuivi par le Démon du Refuge, mais celui-ci ne disparaît pas pour autant du jeu. Le protagoniste se retrouve de nouveau dans une suite de séquences plus paisibles (malgré la présence de quelques ennemis plus résistants) et orientées apprentissage/exploration, mais le joueur peut supposer que le combat n'en restera pas là. Le *boss* demeure à l'état de potentialité dans l'esprit du joueur et les séquences suivantes sont marquées de l'empreinte de la créature. Pour reprendre un concept d'Arsenault, une telle rencontre engendre une « résonance » (2011 : 326) qui se répercute sur le restant de l'expérience de jeu. Cela dit, la séquence du combat final avec cet ennemi perd une grande partie de sa capacité apeurante car l'effet de surprise initial a disparu et le protagoniste est équipé en conséquence, ce qui amoindrit la dangerosité de la bête.

La soustraction, en comparaison de la sublimation, comprend l'effacement pur et simple d'un ludème. Les ennemis sont évidemment les plus concernés. Leur mort apporte généralement au joueur un réconfort ou un soulagement égal à la difficulté du combat mené. Cela dit, d'autres ludèmes peuvent être soustraits et augmenter la tension du joueur. C'est notamment le cas des munitions, des kits de soins ou encore de l'argent⁵³.

⁵⁰ Martyx CZ, 2017, *PC longplay Dark souls : prepare to die edition 1 of 2 [720p 60FPS]*, 6min35sec, <https://tinyurl.com/y468ep9e>

⁵¹ De la même manière que pour la dénomination des sèmes, les séquences n'ont pas à avoir une appellation fixe. C'est au chercheur de trouver le(s) qualificatif(s) qui correspond(ent) le mieux à la description de la situation.

⁵² En théorie, il est possible de tuer ce *boss* lors de la première rencontre en lui lançant des explosifs sélectionnables en début de partie ou en l'attaquant des centaines de fois avec une épée brisée ou à mains nues. Cependant, ces solutions alternatives requièrent une certaine maîtrise de la part du joueur.

⁵³ En théorie, chaque unité de ce type d'élément constitue un ludème. Cependant, déterminer une nouvelle séquence à chaque tir ou à chaque achat rend le séquençage inutilement complexe. Pour des ludèmes comme ceux-ci, qui existent en grande quantité dans une même séquence, il est plus raisonnable d'établir une gradation, par exemple à quatre rangs (profusion, suffisance, pénurie, néant), même si elle court le risque d'une certaine subjectivité.

La mutation, quant à elle, modifie au moins une des deux faces d'un ludème. Elle intervient dans un grand nombre de situations : l'altération des caractéristiques d'un personnage, lorsque les propriétés physiques de l'environnement changent sans transition extradiégétique, lorsqu'un élément perd des points de vie, etc. Prenons un cas apeurant de mutation de l'environnement. *Sonic the hedgehog* possède trois niveaux dénommés « Labyrinth zone ». Contrairement au reste du jeu qui se déroule sur la terre ferme, cette zone force Sonic à se déplacer par intermittence dans un milieu aquatique. Une fois dans l'eau, les mécanèmes de l'avatar sont modifiés de deux façons : ses mouvements sont plus lents et gagnent en inertie et, surtout, le joueur doit gérer un nouveau paramètre, une jauge d'oxygène. Lorsque Sonic est au bord de l'asphyxie, une musique pressante et angoissante s'enclenche et un compte à rebours apparaît. Ces deux éléments combinés à l'imminence de la mort peuvent induire un sentiment d'anxiété, voire de peur, qui ne prend fin qu'avec la noyade de Sonic ou l'arrivée providentielle d'une bulle d'air.

Comme on le voit à travers tous ces exemples, l'expérience du joueur est sujette à des variations majeures causées par les modifications parfois infimes des ludèmes en présence. C'est là la raison qui me pousse à effectuer une analyse sémiotique exhaustive de successions de séquences plutôt que d'observer le jeu de façon globale.

Dans la suite, afin de rendre mon discours plus limpide, je recourrai au mot « élément » en lieu et place de « ludème ». Quant aux quatre opérations décrites, je ne les citerai qu'assez peu. En effet, je préfère privilégier la lisibilité de mon travail à l'utilisation d'un vocabulaire trop redondant.

D. Conclusion : un préambule à une analyse sémiotextuelle

Les exemples employés jusqu'à présent n'abordaient le texte que de manière superficielle. En effet, il m'apparaissait nécessaire de montrer en premier lieu comment le jeu peut faire peur de manière générale, cela pour trois raisons. Premièrement, le jeu est un média trop complexe pour aborder un seul de ses aspects sans aucun préambule. Deuxièmement, le caractère apeurant du texte et de la narration dans le jeu vidéo est un élément encore fort peu observé en comparaison de l'influence du *gameplay*. Or, entamer une recherche sans rendre compte des précédentes études sur les mécaniques de jeu serait peu raisonnable. Troisièmement, peu de jeux possèdent uniquement des ludèmes textuels. De manière générale, il est à considérer que le moyen de communication de l'expérience privilégié par de nombreux jeux demeure l'interactivité. Le texte est donc parfois secondaire dans la compréhension de cette expérience, mais cela ne l'empêche pas d'être indispensable dans la majorité des cas.

II. Tomber nez à nez avec l'innommable : se confronter à (la définition de) la peur

La peur. Depuis le début de ce travail, je n'ai cessé d'utiliser ce mot et d'autres qui lui sont associés de près ou de loin sans jamais prendre le temps les définir clairement. Ce chapitre est là pour combler cette lacune. Ayant déjà donné quelques exemples de séquences apeurantes et d'autres où la peur est parfois confondue avec des concepts proches, je détaillerai premièrement les problèmes terminologiques qui découlent de la non-différenciation de ces états ; opérer une étude contrastive étant une bonne manière d'aborder l'émotion qui m'intéresse. J'adopterai ensuite un point de vue psychologique afin d'établir les conditions nécessaires à l'émergence de la peur et ce qui la différencie des autres émotions. Dans une autre perspective, je reviendrai sur mes précédentes considérations concernant l'horreur afin de préciser l'opposition que j'opère entre une œuvre apeurante et une œuvre horripilante, les deux étant amalgamées ou confondues au sein de nombreux discours. Une fois ma conception de la peur explicitée, j'observerai par quels véhicules passent les émotions dans un jeu vidéo ; le facteur de l'interactivité provoquant une implication particulière du joueur, implication que l'on ne rencontre pas dans d'autres médias. Il importera néanmoins de ne pas s'en tenir aux modèles centrés sur l'expérience proprement ludique et de s'intéresser à d'autres éléments cruciaux mais encore peu théorisés ou observés. Enfin, sur la base des particularités dégagées, je fragmenterai la notion de peur en différentes catégories mieux à même de rendre compte de la variété de situations qui peuvent susciter cette émotion et de son impact sur l'expérience de jeu.

1. Une pluralité d'émotions

A. La cohue synonymique

Avant de traiter en profondeur de la notion de peur, il est intéressant d'observer les synonymes qu'en proposent quelques dictionnaires afin de déconstruire certains aprioris et d'éliminer plusieurs sens potentiellement parasites. Le mot « peur » provient du latin *pavor* qui se traduit par « effroi, épouvante, crainte ». Selon le *Gaffiot* (2016), *Pavor* est également la divinité de la peur consacrée par le troisième roi légendaire de Rome, Tullus Hostilius. Dans le *TLFi* (s.d.), quelques synonymes sont référencés sous la définition de la peur en tant qu'émotion :

État affectif plus ou moins durable, pouvant débiter par un choc émotif, fait d'appréhension (pouvant aller jusqu'à l'angoisse) et de trouble (pouvant se manifester physiquement par la pâleur, le tremblement, la paralysie, une activité désordonnée notamment), qui accompagne la prise de conscience ou la représentation d'une menace ou d'un danger réel ou imaginaire. Synon. *crainte, effroi, épouvante, frayeur, terreur* ; arg., pop. *frousse, pétouche, trouille, venette*.

Ce dictionnaire usuel recense déjà plusieurs synonymes. Si l'on ajoute tous ceux que reprennent des dictionnaires plus spécialisés comme le *Dictionnaire électronique des synonymes*

(s.d.) ou encore le *Dictionnaire des synonymes et des contraires* (1992) d'Henri Bertaud du Chazaud, le nombre devient astronomique. Or, comme le note Niccolò Tommaseo dans la préface de son *Dizionario dei sinonimi* (1892 : 3), la vraie synonymie est un mythe. Non seulement aucun de ces mots n'est interchangeable en tout contexte, mais, surtout, ils renvoient chacun à des concepts distincts, que ce soit en matière d'intensité (la terreur, l'épouvante et la frayeur produisent une plus forte impression), de durée (la frayeur est passagère), de temporalité (la crainte et l'appréhension renvoient préférentiellement à un événement futur) ou d'objet (l'effroi est un saisissement de l'esprit induit par la peur). En somme, la peur correspond à un état particulier qu'aucun autre terme ne saurait équivaloir parfaitement. Mais encore faut-il réduire la polysémie de ce mot.

B. Un usage trop courant

Ci-dessus, j'ai mentionné une définition de la peur d'un point de vue psychologique. Cependant, le mot est utilisé dans beaucoup de domaines, de contextes et d'expressions où il ne renvoie pas à une émotion. Ce constat assez simple mais d'une importance capitale est opéré notamment par le psychologue Nico Henri Frijda :

En fait, beaucoup de mots d'émotions, y compris la peur, sont souvent utilisés simplement pour référer à la présence de constellations cognitives similaires à celles qui suscitent l'émotion (c'est-à-dire qui provoquent un changement de préparation à l'action), même lorsque ces constellations ne sont la source d'aucune émotion : « Nous avons bien peur que les récoltes de pommes de terre soient moins abondantes que l'année passée, même si nous espérons qu'elles ne le seront pas, en dépit des déceptions actuelles » n'a pas de rapport avec une émotion. Les mots comme *espoir*, *peur* ou *colère* ne réfèrent pas à un phénomène psychologique unitaire. [Traduction personnelle] (1986 : 74)⁵⁴

En plus du problème relevé par Frijda, le mot « peur » est susceptible de référer à d'autres émotions sans aucun lien. Par exemple, dans l'expression « j'ai peur d'avoir mal agi », une émotion est convoquée, mais il s'agit de culpabilité, et non de peur. De la même manière, la peur de la vieillesse (et, par extension, de la mort), lointaine et inéluctable, ne renvoie pas directement à cette émotion, mais à une forme très faible d'anxiété qui est un mélange de peur et d'anticipation selon Robert Plutchik (1962 : 118). Il en est de même pour toutes les peurs eschatologiques qui irriguent chaque culture à travers le monde (Mannoni, 1982 : 96). Un cas plus crucial pour mon étude est celui de la « peur de perdre ». Cette expression est assez courante dans le monde du jeu vidéo pour être le titre d'un article de Juul (2009). Cela dit, cette peur d'échouer est-elle équivalente à la peur ressentie lorsqu'un monstre surgit devant le protagoniste et le menace de ses crocs ? Lorsque je tente de terminer un niveau difficile, suis-je réellement apeuré ? Deux éléments per-

⁵⁴ Original : « In fact, many emotion words, fear included, are often used merely to refer to the presence of cognitive constellations similar to those eliciting emotions (that is, eliciting action readiness change), even when these constellations do not elicit any emotion : “ we fear potato crops will be smaller than last year, although we hope they do not, current disappointments notwithstanding ” is not a report on emotion. Words like *hope*, *fear*, or *anger* do not refer to unitary psychological phenomena. »

mettent de répondre par la négative. Premièrement, « peur » est ici encore employé dans une expression relativement figée. Si je peux éventuellement dire « crainte de perdre », il est plus difficile de parler d'une « terreur de perdre ». Deuxièmement, si un titre est apeurant dès lors que j'éprouve un peu de difficulté à le terminer, alors il ne me reste plus qu'à conclure mon chapitre en disant que tous les jeux où il y a la possibilité de perdre font peur, ce qui reviendrait à annihiler tout le travail de classification accompli jusqu'à présent. C'est ce à quoi risque de conduire un raisonnement comme celui d'Aki Järvinen dans un article dont je reparlerai :

La peur dans *Super monkey ball* [SEGA, 2001] est la peur de tomber de la piste, et l'émotion d'incertitude liée à cela équivaut au doute du joueur sur sa capacité à jouer pour faire en sorte que la perspective de peur ne se confirme pas – et l'émotion d'espoir est ancrée dans la même perspective mais de manière inverse ; il émerge un espoir de réussite lorsque le joueur parvient à rester au milieu de la piste. Dans les expériences de jeu de *Silent Hill*, d'un autre côté, l'incertitude s'incarne dans la conception des environnements de jeu et dans les personnages, et la peur provient de leur nature horrible et mystérieuse. [...] Les deux *game design* cherchent à susciter l'émotion de suspense à travers la peur et l'incertitude, mais les incarnations matérielles d'éléments particuliers (personnages, environnements, son, etc.) établissent les conditions d'émergence du suspense de manières totalement opposées : colorées et gaies dans le premier cas, sombres et horribles dans le second. [Traduction personnelle] (2009 : 94)⁵⁵

Selon Perron (2018 : 119), l'émotion suscitée par un titre comme *Super monkey ball* est plus proche du stress ou de l'énervement. En somme, de nombreuses expressions et tournures de phrase qui contiennent le mot « peur » ne réfèrent pas à une émotion ou, tout du moins, pas à cette émotion. Cette remarque peut sembler triviale, mais il importe de la garder à l'esprit, sans quoi on pourrait penser que j'exclus de mon raisonnement bon nombre de cas de peur qui n'en sont en fait pas (ou pas vraiment).

D'autres cas plus particuliers méritent également d'y être attentif, car ils ne marquent pas une rupture avec la peur, mais plutôt une variation ou un prolongement. Dans plusieurs formulations, « peur » peut rendre compte de certains de ses synonymes. « J'ai très peur ! » renvoie à la panique ou à la terreur à cause de l'intensif. Cette phrase peut d'ailleurs être réécrite en « je suis dans un état de panique ! » ou « je suis terrifié ! » (même s'il est peu probable que quelqu'un dans cette situation formule de telles phrases). « Une peur vive », par sa fugacité, signifie avoir eu une frayeur. À l'inverse, « j'ai peur de ce qui se cache dans l'ombre » témoigne d'une forme d'appréhension ou de crainte puisque l'objet de la peur n'est pas encore à vue et peut émerger d'une seconde à l'autre, déclenchant alors la peur au sens premier du terme. J'analyserai dans la

⁵⁵ Original : « The fear in *Super Monkey Ball* is the fear of falling from the track, and the emotion of uncertainty related to it equals the uncertainty of one's own ability to perform in a way that the prospect of fear does not become confirmed – and the emotion of hope is anchored to the same prospect but in a reverse manner; there emerges hope for success when the player manages to stay in the middle of the track. In play experiences of *Silent Hill*, on the other hand, uncertainty is embodied in the design of the game environments and characters, and fear rises from their horrific and mysterious nature. [...] both game designs seek to elicit the emotion of suspense through fear and uncertainty, but the material embodiments of particular design elements (characters, environments, sound, etc.) set the eliciting conditions for suspense in quite opposing ways: colorful and cheery in the first case, vs. dark and horrifying in the second. »

suite comment articuler ces termes problématiques à ma notion de peur, le but n'étant pas de les rejeter au profit d'une conception restrictive de cette émotion, mais plutôt de montrer comment ils permettent de mieux la comprendre dans ses diverses manifestations.

2. Définir l'inconsistant et cerner une expérience individuelle

A. Qu'est-ce qu'une émotion ?

Avant même de discuter plus avant du concept de peur, il importe de revenir brièvement sur celui plus fondamental d'émotion et plus particulièrement sur leur émergence et leur influence sur le comportement. Un travail de cette ampleur ne peut se permettre de passer en revue et de comparer toutes les définitions existantes, d'autant plus que, comme le relèvent Imen Tayari, Nhan Le Thanh et Chokri Ben Amar, « le seul point sur lequel tous les psychologues s'accordent, c'est que le concept est difficile à définir » (2009 : 6), notamment à cause de son caractère abstrait et de son aspect multifacette. Pour ne citer qu'un exemple, les théories behavioristes mettent l'accent sur les stimulus et les réponses qu'ils induisent via une automatisation progressive du comportement humain tandis que les cognitivistes postulent l'existence d'un mécanisme interne chargé de l'évaluation correcte des événements perçus. Face à cette foule de conceptions, il est plus raisonnable de reprendre et d'accorder quelques théories particulièrement aptes à rendre compte des spécificités du média vidéoludique.

Malgré le paradoxe d'un de ses raisonnements, Järvinen (2009 : 89) décrit une méthode d'analyse relativement opérante, quoiqu'assez ambitieuse. Selon lui, il est possible de prédire la nature générale de l'expérience de jeu et la manière dont elle se déroule étape par étape car le comportement et le ressenti du joueur peuvent être conçus comme une chaîne de réactions aux affordances offertes par le système⁵⁶. Pour parvenir à cet objectif, il s'inspire de la théorie cognitive de Frijda (1986). Pour ce psychologue, « ce qui la [l'émotion] caractérise essentiellement est un changement dans la préparation à l'action, et non l'expression faciale qu'elle communique » (Deslongchamps-Gagnon, 2016 : 3) comme le pensent les tenants des théories darwiniennes⁵⁷.

Maxime Deslongchamps-Gagnon (*Ibid.* : 3-5) synthétise les sept processus établis par Frijda (1986 : 454-456) et les ramène à trois opérations plus aisément applicables à des cas concrets : préoccupation, évaluation et préparation ou tendance à l'action. À un niveau individuel, la préoccupation réside dans un tri entre les événements neutres et ceux qui revêtent une signification

⁵⁶ Cet objectif ne recoupe pas celui du joueur modèle d'Arsenault. Järvinen ne parle à aucun moment d'un parcours type emprunté par le joueur.

⁵⁷ « Les principaux actes de l'expression, chez l'homme et les animaux, sont innés ou héréditaires ; c'est-à-dire qu'ils ne sont pas un produit de l'éducation de l'individu ; c'est là une vérité universellement reconnue. [...] Ces seuls faits [les cris des nouveau-nés et le rougissement du crâne des jeunes enfants en colère] suffissent pour montrer qu'un grand nombre de nos expressions les plus importantes n'ont pas eu besoin d'être apprises. » (Darwin, 1872 : 381)

particulière. Seuls ceux-ci sont susceptibles de provoquer une émotion. « Un joueur réagit émotionnellement à des états du jeu parce qu'il est préoccupé notamment par le résultat d'une partie, par son intégrité physique et celui des autres participants, ainsi que par le bon respect des règles du jeu. » (Deslongchamps-Gagnon, 2016 : 34) Le stimulus à la source d'une émotion peut être un évènement externe aussi bien qu'une réflexion interne.

Ensuite, l'évaluation consiste à relever certaines caractéristiques d'un évènement préoccupant. Chaque émotion répond à une structure particulière. Dès lors, une combinaison de traits détermine le ressenti de l'individu. Pour la peur, il s'agit de l'incertitude et de la perspective de ne pas pouvoir modifier soi-même le cours des choses (selon Frijda [1986 : 218-219]⁵⁸) ou de la perception d'un danger (selon Plutchik [1962 : 72-75]). Je reviendrai dans la suite sur les différentes origines de cette émotion. Il est à noter que, dans la théorie cognitive, l'objet de l'évaluation n'est pas le réel concret, mais la représentation que s'en fait l'individu, ce qui explique la subjectivité des émotions (Jenkins et Oatley, 1996 : 26-27).

Enfin, la préparation ou tendance à l'action permet l'adaptation de l'individu à l'évènement perçu. Cela peut se manifester sous la forme de réactions comportementales (la peur provoque le repli, la surprise immobilise le sujet) ou physiologiques (la peur induit la diurèse). Lorsque ces trois opérations se sont déroulées, une boucle cognitive a eu lieu. Elle est immédiatement suivie d'une deuxième boucle et ainsi de suite, les boucles successives ayant pour objectif de réévaluer l'évènement en cours et, éventuellement, de neutraliser ou de moduler l'émotion premièrement ressentie⁵⁹. Par exemple, lorsque je sursaute à la suite d'un *jump scare*, je manifeste une émotion d'alarme (soit la fusion de la peur et de la surprise [Plutchik, 1962 : 118]) avant de me rendre compte du subterfuge et de reprendre mon calme (absence d'émotion ou soulagement). Dans une autre situation, le *jump scare* peut être suivi de l'introduction d'un danger avéré. Passé l'alarme initialement ressentie, trois possibilités s'imposeront alors à moi : fuir à cause de la peur induite par la menace, rester dans un état de surprise le temps que mon esprit parvienne à imaginer une solution ou contrattaquer si j'en ai les moyens physiques et psychologiques.

⁵⁸ Pour donner d'autres exemples du fonctionnement de la théorie de Frijda, l'espoir requiert également de l'incertitude, mais aucun individu n'a la volonté de modifier le résultat d'un évènement espéré. L'ennui, lui, n'est ni certain ni incertain puisqu'il est acté. De plus, l'individu a la sensation de pouvoir modifier l'évènement ennuyeux en cours.

⁵⁹ D'autres modèles assez semblables à celui de Frijda ont été développés pour rendre compte du ressenti de l'individu et, plus particulièrement, du joueur ou, tout du moins, du spectateur de fiction. Citons le cercle euristique du *gameplay* mis au point par Perron (2006) ou encore le PECMA de Torben Grodal (2003 : 152-153 ; 2009 : 145-147). Le premier rend globalement compte de l'échange d'informations entre le joueur et la machine. Il est divisé en trois parties : le système de jeu, la perception/l'analyse des données perçues et la réaction sensorimotrice. Le second modèle, d'abord élaboré pour le cinéma puis étendu au jeu vidéo, expose que la réception d'une œuvre passe par quatre étapes successives : perception, émotion, cognition et action motrice (d'où le nom du modèle). Les trois proposent une vision cyclique de la cognition, mais chacun possède ses spécificités et met l'accent sur certains points. Je privilégie le modèle de Frijda (adapté par Deslongchamps-Gagnon) pour sa facilité d'application et son plus haut degré de généralisation.

B. La classification des émotions : qu'est-ce que la peur ?

a. Le modèle cognitiviste

Une fois définie la manière dont les émotions se constituent, sont modifiées et influencent nos actions, il reste à trouver un modèle satisfaisant pour les classer et ainsi distinguer la peur. Järvinen s'inspire des travaux d'Andrew Ortony, Gerald L. Clore et Allan Collins (1988) qui « basent leur théorie sur l'étude de groupes d'émotions suscitées par des conditions similaires. Les chercheurs déterminent des ensembles d'émotions avec des conditions d'apparition structurellement liées [traduction personnelle] » (Järvinen, 2009 : 90)⁶⁰. Le modèle OCC postule l'existence de cinq catégories d'émotions en fonction de leur source. La peur appartient aux émotions basées sur des perspectives potentielles (« *prospect-based emotions* »), à savoir des affects influencés par des événements dont on peut anticiper le déroulement (Clore, Collins et Ortony, 1988 : 85-171).

En plus de cette catégorisation, le modèle OCC considère différentes variables liées à la source de l'émotion qui peuvent affecter l'intensité de celle-ci. Parmi celles qui influencent le plus la peur, citons :

- La proximité temporelle avec l'élément déclencheur, s'il est perçu par le sujet (ou, tout du moins, s'il croit le percevoir), augmente la force de l'émotion. Une peur subie voit également ses effets diminuer progressivement au fur et à mesure que le temps passe ;
- Son caractère inattendu accroît l'émotion de surprise au détriment de la peur⁶¹ ;
- Sa probabilité, si elle est haute, augmente la force de la peur. À l'inverse, si un événement paraît totalement improbable, il y a peu de chances qu'un individu l'anticipe et l'émotion ressentie se rapprochera davantage de la surprise ;
- L'excitation⁶² qu'il suscite peut grandement motiver l'implication du sujet. Si l'élément déclencheur n'éveille pas son intérêt, il y a moins de chances qu'il soit réceptif à la peur ;
- Son aspect réel, assimilable, dans le cas du jeu vidéo, à la façon dont le joueur parvient à pénétrer l'univers virtuel et à s'en imprégner (*Ibid.* : 59-84).

Dans le cadre d'une analyse des émotions suscitées par un jeu, le modèle OCC permet de rendre compte d'une large gamme de ressentis chez le joueur. Cependant, c'est également de ce

⁶⁰ Original : « Ortony *et al.* base their theory on the study of groups or clusters of emotions that are elicited by similar conditions. They arrive at groups of emotions with structurally-related eliciting conditions. »

⁶¹ Ce constat peut sembler assez contrintuitif. Il s'agit en fait du principe à la base de la théorie de la bombe élaborée par Alfred Hitchcock. Dans une scène, si une explosion se produit soudainement, sans signes avant-coureurs, le spectateur est très surpris, mais il n'a pas peur, ou de manière très restreinte. À l'inverse, si le public est certain de la présence d'une bombe, il redoutera en permanence qu'elle se déclenche (Krzywinska, 2009 : 272-273).

⁶² En anglais, le mot utilisé par les différents auteurs est « *arousal* ». Ce terme est habituellement traduit par excitation ou, plus rarement, par éveil, mais le passage au français enlève une partie de sa signification au mot. En psychologie, *arousal* désigne à la fois l'excitation provoquée par un objet et l'intérêt qu'on lui porte (souvent dans un cadre sexuel).

modèle que provient le paradoxe de l'article de Järvinen. Dans l'introduction de *The Cognitive structure of emotions*, les auteurs précisent d'emblée ceci :

La théorie que nous proposons n'est décidément *pas* une théorie des *mots* d'émotions. En effet, nos caractérisations des émotions sont projetées émotionnellement en des mots aussi indépendants que possible des mots d'émotions, d'une part parce que nous croyons que la structure du lexique des émotions et celle des émotions elles-mêmes ne sont pas isomorphes, d'autre part parce qu'une théorie à propos des émotions doit traiter du genre de choses auxquelles les mots d'émotions réfèrent, et pas des mots eux-mêmes. [Traduction personnelle] (*Ibid.* : 1-2)⁶³

Un tel objectif est louable du point de vue psychologique, mais il n'est pas sans poser problème dès lors que l'on s'attèle à la délimitation des nuances de chaque émotion. Ainsi, dans les émotions basées sur des perspectives potentielles, Ortony, Clore et Collins (*Ibid.* : 110) distinguent premièrement la peur de l'espoir en fonction de la désirabilité de l'évènement. Deuxièmement, si un évènement non voulu se réalise, il provoque la vraie peur (« *fears-confirmed* ») ou, s'il n'advient pas, la peur devient du soulagement. Frijda (1986 : 197-198), quant à lui, rassemble l'anticipation et la réalisation de l'évènement non désiré sous la dénomination « peur ». Cependant, une telle délimitation de la peur l'apparente aussi bien à la plus forte des terreurs qu'à un stress passager ou encore à l'attente d'un évènement apeurant.

b. Le modèle psychoévolutionniste

D'autres chercheurs plus proches des théories psychoévolutionnistes (dans la lignée de Darwin) opèrent une distinction entre ces états⁶⁴. Selon Auguste Ley et Marie-Louise Wauthier, les émotions se rattachent à des instincts fondamentaux. La peur, mais aussi la colère, « extériorisent une défense du moi physique » (1946 : 7-9 ; 43)⁶⁵.

En psychologie, le terme peur doit être réservé à cette *émotion-choc* qui accompagne l'attente ou la représentation d'un danger. C'est dire qu'il convient même de distinguer la peur avec notion du danger, de ces réactions réflexes qui accompagnent chez le jeune enfant la perception d'un bruit violent, la perte brusque d'équilibre ou l'apparition soudaine dans le champ visuel d'un objet inattendu. (*Ibid.* : 9)

Contrairement aux auteurs cognitivistes, qui considèrent que la peur provient d'un évènement indésirable, Ley et Wauthier (1946 : 11) insistent sur un autre facteur plus spécifique, la

⁶³ Original : « The theory we propose is decidedly *not* a theory about emotion *words*. Indeed, our characterizations of emotions are emotionally cast in terms that are as independent of emotions words as possible, partly because we believe that the structure of the emotion lexicon is not isomorphic with the structure of emotions themselves, and partly because a theory about emotions has to be a theory about the kinds of things to which emotion words refer, not about the words themselves. »

⁶⁴ Il est à noter que la manière dont ces théories rendent compte de la formation des émotions chez un individu ne diffère pas fondamentalement de l'approche cognitive. Par exemple, le modèle en sept processus de Frijda n'entre pas en conflit avec la conception psychoévolutionniste. Leurs points de rupture se situent plutôt au niveau des éléments qu'elles jugent déterminants dans la formation de chaque émotion en particulier et dans l'insistance de la psychologie évolutionniste sur l'héritage de certains mécanismes mentaux au fil de l'évolution.

⁶⁵ La différence entre peur et colère se manifeste quant à elle par une série de processus physiologiques inhibés ou activés selon le cas (sudation, diurèse, défécation, larmoiement, etc.) et aussi par une réaction d'écartement ou de destruction de l'élément désagréable dans le cas de la colère, là où la peur commande la fuite ou la défense des organes sensibles, plus rarement la riposte (Mannoni, 1982 : 8-9 ; Plutchik, 1962 : 72-84).

perception d'un danger immédiat⁶⁶. Se faisant, ils opèrent une distinction nette entre la peur, qui nécessite un certain degré de conscience et de préhension sur le monde, et la surprise, qui correspond à un sursaut instinctif déjà repérable chez le nourrisson. Plutchik opère un constat similaire. Selon lui, « la capacité d'un organisme à réagir aux stimulus dans son environnement avec un des schémas émotionnels prototypiques est essentiellement une caractéristique adaptative des systèmes vivants, de l'amibe à l'homme [traduction personnelle] » (1962 : 170)⁶⁷. Toutefois, cela n'empêche pas un individu d'apprendre à modifier certains signes expressifs externes ou d'avoir une évaluation différente des événements en fonction de ses expériences antérieures (*Ibid.*), ce qui explique la variabilité du ressenti des émotions dans la conception psychoévolutionniste.

Outre ses explications sur l'origine des affects, Plutchik (*Ibid.* : 40-53) développe un modèle psychologique qui tente de comprendre non seulement les types d'émotions existantes, mais aussi leur variabilité dans des situations similaires. Sa théorie, dite des émotions de base (ou primaires), part de trois postulats. Premièrement, il existe huit émotions pures qui sont représentées par paires opposées : la joie et la tristesse, l'anticipation et la surprise, la confiance et le dégoût, la colère et la peur. Ce sont des constructions hypothétiques dont les propriétés sont inférées en observant les réactions physiologiques et comportementales que certaines catégories de stimulus induisent. Je m'attarderai sur la source de la peur ainsi que sur celle de trois autres émotions cruciales pour mon propos. La peur apparaît lorsqu'un danger direct est perçu⁶⁸. La réaction qu'elle induit est la recherche de la sécurité

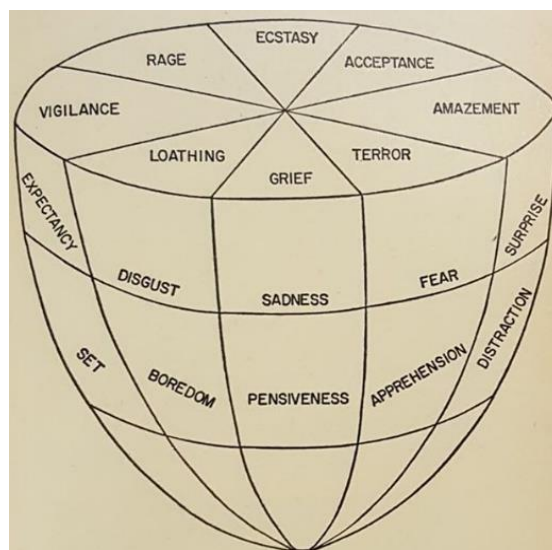


Figure 4 : Vue simplifiée du modèle de Plutchik. Le dessus du solide regroupe les plus hauts degrés de chaque émotion primaire (1962 : 111).

⁶⁶ En ce sens de réaction à un danger, la peur doit être distinguée de la phobie qui ne renvoie pas à une émotion, mais à un trouble persistant et envahissant du comportement qui provoque une réaction irraisonnée envers des éléments souvent dépourvus de dangerosité. Contrairement à notre émotion, qui induit un besoin de protection, la phobie provoque une paralysie à la fois du corps et de l'esprit (André, 2004 : 12-19 ; Bourdin, 2008 : 227). Je ne traiterai pas de la phobie dans ce mémoire étant donné son statut pathologique qui la rapproche de la névrose ou, dépendant des acceptions, de l'angoisse.

⁶⁷ Original : « The capacity of an organism to react to stimuli in its environment with any of the prototypic patterns of emotion is essentially an adaptative characteristic of living systems from the amoeba to man. »

⁶⁸ Sur ce point, central pour le reste de mon développement, Plutchik est rejoint par bon nombre d'auteurs présents et passés. Par exemple, pour Edmund Burke, « [L]es passions relatives à la conservation de soi sont ordinairement modifiées par la douleur ou le danger. [...] [L]es passions qui ont pour objet la conservation de soi [...] ont leur source principale dans la douleur et le danger, et [ce] sont les plus puissantes de toutes les passions » (1757 : 68-69). À travers plusieurs exemples, je préciserai par la suite cette notion de danger, remarquablement abstraite et subjective lorsqu'on considère le média vidéoludique. Pour l'heure, contentons-nous d'une définition assez large en disant qu'est dangereux tout élément ou événement perçu comme ayant une influence néfaste sur certains éléments de l'univers du jeu et/ou sur le joueur et contre lequel les moyens de défense sont limités, voire absents.

par la fuite, l'évitement, éventuellement la parade ou, en dernier recours, la protection des organes sensibles, notamment les yeux⁶⁹. Dans des situations extrêmes – en particulier lorsque l'exécution d'une menace semble inéluctable –, elle peut aussi tétaniser physiquement et mentalement l'individu afin de le protéger d'un traumatisme. Dans un tel cas, la fuite est mentale, l'esprit cherche un moyen de préservation tandis que le corps est laissé à l'abandon, paralysé. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, la peur ne déclenche pas une désorganisation des actions. Elle a plutôt tendance à favoriser l'adaptation rapide à une situation (Mannoni, 1982 : 47). La surprise, quant à elle, provient d'un événement inattendu – peu importe qu'il soit positif ou négatif. En plus d'un sursaut instinctif, elle entraîne un ralentissement des fonctions corporelles afin de laisser à l'esprit le temps de se réorienter suivant les nouvelles données apparues en un instant. À l'opposé, l'anticipation naît de la confrontation à un territoire inconnu pour lequel le sujet manifeste plus ou moins d'intérêt. Dans un tel cas, ses instincts exploratoires s'éveillent et il cherche à comprendre ou à anticiper les événements qui pourraient survenir. Enfin, le dégoût provient du contact (physique, visuel, olfactif ou auditif) avec un objet désagréable, voire du simple fait de songer à celui-ci. À l'instar de Julia Kristeva (1980 : 10), Plutchik (1962 : 65-107) estime que la réaction primaire à cette émotion est le vomissement. Cependant, cette réponse apparaît spécifique à une forme très primitive de dégoût, celle qui a pour fonction de purger l'organisme d'un aliment indigeste, d'un poison ou d'un corps étranger. Dans un cadre plus large, je préfère parler de rejet, au sens de mouvement instinctif du sujet contre un élément qu'il considère abject.

Deuxièmement, toutes les autres émotions sont le fruit du mélange des émotions de base. Mis à part les paires opposées, chaque émotion peut se combiner avec une autre pour donner lieu à des composés plus complexes nommés dyades. Pour reprendre un exemple déjà cité, un événement surprenant et effrayant engendre une émotion d'alarme. Un autre cas utile est celui de l'anxiété, alliage de la peur et de l'anticipation. Cette catégorie recrée l'opposition qu'opèrent Ortony, Clore et Collins entre *fear* et *fears-confirmed*, mais l'insistance de Plutchik sur le péril permet de mieux préciser les spécificités de chacune de ces émotions. Si la peur entraîne d'ordinaire la protection, l'anticipation provoque un désir de connaissance et de découverte. Au sens de Plutchik, l'anxiété ne se résume pas uniquement à l'expectative d'un événement indésirable. Elle repose plutôt sur une volonté de lever l'ambiguïté tout en ressentant qu'un danger potentiel pourrait se manifester d'un instant à l'autre. Une telle dyade se montre particulièrement opérante

⁶⁹ Même si je ne traite pas des aspects psychanalytiques de la peur (car ils concernent en grande partie la description des troubles phobiques et les peurs qui émanent de l'inconscient, lesquelles se rapportent souvent à des cas singuliers), je ne peux m'empêcher de référer à Sigmund Freud dans ce cas précis. « [L]'expérience psychanalytique nous met en mémoire que c'est une angoisse infantile effroyable que celle d'endommager ou de perdre ses yeux. Beaucoup d'adultes sont restés sujets à cette angoisse et ils ne redoutent aucune lésion organique autant que celle de l'œil. » (1919 : 69)

dans le cadre du jeu vidéo puisque le joueur est souvent amené à explorer un environnement hostile tout en redoutant l'arrivée d'un péril. Je reviendrai plus tard sur cette dyade en particulier.

