

Lovecraft, le jeu d'aventure et la peur cosmique

Jonathan Lessard
Université de Montréal

Abstract

Cet article vise à expliquer le lien privilégié entre la mythologie lovecraftienne et le jeu d'aventure.

Au préalable, le « jeu d'aventure » est défini comme un genre vidéoludique permettant la reconstitution d'un récit pré-écrit grâce à une activité du joueur concentrée sur l'exploration et la résolution de problèmes par le truchement d'un avatar et à un rythme indépendant du jeu. Ce type de jeu est distingué des jeux d'action-aventure et des jeux de rôle.

Le lien entre ce type de jeu et Lovecraft est démontré en observant qu'environ 10% des jeux d'aventure d'horreur sont explicitement inspirés de Lovecraft, et que près de 50% des adaptations de Lovecraft sont des jeux d'aventure.

Le fait que la mythologie lovecraftienne soit partiellement du domaine public pourrait expliquer son exploitation fréquente. Cependant, puisque le rapport à Lovecraft et au mythe de Cthulhu n'est pas toujours mis en évidence, on doit penser qu'il ne s'agit pas d'un facteur suffisant.

Des liens structurels entre la forme vidéoludique du jeu d'aventure et celle de la fiction de Lovecraft sont mis en évidence. Premièrement, le joueur de ce type de jeu est, de par ses actions et son attitude, semblable aux personnages typiques de Lovecraft : soit un chercheur ou un enquêteur. Deuxièmement, parce qu'il permet une plus grande variété d'action, le jeu d'aventure favorise la mise-en-jeu de récits basés sur des interactions non-stéréotypées. C'est le cas des nouvelles de Lovecraft qui, par leur nature contemplative et souvent pauvre en action, sont difficilement réductibles à des séquences de sauts et de tirs en temps réel.

Malgré cette compatibilité, un problème est observé dans la possibilité du jeu d'aventure de générer la peur cosmique visée par Lovecraft comme effet de sa jouabilité. Le joueur et le personnage, malgré leur positionnement parallèle de chercheurs, subissent une évolution psychologique contraire. Alors que le personnage devrait souffrir moralement des vérités indicibles qu'il découvre tandis que le jeu progresse, le joueur, lui, y voit la récompense de sa performance.

Suivant la théorie de Perron, il reste que le jeu d'aventure peut toujours, à l'instar de la littérature et des films, générer des émotions par effet de fiction ou efficacité esthétique. On note que dans la plupart des jeux du corpus, la peur fictionnelle est en partie bloquée par le fait que l'avatar ne communique pas ses émotions, et ne permet donc pas au joueur d'avoir peur par empathie et d'envisager sérieusement les horreurs qu'il découvre. Les exemples plus réussis de *Darkness Within* et, dans une certaine mesure, *Shadow of the Comet* démontrent que ces effets sont néanmoins possibles.

Loading... Special Issue, "Thinking After Dark"

© 2010 Personal and educational classroom use of this paper is allowed, commercial use requires specific permission from the author.

Le thème de l'horreur dans le jeu vidéo renvoie spontanément à un corpus canonique constitué essentiellement de jeux dits de Survival Horror. On pense, par exemple, aux séries Resident Evil ou Silent Hill, pour ne mentionner qu'elles. La concentration de l'horreur vidéoludique dans un genre particulier devrait-il nous indiquer que celle-ci serait dépendante de certaines configurations précises de mécaniques de jeu ? Prenons l'exemple du jeu d'aventure : ses modalités de représentation et d'interaction ne semblent pas a priori se prêter aisément à l'inspiration de la peur. On y retrouve généralement des plans larges, une visibilité complète et un rythme déterminé par les actions du joueur ; si l'on prend les univers claustrophobiques et les mécaniques de jeu anxiogènes du Survival Horror comme point de référence, on semble loin du compte. Pourtant, il existe des jeux d'aventure d'horreur. Parviennent-ils quand même à leurs fins ?

En parcourant les forums et les sites dédiés aux jeux d'aventure à la recherche des jeux d'horreur considérés les plus réussis, une curieuse régularité apparaît : il semble y avoir une surreprésentation de titres inspirés explicitement de l'œuvre de l'auteur américain H. P. Lovecraft. Cela peut paraître étrange puisqu'on ne retrouve pas le même phénomène dans le jeu vidéo d'horreur en général. Qu'un univers fictionnel soit particulièrement utilisé dans un genre vidéoludique plutôt que dans un autre, cela ne pourrait-il pas nous apprendre quelque chose à la fois sur le format de jeu choisi ainsi que sur les propriétés de cette fiction ? Peut-être qu'en comprenant mieux ce recours fréquent à la mythologie lovecraftienne (souvent nommée « le mythe de Cthulhu ») il nous serait possible de mieux saisir les caractéristiques du jeu d'aventure et la façon dont elles peuvent être mises au service d'une mise en scène de l'horreur.

Pour étudier cette question, un corpus de titres répondant au double critère d'être des jeux d'aventure (définis plus loin) et d'être explicitement inspirés de Lovecraft a été constitué. L'analyse de ces jeux a été mise en parallèle avec une relecture d'un certain nombre de nouvelles classiques de Lovecraft afin d'en distinguer plus clairement les structures communes et les différences ; ce qui est retenu de la matière originale et ce qui est laissé derrière lors de l'adaptation vidéoludique (voir Tableau 1). Pour ajouter un point de comparaison, plusieurs séances ont été tenues du jeu de rôle sur table Call of Cthulhu de Chaosium, la plus célèbre (et probablement la plus réussie) des mises en jeu de Lovecraft.

Jeux d'aventure	Nouvelles
The Lurking Horror, Infocom, 1987	The Lurking Fear
The Hound of Shadows, Eldritch Games, 1989	The Horror at Red Hook
Daughter of Serpents, Eldritch Games, 1992	The Call of Cthulhu
Call of Cthulhu : Shadow of the Comet, Chaosium, 1993	The Dunwich Horror
Prisoner of Ice, Chaosium, 1995	The Shadow Over Innsmouth
Darkness Within : In Pursuit of Loath Nolder, Zoetrope, 2007	The Dream in the Witch House
	The Shadow Out of Time

Tableau 1 : Corpus

Les résultats de cette enquête seront exposés dans le texte qui suit. Celle-ci commence par un exercice de définition du jeu d'aventure visant à circonscrire plus précisément l'objet étudié. Cela étant fait, nous tenterons d'évaluer avec plus de précision la force de la corrélation entre jeu d'aventure et mythologie lovecraftienne par une étude statistique minimale. Le cœur du travail consistera ensuite à tester la validité de trois hypothèses sur la nature de ce lien. La dernière question qui nous intéressera sera celle de l'efficacité de ce mariage: ces jeux font-ils peur? Ou, pour être plus près du travail de Lovecraft, permettent-ils de susciter la terreur ?

