

Université de Montréal

L'écoute de la peur : une étude du son dans les jeux vidéo d'horreur

par  
Guillaume Roux-Girard

Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques  
Faculté des arts et des sciences

Mémoire présenté à la faculté des études supérieures  
en vue de l'obtention du grade de M.A.  
en études cinématographiques

Décembre 2009

© Guillaume Roux-Girard, 2009

Université de Montréal  
Faculté des études supérieures

Ce mémoire intitulé :  
L'écoute de la peur : une étude du son dans les jeux vidéo d'horreur

Présenté par  
Guillaume Roux-Girard

a été évalué par un jury composé des personnes suivantes :

Olivier Asselin

Président-rapporteur

Bernard Perron

Directeur de recherche

Serge Cardinal

Co-directeur de recherche

Pierre-Daniel Rheault

Membre du Jury

## **Résumé**

S'intéressant aux différents rôles du son dans les jeux vidéo d'horreur, ce mémoire vise à exposer le travail cognitif effectué par le joueur lors de son activité de jeu. De la structuration des sons jusqu'à la production de sens à partir de leurs fonctions, cette recherche mesure l'implication du phénomène sonore dans la mise en scène de la peur vidéoludique. Dans cette optique, elle présente, critique et développe une pluralité de concepts portant sur la jouabilité, les postures d'écoute, la diégèse, les générateurs sonores, les fonctions sonores systémiques et immersives ainsi que sur la création de la peur à l'aide de différentes stratégies sonores.

## **Mots-clés**

Son, structure sonore, fonctions sonores, études du jeu vidéo, jeux vidéo d'horreur, jouabilité, horizon d'attentes, peur, horreur, interactivité.

## **Abstract**

Focusing on the different roles of sound in horror videogames, this master thesis aims to expose the cognitive process of a gamer during his gameplay activity. From the structure of the soundscape to the production of meaning through the sound's functions, this research measures the implication of audio in the creation of a *mise en scène* of videoludic fear. As a means to do so, it presents, evaluates and develops a plurality of concepts about gameplay, modes of listening, diegesis, sound generators, systemic and immersive audio functions, and the building of fear with different sound strategies.

## **Keywords**

Sound, sound structure, sound functions, video game studies, horror videogames, gameplay, horizon of expectations, fear, horror, interactivity.







**Liste des figures et des extraits**

Figure 1 : La pyramide de la peur vidéoludique	11
Figure 2 : Le cycle magique d'Arsenault et Perron	20
Figure 3 : Les quatre écoutes de Pierre Schaeffer	22
Figure 4 : Le IEZA Framework for Game Audio	40
Figure 5 : Le Modèle sur l'écologie sonore du jeu de tir à la première personne de Mark Grimshaw	45
Extrait 1 : <i>Resident Evil 4</i> (Capcom, 2009)	DVD
Extrait 2 : <i>Resident Evil 5</i> (Capcom, 2009)	DVD

## **Remerciements**

Je tiens à remercier Bernard Perron, pour sa très grande disponibilité. Bernard, les opportunités que tu m'as offertes et la confiance que tu m'as toujours témoignée m'ont ouvert de nouveaux horizons. Ta rigueur et la constance de tes exigences m'amènent quotidiennement à me dépasser;

à Serge Cardinal, pour ses questionnements pertinents et ses commentaires éclairés;

à l'équipe Ludiciné – Dominic Arsenault, Simon Dor, Andréane Morin-Simard, Martin Picard et Carl Therrien – pour les discussions enrichissantes, les moments sérieux et ceux qui l'étaient moins;

à tous ceux que j'ai eu la chance de croiser durant ce parcours, pour le bon temps passé en votre compagnie et pour votre amitié;

à Anne et Alain, pour votre œil vigilant, votre écoute, vos encouragements et vos vingt-six années de dévotion – rien de ceci n'aurait été possible sans vous;

finalement, à Amélie, pour ta présence dans les moments d'angoisse, ta patience, ta compréhension et ton amour.

## INTRODUCTION

\*

Dans une œuvre vidéoludique, le son joue un rôle capital autant dans la création de l'ambiance propre à l'univers que dans son support indéniable à la jouabilité. Dans le cadre du jeu vidéo d'horreur, ce rôle se voit décuplé, le son devenant l'un des moteurs principaux de l'immersion du joueur dans le monde horrifique qui lui est présenté. De la morphologie de l'objet sonore à sa mise en situation audiovisuelle et vidéoludique, le son fournit une grande partie des renseignements nécessaires à la progression du joueur dans le jeu et, par le fait même, génère une gamme d'émotions passant de la simple surprise à la terreur la plus intense. C'est pourquoi dans un jeu vidéo d'horreur, le joueur a tout intérêt à ne pas détourner son attention des différents événements sonores puisque c'est en grande partie cette écoute attentive qui assurera la survie de son personnage-joueur. Dans sa thèse sur l'écologie sonore du jeu de tir à la première personne, Mark Grimshaw souligne que, dans la vie de tous les jours où les dangers sont limités, le système auditif « peut opérer en mode d'attente (ou, en terminologie cognitive, [le] système auditif opère à un bas niveau de préparation perceptive) en perspective de signaux plus urgents tels que catégorisés par l'expérience » (2008, p. 9-10, notre traduction). Nous partageons avec l'auteur la conviction qu'il en va autrement dans le monde hostile des jeux vidéo d'horreur qui, lui, exige une disponibilité constante et une préparation perceptive accrue afin de réagir sur-le-champ aux indices et stimuli sonores. Le niveau d'écoute demandé est d'autant plus grand que les environnements

propres à ces jeux sont généralement conceptualisés de façon à limiter la perception visuelle du joueur. De fait, que ce soit par un système de caméra virtuelle contraignant – où le personnage n'est pas « le foyer central du monde du jeu, mais plutôt un aspect opérant dans les paysages désolés de l'univers vidéoludique » (Taylor 2005, s.p., notre traduction) – par des effets stylistiques tels que l'épais brouillard de la ville de la série *Silent Hill* (Konami, 1999-2009) ou encore par l'absence relative de sources lumineuses, les concepteurs de jeux ont su, à travers le temps, restreindre l'apport d'indices visuels, obligeant ainsi le joueur à utiliser à outrance son ouïe afin de faire survivre son personnage-joueur dans les univers horrifiants dans lesquels il s'immerge.

Bien que les études vidéoludiques aient connu un essor notable depuis le début des années 2000, les textes et ouvrages visant à théoriser l'espace acoustique et la fonctionnalité des sons dans les jeux vidéo demeurent une denrée rare, et ce, principalement dans la sphère francophone. Certaines réflexions dans la langue de Shakespeare ont tranquillement fait leur apparition, mais sont majoritairement publiées en ligne dans des revues électroniques comme *Gamestudies.com* et *Gamasutra.com* ou sous forme d'actes de colloque comme ceux d'*Audio Mostly*. De plus, à l'heure actuelle, la plupart des ouvrages s'intéressant à la question du son dans les jeux vidéo s'attardent davantage aux approches pratiques visant à améliorer les techniques de production et/ou proposent un regard interne sur l'industrie. Le livre d'Aaron Marks, *The Complete Guide to Game Audio for Composers, Musicians, Sound Designers, and Game Developers* dont la seconde édition fut publiée en 2009

en est l'exemple parfait. Si ce guide se veut très utile pour quelqu'un qui désire faire carrière comme concepteur sonore, il demeure relativement pauvre en contenu théorique dans une perspective ludologique.

Cette perceptible absence<sup>1</sup> de littérature académique motive d'ailleurs partiellement le choix de notre corpus générique. En effet, en l'absence d'un modèle d'analyse tenant compte de la pluralité des genres vidéoludiques, il apparaît préférable de s'intéresser à un genre en particulier : les jeux vidéo d'horreur. Nous avons arrêté notre choix sur ce type de jeux plus particulièrement en raison de l'intimité qu'il entretient avec les conventions cinématographiques des films d'horreur, mais aussi parce que, contrairement à plusieurs autres genres vidéoludiques, le son joue, dans ces œuvres, un rôle crucial dans la création de l'ambiance et dans son apport à la jouabilité. Les jeux vidéo d'horreur constituent un champ de réflexion fertile favorisant l'enracinement d'une étude sonore à la fois transmédiatique et spécifique au jeu vidéo.

Loin de prétendre créer un modèle, notre étude tentera de comprendre les stratégies qu'utilisent les jeux vidéo d'horreur pour effrayer le joueur. Pour l'instant, il importe d'arriver à concevoir comment se structure l'audio vidéoludique de ces œuvres, ainsi que la façon dont le joueur s'y prend pour comprendre l'information transmise par les sons. De ces paramètres découlent plusieurs questions. Quelles sont

---

<sup>1</sup> Il serait cependant injuste d'affirmer que ce champ d'études est encore vierge de tout regard. Certains auteurs, comme Karen Collins, Mark Grimshaw et Kristine Jørgensen (pour ne nommer que ceux-là), ont déjà apporté une contribution dont nous ne saurions faire fi et qui a grandement stimulé et enrichi ce mémoire.

les implications du contexte générique sur la réception des sons dans les jeux vidéo d'horreur? Sur quelles bases est-il préférable d'aborder la structure sonore de ces jeux? Quelle classification des événements sonores doit être privilégiée afin d'étudier les relations qui se tissent entre ces derniers? En quoi ces relations fournissent-elles les outils nécessaires à la mise en scène des éléments effrayants et des stratégies horribles du jeu? Quelles sont les fonctions vidéoludiques des sons et comment un travail sur ces fonctions peut-il contribuer à créer un sentiment de peur et de terreur chez le joueur?