Troisièmement, toutes les émotions, y compris les dyades, existent à différents degrés d'intensité qui induisent une variation des réactions de l'individu. En effet, dans la conception de Plutchik, la peur provoque une certaine gamme de comportements (la fuite ou, à défaut, la protection). Cela dit, la réaction du corps n'est jamais la même puisqu'elle est intimement liée à la situation perçue. Dans une séquence apeurante, un joueur qui entre dans une pièce et voit un monstre s'approcher à pas lourds éprouvera un ressenti différent que si ce dernier se précipite vers lui, un hachoir à la main. Dans les deux cas, sa réaction sera de chercher un moyen d'aborder la rencontre en diminuant au maximum les risques encourus. Toutefois, il est plus sensible de réagir avec davantage de précipitation et de peur dans la seconde situation à cause de la charge de son opposant. Cette dissemblance entre les deux comportements induits montre bien l'existence d'une échelle de la peur. Plutchik (1962 : 114-115) réalise ainsi une enquête auprès d'un panel d'individus qui doivent noter le degré d'intensité (sur une échelle allant d'un à onze) auquel ils lient une pluralité de synonymes de chaque émotion. Pour la peur, les résultats sont les suivants : timidité (4,03), appréhension (6,40), peur (7,96), panique (9,75) et terreur (10,13). Constatant la répartition plus ou moins nette des scores dans la majorité des autres émotions primaires, le chercheur distingue trois niveaux de ressenti (faible, médian et fort) dans lesquels il classe les différents synonymes. Dès lors, chaque dyade apparaît comme l'alliage non pas de deux émotions, mais plutôt de deux intensités d'émotions, ce qui permet d'encore affiner une analyse de cas.

c. Synthèse et apories

[I]l n'y a pas de limite au nombre des différentes émotions qui peuvent exister, et c'est pourquoi les émotions des différents individus peuvent varier indéfiniment à la fois quant à leur constitution et quant aux objets qui les engendrent, car il n'y a rien de fixe de toute éternité dans l'action réflexe. (de Bonis, 1996, citée dans Ben Amar, Le Thanh et Tayari, 2009 : 6)

Cette remarque de William James (cité par Monique de Bonis) semble totalement contredire l'approche de Plutchik et celle des cognitivistes en règle générale, car son aboutissement est que chaque situation spécifique provoque une émotion différente ; autrement dit, chaque émotion ressentie dans un contexte donné par un individu et chacune de ses réactions sont uniques au monde. Nonobstant son pragmatisme absolu, une telle réflexion se révèle stérile si on l'applique trop rigoureusement à une étude scientifique. Il est évident que les précédentes méthodes de catalogage des émotions sont incapables de rendre compte des moindres détails de l'expérience d'un individu. Mais existe-t-il seulement une méthode scientifique apte à généraliser et à rationaliser un objet aussi subjectif et intangible qu'une émotion ? Prétendre être capable d'anticiper le comportement précis de chaque individu en fonction du système avec lequel il interagit est une utopie,

voire une hérésie qui n'est pas sans rappeler les dérives behavioristes qui soutiennent que l'esprit humain est entièrement malléable et prédictible.

Mon objectif se veut plus rationnel et je tiens à sauvegarder le critère le plus important de toute démarche scientifique, sa réfutabilité⁷⁰. En combinant les modèles cognitiviste et psychoévolutionniste, je ne tente pas de fournir un examen précis de la peur ressentie par le joueur (éminemment subjective) et de ses réactions, mais plutôt de rendre compte de grands types de situations susceptibles de susciter cette émotion à différents niveaux approximatifs d'intensité, tout étant relatif par ailleurs. Le modèle OCC permet de déterminer si un événement ou un élément est à même de provoquer la peur ou une émotion connexe, mais il est incapable de préciser le type de peur dont il s'agit. En revanche, grâce à la théorie de Plutchik, je peux distinguer plusieurs états très proches et les nommer afin, non pas de formater l'expérience de jeu, mais d'explorer les différentes réponses plausibles de la part du joueur.

3. Se purger de l'horreur

Avant de décrire les différents véhicules émotionnels à l'œuvre dans les jeux vidéo et d'explicitier ma distinction de plusieurs états de peur, il me faut faire un aparté sur les liens et les oppositions qui existent entre la peur et l'horreur. Dans le langage courant, mais aussi dans de nombreux discours scientifiques, les deux concepts sont souvent amalgamés, comme s'ils renvoyaient à une même notion. Par exemple, Ruth Amossy, malgré son excellente analyse des stéréotypes utilisés dans les œuvres de fiction, semble parfois confondre les deux concepts dans un chapitre consacré à « l'industrialisation de la peur » (1991 : 121-142) :

[L]es formes stéréotypées de la peur ne nous sont souvent que trop connues. C'est dans la mesure où les objets d'épouvante que notre culture nous désigne proviennent d'un monde radicalement *différent* du nôtre. C'est un univers qui ne répond pas aux lois ordinaires et ne se soumet pas aux règles entérinées. Je crains le singe géant surgi du fond des âges, les reptiles étranges des planètes lointaines, les proches que le démon ou la folie livrent soudain à la violence. [...] Bref, j'ai peur de tout ce qui enfreint radicalement l'ordre reconnu comme naturel. (*Ibid.* : 127)

Si les cas cités par Amossy peuvent susciter la peur, « tout ce qui enfreint radicalement l'ordre reconnu comme naturel » n'est pas nécessairement effrayant. Pour s'en convaincre, il suffit de penser à un film d'animation comme *Hôtel Transylvanie* (Tartakovsky, 2012), qui met en scène de manière burlesque tout le bestiaire horrifique traditionnel, de Dracula au Yéti. En revanche, les exemples qu'elle évoque appartiennent bel et bien au registre thématique de l'horreur. Un autre signe de cette confusion est observable dans la dénomination des genres cinématographiques. En effet, on y discerne une hésitation récurrente entre film d'épouvante et film d'horreur, très souvent au bénéfice de la seconde catégorie. Si l'on part du postulat que

⁷⁰ « Un système faisant partie de la science empirique doit pouvoir être réfuté empiriquement [...] Il est [...] possible de conclure de la vérité d'énoncés singuliers à la fausseté d'énoncés universels, à l'aide d'inférences purement déductives (*le modus tollens* de la raison classique). » (Popper, 1934 : 37-38)

les nouveaux médias adoptent en grande partie les classifications génériques des anciens, il n'est dès lors pas étonnant que le genre du jeu d'épouvante n'ait jamais été revendiqué par personne avant Perron (qui ne sera probablement pas suivi par le public étant donné son statut de chercheur⁷¹). De surcroît, cet effacement sémantique de la peur au profit de l'horreur est visible dans l'absence de tags qui réfèrent à la dimension de la peur sur la plateforme de téléchargement *Steam* en version française. En revanche, les tags « horreur », « horreur-survie » et « horreur psychologique » existent.

Une distinction nette doit être dressée entre les deux concepts si l'on veut comprendre les enjeux et les spécificités de chacun et, surtout, les raisons qui me poussent à traiter du ressenti de la peur au lieu d'aborder l'horreur, comme la plupart des théoriciens. J'ai déjà longuement décrit l'expérience de la peur. Aussi m'attarderai-je ici sur la polysémie qui entoure l'horreur. En effet, aussi bien de manière générale qu'en tant que genre, l'horreur recouvre différents domaines en fonction du point de vue adopté. Une première acception à aborder, la plus simple à appréhender mais pas la moins problématique, est celle de l'horreur thématique. Arsenault en donne un exemple très probant lorsqu'il tente de rationaliser l'horreur vidéoludique :

On admet ainsi parmi les rangs de l'horreur vidéoludique à peu près tout jeu qui utilise une imagerie occulte ou satanique, des créatures puisées du bestiaire traditionnel (zombies, fantômes, vampires, loups-garous, démons...) et/ou les décors typiques (manoir gothique, lieu de culte, cimetière, éclairages sombres). En bref, l'horreur est utilisée de la même façon que les genres de la fantasy ou de la science-fiction dans le jeu vidéo : le joueur affronte des morts-vivants dans un cimetière plutôt que des barbares dans une plaine ou des robots dans un vaisseau spatial. (2011 : 293)

J'ai déjà explicité précédemment les problèmes qui découlent d'une telle conception. En intégrant à l'horreur tout ce qui relève d'une imagerie socioculturelle stéréotypée, le nombre de productions qui appartiennent à ce genre deviendrait tellement immense que celui-ci en perdrait toute utilité. De plus, il risque de ne pas reprendre des œuvres horribles qui ne présentent aucun élément surnaturel⁷².

Une seconde conception majeure émane de la psychologie. Dans son ouvrage *The Philosophy of horror*, Noël Carroll définit ce qu'il nomme « art-horror » (1990 : *passim*). De son point de vue, l'horreur ne renvoie pas à un répertoire de thèmes particuliers, mais à une émotion éprouvée dans certaines circonstances par le public d'une œuvre et, par extension, à un genre qui rassemble les productions à même de susciter un tel ressenti.

⁷¹ Concernant cette absence de reprise des expressions (souvent des forgeries) issues du monde académique, Björn-Olav Dozo (2019 : 33) relève un cas similaire avec la catégorie des « jeux expressifs », déterminée par Sébastien Genvo. En réalité, la vaste majorité des concepts génériques utilisés par les joueurs provient de l'industrie.

⁷² À la décharge d'Arsenault, peu de jeux horribles n'usent pas du surnaturel. Cela dit, l'existence de ne serait-ce qu'une exception à la règle est ici propre à la remettre totalement en cause (principe de réfutabilité). Je reviendrai notamment sur le cas de *Doki doki literature club !* (Team Salvato, 2017), jeu de *dating/visual novel* qui joue avec les codes de ces deux genres pour offrir au joueur une expérience d'horreur psychologique assez éprouvante.

Supposons que moi, membre du public, suis dans un état émotionnel analogue à celui dans lequel sont décrits les personnages de fiction assaillis par des monstres. Je suis alors, par exemple, horrifié par un monstre X, disons Dracula, si et seulement si 1) je suis dans un état d'agitation physique anormale (frissons, picotements, cris, etc.) qui 2) a été *provoqué* par a) la pensée que Dracula est un être possible, b) par les pensées évaluatives que ledit Dracula a la propriété d'être physiquement (et peut-être moralement et socialement) menaçant de la manière décrite dans la fiction et c) que ledit Dracula a la propriété d'être impur. 3) De telles pensées sont généralement accompagnées du désir d'éviter le contact avec des choses comme Dracula. [Traduction personnelle] (*Ibid.* : 27)⁷³

Pour Carroll (*Ibid.* : 28), l'entité à même d'*art-horrify* le public possède deux caractéristiques indissociables : elle doit être impure et menaçante. Si elle n'était qu'impure, l'émotion ressentie serait du dégoût ; si elle n'était que menaçante, ce serait de la peur⁷⁴. Cette définition de l'émotion d'horreur est celle que je retiendrai pour la suite de l'exposé pour deux raisons. D'une part, elle explicite les causes de la confusion entre peur et horreur : les auteurs ont tendance à faire usage, sûrement inconsciemment, de la métonymie. D'autre part, elle montre que traiter de l'horreur sans avoir élaboré au préalable une délimitation de la peur est risqué puisque cela revient à étudier la synthèse de deux émotions elles-mêmes très complexes à analyser.

En effet, le dégoût n'est pas non plus des plus simples à circonscrire. Selon Carroll (*Ibid.* : 38-39), l'être impur est un monstre au sens biologique du terme, repérable à son impossibilité dans le monde actuel. Ainsi, l'auteur ne considère pas *Psychose* (Hitchcock, 1960) comme un film d'horreur. En effet, bien que Norman Bates possède certaines caractéristiques communes aux « vrais monstres » comme Dracula, Cthulhu et Mr. Hyde, il n'en demeure pas moins un être plausible dans notre réalité⁷⁵. Georges Ochoa (2011 : 9-12) répond à Carroll en proposant d'envisager l'impureté sous une forme bicéphale : d'une part la difformité physique, d'autre part la difformité psychologique, les deux pouvant éventuellement s'incarner simultanément dans une même entité. Du reste, sa théorie rejoint celle de Carroll puisqu'il estime lui aussi que l'horreur émerge uniquement si la difformité est mise au service de la destruction.

⁷³ Original : « Assuming that “ I-asaudience-member [sic] ” am in an analogous emotional state to that which fictional characters beset by monsters are described to be in, then: I am occurrently art-horrified by some monster X, say Dracula, if and only if 1) I am in some state of abnormal, physically felt agitation (shuddering, tingling, screaming, etc.) which 2) has been caused by a) the thought: that Dracula is a possible being; and by the evaluative thoughts: that b) said Dracula has the property of being physically (and perhaps morally and socially) threatening in the ways portrayed in the fiction and that c) said Dracula has the property of being impure, where 3) such thoughts are usually accompanied by the desire to avoid the touch of things like Dracula. »

⁷⁴ Cette association de deux émotions qui en composent une tierce laisse entrevoir un parallèle avec la théorie de Plutchik (1962 : 118). Cela dit, selon celui-ci, la cumulation de la peur et du dégoût engendre la honte ou la pudeur. Néanmoins, les deux théories ne sont pas incompatibles. Si les deux auteurs arrivent à des résultats différents, ce n'est qu'en apparence puisque Plutchik s'attarde moins sur le ressenti émotionnel des individus que sur leur réponse physiologique et physique. Dans les faits, l'horreur, la pudeur et la honte entraînent toutes trois une tentative de mise à distance ou de dissimulation d'un objet désagréable. D'ailleurs, ils peuvent être synonymes dans certains contextes, même si l'horreur marque un intensif par rapport aux deux autres mots.

⁷⁵ À défaut de reconnaître *Psychose* (et une bonne partie des films qui relèvent du sous-genre du *slasher*) comme appartenant au genre de l'horreur, Carroll (1995 : 68) le range finalement dans ce qu'il nomme la science-fiction psychologique (« *science fiction of the mind* ») car, selon lui, aucun ouvrage de psychiatrie ne recense les troubles dont sont affectés des personnages comme Norman Bates, Hannibal Lecter ou Patrick Bateman.

Cela dit, de telles tentatives de cerner l'émotion d'horreur ne demeurent pas sans failles. Hugo Clémot (2014 : 4-5) remarque qu'elles ne permettent pas d'incorporer les films d'épidémie sans monstre comme *28 Jours plus tard* (Boyle, 2002) et *Infectés* (Pastor, 2009) qui, malgré leur appartenance au sous-genre de la *hard science*⁷⁶, possèdent des éléments d'horreur actualisables dans notre monde, qu'il s'agisse du microbe mortel qui décime la population ou du comportement irrationnel ou atroce des hommes, infectés ou non. Selon Clémot, il faut considérer comme horrifique un élément « qui constitue une menace pour une téléologie anthropocentrée » (2014 : 4), peu importe qu'il soit intérieur ou extérieur à l'homme⁷⁷. Si une telle définition parvient à capter les caractéristiques de l'horreur au sens large, elle n'empêche cependant pas d'y incorporer des œuvres parodiques mais respectueuses du genre comme *Braindead* (Jackson, 1992) ou *Bagman. Profession : meurtrier* (Prévost, Simard et Whissel, 2004). Comme le relève Marc Ross Gaudreau (2014 : 43 ; 52), ce court-métrage, dans la droite lignée des films gores, emploie une esthétique de la monstration et de l'hyperbole à même de provoquer un dégoût viscéral. Toutefois, tout en étant horrifiant à quelques moments, *Bagman* est également propre à faire sourire tant la surenchère dans les effets sanglants est marquée. Mais dès lors que l'on considère que le dégoût – qu'il émane d'un être difforme ou du monstre qui sommeille au fond de chacun d'entre nous – provient de l'enflure démente et incontrôlable d'un élément actuel, comment le distinguer de sa parodie puisqu'elle repose également sur une exagération ? Est-il réellement possible de différencier une hyperbole de sa propre hyperbole ? La question est lancée, mais je m'arrête à ce point de mon argumentaire pour une étude primaire de la peur en lieu et place de celle de l'horreur.

4. La perception des émotions vidéoludiques

Comment le joueur peut-il avoir peur de ce qui n'existe que dans les bornes de l'écran ? Plus fondamentalement, comment peut-il être touché et influencé par ce qui n'est que virtuel⁷⁸ ? Les théories à ce sujet sont légion, d'autant plus que les premières réflexions sur l'expérience de la fiction remontent à la Grèce antique. Pourtant, encore à l'heure actuelle, aucun modèle n'est

⁷⁶ Bien que le terme pose d'immenses problèmes de délimitation à cause des revendications particulières de chaque auteur, on peut postuler que la *hard science* rassemble des œuvres où les technologies et les savoirs futurs ne contredisent pas les spéculations scientifiques actuelles (Westfahl, 1993).

⁷⁷ « [N]otre plus grande peur, au point de mériter plutôt d'être appelée " horreur ", serait celle qui naît lorsque nous comprenons qu'il est impossible de fonder rationnellement la confiance que nous avons dans le fait de ne pas pouvoir perdre nos caractéristiques essentielles en tant qu'êtres humains, celles auxquelles nous tenons. De ce point de vue, on pourrait dire que la possibilité de devenir monstre est essentielle à l'être humain. » (Clémot, 2014 : 5) Si l'on prend pour référence la conception de Carroll, il y a dans cette citation une nouvelle confusion entre la peur et l'horreur, celle-ci devenant un intensif de celle-là. Or, on admettra assez instinctivement que l'émotion d'horreur diffère de celle de la peur pure et simple. Pour le reste, la citation de Clémot décrit plus l'horreur que la peur.

⁷⁸ Le virtuel (au sens étymologique de potentiel) n'est pas opposé au réel mais à l'actuel (Deleuze, 1968 : 269-270). Selon Julie Delbouille, qui adapte au jeu vidéo le propos de Gilles Deleuze, « [l]e terme virtuel doit donc être entendu comme faisant référence à un plan de réalité distinct du nôtre, qui nous permet de désigner non seulement les objets et les lieux déployés par le jeu, mais également leur impact potentiel sur le joueur qui le parcourt » (2019a : 67).

pleinement satisfaisant. Dans le cas contraire, il apparaîtrait curieux que les chercheurs continuent à élaborer des théories sur ce sujet. Celle que je présenterai dans la suite n'est probablement pas sans failles, mais elle a au moins l'avantage d'aborder la question sous un angle pragmatique qui parvient à esquiver certaines idéalizations que l'on retrouve dans la plupart des théories actuelles et passées. Je traiterai également brièvement de deux d'entre elles afin de mettre en évidence leur manque de pragmatisme et leurs paradoxes.

Une fois explicitée la manière dont le joueur expérimente le jeu, je dresserai une typologie des émotions en fonction de leur véhicule. Cette classification me servira à répartir mes analyses dans le prochain chapitre. Tout comme de nombreuses théories existent pour rendre compte de l'impact du virtuel sur l'actuel, plusieurs typologies permettent de classer les différentes émotions suscitées par le jeu vidéo. Je pourrais créer ma propre typologie, adaptée au texte en particulier. Cela dit, il m'apparaît crucial de montrer en quoi le texte constitue un élément vidéoludique qui, tout en participant à la diégèse, n'est pas à part de l'interaction. Il peut être secondaire dans la détermination du ressenti du joueur, mais il n'est jamais sans conséquences, positives ou négatives, sur ce ressenti. Aussi me baserai-je sur la typologie des émotions mise au point par Perron (2005) (elle-même inspirée des travaux en cinéma d'Ed S. Tan [1996]). Cette typologie distingue trois types d'émotions en fonction de la nature du stimulus : les diégétiques, les vidéoludiques et les artistiques. À celles-ci, j'ajoute un quatrième type qu'aucun auteur n'a encore pris en considération, les émotions métaeptiques. L'intérêt de cette typologie provient aussi du fait que, jusqu'à présent, elle a surtout servi à l'étude du *gameplay* et des graphismes. Néanmoins, elle apparaît entièrement adaptable à l'analyse du texte. En effet, ayant démontré que celui-ci est un ludème à part entière, il est analysable de la même manière que n'importe quel autre élément du jeu.

Cette partie vise à examiner l'ensemble de l'expérience vidéoludique. Néanmoins, je ne traiterai pas trop en longueur de l'« épijeu »⁷⁹, bien trop vaste pour être analysé ou même esquissé dans un mémoire de cette envergure. Cela dit, un travail sur le rôle émotionnel de ce pan largement inexploré du média serait certainement porteur de résultats capitaux.

A. Comprendre l'expérience vidéoludique

a. Contre l'identification

Pour commencer, il me faut aborder deux concepts très présents dans le discours sur l'expérience vidéoludique : l'identification et la projection. Selon Amato (2005 : 306), le premier

⁷⁹ Je crée cette notion sur la base de l'épitexte défini par Gérard Genette comme « tout élément paratextuel qui ne se trouve pas matériellement annexé au texte dans le même volume, mais qui circule à l'air libre, dans un espace physique et social virtuellement illimité » (1987 : 316). Dès lors, l'épijeu comporte, entre autres, le boîtier et son contenu (manuel, prospectus, etc.), les trophées et les succès, la présentation sur les plateformes de téléchargement, le contenu des éditions limitées, les déclarations dans la presse, etc.

correspond à un état d'empathie où le joueur s'oublie pour prendre les caractéristiques du protagoniste ; le second émerge lorsqu'il ressent de la sympathie pour ce dernier, qu'il se met à sa place sans pour autant oublier qu'il est lui-même. Le joueur est amené à trouver un équilibre entre les deux états, une sorte d'absorption des caractéristiques du protagoniste qui n'empêche pas de demeurer observateur externe. Toutefois, ces deux concepts, en particulier le premier, sont problématiques à bien des égards.

Tout d'abord, les deux mots possèdent une polysémie manifeste sur laquelle je ne reviens pas (voir Delbouille, 2019a : 11 ; Shaw, 2010 : 130). Dans le même ordre d'idées, Luca Papale (2014 : 3) met en évidence qu'identification est un mot souvent mal interprété à cause de sa proximité avec le prétendu phénomène d'identification du joueur à des personnages violents, phénomène brandi par nombre de détracteurs du média.

À côté de ces aspects sociolinguistiques, l'identification apparaît paradoxale lorsqu'on considère son application à des cas concrets. Dans le prolongement des critiques de Carroll (1990 : 88-96), un tel état suppose un joueur qui partage une relation symétrique avec le protagoniste ; celui-là reproduit l'état émotionnel de celui-ci. Une telle conception signifierait que les deux ont les mêmes objectifs et la même perception – en ce compris les connaissances – de l'univers fictionnel. Or, il est courant que le joueur ait accès à des scènes ou à des angles cachés au protagoniste et, inversement, que celui-ci dissimule certaines informations⁸⁰. De plus, cela impliquerait que le ressenti émotionnel d'un individu pour une œuvre est immuable – même après plusieurs parties – puisque l'interprétation de l'état mental d'un personnage doit, en toute logique, être figée après avoir vu la fin une première fois⁸¹. Or, dès lors que l'on connaît le dénouement d'une œuvre, certains effets, notamment ceux liés à la surprise, perdent leur capacité à émouvoir le public tandis que les personnages adoptent presque systématiquement le même comportement. Perron (2004 : 7) relève une autre limite de l'identification appliquée plus spécifiquement au jeu vidéo. Dans la vaste majorité des œuvres, lorsqu'un monstre apparaît durant une phase de jeu, ce n'est pas le protagoniste, l'amas de pixels empiriquement dénué d'émotions, qui réagit en sursautant, mais bien le joueur qui éprouve un sentiment d'alarme en simulant approximativement ce qui lui apparaît comme une réaction appropriée à la situation. À l'inverse, dans les cinématiques, le protagoniste a tendance à réagir de manière parfois outrancière à certains événements, tandis que le joueur

⁸⁰ Un des rares cas où les deux pôles possèdent les mêmes connaissances de l'univers est celui des œuvres où l'unique point de vue disponible est celui d'un personnage amnésique. Dans une telle situation, le joueur est amené à découvrir un tout nouvel environnement en même temps que l'entité qu'il suit ou incarne (Jørgensen, 2010).

⁸¹ Contrairement aux œuvres littéraires (en dehors des livres dont vous êtes le héros) et filmiques, dont le scénario est non modifiable (sauf cas exceptionnels et expérimentaux tels que *La Vie mode d'emploi* [Perec, 1978] et *Black mirror : bandersnatch* [Slade, 2018]), de nombreux jeux acceptent des variations dans le déroulement de leur diégèse ou dans la découverte de leur univers. Dans de tels cas, l'interprétation des émotions du personnage varie en fonction du récit actualisé dans une partie.

se détend et devient plus difficile à effrayer (mais pas à surprendre) puisqu'il a l'impression d'une certaine sécurité dans ces « phases de repos » (Barnabé, 2012 : 42-45).

Ces quelques critiques laissent entrevoir d'autres problèmes plus fondamentaux. Une identification totale à un protagoniste est un état finalement très rare et son pendant, la projection, ne suffit pas non plus à rendre compte de toutes les émotions ressenties par le joueur et encore moins de l'expérience globale procurée par un jeu. En effet, ces deux processus, quoique très utiles (en particulier la projection) pour explorer le ressenti du joueur envers le protagoniste, nient totalement la relation qu'il peut entretenir avec le reste de l'univers sans passer par l'intermédiaire de ce personnage particulier. Par exemple, un monstre n'est pas seulement dégoûtant parce que le protagoniste le trouve comme tel, il l'est aussi parce que le bagage culturel du joueur lui permet d'émettre un jugement sur l'aspect repoussant d'une entité en dehors de toute interaction avec elle (si ce n'est celle du regard). Il n'est pas non plus uniquement effrayant parce qu'il représente une menace pour le protagoniste, il l'est également grâce à la charge symbolique qu'il porte en lui et sur lui⁸². De surcroît, de nombreuses œuvres sont dépourvues de protagoniste (Delbouille, 2019b : 63) et parviennent tout de même à susciter des émotions chez le joueur. C'est notamment le cas des jeux de puzzle comme *Tetris* (voir Möring, 2017) ou encore de certains titres en réalité virtuelle comme *Beat saber* (Hyperbolic magnetism, 2018).

Beaucoup d'autres critiques peuvent être formulées à l'encontre de l'identification – la littérature scientifique en regorge. Toutefois, je m'arrête ici, car les quelques points soulevés ont déjà permis de mettre en évidence une grande partie des limitations de ce concept. En somme, il apparaît qu'une théorie globale de l'expérience vidéoludique doit pouvoir se détacher de la figure du protagoniste, même si elle demeure centrale dans beaucoup de jeux.

Cela dit, dans son article précédemment cité, Amato met en lumière un élément très intéressant. En parlant de la projection comme d'une réflexion sur ce qu'il se passe à l'écran, il montre que le joueur a en permanence un retour critique sur sa pratique, ce qui ne va pas de soi.

b. Contre le flow

Le *flow* est un concept de psychologie positive mis au point par Mihaly Csikszentmihalyi dans les années 1990. Selon lui, un individu pratiquant une activité qu'il maîtrise peut se retrouver plongé dans cet état très particulier. Ses actions lui semblent alors s'enchaîner sans entraves et sans même qu'il ait l'impression de produire un effort particulier, ses aptitudes contrebalançant parfaitement la difficulté de sa tâche. Il n'est plus distrait par des éléments extérieurs, ne redoute pas

⁸² Comme le démontre Ray, le monstre n'est pas uniquement effrayant par son aspect physique, mais aussi par ce qu'il représente de manière abstraite. Par exemple, l'archétype du barbare représente « les problématiques de l'altérité et de l'intrusion ainsi que celles du conflit et de la contamination du monstrueux » (2017 : 14).

l'échec et perd toute conscience de lui-même et du temps qui passe afin de se concentrer exclusivement sur son activité (1997 : 111-113).

Depuis un peu plus d'une quinzaine d'années, ce concept apparaît régulièrement dans les articles qui traitent du rapport au jeu vidéo (voir notamment Juul, 2009). Comme le relève Olivier Caïra (2018 : 4), le *flow* permet d'enrichir les théories de l'immersion et du plaisir vidéoludiques en décrivant ce qui semble être l'expérience de jeu optimale. Cela dit, ce chercheur observe aussi qu'un tel concept n'est pas sans poser quelques soucis lors de sa mise en application. Un problème en particulier provient d'une caractéristique de l'expérience vidéoludique qui entre en conflit avec le *flow* tel que défini par Csikszentmihalyi : il n'accepte aucune réflexivité. Or, comme le mettent en évidence Amato (2005) et Barnabé et Delbouille (2018 : 1-2), le retour critique du joueur sur sa pratique est un élément essentiel du jeu vidéo (et même du jeu en général). Se confondre entièrement dans le virtuel, volontairement ou non, ne correspond plus à un état de jeu. Dans un tel cas, soit l'individu est aliéné par le jeu et tente de reproduire parfaitement un modèle, soit il projette son propre univers ludique sur le réel sans distinction entre les deux (solipsisme), soit il trompe délibérément son entourage. Henriot démontre en quoi de telles postures excluent la possibilité du jeu :

Faire semblant de dormir, conduite déterminée, exclut au premier chef l'éventualité du sommeil : ce peut être tout, sauf précisément dormir. En « faisant » celui qui dort, le joueur n'imité que les apparences du sommeil, et d'ailleurs jusqu'à un certain point seulement, puisqu'il s'y prend souvent de telle sorte que l'on sache qu'il joue et que le sommeil qu'il imite n'est qu'un sommeil feint. [...] L'acteur qui « joue » un rôle ne se prend pas réellement pour le personnage qu'il incarne. S'il se confondait avec lui, il cesserait de jouer. La simulation réfléchie qui caractérise le travail du comédien maintient une distance entre celui-ci et le personnage qu'il prend pour modèle. (1969 : 66-68)

Caïra (2018) critique également l'angle de recherche induit par l'étude du *flow*. En effet, cet état mental a tendance à être considéré comme le paroxysme recherché de toute expérience vidéoludique, comme si le joueur standard pratiquait son activité pendant des heures sans s'en rendre compte et, surtout, sans jamais relâcher son attention. Bien au contraire, comme le remarque Greg Costikyan, « si cela peut être un état recherché dans certains jeux, c'est loin d'être le cas pour tous – et beaucoup de jeux profitent précisément du fait qu'ils détournent le joueur de l'expérience du *flow* [traduction personnelle] » (2015 : 25)⁸³. De plus, si cet état existe en jeu, il doit plutôt s'agir d'un ressenti rare et interrompu par de très nombreux moments d'ennui ou de distraction (Caïra, 2018 : 4-6). Par exemple, peut-on réellement traiter de l'expérience procurée par un RPG sans prendre en compte les phases laborieuses de *farming* qu'il impose bien souvent ?

En somme, en attaquant la notion de *flow*, Caïra plaide en faveur de l'analyse de l'expérience induite par la totalité d'un jeu, et pas seulement par ses temps forts. Il rejoint ainsi les

⁸³ Original : « I would suggest that while this may be desirable for some games, it is far from desirable for all – and that many games benefit precisely from *jarring* the player out of any sense of flow. »

préoccupations explicitées à la fin du chapitre précédent sur la nécessité de ne jamais considérer une séquence en dehors de ses rapports avec celles qui l'environnent.

c. Vers une vision plus pragmatique, l'engagement

Afin de contourner les limitations des théories précédentes, je m'inspirerai du concept d'engagement défendu par Caïra (2018). Cet auteur revient sur cette notion et élabore un modèle qui vise à rendre compte de ses spécificités, le MÉDIAL. Il est à préciser que celui-ci n'est pas propre au jeu vidéo mais à toute activité ludique. Néanmoins, je ne traiterai ici que des éléments relatifs au jeu vidéo pratiqué individuellement. Tout d'abord, il faut revenir brièvement sur sa définition de l'engagement.

Parmi les multiples interprétations possibles de la notion d'engagement, je m'en tiendrai à la plus neutre, en apparence la plus simple : être engagé dans le jeu et s'engager vis-à-vis des joueurs. L'engagement ludique, donc, comme simple fait de jouer, d'être « au jeu », comme le dit la joueuse agacée de notre bref dialogue. (*Ibid.* : 1)

À cela, Caïra ajoute que l'engagement ne doit pas être compris comme un rapport unique au jeu. Il existe aussi des formes de sous- et de surengagement qui dépendent de l'investissement du joueur dans le système de jeu et dans son univers. Ce facteur rend compte de ce que j'explicitais précédemment sur la variabilité de la perception des émotions. Par exemple, un individu qui joue à *Silent Hill 2* dans son salon en plein

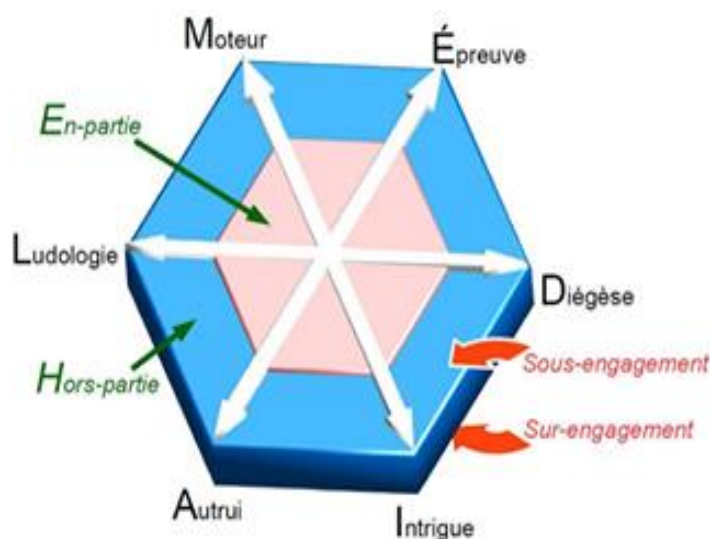


Figure 5 : Représentation du modèle MÉDIAL de Caïra (*Ibid.* : 8).

jour avec sa famille qui lui parle de temps en temps est normalement moins engagé et a moins peur que s'il joue de nuit avec son casque rivé sur les oreilles. En plus de ce facteur, l'auteur observe que la réflexivité, inhérente à l'activité de jeu, ne s'oppose en rien à l'engagement, mais plutôt à ce qu'il nomme le sentiment d'immersion. « Pourquoi les concepteurs et éditeurs de jeux encourageraient-ils autant la réflexivité de leurs joueurs, par toutes sortes de références et de traits d'humour, si elle était synonyme de distanciation ? » (*Ibid.* : 3) La réflexivité doit en fait s'interpréter comme un des aspects essentiels de l'engagement, ce qui rejoint les précédentes affirmations d'Henriot, d'Amato, de Barnabé et de Delbouille sur la nature du jeu.

Après avoir défini ce concept, Caïra (*Ibid.*, 8-10) présente son modèle MÉDIAL. Reprenant les bases posées par Gordon Calleja (2011), Caïra propose de considérer l'engagement 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). De plus, contrairement à Calleja (*Ibid.* : 38) qui envisage l'engagement affectif comme une dimension à part entière, Caïra considère que les affects sont présents dans chaque forme d'engagement. Une telle conception apparaît des plus pragmatiques car, contrairement à ce que l'on pourrait croire assez instinctivement, le *gameplay* et la narration ne sont pas les seuls éléments du jeu vidéo capables de susciter des émotions chez l'utilisateur.

B. Quatre véhicules émotionnels

Comme dit précédemment, je reprends la typologie des émotions suscitées par le jeu vidéo élaborée par Perron (2005), que j'ai adaptée pour servir mon propos. Étant donné que le prochain chapitre sera riche en exemples, je n'exposerai ici que les éléments nécessaires à la compréhension de la suite.

Parmi les quatre types d'émotions relevés, les diégétiques⁸⁴ sont probablement les plus simples à appréhender car elles sont présentes presque systématiquement dans les œuvres de fiction. Selon Tan, elles « [sont] enracinée[s] dans le monde fictif et les préoccupations que celui-ci adresse » (1996, cité dans Deslongchamps-Gagnon et Poirier, 2016 : 3). Perron adapte ce propos au jeu vidéo en postulant que

le *gamer* est immergé émotionnellement au même degré que le spectateur. À travers l'effet diégétique, il a l'impression d'être physiquement présent dans un monde autonome qui existait avant qu'il n'y ait accès et d'être témoin de l'action qui s'y déroule. [...] Si les émotions peuvent être caractérisées par une forte envie d'agir d'une façon ou d'une autre jusqu'à ce que l'épisode soit clos à cause d'un changement de situation (Tan, 1996 : 74-75), cette tendance à l'action est uniquement virtuelle au niveau du récit. Le *gamer* ne peut généralement rien changer (sinon peu de chose [sic], comme la cinématique finale). (2005 : 352)

En dehors du fait que les jeux actuels autorisent plus souvent des modifications de la diégèse que les productions de l'époque à laquelle l'article a été rédigé, j'adopte en grande partie la définition de Perron. De plus, il affirme que ce type d'émotions est surtout communiqué par les cinématiques, vecteur principal de l'histoire selon lui (*Ibid.* : 352). Or, comme le démontre Barnabé (2012), beaucoup d'éléments en dehors des cinématiques peuvent raconter une histoire et donc susciter des émotions diégétiques chez le joueur. D'ailleurs, certains jeux dénués de cinématiques possèdent des histoires à la fois profondes et complexes. J'en donnerai plusieurs exemples dans le troisième chapitre. Enfin, il importe de préciser que ce type d'émotions n'est

⁸⁴ Dans sa typologie, Perron reprend les mots de Tan (1996) qui distingue uniquement deux types d'émotions dans le cadre du cinéma : les fictionnelles et les artistiques. Cependant, parler d'émotions fictionnelles dans le cadre du jeu vidéo prête à confusion dès lors que l'on constate la présence d'émotions vidéoludiques qui reposent elles aussi sur le contrat de la fiction. Je privilégie donc l'expression d'« émotions diégétiques » pour mieux référer aux ressentis suscités lorsque le joueur a l'impression de ne plus avoir la main sur ce qu'il se passe à l'écran (Séminaire du Liège game lab, 2020).

pas propre au jeu *stricto sensu*. Aussi m'apparaît-il essentiel d'exposer dans la suite comment le « périjeu »⁸⁵ participe en partie à l'établissement d'un univers fictif.

Là où Tan (1996 : 74-75) énonce que la tendance à l'action au cinéma est virtuelle, le joueur possède réellement la capacité d'agir sur ce qu'il se passe à l'écran. En conséquence, le jeu vidéo peut aussi susciter des émotions vidéoludiques qui découlent de l'interaction avec le système, tout en prenant en compte un certain contexte diégétique et/ou les objectifs définis par l'œuvre (qui peuvent être aussi basiques que « ne pas mourir »). En somme, ce type d'émotions peut naître de toute action du joueur sur le jeu ou (de l'anticipation) des conséquences de ses actions. Il faut préciser que la distinction entre émotions diégétiques et vidéoludiques repose une nouvelle fois sur la perception du joueur plus que sur le jeu en lui-même. Pour prendre un cas concret, une suite de séquences fortement scriptées a plus de chances de susciter des émotions vidéoludiques si le joueur ne se rend pas compte du script. À l'inverse, s'il en a connaissance (lors d'une deuxième partie par exemple), il éprouvera plus probablement des émotions diégétiques.

Les émotions artistiques (ou d'artéfact), contrairement aux deux types précédents, ne reposent pas tant sur l'engagement du joueur que sur sa réflexivité vis-à-vis du jeu. Elles émanent de considérations qu'il a lorsqu'il examine ce qui se passe à l'écran d'un point de vue externe, en observant les caractéristiques formelles du jeu. Celui-ci est alors perçu comme une œuvre qui recourt à différentes méthodes pour transmettre un message ou des sensations particulières. Par exemple, le joueur peut être stupéfié, surpris ou déçu en découvrant les graphismes, le scénario ou le *gameplay* d'un jeu (Deslongchamps-Gagnon et Poirier, 2016 : 3 ; Perron, 2005 : 355-357). Il est bien entendu que de telles émotions s'apparentent davantage à des jugements esthétiques. Néanmoins, comme le relève Jonathan Frome (2007 : 832-833), elles peuvent tout à fait provoquer des ressentis semblables à ceux suscités par les autres types d'émotions, même si leur intensité est souvent moindre.