Définir le jeu d'aventure

Avant d'aller plus loin, il convient de définir ce qui est entendu par jeu d'aventure. Cela est utile pour déterminer le corpus à étudier, mais également pour mettre à jour certaines caractéristiques propres au genre pouvant influencer sur sa relation à la littérature de Lovecraft. Les catégories génériques sont problématiques dans tous les médias, mais elles semblent parfois encore plus confuses dans le domaine des jeux vidéo, où l'on retrouve un chevauchement des critères thématiques (tel que l'horreur, justement), représentationnels (le film interactif, par exemple) et proprement vidéoludiques, comme c'est le cas pour le jeu de plateforme. Le jeu d'aventure est l'une des catégories les plus ambiguës, probablement en raison de son nom qui semble référer à la notion thématique d'aventure alors qu'il s'agit en fait d'un patronyme héréditaire : le premier jeu reconnu du genre étant Colossal Cave Adventure (Crowther, 1976; Woods, 1977), ou plus simplement Adventure. Si l'on ne se fie qu'à l'aspect thématique de l'aventure et à la notion de quête, des jeux tels que Tomb Raider (Core Design, 1996) ou Ultima (Origin, 1981) peuvent être, à l'instar de Wolf (2001, p. 118), considérés comme des jeux d'aventure. Pourtant, ces jeux n'apparaissent pas sur les sites dédiés à ce genre particulier (Just Adventure ou Adventure Gamers par exemple) ni même dans la catégorie Adventure d'un site généraliste comme GameSpot. Le « jeu d'aventure », dans l'acceptation présente, est une catégorie vidéoludique se distinguant davantage par sa structure de jouabilité plutôt que par une parenté de contenu. Paradoxalement, on retrouve souvent beaucoup moins « d'aventure » dans les jeux d'aventure que dans d'autres styles de jeux vidéo.

Rassembler sous la même étiquette King's Quest (Sierra On-Line, 1984), Tomb Raider et Ultima comme le fait Wolf n'est cependant pas absurde. Ces jeux sont similaires sous bien des aspects. Il s'agit tous de « jeux de rôle », au sens large où le joueur y incarne (par le biais d'un avatar) un personnage autre que lui-même et qui évolue au sein d'un monde-jeu fictionnel pour y résoudre une forme de conflit. Par ses actions, le joueur reconstitue les événements d'un récit pré-écrit plus ou moins linéaire. Il s'agit d'une expérience fortement encadrée qui répond parfaitement aux critères de ce que Juul (2002) appelle des « jeux de progression », par opposition aux jeux d'émergence comme les sports ou les échecs. Ces jeux ont également en commun l'exploration spatiale du monde-jeu ainsi que la résolution de problèmes permettant de progresser dans l'intrigue.

Ces jeux se distinguent davantage lorsqu'on se penche sur l'activité du joueur. Les jeux comme Tomb Raider, que l'on qualifie parfois d'action-aventure, font davantage appel aux capacités sensori-motrices de celui-ci. L'essentiel de l'expérience consiste en la manipulation cinétique de l'avatar : courir, sauter, tirer, se cacher, etc. Bien que ces actions soient parfois possibles dans les

jeux d'aventures tels que nous tentons de les définir, elles n'ont fondamentalement pas le même statut en raison de la différence de régime temporel entre les deux types de jeux vidéo. Les jeux d'action-aventure soumettent le joueur à une temporalité propre au monde-jeu et qui lui est indépendante. Lorsque l'ennemi fonce vers le joueur, celui-ci ne peut attendre pour réfléchir à ce qu'il va faire : son inaction causerait la perte de son avatar. Les jeux d'aventure en tant que tels fonctionnent plutôt selon ce que Grodal appelle *player-generated time* (2000, p. 198), qui implique que le temps n'y avance qu'en réponse aux actions du joueur, comme si le monde-jeu en entier restait en suspens tant que le joueur n'aura pas décidé de sa prochaine action. Libéré de la nécessité de réagir rapidement, le joueur concentre alors son activité sur la résolution de problèmes, la déduction, l'essai et l'erreur, la recherche et l'exploration. Ces deux types de jeux (aventure et action-aventure) n'exigent pas du joueur la mobilisation des mêmes compétences. Bien que les amateurs de jeux d'aventure et d'action-aventure aient en commun le désir de découvrir progressivement les péripéties d'un récit comme résultat de leurs actions, ils choisiront l'un ou l'autre selon le type d'activité qui leur procure le plus de plaisir : la mise à l'épreuve de leurs réflexes ou la résolution paisible de problèmes.

C'est également l'activité du joueur qui nous permet de distinguer les jeux d'aventure des jeux de rôle (RPG) comme *Ultima* qui s'inscrivent dans la tradition *Dungeons & Dragons*. Dans ce cas, le régime temporel ne peut être pris comme ligne de démarcation, puisque l'on retrouve autant de RPG soumis à une temporalité indépendante que l'inverse, et souvent même un mélange des deux, comme c'est le cas dans plusieurs œuvres de Bioware, dont *Dragon Age : Origins* (2009). En plus d'un récit pré-écrit à découvrir, les RPG proposent une modélisation statistique du monde-jeu et de ses objets. Cette caractéristique permet la simulation procédurale d'actions stéréotypées comme le désamorçage de pièges, la confection de potions, et surtout le combat. Bien qu'il doive résoudre des problèmes comme dans les jeux d'aventure ou d'action-aventure, le joueur de RPG doit passer la majorité de son temps à la gestion des caractéristiques de son/ses personnages, de leur équipement, de leur état de santé et de leurs actions en combat. Barton (2008, p.6) résume bien ce qui distingue l'activité du joueur dans les deux cas : « Adventure games prioritizes deductive and qualitative thinking, whereas the CRPG fan values more inductive and quantitative reasoning. The adventure gamer works with definitions and syllogisms; the CRPG fan reckons with formulas and statistics. »

Bien entendu, l'objectif visé ici n'est pas de déterminer ce qu'est un « vrai » jeu d'aventure ni de lancer un débat sur l'appartenance générique de tel ou tel jeu, mais simplement de préciser l'objet de la présente enquête. Aussi, rappelons que les catégories de genre ne sont jamais étanches et que plusieurs jeux ont des caractéristiques hybrides. Nous délaisserons ces cas limites (souvent très intéressants) pour se concentrer sur ceux qui correspondent entièrement à notre description. En résumé, nous n'étudions que les jeux d'aventure qui mettent en place une expérience ludique dont l'activité principale du joueur consiste en la découverte progressive d'un récit pré-écrit par la résolution de problèmes, à son propre rythme.

Lovecraft et le jeu d'aventure d'horreur en statistiques

Deux examens ont été effectués afin d'évaluer avec plus de précision la corrélation entre Lovecraft et le jeu d'aventure d'horreur. En premier lieu, la base de données MobyGames a été consultée afin de générer une liste de titres étant à la fois classés sous *adventure* et *horror*.