Afin de répondre à ces questions, nous croyons que notre recherche doit s'amorcer directement à partir de l'objet d'étude et viser la mise en lumière des spécificités sonores du jeu vidéo d'horreur le distinguant ainsi de l'institution du cinéma dominant. La question du son sera par conséquent abordée en regard de son implication dans la jouabilité puisque celle-ci renferme la principale source de distinction entre le jeu vidéo et son homologue filmique, soit la nature interactive du média vidéoludique. C'est par une étude de la jouabilité que nous arriverons à comprendre comment les jeux vidéo d'horreur parviennent à créer de la peur avec des mécanismes parfois similaires mais souvent distinctifs de ceux du film d'horreur.

Le premier chapitre de ce mémoire définira le jeu vidéo d'horreur en précisant l'implication qu'a le concept de genre sur les attentes que le joueur entretient avec ce corpus. Ce chapitre aura aussi pour objectif de commenter le concept de jouabilité afin de non seulement cerner les motivations méthodologiques de la recherche, mais

aussi de bien dégager certaines des spécificités du média. Dans cette optique, nous utiliserons le modèle du cycle magique d'Arsenault et Perron, qui, en plus de présenter l'activité cognitive du joueur comme un processus de saisie et de comparaison de données, démontre que ce processus dépend largement de l'apprentissage des mécaniques de jeu par le joueur tout au long de son activité vidéoludique. De plus, certaines notions portant sur la réception des sons par le joueur telles que le point d'écoute et l'attitude d'écoute seront plus amplement explorées. Dans les chapitres subséquents, ces outils serviront à développer une structure sonore du jeu vidéo d'horreur et permettront une meilleure compréhension des stratégies employées par le jeu afin d'effrayer le joueur.

En regard du travail cognitif du joueur, débutera ensuite la réflexion du second chapitre qui vise à reconstruire la structure sonore d'un jeu vidéo d'horreur telle que perçue par un joueur lors d'une partie. Pour ce faire, nous analyserons et critiquerons certains modèles ayant pour objectif d'exposer la composition et la structure des jeux vidéo. Ceci nous permettra d'orienter notre propos personnel en fonction des forces et des faiblesses des modèles étudiés. Nous clarifierons aussi le concept de diégèse afin d'éviter toute confusion quant à sa nature, nous assurant par la même occasion de le rendre plus conforme au jeu vidéo. Finalement, nous introduirons le concept de « générateur sonore » qui, selon nous, est plus adapté à l'étude des jeux vidéo d'horreur que celui de « source ». En tenant compte de la nature de la jouabilité des œuvres vidéoludiques d'horreur, nous présenterons quatre classes de générateurs qui nous aideront à déterminer l'origine et les causes des sons

relativement à la diégèse du jeu : le joueur, les ennemis, l'environnement et le système.

Le troisième chapitre s'intéressera plus particulièrement au son dans sa mise en scène audiovisuelle et vidéoludique. En nous appuyant sur certaines notions développées dans le cadre des études cinématographiques, nous étudierons les rapports entre les images et les sons et expliquerons, à la lumière des spécificités du jeu vidéo, comment s'organisent ces rapports. De plus, nous présenterons, décrirons et exemplifierons plusieurs fonctions sonores liées à la dimension fictionnelle et à la jouabilité puis, analyserons comment ces dernières s'intègrent à un contexte vidéoludique d'horreur.

Finalement, le quatrième chapitre s'efforcera d'illustrer les différentes stratégies sonores du jeu vidéo d'horreur en s'appuyant sur les concepts développés lors des chapitres précédents. Du choix des sons à la création d'un suspense insoutenable, celui-ci dressera un inventaire des stratégies de mise en scène développées par les concepteurs de jeux. En outre, il mettra l'accent sur les différences entre l'horreur et la terreur, ainsi que sur l'impact du contexte (général et situationnel) sur la mise en scène et la qualité des stratégies sonores du jeu vidéo d'horreur.

Comme mentionné plus haut, ce mémoire n'entend pas aboutir à l'élaboration d'un nouveau modèle d'analyse détaillé. En cernant et précisant au besoin le contexte

théorique qui supporte l'espace sonore des jeux vidéo d'horreur, il vise plutôt à en définir les balises.

# CHAPITRE 1

\*

## HORIZON D'ATTENTES, POSTURE DE JEU ET STRATÉGIES D'ÉCOUTE

Avant même de pouvoir déterminer à quoi servent les sons du jeu vidéo d'horreur et comment ils contribuent à générer de la peur, il est tout d'abord essentiel de jeter un œil aux nombreux facteurs qui conditionnent le périple du joueur et influencent son écoute tout au long de ses séances de jeu.

### 1.1. – QU'EST-CE QU'UN JEU VIDÉO D'HORREUR?

Dans son livre *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Games*, Karen Collins note que « l'audio vidéoludique a été affecté de façon considérable par la nature de la technologie [...] et de l'industrie » (2008, p. 123, notre traduction). Entre autres, nous pouvons dire que les contraintes économiques et technologiques sont grandement responsables du développement de l'esthétique sonore des jeux vidéo, car, si les limites imposées par le temps de production et le support matériel ont, d'une part, obligé certains concepteurs à restreindre la richesse du paysage sonore, elles ont, d'autre part, poussé les plus talentueux à user d'astuces pour les contourner<sup>2</sup>. De plus, comme Collins l'indique, la nature des jeux, elle-même, affecte l'audio par le biais de leur genre, leur structure

---

<sup>2</sup> Puisque notre thèse doctorale s'intéressera plus particulièrement aux facteurs modelant l'esthétique sonore des jeux vidéo, nous ne précisons, pour le moment, pas plus notre pensée sur cette question. Contentons-nous de garder en mémoire que les contraintes technologiques et économiques dictent partiellement le résultat final de la conception sonore vidéoludique.

narrative et leur caractère participatif. À ce titre, elle souligne que la notion de « genre est particulièrement importante dans le jeu vidéo parce qu'elle contribue à fixer les attentes [des joueurs] en fournissant un cadre permettant la compréhension des règles de jouabilité [...] » (2008, p. 123, notre traduction).

### **1.1.1. – L'horizon d'attentes**

L'horizon d'attentes qu'un joueur entretient avec l'œuvre vidéoludique d'horreur est le premier facteur déterminant de la production de sens puisque ce dernier amorce sa construction avant même la première séance de jeu. Il fournit un macrocontexte qui modélise l'écoute du joueur dans le jeu, tout en repositionnant les œuvres dans leur contexte originel, ce qui permet à notre analyse de tenir compte minimalement des écarts techniques, culturels et temporels existant entre ces dernières. Comme l'affirme Hans Robert Jauss :

L'analyse de l'expérience [vidéoludique] du [joueur] échappera au psychologisme dont elle est menacée si, pour décrire la réception de l'œuvre et l'effet produit par celle-ci, elle reconstitue l'horizon d'attentes de son premier public, c'est-à-dire un système de références objectivement formulables qui, pour chaque œuvre au moment de l'histoire où elle apparaît, résulte de trois facteurs principaux : l'expérience préalable que le public a du genre dont elle relève, la forme thématique d'œuvres antérieures dont elle présuppose la connaissance, et l'opposition entre langage poétique et langage pratique, monde imaginaire et réalité quotidienne ([1978] 1990, p. 49).

Dans le cas qui nous intéresse, l'horizon d'attentes du joueur est non seulement forgé par son expérience préalable des jeux vidéo, plus particulièrement ceux à contenu horrifique, mais aussi par sa familiarité avec un cadre plus large d'œuvres faisant appel aux mythologies et conventions de l'horreur comme le cinéma et les romans.

Nous pensons aussi que la connaissance préalable du dispositif technique, prenant en considération les limites imposées par la technologie et les manipulations liées à l'interface matérielle, sera un facteur déterminant dans la mise en place de cet horizon. Finalement, il ne faudrait pas sous-estimer le rôle joué par l'appareil paratextuel – entourant l'œuvre vidéoludique – dans la construction de ces attentes.

En toute logique, la notion de genre a une implication décisive dans la manière dont le son vidéoludique est produit, mais surtout reçu. Cette relation entre production et réception est d'ailleurs déterminante dans la définition de ce qu'est un jeu vidéo d'horreur. Certes, nous jugeons que, pour être considérée comme telle, une œuvre doit à la fois être génériquement marquée, ce qui signifie qu'elle « repose sur une identification générique par une audience » (Neale 2000, p. 28, notre traduction), mais aussi génériquement modelée, impliquant qu'elle « emprunte et se conforme à des traditions, des conventions et des formules génériques existantes » (*ibid.*, p. 28, notre traduction). Si la première partie citée renvoie directement aux préoccupations de la réception, la seconde réfère plutôt aux aspects de la production des jeux. Bref, pour être catégorisée comme un jeu vidéo d'horreur, et ainsi éviter de nombreuses confusions avec des jeux utilisant des effets de genre<sup>3</sup>, une œuvre vidéoludique doit avant tout avoir été produite avec l'objectif premier de faire peur. Cette dernière doit ensuite être reconnue comme telle par la collectivité des joueurs qui traitera alors cette intention comme une contrainte de jeu. Le son, quant à lui, doit être utilisé de

---

<sup>3</sup> Par exemple, certains jeux comme *Fallout 3* ont recouru à des effets de genre horrifiques, en incluant dans leur monde fictionnel des zombies et des insectes géants sans toutefois nourrir l'ambition de mettre en scène l'horreur et la peur.

manière à appuyer ce choix de conception et son traitement doit, jusqu'à un certain degré, correspondre aux attentes générées par le jeu.