Enfin, les émotions métaleptiques (que je nomme ainsi en référence à Genette [2004]) se situent à la limite entre l'engagement et la réflexivité. Avant même de définir précisément comment de telles émotions sont suscitées, il convient de revenir rapidement sur ce que l'on peut entendre par métalepse dans un jeu vidéo. En effet, au sens large, ce phénomène désigne le fait qu'un élément qui appartient à un certain niveau diégétique entre en contact avec un autre niveau

⁸⁵ En littérature, Genette fait appartenir au périjeu tout ce qui se trouve « autour du texte, dans l'espace du même volume, comme le titre ou la préface, et parfois inséré dans les interstices du texte, comme les titres de chapitres ou certaines notes » (1987 : 10). Le cas du jeu vidéo est légèrement plus problématique, d'autant plus que beaucoup de productions actuelles (et pas uniquement des indépendantes) jouent sur la répartition du jeu et du périjeu. Néanmoins, dans la majorité des cas, on considérera comme faisant partie du périjeu : les avis au joueur, la cinématique d'introduction (si placée avant l'écran-titre), la vidéo de démonstration, l'écran-titre, le menu (principal ou en jeu), les écrans de chargement et les crédits.

diégétique ou avec le monde existant hors de l'œuvre, et inversement. Un tel contact peut se manifester sous la forme d'une simple communication intrusive (métalepse rhétorique) ou, de façon plus marquée, par une intervention physique de l'élément en question (métalepse ontologique) (Ryan, 2005 : 205-209). Cependant, tous les phénomènes de ce type ne sont pas aptes à produire une émotion métaleptique. En effet, comme le relève très justement Sébastien Allain, si l'on s'en tient à une telle définition,

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

Allain est en cela rejoint par Astrid Ensslin (2015 : 54) qui soutient que l'interaction entre le joueur et l'avatar est une métalepse ontologique tellement omniprésente qu'elle est devenue conventionnelle. Or, si un élément suscite à peine l'attention du joueur, il est peu probable qu'il engendre une quelconque émotion. De plus, une telle définition suppose que les trois autres types d'émotions sont des sous-catégories des émotions métaleptiques, ce qui enlèverait tout intérêt à cette catégorie. En sus, certains dispositifs métaleptiques sont tellement répandus qu'ils ont perdu toute capacité à être perçus par le joueur comme des transgressions significatives du seuil de la fiction. C'est notamment le cas de la majeure partie des tutoriels, dont l'aspect souvent uniquement fonctionnel n'interpelle pas ou plus le joueur. Cependant, cela n'empêche pas certains tutoriels d'adopter une présentation innovante capable de capter l'attention du joueur. Allain relève une autre limite de ce pouvoir subversif de la métalepse : plus elle est répétée au sein d'une œuvre (voire au sein du domaine vidéoludique tout entier), moins elle est efficace. Or, « l'effet de “ briser le 4^e mur ” [...] n'existe que dans la rareté » (Allain, 2018 : 10). Ainsi, des jeux comme *Deadpool* (High moon, 2013) ou *The Stanley parable* (Galactic cafe, 2013)⁸⁶, qui bâtissent la majorité de leur propos autour de la métalepse (présente sous une pluralité de formes), tendent paradoxalement à ne pas provoquer d'émotions métaleptiques⁸⁷. En effet, dans ces jeux, le joueur comprend très vite

que la liberté apparente de ses interactions est intégralement cadrée par l'environnement et les conditions organisées en amont par le concepteur. En résumé, l'histoire spatialisée préalablement écrite conduit l'interaction du joueur et parallèlement cette interaction déclenche le récit. (Allain., 2018 : 10)

En fait, au lieu d'être intégrées au cadre restreint de l'univers du jeu comme les émotions diégétiques et vidéoludiques ou d'émaner en grande partie de la réflexion du joueur comme les émotions artistiques, les émotions métaleptiques découlent d'une brèche vive et incommode dans le quatrième mur, au sens où celle-ci doit frapper l'esprit, remettre en question les standards

⁸⁶ Pour une analyse plus fine des dispositifs réflexifs de ce jeu, voir Barnabé et Dozo, 2015.

⁸⁷ Si ce type de jeux suscitent très difficilement des émotions métaleptiques, en revanche, ils excellent à provoquer des émotions artistiques.

vidéoludiques ou les habitudes des joueurs. Dès lors, ces émotions ont pour trait majeur d'induire un effet de surprise suffisant pour que le joueur doute des frontières entre actuel et virtuel, ne serait-ce que pendant quelques dixièmes de seconde. Toutefois, la métalepse n'a pas nécessairement besoin d'être explicite pour provoquer ce type d'émotions ; elles peuvent aussi être suscitées par des mises en abyme qui portent sur certains éléments particuliers.

Pour résumer, la suscitation d'une émotion métaleptique nécessite que la métalepse à sa source supporte simultanément trois caractéristiques. (1) Elle doit être ascendante, c'est-à-dire que le mouvement de la métalepse se fera toujours de l'univers fictionnel vers le joueur ou, tout du moins, vers un niveau diégétique moins profond. (2) Sa fréquence doit être la plus réduite possible tout au long de l'œuvre, sans quoi la métalepse serait lexicalisée, c'est-à-dire tellement courante qu'elle en viendrait à se fondre « naturellement » dans la structure de l'œuvre. Bien entendu, un tel phénomène n'empêche pas l'élément concerné de susciter un autre type d'émotions. (3) Enfin et surtout, elle ne doit pas être intégrée à un élément dont la présentation est banalisée. Au contraire, elle doit montrer une transgression des schèmes classiques du jeu vidéo, que ce soit dans la diégèse ou dans le *gameplay*.

5. La peur en jeu : établissement d'un lexique univoque

Ayant explicité les théories qui me serviront de prolégomènes, je vais maintenant établir de manière plus formelle à quels types de situations vidéoludiques renverront plusieurs mots d'émotions qui gravitent autour de la peur. Il est évident qu'un tel classement sera incapable d'incorporer tous les synonymes existants au vu de leur nombre astronomique. L'objectif est plutôt de considérer les types de ressenti que peut éprouver le joueur confronté à différentes classes d'éléments apeurants. Premièrement, je reviens sur les émotions de base qui ont une forte tendance à s'amalgamer avec la peur. Ces émotions ne seront pas particulièrement exemplifiées dans le chapitre suivant, mais elles apparaissent comme de bonnes catégories discriminantes.

L'*anticipation* accompagne presque systématiquement l'usage d'un jeu vidéo. Plus le joueur est attentif, intéressé et se sent concerné par ce qui se passe à l'écran, plus son degré d'anticipation est haut. Une bonne gestion du suspense (diégétique comme vidéoludique) est primordiale à la suscitation de cette émotion. À l'opposé, la *surprise* est provoquée par un événement inattendu. Il faut noter qu'un haut degré d'anticipation n'empêche pas d'être fortement surpris puisque l'intuition du joueur peut se révéler fausse. Le *dégout*, quant à lui, découle de la perception d'un élément impur, même si j'ai déjà observé les limitations et la subjectivité de ce qualificatif. À défaut de pouvoir affirmer avec certitude si un élément est dégoûtant ou non, je me pencherai sur les émotions globalement provoquées par certaines séquences.

À côté de ces trois émotions, la *peur* pure⁸⁸ est suscitée par la confrontation à un danger direct pour le protagoniste et/ou le joueur. Elle s'étale sur un continuum dont les pôles sont l'*inquiétude* et la *terreur*. Le stade intermédiaire entre ces deux extrêmes est nommé *peur simple*. Pour évaluer laquelle de ces intensités est la plus à même de refléter le ressenti du joueur, il faut prendre en compte cinq facteurs principaux (applicables aussi bien au *gameplay* qu'à des éléments diégétiques) chargés de déterminer la dangerosité perçue de la séquence en cours : l'excitation (*arousal*) suscitée par l'élément menaçant, l'engagement du joueur, la résonance propagée par les séquences (ou les expériences de jeu) précédentes, l'enjeu de la séquence présente et, surtout, le rapport de force entre les éléments antagonistes et les capacités de défense (physique ou psychologique) du joueur, du protagoniste ou des autres personnages. Ainsi, l'inquiétude suppose un joueur plutôt en mesure de lutter contre ce qui le menace, mais qui conserve une certaine incertitude quant à ses chances de réussite. À l'opposé, la terreur est préférentiellement ressentie par un joueur (sur)engagé qui juge que ses possibilités d'actions sont fortement réduites.

Toutefois, l'inquiétude est une émotion très fluctuante dans le cadre du jeu vidéo. Si le joueur conçoit sa situation comme peu dangereuse, il tend à éprouver de l'anticipation puisque son attention n'est pas tant focalisée sur la manière d'éviter l'élément menaçant que sur la recherche du chemin le plus efficient. À l'inverse, la terreur suppose l'absence d'une autre émotion en coprésence. On comprend mieux maintenant pourquoi le cas de *Super monkey ball* pose problème. Le jeu est difficile, mais les possibilités d'action du joueur demeurent nombreuses et le vide n'est pas une menace très consistante (il ne pourchasse pas le protagoniste par exemple). L'émotion ressentie dans ce jeu est plutôt une forme très haute d'anticipation, le joueur étant normalement concentré sur sa tâche. Cependant, distinguer l'inquiétude de l'anticipation est peu aisé en pratique, étant donné que la frontière entre les deux dépend de la technique et de la perception du joueur. Afin de référer à cet entredeux si particulier mais en même temps si subjectif, j'emploierai le mot *tension*, à mi-chemin entre l'inquiétude et l'anticipation mais qui n'est pas un amalgame des deux. Cette nouvelle catégorie discriminante permet de réduire sensiblement le répertoire formel de la peur.

Un autre cas, plus utile pour mes analyses, est celui des dyades formées par l'anticipation et la peur. Contrairement à la peur pure, cette dyade est suscitée par la conscience d'un danger rapporté, une menace non avérée qui semble peser sur un élément du jeu et/ou sur le joueur. Elle est représentée sur un continuum qui va de l'*anxiété* (peur simple + anticipation) à l'*angoisse* (terreur + anticipation). La différence entre les deux repose sur plusieurs facteurs : la dangerosité

⁸⁸ Par pur, j'entends que l'émotion en question est la seule provoquée par une séquence en particulier.

de la menace attendue (qui reprend les facteurs séparant l'inquiétude de la terreur), la probabilité d'une telle menace, l'attention et l'intérêt du joueur pour les signes qui annoncent le danger et l'écart temporel qui sépare l'annonce du danger du moment pressenti de sa réalisation. Ainsi, si le joueur est persuadé de l'arrivée imminente d'un grand péril, il éprouve plutôt de l'angoisse. À l'inverse, un danger lointain qui présente des signes peu évidents tend à provoquer de l'anxiété. À nouveau, tous les facteurs décrits dépendent de la perception du joueur. En conséquence, celui-ci peut mal évaluer la menace et le jeu est capable de décevoir ses prédictions.

La surprise conjuguée à la peur provoque l'émotion d'*alarme*, que j'ai déjà citée à plusieurs reprises. Si cette dyade possède effectivement plusieurs intensités, il n'y a pas d'intérêt à les distinguer ici. L'alarme se distingue de la peur pure par sa durée toujours très brève et par le caractère inattendu de l'élément apeurant.

De la même manière, l'*horreur* ne nécessite pas l'usage d'une échelle détaillée. Tout au plus peut-on observer qu'un élément est plus propre à provoquer la peur que le dégoût et inversement, mais cela n'a pas une incidence majeure sur le ressenti du joueur.

Avec cette panoplie de mots d'émotions, je peux discuter des cas examinés au chapitre suivant sans devoir chaque fois justifier mes choix terminologiques. L'univocité et la composition de ce lexique sont également des atouts pour la compréhension de ma démarche. Comme on l'a vu tout au long de ce chapitre, la peur est une émotion spécifique qu'il est complexe d'étudier en dehors de ses rapports avec les autres affects qui l'accompagnent de façon récurrente. Conséquemment, une séquence apeurante correspond à une situation dont certains aspects formels sont aptes à faire émerger une des émotions suivantes : la peur pure (en ce compris le continuum allant de la terreur à l'inquiétude, même si je ne traiterai qu'assez peu de cette dernière), le continuum allant de l'anxiété à l'angoisse, l'alarme et l'horreur⁸⁹.

Dans le chapitre suivant, j'examinerai plusieurs cas de séquences apeurantes afin de montrer l'efficiencia du modèle défendu jusqu'à présent.

⁸⁹ Certains auront sans doute observé que Plutchik considère également possible la fusion de la peur avec la joie, la tristesse et la confiance, ce qui donne respectivement de la culpabilité, du désespoir et de la soumission. Je les mentionne dans un souci d'exhaustivité, mais je n'en traiterai pas dans ce travail pour diverses raisons, notamment leur moindre probabilité dans le cadre du jeu vidéo et le fait qu'elles concernent souvent d'autres types d'objets que les autres émotions rattachées à la peur.

III. Explorer les tréfonds : traquer la peur entre et à côté des lignes

Comme annoncé, ce chapitre sera consacré à l'analyse d'un panel de séquences où le texte participe, en tout ou en partie, à créer un effet de peur. Étant donné que mon but est avant tout de démontrer en quoi l'étude du texte est primordiale lorsqu'on se penche sur un objet aussi complexe que le jeu vidéo, j'ai tenté de diversifier au maximum les types d'œuvres observés. De plus, il m'apparaît essentiel de montrer que les jeux exposés sont réellement aptes à susciter la peur. En effet, le caractère apeurant de certaines œuvres n'est pas visible au premier abord. Aussi, pour chaque dispositif, j'examinerai, si possible, d'autres séquences similaires issues de jeux dont on reconnaîtra sans trop de peine la capacité à susciter la peur.

La majeure partie des segments analysés sera retranscrite dans ces pages et je décrirai chaque fois leur situation d'énonciation. Cependant, il m'apparaît que le lieu de consultation privilégié de ce mémoire sera très certainement sur un ordinateur. Aussi serait-il dommage de ne pas profiter des possibilités offertes par cet outil pour rendre la lecture plus dynamique. Afin que le lecteur puisse mieux se figurer l'objet de mes analyses, j'ai adjoint des liens vers des vidéos qui montrent les séquences examinées.

1. Un univers capable d'émouvoir : la peur diégétique

Bien que l'interactivité soit une des spécificités du média vidéoludique, il n'en demeure pas moins que la vaste majorité des œuvres possède un univers qui comprend une diégèse. Dans beaucoup de jeux, le texte participe au moins partiellement au développement de cet univers, apte à émouvoir le joueur. Lorsque celui-ci lance le jeu, il découvre généralement l'univers en suivant des étapes successives. Celles-ci formeront le fil rouge de mes analyses. Ainsi, dans l'ordre, je traiterai du préjeu (constitué par le périjeu qui intervient avant le lancement de la partie proprement dite), du début de partie, du développement (en ce compris le reste du jeu et du périjeu) et, enfin, de la deuxième partie (ou nouvelle partie plus).

A. Sur la voie menant à une cité perdue ...

On l'oublie souvent, mais le jeu n'est que rarement le premier élément avec lequel le joueur interagit après avoir lancé le logiciel. La plupart du temps, il passe d'abord par une multitude de menus et d'écrans de paramétrage qui constituent une partie du périjeu. Ces éléments sont rarement à même de provoquer une peur diégétique forte chez le joueur. Cependant, ils sont cruciaux à l'établissement d'une certaine ambiance au lancement du jeu et peuvent déjà susciter de l'anxiété par différents moyens. En effet, loin d'être futiles, ces quelques instants passés dans le menu principal ont la lourde tâche de donner un avant-gout de la suite au joueur, de lui faire sentir la teneur de l'univers alors qu'il n'en a pas encore franchi le seuil.

Un élément non négligeable de cette entrée en matière n'est autre que le titre. L'anxiété qu'il provoque peut provenir de plusieurs facteurs. Premièrement, rien que le nom – ce qu'il évoque et les sonorités qu'il agence – peut susciter certaines émotions. La plupart des œuvres fortement apeurantes font référence à des lieux ou à des concepts mystérieux qui donnent envie d'en connaître plus tout en indiquant d'entrée de jeu que le contenu sera perturbant. *Silent Hill* fait office de cas prototypique. Sans même savoir qu'il réfère à une ville, ce titre associe deux éléments qui forment un tout assez curieux, créant un effet d'étrangeté. Le silence peut renvoyer à une pléthore de sèmes connexes comme le secret, la mort, la solitude ou encore la tristesse. La colline, quant à elle, en plus d'embarquer tout un imaginaire de contes de fées, peut très vite se muer en un tumultus obscur et n'est pas sans évoquer la catabase. Par ailleurs, ces mots sont récurrents dans le titre des œuvres horribles. On les retrouve notamment dans « L'Horreur venue des collines » (Belknap Long et Lovecraft, 1931), *Le Silence des agneaux* (Harris, 1988) ou encore *La Colline a des yeux* (Craven, 1977). Dès lors, qu'est-ce que cette « colline silencieuse » ou « colline du silence » ? Est-ce un propos métaphorique ? Cela réfère-t-il à un lieu, à une entité ? Autant de questions que le joueur peut potentiellement se poser au moment de son acquisition et qui influencent déjà sa réception de l'œuvre. Une analyse semblable peut être réitérée avec des titres comme *The Evil within*, *Sunless sea* (Failbetter, 2015), *SOMA* (Frictional games, 2015) ou encore le très énigmatique *LIMBO* (Playdead, 2010).

Un autre élément déterminant dans le titre de plusieurs jeux est sa présentation graphique, aisément associable à un type de contenu. Avec le temps, quelques polices sont devenues tellement représentatives de certains jeux qu'elles en sont aujourd'hui indissociables. C'est notamment le cas du diptyque *Condemned* (Monolith productions, 2005-2008) avec son titre écrit à la craie (en référence aux marquages effectués sur une scène de crime) et maculé de sang. De plus, les caractères grossiers et inégaux semblent renvoyer à l'extrême violence du jeu. Un autre cas parlant est celui de *The Evil within* et de son T initial qui traverse le titre en lettres capitales de part en part, se finissant en pointe comme s'il s'agissait d'un clou. *Sundered* (Thunder lo-tus, 2017), quant à lui, malgré son moindre potentiel de peur en comparaison des deux jeux précédents, possède



Figures 6, 7 et 8 : Écrans-titres de *Condemned : criminal origins*, *The Evil within* et *Sundered*.

un titre écrit en caractères vaguement runiques qui rappelle l'atmosphère de *dark fantasy* lovecraftienne qui imprègne l'œuvre.

Enfin, le titre peut aussi créer un effet d'annonce par référence explicite à des œuvres passées. C'est particulièrement vrai dans le cas de séries comme *Resident evil*, mais il peut aussi s'agir de renvoi à des œuvres qui proviennent d'autres médias. Parmi les cas les plus courants, on trouve des adaptations strictes (*Metro 2033* [4A, 2010] adapté du roman éponyme de Dmitri Gloukhovski [2005]), des extensions (*Alien : isolation* qui est une suite au film de Ridley Scott) ou encore des reprises plus libres d'univers fictionnels (tous les jeux estampillés « Call of Cthulhu » qui présentent chacun leur propre univers lovecraftien).

En plus du titre, d'autres éléments du préjeu peuvent induire une anxiété diégétique chez le joueur. Les menus sont assez peu remarquables en règle générale, si ce n'est par l'apparence graphique de certaines entrées comme dans *Eternal darkness : sanity's requiem* (abrégé en *EDSR*) où la police utilisée rappelle le stéréotype des grimoires d'incantations. Bien sûr, un tel élément n'est pas très apeurant en lui-même, mais son contexte est en mesure de lui transmettre le sème afférent correspondant.



Figure 9 : Menu des options d'EDSR.

Dans certains jeux, les noms des modes de difficulté (surtout les plus hauts) incluent également des sèmes apeurants (inhérents ou afférents socialement normés) : « cauchemar » (*Alien : isolation* et *The Evil within*), « kurayami » (« ténèbres » en japonais, dans les DLC *The Assignment* et *The Consequence* [Tango gameworks, 2015] de *The Evil Within*⁹⁰) ou encore « fanatique » et « fou furieux » (*Dead space 2* [Visceral games, 2011]).

Autres cas remarquables, certaines épigraphes, souvent des citations, peuvent donner une ligne directrice au jeu et instiller chez le joueur une forme d'anxiété parfois assez haute. *EDSR* fournit encore un exemple marquant avec son deuxième écran (après l'animation de la GameCube) qui affiche en grandes lettres brillantes quelques vers éloquentes du « Corbeau » d'Edgar Allan Poe, récité par une voix grave et profonde : « Scrutant profondément ces ténèbres,

⁹⁰ À noter, ce nom peut susciter une anxiété diégétique par l'aperçu qu'il donne de l'univers, mais il peut également susciter la même émotion vidéoludiquement car la caractéristique principale de ce mode est précisément de plonger les environnements dans l'obscurité la plus totale.

je me tins longtemps plein d'étonnement, de crainte, de doute. [Traduction de Charles Baudelaire] »^{91 92} *Sunless sea*, quant à lui, s'ouvre sur citation attribuée à Joseph Conrad : « La mer n'a jamais été amicale avec l'homme. Tout au plus a-t-elle été la complice de l'agitation humaine. [Traduction personnelle] »⁹³ Malgré l'absence de mise en scène particulière (les phrases s'affichent en blanc sur un fond noir), ce fragment communique une idée du contenu du jeu avant même que celui-ci n'ait commencé (contexte maritime hostile). La mention de Conrad, connu pour ses romans à l'atmosphère désenchantée, contribue également à la compréhension de ce fragment. De plus, il est accompagné de ces quelques phrases qui guident le joueur débutant dans ses premiers pas (plausiblement désastreux) au sein de l'univers : « Explorez. Prenez des risques. Votre premier capitaine mourra probablement. Les suivants pourraient triompher. [Traduction personnelle] »⁹⁴ Cela dit, la spécificité de ce fragment est plutôt de provoquer une peur artistique. J'y reviendrai dans la partie dédiée.

Pour clôturer cette section sur la peur diégétique qui émane des éléments du préjeu, abordons le cas des vidéos de démonstration et des cinématiques d'introduction qui peuvent parfois faire forte impression. Un cas particulièrement horripilant est la vidéo qui se déclenche au début de *Dead space* lorsque le joueur patiente quelques instants sur l'écran-titre. La caméra passe alors lentement d'un plan large du vaisseau USG Ishimura (qui sert de cadre spatial à une majeure partie du jeu) à des plans plus resserrés sur différentes scènes de carnage entrecoupées à intervalles de plus en plus réguliers de courts extraits de démembrements soutenus par un bref son très aigu. Cependant, cette vidéo ne serait pas aussi effrayante sans la berceuse que chantonne une femme tout du long, avec son souffle prolongé et un étrange effet de réverbération :

Scintille, scintille, petite étoile, / Comme je me demande ce que tu es ! / Au-dessus du monde si haut, / Comme un diamant dans le ciel ! // Quand le soleil de plomb n'est plus là, / Quand il cesse de briller, / Alors tu montres ta petite lumière, / Scintille, scintille, toute la nuit. // Puis le voyageur dans l'obscurité, / Te remercie pour ta petite étincelle, / Il ne pouvait voir quel chemin emprunter, / Si tu ne brillais pas ainsi. // Bien que je ne sache pas ce que tu es, / Scintille, scintille, petite étoile.^{95 96}

Ce texte est en réalité celui de la comptine du début du XIX^e siècle « Twinkle, twinkle, little star », à l'origine destinée à endormir les enfants. Pour autant, elle s'intègre parfaitement à l'univers de *Dead space*. Comme on l'a vu plus tôt, ce sont toujours les sèmes afférents d'une œuvre (et donc son contexte général) qui permettent d'opérer son interprétation. On en a ici un

⁹¹ Original : « Deep into that darkness peering, long i stood there, wondering... fearing... doubting... »

⁹² NintendoComplete, 2016, *Eternal darkness : sanity's requiem (GameCube) playthrough*, <https://tinyurl.com/ybu2xjo7>

⁹³ Original : « The sea has never been friendly to man. At most it has been the accomplice of human restlessness. »

⁹⁴ Original : « Explore. Take risks. Your first captain will probably die. Later captains may succeed. »

⁹⁵ Original : « Twinkle, twinkle, little star, / How I wonder what you are ! / Up above the world so high, / Like a diamond in the sky! //When the blazing sun is gone, / When he nothing shines upon, / Then you show your little light, / Twinkle, twinkle, all the night. //Then the traveler in the dark, / Thanks you for your little spark, / He could not see which way to go, / If you did not twinkle so. //Though I know not what you are, / Twinkle, twinkle, little star. »

⁹⁶ Hikikomorisama, 2009, *Dead space, opening song*, <https://tinyurl.com/y9qy6ekh>

exemple probant puisque chaque élément de la berceuse originale est réinterprétable dans le cadre de ce jeu d'horreur spatiale. Par exemple, dans ce contexte, le « comme je me demande ce que tu es ! » renvoie à la nature incompréhensible du danger, lui-même symbolisé par la petite étoile (la plus grande menace dans la saga étant une lune vivante dans *Dead space 3* [Visceral games, 2013]). Le voyageur guidé par l'étincelle, quant à lui, réfère à Isaac Clarke, le protagoniste qui suit aveuglément sa fiancée Nicole à travers les coursives du vaisseau. Or, le joueur apprend à la fin du jeu qu'elle est morte depuis plusieurs mois et qu'Isaac, fou, est en réalité guidé par le monolithe maléfique au centre de l'intrigue.

B. ... j'observai les traces d'une race inconnue ...

On l'a déjà relevé à quelques reprises, la peur a moins de chances d'être suscitée si rien ne l'annonce un tant soit peu. Pour cette raison, les premiers instants d'une partie confrontent rarement le joueur à un danger direct. Que ce soit dans *Silent Hill*, *The Evil within* ou *Five Nights at Freddy's VR : help wanted* (Steel wool, 2019), le joueur est placé dans de bonnes conditions par une mise en contexte qui, si elle est parfois très stéréotypée, n'en demeure pas moins essentielle à la création d'une peur efficace par la suite. Le texte participe pour beaucoup à l'installation de ce climat anxiogène, voire angoissant puisque c'est notamment par lui que le joueur prend connaissance de certaines spécificités de la menace qu'il doit affronter et des enjeux de son périple, que ce soit par le biais d'un narrateur extradiégétique, de documents, de monologues, de dialogues, d'inscriptions murales, etc.

Parmi les jeux qui se présentent d'emblée comme très apeurants (via leur titre, leur promotion, leur franchise, etc.), certains préfèrent dresser un premier tableau ordinaire des lieux (*Dead space* où Isaac arrive sur l'USG Ishimura pour une mission d'entretien banale) tandis que d'autres posent directement un contexte où le doute n'est pas permis quant à la nature des événements (*Amnesia : the dark descent* où, dès l'introduction, le protagoniste affirme qu'une ombre le pourchasse). Si, de prime abord, on peut penser que les deux méthodes ont des enjeux opposés, il n'en est rien. Le public de ce type de jeu sait toujours plus ou moins à quoi s'attendre lorsqu'il lance le logiciel. D'ailleurs, le joueur aura souvent tendance à analyser la plupart des éléments porteurs de sens comme annonciateurs d'un danger. Dans *Dead space*, une coupure des communications avec un vaisseau ne peut pas être due à une simple panne informatique ou à une mutinerie à bord ; pour le joueur, c'est forcément l'œuvre d'une quelconque menace extraterrestre ou surnaturelle. Il a également déjà une vague idée de ce qui se passe réellement lorsque l'équipière d'Isaac se questionne sur l'absence de lumière aux fenêtres ou qu'elle affirme qu'un vaisseau de

ce gabarit ne peut pas perdre tous ses moyens de communication⁹⁷. En somme, dans les jeux qui se déclarent ouvertement apeurants, le joueur est très enclin à s'imaginer les pires scénarios avec les quelques éléments dont il dispose.

Dans les jeux dont le caractère apeurant est moins apparent (mais tout de même tangible) au début, la méthode d'analyse du joueur diffère légèrement car il a moins de certitude quant à la nature de la menace, parfois insidieuse ou invisible. Dès lors, chaque jeu a sa propre manière de susciter du suspense et de l'anxiété – parfois même une forte inquiétude. Toutefois, ces émotions sont souvent distillées via une pléthore d'éléments déployés dès le début de l'aventure. C'est notamment le cas dans *Sundered*, un *metroidvania*⁹⁸ où le joueur incarne Eshe, prisonnière d'un monde souterrain hostile. Au début du jeu, elle tombe dans une grande salle qui baigne dans une atmosphère rouge sombre où l'accueille une voix aux intonations démoniaques :

Bonjour Eshe. Comme c'est intéressant... Une humaine qui se retrouve dans un tel endroit... Voici mon humble demeure... Ou plutôt ce qu'il en reste. On ne t'a sûrement pas amenée ici pour rien. Je ressens un sombre dessein dans ton futur. Mais n'aie crainte, car moi, le Trapézoèdre Étincelant, serai l'arme qui te guidera vers la liberté. Je te prêterai mes pouvoirs pour que tu puisses combattre en ces lieux. Il te suffit de m'écouter et de faire ce que je te dis.⁹⁹

Plusieurs éléments de ce discours sont inquiétants, voire peuvent provoquer une peur simple chez le joueur un peu moins endurci. Cela dit, si la menace semble bien présente, son origine n'apparaît pas clairement. Le texte est uniquement compréhensible grâce aux sous-titres puisque la voix râpeuse s'exprime dans une langue inconnue aux accents durs et peu agréables à entendre¹⁰⁰. Elle ne manifeste pas de mauvaises intentions et propose même son assistance à la protagoniste perdue. Toutefois, les événements précédents (Eshe est violemment entraînée sous terre par d'immenses mains tentaculaires) ainsi que les ambiances graphique et sonore incitent à

⁹⁷ Game movie land, 2017, *Dead space (fr)*, 37 sec, <https://tinyurl.com/y87vymxo>

⁹⁸ Au risque de paraître me contredire en employant encore des termes de classification générique, je précise qu'ils me servent uniquement à donner un aperçu global de l'orientation d'un titre afin d'éviter de décrire toutes les mécaniques et les thématiques de chaque jeu analysé.

⁹⁹ DaemonX22, 2017, *Sundered intro*, 3min13sec, <https://tinyurl.com/y8shpcq9>

¹⁰⁰ L'usage d'une langue inconnue peut susciter une peur diégétique chez le joueur car il ne comprend pas ce que dit la personne en face ou ce qui est écrit sur certaines parois. Or, comme le dit si bien Lovecraft dans l'introduction d'*Épouvante et surnaturel en littérature* : « L'émotion la plus forte et la plus ancienne de l'humanité c'est la peur, et la peur la plus ancienne et la plus forte est celle de l'inconnu. » (1927 : 1065) Cela dit, il s'agit encore une fois d'une affaire de contexte, l'inconnu n'étant pas synonyme de peur en toutes circonstances. Par exemple, dans le jeu de plateformes/puzzle *Ico* (Team Ico, 2001), Yorda, la jeune fille à laquelle le protagoniste s'attache, parle une langue inconnue, mais ses paroles sont plus intrigantes qu'effrayantes car elle ne représente jamais une menace. À l'inverse, la reine maléfique, bien qu'elle apparaisse peu, peut être terrifiante par son emprise absolue sur le cosmos. Dès lors, ces phrases en langue inconnue ont tendance à résonner comme de violentes imprécations. Un autre cas singulier est trouvable dans *Prince of Persia : l'âme du guerrier* (Ubisoft, 2004). Dans ce jeu d'action/plateformes, une entité inéluctable, le Dahaka, traque le protagoniste. Lors des séquences où celui-ci doit échapper à celui-là, le monstre s'exprime dans une langue incompréhensible, ce qui ajoute un élément de peur diégétique à ces passages déjà assez apeurants d'un point de vue vidéoludique. En revanche, si le joueur utilise la capacité de remonter dans le temps pendant ces poursuites, les paroles du Dahaka (qui possède une voix particulièrement cavernueuse) deviennent compréhensibles car celui-ci parle à l'envers. Cela dit, ses dires ne sont pas des plus rassurants puisqu'il profère des sentences comme « Tous ceux qui ont essayé avant toi ont péri. », « Personne ne peut échapper au Dahaka. » ou encore « Tu ne peux changer ton destin, tu as échoué. »

la méfiance. De plus, la dernière phrase semble indiquer une aide conditionnelle. Enfin, le joueur adepte des textes de Lovecraft aura très certainement été attentif à la mention du Trapézoèdre Étinçant, objet maléfique qui apparaît dans « Celui qui hantait les ténèbres » (1936). En somme, cette première rencontre avec le Trapézoèdre, au minimum simplement apeurante, engendre par la suite une certaine anxiété plus ou moins palpable en fonction des séquences de jeu. En effet, la peur diégétique est plus facile à ressentir lors des phases plus contemplatives (Peuch, 2018).

Un cas très similaire à celui de *Sundered*, mais situé dans un univers beaucoup plus paisible, est celui de *Shadow of the colossus* (Bluepoint et SCE japan studio, 2018). Dans ce jeu de plateformes/action/puzzle, le protagoniste, Wander, se met au service d'une entité mystérieuse nommée Dormin afin de ressusciter son amie. Si le jeu dans son ensemble se veut plus reposant que stressant (malgré des combats visuellement impressionnants), l'objectif et l'identité de Dormin posent question tout au long de l'aventure et peuvent induire une anxiété grandissante quant à ce qui se passera une fois la tâche confiée par l'entité menée à terme (une menace palpable, mais lointaine). En effet, l'introduction apprend au joueur que les terres où Wander circule sont interdites, mais sans en préciser la raison. De plus, Dormin, à l'instar du Trapézoèdre, réclame du protagoniste qu'il lui rende un service pour accomplir la résurrection. Cela dit, il se montre peu ambigu puisqu'il précise qu'un lourd tribut pourrait être à payer (sans toutefois en préciser la nature). De plus, l'entité dégage une certaine étrangeté à cause de son usage du « nous » pour parler d'elle-même¹⁰¹. En somme, même si son contexte est bien moins anxiogène que celui de *Sundered*, *Shadow of the colossus* apeure diégétiquement le joueur en lui signalant qu'une menace d'une nature incertaine plane sur le protagoniste¹⁰².

Un autre cas assez singulier est celui du jeu de puzzle en deux dimensions, *The Swapper* (Facepalm, 2013)¹⁰³. Au début de l'aventure, le protagoniste, qui s'apparente à un spationaute, est éjecté dans une capsule de sauvetage et atterrit sur un site de fouille de la planète Chori V. Il tente ensuite de regagner sa station spatiale. Les lieux parcourus sont désespérément vides de toute vie, à l'exception d'un personnage très énigmatique rencontré à quelques reprises. Pour autant, des traces d'activités humaines sont décelables, notamment à travers de nombreux enregistrements qui relatent les événements passés. Le joueur comprend rapidement qu'un élément

¹⁰¹ Game movie land, 2018, *Shadow of the colossus – film jeu complet vost fr*, 7min20sec, <https://tinyurl.com/y8yekgne>

¹⁰² En plus du texte, d'autres éléments contribuent à réactualiser régulièrement la menace. Par exemple, après chaque victoire contre un des seize colosses que Dormin réclame de voir tomber, Wander se réveille entouré d'un nombre sans cesse grandissant d'ombres humanoïdes.

¹⁰³ Il faut noter que l'ambiance crue de *The Swapper* n'est pas spécialement explicitée dans sa présentation sur *Steam* (<https://tinyurl.com/ybmdt8zs>) ou sur *Facepalm games* (<https://tinyurl.com/y5fdnmmy>), le site des développeurs. Les deux mettent plutôt en avant son système d'énigmes assez singulier et son aspect réflexif, le jeu ayant été primé pour celui-ci. Ainsi, le joueur met parfois un peu de temps avant de réussir à raccrocher le jeu à ses expériences vidéoludiques précédentes.

extérieur a décimé la colonie, mais sa nature exacte demeure longtemps mystérieuse¹⁰⁴. En fait, le jeu distille dès le début une ambiance angoissante qui va crescendo, car il reprend tous les codes des *survival horror* classiques : arrivée d'un protagoniste seul dans un lieu désert en apparence, documents laconiques qui relatent un cataclysme, environnement sombre, etc. Cela dit, il fait l'impasse sur un élément essentiel du *survival horror* ; *The Swapper* est totalement dépourvu d'affrontements. Je reviendrai également sur ce jeu et ses aspects singuliers.

C. ... qui me surprend lors de mon exploration ...

Une fois le décor installé, le joueur qui découvre le jeu pour la première fois (et qui n'a pas été spoilé) avance avec un certain horizon d'attente. Par un effet de résonance, les émotions suscitées au début de l'aventure et/ou par le parajeu (qui regroupe périjeu et épijeu) perdurent dans sa mémoire et influencent l'interprétation et le ressenti qu'il aura pendant le reste de la partie. Dès lors, on peut dégager deux types majeurs de développement de la diégèse dans les jeux qui nous intéressent : soit le jeu est apeurant dans ses premiers instants (ou même avant le lancement de la partie), ce qui laisse présager que la suite sera d'une nature similaire; soit le jeu ne présente pas (ou alors très peu) d'éléments apeurants significatifs d'emblée – que ceux-ci émanent d'un danger direct ou qu'ils laissent se profiler une menace plus lointaine –, ce qui invite le joueur à une forme de détente, au sens où il n'interprètera pas instinctivement certains éléments du jeu comme étant dangereux. Une situation qui contraste avec le ton initial de l'œuvre interviendra alors à un moment de la partie¹⁰⁵. Dans un souci de clarté et de concision, je distingue les deux types en les nommant respectivement « jeu(x) initialement apeurant(s) » (JIA) et « jeu(x) à développement apeurant » (JDA). Bien entendu, la distinction entre les deux catégories dépend une nouvelle fois de la perception du joueur et de son horizon d'attente.

Dans le premier type dégagé, le texte apeure diégétiquement le joueur d'un grand nombre de façons et à différents degrés. Je ne citerai ici que quelques exemples remarquables par leur originalité ou par leurs effets particuliers, mais il va de soi que chaque (séquence de) JIA à sa propre manière de susciter la peur chez le joueur.