Comme le moteur de recherche ne permet pas d'exclure des termes, les jeux étant à la fois d'aventure et d'action¹ ont dû être filtrés manuellement afin de ne conserver que ceux répondant aux critères exposés plus haut. Il fallut ensuite tenter de déterminer lesquels des 104 jeux résultants de cette procédure se réfèrent explicitement à Lovecraft. Pour cela, soit une référence directe à Lovecraft de la part des développeurs dans le matériel de mise en marché ou en entrevue, soit des références directes au mythe de Cthulhu dans le jeu lui-même étaient recherchées. Les jeux qui semblaient n'emprunter qu'indirectement aux canons lovecraftiens (par exemple : anciens Dieux en dormance nommés autrement, personnages enquêteurs qui deviennent fous, etc.) n'ont pas été retenus. Résultat, il apparaît certain que onze des 104 jeux d'aventure d'horreur répertoriés sont explicitement inspirés par Lovecraft, un peu plus de 10% (voir Annexe I).

Le deuxième recensement aborde la même question à l'envers : une liste des jeux vidéo considérés comme inspirés de Lovecraft (tous genres confondus) a été établie pour ensuite voir combien d'entre eux sont des jeux d'aventure selon notre définition. Cette liste a été constituée à partir du groupe de jeux H.P. Lovecraft Games sur MobyGames, de la page Lovecraftian Computer and Platform Games sur www.hplovecraft.com, ainsi que de la catégorie Video Games Based on H.P. Lovecraft works sur en.wikipedia.org. Des 26 jeux répertoriés sur cette liste, 13 sont des jeux d'aventure, ce qui représente tout de même 50%!

Évidemment, ces recensements n'ont pas de valeur scientifique et doivent être pris comme simples indicateurs. Le premier dépend beaucoup trop de ce que les contributeurs de MobyGames considèrent être des jeux d'horreur (la série Gabriel Knight n'y figure pas, par exemple). Les deux listes posent également le problème du degré de parenté à Lovecraft des jeux répertoriés qui va du simple clin d'œil à l'adaptation minutieuse. Malgré ces réserves, les chiffres nous suggèrent que cette rencontre va bien au-delà de la coïncidence. Il semble bel et bien pertinent de se demander : pourquoi choisit-on si souvent le format du jeu d'aventure pour adapter Lovecraft? Et/ou pourquoi s'en remet-on fréquemment à Lovecraft lorsqu'il est question de faire un jeu d'aventure d'horreur?

Première hypothèse: une propriété intellectuelle à rabais

Dans le jeu vidéo, comme dans les autres industries culturelles, il est notoirement plus difficile de vendre un nouveau produit que de proposer des contenus déjà connus du public. La stratégie des éditeurs de jeu, à l'instar de l'industrie cinématographique, mise donc la plupart du temps sur la logique de la série (Prince of Persia, Grand Theft Auto) ou sur l'adaptation d'univers fictionnels transmédiatiques populaires (Star Wars, Le Seigneur des Anneaux, X-Men). Lorsqu'il était l'un des genres les plus vendeurs de l'industrie, le jeu d'aventure était souvent choisi comme format d'adaptation pour des licences à haute visibilité : Star Trek : 25th Anniversary (Interplay, 1992) et Indiana Jones and the Fate of Atlantis (Lucasfilm, 1992) en témoignent. Maintenant que la part de marché du jeu d'aventure s'est atrophiée au point de devenir une niche spécialisée, les propriétés intellectuelles de ce calibre sont devenues beaucoup trop chères pour les revenus envisagés. Même la plupart des grandes séries propres au jeu d'aventure ont été abandonnées (les différents Quests de Sierra et même Myst)².

Une stratégie alternative consiste à utiliser des propriétés intellectuelles de deuxième catégorie ou, encore mieux, à exploiter des œuvres appartenant au domaine public. Cette tendance est devenue particulièrement forte dans le jeu d'aventure actuel. Par exemple, environ sept jeux d'aventure basés sur Sherlock Holmes sont sortis au cours des deux dernières années seulement. Il s'agit probablement de la franchise périmée préférée du jeu d'aventure avec plus d'une vingtaine d'adaptations au total si l'on se fie au groupe Sherlock Holmes Games de MobyGames. Parmi les auteurs classiques populaires on retrouve également Agatha Christie (six jeux d'aventure depuis 2005) et Jules Verne (six jeux d'aventures depuis 2002). Évidemment, comme il ne peut être question d'exclusivité avec le domaine public, toutes ces franchises sont exploitées par plusieurs compagnies en même temps.

Ce phénomène pourrait donc être une première hypothèse pour expliquer l'utilisation fréquente de Lovecraft dans les jeux d'aventure. Le statut exact de la propriété intellectuelle des nouvelles de Lovecraft demeure encore nébuleux, mais il semble admis que la mythologie lovecraftienne (le mythe de Cthulhu, par exemple) puisse être utilisée librement. C'est probablement pourquoi aucun jeu d'aventure ne se réclame d'être une adaptation d'une nouvelle précise. Si certains jeux ont utilisé l'appellation contrôlée The Call of Cthulhu, officiellement détenue par Chaosium, cela n'a pas dû coûter très cher puisqu'ils ont été développés par Chaosium même. Utiliser la notoriété de Lovecraft pour vendre des jeux d'aventure n'est pas dépourvu d'intérêt. Celui-ci jouit d'une certaine renommée, surtout auprès des amateurs d'horreur, de science-fiction, de fantasy, ainsi qu'au sein de la culture « geek » en général.

Malgré cela, l'argument de la mise en marché paraît insuffisant. Si Lovecraft était surtout choisi pour sa notoriété, le matériel promotionnel en témoignerait. Or, la relation à Lovecraft et à son univers est loin d'être autant mise en valeur que dans le cas de Sherlock Holmes ou d'Agatha Christie. Certains d'entre eux (dont le contenu est pourtant très inspiré de Lovecraft), comme Daughter of Serpents et Prisoner of Ice ne le mentionnent tout simplement pas sur la boîte (voir figure 1, deuxième ligne).