### 1.1.2. – Précisions sur les jeux vidéo d'horreur

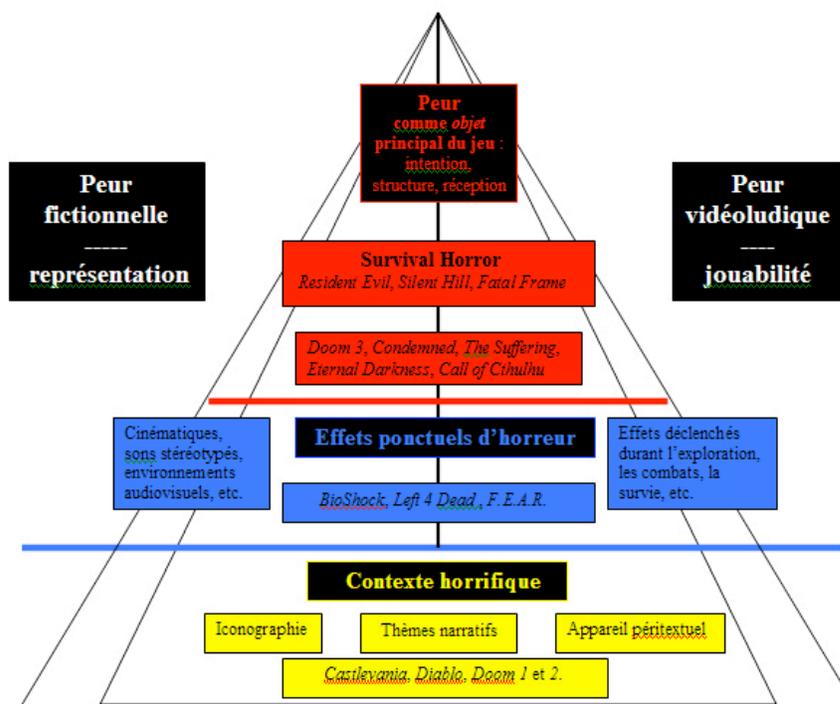


Figure 1 – La pyramide de la peur vidéoludique (Copyright Ludiciné, 2009)

Il est important de noter que les jeux vidéo d'horreur génèrent un degré de peur différent selon la quantité de mécanismes et de stratégies horrifiques qu'ils mobilisent. Ces différents degrés (par exemple, la différence entre l'horreur et la terreur) seront plus amplement théorisés au quatrième chapitre de ce mémoire. Afin d'introduire cette problématique, nous avons tout de même jugé pertinent d'inclure immédiatement la pyramide de la peur vidéoludique développée par l'équipe de

recherche Ludiciné<sup>4</sup> de l'Université de Montréal, puisqu'elle sert de support visuel à l'argumentation développée dans le premier tiers de ce chapitre (Figure 1).

Puisque le but de cette recherche n'est pas de tracer la ligne entre les différentes catégories de jeux, elle s'intéresse à un corpus d'œuvres vidéoludiques horribles assez large couvrant les deux paliers supérieurs de la pyramide. Bien qu'ils diffèrent par certaines caractéristiques liées à la spécificité de leur genre, nous englobons dans le terme « jeu vidéo d'horreur » tous les jeux qui utilisent à profusion certains effets ponctuels d'horreur. Le « jeu d'épouvante » qui maximise la mise en scène de la peur par son traitement formel, esthétique, narratif et ses mécaniques de jeu est donc considéré comme une variante constituante du « jeu vidéo d'horreur ».

C'est donc principalement à l'aide d'exemples tirés des jeux d'épouvante des séries *Silent Hill*, *Alone in the Dark* (Infogrames, 1992-1995; DarkWorks, 2001; Eden Games, 2008) et *Condemned* (Monolith Productions, Inc., 2005-2008), des trois premiers volets de la série *Resident Evil* (Capcom, 1996-1999), de l'opus *Dead Space* (Electronic Arts, 2008) et de jeux vidéo d'horreur tels que *Resident Evil 4* et *5* (Capcom, 2005; 2009) que se construit notre argumentation.

Cette pyramide a aussi pour fonction d'illustrer la coexistence du pôle fictionnel et de celui de la jouabilité qui caractérise les jeux vidéo d'horreur. Si, afin de construire leurs stratégies de mise en scène, les jeux vidéo d'horreur empruntent

---

<sup>4</sup> L'équipe de recherche Ludiciné est dirigée par Bernard Perron, professeur agrégé de l'Université de Montréal. Voir <[www.ludicine.ca](http://www.ludicine.ca)>.

aux conventions et aux mythologies développées par le cinéma d'horreur (voir Whalen 2004; Perron 2004), ils génèrent aussi de l'effroi grâce à des mécanismes propres à leur nature vidéoludique. Majoritairement dérivés du jeu vidéo d'aventure (voir Whalen 2004), mais aussi quelquefois inspirés du jeu de tir à la première personne, ces jeux horrifiants exploitent les conventions de l'horreur dans leur intrigue en opposant de manière générale un individu seul, habituellement coincé dans un lieu sombre, à une horde de créatures monstrueuses que le joueur doit combattre, ou qui le forcent à fuir, afin de survivre. Du point de vue de la jouabilité, « le joueur doit trouver des indices, accumuler des objets [...] et résoudre des énigmes (*puzzle*) » (Perron 2004 p.133, notre traduction) en plus de maîtriser les différentes figures d'exploration et de combat. De son côté, le son joue un rôle déterminant lors de cette collecte d'information qui permet au joueur de s'acquitter de ces nombreuses tâches.

Comme nous pouvons le déduire à partir de la pyramide du jeu vidéo d'horreur, ce type d'œuvres vidéoludiques n'est pas seulement conceptualisé de manière à engendrer une peur basée sur leurs prémisses narratives et leur iconographie, mais est aussi conçu de manière à produire ce que Bernard Perron appelle des « émotions générées par la jouabilité (*gameplay emotions*) ». En effet, selon Perron, ces jeux provoquent trois types d'émotions : (1) des émotions fictionnelles « qui prennent racine dans le monde fictionnel et dans l'inquiétude constitutive de ce monde », (2) des émotions produites par l'esthétique qui s'échafaudent « sur les inquiétudes reliées à l'esthétique, ainsi que des caractéristiques du stimulus basé sur ces inquiétudes », (3) des émotions liées à la peur.

mais surtout (3) des émotions liées à la jouabilité qui « surgissent des actions du joueur dans l'environnement de jeu et des réactions conséquentes de ce monde » (2004, p. 132, notre traduction). Ajoutons que si les jeux vidéo d'horreur fournissent toujours un cadre narratif, ce dernier demeure en tout temps rattaché à la jouabilité qu'il contribue à enrichir. Pour qu'un jeu soit efficace, les mécaniques de jeu doivent avoir été conçues de façon à effrayer le joueur. L'expérience qui émane de celles-ci est la clé de la compréhension du genre tout comme la jouabilité représente la différence majeure qui s'établit entre le jeu vidéo et le cinéma. Cette distinction renforce l'idée d'axer prioritairement notre approche sur les spécificités du média vidéoludique. Les liens avec les composantes sonores filmiques n'apparaîtront donc que si elles s'avèrent pertinentes au développement de notre propos.

## **1.2. – COMMENT ABORDER LE SON DU JEU VIDÉO D'HORREUR?**

Dans l'introduction de *Sound Theory, Sound Practice*, Rick Altman affirme qu'au lieu d'envisager le film comme un texte centré sur lui-même, celui-ci devrait plutôt être compris comme un événement. Comme Altman l'explique : « Vu comme un macroévénement, le cinéma demeure perçu comme centré sur le film en tant [qu'entité] individuelle, mais [...] le centre textuel n'est plus que le point focal d'une série d'anneaux concentriques » (1992, p. 2-3, notre traduction)<sup>5</sup>. Suivant ce modèle, le film-comme-texte sert principalement de point d'échange entre les procédés de production et de réception qui s'influencent mutuellement. Le film en lui-même

---

<sup>5</sup> Il faut ici comprendre que les études cinématographiques traditionnelles modélisaient la production et la réception du film comme gravitant autour du « film-comme-texte ».

devient alors la représentation de ce « dialogue », de cet « événement ». Selon nous, le jeu vidéo peut être interprété de manière similaire. Ainsi, quand vient le moment d'étudier l'audio vidéoludique, il est possible de supputer que l'analyse du dialogue nous permet de bien comprendre l'impact que la réception peut avoir sur la production. Il devient alors possible de mettre de l'avant que les concepteurs arrivent à construire une mise en scène et de développer des stratégies de jeu en se basant en partie sur la connaissance qu'ils ont des attentes et du schéma cognitif des joueurs.

### **1.2.1. – Entre la production et la réception d'un son horrifiant : une question de jouabilité**

Si certaines propriétés techniques de la production vidéoludique peuvent mettre en lumière les éléments relatifs à l'implémentation et à la structure des sons dans le code de jeu, nous croyons que ce n'est pas en fonction du code et de son algorithme que l'audio du jeu vidéo d'horreur devrait être étudié. Bien que certains jeux pour PC offrent la possibilité de jeter un coup d'œil aux fichiers enregistrés sur le support matériel, la majorité des œuvres vidéoludiques – principalement celles sur console – ne donne pas cette possibilité. C'est par conséquent en regard d'une notion accessible aux deux côtés du « sablier » (voir Altman 1992, p.3)<sup>6</sup>, et en relation directe avec l'expérience qui émane de l'activité vidéoludique, que nous souhaitons évaluer le rôle du son dans les jeux vidéo d'horreur. Nous nous intéressons donc au son dans une perspective orientée vers la jouabilité telle qu'observable à partir du

---

<sup>6</sup> On se rappellera que Rick Altman illustre son propos sur le « cinéma comme événement » en comparant le « texte » du film à l'étranglement d'un sablier qui entrecoupe deux formes en « V » représentant la production et la réception du film.

point de vue d'un joueur en pleine séance de jeu. Certes, cette recherche s'attarde à certains aspects reliés à la production et à la conception des jeux, par exemple l'implémentation des stratégies sonores horrifiques (chapitre 4), mais ces questions conceptuelles sont abordées en fonction de leur implication dans la création de cette jouabilité. Il s'agit de mesurer comment les concepteurs construisent ces stratagèmes à partir de leur compréhension du schéma cognitif du joueur induit par la jouabilité spécifique et générique du jeu vidéo d'horreur. Ce choix méthodologique nous semble important afin d'éviter des erreurs de raisonnement découlant d'une carence ou d'un vice théorique présent dans les études actuelles sur le son vidéoludique. Effectivement, comme nous le verrons non seulement dans ce chapitre, mais aussi à l'aide de l'étude de quelques modèles sonores au chapitre subséquent, ces travaux ne cessent d'amalgamer des niveaux d'analyse. S'entremêlent alors les perspectives sur la production du jeu avec celles sur la pratique du joueur, les déterminations techniques avec les habitudes de jeu. En outre, ces études superposent différents niveaux d'expérience du joueur. En nous concentrant sur la jouabilité des jeux, nous tenterons, dans ce mémoire, d'éviter cette confusion qui émane vraisemblablement d'un désir originel de distinguer outrageusement l'objet d'étude du cinéma en insistant sur les propriétés interactives, systémiques et programmées des jeux vidéo.