Pour commencer, reprenons le cas de *The Swapper*. Peu de temps après l'introduction, le protagoniste passe forcément devant un gros rocher poreux qui peut facilement passer inaperçu dans l'arrière-plan. Un message apparaît alors en surimpression sur l'écran : « Bonjour ? » Au-delà de la surprise générée par l'arrivée inopinée du texte, le message a de quoi intimider le joueur. Plusieurs questions peuvent très vite affluer. « Qui parle ? » « Cela peut-il être une manifestation

¹⁰⁴ Evil Alucard, 2016, *The Swapper walkthrough 100%*, <https://tinyurl.com/y8mp7g78>

¹⁰⁵ De rares jeux très apeurants dès leurs premiers instants possèdent un retournement de situation comique, souvent en fin de partie. Cela dit, ce sont souvent des *easter eggs*, comme dans le cas des fins « chien » et « ovni » de *Silent Hill 2*, très humoristiques. En conséquence, considérer ces cas comme une catégorie à part entière semble peu utile.

de ce qui a tué l'équipage ? » « Si oui, pourquoi cela me salue-t-il ? » En somme, indépendamment du texte en lui-même, rien que l'origine de l'énoncé est source de crainte car elle est inconnue. Par la suite, de nombreux autres rochers sont rencontrés. Tous transmettent des messages différents et assez sibyllins qui participent à la construction de l'univers. Le joueur apprend ainsi qu'il s'agit de gardiens, des entités télépathes qui forment une unité pensant d'un seul bloc. Ils ont décimé l'équipage qui les a extraits de leur planète, mais ils l'ont fait de manière inconsciente, comme un organisme luttant contre un microbe. C'est à ce moment-là que la peur pure se manifeste. En effet, au début, les messages lus dans les journaux de bord laissent entreapercevoir une menace, mais sans jamais la préciser¹⁰⁶, créant un climat très anxiogène, voire angoissant. Mais dès lors que le voile est levé sur les événements passés, le joueur comprend que le danger est encore actif et qu'il menace directement le protagoniste. De plus, celui-ci est en contact permanent avec les gardiens qui éliminent lentement leurs agresseurs (en s'immisçant dans leur esprit) à partir du moment où ceux-ci établissent une communication. En somme, le tour de force du jeu est de susciter au minimum une peur simple diégétique alors même que, au niveau des émotions vidéoludiques, le ressenti est nul puisqu'aucun ennemi n'est présent et qu'aucun choix du joueur ne peut réellement influencer sur l'univers (jusqu'à la fin, où il faut effectuer un choix moral).

Un autre cas qui recèle de nombreuses séquences diégétiquement apeurantes est *Bloodborne* (FromSoftware, 2015), dont le *gameplay* est proche de celui de *Dark souls*. Du début à la fin, l'univers de ce jeu, très lovecraftien, demeure complexe à appréhender pour le commun des joueurs. En effet, son environnement audiovisuel est très riche, à un point tel qu'il est difficile de savoir à quoi prêter attention pour reconstituer la diégèse, éclatée, ou pour comprendre le fonctionnement du cosmos et, surtout, de sa cosmogonie, à la fois sophistiquée et ambiguë. Dans ce désordre, le texte acquiert un rôle majeur puisqu'il apparaît comme la seule source d'informations relativement¹⁰⁷ fiable pour le joueur. Par ailleurs, si celui-ci veut reconstruire l'histoire, il doit endosser un véritable rôle d'inspecteur qui réunit des indices et corrobore des théories¹⁰⁸.

¹⁰⁶ Certains journaux contiennent même des informations aptes à brouiller l'analyse du joueur. Par exemple, quelques passages relatent la découverte d'étranges vers à soie. Leur nature incertaine en fait des dangers potentiels, d'autant plus que le joueur a sûrement en tête d'autres récits d'horreur qui font intervenir des créatures rampantes.

¹⁰⁷ Dispositif singulier pour une œuvre vidéoludique, le recoupement entre certains documents et d'autres éléments (souvent visuels) permet de déduire que même les personnages les plus savants se trompent sur la nature de certaines parties du cosmos. Par exemple, quelques discours laissent sous-entendre que la nature divine de certains êtres est liée à la couleur de leur sang. Or, Ebrietas, une entité considérée comme un Grand, ne possède pas la même teinte de sang que les autres membres de cette espèce. Bien évidemment, un tel dispositif n'aide pas le joueur à démêler le vrai du faux.

¹⁰⁸ Cette méthode de reconstitution de la diégèse par le joueur n'est pas vraiment neuve. Les *survival horror* ont très vite adopté la décomposition de la narration en deux parties distinctes : d'une part, les événements encore non actualisés, connus principalement par les phases de jeu et les cinématiques ; d'autre part, les événements passés dont le déroulement doit être reconstruit par le joueur via les informations qu'ils collectent, notamment dans les documents trouvés tout au long du jeu et à travers le discours des différents personnages (Kirkland, 2009 : 66-67 ; Taylor, 2009 : 53). D'une certaine manière, *Bloodborne* (ainsi qu'une bonne partie du catalogue de FromSoftware) a donc

La peur diégétique peut dès lors être suscitée de deux manières opposées (si tant est que le joueur s'intéresse à l'univers). Dans un premier cas, il échoue à parvenir à une interprétation qui lui paraît cohérente, ce qui le placera face à l'inconnu et à l'incompréhension. La peur émanera alors moins du texte que de la teneur globale de l'univers, très menaçant malgré un protagoniste, le chasseur, présenté comme apte à lutter contre le danger qui rôde.

Dans un deuxième cas, beaucoup plus intéressant pour mon propos, le joueur parvient à saisir les enjeux et la signification de certains éléments de la diégèse et du cosmos¹⁰⁹. La peur – ou l'angoisse ou l'horreur, selon la perception du joueur – émerge alors de la compréhension de l'univers, notamment à travers le texte. Parmi les exemples les plus singuliers de *Bloodborne*, plusieurs éléments permettent notamment d'appréhender les différentes origines et la nature des monstres combattus tout au long de l'aventure. Djura, un chasseur qui a renié sa tâche, tente notamment de raisonner le protagoniste en lui expliquant que les créatures qu'il massacre ne sont pas des bêtes, mais des humains. Cette révélation implique que quelque chose a transformé la population et que le joueur incarne non pas un simple chasseur, mais un véritable meurtrier. En lisant certaines descriptions d'objets dans l'inventaire, il est même possible d'apprendre l'origine des mutations. Celles-ci seraient vraisemblablement dues à l'utilisation d'un sang vicié, le sang étant un remède miraculeux diffusé par l'« Église du remède », une sorte d'organisme religieux très influent. Par exemple, la description du consommable « antidote » indique :

Petites pilules médicinales permettant de neutraliser les effets du poison. Utilisées dans le traitement du sang cendré, l'étrange affection qui ravagea le Vieux Yharnam [la ville au centre du cosmos] il y a bien longtemps. Ces pilules n'offrent qu'un bref soulagement. La maladie du sang cendré fut à l'origine de la propagation du fléau du monstre.¹¹⁰

Or, le protagoniste fait un usage récurrent de sang puisqu'il s'agit de son principal moyen de regagner de la vie, ce qui laisse imaginer qu'il peut lui-même être infecté par la maladie. Plus tard, une rencontre avec un « monstre odieux » qui se dissimule sous les traits d'un mendiant¹¹¹

radicalisé la technique employée à l'origine par les *survival horror* en rendant difficilement compréhensibles les événements présents sans une appréhension préalable des faits passés dont les indices et les vestiges sont eux-mêmes morcelés et éparpillés aux quatre coins du cosmos.

¹⁰⁹ J'ai été incapable de comprendre par moi-même la teneur de certains éléments. Heureusement, de nombreux sites (par exemple *Bloodborne wiki*) et vidéos (la chaîne de VaatiVidya pour citer une des plus connues) recensent différentes interprétations de ce jeu. Considérant le grand nombre de joueurs qui consultent ce type de documents (créés par des amateurs), il semble opportun d'également les considérer comme des éléments capables d'influencer l'expérience vidéoludique. Toutefois, tout comme pour l'épitéxte, je n'aurai pas l'occasion de plus étudier ce cas ici.

¹¹⁰ Cette description est accessible dans l'inventaire (durant les phases de jeu) mais elle est également susceptible d'apparaître sur un écran de chargement (un élément du périjeu). Si le joueur ne souhaite pas se plonger dans les méandres de l'inventaire, il est donc probable qu'il accède au texte – et aux effets qu'il peut induire – tout simplement en provoquant un chargement.

¹¹¹ Les interactions avec ce personnage sont intéressantes à plus d'un titre. Lorsque le protagoniste le rencontre pour la première fois, le mendiant lui tourne le dos et est penché sur plusieurs corps ensanglantés qu'il semble dépouiller ou dévorer. Ici, ce sont donc des éléments visuels qui sont susceptibles d'apeurer primairement le joueur en lui indiquant que l'homme est probablement dangereux. Cependant, si le protagoniste lui parle, il semble surpris de sa présence et lui demande s'il ne connaît pas un endroit sûr pour s'abriter (et où se trouvent potentiellement d'autres

semble confirmer que le protagoniste est susceptible de devenir un monstre non seulement en consommant du sang, mais aussi à force d'assassinats bestiaux :

[Lorsque le chasseur attaque le mendiant, ce qui révèle sa véritable identité] Vous avez une case en moins ou c'est votre instinct animal qui parle ? Vous les chasseurs, vous avez plus de sang que ça sur les mains ! [Lorsque sa vie passe sous les 50 %] À mort ! À mort, à mort ! Les chasseurs sont des tueurs et rien de plus ! Vous me traitez de monstre ? De monstre ? Vous y connaissez rien ! J'ai rien demandé, moi ! [En mourant, dans un dernier souffle] On est tous des monstres ignobles.¹¹²

Cette hypothèse d'une monstruosité inhérente au protagoniste est appuyée par d'autres dialogues et descriptions, mais aussi par des éléments plus originaux et difficiles d'accès, comme les paroles en latin¹¹³ qui accompagnent la musique du combat contre le boss Ludwig le maudit¹¹⁴ dans le DLC *The Old hunters* (FromSoftware, 2015) :

Chasseur de bêtes sauvages, par la vigueur du sang, seigneur chasseur, je ne suis aimé de personne. L'esprit recule devant le sang abondant. Oh, chasseur depuis les saintes fondations. Ah, je ne souille pas l'épée du maître effroyable. Qu'il soit maudit par la nuit et le sang abondant.¹¹⁵

Bien que cet extrait paraisse cryptique, il recèle des éléments très signifiants et apeurants dans l'univers. « L'esprit recule devant le sang abondant. » réfère à la bestialité qui s'empare de ceux qui consomment ou répandent le sang. Ludwig est également mentionné dans certaines descriptions comme étant le premier chasseur de l'Église, soit un « chasseur depuis les saintes fondations ». Mais son apparence physique, son comportement extrêmement agressif et le charnier dans lequel il vit montrent qu'il a perdu la raison et que le sang l'a corrompu. D'ailleurs, si le joueur connaît l'existence de Ludwig via d'autres documents, rien que le nom du boss peut devenir un vecteur de peur puisque cela signifie qu'un des chasseurs les plus vénérables est

survivants). Hors contexte, son discours pourrait être celui d'un homme perdu et désespéré, mais la situation donne au texte une autre interprétation. La corrélation entre tous les éléments permet de déterminer que l'homme ment, ce qui accroît la menace qu'il représente. Sa requête apparaît dès lors non pas comme la recherche d'un abri, mais comme celle de nouvelles victimes. Cet exemple montre bien toute la nécessité de ne jamais observer un ludème indépendamment des autres qui l'entourent. CalderMane, 2015, *[Bloodborne guide fr] : 08 [1/2] bois interdits*, 40min, <https://tinyurl.com/yb69277j>

¹¹² Heschal, 2018, *Bloodborne NG : bois interdits : suspicious beggar/mendiant louche*, <https://tinyurl.com/y99bwsme>

¹¹³ À nouveau, si le joueur ne comprend pas le sens des paroles, le contexte peut tout de même les rendre apeurantes par un transfert de sèmes. Le ton incantatoire des chants peut aussi provoquer un certain sentiment d'oppression, même hors contexte.

¹¹⁴ Boss fight database, 2015, *Bloodborne: Ludwig the accursed, holy blade boss fight (1080p)*, <https://tinyurl.com/zz8zg63>

¹¹⁵ Original : « Venator ferarum, sanguine vigore, venator dominus, amor a nihilo. Animus sanguinem refugit opulentum. Oh venator a sola divina ! Ah domino terribili ni spatham scelero. Maledictus fiat nocte et sanguine opulento. » Il est à noter que certains mots latins sont éminemment polysémiques et que la chanson ne possède pas de ponctuation. Aussi est-il tout à fait possible de tirer une autre traduction de certains passages. De plus, certaines paroles sont difficilement audibles durant le combat, à tel point que toutes les transcriptions trouvables en ligne font état d'un texte différent (aucune version officielle n'ayant paru). Je ne prétends pas non plus que ma version soit la bonne. Cela étant dit, les transcriptions que j'ai trouvées possèdent généralement un fond cohérent avec le reste de l'univers. En somme, même face à des éléments extrêmement équivoques, le joueur est capable de fournir une interprétation en accord avec l'atmosphère générale d'un titre. Parmi toutes les traductions analysées, en voici deux parmi les plus complètes et correctes : « Ludwig, the holy blade latin lyrics translation (Bloodborne full extended OST) », s.d., sur *Unreleased game music*, <https://tinyurl.com/y2a6uxvy> et « Ludwig, the accursed », s.d. [2015], sur *Bloodborne wiki*, <https://tinyurl.com/y7btbpll>

devenu un monstre. Le joueur est alors encore une fois en droit de se questionner sur la possibilité que le protagoniste, lui aussi chasseur, subisse le même sort et devienne une créature assoiffée de sang, perspective angoissante, voire horrifiante.

Certains éléments textuels du périjeu de *Bloodborne* sont également aptes à susciter la peur, parfois par des moyens détournés (et probablement imprévus du côté de la production). Au début du jeu, le joueur peut parler à Iosefka, une infirmière sympathique qui se tapit derrière la porte de sa clinique afin de ne pas entrer en contact avec le monde extérieur et d'ainsi se prémunir contre l'épidémie. Cependant, après avoir franchi une certaine étape, le joueur qui revient discuter avec elle peut être surpris de son ton froid et de sa demande d'envoyer à la clinique les gens qui cherchent un abri. Par ailleurs, si le protagoniste parvient à s'infiltrer dans son repère, l'infirmière l'assaillira. Plusieurs hypothèses peuvent alors voir le jour : soit Iosefka a modifié ses intentions, soit elle est devenue folle, soit ce n'est plus à elle que le chasseur parle. En définitive, le jeu ne permet pas réellement de dégager une réponse certaine. Seuls les crédits autorisent à trancher la question en renseignant sur la présence d'une doubleuse pour le « Doctor Iosefka » et d'une autre pour l'« Impostor doctor », la différence entre les deux étant difficilement perceptibles en jeu étant donné la ressemblance des voix et l'écart temporel entre les deux rencontres. Cela dit, cette révélation n'est pas sans fournir au joueur une idée plus précise de la menace au-devant de laquelle il allait et donc une certaine peur rétroactive.

De nombreux autres cas parsèment ce jeu, probablement un des plus riches en matière de diversité de dispositifs diégétiquement apeurants (qu'il s'agisse d'éléments textuels ou autres). Chaque JIA possède sa propre manière de susciter la peur chez le joueur, parfois même uniquement grâce au texte, comme dans certains jeux d'aventure textuelle tels que *The Lurking horror* (Infocom, 1987), de nouveau un jeu lovecraftien. Mais je m'arrête ici pour maintenant me pencher sur le deuxième type d'œuvres dégagé, celui des jeux à développement apeurant. Il faut préciser que ces jeux ne possèdent pas forcément une conclusion apeurante, mais au moins une séquence, même facultative, apte à susciter la peur. Contrairement aux JIA, qui favorisent grandement les émotions d'anxiété, les premières séquences apeurantes des JDA ont plutôt tendance à faire primer l'alarme à cause de l'effet de surprise qu'elles engendrent souvent. Après ce premier moment de confusion, les émotions suscitées et les méthodes employées pour les provoquer deviennent assez semblables à celles des JIA.

Un cas probant est celui de Giygas, boss final de *EarthBound* (aka *Mother 2* au Japon, Ape et HAL laboratory, 1994). Ce RPG au tour par tour possède un univers plutôt joyeux et humoristique. En conséquence, le joueur ne peut prévoir l'arrivée de cet ennemi qui dégage une irrépressible impression d'horreur. D'un point de vue graphique, cette créature apparaît tout d'abord comme une

sorte d'immense cerveau très abstrait. Sa représentation devient de plus en plus cauchemardesque au fur et à mesure du combat, lui-même assez ardu et source d'une forte tension vidéoludique due à une grande part d'aléatoire dans la réussite de certaines actions. Après une première phase de combat, un des antagonistes intervient et déclare aux protagonistes :

Vous ne savez même pas à quoi il [Giygas] ressemble ! Vous ne vous sentez pas stupides ? Si vous l'aviez déjà vu, vous seriez pétrifiés de peur, vous ne seriez même pas capables de vous enfuir ! ... Voilà à quel point il est effrayant ! [...] Giygas ne peut plus être raisonné, et il se moque des dégâts qu'il pourrait causer. Son propre esprit a cédé sous le poids de son incroyable puissance. Ce n'est plus qu'un idiot tout-puissant ! Hé hé hé hé... Et vous... n'êtes plus que de pauvres âmes jetées en pâture !¹¹⁶

Cet extrait contient plusieurs éléments perturbants, comme l'avertissement que Giygas n'est plus qu'une entité surpuissante et totalement abrutie. Or, un être menaçant qui peut être raisonné est moins apeurant que s'il a perdu l'esprit ou qu'il n'agit plus que par un instinct incompréhensible par l'homme. De plus, l'ensemble du texte ne tarde pas à prendre une coloration très sombre lorsque Giygas revêt une nouvelle apparence absolument chaotique qui semble absorber l'écran, simulant la submersion des protagonistes par son esprit dément. Le texte vient alors se superposer au reste des éléments visuels apeurants en présence. À chaque offensive du *boss*, le HUD (*Head Up Display* ou affichage tête haute) affiche « Vous ne parvenez pas à comprendre la nature de l'attaque de Giygas ! » En plus, celui-ci s'exprime à chaque tour par des paroles incohérentes qui reflètent sa profonde confusion :

... Mes amis... Je me sens... b... i... e... n... Je suis h... e... u... r... e... u... x...
... Je suis si triste... Ness [un des protagonistes]... Ness... Mes amis... P... a... r... t... e... z...
Ness [répété vingt-quatre fois de suite]
Ça fait mal, Ness... Je me sens... b... i... e... n... Ça fait mal... Ça fait mal...¹¹⁷

Outre plusieurs contresens et des répétitions qui semble manifester une forme d'errance de l'esprit, le grand nombre de points de suspension renvoie à une lenteur de l'expression, comme si l'entité épelaient des mots dont elle connaît le signifiant, mais pas le signifié. En fin de compte, ses paroles renforcent l'impression que Giygas est un chaos ambulant et incontrôlable, ce qui contribue à nimer ce combat d'un climat de peur diégétique qui peut confiner à la terreur.

Un cas de JDA où le texte participe largement aux effets apeurants est sans aucun doute *Doki doki literature club !* (abrégé en *DDLC*). Cette œuvre se présente d'emblée comme un jeu de *dating/visual novel*. De nombreux éléments exacerbent cette première impression, que ce soit son titre (y compris son aspect graphique, dans des tons très pastel), sa musique, ses personnages stéréotypés ou encore la première moitié du jeu dont la structure renvoie à d'autres œuvres semblables. Ainsi, une ambiance joyeuse et humoristique, parfois un peu niaise, s'installe progressivement. Le joueur qui n'a pas été spoilé anticipe donc rapidement le déroulement de l'aventure qui

¹¹⁶ *EarthBound* n'a jamais bénéficié d'une traduction française officielle. Celle que j'emploie est le fruit du travail de la *Team mambo*, composée de M0nsieurL, Akira76, Manu-Rid et Ours1011.

¹¹⁷ Ness, 2017, *Earthbound - Giygas battle (full)*, <https://tinyurl.com/ybaqyof6>

contiendra probablement des phases de drague et des passages érotiques plus ou moins explicites. Cependant, il est très probable que la suite le désarçonne.

Après avoir participé à plusieurs journées au club de littérature (dont le but est le partage de poèmes écrits par ses membres), un premier évènement singulièrement angoissant intervient. Il faut mentionner que, avant celui-ci, d'autres faits curieux se sont déjà manifestés, mais il est peu probable que le joueur y ait prêté attention tant leur caractère étrange est noyé dans des dialogues qui traitent de thèmes assez superficiels.

Un matin, le protagoniste se rend chez son amie d'enfance Sayori afin de s'enquérir de son état. En effet, elle paraît inquiète à l'idée que le protagoniste tombe amoureux d'une des autres membres du club tandis qu'elle-même éprouve des sentiments pour lui¹¹⁸ :

[Vue de la maison du protagoniste, musique habituelle] Dois-je vraiment mettre de côté mes sentiments pour Sayori, alors qu'elle a peut-être besoin de moi ? / [Passage à une vue de la maison de Sayori, arrêt de la musique] Je décide d'aller rendre visite à Sayori avant que Natsuki [une autre membre du club] n'arrive. / Plutôt que de lui expliquer, je lui ai simplement dit « J'arrive. » comme nous en avons l'habitude par le passé. / Une fois devant la porte d'entrée, je toque puis entre sans attendre de réponse. / On jouait si souvent ensemble que ce comportement devint ordinaire, comme si nous étions de la même famille. / [Fondu au noir] L'intérieur de la maison est silencieux. / Sayori est introuvable au rez-de-chaussée. J'en conclus donc qu'elle est dans sa chambre. / C'est déjà assez étrange qu'elle ne vienne pas m'accueillir en courant. / Je monte dans sa chambre et la trouve enfin. [Vue de la chambre de Sayori]^{119 120}

Dans cet extrait, de nombreux éléments alarmants puis angoissants se succèdent. L'arrêt de la musique, le fondu au noir prolongé, l'absence de réponse lorsque le protagoniste toque ou encore la mention d'un évènement inhabituel participent à créer un climat d'angoisse intense. De plus, ces éléments arborent un ton jusqu'alors inédit dans la partie (d'où leur aspect surprenant). Pourtant, la menace ne se confirme pas au bout de l'attente et c'est soulagé que le joueur retrouve Sayori saine et sauve (qui avoue néanmoins être dépressive). En fait, cet exemple illustre bien la manière dont le jeu peut tromper le joueur en lui montrant des signes annonciateurs relativement univoques qui ne mènent finalement à aucun danger concret. Mais quand bien même la menace est absente, une telle suite de séquences est en mesure de provoquer une certaine résonance chez le joueur qui, s'il peut encore être surpris, est désormais mieux apte à anticiper qu'un évènement grave pourrait se tramer. Cependant, les signes, même s'ils sont parlants, ne permettent pas encore de savoir avec certitude si la menace est réelle. La réponse ne tarde toutefois pas à arriver. Le lendemain, le protagoniste se rend à l'école et constate l'absence de Sayori dont il découvre le dernier poème en date, écrit à la main :

Sors de ma tête. [répété quarante-neuf fois] Sors de ma
Sors.

¹¹⁸ Afin de rendre au mieux le déroulé du texte, je marque chaque commande manuelle par une barre oblique. En effet, dans ce jeu, le rythme lent de certains passages peut amener une peur plus grande en allongeant le suspense.

¹¹⁹ *DDLC* ne possède pas non plus de traduction française officielle. Celle que j'utilise provient de la *Team yarashii*.

¹²⁰ Joshiball, 2017, *Doki doki literature club (full game, no commentary)*, 2h20min13sec, <https://tinyurl.com/y794oxgy>

De.
 Ma.
 Tête.
 Sors de ma tête avant que je fasse ce que je sais être le mieux pour toi.
 Sors de ma tête avant que je n'écoute tout ce qu'elle me dit.
 Sors de ma tête avant que je te montre ô combien je t'aime.
 Sors de ma tête avant que je finisse d'écrire ce poème.
 Mais un poème n'est en réalité jamais fini.
 Il s'arrête juste.

Tandis que les autres poèmes de la jeune fille montrent une certaine innocence associée à de la gourmandise, celui-ci est alarmant et horrifiant par sa rupture de ton et les thèmes qu'il aborde, notamment la folie. Le joueur peine encore à expliquer certains éléments à ce stade de l'aventure, mais l'aspect général de la production suffit à lui faire prendre conscience de l'ampleur du danger qui pèse sur Sayori. S'ensuit un passage glaçant où le joueur observe le flux de conscience du protagoniste qui décide de retourner chercher son amie :

[Vue des couloirs de l'école] Je quitte la salle en vitesse. [...] J'accélère mon allure. [Vue de la maison du protagoniste] À quoi est-ce que je pensais ? / J'aurais dû faire un peu plus d'efforts pour Sayori. / Ce n'est pas si grave de l'attendre ou, au moins, de l'aider à se réveiller. / Même le simple fait de marcher à l'école avec elle la rend très heureuse. / En plus... / Je lui ai dit hier que les choses resteraient telles qu'elles l'ont toujours été. / C'est tout ce dont elle a besoin, et c'est ce que je veux lui donner. / [Vue de la maison de Sayori] J'arrive devant la porte de la maison de Sayori et toque. / Je ne m'attends pas à une réponse, puisqu'elle ne décroche pas à son téléphone non plus. / Comme hier, j'ouvre la porte et rentre. / [Fondu au noir] « Sayori ? » / C'est vraiment une grosse dormeuse... / Je ravale ma salive. / Je n'arrive pas à croire que je finis par faire ça, en fin de compte. / La réveiller dans sa propre maison. / N'est-ce pas plutôt une chose qu'un petit ami ferait, non ? / Dans tous les cas... / Ça me semble juste. / Arrivé devant sa chambre, je toque à sa porte. / « Sayori ? » / « Réveille-toi, imbécile... » / Aucune réponse. / Je ne veux vraiment pas rentrer dans sa chambre de cette manière... / N'est-ce pas une atteinte à la vie privée ? / Mais elle ne me laisse pas vraiment le choix. / J'ouvre doucement la porte. « Sayo... »¹²¹

Au moment d'ouvrir la porte, le protagoniste découvre le corps sans vie de Sayori, pendu au milieu de la pièce. Devant cette vision terrifiante et difficile à soutenir, le joueur peut même réagir par ce que j'ai qualifié plus tôt de fuite mentale, la menace représentée étant inéquivoque (à moins de détourner le regard) et difficilement soutenable. Mais revenons au texte qui précède cette séquence et aux procédés qu'il emploie pour induire l'angoisse. Dès le début de l'extrait retranscrit, le protagoniste entraîne le joueur dans son mouvement et son agitation. Il agit vite, de façon précipitée. Il repense aussi à ses actes de la veille et, s'il se montre très dur avec Sayori, il met en évidence qu'elle va sûrement mal réagir à son absence de sentiment. Arrivé chez elle, les mêmes signes que la veille se répètent dans une formule allongée et enrichie qui génère encore plus de suspense. Le protagoniste manifeste notamment son angoisse grandissante à travers certains actes (« Je ravale ma salive. »), des tentatives de se détourner de sa tâche (« Je ne veux vraiment pas rentrer dans sa chambre de cette manière... ») et de vaines pensées (« C'est vraiment une grosse dormeuse... ») qui apparaissent comme autant de manières de se rasséréner et d'essayer de nier l'évidence qui s'impose progressivement.

¹²¹ Joshiball, 2017, *Doki doki literature club (full game, no commentary)*, 3h2min40sec, <https://tinyurl.com/y794oxgy>

À travers ce cas, on observe que les mécaniques apeurantes des JDA redeviennent similaires à celles des JIA une fois le premier évènement perturbant passé. La découverte de Sayori et de son poème ne procure plus autant de surprise car le joueur est en mesure d'anticiper les évènements futurs ou, tout du moins, leur nature. Comme pour *Bloodborne*, on pourrait passer de nombreuses pages à tenter d'épuiser les manières dont ce jeu peut provoquer la peur diégétique par le texte. Mais, contrairement au titre de FromSoftware, *DDLC* est surtout riche en séquences d'émotions artistiques et métaleptiques. Je reviendrai sur son cas dans les parties suivantes. Pour l'heure, attardons-nous encore un peu sur la peur diégétique à travers le cas de la deuxième partie ou de la nouvelle partie plus.

D. ... Encore aujourd'hui, je vois leur expression.

Lorsqu'il a fini sa première partie, le joueur possède normalement une bonne connaissance de la diégèse et des moments apeurants disséminés dans le jeu. Cela dit, s'il peut se souvenir avec une remarquable acuité d'un combat de *boss* mémorable ou de l'action d'une cinématique d'anthologie (des moments forts en somme), il est plus rare qu'il retienne précisément chaque ligne de texte présente dans le jeu (même si, comme au cinéma ou en littérature, certaines répliques peuvent rester gravées dans sa mémoire). Dès lors que l'on dresse ce constat, la deuxième partie est l'occasion pour le joueur de redécouvrir une myriade de détails incompréhensibles ou invisibles sans avoir vu une séquence qui se situe en aval. Ces éléments, désormais plus remarquables, peuvent induire la peur par une réinterprétation du sens originellement compris. Bien entendu, l'émotion suscitée de cette manière est rarement aussi intense que lors de la première partie. De plus, contrairement à tous les cas précédents, l'anticipation ne participe plus au ressenti émotionnel diégétique du joueur. En effet, dès lors que celui-ci connaît le déroulement de la narration, il ne formule plus d'hypothèses quant à la suite des évènements puisqu'il les sait à l'avance. En conséquence, le joueur tend davantage à ressentir de la peur pure, voire de l'alarme dans le cas où il serait lui-même surpris de découvrir des détails parfois flagrants mais qui ne l'ont pas intrigué lors de sa première partie¹²².

Parmi les JIA qui possèdent ce type de dispositif, j'ai déjà évoqué la fin de *Dead space* où Isaac apprend que les apparitions de sa fiancée, morte depuis des mois, sont le fruit du monolithe maléfique qui tente de le rendre fou. En refaisant une partie, le joueur peut constater que Nicole termine souvent ses interventions par la phrase « Ne faisons plus qu'un. » qui se révèle être la devise des fanatiques adeptes du monolithe. Connaissant la véritable nature du personnage, le joueur est en mesure de réinterpréter la signification de ses paroles et d'éprouver une

¹²² Il existe un cas où l'anticipation diégétique peut se manifester dans une deuxième partie. Si le jeu accepte des variations significatives dans sa diégèse (fins différentes, embranchements, etc.), le joueur sera susceptible d'encore manifester cette émotion, mais souvent à un degré moindre et pas dans les séquences où aucun élément n'apparaît susceptible de modifier le cours des évènements.

certaine peur. En effet, il peut se sentir dépourvu face à un élément perturbant ou horifique dont il ne comprend le sens qu'après coup. Le protagoniste côtoyait un danger mortel sans que lui ou le joueur ne s'en rendent compte.

Un autre exemple, où les implications d'une seule révélation sont nombreuses, est celui de *Call of Cthulhu* (Cyanide, 2018). Dans ce jeu d'enquête inspiré des écrits de Lovecraft¹²³, le protagoniste, le détective privé Edward Pierce, est engagé pour faire la lumière sur la disparition de Sarah Hawkins. Contrairement à la seconde moitié du jeu, riche en révélations, le début a tendance à délivrer suffisamment d'informations (par le biais de personnages, de documents, d'objets, etc.) pour perdre le joueur dans de nombreuses conjectures sur la signification et la portée scénaristique de certains éléments. Pour un adepte de Lovecraft, cette profusion d'indices est d'autant plus stimulante que les références et les clins d'œil se succèdent, ce qui peut impliquer que les développeurs ont repris un scénario préexistant (et augmente donc les possibilités interprétatives)¹²⁴. L'effet général d'un tel dispositif est de faire oublier au joueur certains passages rapides ou moins palpitants (des temps faibles) alors même qu'ils sont porteurs de sens. Par exemple, à quelques reprises, Edward entend parler de la pêche miraculeuse d'une baleine gigantesque qui a sauvé la population de la famine. En fait, il s'avère que la créature remontée est un être tentaculaire et divin nommé « Léviathan » qui requiert de ses fidèles qu'ils dégustent sa chair, ce qui les fait tomber sous son joug. Lors de sa deuxième partie, le joueur ne manque dès lors pas d'être attentif à toutes les mentions de cette horrible pêche et au discours parfois ambigu de tous les individus corrompus qui en ont consommé. Il comprend également la portée d'événements mineurs en apparence, comme lorsque Sarah Hawkins refuse de manger ce que lui présente son mari, lui-même profondément engagé dans le culte. À nouveau, sans posséder certaines informations disponibles en aval, il est très difficile pour le joueur d'intuitionner la portée de certains éléments disposés en amont.

¹²³ Il peut sembler curieux de voir autant de jeux possédant un univers ou des thèmes lovecraftiens dans mes analyses. En fait, cette catégorie est représentative d'une certaine frange des jeux vidéo, qu'ils soient très apeurants ou non. Contrairement à la caricature qu'on fait souvent de Lovecraft, la peur dans ses écrits ne repose pas uniquement sur la description d'horribles créatures, mais aussi et surtout sur la peur cosmique, émotion d'ordre assez philosophique (ultramatérialiste) qui émane de la prise de conscience de la vulnérabilité de l'humanité perdue et infime dans un macrocosme gigantesque. Dès lors que l'on considère cette manière de susciter la peur comme typique des jeux lovecraftiens, de nombreux titres peuvent entrer dans cette catégorie alors que leur côté apeurant est parfois peu prononcé. C'est notamment le cas de *Mass effect* (BioWare, 2007), de *XCOM 2* (Firaxis, 2016) ou encore de *DOOM 3* (id Software, 2004) et 4. Pour un point de vue plus approfondi sur ce sujet, voir Bazile, 2018.

¹²⁴ Cas assez singuliers, les trophées/succès de *Call of Cthulhu* peuvent être la source d'énormément de suppositions à cause des nombreuses références à certains textes de Lovecraft. Par exemple, la récompense « Le terrible vieillard », obtenue après avoir calmé le gardien d'un manoir abandonné, rappelle la nouvelle éponyme (1927) dans laquelle un vieil homme qui vit seul dans une maison isolée semble avoir cruellement assassiné les voleurs qui tentaient de s'introduire dans sa demeure. Pour le lecteur de Lovecraft, il est dès lors probable que le gardien du jeu soit en réalité une créature meurtrière qui risque de s'en prendre à Edward. Ce cas est d'autant plus intéressant qu'il démontre l'importance de la prise en compte de l'épijeu dans l'analyse des dispositifs apeurants.

DDLC fait lui aussi un grand usage de cette technique. En effet, chacune des membres du club cache un secret morbide. Un cas intéressant à observer est celui de Yuri, jeune fille timide qui se prend d'affection pour le protagoniste. Après la mort de Sayori, le joueur apprend qu'elle est masochiste et adepte de la scarification. Ce fait, déjà terrifiant à la base, revient hanter le joueur qui relance une partie puisqu'il prêterait alors attention à un détail peu visible lors de son premier passage. Lorsque Yuri est seule dans une pièce et que le protagoniste y entre, une description mentionne que la jeune fille abaisse rapidement ses manches. L'action passe inaperçue aux premières mentions, mais il est impossible d'ignorer la raison de cet acte une fois la fin connue, ce qui suscite une forte horreur.

Un cas assez original est celui de *Braid* (Number none, 2008)¹²⁵. Dans ce jeu de plateformes/puzzle en deux dimensions, le joueur contrôle Tim qui veut sauver sa princesse, « enlevée par un horrible monstre maléfique ». Pour le reste, la diégèse, racontée entre autres par le biais de journaux accessibles dans l'écran de sélection des niveaux, est assez éclatée à première vue. En effet, chaque journal réfère à un moment de la relation entre Tim et la princesse sans jamais donner d'indications temporelles. D'emblée, leur liaison semble assez tumultueuse, d'autant plus que Tim apparaît progressivement comme un homme étrange. Un passage raconte notamment :

Avec le temps, il [Tim] apprend à traiter les autres avec plus d'attention. Il comprend leurs hésitations et fait tomber subtilement leurs défenses. Mais cela le fatigue et ne fonctionne que modérément. Cela ne lui permet pas d'obtenir ce dont il a besoin.

Cet extrait met bien en scène le ressenti paradoxal que provoque potentiellement le jeu lors d'une première partie. D'une part, la quête désespérée de Tim peut susciter de la peine. Il est incompris des autres (dont il entend les hésitations) et ne parvient à rien malgré ses efforts, d'autant plus que certains dialogues remettent en cause l'existence même de sa princesse. D'autre part, il apparaît progressivement comme un individu renfermé et manipulateur (il fait tomber *subtilement* leurs défenses), voire obsessionnel, ce qui ne le rend pas des plus sympathiques. D'ailleurs, le joueur finit normalement par comprendre que les journaux – bien qu'ils utilisent la troisième personne pour référer à Tim – sont en fait le reflet de la psyché du protagoniste qui narre les événements de son propre point de vue. Cela dit, rien ne prépare le joueur à la révélation finale : Tim n'est pas l'amant de la princesse, mais son harceleur¹²⁶. En réalité, une menace sous-jacente imprègne tout le jeu, et celle-ci n'est autre que le protagoniste lui-même, guidé par la main du

¹²⁵ À noter, dans ce jeu, refaire une partie n'est pas nécessaire pour accéder au texte puisque le protagoniste se contente de revenir dans l'écran de sélection des niveaux une fois qu'il a franchi le dernier tableau. Néanmoins, il faut connaître la fin pour comprendre la signification de certaines séquences.

¹²⁶ Si la révélation en elle-même peut provoquer une peur diégétique, elle est surtout remarquable pour sa capacité à susciter une peur artistique. J'en examinerai d'autres exemples dans la partie dédiée. En effet, dans *Braid*, la révélation n'est pas véhiculée par le texte mais par le *gameplay* (Barnabé, 2012 : 148-151).

joueur. Celui-ci relit dès lors avec une certaine horreur (le personnage étant psychologiquement repoussant) plusieurs passages dont l'interprétation ne laisse plus de place au doute :

Tim est parti à la rescousse de la Princesse. Elle a été enlevée par un horrible monstre maléfique [en réalité un chevalier servant qui permet à la princesse d'échapper à Tim]. Tout cela à cause de Tim, qui avait commis une erreur [épier la princesse par la fenêtre de sa chambre].