Figure 1 : Mise en valeur de la franchise (en vert)
 En haut : Sherlock Holmes (2x), Agatha Christie, Jules Verne
 En bas : Call of Cthulhu (2x), Lovecraft (2x)

Deuxième hypothèse: Parenté entre le joueur de jeu d'aventure et le protagoniste lovecraftien

Pour expliquer davantage le rapport entre Lovecraft et les jeux d'aventure d'horreur, il paraît intéressant d'évaluer l'hypothèse selon laquelle l'un et l'autre possèderaient des caractéristiques propres facilitant leur combinaison, une certaine compatibilité structurelle. En parcourant parallèlement les nouvelles de Lovecraft et les adaptations vidéoludiques, il est possible de sentir un lien fort entre la nature des personnages typiquement lovecraftiens et le positionnement du joueur de jeux d'aventure. La motivation du protagoniste de ces nouvelles est le désir de savoir, de découvrir les vérités cachées: « Lovecraft's detective [...] is motivated by [...] the old gothic curse of libido sciendi – the love, the passion, the desire of knowing, and for knowing all » (St-Armand, 1977, p.20). D'ailleurs, ces personnages ont presque toujours le profil du chercheur ou de l'enquêteur. On retrouve dans *Call of Cthulhu* un anthropologue souhaitant résoudre l'énigme d'un bas-relief mystérieux; *The Lurking Fear* narre le récit d'un occultiste intrigué par le mystère d'un manoir abandonné; quant à *The Horror at Red Hook*, il y est question d'un détective enquêtant sur un vieil homme ayant subitement rajeuni. Il s'agit généralement de savants (universitaires ou amateurs) ou de détectives.

La curiosité est également centrale à la motivation du joueur de jeu d'aventure. Il aspire à reconstituer le « vrai » récit du jeu auquel il joue. Ce type de jeu suscite la curiosité en fonction de ce que Carroll (1996, p. 99) appelle une structure érotétique. Carroll nomme ainsi le mécanisme central des films qui accrochent le spectateur en le poussant à se poser des questions sur le récit (tant à court terme qu'à long terme) et en suscitant en lui le désir de connaître les réponses : où va le personnage? Pourquoi untel est-il si désagréable? Que se cache-t-il dans la forêt? Absorbé par cette dynamique, le spectateur entre dans une boucle cognitive très absorbante alors qu'il émet des hypothèses sur les informations manquantes, les met à l'épreuve en fonction des scènes subséquentes pour éventuellement les ajuster et recommencer le processus. De la même façon, le jeu d'aventure stimule la curiosité du joueur en mettant en évidence les informations qui lui manquent : non seulement le joueur ne sait pas ce qui va se passer dans l'histoire du jeu, mais il ne sait même pas ce qu'il doit faire pour connaître la suite. Contrairement au spectateur du film, celui-ci n'obtiendra jamais l'information qu'il cherche et ne pourra satisfaire sa curiosité sans poser des actions significatives dans l'univers du jeu. Et c'est pourquoi, à l'instar des personnages de Lovecraft, ce joueur est, par sa motivation et son activité, un chercheur lui aussi. Son activité consiste à repérer les informations visuelles et textuelles pertinentes au sein du monde-jeu, interpréter ces données, postuler des hypothèses, les tester, et éventuellement reconstituer mentalement la « vérité » du jeu. En comparaison, le jeu d'action-aventure révèle ses secrets en récompense de prouesses de dextérité et de rapidité de jugement, positionnant ainsi son joueur davantage comme un aventurier à la Indiana Jones qu'un Hercule Poirot.

On retrouve donc dans un jeu d'aventure une première enquête menée par le personnage du jeu, et qui consiste à découvrir la vérité sur le monde diégétique au sein duquel il évolue, mais également une deuxième enquête menée par le joueur qui souhaite découvrir la vérité sur le jeu auquel il joue, et cela par ses actions extra-diégétiques. Ces deux processus se superposent en

une seule et même quête, fusionnant récit et mécaniques de jeu. Cette facilité du jeu d'aventure à mettre en jeu la structure de l'enquête explique, au-delà des adaptations de Lovecraft, la prolifération des titres mettant en scène des détectives (les séries des Sherlock Holmes et Agatha Christie n'étant que la pointe de l'iceberg). Nous verrons plus loin en quoi la démarche spécifique de l'investigateur lovecraftien se distingue de celle des détectives de polars.

Troisième hypothèse: Mécanique adaptée du jeu d'aventure pour la mise-en-jeu de Lovecraft

En plus de positionner un joueur ayant la même motivation et une activité semblable aux personnages de Lovecraft, les modalités d'interaction (ou propriétés ergodiques) du jeu d'aventure facilitent également la mise en jeu de ces récits, surtout en comparaison avec les jeux vidéo d'action. Ces derniers nécessitent que l'on transpose la majorité des agissements du protagoniste d'un récit à l'aide d'un ensemble réduit de mécaniques procédurales accessibles au joueur, typiquement : courir, sauter, tirer, recharger, se cacher, explorer, etc. J'emploie ici « mécanique » au sens de Sicart (2008), c'est-à-dire « [...] methods for agency within the game world, actions the player can take within the space of possibility created by the rules. » Selon cette définition inspirée de Järvinen (2008, p. 263), les mécaniques d'un jeu peuvent être envisagées comme étant les « verbes » accessibles au joueur dans le monde-jeu. Or dans quelle mesure une nouvelle de Lovecraft est-elle réductible à une succession d'actions tirées parmi la liste de verbes précédente? Ceux-ci conviennent bien à l'adaptation de trames narratives d'horreur basées sur l'affrontement de monstres, l'évasion et la dissimulation, mais il suffit d'avoir lu une nouvelle de Lovecraft pour se rendre compte de la difficulté qu'il y aurait à la mettre en jeu par le truchement de ces mécaniques. Comme l'observe Krzywinska (2009, p. 277) : « [his] stories are marked by inaction and characters are frozen in terror. » Parmi celles analysées (voir Tableau 1), seule *The Shadow Over Innsmouth* contient une réelle séquence d'action dépeignant le protagoniste tentant de s'échapper d'un village dont les habitants sont à diverses étapes de transformation vers l'état d'hommes-poisson. Et encore, il ne s'agit que de la dernière partie de la nouvelle dont le reste est plutôt constitué d'errance, d'observation et de discussion. Il est toutefois intéressant de noter que l'un des rares jeux d'action-aventure inspirés de Lovecraft, *Call of Cthulhu : Dark Corners of the Earth* (Headfirst, 2005), est explicitement inspiré de cette nouvelle.

Comme l'observe Fernández-Vara (2008) : « It is in the larger range of actions (verbs) that adventure games have tried to differentiate themselves from other genres. » En fait, les concepteurs de jeux d'aventure disposent d'un potentiel quasi-illimité d'actions à proposer au joueur. Cette variété potentielle ne signifie pas que le joueur puisse faire n'importe quoi, mais simplement que ses interactions avec les objets du monde-jeu peuvent prendre n'importe quelle forme spécifique, du moment que celle-ci a été prévue et incorporée par les concepteurs. Cette particularité est en bonne partie due à la nature essentiellement indirecte et contextuelle de son interface, et au fait que tous les résultats possibles préexistent dans une base de données.