### **1.2.2. – Mais qu'est-ce que la jouabilité?**

Dans *Half-Real*, Jesper Juul aborde le concept de la jouabilité en utilisant la définition fournie par Richard Rouse (2001) comme point de départ. Selon Rouse,

« [L]a jouabilité d'un jeu est le degré et la nature de l'interactivité que propose ce jeu, c'est-à-dire comment le joueur est capable d'interagir avec le monde du jeu et comment ce monde vidéoludique réagit aux choix faits par le joueur » (cité dans Juul 2005, p. 87, notre traduction). Pour élaborer un peu plus sur cette question, et afin de prévenir une mauvaise interprétation du terme, Juul ajoute que « la jouabilité n'est pas le miroir des règles du jeu, mais la conséquence de ces règles sur la disposition des joueurs » (2005, p. 88, notre traduction).

Basant leur propos sur cette définition, et de manière à déconstruire le sophisme créé par la définition que Manovich (2001) donne d'un algorithme, Dominic Arsenault et Bernard Perron nous rappellent que « l'une des idées erronées sur la jouabilité qui doit être prise en compte ressort quand quelqu'un ne fait pas de distinction entre le processus de jouer à un jeu et le système de jeu lui-même » (2009, p. 110, notre traduction). Suivant leur logique, la jouabilité ne doit pas être perçue comme « le » système de jeu, mais plutôt comme « l'expérience ludique » qui émerge de la relation se tissant entre le joueur et le système de jeu. Ainsi, bien que l'exposition de la structure interne de l'algorithme de jeu ou encore l'étude de l'implémentation du son dans un jeu donné puissent mettre de l'avant plusieurs faits intéressants visant à l'amélioration des techniques de conception, il est très important de comprendre, qu'à travers les yeux d'un simple joueur, l'expérience de la jouabilité n'est pas représentée par une série de codes défilant à l'écran, ni par une représentation exacte de l'implémentation sonore à l'intérieur de ce code.

Dans les faits, durant sa séance de jeu, le joueur n'a jamais directement accès à ce code. Comme Arsenault et Perron l'expliquent, le joueur est « seulement le témoin [...] du résultat de la réponse de l'ordinateur à son action. Il ne découvre pas, par exemple, l'algorithme du jeu qui demeure encodé, caché et présentant de multiples facettes » (2009, p. 110, notre traduction), ce qui implique que l'« idée que l'expérience du joueur et le programme de l'ordinateur se chevauchent est une erreur » (*ibid.*, notre traduction). Alors que cette affirmation soutient la thèse proposée précédemment, elle appelle aussi à l'utilisation d'une terminologie qui reflète efficacement une structure de l'audio vidéoludique qui s'applique directement à une situation de jeu. Plus encore, cette terminologie doit être envisagée dans la perspective d'une compréhension du travail cognitif effectué par le joueur durant son activité de jeu.

Avant de pouvoir analyser comment les sons sont écoutés dans le jeu vidéo d'horreur, il est utile de démontrer de quelle façon l'activité cognitive du joueur s'organise en fonction de l'expérience vidéoludique globale découlant du jeu. Arsenault et Perron définissent les jeux vidéo comme une « réaction en chaîne » dans laquelle « [l]e joueur n'agit pas autant qu'il réagit à ce que le jeu lui présente, et similairement, le jeu réagit à ces commandes » (2009, p. 119-120, notre traduction). En d'autres mots, le joueur répond à des événements qui ont été programmés par un concepteur (dont une partie du travail consistait à prédire les réactions du joueur aux dits événements) et réciproquement, le jeu agit en réponse aux manipulations du

joueur avec de nouveaux événements programmés correspondant au nouvel état de jeu.

À l'aide de leur modèle, qui se concentre sur la jouabilité et le joueur, Arsenault et Perron expliquent une simple boucle de jouabilité à l'aide de quatre étapes dans lesquelles « le jeu a toujours le premier mot » (2009, p. 120, notre traduction).

(1) À partir de la base de données du jeu, l'algorithme [...] trace les objets tridimensionnels et les textures, joue les animations, les fichiers son, et trouve tout ce qui est nécessaire pour représenter l'état du jeu.

(2) Le jeu transmet (*output*) [ces données] à l'écran, par les caisses de son ou autres périphériques. Le joueur utilise ses habiletés de perception (mode ascendant) pour voir, écouter et/ou sentir ce qui se déroule.

(3) Pour prendre une décision, le joueur utilise les données contenues dans son encyclopédie (*broader anterior knowledge*) (selon le mode descendant) à propos des conventions narratives, de ses compétences génériques, son répertoire de jeu, etc.

(4) Pour réagir aux événements du jeu, le joueur utilise ses habiletés d'implémentation (comme la coordination œil-main). Le jeu reconnaît ses entrées et les inclut dans les changements de l'état de jeu (2009, p. 120-121, notre traduction).

Aussi intéressant soit ce modèle, et comme les auteurs le rappellent, « la faiblesse la plus évidente de représenter la jouabilité avec un simple cercle est que la progression temporelle – l'évolution de la relation entre le joueur et le jeu – est laissée de côté » (Arsenault et Perron 2009, p. 115, notre traduction). En effet, le parcours cognitif décrit ci-haut omet de souligner que chaque jeu vidéo se veut un apprentissage perpétuel où la perception du joueur et l'interprétation des données que le système lui envoie (par exemple des sons) seront constamment modifiées par son expérience de la jouabilité. Afin de pallier à cette faille, Arsenault et Perron proposent un modèle

alternatif – le cycle magique – qui est basé sur trois spirales interconnectées : la spirale heuristique de la jouabilité, la spirale heuristique de la narration et la spirale herméneutique (Figure 2). Il faut préciser que « la relation qui les unit en est une d’inclusion : la jouabilité mène au déploiement de la narration et, ensemble, la jouabilité et la narration rendent possible une interprétation » (Arsenault et Perron 2009, p. 118, notre traduction). Ce modèle offre l’avantage de considérer l’encyclopédie du joueur et son horizon d’attentes qui sont respectivement représentés par les lignes pointillées appelées « fenêtre d’entrée » (*launch window*) et par la spirale inversée. À partir du point d’entrée du joueur dans le jeu, la boucle de la jouabilité décrite préalablement sera « répétée un nombre incalculable de fois pour créer le cycle magique » (*ibid.* p. 121, notre traduction) et construire l’image mentale du jeu telle que développée par le joueur (représentée par le *Game'* du modèle).

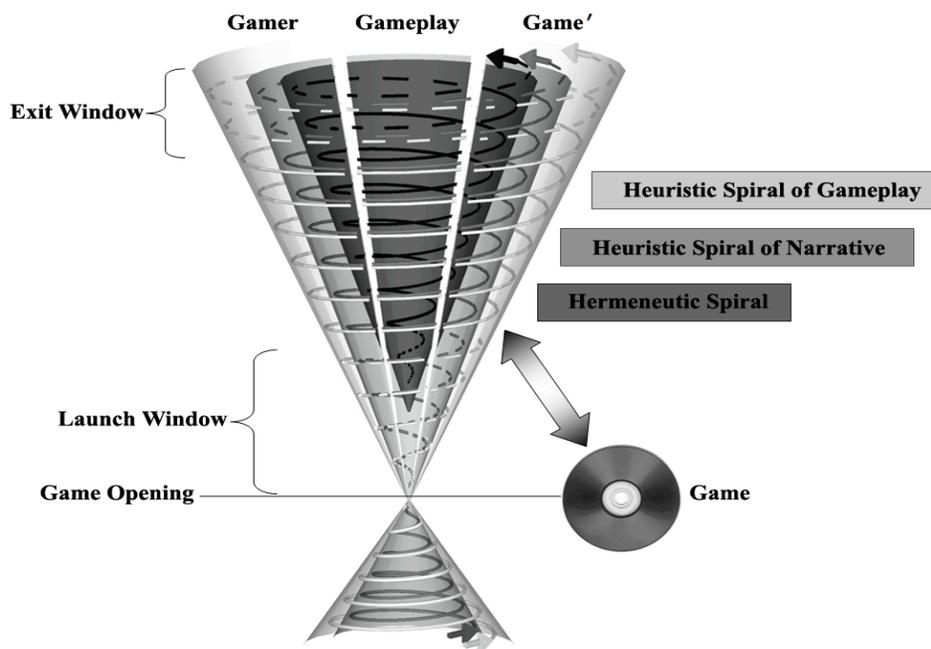


Figure 2 – Le cycle magique (copyright Arsenault et Perron, 2009)

Le modèle développé par Arsenault et Perron nous aide à comprendre comment le joueur structure les sons dans le jeu selon ses connaissances antérieures et son apprentissage (chapitre 2). À ce titre, le modèle servira aussi de colonne vertébrale à notre analyse du rôle du son (fonctions sonores) dans le jeu vidéo d'horreur (chapitre 3). Il s'agit maintenant de recentrer notre propos sur le son afin de mesurer comment celui-ci s'intègre plus précisément à ce modèle. Toutefois, avant d'analyser de quelle façon le joueur structure les sons lors de sa séance de jeu, certaines notions concernant la perception de ces sons doivent être mises de l'avant.