Elle n'a jamais compris les impulsions qui le motivaient, ni ressenti cette intensité qui, au fil du temps, a creusé des lignes sur son visage. Elle n'a jamais été vraiment proche de lui... même s'il agit comme si elle l'avait été, lui murmurant à l'oreille les confidences les plus intimes. [À comprendre comme le signe refoulé d'un amour à sens unique, voire d'une forme d'érotomanie]

E. Conclusion préliminaire : un petit pas en avant

Pour conclure cette partie, je me dois de préciser que les cas exposés dans ces pages ont surtout une valeur démonstrative, le but de ce travail n'étant pas d'établir une somme de tous les scénarios apeurants existants ou possibles. C'est d'ailleurs pour cette raison que j'ai choisi d'aborder la question de la diégèse en suivant le parcours typique d'un joueur qui découvre une œuvre sans avoir été spoilé – même si le cas du spoiler se présente assez régulièrement pour être presque considéré comme étudiable à part entière. En examinant les étapes successives qui influencent l'appréhension de l'univers par le joueur, j'ai mis en évidence plusieurs types d'éléments susceptibles d'influer sur son horizon d'attente. Sur cette base, deux types majeurs de jeux diégétiquement apeurants ont été dégagés : d'une part, les JIA, dont le parajeu ou le début de partie possèdent suffisamment d'éléments apeurants que pour permettre au joueur d'anticiper certains dangers ; d'autre part, les JDA, dont les aspects apeurants n'apparaissent que par la suite et souvent de façon surprenante. De plus, j'ai observé que les *survival horror* sont loin d'être les seuls jeux capables de susciter la peur diégétique chez le joueur.

À côté de ces quelques points, cette partie était surtout indispensable afin de démontrer l'importance du texte et de la diégèse dans le ressenti émotionnel du joueur. En effet, la plupart du temps, ces éléments sont oubliés ou relégués à une place subalterne au sein des sciences du jeu, car on a tendance à estimer qu'ils sont peu novateurs en comparaison de l'utilisation qu'en font d'autres médias tels que la littérature et le cinéma (auxquels le jeu vidéo est souvent comparé). Or, le jeu vidéo ne se contente pas de recopier les techniques utilisées dans les autres types d'œuvres. En effet, son système sémiotique unique lui permet des créations totalement originales. Au vu de certains cas exposés, il serait donc déraisonnable d'encore arguer que le jeu vidéo est incapable d'offrir une expérience diégétique singulière et d'utiliser le texte de manière novatrice dans des constructions impossibles à reproduire dans d'autres médias.

2. Un texte étranger au *gameplay* ? : la peur vidéoludique

Si l'on notait déjà une certaine diversité dans la partie précédente, il va sans dire que les dispositifs vidéoludiquement apeurants qui font intervenir le texte sont également très nombreux, même s'ils passent souvent inaperçus en comparaison de ceux qui recourent à une composante

audiovisuelle. Comme il est impossible de traiter de toutes les techniques existantes dans un travail de cette envergure, j'ai rassemblé les différents dispositifs en trois grandes familles qui rendent compte du biais par lequel la peur parvient à affecter le joueur. Dans l'ordre, j'analyserai l'avertissement (lorsque le texte interpelle le joueur sur une menace à venir), l'épreuve, souvent associée au résultat (lorsque le danger se présente lui-même dans le contenu du texte) et le cas assez particulier du choix diégétique (lorsque le joueur est confronté à un choix apeurant qui lui paraît pouvoir entraîner une modification de la diégèse actuelle).

A. Un savoir prométhéen : l'avertissement

Même s'il existe des exceptions notoires, la majorité des jeux apeurants confrontent le protagoniste à une galerie d'ennemis qui possèdent chacun des spécificités et qui sont susceptibles de provoquer un *game over*. La plupart du temps, les informations sur leur comportement, sur leur(s) force(s) et leurs faiblesse(s) ou sur leur positionnement sont communiquées au joueur par le *gameplay* (méthode essai-erreur ou intertextualité) ou par un vecteur audiovisuel. Il existe toutefois des cas où le texte peut remplir ces fonctions. Dès lors, il provoque des émotions qui oscillent entre l'anticipation et la terreur. Dans de telles situations, il remplit le rôle d'avertissement.

La méthode est loin d'être neuve. On peut déjà l'observer dans *3D monster maze* (J.K. Greye software, 1981), sorti sur Sinclair ZX81. Dans ce jeu, un des premiers présentant un point de vue autodiégétique, le protagoniste doit s'échapper d'un labyrinthe généré procéduralement dans lequel rôde un tyrannosaure. Durant une partie, le joueur peut être amené à ressentir de la peur simple. En effet, il peut fuir, mais chaque angle recèle potentiellement un danger mortel et, en somme, la menace émane plus de l'environnement clos que du monstre en lui-même. Cela dit, la mort (qui arrive parfois sans que le joueur ait vu la bête approcher) serait juste surprenante si aucun signe n'indiquait la proximité du danger. Or, c'est le texte qui remplit ce rôle en transmettant des informations sur la position et le comportement du monstre. Ainsi, dans le bas de l'écran, le joueur peut lire des phrases comme « Il vous pourchasse », « Des pas approchent », « Rex vous a vu » ou encore le terrifiant « **Cours !** Il est derrière toi [traduction personnelle] »¹²⁷ qui annonce souvent un proche *game over*¹²⁸.

En fait, les premiers jeux sortis sur microordinateur compensent souvent l'absence de bruitage reconnaissable ou de graphisme par du texte. Un cas parlant est celui du jeu d'aventure textuelle *Zork : the great underground empire* (aka *Zork I*, Infocom, 1980)¹²⁹. Par exemple, une

¹²⁷ Original : « He is hunting for you », « Footsteps approaching », « Rex has seen you », « **Run** he is behind you »

¹²⁸ Old classic retro gaming, 2017, *Sinclair ZX81 game : 3D monster maze (1981 J. K. Greye software)*, 1min39sec, <https://tinyurl.com/y8eu4rdt>

¹²⁹ Si *Zork I* possède de nombreux éléments apeurants, il est également pourvu d'un système de sauvegarde très permissif (le joueur a la capacité de sauvegarder après chaque action) qui peut réduire très fortement la peur vidéoludique ressentie, mais également la frustration due à la mort, le jeu ne disposant pas de points de passage. Le joueur peut donc décider s'il préfère vivre une expérience apeurante ou plutôt explorer un univers virtuel en toute

épée acquise en début de partie se met à luire plus ou moins fortement en fonction de la proximité des monstres qui hantent les souterrains explorés par le protagoniste. Ainsi, une luisance intense indique souvent que le combat est inévitable. Nombre de joueurs ont également été marqués par le désormais célèbre « Il fait noir total. Vous risquez d'être dévoré par une grue. [Traduction personnelle] »¹³⁰ qui prévient de la possible arrivée d'un monstre capable de tuer en un coup le protagoniste s'il s'aventure trop longtemps dans une zone sans lumière¹³¹.

Si la variété des techniques vidéoludiquement apeurantes a évolué avec le temps, l'avertissement demeure employé de nos jours, notamment dans *The Last of us* (Naughty dog, 2013), jeu à l'ambiance postapalyptique dont le *gameplay* oscille entre le *survival-action* et l'infiltration. Dans l'univers du jeu, l'Humanité a été ravagée par le cordyceps, un champignon parasite qui rend ses hôtes extrêmement agressifs. Au début de l'aventure, le joueur ne connaît que ce contexte et est peu renseigné sur les capacités réelles des infectés. Toutefois, en regardant dans l'inventaire, il peut trouver un tract militaire qui lui en apprendra beaucoup sur eux avant même la première confrontation :

NIVEAUX D'INFECTION

Niveau 1 [COUREUR – NE LES LAISSEZ PAS VOUS DÉBORDER !]

◦ Le cordyceps a pris le contrôle des fonctions motrices de l'hôte. Rapides et agiles, les infectés de niveau 1 se déplacent généralement en groupe. Ne vous laissez pas déborder.

NIVEAU 2 [RÔDEUR]

◦ ... se cache et attaque ses victimes par surprise... Contrôlez votre environnement.

NIVEAU 3 [CLaqueur – AVEUGLE]

◦ Aveugle mais ouïe développée. Repère ses proies par écholocalisation. N'approchez pas ! Les attaques des infectés de niveau 3 sont féroces et létales.

NIVEAU 4 [C???????]

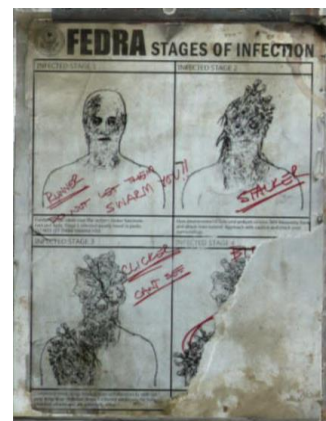


Figure 10 : Tract militaire dans *The Last of us*.

Plusieurs éléments sont vidéoludiquement (et diégétiquement) apeurants dans ce document, mais tous dépendent du même principe, à savoir renseigner le joueur sur les capacités supérieures de ses futurs ennemis. L'insistance sur leur dangerosité est palpable. La répétition du « ne vous laissez pas déborder » et l'injonction à contrôler son environnement peuvent notamment pousser le joueur à se montrer méfiant en toutes circonstances. De plus, les défauts des

sérénité, auquel cas il éprouvera préférentiellement de l'anticipation. Ce constat démontre bien la variabilité du ressenti émotionnel inhérent à l'expérience vidéoludique, chaque joueur étant libre d'utiliser ou non certains éléments du jeu pour moduler son aventure. Par exemple, choisir de débiter une partie dans un mode de difficulté très faible modifie considérablement l'appréhension des émotions vidéoludiques étant donné que les ennemis sont alors moins perçus comme des menaces que comme de simples obstacles à la progression.

¹³⁰ Original : « It is pitch black. You are likely to be eaten by a grue. »

¹³¹ De la même manière que dans *DDLC*, mais pour d'autres raisons, le rythme très particulier du défilement du texte dans les premières versions du jeu possède également des capacités apeurantes. En effet, les limitations techniques du TRS-80 et de l'Apple II empêchent le texte d'apparaître immédiatement après chaque commande. Dès lors, une forme d'anxiété peut facilement s'installer après chaque action décisive.

infectés sont aussitôt compensés par d'autres capacités. Les claqueurs sont aveugles, mais difficiles à surprendre et leur morsure est mortelle. Le joueur peut également prêter attention au coin inférieur droit de la feuille, arraché, qui suggère l'existence d'un quatrième niveau d'infection. Ce détail peut lui aussi créer une anxiété à la fois vidéoludique et diégétique puisque cela signifie qu'un défi plus grand que les claqueurs attend le joueur et que le cosmos recèle une monstruosité encore plus effroyable que les autres. Sur un plan moins apeurant que créateur de suspense, le fait d'avoir laissé apparaître la première lettre du mot et le nombre total de caractères peut également donner envie au joueur d'extrapoler sur le nom de ce dernier stade (colosse) et sur ses caractéristiques.

Parmi les utilisations modernes les plus courantes de l'avertissement, relevons aussi les séquences où le texte prévient de l'arrivée imminente d'un danger. Dans une telle situation, le joueur tend à éprouver tout d'abord de l'alarme (car le message est souvent surprenant) puis de l'angoisse (car il s'attend à voir le danger se matérialiser d'un moment à l'autre). J'ai déjà longuement analysé *Dark souls* dans le premier chapitre. Je m'attarderai donc ici sur un cas légèrement différent dans sa finalité, à savoir celui du DLC de *Bioshock infinite* [Irrational games, 2013], *Tombeau sous-marin – 2^{ème} partie* [Irrational games, 2014], un jeu d'infiltration dans un contexte à mi-chemin entre l'horreur et la dystopie. Dans un passage, la protagoniste, la très fragile Elisabeth, peut regarder dans un kinéscope situé au bout d'un couloir étroit. Lorsqu'elle interagit avec la machine, une vidéo qui s'intitule « Regardèrent et furent observés » s'enclenche. S'ensuit une mise en scène perturbante où un faux écran de chargement se met à vriller sur lui-même tandis que des rires discrets se font entendre. Une voix demande alors le silence et l'écran devient noir. Six secondes plus tard, un grand « Derrière vous » s'inscrit à l'écran tandis qu'un rire fou fuse. Lorsqu'Elisabeth se retourne, un son aigu retentit au moment de découvrir la statue d'un ennemi posée à quelques pas d'elle¹³². Dans ces séquences, le joueur est berné par le texte (le « derrière vous », mais également le titre de la vidéo, compréhensible après coup) qui simule la présence d'un danger. Bien sûr, cet élément n'est pas le seul qui génère de l'anxiété dans ce passage, mais les autres suscitent plutôt des émotions diégétiques. Le « Derrière vous » en appelle quant à lui à la réaction du joueur qui devra souvent se faire violence pour oser se retourner (au moins la première fois).

Enfin, il faut mentionner le cas peu évident – et pourtant assez courant – de l'avertissement dans les jeux où la probabilité de susciter une peur diégétique est proche de zéro. En effet, dès lors

¹³² IIBANII, 2014, *Bioshock infinite + burial at the sea [scary moments]* 1080p, 2min21sec, <https://tinyurl.com/y89xb8h8> (Même si la vidéo est très certainement préparée, on peut y observer le réflexe classique d'un joueur terrifié qui gaspille une munition sur la statue.)

que la perception d'une menace pour la vie du protagoniste (ou d'un autre élément du jeu) peut provoquer une peur vidéoludique, une diégèse apeurante n'est plus un prérequis à la suscitation d'une telle émotion (Möring, 2017)¹³³. Bien entendu, tout texte qui annonce un danger vidéoludique (dans le sens où il peut mener à un *game over*) n'est pas apeurant. La plupart du temps, la perspective de mourir et de revenir en arrière de quelques minutes provoque de l'anticipation, voire de l'ennui si la tentative a déjà avorté à plusieurs reprises. En revanche, si l'enjeu d'une séquence est conséquent (plusieurs heures de jeu, mort définitive, etc.), alors la peur a plus de chances d'être suscitée puisqu'un échec occasionnera une grande perte (souvent de temps) au joueur. Un enjeu majeur est donc nécessaire à la création d'un avertissement dans un jeu diégétiquement peu ou pas apeurant. Bien entendu, la taille de l'enjeu (et donc de la menace encourue) reste soumise à la perception du joueur.

Un cas qui a marqué cette fin de décennie n'est autre que celui du *battle royale*¹³⁴ *Fortnite* (Epic games, 2017). En effet, la majeure partie du temps, ce jeu suscite une forte anticipation, voire de la tension, car tous les personnages possèdent des capacités similaires en début d'affrontement. Toutefois, un joueur qui se retrouve en difficulté (peu de vie, plus de munitions, mauvaise position, etc.) peut éprouver de la peur puisque la mort a tendance à surgir très rapidement. Sa peur sera d'autant plus grande que la fin de partie approche. Le texte peut intervenir dans ce processus d'une manière discrète, mais très anxiogène. En effet, dans le coin inférieur gauche de l'écran s'affiche une liste en temps réel des personnages tués ou assommés, de leur agresseur et de l'arme utilisée. Ainsi, le joueur attentif prendra connaissance par le texte de l'équipement de ses adversaires¹³⁵, mais également de leur dangerosité, proportionnelle à leur nombre de victimes (ou à leur réputation s'il s'agit de joueurs célèbres). À cela s'ajoutent les fréquents rappels de la diminution imminente de la zone de jeu, assez anxiogènes, notamment lorsqu'on se retrouve proche de la tempête (qui

¹³³ Toutefois, les effets des émotions diégétiques et vidéoludiques sont susceptibles de s'additionner. Ainsi, si deux jeux disposent du même *gameplay* apeurant mais qu'un des deux possède un habillage horrifique, il provoquera probablement plus aisément la peur que l'autre (qui la suscitera quand même via son *gameplay*).

¹³⁴ Ce genre vidéoludique met généralement en scène des combats à grande échelle où le but n'est pas de tuer le plus d'adversaires comme dans un match à mort classique, mais d'être le dernier survivant de l'assaut. Il faut observer que ce type de règles peut favoriser la peur du joueur en lui permettant de fuir les situations trop périlleuses en attendant que quelqu'un d'autre règle le problème.

¹³⁵ Dans *Fortnite*, les personnages récupèrent de l'équipement en sillonnant le terrain de jeu ou en fouillant les morts. De nombreux types d'armes existent, mais certains possèdent des caractéristiques plus intéressantes en fonction du contexte, ce qui amène un certain déséquilibre (lui-même source d'incertitude) en cours de partie. Ainsi, au début (lorsque la zone de jeu est encore vaste), un joueur qui trouve un fusil de précision ou un lance-roquette (qui infligent de lourds dégâts à une longue distance, mais nécessitent d'être souvent rechargés) sera très menaçant pour quelqu'un qui ne possède qu'un pistolet (qui fait de faibles dégâts à moyenne portée) ou un fusil à pompe (incapable de toucher une cible à plus de quelques mètres). À l'inverse, en fin de partie (lorsque la zone de combat se concentre sur une dizaine de mètres), un joueur qui ne porte qu'un fusil de précision redoutera ceux qui combattent avec des armes qui possèdent un plus grand rayon de dispersion (fusil à pompe) ou une cadence de tir élevée (mitrailleuse).

occupe l'extérieur de la zone de jeu), qui ôte rapidement tous les points de vie du personnage qui ne parvient pas à en sortir.

En somme, à l'inverse de *The Swapper* (apeurant diégétiquement, mais pas vidéoludiquement), le cas de *Fortnite* permet d'affirmer qu'une diégèse apeurante n'est pas non plus un prérequis à la suscitation de la peur vidéoludique. La possibilité d'une telle séparation entre les deux types d'émotions montre une nouvelle fois que le jeu vidéo est capable de créer des effets particuliers qu'aucun autre média actuel n'est apte à reproduire.

B. Une prise de risque variable : l'épreuve et le résultat

Là où l'avertissement prévient d'un danger, l'épreuve l'incarne. D'habitude, ce procédé se présente via un facteur audiovisuel : un monstre attaque, un piège se referme et le joueur doit réagir. Toutefois, dans certains jeux, le texte peut remplir ce rôle en explicitant verbalement le danger à surmonter et ses modalités. Bien souvent, l'épreuve sera alors accompagnée du résultat, un texte subséquent qui informe le joueur des conséquences bénéfiques (génératrices de soulagement) ou néfastes (génératrices de peur)¹³⁶ de l'action entreprise.

Comme pour l'avertissement, la détermination d'une épreuve réclame un contexte diégétique apeurant et/ou un certain enjeu pour le joueur, sans quoi l'émotion ressentie serait l'anticipation. Toutefois, l'épreuve nécessite aussi une composante supplémentaire, à savoir la présence d'une certaine incertitude¹³⁷ concernant la réussite ou les conséquences de la manœuvre amorcée.

À nouveau, des traces de l'épreuve sont déjà visibles dans *Zork I*. Si le joueur n'abuse pas de la sauvegarde, il y a fort à parier que chaque rencontre avec un ennemi deviendra une grande source de peur. En effet, le système de combat est aléatoire et opaque, ce qui rend très incertaine l'issue de chaque rencontre. De plus, l'exploration complète des souterrains demande un certain temps au joueur néophyte, ce qui génère un certain enjeu.

Cela dit, d'autres jeux encore plus anciens présentent déjà un tel système. On peut déjà le trouver à un état assez élaboré dans le jeu éducatif textuel *The Oregon trail* (Paul Dillenberger, Bill Heinemann et Don Rawitsch, 1971) qui se déroule durant la conquête de l'Ouest (soit un contexte relativement peu apeurant). Le jeu possède un univers réaliste qui vise à restituer la rigueur extrême de l'époque. Ainsi, même s'ils existent des techniques pour maximiser ses chances de réussite à certaines épreuves, le risque zéro n'existe pas. Par exemple, la traversée d'une rivière

¹³⁶ Le résultat, s'il est néfaste, ne peut en aucun cas être l'annonce du *game over*. En effet, souvent, le joueur anticipe, voire redoute la fin de partie (c'est la fameuse « peur de perdre »). Pourtant, lorsque l'écran fatidique apparaît, ce n'est presque jamais la peur qui s'empare de lui, mais plutôt une frustration proportionnelle au temps perdu dans la tentative et, éventuellement, une certaine surprise lorsque le *game over* est inattendu. En fait, une fois la mort survenue, le danger est passé et les stimulus vidéoludiquement apeurants sont momentanément dissipés.

¹³⁷ Notons que plus les chances de réussite et d'échec sont équilibrées, plus l'effet apeurant est optimal. En effet, même dans le cas où l'enjeu est majeur, si les chances de réussite sont trop faibles, la peur du joueur aura tendance à se muer en résignation. À l'opposé, s'il est trop sûr de s'en tirer, il ressentira de l'anticipation, voire rien du tout.

à gué sera plus aisée si le niveau de l'eau est bas, mais cela n'empêche aucunement un incident de se produire et d'emporter le charriot, provoquant un *game over*.

D'autres jeux plus contemporains dont la composante textuelle est au moins aussi importante que l'audiovisuelle font un usage similaire de l'épreuve, mais avec une gestion des émotions généralement moins soumise à l'aléatoire. C'est notamment le cas dans *Sunless sea*, un RPG/roguelike¹³⁸ où le joueur dirige un capitaine qui vogue sur une mer sombre et remplie de dangers. Mis à part les combats navals, toutes les interactions passent par un journal de bord. Le jeu possède aussi un système très apeurant de *permadeath*¹³⁹ qui entraîne la perte d'une grande partie des gains accumulés. Dès lors que le bateau quitte le port principal, les ressources disponibles (nourriture, carburant, santé, santé mentale, etc.) commencent lentement à s'amenuiser. L'état émotionnel du joueur tient donc à leur bonne gestion. En effet, tant qu'une réserve suffisante est ménagée, il éprouve de l'anticipation. Mais dès lors que des carences commencent à se faire sentir, cette émotion vire progressivement à la tension, puis à l'anxiété et à l'angoisse, voire à la terreur lorsque la mort se rapproche trop dangereusement. Cependant, le jeu resterait très simple et donc peu apeurant s'il suffisait d'anticiper toutes les dépenses de façon mécanique et précalculée. Aussi, de nombreux événements (aléatoires pour certains) demandent de faire des choix afin d'avancer ou de survivre. Le jeu fait alors éprouver une certaine peur au joueur en lui indiquant le taux de réussite d'une action vitale ou, tout du moins, dont l'échec risque de mettre en péril la survie du capitaine. Par exemple, celui-ci se met très vite à faire un cauchemar dans lequel un œil gigantesque l'observe depuis le fond de l'eau. Chaque fois que l'évènement se déclenche, le joueur doit choisir entre fuir le cauchemar ou y plonger plus profondément. La première action est la plus sécurisante car elle a plus de chances de réussite, mais elle ne procure aucun bonus particulier et,



Figure 11 : Le journal de bord du capitaine de *Sunless Sea* lors de l'évènement aléatoire « un cauchemar récurrent : observé [traduction personnelle] ». L'action de fuir le cauchemar (au-dessus) à un taux de réussite supérieur à 90 % tandis que celle de s'enfoncer dedans (en dessous) n'a que deux chances sur trois de succès.

¹³⁸ De manière générale, *roguelike* désigne des jeux où la mort ou le rechargement de la partie entraîne une modification de la structure des niveaux, ce qui empêche le joueur de mémoriser des enchaînements de séquences. Ce nom vient du premier jeu de ce type qui a eu du succès, *Rogue* (Ken Arnold, Michael Toy et Glenn Wichman, 1980).

¹³⁹ Couramment, ce système oblige le joueur à recommencer sa partie depuis le début en cas de mort. Il en existe de nombreuses variantes plus ou moins punitives et, conséquemment, apeurantes. Dans cette catégorie, *Sunless sea* se veut assez exigeant puisqu'une option activée par défaut empêche le joueur d'effectuer des sauvegardes manuelles.

même en cas de succès, elle fera tout de même grimper la jauge de folie (qui engendre elle-même des malus si elle monte trop haut). La seconde option, plus risquée, permet quant à elle de ne pas gagner de folie et d'obtenir une ressource précieuse si l'épreuve est réussie dans certaines conditions. En revanche, un échec est très délétère à cause des malus qu'il occasionne. Relevons également que le résultat de l'action est rapporté au joueur via le journal. C'est donc une nouvelle fois le texte qui contribue à renforcer le sentiment d'anxiété du joueur face à un premier échec qui l'emmène progressivement vers le *game over*.

Parmi les autres jeux qui emploient la *permadeath*, *Darkest dungeon* possède également des fragments textuels apeurants. Dans ce RPG au tour par tour, le joueur contrôle une équipe de quatre aventuriers qui doivent traverser des donjons envahis par toutes sortes de créatures infâmes. La mort d'un personnage est définitive et d'autant plus dommageable que la montée en niveau de l'un d'eux demande de nombreuses expéditions. Toutes les actions (y compris celles des ennemis) possèdent une certaine chance de succès communiquée par le texte dans l'interface. Je ne m'attarde pas sur ce système, dont le principe est très similaire à celui du précédent jeu analysé. La véritable particularité apeurante de *Darkest dungeon* vient plutôt de l'insistance du texte sur le résultat de certaines épreuves. Tout au long de l'aventure, un narrateur à la voix grave commente les actions des protagonistes et des ennemis. Selon le contexte, cela peut procurer au joueur un sentiment d'accomplissement, mais aussi renforcer la sensation qu'une situation va ou a mal tourner/é. Par exemple, la mort d'un monstre peut déclencher une phrase comme « La confiance déferle quand l'ennemi s'effondre ! » ou « Avec le nombre de victoires, la résistance aussi s'accroît. » En revanche, le joueur entendra des sentences telles que « Et maintenant, le véritable test... tenir ou expirer ? » lorsqu'un personnage est à l'agonie ou « Une autre vie gâchée à la poursuite de gloire et d'or » lorsque l'un d'eux meurt (ce qui réduit drastiquement les chances de survie du reste du groupe)¹⁴⁰. Dans ce cas précis, le texte fonctionne d'une part comme résultat en renforçant l'effet de peur provoqué par les épreuves et d'autre part comme une sorte d'avertissement puisqu'il marque souvent une insistance sur le fait qu'il vaut mieux abandonner car l'ennemi a déjà causé trop de dommages.

De nombreux jeux modernes avec un potentiel diégétiquement apeurant moindre font aussi un fort usage de l'épreuve et du résultat. Un cas notoire est celui des jeux de stratégie comme *Crusader kings* (Paradox, 2004) ou encore *Masters of the world : geopolitical simulator 3* (Eversim, 2014). Dans ces jeux, il faut parvenir à s'assurer le pouvoir sur un état tout en contenant les menaces intérieures et extérieures. Beaucoup d'interactions sont présentées via des

¹⁴⁰ TohtoriTurvotus, 2018, *Darkest dungeon : moments of valor and despair*, <https://tinyurl.com/y48ebwos>

fenêtres de texte. Les choix sont cornéliens, car une action entraîne souvent des conséquences à la fois positives et négatives. Aussi, certaines situations peuvent très vite devenir anxiogènes car il est complexe d'anticiper certains dangers à venir. Dès lors, le joueur peut même ressentir ce type d'émotions alors qu'il n'est pas en mauvaise posture étant donné que certaines décisions ont des conséquences à très long terme (une partie pouvant aisément durer plusieurs dizaines d'heures dans certains jeux de ce type).

Mentionnons également le cas plus rare des séquences qui font usage de l'épreuve textuelle uniquement via un contexte diégétique apeurant. On en trouve un exemple dans le RPG *Paper Mario : la porte millénaire* (Nintendo, 2004) où le plombier moustachu doit rapporter le journal intime d'un fantôme à celui-ci en promettant de ne pas le lire. S'il tente tout de même d'ouvrir le livre, le joueur est averti à trois reprises de la dangerosité de son acte et, chaque fois, il doit sélectionner la réponse « oui ». Au bout de la troisième épreuve, le spectre apparaît et vitupère le résultat : « TU Aaaa LUUUUU ! Je t'avais pourtant dit de ne pas le lire ! Voici ton châtimeeeeeent ! ». Mario meurt alors sans autre forme de procès¹⁴¹. Ce jeu ne comprend pas d'enjeu majeur puisque le *game over* débouche sur très peu de pénalités (retour à la dernière sauvegarde sans perte de ressources). Or, chacune des séquences relatées est tout à fait propre à apeurer le joueur. Ainsi, l'enjeu absent, c'est la diégèse qui contribue à donner son caractère apeurant à l'épreuve.

Pour conclure cette partie, attardons-nous également sur un cas très particulier d'épreuve où le texte ne contient pas le danger dans son signifié, mais dans son signifiant. Un genre vidéoludique en particulier fait un usage récurrent de ce dispositif, à savoir les *typing game*¹⁴² comme *Epistory : typing chronicles* (Fishing cactus, 2016) qui assortit ce *gameplay* d'une aventure onirique dans un cosmos gangréné par des insectes maléfiques. Pour les éliminer, le joueur doit taper les mots qui apparaissent au-dessus de chacun d'eux. Trois critères déterminent leur dangerosité : le nombre de lettres par mot, le nombre de mots par monstre et leur vitesse de déplacement (les ennemis se déplacent en ligne droite vers la protagoniste qui meurt en un seul coup). Lors de certaines séquences, la protagoniste est immobilisée sur un rond au milieu d'une zone d'où émergent de nombreux ennemis. Dans ces situations, le joueur éprouve d'abord de l'anticipation avant que l'accumulation d'ennemis à l'écran ne transforme cette émotion en peur simple (au moins). Plusieurs éléments concourent à cet effet. Tout d'abord, les ennemis possèdent un certain capital apeurant à cause de leur apparence insectoïde ou arachnéenne. De plus, le joueur a toujours un

¹⁴¹ Shiromi, 2019, *Evolution of creepy Nintendo moments (1994-2019)*, 10min14, <https://tinyurl.com/ydfn5do3>

¹⁴² Ce genre vidéoludique regroupe des productions où le but est de taper le plus rapidement possible des suites de caractères.

doute sur sa capacité à taper suffisamment vite au clavier et l'impossibilité de fuir le contraindre à mettre tout en œuvre pour survivre aux assauts répétés, d'autant plus que leur agressivité marque une gradation permanente. Vers la fin des affrontements (qui durent souvent une dizaine de minutes, ce qui est suffisant pour créer un enjeu) il peut même éprouver de la terreur



Figure 12 : Ultime assaut lors d'un combat dans Epistory : typing chronicles. Dans le fond, un ennemi qui possède un mot très long est visible.

lorsqu'apparaissent des ennemis rapides surmontés de mots extrêmement longs et compliqués tels que désoxyribonucléique et hexakosioïhexekontahehexaphobie. En somme, l'usage du texte dans ce jeu, malgré la particularité de cet usage, satisfait pleinement à ma définition de l'épreuve. Cet exemple est également un des plus importants de mon corpus car, malgré son caractère marginal par rapport aux autres dispositifs analysés, il permet de montrer de manière tangible le lien existant – et bien souvent ignoré ou, au mieux, minimisé – entre *gameplay* et texte.

C. Un impact décisif et incertain : le choix diégétique

Avant d'aller plus loin, il me faut expliquer ce que j'entends par ce concept de choix diégétique. Si l'on s'en réfère à une définition large, le choix est inhérent au jeu vidéo puisque chaque action du joueur en constitue un (même s'il est souvent inconscient). « Vais-je courir, marcher ou rouler dans les plaines d'Hyrule ? », « Me débarrasserai-je d'abord du koopa ou du goomba ? », etc. sont autant de décisions à prendre qui émaillent la grande majorité des titres. Cela dit, même si la plupart de ces choix modifient l'expérience de jeu, très peu ont une influence directe sur la diégèse. Peu importe les pokémons avec lesquels le dresseur vainc la ligue ou la manière dont Kirby défait le roi Dadidou, l'issue de l'aventure reste toujours la même, ce dont le joueur est généralement conscient. À l'inverse, les exemples dont je traiterai ici se trouvent dans des séquences qui *donnent l'impression* au joueur qu'il peut modifier la diégèse par ses décisions et que, s'il agit d'une certaine manière et pas d'une autre, un pan de l'histoire lui demeure inaccessible durant cette partie car il a choisi l'embranchement opposé. C'est d'ailleurs pour cette raison que le choix diégétique, malgré son nom et son implication majeure dans la diégèse, suscite des émotions vidéoludiques.

Bien sûr, tous ne suscitent pas la peur – ou plutôt l'anxiété ou l'angoisse – chez le joueur. Trois critères doivent être réunis pour parvenir à cet effet. Premièrement, les possibilités offertes

recèlent une quelconque menace. Deuxièmement, le choix comporte une part d'incertitude concernant ses conséquences. Dans le cas contraire, par exemple lorsque le joueur refait plusieurs parties et connaît le résultat de chaque décision, il éprouve plutôt de l'anticipation, voire ne ressent plus d'émotion. En effet, le choix repose alors plus sur un calcul que sur un questionnement à propos du danger que cache chaque proposition. Troisièmement, le joueur doit avoir la certitude que son action aura des conséquences. En effet, si ce n'était pas le cas, l'émotion ressentie serait d'ordre diégétique puisqu'il a alors moins l'impression d'avoir la main sur la diégèse.

La plupart du temps, le texte n'est pas apeurant en lui-même ; c'est le contexte général qui lui confère une grande partie de son pouvoir anxiogène. Les récits interactifs¹⁴³ font un usage récurrent de cette technique grâce à l'arborescence scénaristique qu'ils ont tendance à déployer. Par exemple, *Call of Cthulhu* demande de régulièrement choisir entre plusieurs options dans les dialogues. Un passage qui explicite le procédé est lorsque le Léviathan (dont le joueur ne connaît pas encore la véritable nature) rencontre Edward pour la première fois et lui demande d'accepter ou de refuser « le savoir ». Le joueur ne sait pas ce qui se cache derrière chacune des propositions. Toutefois, il peut supposer que refuser préservera l'esprit d'Edward mais l'empêchera aussi d'obtenir certaines informations tout en l'exposant à la colère de l'entité. À l'inverse, accepter lui permettra probablement de découvrir une vérité sûrement dangereuse pour sa santé mentale, ce qui influencera la fin du jeu. En somme, le joueur est mis devant un choix cornélien qui pourrait être lourd de conséquences.

Dans certaines séquences plus rares (car elles deviendraient moins apeurantes si elles étaient trop fréquentes), le jeu est aussi capable de simuler un choix afin de faire croire au joueur qu'il a fait le mauvais. Un cas parlant se trouve au début du jeu précédent, alors que peu d'évènements significativement apeurants ont déjà eu lieu. Tandis qu'Edward cherche un moyen d'entrer dans un entrepôt, il peut être pris à partie par la meneuse d'un gang et ses hommes de main. Alors qu'elle menace de s'en prendre à lui physiquement, un compte à rebours de cinq secondes s'enclenche et le joueur doit rapidement choisir entre tenter de s'expliquer et essayer la manière forte. Peu importe la décision (ou l'absence de décision), Edward esquive de peu un coup de stylet avant de s'écrouler par terre, victime d'un coup de pied au ventre¹⁴⁴. Pour le joueur dont c'est la première partie, il s'agit probablement du premier choix chronométré à effectuer, ce qui a de quoi surprendre et provoque donc une alarme étant donné que la situation amène en très peu de temps

¹⁴³ Ce genre vidéoludique rassemble des œuvres où, de manière générale, l'accent est mis sur la diégèse tandis que les possibilités d'action du protagoniste sont fortement réduites (marcher, parler, examiner). L'habileté du joueur est plus rarement mise à l'épreuve que dans d'autres genres, et souvent via des QTE.

¹⁴⁴ Koinsky, 2018, [Fr PC] *Cat – Call of Cthulhu gameplay ép 2 du let's play*, 34min30sec, <https://tinyurl.com/y9uehs6o>

une menace inattendue. L'émotion est ici vidéoludique, car le joueur a la sensation de pouvoir influencer sur les événements, même si ce n'est pas le cas en réalité. Toutefois, dès lors que le joueur connaît le manque d'influence que ce choix a sur la suite et le peu de danger qu'il représente, il perd toute capacité à faire peur, aussi bien vidéoludiquement que diégétiquement.

Si le choix diégétique fonctionne particulièrement bien dans les récits interactifs, il ne leur est pas exclusif. Dans *Sundered*, Eshe peut choisir d'améliorer ses habiletés au moyen d'Éclats des Anciens comme le lui recommande le Trapézoèdre ou de brûler lesdits Éclats pour obtenir des ressources, ce qui provoquera le courroux de l'entité. Le choix en lui-même s'effectue via le *gameplay* (Eshe doit frapper un interrupteur), mais de nombreux passages insistent sur l'importance de la décision. En premier lieu, on peut citer le « Résistez ou succombez », déjà présent dans les bandes-annonces et qui apparaît régulièrement pendant les temps de chargement. La dichotomie entre les deux mots indique qu'accepter le pouvoir revient à s'abandonner à une chose malsaine mais attirante. Ensuite, le discours du Trapézoèdre est parfois révélateur : « Ces autels [qui permettent d'utiliser un éclat] sont ta lueur d'espoir. Corromps les faibles capacités des Valkyries avec un éclat des anciens pour révéler ton véritable potentiel. » Plusieurs informations sont communiquées dans ce cours extrait. Si le joueur sait que son choix ne l'empêchera pas de progresser dans l'aventure, la première phrase expose toutefois que les autels représentent une aide précieuse. D'ailleurs, le Trapézoèdre réitère régulièrement ses suppliques : « Eshe ! Écoute-moi ! Ta force humaine ne suffira pas à te sauver. » ou « Ta puissance est insuffisante, Eshe. Trouve d'autres fragments et rassemble les Éclats des Anciens ! » Cependant, utiliser un Éclat semble une alternative risquée car le Trapézoèdre ne parle pas d'amélioration, mais bien de corruption des capacités, mettant en avant le caractère néfaste de ce choix. D'ailleurs, si le joueur se laisse tenter, Eshe se transformera en ombre lors de l'utilisation de certaines capacités. En fonction des choix opérés, une des trois fins sera accessible. Si le joueur a choisi de corrompre toutes les capacités d'Eshe, il comprendra avoir renié toute l'humanité de celle-ci puisque le *boss* final ne sera nulle autre que sa version lumineuse. À l'inverse, si Eshe a brûlé tous les Éclats, elle affrontera le maléfique Nyarlathotep, le véritable visage du Trapézoèdre. Cela dit, le vaincre la condamne à rester à jamais captive du monde souterrain qui l'a avalée. Une dernière fin montre Eshe qui s'échappe en étant liée à jamais au Trapézoèdre¹⁴⁵. En somme, le joueur a raison de craindre les conséquences de chaque choix puisque, peu importe sa décision, ils débouchent sur une mauvaise fin.

