Introduction

L'équipe de recherche Ludiciné

(Bernard Perron, Université de Montréal; Dominic Arsenault, Université de Montréal; Martin Picard, McGill University; Guillaume Roux-Girard, Université de Montréal; et Carl Therrien, Université du Québec à Montréal)

Ce numéro spécial de *Loading...* regroupe une partie des communications du colloque international « Penser après la tombée de la nuit: bienvenue dans le monde des jeux vidéo d'horreur » qui a eu lieu à Montréal en avril 2009 et qui a réuni des chercheurs du monde entier s'intéressant à ce corpus inédit. Alors que certains textes ont déjà été publiés dans *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play* (sous la direction de Bernard Perron, McFarland, 2009), une publication complémentaire s'est imposée relativement à la qualité et à l'originalité des autres communications. Dans la mesure où les études génériques font toujours défaut à l'essor académique entourant le jeu vidéo, ces actes de colloque représentent une contribution importante à la réflexion. Afin de cartographier le domaine de l'horreur vidéoludique, les articles publiés ici favorisent une approche intermédiaire des manifestations de l'horreur dans d'autres pratiques culturelles (littéraires et cinématographiques).

Cette étude de l'horreur vidéoludique, cinématographique et littéraire constitue un point de départ essentiel pour mieux comprendre la spécificité de chaque média, et ouvrir sur plusieurs questions pertinentes. Il s'agit d'interroger la façon dont le jeu vidéo récupère les stratégies narratives du roman et la mise en scène de l'horreur déjà développée au cinéma, de dégager certaines modalités de « ludification » récurrentes dans les nombreux cas d'adaptations vidéoludiques de films ou de romans, et de voir comment les adaptations au cinéma de jeux vidéo d'horreur élargissent le domaine de l'horreur cinématographique. Un examen plus spécifique des différentes variations de l'horreur dans le jeu vidéo se révèle également incontournable. Afin de dégager des effets génériques véritablement spécifiques aux jeux étiquetés « *survival horror* » et, au-delà de la portée universelle de la peur, de relever les spécificités nationales du genre, une analyse culturelle s'avère aussi importante.

Cette dynamique multidisciplinaire reflète et met en valeur plusieurs objectifs complémentaires. Dans la mesure où la survie de l'avatar constitue l'enjeu cardinal d'une grande majorité de jeux vidéo, le jeu d'horreur demeure le genre vidéoludique par excellence. Ces actes donnent donc l'occasion d'explorer en profondeur la problématique posée d'un point de vue historique et théorique. Ils permettent d'approfondir et de mieux faire connaître ce corpus original qu'est le jeu vidéo d'horreur. Enfin, ils rendent possible, d'une part, la mise en place de nouvelles perspectives et de nouvelles méthodes d'analyse sur les études du jeu vidéo et, d'autre part, la mise en relief du rôle de l'horreur dans l'expression vidéoludique.

Bien que n'étant pas relié directement au jeu vidéo, le portrait historique de l'horreur cinématographique proposé par Barry K. Grant (conférencier invité au colloque et grand spécialiste du 7^e art) en ouverture du numéro demeure une formidable introduction aux

tenants et aboutissants du genre, tout en offrant un tour d'horizon qui sert de tremplin vers les textes des autres contributeurs. Explorant le large spectre d'émotions provoquées par les films d'horreur, Grant met de l'avant les modifications qu'a subi le genre en fonction des peurs taboues et des anxiétés culturelles propres à différents contextes historiques et culturels. En outre, le texte explique comment l'horreur cinématographique peut agir pour nous libérer de nos peurs collectives et individuelles.

Alexis Blanchet amorce la transition vers le média vidéoludique en portant son attention sur les échanges entre le cinéma et le jeu vidéo d'un point de vue industriel et commercial. L'auteur aborde plus précisément l'adaptation d'un film d'horreur en jeu vidéo, questionnant ce qui fait la spécificité de chacun de ces médias et mesurant l'impact de cette relation transmédiatique sur les thématiques, mythes et figures de l'horreur cinématographique. Fondant sa réflexion sur un travail statistique des plus rigoureux et sur l'analyse d'une cinquantaine d'œuvres vidéoludiques adaptées du cinéma, l'auteur étudie la manière dont l'horreur cinématographique est remédiatisée tout en s'interrogeant sur les modifications que subit le cinéma en fonction de ses emprunts au jeu vidéo.