### 1.3. – COMMENT ÉCOUTE-T-ON UN JEU VIDÉO D'HORREUR?

Au niveau sonore, la collecte d'information s'effectue par l'écoute, concept qu'il faut distinguer du seul fait d'entendre. Comme le rappellent Kai Tuuri, Manne-Sakari Mustonen et Antti Pirhonen : « l'écoute est un procédé actif qui fournit un moyen de collecter de l'information correspondant à nos besoins à partir de l'environnement auditif » (2007, p. 13, notre traduction). Pierre Schaeffer distingue, à ce propos, quatre écoutes qui permettent d'illustrer cette différence :

(1)Écouter, c'est prêter l'oreille à quelqu'un, à quelque chose, c'est, par l'intermédiaire du son, viser la source, l'événement, la cause, c'est traiter le son comme *indice* de cette source, de cet événement.

(2)Oùir, c'est percevoir par l'oreille, c'est être frappé de sons, c'est le niveau le plus brut, le plus élémentaire de la perception; on « oit » ainsi, passivement, beaucoup de choses qu'on ne cherche ni à écouter ni à comprendre.

(3)Entendre, c'est... manifester une intention d'écoute, c'est sélectionner dans ce qu'on oit ce qui nous intéresse plus particulièrement, pour opérer une « qualification » de ce qu'on entend.

(4) Comprendre, c'est saisir un *sens*, des valeurs, en traitant le son comme un signe renvoyant à ce sens, en fonction d'un langage, d'un code (Chion 1983, p. 25).

Ces modes d'écoute qui, dans le *Traité des objets musicaux* et le *Guide des objets sonores* de Michel Chion sont représentés sous forme d'un cadran (figure 3) – qui facilite l'exposition des dualismes concret/abstrait et objectif/subjectif – « définissent, non une suite chronologique, mais un "circuit" que la perception parcourt en tout sens et où ces quatre écoutes sont le plus souvent simultanément impliquées, se renvoyant mutuellement les uns aux autres » (Chion 1983, p. 25). Un auditeur peut porter attention plus spécifiquement à l'un de ces modes, mais il ne peut le dissocier des trois autres. Ainsi, même si c'est principalement vers une « spécialisation » de deux de ces modes, l'écouter et le comprendre, que nous orientons la suite de cette recherche, il n'en demeure pas moins que l'ouïr et l'entendre joueront un rôle prépondérant dans les concepts développés dans ce mémoire.

(4) COMPRENDRE un sens véhiculé par des SIGNES	(1) ÉCOUTER des événements, des causes dont le son est INDICE
(3) ENTENDRE des objets sonores qualifiés dans une perception qualifiée	(2) OUIR des objets sonores bruts dans une perception brute

Figure 3 – Les quatre écoutes de Pierre Schaeffer

Afin de mieux saisir comment le joueur organise sa perception auditive dans un jeu vidéo d'horreur, il nous faut préciser davantage trois concepts insécables de la notion d'écoute, puisqu'ils la déterminent et l'organisent : 1) le point d'écoute, 2) la dualité entre son hors-champ (acousmatique) et cause visualisée; 3) l'attitude d'écoute. Ces trois notions, en parallèle avec le modèle de jouabilité d'Arsenault et Perron, nous serviront d'assise afin de répondre aux trois questions principales que se pose le joueur de jeux vidéo d'horreur : D'où provient ce son? Quelle en est la cause? À quoi sert-il? Ces interrogations seront explorées en détail au deuxième chapitre, qui s'intéressera à la structure sonore du jeu vidéo d'horreur, et au troisième chapitre, qui vise l'étude des différentes fonctions sonores en lien avec leur contexte d'audition.

### 1.3.1. – Le point d'écoute

La question du point d'écoute dans le jeu vidéo diffère grandement de celle du film. En effet, le cinéma ne traite le son que très rarement en fonction d'un point d'écoute singulier, les sons entendus étant plutôt organisés en fonction d'un espace-temps ou d'une aire acoustique, elle-même découpée en fonction du cadrage, du montage et surtout des actions et des interactions des personnages<sup>7</sup>. Le jeu vidéo d'horreur, lui, met en scène un point d'écoute généralement fixe qui est soit basé sur un rapport de distance « réaliste » entre la caméra virtuelle<sup>8</sup> et le personnage-joueur ou encore en ancrant le point d'écoute dans la subjectivité de ce dernier. Ainsi, dans

---

<sup>7</sup> Ceci n'empêche évidemment pas qu'un point de vue ou un point d'écoute singulier puisse s'inscrire dans la scène.

<sup>8</sup> « Caméra virtuelle » doit ici être comprise au sens de la traduction de « *virtual camera* » et ne signifie donc pas « caméra potentielle » ou « caméra possible ».

le premier des deux cas, le « micro » sera placé près de la caméra et les sons augmenteront en intensité en fonction de leur proximité avec le microphone. Ce type de point d'écoute est présent dans les jeux d'épouvante favorisant un découpage en plans fixes et adoptant une perspective à la troisième personne. Par exemple, dans *Alone in the Dark : The New Nightmare* (DarkWorks, 2001), les sons de pas d'Edward Carnby ou d'Aline Cedrac s'intensifient lorsque l'un d'eux s'approche de la caméra. Dans le second cas, la perception des sons dépend généralement du degré de proximité de leur cause par rapport au personnage-joueur. Ce type de point d'écoute est assimilable aux jeux d'épouvante utilisant une perspective à la troisième personne avec caméra mobile et aux jeux d'horreur à la première personne. Le jeu *Dead Space* pousse ce type de point d'écoute à son paroxysme lorsqu'Isaac se retrouve dans une section dépressurisée du vaisseau. Dans de telles circonstances, seuls le son de sa respiration interne et quelques vibrations à basses fréquences sont audibles, simulant l'absence de propagation des ondes sonores dans le vide. Conséquemment, nous pouvons affirmer que dans le jeu vidéo d'horreur, la délimitation du champ sonore s'organise en fonction du point de vue de l'instance subjective ou d'un point de vue objectif centré sur cette dernière. Cette instance devient alors constitutive de l'univers sonore puisqu'il n'existe que dans la mesure où il est rattaché à un sujet de l'expérience, sous la forme du point de vue ou du personnage-joueur<sup>9</sup>.

---

<sup>9</sup> Notons que certains jeux comme ceux de la série *Siren* (SCE Japan Studio, 2004-2008) permettent au joueur de se positionner dans le point de vue et le point d'écoute des ennemis. *Clive Barker's Jericho* (MercurySteam, 2007) permet aussi au joueur de changer de personnage-joueur en temps réel, ce qui lui permet de modifier le point de vue et le point d'écoute selon son bon vouloir. Ce type de figures demeure cependant très rare et reste tout de même fidèle à notre affirmation sur l'organisation du point

Cette différenciation entre film et jeu vidéo s'explique principalement par deux facteurs. Premièrement, le jeu vidéo n'est pas un art vococentriste, et n'est pas contraint de « libérer la caméra des servitudes de l'intelligibilité du dialogue, et [...] situer les personnages dans l'espace, tout en maintenant avec eux, par la voix, le lien de l'attention et de l'identification » (Chion 1985, p. 52). Cette distance, que le jeu vidéo prend par rapport à la voix, laisse d'ailleurs beaucoup plus de place à l'expression des sons qui doivent, à leur tour, être attentivement écoutés. Deuxièmement, un point d'écoute orienté vers la subjectivité du personnage-joueur est indispensable à l'interaction et à l'identification du joueur avec ce dernier. La perception du joueur étant toujours canalisée à travers celle du personnage qu'il tente de faire survivre, cette dernière devient directement responsable de la transmission d'affects au joueur.

### **1.3.2. – Le son acousmatique versus la cause visualisée**

La perception des sons dans le jeu ne s'effectue pas seulement en fonction du point d'écoute. Qu'on le veuille ou non, le point de vue du joueur a, lui aussi, un rôle prépondérant à jouer en cette matière. Il influence en partie la façon dont s'organisent les sons du jeu. Il faut distinguer deux catégories sonores. Tout d'abord, une cause peut être visualisée dans le cadre d'une écoute directe « qui est la situation “naturelle” où les sources des sons sont présentes et visibles » (Chion 1983 p. 18), ou peut être acousmatique, c'est-à-dire « un [son] que l'on entend sans voir les causes dont il

---

de vue dans le jeu vidéo d'horreur. Ces jeux permettent seulement de passer d'une unité subjective à une autre.

provient » (*ibid.*, p. 18). Toutefois, ce qui nous intéresse ici, ce sont principalement les « trajets » que peuvent effectuer les sons dans ce rapport.

Comme l'indique Chion, ces trajets sont au nombre de six au cinéma. Au niveau diégétique, la source peut être « d'emblée visualisé[e], et ensuite acousmatisé[e] » (1990, p. 64) ou « [elle] est pour commencer acousmatique, et n'est visualisé[e] qu'après » (*ibid.*, p. 64). Cependant, la double zone acousmatique, qui comprend l'extradiégétique<sup>10</sup> – le *off* du tricerclé de Chion – et le *hors-champ*, permet des passages à la fois du *in* (visualisé) vers le *hors-champ*, du *in* vers le *off*, du *hors-champ* vers le *off*, en plus, bien entendu, des trois trajets inverses. Comme nous le démontrerons au quatrième chapitre de cette recherche, l'utilisation qu'un jeu fait de ces « trajets » sera essentielle à la mise en place de stratégies horrifiantes.