¹⁴⁵ WikiGameGuides, 2017, *Sundered – all 3 endings and 4 final bosses*, <https://tinyurl.com/ya5fq9l7>

Plus rarement, l'aspect graphique du texte compris dans un choix diégétique peut susciter la peur ou renforcer un effet apeurant déjà présent. *Call of Cthulhu* possède notamment des options de dialogues écrites dans une langue runique indéchiffrable et maléfique. Lorsque le joueur doit choisir entre répondre dans cette langue impie ou parler normalement, il a de nouveau le choix de préserver Edward ou d'obtenir la vérité au prix de sa santé mentale. Dans un passage en particulier, *Heavy rain* (Quantic dream, 2010) fait également un usage très probant de la composante graphique du texte. Dans cet autre récit interactif, le joueur suit entre autres le parcours d'Ethan Mars qui tente de retrouver son fils, kidnappé, en surmontant les épreuves que lui envoie son ravisseur. Lors de l'une d'entre elles, le père rentre dans un immeuble abandonné où il découvre une vidéo qui lui ordonne de se sectionner une phalange dans les cinq minutes s'il désire obtenir un indice sur l'emplacement de son fils¹⁴⁶. Dès le début du compte à rebours, Ethan se met à manifester des signes visibles d'angoisse (expressions faciales, gestes, etc.) mais ces éléments sont assez discrets en comparaison des possibilités de réflexion ou d'action qui dansent et tremblent violemment autour de la tête du personnage, surtout lorsqu'il doit finalement se décider à trancher. Ainsi, même si la situation est déjà très angoissante, le texte enrichit davantage le dispositif apeurant en restituant l'immense agitation que ressent le personnage à l'idée de s'amputer et en la propageant au joueur qui doit rapidement prendre une décision.

D. Conclusion préliminaire : une mise en évidence impérative

Là où la partie précédente se voulait comme une démonstration de l'importance de la diégèse et du cosmos dans le ressenti émotionnel du joueur, cette partie avait pour objectif, entre autres, de montrer à quel point il est réducteur de faire l'économie du texte lors d'une étude de la peur liée au *gameplay*. À travers les exemples analysés, j'ai montré que son rôle est aussi important – si pas plus, dans certains cas – que celui d'autres éléments comme les graphismes. D'ailleurs, enlever le texte dans certaines productions reviendrait purement et simplement à ruiner certains de leurs effets apeurants, voire des séquences entières.

Parallèlement, j'ai pu remettre en cause le culte que vouent certains chercheurs à la figure du monstre, comme s'il était l'unique source de peur admissible au sein du jeu. En réalité, même si la peur la plus tangible demeure celle qui découle du monstrueux et de l'innommable, il existe bien d'autres manières de susciter une telle émotion à des degrés variables. Il m'apparaît donc important de réinsister sur le rôle prépondérant de l'enjeu, car celui-ci ne module pas uniquement les émotions qui découlent du texte, mais de l'ensemble du *gameplay*. Par ailleurs, le choix diégétique a permis de démontrer l'intrication profonde entre la diégèse et le *gameplay* et, à un

¹⁴⁶ Full playthroughs, 2016, *Heavy rain* / full gameplay/playthrough / no commentary (PS3), 3h42min40sec, <https://tinyurl.com/y9jrnwuh>

niveau plus basique, que le joueur est capable de se sentir responsable des événements de la diégèse (Deslongchamps-Gagnon, 2016), ce qui constitue une preuve de plus de la spécificité du média vidéoludique par rapport à d'autres comme le cinéma ou la littérature.

3. Une réflexion sur le (système de) jeu : la peur artistique

Si les émotions artistiques sont très courantes durant une session de jeu, il s'agit la plupart du temps de ressentis de faible intensité, comme le contentement ou la déception face à la réalisation de l'œuvre. Cela dit, la peur artistique est également présente dans un certain nombre de situations, même si elle est rarement aussi facilement perceptible que les deux types d'émotions précédents. En conséquence, la diversité des dispositifs textuels qui recourent majoritairement à une émotion artistique est moindre. Pour ma part, j'en observe deux qui interviennent à des degrés et à des niveaux totalement opposés. Je traiterai en premier lieu de l'avis au joueur et en second lieu du piège.

A. « J'aurais été prévenu » : l'avis au joueur

Quoiqu'assez discret et souvent vite oublié, on ne peut aborder la peur artistique sans mentionner l'unique moment où le jeu tient un discours non intégré à la diégèse¹⁴⁷ sur son contenu ou sur sa structure globale, à savoir l'avis au joueur. La plupart du temps, ce type de texte se situe au début du périjeu et consiste en une brève description de l'expérience proposée par le jeu et, éventuellement, des moyens de la rendre optimale. Ce sont principalement les jeux diégétiquement apeurants (surtout les JIA) qui en possèdent¹⁴⁸. De plus, si l'avis possède la particularité de provoquer des émotions artistiques, cela ne l'empêche aucunement de susciter d'autres types d'émotions, comme l'exemple qui suit l'a déjà prouvé.

Au début de *Sunless sea*, les conseils suivants s'affichent : « Explorez. Prenez des risques. Votre premier capitaine mourra probablement. Les suivants pourraient triompher. » D'emblée, on remarque une adresse directe au joueur, mais sans pour autant que le quatrième mur vole en éclats. Les phrases sont brèves et incisives, notamment avec les deux impératifs qui commandent d'agir d'une certaine manière tout en indiquant que de nombreux périls attendent le joueur (puisque'il doit prendre des risques). On observe également la dichotomie entre le futur simple de la pénultième phrase (renforcé par le « probablement ») et le conditionnel de la dernière, le tout indiquant de manière concise mais efficace que le joueur devra s'attendre à beaucoup de défaites pour peu

¹⁴⁷ Cette précision est importante car on pourrait supposer qu'il s'agit d'une émotion métaleptique dans le cas contraire. Or, l'avis ne provoque pas une remise en question des frontières du virtuel car il est plutôt lexicalisé.

¹⁴⁸ Dans les jeux diégétiquement non apeurants, les avis ont plutôt tendance à faire office de prévention auprès des personnes sensibles à certaines pathologies, notamment l'épilepsie et les crises cardiaques. Si ce type d'informations est également susceptible de susciter la peur, cela ne touche qu'un public très restreint et, surtout, la menace décrite n'est pas que virtuelle. Je n'en traiterai donc pas dans ce travail.

de succès. En somme, même si cet avis donne quelques informations sur la diégèse (mention d'un capitaine que l'on devine être celui d'un bateau étant donné le titre du jeu), il est surtout remarquable par sa description en peu de mots du système de jeu global qui est très punitif.

Avec son côté très littéraire, *Sunless sea* offre un exemple assez apeurant qui n'est cependant pas des plus prototypiques. Bien souvent, l'avis emploie plutôt des formules terre à terre et plus directes. Malgré sa longueur inhabituelle, un cas plus représentatif est celui d'*Amnesia : the dark descent* :

Bienvenue sur Amnésie : La Descente aux enfers [sic] ! Voici quelques messages rapides pour savoir comment obtenir la meilleure expérience possible. / On ne joue pas à Amnésie [sic] pour gagner. Immergez-vous plutôt dans l'univers et l'histoire du jeu. / Ne vous préoccupez pas de savoir quand et comment sauvegarder une partie en cours ; le jeu s'en chargera pour vous. [...] / Le monde d'Amnésie [sic] est un endroit dangereux où vous êtes extrêmement vulnérable. N'essayez pas de vous battre contre les ennemis que vous rencontrerez. Au lieu de cela, utilisez votre présence d'esprit. Cachez-vous, ou courez si nécessaire. / L'interaction entre la lumière et l'obscurité est très importante dans le jeu et c'est pour cette raison qu'il est essentiel de paramétrer la [sic] gamma correctement. [...] Assurez-vous également de jouer dans une salle obscure et de porter un casque pour profiter des meilleurs effets.

Amnesia rassemble dans son avis à peu près tout ce que l'on peut trouver de manière plus disparate dans d'autres productions : description de l'objectif du jeu (on ne joue pas pour gagner mais pour vivre une expérience singulière), mention explicite (et plutôt rare en règle générale) du but même de la sauvegarde automatique (faire en sorte que le joueur éprouve un surengagement), insistance sur l'importance de la luminosité et de l'environnement de jeu, etc. (pour une analyse plus détaillée, voir Peuch, 2018). La majeure partie de l'avis est consacrée à inspirer au joueur une forte anxiété artistique (et diégétiques et vidéoludiques dans une moindre mesure) avant de le laisser commencer à jouer. À certains égards, sa longueur particulière, couplée à une ambiance sonore très pesante, permet même d'augmenter encore la peur ressentie en instillant une forme d'attente ou de suspense.

À côté de ce cas très typique, l'avis peut également susciter la peur en cherchant à dissuader le joueur de continuer ou en le mettant en garde contre le contenu du jeu. Pour en donner un cas prototypique, citons le bref mais efficace « Attention. Ce jeu contient du contenu violent et dérangeant. [Traduction personnelle] »¹⁴⁹ sur lequel s'ouvre *Spooky's house of jump scares* (Lag studios, 2015). Il est à



Figure 13 : Avis de *Spooky's house of jump scares*.

¹⁴⁹ En plus petit, il est aussi noté « Et évidemment des lumières clignotantes, puisque c'est un jeu vidéo. [Traduction personnelle] », ce qui témoigne de l'aspect parodique du jeu (déjà discernable dans le titre). Cela dit, ce genre de détournement de l'avis n'invalide pas la portée apeurante du reste du texte. Par ailleurs, ce jeu démontre bien l'importance du séquençage lors de l'interprétation d'une œuvre. En effet, il use de nombreuses techniques vidéoludiquement et diégétiquement apeurantes dans certains passages, mais cela ne l'empêche pas de provoquer le rire

noter que le ton décourageant de ce type d'avis est souvent feint puisque son objectif est plutôt d'attiser l'intérêt du joueur au moyen d'une introduction percutante qui saura mettre en avant le caractère apeurant du jeu. Toutefois, il existe des cas où la dissuasion semble bien réelle. *DDLC* recèle un exemple très parlant, mais peu efficace en pratique :

Ce jeu ne convient pas aux enfants ni aux personnes sensibles. / Les personnes souffrant d'angoisse ou de dépression pourraient ne pas se sentir en sécurité en jouant à ce jeu. Pour voir le contenu dédié aux avertissements, veuillez aller sur : <http://ddlc.moe/warning.html>. / En jouant à Doki Doki Literature Club, vous reconnaissez avoir plus de 13 ans, et vous consentez à être exposé à du contenu très dérangeant. [Le joueur doit alors cliquer sur un bouton « Je le reconnais. »]

Le ton plus sérieux de cet extrait transparait notamment dans une divergence rhétorique avec les trois autres mentionnés : au lieu d'employer une accroche avec adresse directe au joueur, plus incisive, l'avis de *DDLC* commence par plusieurs phrases au ton impersonnel qui rappelle fort ce que le spectateur peut entendre au début de certains films violents ou gores afin de dissuader le visionnage par un jeune public. Il est également rare qu'un jeu demande au joueur s'il est sûr de vouloir commencer à jouer d'une manière si formelle, la dernière phrase empruntant par ailleurs beaucoup à la formulation classique des décharges de responsabilité.

En voyant cet avis, le lecteur pourrait être tenté de croire que mes précédentes analyses de *DDLC* sont faussées par la non-prise en considération d'un élément apeurant qui se situe en amont des autres. En réalité, une fois le jeu lancé, ce court fragment passe généralement inaperçu et a tendance à être rapidement oublié. Il est peu probable que le joueur, avide de se lancer dans la partie, prenne le temps de se rendre sur le site indiqué, d'autant plus que l'adresse doit être tapée manuellement dans la barre de recherche d'un navigateur, ce qui requiert plusieurs manipulations et devient finalement une opération assez fastidieuse¹⁵⁰. De plus, le genre apparent du jeu (*dating/visual novel*) peut avoir tendance à orienter l'interprétation de cet avis dans une direction non prévue, surtout s'il est lu distraitemment. Pour relater une expérience personnelle, j'ai tout d'abord cru que le message était destiné à décourager (illusoirement) les jeunes enfants d'accéder à un contenu érotique. C'est uniquement lors de ma deuxième partie que j'ai compris quel public il visait et la manière dont il entendait instiller une certaine peur chez le joueur. À ce propos, on observe que les effets apeurants actifs uniquement après une première partie (voir III. 1. D) ne se limitent pas aux émotions diégétiques mais peuvent également concerner des émotions artistiques. Par la suite, je reviendrai encore brièvement sur le dispositif complexe qui entoure l'avis de *DDLC*.

(émotion de joie diégétique et artistique dans ce cas-ci) à d'autres occasions, notamment en détournant les codes de l'écriture de texte dans les jeux d'horreur. Original : « And obviously flashing lights, because this is a video game. »

¹⁵⁰ Si le joueur débutant décide tout de même de se rendre sur le site, les effets de surprise et de peur normalement suscités par le jeu seront sans doute beaucoup moins intenses. En effet, la page en question (qui prend soin de prévenir du risque d'être spoilé) révèle que la diégèse traite de manière réaliste de thèmes graves (dépression, suicide, automutilation et abus sur mineur) et sensibilise le joueur à sa propre résilience.

B. « Ainsi donc, j'ai été berné » : le piège

Comme dans beaucoup de films et de romans, la diégèse d'un jeu vidéo possède parfois un retournement de situation d'une telle ampleur qu'il modifie également la perception que le joueur a des scènes en amont de la révélation. Quelques exemples ont déjà été entraperçus précédemment, notamment dans *Braid* (Tim est un harceleur) et dans *Dead space* (Isaac est fou). De tels retournements sont toujours compréhensibles dans le cadre de la diégèse, mais le joueur peut lui aussi éprouver une forme de peur – ou plutôt d'alarme – liée non pas tant à la révélation qu'au fait d'avoir été berné par le jeu, et ce parfois depuis le début de la partie. Dès lors, le stimulus à l'origine de l'émotion n'est plus la diégèse en tant que telle, mais la structure même de l'œuvre qui a été capable de leurrer le joueur, ce qui débouche sur une émotion artistique. En effet, dans de telles situations, le joueur peut avoir tendance à se placer dans un état réflexif fort. Toutefois, pour qu'une telle émotion voie le jour, il est souvent nécessaire que l'élément trompeur ait une forte présence au sein de l'univers et que la révélation relève d'une certaine logique tout en n'étant pas trop prévisible. Si elle s'avère trop embrouillée, il est plus probable que le joueur éprouve de l'amusement au lieu de la peur. Ainsi, pour reprendre les deux jeux précédents, *Braid* est tout à fait apte à susciter une alarme artistique car le joueur commande chaque action de Tim depuis le début de la partie, ce qui lui a permis d'effectuer une plongée en profondeur dans la psyché dérangée (et dérangeante) du protagoniste. *Dead space*, en revanche, n'est pas centré sur le personnage de Nicole (qui demeure la seule manifestation physique de la folie d'Isaac) et, en fin de compte, assez peu de scènes marquantes peuvent être relues de manière significativement différente en connaissant la fin du jeu. En conséquence, la structure de celui-ci n'est pas fortement imprégnée par le piège et le joueur risque d'être plutôt concentré sur des éléments diégétiques.

Si *Braid* fait un usage déjà assez grand du texte dans son dispositif, la révélation est principalement véhiculée par le *gameplay*. À l'inverse, le piège et la révélation de *Metal gear solid 2 : sons of liberty* (abrégé en *MGS2*, Konami, 2001) sont principalement liés à des éléments textuels. Dans ce jeu, le protagoniste, Raiden, doit infiltrer une station pétrolière afin de la libérer d'un groupe de terroristes. Tout au long de sa mission, il utilise un codec (une sorte de radio) pour communiquer avec le colonel Campbell et sa fiancée, Rose, qui lui donnent diverses instructions et astuces. Mais, vers la fin du jeu, des simulacres de bug audiovisuel apparaissent et ses deux interlocuteurs commencent à adopter un ton et des paroles étranges ou inconfortables. Campbell prétend, entre autres, que toute l'aventure n'était qu'une simulation avant d'affirmer que Raiden doit « jouer son rôle » dans ce « jeu de rôle » puis de se mettre à réciter les instructions de mission de *Metal gear* (Konami, 1987) d'une voix grésillante jamais entendue jusqu'alors. Rose affirme,

quant à elle, avoir été formée et sélectionnée dans l'objectif précis de séduire Raiden, cela alors qu'ils s'affichent comme un couple épanoui depuis le début de l'aventure¹⁵¹.

En somme, les alliés du protagoniste deviennent peu fiables, alors qu'il reçoit ses informations par eux depuis le début. Conséquemment, c'est l'univers entier qui devient incertain et menaçant à la fois pour Raiden et pour le joueur. Cela dit, ce ne sont pas ces révélations en elles-mêmes qui sont artistiquement apeurantes. Elles participent certes au dispositif, mais ce qui suscite ce type de peur dans un tel cas, c'est la prise de conscience du joueur qui intuitionne subitement qu'une structure plus globale, celle du jeu tout entier, est conçue dans le but même de le duper. En peu de temps, il intuitionne la portée de toute la construction (notamment textuelle) de l'œuvre et la manière dont elle l'a amené à ce point sans qu'il s'en aperçoive. Bien entendu, un tel raisonnement contribue grandement à rendre l'œuvre à la fois terrible et sublime, comme dirait Burke (1757) ; un dispositif très retors, mais à la réalisation tellement fine et calculée qu'il impose le respect (et ce malgré la peur qu'il dégage).

Bien d'autres jeux usent d'un procédé similaire. De manière assez significative, il ne s'agit pas forcément d'œuvres où prédominent les thématiques de l'horreur physique. Dans *Spec ops : the line* (Darkside et YAGER development, 2012), un jeu de guerre, le protagoniste, rendu fou par les atrocités qu'il a vues et commises, se met à pourchasser un antagoniste qui, à la fin, se révèle n'être nul autre que lui-même. Toutefois, certains des pièges les plus efficaces ne reposent pas uniquement sur une émotion artistique ; souvent, ils font également un grand usage de la peur métaleptique, car un questionnement sur la structure du jeu s'accorde particulièrement bien avec la transgression des frontières du virtuel. J'analyserai ces exemples dans la dernière partie de ce chapitre et je reviendrai également sur le cas de *MGS2* car certaines séquences qui composent le passage que je viens d'observer sont également en mesure de susciter une peur métaleptique.

C. Conclusion préliminaire : une émotion en réalité omniprésente

Comme je le disais au début de cette partie, je n'ai ici abordé que les dispositifs qui font un usage majoritaire ou remarquable de la peur artistique. En réalité, il ne s'agit que de la partie immergée de l'iceberg. Tout comme le joueur a en permanence une posture réflexive par rapport au jeu, les émotions artistiques ne sont jamais totalement absentes de son expérience. Durant une session, pas une seconde ne passe sans qu'il ne soit en train de réfléchir, souvent inconsciemment, au jeu, à son dispositif, à sa poétique, à la manière dont il l'amuse, dont il l'attriste, dont il l'en-

¹⁵¹ Beherite, 2015, *Metal gear solid 2 : sons of liberty – le film* – VF fr, 4h38min20sec, <https://tinyurl.com/y8kyqakb>

nuie... dont il l'effraie. Sans même y penser, le joueur apeuré diégétiquement ou vidéoludiquement éprouve toujours une contrepartie, souvent bien moins intense, à savoir la peur artistique. Dans tous les cas observés, les textes ne sont apeurants que dans la mesure où ils font partie d'une œuvre pensée activement par le joueur. Celui-ci se laisse prendre au jeu, certes, mais cela ne l'empêche jamais, dans le même temps, de l'intellectualiser et de tenter de comprendre la source de la menace et la manière dont elle parvient à le faire réagir.

Dès lors, on comprend mieux en quoi l'avis et le piège sont des cas remarquables. En effet, contrairement au reste du jeu dans lequel la peur artistique n'est présente qu'à un état latent et souvent difficile à déceler, ces deux dispositifs la mettent au grand jour respectivement en pointant au joueur les éléments apeurants de l'œuvre et en le forçant par un artifice rhétorique à penser la structure par-delà la simple diégèse ou le *gameplay*.

4. Quand la menace crève l'écran : la peur métaleptique

Last but not least, le joueur peut également éprouver une peur métaleptique lorsqu'il en vient à douter de la virtualité de la menace à laquelle il est confronté. J'ai déjà explicité plus tôt ce que j'entendais par ce type d'émotions, mais rappelons encore une fois ses caractéristiques principales : la métalepse à sa source n'a pas besoin d'être explicite, mais elle doit transgresser fondamentalement les codes socialement normés du jeu vidéo, ce qui implique qu'elle n'est pas banalement intégrée à la diégèse ou au *gameplay* et que sa fréquence est la plus basse possible tout au long de l'aventure. Plus spécifiquement, dans le cas de la peur métaleptique, le message transmis par la métalepse doit absolument contenir ou suggérer une menace quelconque à l'encontre (1) du joueur (ou de tout autre élément non virtuel) ou (2) d'un élément du jeu (ou du périjeu) que le joueur juge inatteignable par une force antagoniste. Ces deux catégories de cibles constitueront respectivement la seconde et la première section de cette partie.

Avant cela, il convient d'examiner certaines particularités de ce type d'émotions. Elles se conçoivent dans un rapport unique et généralement impossible à reproduire deux fois dans une même séquence de jeu. En fait, un passage susceptible de susciter une peur métaleptique ne le peut souvent que lorsque le joueur le traverse pour la première fois. Lors des occurrences suivantes, il perçoit la situation différemment puisqu'il n'est plus surpris par la présence et la nature de l'élément menaçant. Il sait désormais que l'évènement est prévu et cadré par le système de jeu. En revanche, avoir conscience de la nature virtuelle d'un élément qui prétend empiéter sur l'actuel n'empêche pas d'éprouver une peur autre que métaleptique.

Parallèlement, l'effet de surprise possède un rôle prépondérant dans la perception de ce type d'émotions, qui sont souvent très brièvement ressenties par ailleurs. La plupart du temps, le joueur a tendance à éprouver de l'alarme en lieu et place de la peur pure (et presque jamais de

l'anxiété) car une émotion métaleptique provoque une brèche vive et incommodante dans le quatrième mur. Si la métalepse n'est pas surprenante, elle ne se démarque pas du reste et demeure sans effet significatif sur le joueur.

Enfin, l'instant qui suit une peur métaleptique est souvent propre à susciter une émotion artistique puisqu'une transgression de la structure classique du jeu peut mener le joueur à repenser celle-ci et la manière dont elle se déploie et agit sur lui.

A. Transgresser les niveaux dans la fiction : attaquer l'extradiégèse

Parmi les dispositifs de peur métaleptique, certains ne touchent le joueur qu'indirectement, en passant par ou en s'en prenant à des éléments du jeu ou du périjeu qu'il juge ordinairement inatteignables par une force antagoniste. Quoique relativement peu fréquents dans l'ensemble des jeux existants, ces dispositifs n'en affichent pas moins une certaine diversité dans leur méthode d'action et dans les objets qu'ils visent. Parmi ceux qui recourent au texte, trois cas de figure majeurs existent : lorsqu'une force menaçante s'attaque directement à un élément du jeu (ou du périjeu) qui n'existe pas empiriquement dans le cosmos, lorsqu'elle montre qu'elle a conscience d'éléments virtuels extérieurs à l'œuvre et lorsqu'elle s'en prend aux périphériques audiovisuels (mais pas matériels). Tous ces cas de figure correspondent à différents types d'éléments répartis à un même niveau diégétique, celui de l'extradiégèse (soit le stade intermédiaire entre la diégèse et l'extrajeu) (Allain, 2018 : 2).

Parmi les trois cas de figure évoqués, le premier est le plus fréquent. Une des cibles récurrentes de ce type de dispositif n'est autre que la sauvegarde, objet de toutes les attentions du joueur puisque sa suppression représenterait la perte de plusieurs (dizaines, voire centaines d') heures de jeu. En somme, une fois de plus, l'objet menacé représente un enjeu majeur. *EDSR* fait un usage très probant de cette technique. Dans ce jeu d'action/puzzle rempli d'événements diégétiquement apeurants, les différents protagonistes disposent d'une jauge de santé mentale qui s'amenuise au fil des rencontres monstrueuses. Lorsque cette jauge est trop basse, ils commencent à avoir des hallucinations qui, pour certaines, vont jusqu'à affecter le menu. Ainsi, le joueur qui sauvegarde sa partie se verra ensuite proposer de supprimer toutes ses données, ce à quoi il ne peut répondre que par « oui » ou « continuer sans sauvegarder ». Quoi qu'il choisisse, un texte lui apprend alors qu'il a « supprimé toutes ses données avec succès » avant qu'un flash ne le ramène sur le véritable écran de sauvegarde et qu'il entende le protagoniste s'exclamer d'une voix hésitante que ça ne peut pas être réellement arrivé¹⁵². Le joueur qui assiste impuissant à la scène ressent une véritable terreur (mêlée à de la surprise) métaleptique puisque le jeu lui fait croire qu'il a réellement perdu toute sa

¹⁵² SuperHobbit89, 2011, *Eternal darkness – all sanity effects*, 2min20sec, <https://tinyurl.com/y8unfb0h>

progression. Cela dit, cette peur est de courte durée et se mue en soulagement aussitôt que le joueur reconnaît la phrase prononcée par le protagoniste, qui annonce toujours la fin d'une hallucination. Bien entendu, un tel effet est à usage unique puisque la technique est connue lorsque cela arrive les fois suivantes. En réalité, un tel dispositif est une version plus ciblée du piège. Le jeu dupe le joueur grâce à sa structure particulière, ce dont il se rend compte en même temps qu'il éprouve du soulagement. Dès lors, il est également en mesure d'éprouver une peur artistique en constatant qu'un aspect formel de l'œuvre est destiné à le piéger.

À nouveau, les dispositifs qui recourent à un enjeu majeur ne nécessitent pas obligatoirement un contexte diégétiquement apeurant. Un cas qui démontre cette possibilité est celui de la version sortie sur Xbox 360 de *Banjo-Kazooie* (Rare, 1998), un jeu de plateformes/action qui se déroule dans un univers de conte de fées humoristique. Dans un niveau, il est possible d'entrer des codes de triche afin d'obtenir divers avantages. Mais c'est sans compter sur Gruntilda, l'antagoniste, à qui il déplaît que le joueur enfreigne les règles. Aussi le prévient-elle qu'elle supprimera ses données et désactivera le système de sauvegarde au bout du troisième code entré, menace qu'elle exécute réellement si le joueur l'en défie¹⁵³. La peur suscitée par les premiers instants de ce passage est métaleptique car Gruntilda attaque surprenamment un élément extradiégétique. Toutefois, l'émotion devient rapidement en partie vidéoludique car, la surprise passée, le joueur récupère une certaine liberté d'action et peut décider s'il désire tenter l'expérience. De plus, une fois la menace exécutée, la peur cède immédiatement le pas à la frustration (et probablement au regret) d'avoir perdu toute progression.

À côté de la sauvegarde, d'autres éléments peuvent être la cible du jeu. Dans *Undertale* (Toby Fox, 2015), un RPG au tour par tour, si le protagoniste meurt face aux boss Sans et Flowey et qu'il recommence le combat, ceux-ci lui feront remarquer qu'ils l'ont déjà tué par le passé, là où la presque totalité des autres jeux font juste recommencer le combat sans aucune variation de la mise en scène. Bien sûr, de telles interventions ne sont pas extrêmement apeurantes, mais elles demeurent suffisamment perturbantes pour faire éprouver un certain malaise au joueur, surtout dans le cas de Flowey. En effet, lorsque celui-ci tue le protagoniste, le jeu se ferme immédiatement¹⁵⁴. Quand le joueur relance le logiciel, l'écran affiche alors en grandes lettres : « Hee hee

¹⁵³ Pokemonfan4000, 2008, *Banjo Kazooie : Gruntilda erases your game pak !*, <https://tinyurl.com/ycee437a>

¹⁵⁴ Même si ce procédé ne recourt pas au texte, notons que le fait de voir le jeu se fermer lorsque le boss tue le protagoniste est également propre à susciter une alarme métaleptique car cela signifie qu'une force antagoniste possède une certaine emprise sur le logiciel lui-même. Cela dit, à nouveau, cela ne fonctionne que la première fois. Lors des occurrences suivantes, le joueur connaît l'astuce et le déroulement de la partie. Il ressentira donc plutôt une peur diégétique, voire aucune émotion particulière.

hee. Tu pensais réellement que j'allais être satisfait... de ne te tuer qu'UNE seule fois ? [traduction personnelle] »¹⁵⁵ Le combat recommence immédiatement après ce message¹⁵⁶. Sans, quant à lui, brise les règles du jeu à plusieurs reprises, ce qui provoque des émotions métaleptiques et/ou artistiques en fonction de la situation. Vers la fin du combat, il refuse notamment d'agir sous prétexte que le protagoniste ne peut pas le tuer si ce n'est pas à son tour de jouer¹⁵⁷. Face à une telle scène, le joueur peut soit être amusé de la tournure des choses, soit effrayé de constater que, malgré ses efforts (la confrontation étant des plus ardues), il ne peut pas vaincre cet adversaire (du moins, c'est ce que Sans tente de lui faire croire)¹⁵⁸. Bien d'autres cas similaires existent, mais je n'en traiterai pas ici, ce travail ayant une vocation plus exploratoire que totalisante.

Sans s'adresser directement au joueur (du moins, pas de manière explicite), certains éléments du jeu peuvent également susciter la peur métaleptique en lui montrant qu'ils ont connaissance d'éléments virtuels qui n'appartiennent pas à l'univers du jeu. Ce deuxième cas est beaucoup plus rare que le précédent, probablement car il requiert certains procédés techniques contraignants. Un des cas les plus célèbres de ce dispositif se trouve dans *Metal gear solid* (Konami, 1999), lors du combat contre le boss Psycho Mantis. Ce personnage se présente comme un puissant psychokinésiste qui possède de redoutables capacités télépathiques. Lorsqu'on le rencontre, il prétend pouvoir lire dans les pensées du protagoniste, Solid Snake. Si le joueur possède des sauvegardes d'autres jeux développés par Konami (ou par Nintendo, selon la version du jeu) sur sa carte mémoire, Mantis se met à faire diverses observations sur la présence de ces titres sur la carte mémoire (et sur le nombre de sauvegardes effectuées jusqu'à présent)¹⁵⁹. En révélant au joueur des informations extérieures au jeu, l'ennemi peut instiller une alarme métaleptique chez lui. En effet, celui-ci peut croire que Mantis, être menaçant et abject, connaît les jeux auxquels il a joué, voire lit dans ses pensées. Par ailleurs, cet effet est renforcé par le fait que peu de joueurs connaissent le fonctionnement interne des consoles, ce qui les empêche de comprendre par quel moyen Mantis est au courant de certaines informations¹⁶⁰. Je reviendrai sur le cas de ce boss, intéressant à plus d'un titre.

¹⁵⁵ Original : « Hee hee hee. Did you really think I was gonna be satisfied... .. killing you only ONE time ? »

¹⁵⁶ Brave falcon gaming, 2017, *Undertale – Flowey breaks my game, delete my save and become god ?!!*, <https://tinyurl.com/y7p3cryl>

¹⁵⁷ Suwako Moriya, 2015, *[Undertale] Sans' boss fight – genocide run*, 8min10sec, <https://tinyurl.com/y915bkzc>

¹⁵⁸ Si *Undertale* est en mesure de susciter des émotions métaleptiques, il faut reconnaître qu'il peut assez facilement tomber dans le même régime que celui décrit précédemment pour *Deadpool* et *The Stanley parable*, à savoir des jeux qui finissent par lexicaliser la métalepse à force d'y recourir. En effet, le jeu incorpore directement à la diégèse certains éléments normalement extradiegétiques comme la sauvegarde et les points de passage. Toutefois, tant que le joueur n'est pas trop conscient de cet aspect du titre (beaucoup moins apparent d'emblée que dans les deux autres jeux mentionnés), il peut encore être surpris par certaines métalepses.

¹⁵⁹ Carachmegil, 2015, *Psycho Mantis reads your memory card (PSX)*, 42sec, <https://tinyurl.com/y59m3op9>

¹⁶⁰ Lorsque Mantis parle, son discours peut se comprendre comme étant destiné à Snake, mais le positionnement de la caméra peut aussi suggérer qu'il s'adresse directement au joueur ou que le jeu présente une mise en abyme. Par

Enfin, la peur métaleptique peut également être suscitée par une attaque du jeu sur les périphériques audiovisuels¹⁶¹. À nouveau, il s'agit d'un cas relativement rare. De plus, le texte y participe souvent de manière assez périphérique. Néanmoins, il m'apparaît important de mentionner un tel cas de figure, ne serait-ce que pour expliciter un autre dispositif de peur métaleptique. *EDSR* recèle quelques exemples de ce type. En effet, la santé mentale des protagonistes affecte non seulement l'écran des sauvegardes, mais également d'autres éléments du jeu. Du côté visuel, le jeu peut notamment faire croire qu'il a cessé de fonctionner en affichant subitement un écran bleu de la mort qui persiste quelques secondes. Il peut aussi simuler un problème technique au moyen d'un écran noir avec marqué « VIDEO » dans le coin supérieur droit (simulant une déconnection du câble qui raccorde la télévision à la console). Quant au côté auditif, le son peut soudainement se couper ou diminuer tandis que la mention « MUTE » (dans un vert typique des téléviseurs de l'époque) apparaît à l'écran¹⁶². Dans tous ces cas, le joueur peut ressentir une violente alarme métaleptique. En effet, en simulant un problème technique, le jeu crée une menace des plus terribles car, dans le feu de l'action, il est peu de choses que le joueur redoute plus que la panne de sa console ou de son logiciel. Une peur artistique assez intense peut également être ressentie puisque c'est la structure du jeu qui est en partie à l'origine de l'émotion. Le joueur se rend une nouvelle fois compte qu'il a été leurré.

B. Transgresser la fiction : attaquer l'extrajeu

Enfin, voici la dernière catégorie de dispositifs textuels apeurants analysée dans ce travail, lorsque le jeu prend pour cible l'extrajeu, le monde actuel, celui du joueur. Comme pour la catégorie précédente, trois cas de figure existent : lorsque le jeu s'adresse implicitement au joueur via une mise en abyme, lorsqu'il s'en prend aux périphériques matériels et, enfin, lorsqu'il simule directement la présence du joueur derrière l'écran afin de s'attaquer à lui en personne ou à ses capacités dans le monde actuel.

Le premier est de loin le plus courant, même si certains jeux parviennent plus facilement que d'autres à faire ressentir la mise en abyme au joueur. Un cas prototypique est celui de *Bioshock* (2K, 2007), intéressant également car son dispositif métaleptique se double d'un piège à même de désarçonner le joueur. Dans ce jeu, le joueur dirige Jack qui se retrouve prisonnier de

ailleurs, même si les données de jeu sont virtuelles empiriquement, elles ont également une certaine actualité pour le joueur. Aussi, en théorie, ce cas pourrait également être placé dans la seconde moitié de cette partie, consacrée aux attaques sur l'extrajeu. Un tel cas montre bien que la manière dont le joueur conçoit l'interaction est variable.

¹⁶¹ Contrairement aux périphériques matériels, comme les manettes, l'image et le son relèvent davantage du domaine du virtuel, d'où leur présence dans cette partie et non dans la suivante.

¹⁶² SuperHobbit89, 2011, *Eternal darkness – all sanity effects*, 32sec ; 1min5sec ; 1min42sec, <https://tinyurl.com/y8unfboh>

Rapture, une cité dystopique subaquatique dont les habitants ont muté en des créatures agressives. Très vite, il met la main sur une radio qui lui sert à communiquer avec d'autres personnages, notamment un dénommé Atlas qui lui explique que la décadence de la ville est due à son fondateur, Andrew Ryan, et qu'il est nécessaire de l'abattre pour regagner la surface. Ainsi, pendant les deux premiers tiers du jeu, Jack se met en quête du bureau de Ryan en suivant les conseils d'Atlas. Arrivé face à l'antagoniste, celui-ci révèle à Jack qu'il a été manipulé depuis le début. En réalité, il a été mentalement conditionné à obéir à toutes les phrases suivies de la proposition « Je vous prie. » qu'Atlas répète inlassablement à la fin de chaque communication depuis le début de l'aventure. Par ailleurs, ce prétendu allié se révèle être Frank Fontaine, le rival de Ryan dans la course au contrôle de la cité¹⁶³.

Lorsque le joueur entend ces révélations, il se rend compte que Jack n'est pas le seul à avoir été dupé. En réalité, c'est aussi et surtout le joueur qui a agi sous les ordres de Fontaine sans jamais s'en apercevoir. En effet, d'ordinaire, ni le joueur ni Jack ne se rendent compte de son usage récurrent du « Je vous prie. », car il passe relativement inaperçu dans le fil de ses phrases, à moins de l'interpréter comme un tic langagier. La peur artistique n'émane donc pas seulement de la révélation (diégétiquement apeurante) mais aussi de la structure du jeu, de sa construction (notamment textuelle) destinée à faire tomber le joueur dans un piège. De plus, ce n'est plus tant la diégèse ou le *gameplay* qui fait office de menace dans ce cas-ci, mais le jeu en lui-même, capable d'introduire chez le joueur le sentiment d'une menace interne, celle d'avoir été pris au dépourvu et d'avoir été dépossédé de son libre arbitre (alors même qu'il n'a fait que suivre le cheminement permis par le système). En fait, par une sorte de mise en abyme, il se rend soudainement compte que l'allocution de Ryan, si elle est compréhensible dans le cadre de l'interaction avec Jack, est aussi destinée à lui-même, le joueur qui, manette en main, a accompli non pas tant ce qu'il désirait, mais ce qu'on attendait de lui. Par ailleurs, cet effet de mise en abyme est renforcé par le point de vue autodiégétique, Ryan regardant droit dans les yeux à la fois le personnage et le joueur.

MGS2 possède un dispositif assez semblable. En effet, les références de Campbell au caractère simulé de l'aventure et au fait que Raiden doit jouer son rôle peuvent également référer au joueur qui participe activement au jeu (soit une simulation) et dont le rôle est de terminer la partie. En fait, là où *Bioshock* insiste sur le fait que les actions du joueur ont été manipulées par la structure du jeu, le dispositif de *MGS2* tend plutôt à le renvoyer à sa fonction réelle, guider le protagoniste au bout de l'aventure alors qu'il ne fait lui-même que suivre une voie toute tracée. En somme, dans

¹⁶³ Julien Vergne, 2013, *Bioshock – la révélation, la mort d'Andrew Ryan and « who is Atlas »*, <https://tinyurl.com/y773o5rn>

les deux œuvres, le joueur éprouve une peur à la fois métaleptique et artistique car il prend conscience de la structure qui l'encadre au moment où un personnage la révèle indirectement au grand jour. On voit bien là toute l'intrication qui peut exister entre ces deux types de peur.