L'interaction avec un jeu d'action est majoritairement directe : le joueur oriente le bâton analogique vers la droite et son avatar s'oriente simultanément vers la droite; il appuie sur le bouton X, le personnage tire; le bouton Y le fait sauter, etc. Le résultat de cette action n'a pas été préparé d'avance, mais est une conséquence procédurale des propriétés de cette action en relation

avec le monde-jeu. On retrouve très peu ce genre d'interaction directe dans les jeux d'aventure, sauf parfois pour le déplacement du personnage dans l'espace. La plupart du temps, le joueur doit utiliser des actions plus ou moins génériques comme « utiliser », « parler à », « pousser » qui ne donneront un résultat que dans un contexte prévu. Cela est particulièrement évident dans un jeu comme *Myst* (Cyan Worlds, 1995) dans lequel on ne retrouve essentiellement qu'une mécanique que l'on pourrait nommer « faire » ou « essayer » et qui se déclenche par un clic sur un objet. Sur un levier, l'action pourra se traduire par « pousser » ou « tirer », sur un livre : « lire », sur un chemin « aller », et la plupart du temps cela ne donne rien puisque rien n'a été prévu. Certains jeux poussent cette logique à l'extrême en permettant des actions aussi inattendues et variées que : « empailler », « fumer », « arroser » ou « vampiriser »³.

Ces modalités d'interaction ont plusieurs désavantages souvent décriés par les détracteurs du genre. Notamment, cela crée une distance entre le joueur et le protagoniste du jeu qui n'agit pas en simultané, mais interprète plutôt ce qui pourrait être considéré comme des ordres avant d'agir (s'il est d'accord). Aussi, ce genre de jeu se prête moins bien aux séquences d'action dynamiques et donne moins l'impression d'interagir avec une simulation pouvant donner des résultats inédits. Le joueur sait qu'il n'aura pas d'impact fondamental sur l'histoire qu'il découvre, que sa liberté est fortement contrainte par les possibilités d'action déjà existantes. En contrepartie, le jeu peut offrir une très grande diversité d'actions intra-diégétiques, car l'interface n'est pas limitée par le nombre d'actions immédiatement accessibles (le verbe « use » dans la plupart des jeux d'aventure peut en définitive signifier n'importe quoi) et que chaque interaction contextuelle est conçue individuellement et spécifiquement plutôt que d'être une réaction algorithmique du monde-jeu.

La question est donc : que se passe-t-il dans une nouvelle de Lovecraft? Quelles actions posées par le protagoniste devraient être rendues accessibles dans un jeu? Si l'on se penche sur le cas de *Call of Cthulhu*, la tâche de mise en jeu ne semble pas évidente : le personnage principal passe son temps à analyser des artefacts, interviewer des savants, rêver ou à faire de la recherche documentaire : pas un seul coup de feu ni de traque dans des sous-sols sombres. On imagine difficile l'adaptation en jeu de tir à la première personne ou en *Survival Horror*. Un coup d'œil sur les jeux d'aventure basés sur Lovecraft révèle justement l'usage de cette flexibilité dans les actions disponibles : dans *Hound of the Shadows*, la moitié du jeu est passée dans la bibliothèque du British Museum à faire des recherches; dans *Darkness Within*, le personnage explore des lieux abandonnés (dépourvus de toute menace physique), lit une quantité de journaux, lettres et livres anciens et fait des rêves surréalistes; dans *Shadow of the Comet*, on doit observer des constellations, développer des photos, consulter des archives municipales et même jouer les Icare en se fixant des plumes à l'aide de cire pour s'évader d'un phare (une action bien plus typique des jeux d'aventure que des nouvelles de Lovecraft!).

En définitive, on peut penser que le choix du jeu d'aventure est tout indiqué car beaucoup plus adapté à ce type de récit. Concevoir une simulation procédurale permettant au joueur de vivre une aventure lovecraftienne sans trop sacrifier la complexité et la nature contemplative de ces nouvelles relèverait du tour de force. Encore une fois, on comprend également pourquoi le jeu d'aventure est le format de prédilection pour les adaptations d'œuvres littéraires ou cinématographiques qui perdraient toute leur saveur dans une mise en jeu basée sur des mécaniques d'action.

Les jeux d'aventure et la peur cosmique

Il semble assez clair que le jeu d'aventure puisse faire justice à la nature des personnages de Lovecraft ainsi qu'à leur répertoire d'action, mais est-ce que cela suffit pour conserver l'essence de ses nouvelles, c'est-à-dire la terreur? D'après Perron (2004, p.132), les jeux vidéo peuvent susciter des émotions en fonction de trois mécanismes : par l'effet de la fiction, de l'esthétique et de la jouabilité (fiction, artefact and gameplay emotions). Dans le cas des jeux de type survival horror, le troisième mécanisme est prépondérant : « [...] fear, fright or dread that arise from the gamer's actions in the game-world and the consequent reactions of this world. Gameplay emotions come from various actions: exploring, being lost, fighting, being attacked, feeling trapped, dying, using various weapons, being challenged [etc.] » Ce type d'émotion rejoint ce que Grodal (2000, p. 205) appelle « suspenselike coping anticipation » : le joueur sait que des défis l'attendent et des émotions émanent de son doute sur sa capacité à faire face à la situation. Cependant, cette peur dépend souvent de ce que le joueur est soumis à un régime temporel indépendant de lui : il est sous pression de réagir rapidement et adéquatement ou d'être détruit. Cela dépend aussi du fait que le joueur n'a aucune garantie d'être éventuellement capable de franchir un obstacle. Le jeu X-Com : UFO Defense (Microprose, 1995) n'est pas en temps réel, et pourtant le joueur peut craindre de ne jamais vaincre les extra-terrestres s'il ne développe pas les aptitudes stratégiques adaptées à cette simulation particulière.

Dans le cas du jeu d'aventure, ces deux facteurs n'existent que peu ou pas. Le joueur peut très bien prendre une heure devant le monstre avant de décider ce qu'il va faire de lui; il sait que celui-ci ne bougera pas tant qu'il n'aura pas agi. Il sait aussi qu'il existe une façon prévue de s'en débarrasser, et que s'il n'arrive pas à la trouver lui-même, il pourra toujours chercher la solution ailleurs et ensuite l'appliquer. Bien qu'il existe des documents pouvant aider à réussir des jeux comme Resident Evil (Capcom, 1996) ou X-Com, ils ne pourront jamais contenir une procédure exhaustive et facilement reproductible. Ceux-ci exigent une trop grande succession de décisions et de réactions propres à des contextes uniques résultant de règles de bases limitées.

Le joueur de jeu d'aventure n'a jamais à craindre l'éventualité qu'il ne puisse pas être capable de vaincre un adversaire. Au pire, il peut redouter le temps que ça lui prendra à trouver la façon de le faire. En fait, structurellement, le monstre dans le jeu d'aventure n'est pas fondamentalement différent d'une porte : il suffit d'avoir trouvé la clef pour passer outre. Dans le corpus étudié, deux jeux tentent de pallier cette absence d'anticipation active en incluant des séquences en temps réel nécessitant une certaine dextérité : Shadow of the Comet et Prisoner of Ice. Dans les deux cas, ces séquences sont rares et ponctuelles. Si elles sont susceptibles de susciter la peur, ou du moins l'anxiété, c'est probablement davantage en raison de l'interface inadaptée aux actions en temps réel et du changement brusque dans la convention du jeu.