Toutefois, ce rapport d'acousmatisation et de désacousmatisation fonctionne très différemment dans le jeu vidéo, principalement en ce qui a trait aux trajets entre le *in* et le *hors-champ*. En effet, en ayant un contrôle sur les mouvements du personnage-joueur, il est possible pour le joueur d'orienter le point de vue ou de déplacer le personnage-joueur dans l'espace jusqu'à ce que la cause du son soit rendue visible, alors qu'au cinéma ce travail est laissé à la discrétion du « grand imagier » (voir Gaudreault 1999). Ce contrôle, qui détermine ce qui peut être vu ou non vu, a d'ailleurs été théorisé par Axel Stockburger (2003) et repris par Mark

---

<sup>10</sup> Nous préférons utiliser l'épithète « extradiégétique » plutôt que le « non-diégétique » de Chion. Ce choix sera expliqué plus en détail au chapitre suivant.

Grimshaw (2008) sous le nom de « contrôle kinesthésique de l'objet sonore »<sup>11</sup>. Cependant, plus qu'une simple possibilité de contrôle, nous y voyons principalement un travail de prise de décision en regard des sons, une distinction que Grimshaw omet de rappeler. À ce titre, Stockburger souligne que « le joueur [...] doit constamment prendre une décision consciente à savoir si la source visible d'un objet sonore vaut la peine d'être vue, si l'objet sonore devrait être visualisé dans le contexte de jeu » (2003, s.p., notre traduction). Comme nous le verrons au cours des chapitres subséquents, cette prise de position en regard d'un son est fondamentale puisque chaque choix aura une conséquence positive ou négative sur le progrès du joueur dans le jeu. Cet élément incontournable de la jouabilité devra toujours être pris en compte lorsque nous analyserons son importance sur l'écoute dans le jeu vidéo d'horreur.

### 1.3.3. – Les attitudes d'écoute

Si le jeu fournit au joueur un point d'écoute et un point de vue, ce dernier doit favoriser certaines stratégies d'écoute s'il espère maintenir en vie son personnage-joueur. Comme le soulignent Kai Tuuri, Manne-Sakari Mustonen et Antti Pirhonen : « Dans sa nature, l'écoute est une activité multimodale [...] signifiant qu'il existe plusieurs stratégies d'écoute » (2007, p. 13, notre traduction). Dans *L'Audio-vision*, Michel Chion identifie trois attitudes d'écoute : l'écoute causale, l'écoute réduite et l'écoute sémantique. Nous nous contenterons, dans un premier temps, de présenter

---

<sup>11</sup> Qui doit être distingué de l'objet sonore chez Pierre Schaeffer.

ces trois écoutes de façon brute et sans nuances, simplement pour introduire des concepts généraux qui serviront de base à notre étude. Nous les critiquerons par la suite à l'aide des travaux de Tuuri, Mustonen et Pirhonen ainsi que ceux de Schaeffer de manière à enrichir notre compréhension de l'écoute dans les jeux vidéo d'horreur.

### 1.3.3.1. – L'écoute causale

L'écoute la plus commune, puisqu'elle conditionne notre perception de tous les jours, est l'écoute causale qui « consiste à se servir du son pour se renseigner, autant que possible, sur sa cause » (Chion 1990, p. 25). Cette attitude s'inscrit principalement dans la dualité causes visualisées/sons acousmatiques. Dans le cas d'un son où la cause est visualisée, le son « [apportera] sur celle-ci une information supplémentaire » (*ibid.*) alors que si la cause demeure invisible, « le son constitue sur elle notre source d'information principale » (*ibid.*). Dans le second cas, l'écoute causale fonctionnera à tâtons, sollicitant les compétences génériques et textuelles du joueur avant même d'en percevoir la cause.

Prenons l'exemple d'un son acousmatique tel que celui d'un zombie rodant dans le manoir de la version Game Cube de *Resident Evil* (Capcom, 2002). Si le joueur ne peut associer directement le son à une cause reconnue, il devra se contenter d'écouter la source en repérant « certains indices, notamment temporels, [...] pour déduire cette nature de la cause » (Chion 1990, p. 27). Il pourra alors, par exemple, déterminer que le son semble plus ou moins d'origine humaine. Il lui sera aussi

possible de suivre « l’histoire causale » du son et d’utiliser ce dernier pour évaluer le « comportement » de sa source : se déplace-t-elle à différentes vitesses ou est-elle immobile? S’il n’est pas simple pour le joueur – surtout s’il s’agit d’une première expérience avec un jeu vidéo d’horreur – de reconnaître la cause du son, c’est que comme le rappelle Chion : « la valeur figurative, narrative, d’un bruit en soi est très faible, très floue. Un même son peut donc très bien, selon le contexte dramatique et visuel, raconter des choses très diverses [...] » (1998, p. 55).

D’un autre côté, un admirateur des films de George Romero et de Dario Argento pourrait combiner son encyclopédie avec sa lecture du livret d’instructions mentionnant la présence de zombies dans le jeu pour déduire la cause du son. Dans un tel contexte, l’expérience du joueur pourrait lui permettre d’extrapoler la présence d’un zombie sans toutefois pouvoir le confirmer. Il faudra un premier affrontement dans le couloir jouxtant la salle à diner du manoir Spencer, combinant la source et le son dans une même image, pour lier le son à sa cause : un zombie. Suivant la courbe d’apprentissage spiralée du joueur, cette association permettra par la suite d’identifier à nouveau un zombie uniquement par le son qu’il émet.

### **1.3.3.2. – L’écoute sémantique**

L’écoute sémantique, de son côté, se définit comme une écoute « qui se réfère à un code ou un langage pour interpréter un message » (Chion 1990, p. 28). Bien que très peu axées sur la voix, les séquences interactives du jeu vidéo d’horreur incluent

parfois des segments de dialogues utiles à la progression du joueur dans le jeu. Par exemple, dans *Dead Space*, Kendra Daniels et le sergent Zach Hammond assignent plusieurs missions à Issac de « vive voix », ou encore sous forme de communication radio. Bien que ces interventions ne soient pas essentielles au progrès du joueur dans le jeu, il va de soi que leur compréhension facilite son parcours en plus de contribuer au développement narratif de l'histoire. Il faut aussi considérer que l'écoute sémantique et l'écoute causale fonctionnent souvent de pair. La première tente de décoder le message que portent les mots, alors que l'écoute causale cherche à qualifier la source du son. Par exemple, dans le cas de Hammond, l'écoute causale le définira comme étant un homme tandis que l'écoute sémantique décodera ses propos.

### **1.3.3.3. – L'écoute réduite**

Finalement, l'écoute réduite « est l'attitude d'écoute qui consiste à écouter le son pour *lui-même*, comme objet sonore en faisant abstraction de sa provenance réelle ou supposée, et du sens dont il peut être porteur » (Chion 1983, p. 33). Défini par Pierre Schaeffer à partir de la phénoménologie de Husserl, ce type d'écoute s'intéresse aux qualités acoustiques et morphologiques du son en lui-même, plutôt qu'à la qualification de la source qui le produit.

### 1.3.3.4. – Un schéma augmenté de l'écoute dans le jeu vidéo

Jugeant l'approche phénoménologique de Chion limitée au plan de l'évaluation connotative des sons, Kai Tuuri, Manne-Sakari Mustonen et Antti Pirhonen ont développé un schéma augmenté<sup>12</sup> proposant une pluralité de modes d'écoute qui viennent, selon nous, s'inscrire dans les trois écoutes de Chion, les précisant et les orientant en fonction d'une approche biocognitive. Puisque nous partageons leur avis, nous tenterons d'enrichir les définitions légèrement polémiques<sup>13</sup> installées par Chion en s'appuyant sur leur schéma complémentaire subdivisé selon quatre blocs d'attitudes : le mode préconscient, le mode orienté vers la source, le mode contextuel et celui orienté vers la qualité des sons. Notons cependant que nous avons préféré laisser de côté le quatrième bloc qui n'incluait que l'écoute réduite puisque nous considérons que ce type d'écoute n'est pas sollicité dans les jeux vidéo d'horreur et que la qualification des sons ne se fait jamais pour elle-même, mais est plutôt active à tous les niveaux d'écoute.<sup>14</sup> Pour justifier ce

---

<sup>12</sup> Tuuri, Mustonen et Pirhonen basent leur schéma en tenant compte des attitudes d'écoute de Chion et du travail de David Huron sur les perspectives bioculturelles des émotions telles que construites par un environnement.

<sup>13</sup> Nous pouvons dire que Chion est un peu court dans son approche car, comme il veut combattre l'idée de la bande sonore autonome, il doit oblitérer la capacité d'entendre des qualités sonores, non pas en tant qu'indices d'une cause (c'est l'écoute causale), ni symboles (c'est l'écoute sémantique), mais en tant que signes d'expression, signes d'affects. En niant que le spectateur s'attache de plus près aux qualités sonores (comme dans le cas d'une écoute réduite qui est impossible selon lui au cinéma et selon nous encore moins dans le jeu vidéo), ceci lui permet de contrecarrer les expérimentations sonores qui ont cherché une autonomie de la bande-son. Évidemment, Chion reconnaît en certaines occasions que le son possède aussi une qualité qui lui est propre.

<sup>14</sup> Comme le disait Axel Stockburger : « [...] une attitude d'écoute réduite ne sera pas atteinte lorsque nous jouons à des jeux audiovisuels, simplement parce que nous devons construire des relations entre les informations visuelles et sonores que nous recevons » (2003, p. 5, notre traduction). Le jeu vidéo n'étant pas un art linéaire, il est impossible pour le joueur de faire évoluer la « partition » sonore sans donner réponse à l'information que le système lui envoie. Sans progression du personnage-joueur dans le jeu, pas de nouveaux sons. Dans le jeu vidéo, la notion de causalité est donc omniprésente.

retrait, mais aussi pour mettre en évidence certains circuits qui peuvent s'organiser entre ces postures d'écoute et pour souligner le passage du phénoménologique au cognitif – de la visée de l'écoute vers les opérations qui sont mises en œuvre par le joueur – nous avons aussi jugé bon d'ajouter à l'eau de notre bain réflexif les modes d'écoute de Schaeffer que nous avons présentés plus tôt.