Le deuxième cas évoqué, moins fréquent, concerne les interactions du jeu avec les périphériques matériels, notamment les manettes. Un cas célèbre est encore une fois celui de Psycho Mantis dans *Metal gear solid*. En effet, après avoir prétendu lire dans les pensées du protagoniste et/ou du joueur, le *boss* s'adresse à celui-ci¹⁶⁴ :

Tu doutes toujours de moi [de ses capacités] ? Alors, je vais te montrer mon pouvoir psychokinétique [sic]. Pose ton contrôleur au sol. Mets-le aussi à plat que tu peux. C'est ça. Je vais déplacer ton contrôleur par ma seule force mentale. [Tandis que Mantis effectue de grands gestes, la manette du joueur se met à vibrer pendant quelques secondes, ce qui provoque son déplacement si elle se trouve sur une surface plane et rigide.] Alors, qu'en penses-tu ? Tu la ressens, ma puissance !¹⁶⁵

Durant cette suite de séquences, Mantis ne s'en prend pas directement au joueur, mais à son environnement immédiat, ce qui peut tout de même être saisissant. D'ailleurs, il insiste fortement sur le fait que c'est lui qui provoque le mouvement de la manette et qu'il faut avoir de grands pouvoirs pour réaliser un tel exploit. En réalité, il détourne une fonction de la console et s'en approprie l'utilisation afin de faire croire qu'il peut agir en dehors du jeu. De plus, une telle utilisation de la manette est très surprenante, celle-ci ne vibrant couramment que dans les mains des joueurs. Cela dit, comme dans le cas de l'attaque des périphériques audiovisuels, le texte a un rôle plus périphérique que dans d'autres cas de figure (ce qui ne l'empêche pas d'être indispensable à l'effet apeurant).

Le troisième cas évoqué est probablement le plus apeurant des trois car le jeu entre explicitement en communication avec le joueur et le menace en personne. Cela dit, si le message concerne directement le joueur, rien n'empêche une double adresse, à la fois au joueur et au protagoniste. Un cas qui démontre cette possibilité est repérable dans un autre dialogue de la fin de *MGS2*.

Campbell : Raiden, mets immédiatement ta console hors tension !

Raiden : Qu'est-ce que tu as dit ?

Campbell : La mission a échoué ! Coupe le courant !

Raiden : C'est quoi, ton problème ?

Campbell : Ne t'inquiète pas, ce n'est qu'un jeu ! Comme d'habitude...

Rose : Tu vas t'abîmer les yeux si tu continues à jouer si près de la télé !

Raiden : De quoi parles-tu ?

[...]

Campbell : Et pourtant, cela fait un bail que tu joues. Tu n'as donc rien de mieux à faire de ton temps ?¹⁶⁶

Dans ces extraits, les phrases de Campbell et de Rose sont destinées au joueur, comme le suggère l'incompréhension totale de Raiden. Contrairement à Mantis, le colonel ne s'en prend

¹⁶⁴ Contrairement aux précédentes séquences analysées, il n'y a pas de doute sur le fait que Mantis s'adresse ici au joueur puisqu'il fait explicitement référence à un élément actuel, sa manette.

¹⁶⁵ Carachmegil, 2015, *Psycho Mantis reads your memory card (PSX)*, 2min10, <https://tinyurl.com/y59m3op9>

¹⁶⁶ Beherite, 2015, *Metal gear solid 2 : sons of liberty* – le film – VF fr, 4h40min40sec, <https://tinyurl.com/y8kyqakb>

pas au périphérique mais à la possibilité d'action du joueur dans le monde actuel. Rose, quant à elle, souligne un danger bien réel pour lui (quoiqu'assez exagéré). Par ailleurs, les instructions sont si inattendues qu'elles peuvent réellement faire douter le joueur de la marche à suivre. De nouveau, l'alarme a pour origine cette interaction subite d'un élément diégétique avec l'extrajeu. Cependant, le fait de communiquer directement avec le joueur sur ses propres capacités est beaucoup plus apeurant car aucune ambiguïté ne demeure sur le destinataire du message.

Le dernier cas dont je traiterai est *DDLC*. En effet, ce jeu explicite encore mieux cette manière d'apeurer le joueur puisqu'il ne s'en prend pas uniquement à ses capacités, mais à lui en tant qu'être empirique, un joueur caché derrière un écran. Après la mort de Sayori, un retour dans le temps se produit et le protagoniste se retrouve dans

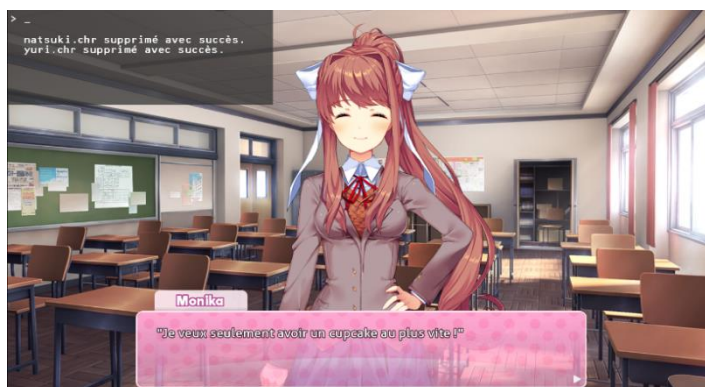


Figure 14 : Monika vient d'effacer Natsuki et Yuri du logiciel dans DDLC. La fenêtre située dans le coin supérieur droit montre sa manipulation.

la même situation qu'au début de la partie, si ce n'est que Sayori n'existe plus. Dès lors, le club de littérature devient rapidement instable et les trois filles restantes se mettent à se disputer l'attention du protagoniste. Par ailleurs, de nombreux simulacres de bugs apeurants commencent à apparaître, notamment au niveau des graphismes et de la typographie, celle-ci s'affichant en caractères gras lorsqu'il s'agit d'un contenu malsain¹⁶⁷. Finalement, Yuri révèle sa folie profonde et se poignarde. Une autre membre, Monika, intervient alors et interagit directement avec les fichiers du jeu pour supprimer tous les personnages restants à l'exception d'elle, ce qui provoque la peur métaleptique en montrant son emprise sur des éléments de l'extradiégèse qu'elle est censée ignorer. Le joueur est alors ramené au menu principal puis directement sur un écran noir :

... / Euh, peux-tu m'entendre ? / ... Ça fonctionne ? / [passage à un plan très rapproché de Monika, cfr figure 15] Super, te voilà ! / Encore une fois, bonjour, [nom encodé en début de partie]. / Hum... bienvenue au club de littérature ! / Bien sûr, on se connaît déjà, car on était dans la même classe l'année dernière, et... euh... / Hahaha... / Tu sais, je suppose qu'à présent, on peut juste sauter cette partie. / Après tout, je ne parle même plus à cette personne, n'est-ce pas ? / Ce « toi » dans le jeu, quoi que tu lui donnes comme nom. / Je parle à toi, [nom encodé en début de partie]. / Ou... / tu préfères que je t'appelle [nom du fichier de l'utilisateur, souvent le prénom du joueur] ? / Maintenant que j'y pense, je ne connais rien du vrai toi. / En fait, j'ignore même si tu es un garçon ou une fille... / Disons que ça n'a pas d'importance. / Attends... / Tu sais bien que je suis au courant que tout ceci n'est qu'un jeu, pas vrai ? / Se pourrait-il que tu l'ignorais ? / Ça n'a pas vraiment de sens... / Je te l'ai même dit sur la page de téléchargement du jeu, non ? / Sérieusement... / Si seulement tu avais prêté un peu plus attention, ça aurait été un peu moins bizarre, tu le sais... [...] Sache que tous les poèmes que j'ai écrits parlent de ma révélation... / ... Ou bien, de toi. / C'est pour cette raison que je ne suis pas vraiment entrée dans les détails sur ces sujets. / Je ne voulais pas... briser le quatrième mur. J'imagine qu'on peut appeler ça comme ça. / J'ai simplement pensé qu'il serait mieux de

¹⁶⁷ Bien qu'il s'agisse de la déformation d'un élément visuel qui appartient à l'extradiégèse, l'émotion suscitée par cette typographie est plutôt diégétique pour deux raisons : elle est répétée à de nombreuses reprises et ne remet pas spécialement en cause la structure du jeu, même si elle demeure assez surprenante.

faire partie du jeu comme tout le monde. / Que ça aiderait à ce qu'on finisse ensemble... / Je ne voulais pas ruiner le jeu ou quoi que ce soit d'autre, tu sais ?¹⁶⁸

Cette tirade de Monika met en exergue nombre d'éléments discutés dans mes précédentes analyses. D'un point de vue métaleptique, il est difficile d'imaginer un dispositif plus apeurant que celui-ci puisque le personnage, qui se montre de plus en plus menaçant et oppressant au fil de la discussion, démonte purement et simplement le contrat



Figure 15 : Dans DDLC, le joueur/protagoniste semble piégé devant cet écran, en tête à tête intime avec Monika, terrifiante et inéluctable.

de la fiction en niant la présence du protagoniste pour afficher au grand jour celle du joueur, probablement terrorisé alors qu'elle le fixe de ses grands yeux émeraude qui semblent transpercer l'écran et renforcent l'impression qu'elle l'épie. Par une tournure assez subtile, Monika parvient même à justifier sa méconnaissance de certains aspects du joueur alors que cela aurait pu être un frein majeur à la suscitation d'une émotion métaleptique. Plus encore, elle affiche clairement sa conscience des limites du jeu et de l'existence d'un univers au-delà, allant jusqu'à affirmer qu'elle a joué un rôle depuis le début afin de tenter de ne pas briser le quatrième mur. Elle montre également tout le pouvoir qu'elle détient sur le système de jeu, notamment en pourchassant le joueur dans le menu de sauvegarde. S'il essaie de sauvegarder, un texte apparaît disant : « Il n'y a plus d'intérêt à sauvegarder. Ne t'en fais pas, je ne vais nulle part. » En somme, le joueur a l'impression de se retrouver face à une antagoniste inéluctable, qui a anticipé et anticipe encore la moindre de ses réactions et qui est prête à le pourchasser jusque dans son propre monde s'il le faut.

En sus, ce passage est également intéressant d'un point de vue artistique puisque Monika, en même temps qu'elle démantèle le système de jeu, expose le processus qui a mené à la situation actuelle sans même que le joueur s'en rende compte. Ainsi, elle affirme l'avoir prévenu à de nombreuses reprises que quelque chose de terrible pouvait se produire, notamment dans l'avis dont j'ai traité plus tôt, mais aussi dans de multiples séquences éparpillées à travers le jeu. Par exemple, il n'est pas rare qu'elle prévienne le joueur de sauvegarder lorsqu'un événement décisif va se jouer. En fait, elle endosse l'entière responsabilité du déroulement de l'aventure, comme si tout avait été prévu par elle, ce qui prive encore plus le joueur d'un quelconque sentiment de liberté tandis que l'impression d'avoir été manipulé demeure, saillante comme dans peu d'autres œuvres.

¹⁶⁸ Joshiball, 2017, *Doki doki literature club (full game, no commentary)*, 4h40min, <https://tinyurl.com/y794oxgy>

Les deux autres types de peur sont également présents de ce passage. En effet, même si la peur métaleptique peut ici persister plus longtemps que dans d'autres jeux grâce à un certain suspense maintenu par le défilement lent du texte, elle finit tôt ou tard par se teinter d'une couche d'émotions diégétiques et vidéoludiques. En dehors de son rapport direct avec le joueur, Monika est un personnage terrifiant à plusieurs égards. Elle supprime délibérément ses trois meilleures amies afin de s'approprier le joueur, dont elle affirme être éperdument amoureuse. Pourtant, elle ne se considère à aucun moment comme une meurtrière, encore moins comme une personne obsessionnelle alors qu'elle cherche à se confiner avec le joueur. Bien au contraire, elle explique qu'elle se sent le droit d'agir car elle est désespérée de connaître l'existence d'un monde extérieur auquel elle ne peut accéder. Elle juge être condamnée à errer avec des personnages qui, contrairement à elle, sont programmés à l'avance. En somme, même sans prendre en compte la menace qu'elle fait peser sur le joueur, Monika se montre également apeurante – voire horrifiante – dans les bornes de la diégèse. D'ailleurs, lorsque le joueur relance le jeu pour la deuxième fois, cet aspect tend à primer dans son ressenti.

Enfin, il reste à explorer la manière dont ce passage parvient à susciter une peur vidéoludique chez le joueur. En effet, aucun des cas dont j'ai traité précédemment ne peut totalement accueillir ce type de situation, pour le moins unique en son genre. En réalité, il faut ici envisager une sorte de résultat qui possède la particularité de n'être précédé d'aucune réelle épreuve. En règle générale, un jeu permet au joueur d'avancer grâce à ses actions. Mais, dans ce cas précis, Monika nie totalement le pouvoir du joueur. Sa seule possibilité semble être d'attendre sans pouvoir agir autrement qu'en faisant défiler le texte. Ainsi, il se retrouve dans un double mouvement en apparence paradoxal : d'une part, la structure même du jeu lui commande d'agir ; d'autre part, Monika restreint ses actions au minimum et l'empêche d'avancer. Tant que le joueur ne comprend pas qu'il existe une solution pour se sortir de l'impasse (supprimer Monika des fichiers du jeu), il apparaît condamné à fixer le personnage droit dans les yeux (ou à fermer le programme). En somme, la peur vidéoludique, alors qu'elle concerne ordinairement des éléments sur lesquels le joueur a la main, repose ici précisément sur la prise de conscience subite que son pouvoir est limité au sein du jeu. Sans avoir atteint un *game over*, il pense être privé de victoire. Sans espoir de triompher, il expérimente la peur d'une absence de recours.

C. Conclusion préliminaire : une démonstration pour l'avenir

Des quatre parties de ce chapitre, celle-ci est peut-être la plus ambitieuse puisqu'elle avait pour objectif non seulement de répertorier des dispositifs textuels apeurants supplémentaires, mais surtout de démontrer l'existence d'un type d'émotions qui n'apparaît dans aucune autre classification à l'heure actuelle. Or, même si la peur métaleptique demeure rare et fugitive, plusieurs œuvres

sont en mesure de la susciter chez le joueur, et ce à un très haut degré d'intensité. En revanche, ma classification en différents dispositifs (eux-mêmes répartis en deux catégories) peut se révéler relativement poreuse dans certains cas comme celui de *Psycho Mantis*. Nonobstant, une telle observation n'invalide pas mon modèle car ce sont la perception et l'interprétation du joueur qui déterminent principalement le dispositif actif dans la séquence, et en aucun cas la séquence elle-même. Ainsi, on peut même envisager le cas d'un individu qui ne ressent absolument pas les émotions métaleptiques qu'un jeu est en mesure de susciter.

Si les dispositifs relevés et observés ici s'avèrent fort dépendants du texte, il en existe d'autres qui ne recourent pas à cet élément. Cela dit, le texte demeure une voie royale pour la suscitation des émotions métaleptiques, car il conserve une grande capacité à expliciter la métalepse (ce qui est plus complexe en recourant uniquement à l'image ou au son). De plus, je ne pense pas qu'il existe d'autres catégories en dehors des deux que j'ai distinguées, même s'il est tout à fait plausible que d'autres cas particuliers non traités ici auraient mérité une plus ample analyse.

Enfin, je me dois de dire un mot sur la possible évolution de ce type d'émotions. Il a été démontré à plusieurs reprises que la suscitation d'une émotion métaleptique nécessite souvent une certaine surprise. À l'heure actuelle, il semble que les jeux vidéo commencent de plus en plus à témoigner d'une réflexion sur leur propre dispositif, souvent en brisant le quatrième mur. Conséquemment, il est à prévoir que les œuvres futures oseront toujours plus s'attaquer à des objets particuliers et réputés intouchables auprès des joueurs. À terme, il est donc probable que les éléments qui sont aujourd'hui aptes à produire une émotion métaleptique soient demain devenus si classiques qu'ils en seraient lexicalisés. Dès lors, il ne reste qu'à encourager les développeurs à redoubler de créativité à l'avenir afin d'encore parvenir à surprendre le joueur trop ancré dans ses habitudes de jeu. Sans ça, il se pourrait que ces œuvres qui remettent en cause le statu quo ne trouvent jamais de successeurs, tandis que leur pouvoir transgressif actuel sombre petit à petit dans l'oubli et l'indifférence, entre les lignes de travaux comme celui-ci.

Continuer l'exploration jusqu'à ce que lumière soit faite : conclusion

Nous voici parvenus au bout de notre parcours parmi les séquences qui comprennent un ou plusieurs dispositif(s) textuel(s) apeurant(s). Après ce tour d'horizon, il est probant de revenir séparément sur les apports et les limites de chaque chapitre. Alors seulement, je pourrai formuler une réelle conclusion à ce travail.

1. De l'intérêt de ne pas être réflexif qu'en jeu

Bien que le dernier chapitre représente la mise en pratique des deux autres, je pense que le premier est peut-être celui qui mérite le plus d'attention de la part du lecteur, peu importe son domaine de recherche ou ses centres d'intérêt. Pour rappel, dans ce chapitre, j'ai notamment démontré l'aspect problématique d'une recherche qui s'appuie sur un corpus aussi subjectif qu'un genre. Cela dit, le point sur lequel j'aimerais insister est plutôt la raison pour laquelle la démarche de Perron était vouée à l'échec. Malgré son excellente et très originale idée de base (parler de jeux qui font peur en lieu et place de *survival horror*), le chercheur tombe dans un piège qui invalide plusieurs de ses résultats puisqu'il oublie finalement de considérer une immense partie du corpus qu'il désigne, à savoir les jeux qui n'affichent pas d'emblée leurs aspects apeurants. En fait, il m'apparaît qu'un des apports majeurs de ce mémoire est d'avoir réussi à dépasser une telle restriction. En acceptant de considérer des œuvres qui, de prime abord, semblent dénuées de tout intérêt pour mon sujet, j'ai franchi la première barrière qui aurait pu empêcher ce travail de prétendre à une certaine universalité – toute relative cela dit, car les jeux évoluent sans cesse, leur catalogue s'allonge et nul ne peut prétendre à une parfaite exhaustivité.

Ce chapitre m'apparaît également primordial car il montre un redéploiement de la théorie formelle des ludèmes développée par Hansen dans un modèle qui permet l'analyse de l'expérience du joueur. Tel que je l'ai formulé, le séquençage permet d'opérer une analyse très fine du ressenti du joueur et de son interaction avec le système. En considérant chaque séquence comme porteuse de sens individuellement, mais aussi et surtout dans les rapports qu'elle entretient avec les autres séquences et avec les autres œuvres existantes, j'ai obtenu un modèle d'analyse sémiotique du média dans lequel le texte se révèle un ludème à part entière. Dès lors qu'un jeu contient ne serait-ce qu'une ligne, le texte peut potentiellement imprégner le reste de l'expérience vidéoludique, cela à l'instar de n'importe quel autre élément du système. Présent, effacé, absent, potentiel ou même fantasmé, le texte est là, porteur d'une signification en toutes circonstances, même les plus inattendues. Il puise une partie de sa signification dans le contexte plus général de l'œuvre et contribue à enrichir celle-ci en retour.

Quoique très éloigné de telles considérations, mon deuxième chapitre n'en était pas moins essentiel à la démonstration qui allait suivre. À certains égards, on pourrait me reprocher d'avoir fait preuve d'un excès de prudence en tenant absolument à établir une définition univoque de la peur. Toutefois, il était crucial de connaître l'objet de ma recherche au lieu de me fier, comme bon nombre de chercheurs, à une conception instinctive tellement brumeuse qu'elle en devient peu efficace une fois appliquée à d'autres cas que ceux qu'ils étudient.

Le système psychologique que j'ai élaboré (en m'inspirant de divers modèles) et adapté au jeu vidéo a beau être relativement opérant, je ne peux m'empêcher de le critiquer à mon tour. En théorie, ce modèle permet d'effectuer des analyses claires et peu ambiguës. Mais, depuis ma parenthèse sur le joueur modèle d'Arsenault, on aura bien compris mon rejet absolu des théories qui ne représentent en rien la complexité du réel, mais juste un état fantasmé de celui-ci. Cela dit, en prenant le parti d'un pragmatisme absolu, mon système pourrait sembler assez déceptif à certains égards. En effet, force est de constater que toutes mes analyses n'ont jamais fait que présenter le caractère apeurant du texte en toutes circonstances, alors même qu'il pouvait parfois s'agir d'un ressenti assez rare chez les joueurs empiriques. Or, comme je le disais plus tôt, un aspect formel du jeu n'est jamais apte à diriger l'expérience du joueur, mais il autorise ou favorise une certaine gamme de ressentis. Parmi mes analyses, s'il existe de nombreux cas dont le caractère fortement apeurant est peu discutable, le pouvoir apeurant de quelques œuvres demeure soumis à un certain nombre de conditions et d'interprétations de la part du joueur. On se souvient que j'ai démontré l'impossibilité de bâtir une classification générique en se basant sur une analyse sémique des œuvres. En réalité, un processus assez similaire mais plus stabilisé intervient lorsqu'on tente de déterminer si un élément est à même de provoquer la peur. Certaines séquences sont-elles apeurantes de manière inhérente ? Rien n'est moins sûr. Est-il possible de déterminer empiriquement ce qui est menaçant sur la base d'un critère thématique ? C'est encore moins le cas. En revanche, il demeure toujours la possibilité d'argumenter suffisamment sur les raisons qui peuvent pousser le joueur à ressentir un danger dans une séquence précise. Nonobstant, mon étude s'arrête à ce point précis qui nécessiterait une enquête à grande échelle sur le ressenti des joueurs. En somme, ce que l'on peut reprocher à ma théorie n'est autre que le biais propre à toute démarche psychologique. Quoi que l'on fasse, elle demeure éminemment subjective et il se trouvera toujours quelqu'un pour tenter d'invalidier une interprétation. Néanmoins, je demeurai ferme sur ce point. L'expérience vidéoludique ne pourra jamais être analysée de manière réaliste si l'on se contente de dégager des critères formels. Elle est et restera toujours partiellement soumise à la subjectivité du joueur, libre d'opérer ses propres choix et de tirer ses propres conclusions. Aussi, d'un point de

vue classificatoire, j'insisterai pour que l'on ne range jamais ce travail sous la bannière des *game studies*, mais bien sous celle des *play studies*.

Enfin, mon troisième chapitre n'est ni plus ni moins qu'une démonstration doublée d'une mise en application du modèle proposé. Comme annoncé, j'ai privilégié une analyse quantitative à un approfondissement de chaque exemple car mon objectif était plus exploratoire que systématisant – même s'il s'agit de mon but ultime et que je pense être parvenu à une typologie fonctionnelle. Toutefois, la portée de ces analyses va bien au-delà de ce que j'avais annoncé.

Je ne reviendrai pas amplement sur les séquences extraites de JIA et de jeux que l'on qualifie couramment de *survival horror*. Si elles s'intègrent parfaitement à mon modèle, elles sont surtout utiles afin de mettre en exergue certains dispositifs textuels apeurants, que ceux-ci soient singuliers ou récurrents dans l'ensemble des œuvres existantes. De plus, certains exemples (je pense notamment à *Bloodborne*, *Dead space* et *Call of Cthulhu*) ont permis de montrer qu'étudier le texte (et même le jeu dans son ensemble) sans prendre en compte le parajeu peut mener à l'omission d'éléments significatifs. On a aussi pu observer qu'un même joueur ne ressent jamais la peur de la même façon d'une partie à l'autre, mais son ressenti ne va pas nécessairement décroître (notamment d'un point de vue diégétique) lorsqu'il relance une partie.

En revanche, les JDA, toutes ces œuvres dont le contenu ne s'annonce pas d'emblée apeurant, permettent de tirer au moins une conclusion beaucoup plus pertinente pour l'ensemble des sciences du jeu. En effet, la mise en avant de séquences apeurantes isolées dans ces œuvres montrent suffisamment qu'envisager les jeux vidéo comme des blocs monolithiques qui proposent un seul type d'expérience est une abstraction théorique de plus à bannir. De la même manière, présenter des œuvres telles qu'*Amnesia : the dark descent* ou *Silent Hill 2* comme des simulateurs de peur et de *flow* continus est tout aussi peu réaliste. En définitive, même si le discours qui encadre les jeux tend souvent à généraliser l'expérience induite pour la ramener à une poignée de termes (sur le même modèle qu'une classification générique en somme), l'analyse des œuvres ne peut se passer d'une prise en compte de facteurs plus infimes qui font toute la richesse et la diversité de ce média.

En définitive, même si la typologie dégagée m'apparaît complète, j'ai à peine effleuré la surface des innombrables techniques apeurantes qui passent par le biais du texte. Par mon choix d'exemples, j'ai tenté d'offrir un panorama aussi large et diversifié que possible des différents dispositifs existants, mais il va de soi que d'autres existent. De plus, chaque nouvelle séquence apeurante apporte son lot de nouveautés, ce qui, dans l'absolu, rend vaine toute tentative de catalogue exhaustif. Cela est d'autant plus vrai que ce qui rend une séquence apeurante n'est pas la simple addition de certains éléments mais leur combinaison et leur positionnement au sein du jeu, voire au sein de l'ensemble des jeux existants. Par ailleurs, l'ensemble des cas examinés a montré

la polymorphie de la peur, une émotion que le joueur peut ressentir à des degrés d'intensité très variables en fonction du stimulus particulier qui l'engendre et de la manière dont il est perçu.

2. Même au cœur des ténèbres, tenir bon, que chandelle devienne brasier

Comme le suggère l'intitulé de cette conclusion et plus encore celui de cette partie, mon sujet est loin d'avoir été épuisé. Certes, la cartographie que je viens d'effectuer est opérante et, à mon sens, pionnière dans un domaine d'études sous-représenté et dont l'utilité est sous-estimée par une large frange de la communauté scientifique. D'ailleurs, à certains égards, ce travail peut être envisagé comme une première tentative d'analyse du texte dans un cadre sémiotique complexe qui à la fois l'enveloppe, l'alimente et se nourrit de sa présence. Toutefois, comme je le suggérais déjà dans mon introduction, la typologie que j'ai dégagée, quoique complète et fonctionnelle, demande un enrichissement de ses cas d'étude. Le corpus traité était des plus ambitieux, j'en suis conscient, mais cette ambition n'avait pour autre but que le pragmatisme et la falsifiabilité, deux critères que je définis comme les plus cruciaux de cette recherche.

Sans trop m'avancer, je pense que plusieurs autres axes de recherche peuvent être envisagés au départ de certains points analysés dans ces lignes. Pour reprendre dans l'ordre de mes chapitres, j'insisterai une nouvelle fois sur la nécessité de parvenir à étudier l'expérience du joueur sans pour autant se focaliser exclusivement sur un genre (*survival horror* ou autre). Certes, on ne peut nier que l'existence d'une catégorisation générique préoriente l'interprétation du joueur avant même qu'il ait saisi la manette, mais on a également vu que le genre n'est pas l'unique donnée qui entre en compte lorsqu'il appréhende l'œuvre. De plus, on a pour habitude de traiter du genre en établissant un corpus qui comprend des œuvres qu'on juge d'une certaine qualité. Or, il apparaît difficile de circonscrire une expérience générique typique dès lors que l'on considère tous les jeux oubliables ou mal notés par le public et qui, pourtant, appartiennent au même genre que certains chefs-d'œuvre. Ainsi, peut-on réellement concevoir une expérience particulière des jeux de plateformes en analysant côte à côte le classique *Super Mario bros.* (Nintendo, 1985) et *Sullivan Bluth presents dragons's lair*, célèbre pour sa très mauvaise réalisation ? Cela m'apparaît peu probable. Toutefois, il serait intéressant d'observer comment la classification générique s'accoutume de tels écarts au sein de sa norme, car on traite beaucoup trop rarement des mauvais jeux au sein des *game/play studies*. Or, ils renseignent énormément, voire davantage que les bons titres, sur les habitudes des joueurs puisqu'ils permettent d'observer les *gameplay* et les thématiques que la majorité déprécie. En fait, autant dans une perspective analytique que créatrice, je pense très utile de s'intéresser en premier lieu aux combinaisons qui ne fonctionnent pas, cela dans deux buts : premièrement, afin de montrer les raisons pour lesquelles d'autres combinaisons parviennent à procurer un certain ressenti au joueur (car une option de *gameplay* ou thématique n'existe que dans la

mesure où elle s'oppose à une autre) ; deuxièmement, afin de mettre en lumière l'existence de jeux imparfaits qui explicitent la nature itérative du média et la très forte lexicalisation de certains genres.

Dans le même chapitre, j'ai aussi repris la notion de ludème dégagée par Hansen (2019) afin qu'elle puisse convenir au texte, un élément qui ne possède pas de propriétés mécaniques la plupart du temps. Toutefois, je pense que de nombreux autres éléments peuvent être inclus dans cette définition étendue du ludème. À terme, un tel concept, s'il est enrichi, devrait permettre d'opérer des analyses incroyablement précises sur n'importe quel titre. Aussi, je pense qu'un travail d'envergure devrait partir du ludème (considéré comme unité minimale signifiante) afin d'obtenir un modèle d'interprétation complet du média, soit une sorte de sémiotique vidéoludique similaire à ce qu'a proposé François Rastier (1989) pour l'analyse de textes littéraires.

Concernant mon deuxième chapitre, le modèle psychologique utilisé gagnerait à être appliqué à d'autres émotions que celles qui gravitent autour de la peur. Certes, en comparaison avec celle-ci, il paraît peu pratique d'établir un classement des jeux ou des séquences qui sont en mesure de susciter la joie, la tristesse ou bien la colère (celle-ci existant dans tout jeu qui possède une condition de défaite). Toutefois, passer par le ressenti émotionnel du joueur me semble une bonne manière de comprendre la façon dont se déroule son expérience et les réactions que certains éléments sont susceptibles de déclencher chez lui. Mis en relation avec le séquençage que j'ai décrit plus tôt, il serait même possible d'établir un répertoire des principes mécaniques ou thématiques qui sont en mesure de provoquer un certain type d'émotions.

Il me semble également opportun d'étudier plus en profondeur les émotions métaleptiques. Les quelques analyses de mon dernier chapitre mettent en avant certains grands traits de ces émotions, mais je suppose qu'il existe de nombreux cas propres à des jeux non discutés dans ces lignes. Une telle étude aurait plusieurs avantages. Elle permettrait notamment de mettre en avant de nombreuses expériences singulières et difficilement reproductibles à cause de la surprise nécessaire à la suscitation d'une telle émotion. De plus, même si j'ai ici traité de la peur métaleptique, je suis persuadé que d'autres émotions peuvent voir le jour par un tel procédé. De surcroît, le corpus d'un tel travail serait novateur, car il demanderait une véritable fouille du domaine indépendant, extrêmement riche en situations de ce type et encore peu étudié à ce jour.

En définitive, ce mémoire ne prétend nullement renouveler de fond en comble les études de l'expérience vidéoludique, même s'il permet quelques avancées dans les domaines traités. Toutefois, j'ose espérer qu'il fournira aux chercheurs qui me suivront des pistes de réflexion et des outils fiables – ou, à défaut, un modèle à critiquer – afin de faire toujours plus progresser le savoir et la reconnaissance institutionnelle de ce média.

Bibliographie

Primaire

Corpus vidéoludique

- *3D monster maze*, J.K. Greye software/Melbourne house software, 1981, Sinclair ZX81.
- *Agony*, Madmind studio, 2018, PC.
- *Alien : isolation*, Creative assembly/SEGA, 2014, PlayStation 3.
- *Alone in the dark*, Infogrames, 1992, PC DOS.
- *Amnesia : the dark descent*, Frictional games, 2010, PC Windows.
- *Banjo-Kazooie*, Rare/Nintendo, 1998, Xbox 360.
- *Beat saber*, Hyperbolic magnetism, 2018, PlayStation 4.
- *Bioshock*, Irrational games/2K, 2007, PlayStation 3.
- *Bioshock infinite*, Irrational games/2K, 2013, PlayStation 4.
 - DLC *Tombeau sous-marin – 2^{ème} partie*, Irrational games/2K, 2014, PlayStation 4.
- *Bloodborne*, FromSoftware/SCE America, 2015, PlayStation 4.
 - DLC *The Old hunters*, FromSoftware/SCE America, 2015, PlayStation 4.
- *Braid*, Number none/Microsoft game studios, 2008, PC Windows.
- *Breakout*, Apple, 1977, Apple II.
- *Call of Cthulhu*, Cyanide/Focus home interactive, 2018, PlayStation 4.
- *Call of Cthulhu : dark corners of the Earth*, Headfirst productions/2K et Bethesda, 2005, PC Windows.
- *Call of duty : black ops II*, Treyarch/Activision, 2012, PlayStation 3.
- *Castlevania*, Konami, 1986, NES.
- *Castlevania : symphony of the night*, Konami, 1997, PlayStation.
- *Clock tower*, Human entertainment, 1995, PC Windows.
- *Condemned : criminal origins*, Monolith productions/SEGA, 2005, PC Windows.
- *Condemned 2 : bloodshot*, Monolith productions/SEGA, 2008, PC Windows.

- *Crusader kings*, Paradox/PAN vision, 2004, PC Windows.
- *Cthulhu saves the world*, Zeboyd, 2010, PC Windows.
- *Darkest dungeon*, Red hook studios, 2016, PlayStation 4.
- *Dark souls*, FromSoftware, 2011, PlayStation 3.
- *Dark souls 2*, FromSoftware/Namco Bandai, 2014, PlayStation 3.
- *Dead space*, Redwood shores/Electronic arts, 2008, PlayStation 3.
- *Dead space 2*, Visceral games/Electronic arts, 2011, PlayStation 3.
- *Dead space 3*, Visceral games/Electronic arts, 2013, PlayStation 3.
- *Deadpool*, High moon/Activision, 2013, PlayStation 3.
- *Diablo*, Blizzard, 1996, PC Windows.
- *Doki doki literature club !*, Team Salvato, 2017, PC Windows.
- *DOOM* (aka *DOOM 4*), id Software/Bethesda, 2016, PlayStation 4.
- *DOOM 3*, id Software/Activision, 2004, PC Windows.
- *EarthBound* (aka *Mother 2*), Ape et HAL laboratory/Nintendo, 1994, SNES.
- *Epistory : typing chronicles*, Fishing cactus/Fishing cactus et Plug in digital, 2016, PC Windows.
- *Eternal darkness : sanity's requiem*, Silicon knights/Nintendo, 2002, GameCube.
- *The Evil within*, Tango gameworks/Bethesda, 2014, PlayStation 3.
 - DLC *The Assignment*, Tango gameworks/Bethesda, 2015, PlayStation 3.
 - DLC *The Consequence*, Tango gameworks/Bethesda, 2015, PlayStation 3.
- *Fatal frame* (aka *Project zero*), Tecmo, 2001, PlayStation 2.
- *Fatal frame II : crimson butterfly* (aka *Project zero II : crimson butterfly*), Tecmo, 2003, PlayStation 2.
- *Fatal frame III : the tormented* (aka *Project zero 3 : the tormented*), Tecmo, 2005, PlayStation 2.
- *Fortnite*, Epic games et People can fly/Epic games, 2017, PlayStation 4.
- *Five Nights at Freddy's VR : help wanted*, Steel wool/Scottgames, 2019, PC Windows.
- *God of war III*, SCE studio Santa Monica/SCE America, 2010, PlayStation 3.

- *Half-life*, Valve/Sierra on-line, 1998, PC Windows.
- *Heavy rain*, Quantic dream/SCE, 2010, PlayStation 4.
- *Ico*, Team Ico/SCE America, 2001, PlayStation 3.
- *The Last of us*, Naughty dog/SCE America, 2013, PlayStation 3.
- *The Legend of Zelda : ocarina of time*, Nintendo, 1998, Nintendo 64.
- *LIMBO*, Playdead, 2010, PC Windows.
- *The Lurking horror*, Infocom, 1987, PC DOS.
- *Maniac mansion*, Lucasfilm, 1987, Amiga.
- *Mass effect*, BioWare/Microsoft game studios, 2007, PC Windows.
- *Masters of the world : geopolitical simulator 3*, Eversim, 2014, PC Windows.
- *MediEvil*, SCE studio Cambridge/SCE Europe, 1998, PlayStation.
- *Metal gear*, Konami, 1987, PlayStation 3.
- *Metal gear solid*, Konami, 1999, PlayStation.
- *Metal gear solid 2 : sons of liberty*, Konami, 2001, PlayStation 3.
- *Metro 2033*, 4A/THQ, 2010, PlayStation 3.
- *Metroid*, Nintendo, 1986, NES.
- *Metroid prime*, Retro studios/Nintendo, 2002, Wii.
- *The Oregon trail*, Paul Dillenberger, Bill Heinemann et Don Rawitsch/MECC, 1971, Atari 8-bits.
- *Paper Mario : la porte millénaire*, Nintendo, 2004, GameCube.
- *Penumbra : black plague*, Frictional games/Paradox interactive, 2008, PC Windows.
- *Penumbra : overture*, Frictional games/Strategy first, 2007, PC Windows.
- *Penumbra : requiem*, Frictional games/Paradox interactive, 2008, PC Windows.
- *Portal*, Valve/Buka, 2007, PC Windows.
- *Prince of Persia : l'âme du guerrier*, Ubisoft, 2004, PlayStation 3.
- *Quake*, id Software, 1996, PC Windows.

- *Resident evil*, Capcom/Virgin interactive, 1996, PlayStation.
- *Resident evil 2*, Capcom/Virgin interactive, 1998, PlayStation.
- *Resident evil 3 : nemesis*, Capcom/Eidos interactive, 1999, PlayStation.
- *Resident evil 4*, Capcom/CE Europe, 2005, PlayStation 4.
- *Resident evil 5*, Capcom, 2009, PlayStation 3.
- *Resident evil 6*, Capcom, 2012, PlayStation 3.
- *Resident evil VII*, Capcom, 2017, PlayStation 4.
- *Rogue*, Ken Arnold, Michael Toy et Glenn Wichman/éditeurs divers, 1980, PC DOS.
- *Shadow of the colossus*, Bluepoint et SCE japan studio/Sony Interactive Entertainment, 2018, PlayStation 4.
- *Silent Hill*, Konami, 1999, PlayStation.
- *Silent Hill 2*, Konami, 2001, PlayStation 2.
- *Silent Hill 3*, Konami, 2003, PlayStation 2.
- *Silent Hill 4 : the room*, Konami, 2004, PlayStation 2.
- *SOMA*, Frictional games, 2015, PC Windows.
- *Sonic the hedgehog*, SEGA, 1991, PC Windows.
- *Spec ops : the line*, Darkside et YAGER development/2K et Missing link, 2012, PC Windows.
- *Spooky's house of jump scares*, Lag studios, 2015, PC Windows.
- *The Stanley parable*, Galactic cafe, 2013, PC Windows.
- *The Suffering*, Surreal software/Midway, 2004, PC Windows.
- *Super Mario bros.*, Nintendo, 1985, NES.
- *Sullivan Bluth presents dragons's lair*, Motivetime/Imagesoft, 1990, NES.
- *Sundered*, Thunder lotus, 2017, PC Windows.
- *Sunless sea*, Failbetter, 2015, PC Windows.
- *Super meat boy*, Team meat, 2010, PC Windows.
- *Super monkey ball*, SEGA, 2001, GameCube.