Quant à lui, Dominic Arsenault s'attaque aux problèmes qui découlent du phénomène de l'hybridité générique en posant les jalons d'une nouvelle approche théorique de la question du genre : la pragmatique des effets génériques. Selon cette thèse, la réception d'un objet culturel est modulée par une multitude d'effets génériques ponctuels qui conditionnent l'horizon d'attentes du lecteur/spectateur/joueur et sa compréhension de l'objet. À l'aide d'une étude de cas sur les genres thématique et ludique du *survival horror*, Arsenault cherche à démontrer qu'une œuvre vidéoludique comme *Diablo*, qui semble à prime abord lointaine du *survival horror*, fait tout de même usage d'une pluralité d'effets de genres qui ne peuvent être négligés au moment d'analyser les différents éléments formels du jeu.

De son côté, Clara Fernández-Vara s'intéresse à la figure du vampire dans *Castlevania: Symphony of the Night* et sur les modes d'intégration des conventions établies dans les médias littéraire et cinématographique à l'intérieur de la conception du jeu. Pour ce faire, elle examine comment les différentes conventions de l'horreur de ces médias sont récupérées dans l'iconographie et la jouabilité des jeux. De l'utilisation des personnages archétypaux des films d'horreur comme maîtres de niveau à la récupération des pouvoirs vampiriques de Dracula au profit du personnage-joueur, Fernández-Vara explique comment cette transmédiatisation construit l'expérience du joueur et reflète l'évolution culturelle de la figure du vampire, passée de sujet d'épouvante à sujet de désir.

Adoptant une tangente intermédiaire entre la littérature et le jeu vidéo, Jonathan Lessard met l'accent sur le rapport de connivence qu'entretiennent le mythe lovecraftien et le jeu vidéo d'aventure. Sillonnant les dimensions fictionnelle et esthétique de son corpus, Lessard ne cherche pas qu'à démontrer l'existence de similitudes au niveau structurel entre les jeux d'aventure et les nouvelles de Lovecraft, mais il questionne la capacité de cette compatibilité à générer de la peur cosmique, la matière à la base des écrits de l'influent auteur. À l'aide des œuvres vidéoludiques *Darkness Within* et *Shadow of the*

Comet, Lessard montre que ce qui peut au premier regard sembler être une inéluctable opposition entre le parcours du personnage (dont l'état mental se détériore face aux vérités qu'il découvre) et le plaisir du joueur (qui voit en ces découvertes la récompense de ses actions) n'empêche pas la production de la peur cosmique créée par l'esthétique et la mise en scène des jeux.

Pour sa part, Chris Pruett se questionne sur ce que le jeu vidéo d'horreur peut nous apprendre à propos de l'identité nationale de la culture japonaise. Passionné par l'Histoire et les mythes de sa terre d'accueil, l'auteur cherche à mettre en lumière à quel degré le large bassin de jeux vidéo d'horreur produits au Japon – que les jeux favorisent l'imitation de motifs occidentaux ou puisent directement dans les mythes horribles du pays – peut communiquer au joueur de l'information sur le folklore, les traditions et les angoisses récentes des Japonais.

Finalement, à l'aide de techniques puisées dans l'analyse scientifique d'images et de données vidéo et en fondant son étude sur le jeu *Fatal Frame II: Crimson Butterfly*, William Huber montre comment, à travers plusieurs registres sémiotiques, un joueur arrive à force d'apprentissages à relever les défis posés par le jeu ainsi qu'à utiliser plus facilement les différents signifiants présents simultanément à l'écran pour naviguer et interpréter ce qu'il voit dans le contexte de la jouabilité. Cette expérience permet aussi à l'auteur d'identifier les motifs de répétition et de suspense qui contribuent à la production de l'expérience esthétique et de l'expérience d'étrangeté de *Fatal Frame II: Crimson Butterfly*.

Pour autant que le colloque international «Penser après la tombée de la nuit: bienvenue dans le monde des jeux vidéo d'horreur» a été une pure partie de plaisir (dans tous les sens du terme), nous ne doutons pas que ce numéro spécial de *Loading...* puisse rendre manifeste l'enthousiasme qu'ont pu susciter les réflexions qui y ont été tenues. À l'heure où le genre même du *survival horror* est remis en cause par ses adeptes dans la blogosphère et par la presse spécialisée, de telles réflexions tombent à point, et nous rappellent que les jeux vidéo, loin d'exister en vase clos, participent de la même écologie médiatique et culturelle que les autres terres d'attache de l'horreur.