Selon ce trio de chercheurs, le jeu vidéo (et le film) sollicite tout d'abord la perception sous un mode préconscient, qui semble fusionner *l'ouïr* et *l'entendre* de Schaeffer. Dans cette catégorie sont rassemblées l'attitude d'*écoute réflexe* – basée sur des réponses auditives réflexes, par exemple un réflexe de défense ou de surprise<sup>15</sup>, impliquées par un son – et l'attitude d'*écoute connotative* qui « met l'accent sur les associations promptes (*early*) que le procédé d'écoute évoque de manière préconsciente » (Tuuri *et al.* 2007, p. 15, notre traduction). Nous constatons ici un passage direct entre *l'entendre* et le *comprendre*, ce qui vient en quelque sorte préparer le terrain de l'écoute causale. Car, s'il est vrai que le joueur ne pourra identifier la source du son de manière certaine que lorsqu'il l'aura vue, en attendant, il pourra très bien *entendre* la menace potentielle qu'elle représente en étant attentif aux qualités plastiques du son. Nous donnerons d'ailleurs suite à cette affirmation au quatrième chapitre pour définir les émotions ressenties par le joueur face à un son.

---

<sup>15</sup> Comme le soulignent Tuuri, Manne-Sakari Mustonen et Antti Pirhonen, David Huron note plusieurs autres types de réponses réflexes tels que les réponses d'orientation et les réponses réflexes liées aux attentes, aux habitudes, à la dissonance sensorielle et à l'attention.

Dans un deuxième temps, l'écoute sera orientée vers la cause des sons. On retrouve ainsi l'écoute causale, mais aussi l'écoute empathique qui a « pour centre d'intérêt les signaux (*cue*) qui peuvent communiquer un état d'esprit » (Tuuri *et al.* 2007, p. 16, notre traduction). Bien qu'intimement liées, l'écoute causale s'intéresse davantage à la dénotation de la cause, alors que l'attitude d'écoute empathique préconise l'étude de ses propriétés connotatives, le tout dans l'optique de caractériser le mieux possible l'événement produisant de ce qui est entendu.

La troisième catégorie d'attitudes est plus intimement liée au contexte dans lequel les sons sont entendus. Elle inclut l'attitude d'écoute fonctionnelle qui « considère la possibilité qu'un son soit utilisé afin de remplir un rôle spécifique, indiqué de façon pragmatique par un son en relation au contexte » (Tuuri *et al.* 2007, p. 16, notre traduction). Cette nouvelle intention d'écoute permet d'ailleurs de récupérer l'attitude d'écoute « navigationnelle » développée par Mark Grimshaw (2008). Selon Grimshaw, certains sons de nature plus statique, tels les sons de l'environnement de jeu, peuvent donner des points de repère et « être associés à un endroit en particulier » (2008, p. 99, notre traduction). Ces sons remplissent des fonctions spatiales, propices à la navigation du joueur dans le jeu. Cette catégorie fait aussi usage de l'écoute sémantique, que nous ne limitons pas à la définition de Chion, la faisant plutôt correspondre au *comprendre* de Schaeffer qui inclut toutes formes significatives comme des symboles sonores très présents dans les mondes de l'horreur et de l'épouvante. Finalement, nous retrouvons le mode d'écoute critique

qui juge de la disposition esthétique d'un son, de la pertinence de son usage en regard du contexte et mesure la réponse du joueur à un son.

Afin de mieux cerner comment ces attitudes d'écoute cohabitent, transposons notre grognement acousmatique de zombie dans le contexte du poste de police de *Resident Evil 2* (Capcom, 1998). Au niveau préconscient, l'attitude d'écoute réflexive produira une réponse immédiate du joueur dirigeant son attention vers le son et permettra une première évaluation de ses qualités comme c'est le cas avec *l'entendre*. De son côté, l'attitude connotative fournira une première impression du son par un jeu d'association puisant sa source dans l'encyclopédie et les attentes du joueur (sentiment de proximité, souvenirs liés au premier jeu de la série et possiblement les films de Romero, etc). En considération de sa source, la cause du son sera identifiée (écoute causale) comme un zombie (à moins que ce son soit entendu pour la première fois où alors un jeu de déduction est nécessaire à la formulation d'une première hypothèse). En fin de compte, l'écoute empathique communiquera des renseignements supplémentaires sur ladite source : le son de ce zombie est-il passif ou agressif? Au niveau du contexte, le son aura, par exemple, un impact sur la progression du joueur et procurera des renseignements sur l'espace (écoute fonctionnelle). Un tel grognement aura une charge sémantique relativement faible quoique la spirale herméneutique puisse inviter à une interprétation (on pourrait y percevoir une forme de souffrance), et alertera le joueur déclenchant vraisemblablement, chez lui, un sentiment d'urgence (écoute critique).

Si toutes ces attitudes d'écoute agissent d'une manière plus ou moins simultanée, il n'en demeure pas moins que c'est la structure d'un jeu vidéo ainsi que les sons eux-mêmes qui appellent certaines de ces dispositions plus que d'autres. Comme nous l'avons mentionné, le joueur ne fait jamais appel à l'écoute réduite qui se prête plutôt à l'analyse de la musique électro-acoustique. Cependant s'il est vrai que l'écoute causale (écouter) et l'écoute sémantique (comprendre) jouent un rôle très important dans le jeu vidéo, l'écoute qualifiante (entendre) est l'essence même des émotions du joueur que nous cherchons à définir. C'est d'ailleurs dans cette perspective que seront revisitées ces attitudes d'écoute au quatrième chapitre.

## **CONCLUSION**

Ce qu'il faut principalement retenir de ce chapitre, c'est que les attentes que le joueur entretient relativement à la jouabilité et la narration des jeux vidéo d'horreur esquissent une pluralité de schémas qui affectent sa façon de percevoir l'environnement du jeu et influencent directement ses actions en réaction à cet environnement. En effet, Perron mentionne que « nous pouvons parler d'une scène présécénarisée selon une perspective non seulement de conception, mais aussi cognitive » (2006b, p. 66, notre traduction). Dans « The Heuristic Circle of Gameplay », cette affirmation de Perron vient en quelque sorte étayer celle de Neisser (1976) qui atteste que « [l]e schéma n'est pas seulement le plan, mais aussi l'exécutant de ce plan. C'est un motif de l'action ainsi qu'un motif pour l'action » (cité dans Perron 2006b, p. 67, notre traduction).

En d'autres mots, nous pouvons affirmer que les schémas du jeu vidéo d'horreur, par le régime de conventions qu'ils impliquent, agissent tout d'abord comme une contrainte de lecture et d'écoute qui organise le travail cognitif et le processus d'apprentissage du joueur en fonction des attentes que ce dernier entretient avec la jouabilité et la narration du jeu. Ce travail, qui, d'un point de vue général, correspond au procédé descendant (*top-down*) actif dans le modèle en spirale d'Arsenault et Perron, force aussi le joueur à ajuster sa posture d'écoute selon les différents états de jeu qui lui sont présentés. Puisque le schéma principal de jouabilité des jeux vidéo d'horreur cherche à opposer le joueur à des menaces monstrueuses, l'objectif prépondérant de ce dernier devient, par la même occasion, la survie de son personnage-joueur à ces affrontements. Pour ce faire, le joueur doit amasser suffisamment d'information avec le procédé ascendant (*bottom-up*) afin de déterminer l'origine et la cause des sons dans l'espace, pour ensuite comparer ces données à son schéma général.

En utilisant les différentes armes théoriques développées dans ce chapitre, il s'agit maintenant de déterminer comment le joueur structure les sons du jeu vidéo d'horreur.

## **CHAPITRE 2**

\*

### **STRUCTURATION DES SONS DANS LE JEU VIDÉO D'HORREUR**

Après avoir exposé les différentes stratégies de l'écoute et démontré comment le joueur reconstruit mentalement l'état du jeu à partir de son travail cognitif, il est temps d'étudier d'un peu plus près la manière selon laquelle le joueur structure les sons lors d'une session de jeu. En plongeant dans les spirales du modèle proposé par Arsenault et Perron, ce chapitre tente de préciser d'un point de vue spécifiquement sonore certains enjeux liés à la localisation et à la cause des sons dans une œuvre vidéoludique d'horreur. Cette section du mémoire a donc pour objectif de répondre aux deux premières questions liées à l'activité de perception sonore du joueur : d'où provient ce son et quelle en est la cause?

#### **2.1. – LES MODÈLES ET LES STRUCTURES SONORES DES ÉTUDES VIDÉOLUDIQUES**

Bien que l'étude du son dans le jeu vidéo soit encore au stade embryonnaire, quelques typologies et catégorisations cherchant à faciliter l'analyse de la structure et la composition sonore des jeux vidéo ont été proposées. D'entrée de jeu, il nous semble important de préciser que ce chapitre ne vise pas la construction d'un tel modèle, mais cherche plutôt à mettre en lumière l'organisation mentale des sons par le joueur lors de son activité ludique. L'exposition des forces et des faiblesses des

quelques modèles existants nous permettra cependant de garnir notre inventaire en vue de l'achèvement de notre mission académique. En effet, grâce à une analyse de ces approches éclectiques, il nous sera possible de dégager une structure d'écoute propre au jeu vidéo d'horreur et d'accumuler quelques outils supplémentaires pour les deux chapitres à venir. Il est à noter, à l'instar de l'approche que nous favorisons dans ce mémoire, que pour chacun des cas décrits ci-dessous, seuls les sons exploités durant les séquences interactives des jeux ont été considérés. La conception sonore des séquences cinématiques préendues, par exemple, n'est pas prise en compte puisque, comme le suggère Sander Huiberts et Richard van Tol, « il existe probablement d'autres cadres ou modèles plus adaptés à l'analyse des sons dans [ce] contexte – nommément les théories sonores cinématographiques » (2008, s.p., notre traduction).