- *The Swapper*, Facepalm, 2013, PC Windows.
- *System shock*, Looking glass technologies/Dro soft et ORIGIN systems, 1994, PC Windows.
- *Undertale*, Toby Fox, 2015, PC Windows.
- *Tetris*, Alekseï Leonidovitch Pajitnov/éditeurs divers, 1984, Elektronika 60.
- *XCOM 2*, Firaxis/Feral interactive, 2016, PC Windows.
- *Zork : the great underground empire* (aka *Zork I*), Infocom/Personal software, 1980, Apple II.

Corpus littéraire

- GAUTIER, T., [1831-1836] 2017, « La Morte amoureuse » suivi de « La Cafetière », Paris, Magnard, coll. « Classique & patrimoine ».
- GLOUKHOVSKI, D., [2005] 2010, *Metro 2033*, traduit du russe par SAVINE, D. E., Nantes, L'Atlante, coll. « La Dentelle du cygne ».
- HARRIS, T., [1988] 1992, *Le Silence des agneaux*, traduit de l'américain par LEBAILLY, M., Paris, Pocket, coll. « Pocket terreur ».
- HOUELLEBECQ, M., [2005] 2012, *La Possibilité d'une île*, Paris, J'ai lu.
- LOVECRAFT, H.P., et al., [1896-1969] 1991, *Les Mythes de Cthulhu. Légendes du mythe de Cthulhu. Premiers contes. L'Art d'écrire selon Lovecraft*, éd. LACASSIN, F., traduit de l'américain, t. I, Paris, Robert Laffont, coll. « Bouquins ».
- LOVECRAFT, H.P., et al., [1917-1978] 1991, *Contes et nouvelles. L'Horreur dans le musée et autres révisions. Fungi de Yuggoth et autres poèmes fantastiques. Épouvante et surnaturel en littérature. Documents*, éd. LACASSIN, F., traduit de l'américain, t. II, Paris, Robert Laffont, coll. « Bouquins ».
- MEYER, S., 2005, *Fascination*, traduit de l'américain par RIGOUREAU, L., Paris, Hachette, coll. « Black moon ».
- PEREC, G., [1978] 2010, *La Vie mode d'emploi*, Paris, Arthème Fayard.
- POE, E.A., [1827-1849] 2015, *L'Intégrale illustrée*, traduit de l'américain, Paris, Archipoche, coll. « La Bibliothèque des classiques ».

Corpus filmique

- *28 Jours plus tard*, BOYLE, D., 2002.
- *Alien*, SCOTT, R., 1979.

- *Bagman. Profession : meurtrier*, PRÉVOST, J., SIMARD, F. et WHISSEL, A., 2004.
- *Black mirror : bandersnatch*, SLADE, D., 2018.
- *Braindead*, JACKSON, P., 1992.
- *La Colline a des yeux*, CRAVEN, W., 1977.
- *Hôtel Transylvanie*, TARTAKOVSKY, D., 2012.
- *Infectés*, PASTOR, À. et D., 2009.
- *Psychose*, HITCHCOCK, A., 1960.

Secondaire

Monographies

- AMOSSY, R., 1991, *Les Idées reçues. Sémiologie du stéréotype*, Paris, Nathan, coll. « Le Texte à l'œuvre ».
- ANDRÉ, C., 2004, *Psychologie de la peur. Craintes, angoisses et phobies*, Paris, Odile Jacob.
- ARSENAULT, D., 2006, *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo*, mémoire de master en histoire de l'art et études cinématographiques, Université de Montréal, <http://www.le-ludophile.com/Files/Dominic%20Arsenault%20-%20Memoire.pdf>
- ARSENAULT, D., 2011, *Des Typologies mécaniques à l'expérience esthétique. Fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo*, thèse de doctorat en histoire de l'art et études cinématographiques, Université de Montréal, <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/5873>
- BARNABÉ, F., 2012, *Narration et jeu vidéo. Pour une exploration des univers fictionnels*, mémoire de master en langues et littératures françaises et romanes, Université de Liège, <https://orbi.uliege.be/handle/2268/143939>
- BURKE, E., [1757] 1973, *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*, traduit de l'anglais par LAGENTIE DE LAVAÏSSE, E., Paris, Librairie philosophique J. Vrin, coll. « Sciences de l'homme ».
- CALLEJA, G., 2011, *In-game. From immersion to incorporation*, Cambridge, MIT press.
- CARROLL, N., 1990, *The Philosophy of horror or paradoxes of the heart*, New York, Routledge, également disponible sur <https://tinyurl.com/y62fflx1>
- CLORE, G.L., COLLINS, A. et ORTONY, A., 1988, *The Cognitive structure of emotions*, Cambridge, Cambridge university press.
- COSTIKYAN, G., 2015, *Uncertainty in games*, Cambridge, MIT press.

- CSIKSZENTMIHALYI, M., [1997] 2013, *Creativity. The Psychology of discovery and invention*, New York, Harper perrenial, coll. « Modern classics ».
- DARWIN, C., [1872] 1877, *L'Expression des émotions chez l'homme et les animaux*, traduit de l'anglais par POZZI, S. et BENOIT, R., Paris, C. Reinwald.
- DELBOUILLE, J., 2019a, *Négocié avec une entité jouable. Les Processus d'appropriation et de distanciation entre joueur, avatars et personnages vidéoludiques*, thèse de doctorat en information et communication, Université de Liège.
- DELEUZE, G., 1968, *Différence et répétition*, Paris, PUF.
- DESLONGCHAMPS-GAGNON, M., 2016, *Un Poids sur la conscience : la culpabilité du joueur pour ses actions vidéoludiques*, mémoire de master en histoire de l'art et études cinématographiques, Université de Montréal, <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/18739>
- DUFOUR, É., 2006, *Le Cinéma d'horreur et ses figures*, Paris, PUF.
- FOWLER, A., 1982, *Kinds of littérature. An Introduction to the theory of genres and modes*, Cambridge, Harvard University press.
- FREUD, S., [1908-1919] 2001, *L'Inquiétante étrangeté et autres textes. Das Unheimliche und andere texte*, traduit de l'allemand par CAMBON, F., Paris, Gallimard, coll. « Folio bilingue ».
- FRIJDA, N.H., 1986, *The Emotions*, Cambridge, Cambridge university press.
- GENETTE, G., 1987, *Seuils*, Paris, Seuil, coll. « Poétique ».
- GENETTE, G., 2004, *Métalepse. De la figure à la fiction*, Paris, Seuil, coll. « Poétique ».
- GRODAL, T., 2009, *Embodied visions. Evolution, emotion, culture, and film*, Oxford, Oxford university press.
- HANSEN, D., 2019, *Morphologie du médium vidéoludique : le ludème envisagé comme unité minimale fonctionnelle du jeu vidéo*, mémoire de master en linguistique, Université de Liège, <https://matheo.uliege.be/handle/2268.2/8274>
- HENRIOT, J., 1969, *Le Jeu*, Paris, PUF, coll. « Initiation philosophique ».
- HOUELLEBECQ, M., [1991] 2010, *H.P. Lovecraft. Contre le monde, contre la vie*, Paris, J'ai lu.
- JAUSS, H.R., [1972] 1978, *Pour une esthétique de la réception*, traduit de l'allemand par MAILLARD, C., Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque des idées ».
- JENKINS, J.M. et OATLEY, K., 1996, *Understanding emotions*, Oxford, Blackwell publishing.
- KRISTEVA, J., 1980, *Pouvoirs de l'horreur. Essai sur l'abjection*, Paris, Seuil, coll. « Points ».

- LEY, A. et WAUTHIER, M.-L., 1946, *Études de psychologie instinctive et affective. Peur, colère et vengeance, amour-propre, sympathie, jalousie, curiosité*, Paris, PUF, coll. « Psychologie et sociologie ».
- MANNONI, P., 1982, *La Peur*, Paris, PUF, coll. « Que sais-je ? ».
- MARTINET, A., [1960] 1961, *Éléments de linguistique générale*, Paris, Armand Colin, coll. « Section de littérature ».
- MESSINA, A., 2020, *Derrière la différenciation du gameplay. Définition et circonscription du jeu vidéo asymétrique*, mémoire de master en communication, Université de Liège.
- MOINE, R., [2002] 2008, *Les Genres du cinéma*, Paris, Armand Colin, coll. « Cinéma ».
- OCHOA, G., 2011, *Deformed and destructive beings. The Purpose of horror films*, Jefferson, McFarland & company.
- PERRON, B., 2011, *Silent Hill. The Terror engine*, Ann Arbor, University of Michigan press, coll. « Landmark video games », aussi disponible sur <https://www.jstor.org/stable/j.ctv65swb6>
- PERRON, B., 2018, *The World of scary video games. A Study in videoludic horror*, New York, Bloomsbury academic, coll. « Approaches to digital game studies ».
- PLANTINGA, C., 2009, *Moving viewers. American film and the spectator's experience*, Berkeley, University of California press.
- PLUTCHIK, R., 1962, *The Emotions. Facts, theories, and a new model*, New York, Random house.
- POPPER, K.R., [1934] 1973, *La Logique de la découverte scientifique*, traduit de l'allemand par DEVAUX, P. et THYSSEN-RUTTEN, N., Paris, Payot, coll. « Bibliothèque scientifique ».
- PROPP, V., [1928] 1970, *Morphologie du conte*, traduit du russe par LIGNY, C., Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque des sciences humaines ».
- RAY, J.-C., 2017, *Les Systèmes de la peur : approche transmédiatique de l'horreur dans la littérature et le jeu vidéo*, thèse de doctorat en études cinématographiques et en littérature générale et comparée, Université de Montréal et Paris 3 – Sorbonne nouvelle, <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/20482>
- RASTIER, F., 1989, *Sens et textualité*, Paris, Hachette supérieur, aussi disponible sur http://www.revue-texto.net/Parutions/Sens-et-textualite/Rastier_sens_et_textualite.html
- SAUSSURE (DE), F., [1916] 2016, *Cours de linguistique générale*, éd. BALLY, C. et SECHEHAYE, A., Paris, Payot & rivages, coll. « Petite biblio payot classiques ».
- SHAW, A., 2010, *Identity, identification and media representation in video game play : an audience reception study*, dissertation valant partiellement pour l'obtention du doctorat en philosophie, Université de Pennsylvanie, <https://repository.upenn.edu/edissertations/286/>

- TAN, E. S., 1996, *Emotion and the structure of narrative film. Film as an emotion machine*, Mahwah, NJ, Erlbaum.
- TODOROV, T., 1970, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Seuil, coll. « Poétique ».
- TOURATIER, Ch., 2002, *Morphologie et morphématique. Analyse en morphèmes*, Aix-en-Provence, Presses universitaires de Provence, coll. « Langues et langage », aussi disponible sur <https://books.openedition.org/pup/473>
- WITTGENSTEIN, L., [1921 ; 1953] 1961, *Tractatus logico-philosophicus* suivi de *Investigations philosophiques*, traduit de l'allemand par KLOSSOWSKI, P., Paris, Gallimard, coll. « Tel ».

Articles

- [87], 2018, « Agony : un véritable chemin de croix », dans *Jeuxvidéo.com*, <https://tinyurl.com/y4jttl46>
- ALLAIN, S., 2018, « Métalepses du récit vidéoludique et reviviscence du sentiment de transgression », dans *Sciences du jeu*, numéro spécial : *Du Ludique au narratif. Enjeux narratologiques des jeux vidéo*, n° 9, <https://journals.openedition.org/sdj/909>
- AMATO, É.A., 2005, « Reformulation du corps humain par le jeu vidéo : la posture vidéoludique », dans GENVO, S. (dir.), *Le Game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, coll. « Communication et civilisation », p. 299-323.
- ARSENAULT, D., 2010, « Introduction à la pragmatique des effets génériques : l'horreur dans tous ses états », dans *Loading... journal of the canadian gaming studies organization*, vol. IV, numéro spécial : *Thinking after dark : welcome to the world of horror video games*, n° 6, <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/87/84>
- ARSENAULT, D. et PICARD, M., 8 mai 2007, « Le Jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéoludique », dans *Le Jeu vidéo : un phénomène social massivement pratiqué* [colloque], Université du Québec à Trois-Rivières, https://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/arsenault,-picard---le-jeu-video-entre-dependance-et-plaisir-immersif_0.pdf
- BADIR, S., 2011, « Sémiotique de l'exemple », dans *MethIS*, vol. IV, p. 19-37, aussi disponible sur <https://orbi.uliege.be/handle/2268/170115>
- BARNABÉ, F. et DELBOUILLE, J., 2018, « Aux Frontières de la fiction : l'avatar comme opérateur de réflexivité », dans *Sciences du jeu*, numéro spécial : *Du Ludique au narratif. Enjeux narratologiques des jeux vidéo*, n° 9, <http://journals.openedition.org/sdj/958>
- BARNABÉ, F. et DOZO, B.-O., 16-17 janvier 2015 « La Mise en abyme vidéoludique comme vecteur d'une immersion au second degré : une analyse du jeu *The Stanley parable* », dans *Sonder l'abyme. La Mise en abyme dans les textes et les images* [colloque], Université de Luxembourg, <https://orbi.uliege.be/handle/2268/176816>

- BAYCHELIER, G., 2014, « Jeux vidéo horrifiques et artialisation des émotions extrêmes », dans *Nouvelle revue d'esthétique*, vol. II, n° 14, p. 81-92, aussi disponible sur <https://www.cairn.info/revue-nouvelle-revue-d-esthetique-2014-2-page-81.htm>
- BAZILE, J., 2018, « Ludoformer Lovecraft : *Sunless Sea* comme mise en monde du mythe de Cthulhu », dans *Sciences du jeu*, numéro spécial : *Du Ludique au narratif. Enjeux narratologiques des jeux vidéo*, n° 9, <https://journals.openedition.org/sdj/996>
- BEN AMAR, C., LE THANH, N. et TAYARI, I., 2009, *Modélisation des états émotionnels par un espace vectoriel multidimensionnel* [rapport de recherche], Laboratoire d'informatique, signaux et systèmes de Sophia Antipolis – CNRS, <http://www.i3s.unice.fr/~mh/RR/2009/RR-09.19-I.TAYARI.pdf>
- BOURDIN, D., 2008, « *Les phobies* de Paul Denis » [compte rendu], dans *Revue française de psychanalyse*, vol. LXXII, n° 1, p. 227-233, aussi disponible sur <https://www.cairn.info/revue-francaise-de-psychanalyse-2008-1-page-227.htm>
- BURN, A. et CARR, D., 2006, « Defining game genre », dans CARR, D., et al. (éd.), *Computer games : text, narrative and play*, Cambridge, Polity press, p. 14-29.
- CAÏRA, O., 2018, « Les Dimensions multiples de l'engagement ludique », dans *Sciences du jeu*, numéro spécial : *À quoi nous engage le jeu ?*, n° 10, <https://journals.openedition.org/sdj/1149>
- CARROLL, N., 1995, « Enjoying horror fictions : a reply to Gaut », dans *The British journal of aesthetics*, vol. XXXV, n° 1, p. 67-72, aussi disponible sur <https://academic.oup.com/bjaesthetics/article-abstract/35/1/67/83384?redirectedFrom=fulltext>
- CHEVALDONNÉ, Y. et LAFRANCE, J.-P., 2009, « BD, dessins animés et jeux vidéo, même combat ! », dans *Hermès, la revue*, n° 54, p. 107-115, aussi disponible sur <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2009-2-page-107.htm>
- CLÉMOT, H., 2014, « Le Monstre dans la philosophie contemporaine de l'horreur cinématographique », dans *Amerika*, n° 11, <https://journals.openedition.org/amerika/5192#ftn14>
- DELBOUILLE, J., 2019b, « Avatar », dans *Culture vidéoludique !*, Liège, Presses universitaires de Liège, coll. « Maison des sciences de l'homme », p. 59-67.
- DESLONGCHAMPS-GAGNON, M. et POIRIER, A., 2016, « L'Expérience émotionnelle du joueur en échec dans l'art vidéoludique », dans *Sciences du jeu*, numéro spécial : *L'Art en jeu ou le jeu de l'art*, n° 6, <https://journals.openedition.org/sdj/718>
- DOUGLAS, J., 2011, « Amnesia designer : removing combat opens up “ new horizons ” », dans *Gamespot*, <https://www.gamespot.com/articles/amnesia-designer-removing-combat-opens-up-new-horizons/1100-6328973/>
- DOZO, B.-O., 2019, « Pour une histoire polyphonique du jeu vidéo », dans *Culture vidéoludique !*, Liège, Presses universitaires de Liège, coll. « Maison des sciences de l'homme », p. 21-35.

- ENSSLIN, A., 2015, « Video games as unnatural narratives », dans FUCHS, M. (éd.), *Diversity of play*, Lunebourg, Meson press, p. 41-70, aussi disponible sur <https://tinyurl.com/y6oowagx>
- FAHS, T., 2012, « Alone in the dark retrospective », dans *IGN*, <https://www.ign.com/articles/2008/06/23/alone-in-the-dark-restrospective>
- FAVRET, J., 1972, « Todorov T., *Introduction à la littérature fantastique* » [compte rendu], dans *Revue française de sociologie*, vol. XIII, n° 3, p. 444-447, aussi disponible sur https://www.persee.fr/doc/rfsoc_0035-2969_1972_num_13_3_2089
- FROME, J., 24-28 septembre 2007, « Eight Ways videogames generate emotion », dans *DiGRA '07 - proceedings of the 2007 DiGRA international conference : situated play* [colloque], vol. IV, Université de Tokyo, p. 831-835, <http://www.digra.org/digital-library/publications/eight-ways-videogames-generate-emotion/>
- GENVO, S., 12-14 juin 2012, « La Princesse est une bombe atomique. Approche ludologique du personnage de la princesse dans *Braid* », dans *Genre et jeux vidéo* [colloque], Université Claude Bernard Lyon 1, <http://www.expressivegame.com/wp-content/uploads/2019/01/Colloque-LyonGS.pdf>
- GRODAL, T., 2003, « Stories for eye, ear, and muscles. Video games, media, and embodied experience », dans PERRON, P. ET WOLF, M.J.P., *The Video game theory reader*, New York, Routledge, p. 129-155.
- HOCK-KOON, S., 2012, « Expliciter les connaissances du *game designer* pour mieux comprendre le jeu vidéo », dans RUFAT, S. et TER MINASSIAN, H. (dir.), *Les Jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris, Questions théoriques, coll. « Lecture>play », p. 16-33.
- JANCOVICH, M., 2001, « General introduction », dans JANCOVICH, M. (éd.), *Horror, the film reader*, New York, Routledge, coll. « In focus », p. 1-19.
- JÄRVINEN, A., 2009, « Understanding video games as emotional experiences », dans PERRON, B. et WOLF, M.J.P. (éd.), *The Video game theory reader 2*, New York, Routledge, p. 85-108.
- JAUSS, H.R., 1986, « Littérature médiévale et théorie des genres », traduit de l'allemand par KAUFHOLZ, É., dans GENETTE, G., et al., *Théorie des genres*, Paris, Seuil, coll. « Points essais », p. 37-76.
- JØRGENSEN, K., 2010, « Game characters as narrative devices. A Comparative analysis of *Dragon age : origins* and *Mass effect 2* », dans *Eludamos. Journal for computer game culture*, vol. IV, n° 2, p. 315-331, aussi disponible sur <https://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol4no2-13/192>
- JUUL, J., 2004, « Introduction to game time », dans WARDRIP-FRUIIN, N. et HARRIGAN, P. (éd.), *First person : new media as story, performance, and game*, Cambridge, MIT press, p. 131-142, aussi disponible sur <https://www.jesperjuul.net/text/timetoplay/>

- JUUL, J., 2005, « Gameplay », dans *Dictionary of video game theory*, <http://www.half-real.net/dictionary/>
- JUUL, J., 2009, « Fear of failing ? The Many meanings of difficulty in video games », dans PERRON, B. et WOLF, M.J.P. (éd.), *The Video game theory reader 2*, New York, Routledge, p. 237-252.
- KIRKLAND, E., 2009, « Storytelling in survival horror video games », dans PERRON, B. (éd.), *Horror video games : essays on the fusion of fear and play*, Jefferson, McFarland & company, p. 62-78.
- KLEVJER, R., 2014, « Cut-scenes », dans WOLF, M.J.P. et PERRON, B. (éd.), *The Routledge companion to video game studies*, New York, Routledge, p. 301-309.
- KRZYWINSKA, T., 2002, « Hands-on horror », dans *Spectator*, vol. XXII, numéro spécial : *Axes to grind : re-imagining the horrific in visual media and culture*, n° 2, p. 12-23, aussi disponible sur <https://cinema.usc.edu/archivedassets/098/15877.pdf>
- KRZYWINSKA, T., 2009, « Reanimating Lovecraft : the ludic paradox of *Call of Cthulhu : dark corners of the Earth* », dans PERRON, B. (éd.), *Horror video games : essays on the fusion of fear and play*, Jefferson, McFarland & company, p. 267-287.
- LETOURNEUX, M., 2005, « La Question du genre dans les jeux vidéo », dans GENVO, S. (dir.), *Le Game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, 2005, coll. « Communication et civilisation », p. 39-54.
- MONTFORT, N., 2004, « Against “ Tetris studies ” », dans *Grand text auto*, <https://grandtextauto.soe.ucsc.edu/2004/04/>
- MÖRING, S., 2017, « Furcht im computerspiel und wie ich lernte, *Doom* zu spielen », dans *Projekt Daumenkino SS 2016*, <https://tinyurl.com/y3hj7w6s>
- NIEDENTHAL, S., 2009, « Patterns of obscurity : gothic setting and light in *Resident evil 4* and *Silent Hill 2* », dans PERRON, B. (éd.), *Horror video games : essays on the fusion of fear and play*, Jefferson, McFarland & company, p. 168-180.
- PAPALE, L., 2014, « Beyond identification : defining the relationships between player and avatar », dans *Journal of games criticism*, vol. I, n° 2, <http://gamescriticism.org/articles/papale-1-2>
- PERRON, B., 14-16 septembre 2004, « Sign of a threat : the effects of warning systems in survival horror games », dans *COSIGN 2004* [colloque], Université de Split, http://www.cosign-conference.org/downloads/papers/perron_cosign_2004.pdf
- PERRON, B., 2005, « Jeu vidéo et émotions », dans GENVO, S. (dir.), *Le Game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, coll. « Communication et civilisation », p. 347-366.

- PERRON, B., 2009, « Introduction : gaming after dark », dans PERRON, B. (éd.), *Horror video games : essays on the fusion of fear and play*, Jefferson, McFarland & company, p. 3-13.
- PERRON, B., 2012, « Survival horror », dans WOLF, M.J.P. (éd.), *Encyclopedia of video games : the culture, technology, and art of gaming*, Westport, Greenwood, p. 636-638.
- PEUCH, B., 2018, « Livré à soi-même : interfaces et interférences textuelles dans *Amnesia : the dark descent* », dans BARNABÉ, F. et DOZO, B.O. (dir.), *Jeu vidéo et livre*, Liège, Presses universitaires de Liège, coll. « Culture contemporaine », p. 83-98, aussi disponible sur <https://books.openedition.org/pulg/2731?lang=fr>
- PINCHBECK, D., 1-4 septembre 2009a, « An Affordance based model for gameplay », dans *DiGRA '09 - proceedings of the 2009 DiGRA international conference : breaking new ground : innovation in games, play, practice and theory* [colloque], vol. V, Université Brunel [Londres], <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.31155.pdf>
- PINCHBECK, D., 2009b, « Shock, horror : first-person gaming, horror, and the art of ludic manipulation », dans PERRON, B. (éd.), *Horror video games : essays on the fusion of fear and play*, Jefferson, McFarland & company, p. 79-94.
- ROSS GAUDREAU, M., 2014, « Rire de l'horreur au Québec : l'exemple de *Bagman. Profession : meurtrier.* », dans *Postures*, numéro spécial : *Violence et culture populaire*, n° 19, p. 41-53, aussi disponible sur <http://revuepostures.com/fr/articles/ross-gaudreau-19>
- ROUSE III, R., 2009, « Match made in Hell : the inevitable success of the horror genre in video games », dans PERRON, B. (éd.), *Horror video games : essays on the fusion of fear and play*, Jefferson, McFarland & company, p. 15-25.
- ROUX-GIRARD, G., 2009, « Plunged alone into darkness : evolution in the staging of fear in the *Alone in the dark* series », dans PERRON, B. (éd.), *Horror video games : essays on the fusion of fear and play*, Jefferson, McFarland & company, p. 145-167.
- RYAN, M.-L., 2005, « Logique culturelle de la métalepse, ou la métalepse dans tous ses états », dans SCHAEFFER, J.-M. (éd.), *Métalepses. Entorses au pacte de la représentation*, Paris, EHESS, coll. « Recherches d'histoire et de sciences sociales », p. 201-223.
- SCHAEFFER, J.-M., 1986, « Du texte au genre. Notes sur la problématique générique », dans GENETTE, G., et al., *Théorie des genres*, Paris, Seuil, coll. « Points essais », p. 179-205.
- TAYLOR, L.N., 2009, « Gothic bloodlines in survival horror gaming », dans PERRON, B. (éd.), *Horror video games : essays on the fusion of fear and play*, Jefferson, McFarland & company, p. 46-61.
- THERRIEN, C., 2009, « Games of fear : a multi-faceted historical account of the horror genre in video games », dans PERRON, B. (éd.), *Horror video games : essays on the fusion of fear and play*, Jefferson, McFarland & company, p. 26-45.

- VIËTOR, K., 1986, « L’histoire des genres littéraires », traduit de l’allemand par MOREL, J.-P., dans GENETTE, G., et al., *Théorie des genres*, Paris, Seuil, coll. « Points essais », p. 9-35.
- WEISE, M., 2009, « The Rules of horror : procedural adaptation in *Clock tower*, *Resident evil* and *Dead rising* », dans PERRON, B. (éd.), *Horror video games : essays on the fusion of fear and play*, Jefferson, McFarland & company, p. 238-266.
- WESTFAHL, G., 1993, « “ The Closely reasoned technological story ” : the critical history of hard science fiction », dans *Science fiction studies*, vol. XX, n° 2, p. 157-175, aussi disponible sur <https://tinyurl.com/y4o89hjv>
- WOLF, M.J.P., 2001, « Genre and the video game », dans WOLF, M.J.P. (éd.), *The Medium of the video game*, Austin, University of Texas press, p. 113-134, aussi disponible sur <http://www.robinlionheart.com/gamedev/genres.shtml>
- ZIMMERMAN, E., 2003, « Play as research : the iterative design process », dans LAUREL, B. (éd.), *Design research : methods and perspectives*, Cambridge, MIT press, p. 176-184, aussi disponible sur <https://tinyurl.com/y2yy958m>

Document audiovisuel

- PERRON, B., 9 octobre 2017, « Le Survival horror : marquer la culture vidéoludique avec un écran de chargement », dans *Penser (avec) la culture vidéoludique* [colloque], Université de Lausanne, https://www.youtube.com/watch?v=kgPS-38a_HA

Dictionnaires/encyclopédies

- DES (*Dictionnaire Électronique des Synonymes*), s.d., <https://crisco2.unicaen.fr/des/>
- *Dictionnaire de synonymes et contraires*, [1992] 2000, Paris, Le Robert, coll. « Les Usuels ».
- *Dizionario dei sinonimi della lingua italiana*, 1892, Naples, Pesole, aussi disponible sur <https://archive.org/details/dizionariodeisi00tomm/page/2/mode/2up>
- Gaffiot, 2016, Paris, Hachette.
- *Larousse en ligne*, s.d., <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais>
- TLFi (*Trésor de la Langue Française informatisé*), s.d., <https://www.cnrtl.fr/definition/>

Sites internet

- *Bloodborne wiki*, s.d. [2015], https://bloodborne.fandom.com/wiki/Bloodborne_Wiki
- *Facepalm games*, 2018, <https://facepalmgames.com/>
- *MobyGames*, 1999, <https://www.mobygames.com/>

- Steam, 2003, <https://store.steampowered.com/?l=french>
- Unreleased game music, s.d., <https://unreleasedgamemusic.tumblr.com/search/bloodborne>

Cours/séminaires

- BADIR, S., 25 septembre 2019, *Sémiotique textuelle*, Université de Liège.
- HOULMONT, P.-Y., 28 mars 2019, « Traduction de jeux vidéo », dans BARNABÉ, F., et al., *Histoire et analyse des pratiques du jeu vidéo*, Université de Liège.
- Séminaire du Liège game lab, 14 avril 2020, Université de Liège.

Vidéos de gameplay

- Beherite, 2015, *Metal gear solid 2 : sons of liberty – le film – VF fr*, <https://tinyurl.com/y8kyqakb>
- Boss fight database, 2015, *Bloodborne: Ludwig the accursed, holy blade boss fight (1080p)*, <https://tinyurl.com/zz8zg63>
- Brave falcon gaming, 2017, *Undertale – Flowey breaks my game, delete my save and become god ?!*, <https://tinyurl.com/y7p3cryl>
- CalderMane, 2015, *[Bloodborne guide fr] : 08 [1/2] bois interdits*, <https://tinyurl.com/yb69277j>
- Carachmegil, 2015, *Psycho Mantis reads your memory card (PSX)*, <https://tinyurl.com/y59m3op9>
- DaemonX22, 2017, *Sundered intro*, <https://tinyurl.com/y8shpcq9>
- Evil Alucard, 2016, *The Swapper walkthrough 100%*, <https://tinyurl.com/y8mp7g78>
- Full playthroughs, 2016, *Heavy rain | full gameplay/playthrough | no commentary (PS3)*, <https://tinyurl.com/y9jrnwuh>
- Game movie land, 2017, *Dead space (fr)*, <https://tinyurl.com/y87vymxo>
- Game movie land, 2018, *Shadow of the colossus – film jeu complet vost fr*, <https://tinyurl.com/y6swud9q>
- Heschal, 2018, *Bloodborne NG : bois interdits : suspicious beggar/mendiant louche*, <https://tinyurl.com/y99bwsme>
- Hikikomorisama, 2009, *Dead space, opening song*, <https://tinyurl.com/y9qy6ekh>
- IIBANII, 2014, *Bioshock infinite + burial at the sea [scary moments] 1080p*, <https://tinyurl.com/y89xb8h8>
- Joshiball, 2017, *Doki doki literature club (full game, no commentary)*, <https://tinyurl.com/y794oxgy>

- Julien Vergne, 2013, *Bioshock – la révélation, la mort d'Andrew Ryan and « who is Atlas »*, <https://tinyurl.com/y773o5rn>
- Koinsky, 2018, *[Fr PC] Cat – Call of Cthulhu gameplay ép 2 du let's play*, <https://tinyurl.com/y9uehs6o>
- Martyx CZ, 2017, *PC longplay Dark souls : prepare to die edition 1 of 2 [720p 60FPS]*, <https://tinyurl.com/y468ep9e>
- Ness, 2017, *Earthbound - Giygas battle (full)*, <https://tinyurl.com/ybaqyof6>
- NintendoComplete, 2016, *Eternal darkness : sanity's requiem (GameCube) playthrough*, <https://tinyurl.com/ybu2xjo7>
- Old classic retro gaming, 2017, *Sinclair ZX81 game : 3D monster maze (1981 J. K. Greye software)*, <https://tinyurl.com/y8eu4rdt>
- Pokemonfan4000, 2008, *Banjo Kazooie : Grunty erases your game pak !*, <https://tinyurl.com/ycee437a>
- Shiromi, 2019, *Evolution of creepy Nintendo moments (1994-2019)*, <https://tinyurl.com/ydfn5do3>
- SuperHobbit89, 2011, *Eternal darkness – all sanity effects*, <https://tinyurl.com/y8unfboh>
- Suwako Moriya, 2015, *[Undertale] Sans' boss fight – genocide run*, <https://tinyurl.com/y9l5bkzc>
- TohtoriTurvotus, 2018, *Darkest dungeon : moments of valor and despair*, <https://tinyurl.com/y48ebwos>
- VaatiVidya [chaine], 2012, <https://www.youtube.com/user/VaatiVidya>
- WikiGameGuides, 2017, *Sundered – all 3 endings and 4 final bosses*, <https://tinyurl.com/ya5fq9l7>

Table des figures

Figure 1 : Schématisation du modèle des ressemblances de famille reprenant les principaux épisodes des sagas <i>Resident evil</i> (Capcom, 1996-2017) et <i>Silent Hill</i> (Konami, 1999-2004). À noter, la délimitation est approximative et ne vaut que pour illustration.....	p. 19
Figure 2 : <i>The pyramid of scary video games</i> (Perron, 2018 : 118).....	p. 21
Figure 3 : Le ludème selon Hansen (2019 : 57).....	p. 26
Figure 4 : Vue simplifiée du modèle de Plutchik. Le dessus du solide regroupe les plus hauts degrés de chaque émotion primaire (1962 : 111).....	p. 38
Figure 5 : Représentation du modèle MÉDIAL de Caïra (2018 : 8).....	p. 49
Figures 6, 7 et 8 : Écrans-titres de <i>Condemned : criminal origins</i> , <i>The Evil within</i> et <i>Sundered</i>	p. 57
Figure 9 : Menu des options d' <i>EDSR</i>	p. 58
Figure 10 : Tract militaire dans <i>The Last of us</i>	p. 76
Figure 11 : Le journal de bord du capitaine de <i>Sunless Sea</i> lors de l'évènement aléatoire « un cauchemar récurrent : observé [traduction personnelle] ». L'action de fuir le cauchemar (au-dessus) à un taux de réussite supérieur à 90 % tandis que celle de s'enfoncer dedans (en dessous) n'a que deux chances sur trois de succès.....	p. 80
Figure 12 : Ultime assaut lors d'un combat dans <i>Epistory : typing chronicles</i> . Dans le fond, un ennemi qui possède un mot très long est visible.....	p. 83
Figure 13 : Avis de <i>Spooky's house of jump scares</i>	p. 88
Figure 14 : Monika vient d'effacer Natsuki et Yuri du logiciel dans <i>DDLC</i> . La fenêtre située dans le coin supérieur droit montre sa manipulation.....	p. 99
Figure 15 : Dans <i>DDLC</i> , le joueur/protagoniste semble piégé devant cet écran, en tête à tête intime avec Monika, terrifiante et inéluctable.....	p. 100

Table des matières

Pénétrer les méandres du texte : introduction	1
1. Présentation de la recherche	1
2. Plan de l'exposé	2
I. Recherche d'une inconnue : un jeu qui suscite la peur	4
1. La classification générique dans le jeu vidéo	4
A. Difficultés socioculturelles	4
B. Problèmes formels	6
a. Hybridité componentielle.....	6
b. Spécificités de chaque catégorie	8
c. L'hybridité des jeux, un problème de composantes	11
d. La théorie d'Arsenault	12
e. La théorie de Perron	15
C. Conclusion : définir le <i>survival horror</i> , un échec en demi-teinte.....	19
2. Vers un modèle psychologique et une analyse segmentée.....	20
A. « <i>The pyramid of scary video games</i> ».....	20
a. Théorie.....	20
b. Critiques.....	22
B. Un jeu apeurant	23
a. Décloisonnement et expansion de la pyramide	23
b. La peur par-delà le gameplay.....	24
C. Une séquence apeurante.....	25
a. La nécessité théorique d'une fragmentation.....	25
b. Le modèle de Hansen	26
c. Adaptation de cette théorie.....	27
D. Conclusion : un préambule à une analyse sémiotextuelle.....	30
II. Tomber nez à nez avec l'innommable : se confronter à (la définition de) la peur	31
1. Une pluralité d'émotions	31
A. La cohue synonymique	31
B. Un usage trop courant	32
2. Définir l'inconsistant et cerner une expérience individuelle	34
A. Qu'est-ce qu'une émotion ?	34
B. La classification des émotions : qu'est-ce que la peur ?	36
a. Le modèle cognitiviste.....	36
b. Le modèle psychoévolutionniste	37
c. Synthèse et apories	40

3. Se purger de l'horreur	41
4. La perception des émotions vidéoludiques	44
A. Comprendre l'expérience vidéoludique.....	45
a. Contre l'identification.....	45
b. Contre le flow	47
c. Vers une vision plus pragmatique, l'engagement.....	49
B. Quatre véhicules émotionnels	50
5. La peur en jeu : établissement d'un lexique univoque.....	53
III. Explorer les tréfonds : traquer la peur entre et à côté des lignes	56
1. Un univers capable d'émouvoir : la peur diégétique	56
A. Sur la voie menant à une cité perdue	56
B. ... j'observai les traces d'une race inconnue	60
C. ... qui me surprit lors de mon exploration	63
D. ... Encore aujourd'hui, je vois leur expression.	71
E. Conclusion préliminaire : un petit pas en avant.....	74
2. Un texte étranger au <i>gameplay</i> ? : la peur vidéoludique	74
A. Un savoir prométhéen : l'avertissement	75
B. Une prise de risque variable : l'épreuve et le résultat.....	79
C. Un impact décisif et incertain : le choix diégétique.....	83
D. Conclusion préliminaire : une mise en évidence impérative	86
3. Une réflexion sur le (système de) jeu : la peur artistique.....	87
A. « J'aurais été prévenu » : l'avis au joueur	87
B. « Ainsi donc, j'ai été berné » : le piège	90
C. Conclusion préliminaire : une émotion en réalité omniprésente	91
4. Quand la menace crève l'écran : la peur métaleptique	92
A. Transgresser les niveaux dans la fiction : attaquer l'extradiégèse.....	93
B. Transgresser la fiction : attaquer l'extrajeu	96
C. Conclusion préliminaire : une démonstration pour l'avenir.....	101
Continuer l'exploration jusqu'à ce que lumière soit faite : conclusion.....	103
1. De l'intérêt de ne pas être réflexif qu'en jeu	103
2. Même au cœur des ténèbres, tenir bon, que chandelle devienne brasier.....	106
Bibliographie	108
Table des figures.....	124