Il semble que le jeu d'aventure ne soit pas particulièrement propice à la peur générée lors de l'expérience d'un jeu d'action-horreur ou survival horror. Qu'à cela ne tienne, Lovecraft n'aurait, de toute façon, probablement pas souhaité que l'on confonde la peur cosmique (cosmic fear), l'émotion exacte qu'il visait, avec de simples histoires d'épouvante : « [cosmic fear] must not be confounded with a type externally similar, but psychologically different: the literature of mere physical fear and the mundanely gruesome » (cité par St-Armand, 1977, p. 4). La peur cosmique a moins à voir avec la peur banale de la souffrance physique qu'avec la découverte de vérités abominables sur la réalité du monde, un monde aux perspectives temporelles et spatiales

vertigineuses, peuplé d'entités innommables aux pouvoirs indicibles qui regardent avec indifférence et cruauté l'insignifiance abjecte des hommes.

C'est là que les récits de Lovecraft diffèrent fondamentalement des enquêtes de Sherlock Holmes, d'Hercule Poirot et consorts : celles-ci visent le rétablissement de la lumière et de la justice. Chez Lovecraft : « The act of detection itself leads downward into the impenetrable darkness rather than upward into the light of reason [...] » (St-Armand, 1977, p. 20). La peur ressentie par le lecteur est donc partiellement tributaire de sa sensibilité aux « vérités » découvertes par le protagoniste, mais surtout de l'accompagnement de celui-ci dans sa déchéance psychologique. Ce rapport entre découverte et perte de santé mentale est au cœur de *Call of Cthulhu*, l'adaptation du mythe de Cthulhu en jeu de rôle sur table par Chaosium (voir figure 3). Selon ses règles, plus on en découvre sur le mythe de Cthulhu, plus notre santé mentale en pâtit. Il est à remarquer que ce jeu s'éloigne également des autres jeux de rôle davantage basés sur le combat par le type de compétences qu'il modélise. Ceux qui l'ont expérimenté savent combien la compétence « recherche en bibliothèque » est utile (ce qui n'est pas nécessairement le cas dans *Dungeons & Dragons*) puisqu'elle permet aux investigateurs de débusquer dans les archives de journaux, les dossiers judiciaires et bibliothèques spécialisées les informations qui leur permettront d'être moins vulnérables lors de l'inévitable rencontre avec d'indicibles horreurs.

The image shows a character sheet from the game *Call of Cthulhu*. It includes fields for Birthplace & Nationality, Mental Disorders, Sex, Age, CON, APP, POW, SIZ, SAN, EDU, 99-Cthulhu Mythos, and Damag. There are two large tables for Sanity Points and Magic Points, and a section for Investigator Skills with various checkboxes and percentages. The sheet is filled out with handwritten information, and several areas are circled in yellow.

Sanity Points		Magic Points	
Insane	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14	Unconscious	0 1 2 3
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31		4 5 6 7 8 9 10 11	Deac
32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48		12 13 14 15 16 17 18 19	4 5
49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65		20 21 22 23 24 25 26 27	12 1
66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82		28 29 30 31 32 33 34 35	20 2
83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99		36 37 38 39 40 41 42 43	28 2
			36 3

Investigator Skills

- ☐ Accounting (10%)
- ☐ Anthropology (01%)
- ☐ Archaeology (01%)
- ☐ Art (05%):
- ☐ Hide (10%)
- ☐ History (20%)
- ☐ Jump (25%)
- ☐ Law (05%)
- ☐ Library Use (25%)
- ☐ Listen (25%)
- ☐ Pilot (01%):
- ☐ Psychoanalysis
- ☐ Psychology (05%)
- ☐ Ride (05%)

Figure 2 : Une fiche de personnage du jeu *Call of Cthulhu* (détail)

Tous les jeux du corpus contiennent leur lot de vérités indicibles : l'existence d'un blob organico-cybernétique dans le sous-sol de l'université de *Lurking Horror*, les conséquences d'un ancien pacte avec des Dieux innommables dans *Shadow of the Comet* ou la sinistre découverte d'être le descendant d'une ancienne lignée d'hommes-serpents dans *Darkness Within*. Malgré ces découvertes troublantes, on dirait que quelque chose manque pour parvenir à l'efficacité des nouvelles de Lovecraft. Si le jeu d'aventure parvient efficacement à mettre en parallèle la démarche du joueur et celle du protagoniste lovecraftien dans une logique d'enquête, il n'arrive pas à en reproduire les conséquences. Le but du jeu étant de reconstituer les faits, la découverte de la vérité y est vécue comme une récompense par le joueur, et non pas comme une source d'aliénation comme c'est le cas pour les pauvres personnages des nouvelles de Lovecraft. Les

trajectoires psychologiques du personnage et du joueur évoluent en contradiction : l'un est de plus en plus satisfait alors que l'autre subit des dégâts psychiques liés à la nature de ses découvertes. La structure du jeu bloque, en quelque sorte, la génération d'une émotion ludique semblable à la peur cosmique. En comparaison, le jeu sur table punit sévèrement les personnages ayant été trop exposés aux réalités abominables du monde. À la grande consternation de leurs joueurs, ceux-ci développent différentes formes de psychoses pouvant aller jusqu'à l'internement définitif.

Pour en revenir aux trois modalités d'émotions de Perron, il resterait quand même la possibilité de transmettre l'horreur par l'effet de la fiction ou de l'esthétique. Afin d'expliquer la capacité de la fiction à susciter de vraies émotions, Carroll (1990) défend qu'il n'est pas nécessaire de croire en une menace réelle pour avoir peur, la simple pensée de quelque chose d'horrible suffit. Prenant spécifiquement l'exemple de Lovecraft, il écrit : « [w]e know that all this stuff about the Great Ones is fictional. However [...] we are horrified by the idea of them » (p. 82). Le joueur pourrait donc être content de sa propre performance tout en étant effrayé par l'idée même des vérités indicibles qu'il découvre. Les jeux d'aventure ont certainement le potentiel de déclencher ce mécanisme. Le problème avec les jeux analysés réside principalement dans le fait qu'ils manquent la finesse qui nous amènerait à envisager sérieusement les monstruosité découvertes. Ils souffrent également de devoir représenter celles-ci visuellement alors qu'il est généralement admis que les horreurs lovecraftiennes gagnent à rester imaginaires : « It is a critical truism with Lovecraft, and an unfortunate one, that the more realistic and detailed his monsters grow, the less convincing and the less horrific they simultaneously become. » (Saint-Armand, p. 35)

