

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.

Page	Original	Correction
5	[...] si c'était le cas, le genre d'une œuvre serait <u>connue</u> sans aucun contexte auquel se référer [...]	[...] si c'était le cas, le genre d'une œuvre serait <u>connu</u> sans aucun contexte auquel se référer [...]
5	Note 4 : [...] il serait intéressant d'interroger <u>sur le rapport</u> qu'entretiennent ces deux termes [...]	Note 4 : [...] il serait intéressant d'interroger <u>les rapports</u> qu'entretiennent ces deux termes [...]
13	Note 24 : [...] (ou plutôt « supergenre » pour reprendre Alexis Messina [2020]) [...]	Note 24 : [...] (ou plutôt « supergenre » pour reprendre Alexis Messina [2020 : 42]) [...]
13	Note 24 : [...] <i>Sullivan Bluth presents <u>dragons's lair</u></i> (Motivetime, 1990) [...]	Note 24 : [...] <i>Sullivan Bluth presents <u>dragon's lair</u></i> (Motivetime, 1990) [...] (idem page 106 et dans la bibliographie, page 111)
24	b. La peur par-delà le <u>gameplay</u>	b. La peur par-delà le <u>gameplay</u> (idem dans la table des matières, page 125)
28	[...] une séquence <i>in vitro</i> (c'est-à-dire <u>détacher</u> de tout contexte) [...]	[...] une séquence <i>in vitro</i> (c'est-à-dire <u>détachée</u> de tout contexte) [...]
31	[...] sans jamais prendre le temps les définir clairement.	[...] sans jamais prendre le temps <u>de</u> les définir clairement.
34	Note 57 : [...] Ces seuls faits [les cris des nouveau-nés et le rougissement du crâne des jeunes enfants en colère] <u>suffissent</u> pour montrer [...]	Note 57 : [...] Ces seuls faits [les cris des nouveau-nés et le rougissement du crâne des jeunes enfants en colère] <u>suffisent</u> pour montrer [...]
46	[...] à cause de sa proximité avec le <u>prétendu phénomène d'identification</u> du joueur à des personnages violents, phénomène brandi par nombre de détracteurs du média.	[...] à cause de sa proximité avec la <u>prétendue</u> identification du joueur à des personnages violents, phénomène brandi par nombre de détracteurs du média.
47	b. Contre le <u>flow</u>	b. Contre le <u>flow</u> (idem dans la table des matières, page 126)
49	Après avoir défini ce concept, Caïra (<i>Ibid.</i> , 8-10) présente son modèle MÉDIAL.	Après avoir défini ce concept, Caïra (<i>Ibid.</i> : 8-10) présente son modèle MÉDIAL.
52	En résumé, l'histoire spatialisée préalablement écrite conduit l'interaction du joueur et parallèlement cette interaction déclenche le récit. (Allain., 2018 : 10)	En résumé, l'histoire spatialisée préalablement écrite conduit l'interaction du joueur et parallèlement cette interaction déclenche le récit. (Allain, 2018 : 10)
55	[...] mais cela n'a pas une incidence majeure sur le ressenti du joueur.	[...] mais cela n'a pas une incidence majeure sur le ressenti <u>ou les réactions</u> du joueur.
68	Outre plusieurs contresens et des répétitions qui <u>semble manifester</u> une forme d'errance de l'esprit [...]	Outre plusieurs contresens et des répétitions qui <u>manifestent</u> une forme d'errance de l'esprit [...]
72	Le protagoniste côtoyait un danger mortel sans que lui ou le joueur <u>ne</u> s'en rendent compte.	Le protagoniste côtoyait un danger mortel sans que lui ou le joueur s'en rendent compte.
77	Dans un passage, la protagoniste, la très fragile <u>Elisabeth</u> [...]	Dans un passage, la protagoniste, la très fragile <u>Elizabeth</u> [...]

97	[...] le joueur qui, manette en main, a accompli non pas tant ce qu'il désirait, mais ce <u>qu'on</u> attendait de lui.	[...] le joueur qui, manette en main, a accompli non pas tant ce qu'il désirait, mais ce que <u>l'antagoniste (et, par extension, le jeu)</u> attendait de lui.
102	[...] ce sont la perception et l'interprétation du joueur qui déterminent principalement le dispositif <u>actif</u> dans la séquence, <u>et en aucun cas la séquence elle-même.</u>	[...] ce sont la perception et l'interprétation du joueur qui déterminent principalement le dispositif <u>actualisé</u> dans la séquence.
105	En effet, la mise en <u>avant</u> de séquences apeurantes isolées dans ces œuvres [...]	En effet, la mise en <u>évidence</u> de séquences apeurantes isolées dans ces œuvres [...]
106	[...] ils permettent d'observer les <u>gameplay</u> et les thématiques [...]	[...] ils permettent d'observer les <u>gameplays</u> et les thématiques [...]
109		Dans la bibliographie, <i>Fortnite</i> doit figurer après <i>Five Nights at Freddy's VR : help wanted</i> .
111		<i>Super Mario bros.</i> doit figurer après <i>Sunless sea</i> .
115		La référence à Plantinga (2009) n'existe plus dans la version finale et doit donc être supprimée de la bibliographie.
115		La thèse de Ray (2017) doit figurer après l'essai de Rastier (1989).
117		Les auteurs de l'ouvrage <i>Culture vidéoludique !</i> sont les membres du collectif « Liège Game Lab ».