Carroll rapporte également que notre rapport aux personnages évoluant dans la fiction constitue un autre versant important de notre réponse émotionnelle : « [...] when a character is beset by a monster, part of my response is grounded in the recognition that the protagonist regards herself as confronting something that is threatening and repellent. In order to do this, I must have a conception of how the protagonist sees the situation » (1990, p. 95). Dans le cas de notre corpus, nous avons majoritairement affaire à des personnages transparents. C'est-à-dire qu'ils ne communiquent leurs émotions ni textuellement, ni visuellement, répondant en cela à l'idée selon laquelle ce type d'avatar facilite l'identification et l'immersion (puisqu'il ne peut contredire la personnalité du joueur). Résultat : le joueur ne se soucie guère de l'état psychologique du personnage, puisque jusqu'à preuve du contraire, il n'en a pas. Comment le joueur, qui est en sécurité devant son ordinateur, pourrait-il avoir peur par empathie pour son avatar qui, alors même qu'il est confronté à l'indicible, reste de marbre ?

D'un point de vue de l'esthétique, la plupart des jeux de notre corpus souffrent malheureusement d'une direction artistique défailante. Cela ne veut pas dire qu'ils sont complètement inaptes à susciter des émotions esthétiques, mais disons qu'ils partent avec un handicap. *Shadow of the Comet* est probablement le jeu qui rend le mieux, malgré sa palette de couleur parfois étrange, l'atmosphère suffocante typique de la représentation des petits villages de la Nouvelle-Angleterre par Lovecraft. La musique, entêtante et inquiétante, y joue probablement pour beaucoup.

Un jeu se distingue tout de même du lot : *Darkness Within* qui, malgré quelques défauts, a probablement le meilleur potentiel de génération de peur cosmique. En plus d'offrir une

réalisation soignée, il s'agit du seul jeu du lot dont le personnage n'est pas transparent. Paradoxalement, bien qu'il soit le seul jeu à la première personne, il ne nous permet pas d'incarner le personnage directement, mais plutôt d'avoir accès à ce qui se passe dans sa tête. Ce personnage, qui a un nom, une histoire et des amis, nous livre ses réactions et ses réflexions sous forme de dialogue intérieur. Le jeu propose même un système de « pensée » permettant de combiner des informations et de faire réaliser certaines choses au personnage. Lorsque celui-ci fait des découvertes particulièrement troublantes, des filtres vidéo viennent brouiller l'image, on entend le cœur et la respiration troublée du personnage qui parfois refuse de regarder à nouveau des zones auparavant accessibles de l'environnement. Des « effets de folie » semblables (insanity effects) ont déjà été utilisés dans le jeu *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* (Silicon Knights, 2002) ainsi que *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* (Headfirst, 1995) avec une certaine efficacité : « They provide a very direct way of linking the character's psychological state to the perceptual and action field of the player, providing in some way an equivalent of literature's unreliable narrator » (Krzywinska, 2009, p. 282). Finalement, seul jeu fidèle à la tradition en ce sens, le personnage succombe à la folie lors de la révélation finale.

Conclusion

Les jeux d'aventure semblent assez mal outillés pour faire peur : leur rythme dépendant du joueur et leur nature pré-scriptée laissent peu de doute sur la capacité de tout un chacun à en venir à bout, quitte à en trouver la solution ailleurs. Cependant, ils conviennent bien à la forme des nouvelles de Lovecraft dans la mesure où celles-ci prennent généralement la forme d'une enquête. Ils permettent des interactions subtiles avec le monde-jeu et n'obligent pas à réduire les activités possibles des personnages à une série limitée d'actions directes stéréotypées comme courir, sauter ou tirer. Cependant, alors que les nouvelles de Lovecraft tentent de susciter une peur cosmique en montrant leurs personnages sombrer progressivement dans la folie au fil des progrès de leur enquête révélant des vérités indicibles, le joueur, lui, y voit plutôt une récompense dans le contexte d'un jeu dont le but est de reconstituer l'histoire. Les jeux d'aventure inspirés de Lovecraft peuvent difficilement générer la peur comme conséquence du processus de jeu (comme c'est le cas du survival horror), mais peuvent tout de même parvenir à susciter l'horreur par l'effet de fiction ou par l'esthétique. La peur fictionnelle exige toutefois une certaine finesse dans l'exposition du récit et gagnerait beaucoup à ce que le personnage principal communique son développement psychologique au joueur (ce qui est rarement le cas). Bien que certains des jeux inspirés de Lovecraft réussissent très bien en tant que jeux d'aventure et aient ainsi connu un certain succès, ils ne semblent généralement pas être aussi efficaces dans la génération de la peur cosmique que la littérature d'origine. Les exemples de *Darkness Within*, et, dans une certaine mesure, *Shadow of the Comet*, tendent néanmoins à démontrer qu'une telle chose est possible et qu'il ne s'agit pas d'une faille intrinsèque au modèle.

Bibliographie

- Matt Barton (2008). *Dungeons and desktops : the History of Computer Role-playing Games*. Wellesley, Mass.: A K Peters.
- Carroll, Noël (1996). *Theorizing the Moving Image*. Cambridge ; New York: Cambridge University Press.
- Carroll, Noël (1990). *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*. 1er éd., New York: Routledge.
- Fernández-Vara, Clara (2008). *Shaping Player Experience in Adventure Games: History of the Adventure Game Interface*. In H. W. Leino Olli (Ed.), *Extending Experiences - Structure, Analysis and Design of Computer Game Player Experience*: Lapland University Press.
- Grodal, Torben (2000). *Video Games and the Pleasures of Control*. In Dolf Zillmann & Peter Vorderer (Eds.), *Media entertainment : the psychology of its appeal* (pp. xi, 282 p.). Mahwah, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates Éditeurs.
- Järvinen, Aki (2008). *Games without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design*. Tampere University Press, Tampere.
- Jesper Juul (2002). *The Open and the Closed: Game of emergence and games of progression*. In Frans Mäyrä (Ed.), *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings* (pp. 323-329). Tampere: Tampere University Press.
- Krzywinska, Tanya (2009). *Reanimating Lovecraft: the Ludic Paradox of Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*. In Bernard Perron (Ed.), *Horror video games : essays on the fusion of fear and play* (pp. 267-287). McFarland & Company, Inc., Éditeurs: Jefferson, N.C.
- Letourneux, Matthieu (2003). *La notion d'aventures dans les productions populaires : roman, cinéma et jeu d'aventures*. Belphégor, 3(1).
- Lovecraft, H. P. (2005). *Tales*. New York: Library of America.
- Perron, Bernard (2003). *From Gamers to Players and Gameplayers: The Example of Interactive Movies*. In Bernard Perron Mark J.P. Wolf (Ed.), *The Video Game Theory Reader* (pp. 237-258). New York: Routledge.
- Perron, Bernard (2004). *Sign of a Threat : The Effects of Warning Systems in Survival Horror Games*. COSIGN 2004 Proceedings, Art Academy, University of Split, p. 132-141. PDF en ligne : http://www.ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/Perron_Cosign_2004.pdf, consulté le 2 février 2010.
- Sicart, Miguel (2008). *Defining Game Mechanics*. *Game Studies*, 8(2).

St. Armand, Barton Levi (1977). The Roots of Horror in the Fiction of H. P. Lovecraft (1st ed.). Elizabethtown, N.Y.: Dragon Press.

Wolf, Mark J.P. (2001). The Medium of the Video Game. Austin: University of Texas Press.

Ludographie

Alone in the Dark (1992). Développeur : Infogrames. Éditeur : Infogrames.

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth (2005). Développeur: Headfirst productions. Éditeur: Bethesda Softworks.

Call of Cthulhu: Shadow of the Comet (1993). Développeur: Chaosium. Éditeur: Infogrames Europe SA.

Colossal Cave Adventure (1976, 1977). Développeur: Don Woods William Crowther.

Darkness Within: In Pursuit of Loath Nolder (2007). Développeur: Zoetrope Interactive. Éditeur: Lighthouse Interactive.

Daughter of Serpents (1992). Développeur: Eldritch Games. Éditeur: Millenium Interactive.

Dragon Age : Origins (2009). Développeur: Bioware. Éditeur: Electronic Arts.

Eternal Darkness : Sanity's Requiem (2002). Développeur : Silicon Knights. Éditeur : Nintendo.

The Hound of Shadows (1989). Développeur: Eldritch Games. Éditeur: Electronic Arts.

Indiana Jones and the Fate of Atlantis (1992). Développeur : Lucasfilm Games. Éditeur : Lucasfilm Games.

The Lurking Horror (1987). Développeur: Inc. Infocom. Éditeur: Infocom, Inc.

Myst (1995). Développeur: Cyan Worlds. Éditeur: Mindscape.

Prisoner of Ice (1995). Développeur: Chaosium. Éditeur: Infogrames Europe SA.

Star Trek: 25th Anniversary (1992). Développeur : Interplay Productions Inc. Éditeur : Interplay Productions Inc.

Tomb Raider (1996). Développeur: Core Design. Éditeur: Eidos.

Ultima I: The First Age of Darkness (1981). Développeur: Origin Systems. Éditeur: Origin Systems.

X-COM: UFO Defense (1995). Développeur: Microprose. Éditeur: Microprose.

¹ Bien qu'il s'agisse d'un des plus célèbres jeux inspirés de Lovecraft, *Alone in the Dark* (Infogrames, 1992) n'a pas été retenu car il correspond plutôt à la catégorie action-aventure.

² Malgré la réapparition de certaines grandes séries de Lucas Arts comme *Sam and Max* et *Monkey Island* exploitées par Telltale Games.

³ *L'Oeil du Kraken*, Absurdus 2002.

Annexe I : Jeux d'aventure d'horreur référant à explicitement à Lovecraft (en rouge)

The 11th Hour	Darkness Within: In	Goosebumps: Escape	Psychic Detective
Chzo Mythos 1-3	Pursuit of Loath	from Horrorland	Psycho Killer
The 7th Guest	Nolder	Gothos	Redrum
Agatha Christie: And	Dark Seed 1-2	Harvest	Rhiannon: Curse of the
then there were None	Daughter of Serpents	The Hound of Shadow	Four Branches
Anchorhead	The Dead City	Hugo's House of	The Romantic Blue
Are You Afraid of the	De griezelbus 1-2	Horrors	Sanitarium
Dark? The Tale of	Delaware St. John 1-3	Inherent Evil: The	Scratches
Orpheo's Curse	Demon Day	Haunted Hotel	Shady Brook
A Second Face: The	Demon's Tomb: The	Jack in the Dark	Sherlock Holmes: The
Eye of Geltz is	Awakening	Jack the Ripper	Awakened
Watching You	Die Schule der kleinen	Jonathan	Shine
A Vampyre Story	Vampire:	Last Half of Darkness	Shivers 1-2
Azada: Ancient Magic	Knoblauchalarm	1-2	Silverload
Ballade For Maria	Divi-Dead	Lifestream	Speculum Mortis
Baroque Syndrome	Dracula 1-3	The Lost Crown: A	The Spoiler
Barrow Hill: Curse of	Dracula: The	Ghost-Hunting	Stranger by Night
the Ancient Circle	Resurrection	Adventure	Survival Crisis Z
Beasts	Dracula Unleashed	Lost in the Nightmare	Tension
Ben Jordan 1-7	Dylan Dog: Through	Midnight Nowhere	Terror TRAX: Track of
Beyond the Threshold	the Looking Glass	Mind's Eye	the Vampire
Bible Black -La Noche	Enclosure	Missing	Transylvania
de Walpurgis-	Evidence: The Last	The Mist	Tsukihime
The Black Mirror	Ritual	Morpheus	The Vampire Diaries
Blood Ties	Final Soul	Mummy: Tomb of the	Vampire's Castle
Buffy the Vampire	The First Mile	Pharaoh	Adventure
Slayer: Call of the	The Forgotten: It	Necronomicon: The	The Visitor
Siren	Begins	Dawning of Darkness	Viy: A Story Told
Bureau 13	Frankenstein	Necrotic Drift	Anew
Call of Cthulhu:	Adventure	Noctropolis	William R. Fisher's
Shadow of the Comet	Frankenstein: Through	Ooze: Creepy Nites	Beyond the Spirit's Eye
Cavern Escape	the Eyes of the	The Path	Zork-Nemesis
Crypt of Medea	Monster	Penumbra	
CSI	Gakkou No Kaidan	Personal Nightmare	
Daemonica	G.H.O.S.T. Hunters:	Phantasmagoria: A	
The Dark Eye	The Haunting of	Puzzle of Flesh	
Dark Fall: The Journal	Majesty Manor	Prisoner of Ice	

Annexe II : Jeux vidéos inspirés de Lovecraft qui sont des jeux d'aventure (en rouge)

Alone in the Dark	Anchorhead	Quake
Arcane	Eternal Darkness : Sanity's requiem	Quest for Glory IV: Shadows of Darkness
Beyond the Threshold	Fiend	Robert D. Anderson & the Legacy of Cthulhu
Blood	Insmouse no Yakata	Sherlock Holmes : The Awakened
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Necronomicon: The Dawning of Darkness	The Hound of Shadow
Call of Cthulhu: Shadow of the Comet	Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness	The Lurking Horror
Castlevania 64	Penumbra	The Necronomicon
Daughter of Serpents	Pray for Death	X-COM: Terror from the Deep
Dylan Dog: Through the Looking Glass	Prisoner of Ice	