### **2.1.1. – Les modèles cinématographiques et les cadres vidéoludiques précurseurs**

Comme nous l'avons signalé au chapitre précédent, la dimension interactive des jeux vidéo installe un rapport d'écoute différent de celui des films. Ainsi, la simple application de certaines typologies de la bande sonore cinématographique – par exemple en regroupant les sons sous la bannière des matières de l'expression sonore (parole, bruit et musique) ou, comme le suggérait Walter Murch (1985) dans l'anthologie *Film Sound : Theory and Practice*, en subdivisant la priorité d'attention attribuable à un son selon l'avant-plan (*foreground*), le plan mitoyen (*mid-ground*) et l'arrière-plan (*background*) – ne peut qu'accentuer des carences déjà perceptibles

dans le champ du cinéma. Ces deux groupes de notions, qui, de prime abord sont à elles seules insuffisantes à l'analyse sonore filmique, ne nous fournissent pas non plus un aperçu de l'organisation des sons vidéoludiques. Sans renforcer une différenciation qui va de soi entre film et jeu vidéo, notons simplement que l'analyse sonore des jeux vidéo d'horreur requiert des outils construits spécifiquement pour un contexte vidéoludique.

Du côté de la pratique et des études vidéoludiques, quelques chercheurs se sont efforcés de développer des cadres analytiques plus adaptés à leur objet d'étude. Pour des raisons de concision, et puisque ces modèles sont amplement critiqués par Huiberts, van Tol et Mark Grimshaw lors de la création de leur modèle respectif, nous nous limiterons à mentionner leur existence. Il est tout de même important de préciser que les typologies de Troels Folman (2004), de Friberg et Gardenfors (2004), d'Axel Stockburger (2003) et de Röber et Masuch (2005), auxquelles nous pourrions reprocher de privilégier un angle d'approche s'intéressant de trop près à l'intégration des sons dans le code du jeu, ont tout de même fourni des assises théoriques aux deux modèles que nous analyserons plus en détail : le « IEZA Framework for Game Audio » (Huiberts et van Tol 2008) et le modèle sur l'écologie acoustique du jeu de tir à la première personne de Mark Grimshaw (2008). Notons aussi qu'Axel Stockburger fut le premier à emprunter aux études cinématographiques le concept de diégèse qui tient une place essentielle dans notre propre structuration de l'audio vidéoludique du jeu vidéo d'horreur.

### 2.1.2. – Le modèle « IEZA »

Le « IEZA : Framework For Game Audio » (figure 4), développé entre 2005 et 2007 par Sander Huiberts et Richard van Tol, adopte une approche ludologique qui ne se concentre pas uniquement sur les pratiques de la production et de l'implémentation des sons, mais qui vise aussi à « décrire les dimensions de l'audio vidéoludique et à introduire les propriétés conceptuelles de chacune de ces dimensions » (Huiberts et van Tol 2008, s.p., notre traduction). Le cadre analytique IEZA divise les sons en quatre catégories (effet, zone, interface et affect), chacune incluant une pluralité de types de sons. Le modèle est aussi constitué de manière à regrouper les sons selon deux « dimensions » prééminentes : d'un côté, les sons diégétiques et les sons non diégétiques, et de l'autre, les sons qui fournissent de l'information concernant l'activité du jeu et ceux qui offrent de l'information sur le cadre de jeu.

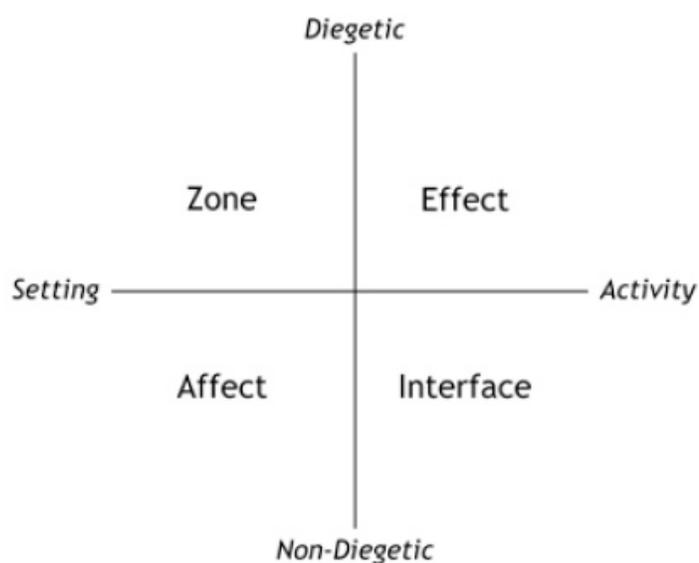


Figure 4 – Le IEZA Framework for Game Audio (Copyright Huiberts et van Tol, 2008)

Du côté diégétique du modèle, il y a tout d'abord ce que les auteurs appellent la catégorie « effet » qui comprend les sons fournissant « une réponse immédiate à l'activité du joueur [...] et un avis immédiat sur les événements déclenchés par le jeu » (Huiberts et van Tol 2008, s.p., notre traduction). Les sons de pas du personnage-joueur, les coups de feu et le cri des monstres font, entre autres, partie de cette catégorie. Ensuite, nous retrouvons la classe « zone » qui est constituée de « sources sonores [...] liées à l'environnement dans lequel se déroule le jeu » (*ibid.*, notre traduction). Nous retrouvons ici les sons traditionnels d'ambiance d'une ville ou d'une forêt. Les auteurs notent comme différence principale entre ces deux groupes que « la catégorie zone se constitue surtout comme une couche cognitive sonore unique plutôt que de sources sonores spécifiques et divisées » (Huiberts et van Tol 2008, s.p., notre traduction). Globalement, la catégorie « zone » sert à installer le cadre de jeu dans une ou plusieurs sections de l'environnement de jeu alors que la catégorie « effet » donne de l'information sur l'activité dans le jeu. Remarquons immédiatement un premier problème lié à cette classification. En effet, les deux catégories ne semblent être qu'une simple reformulation de la typologie de Murch – les sons d'*effet* étant à l'*avant-plan* et ceux de *zone* servant d'*arrière-plan* – qui aurait été adaptée à la dimension interactive des jeux. De plus, si, à ce niveau, le modèle distingue bien la provenance des sons (d'un côté, les événements qui se produisent dans l'environnement, et de l'autre, l'environnement lui-même), il manque nettement de précision pour distinguer la causalité des sons. Qu'est-ce qui provoque ces événements? Un ennemi? Le joueur lui-même? Un événement lié à l'environnement de jeu? Or, pour le joueur de jeux vidéo d'horreur, ces distinctions sont essentielles.

Ensuite, est-il possible qu'un son puisse passer d'une catégorie à l'autre? Cela, le modèle néglige aussi de le souligner, alors que pour le jeu vidéo d'horreur ces « passages », qui selon nous sont aussi possibles avec ce que les auteurs appellent la catégorie « affect » sont au cœur même de plusieurs stratégies de mise en scène sonores.

Par la suite, nous retrouvons la catégorie « interface » et la couche sonore « affect » qui, respectivement, remplissent un rôle similaire aux catégories « effet » et « zone » dans l'espace non diégétique du jeu. Alors que la catégorie « interface » annonce d'elle-même le type de sons qu'elle englobe, les auteurs regroupent dans le groupe sonore « affect » la musique orchestrale des jeux d'aventure et les effets sonores horribles des jeux d'épouvante (faisant probablement référence à la musique atonale caractérisant certains jeux tels ceux de la série *Silent Hill*). Huiberts et van Tol ajoutent aussi que la catégorie « affect » est « un outil très puissant pour les concepteurs permettant d'ajouter ou d'élargir les références sociales, culturelles et émotionnelles [des] jeux » (2008, s.p., notre traduction). Relevons ici un second problème. Selon nous, les menus de l'interface ne sont pas tous non-diégétiques. Il faut distinguer entre les sons produits par les menus d'options du jeu et ceux qui représentent, par exemple, l'ouverture de l'inventaire du personnage-joueur. Ensuite, en observant le modèle dans son entièreté, on peut se demander si les sons des catégories « zone » et « affect » sont les seuls à contribuer à la création de l'ambiance d'un jeu vidéo d'horreur. Inversement, est-ce que les sons d'« interface » et d'« effet » sont les uniques indices de l'activité du jeu?

Le principal reproche que l'on peut adresser au modèle IEZA est, selon nous, de catégoriser les sons selon des fonctions trop larges dans le jeu, laissant ainsi peu de place à la subtilité de la conception sonore. Fournir de l'information sur l'activité du joueur et sur les événements du jeu (effets et interface), installer l'ambiance diégétique (zone) et non diégétique du jeu (affect) sont toutes des fonctions sonores vidéoludiques qui feront l'objet de commentaires plus approfondis au troisième chapitre de ce mémoire. Toutefois, il peut y avoir un danger à catégoriser des sons selon leur fonction dans le jeu. Dans un jeu vidéo d'horreur, non seulement plusieurs sons peuvent jouer une fonction similaire, mais nous considérons surtout qu'un même son peut remplir plusieurs fonctions selon le contexte d'écoute (chapitre 3), ce que les auteurs du modèle IEZA omettent de mentionner. Ainsi, si une musique non diégétique a le pouvoir d'affecter le joueur sur le plan des émotions, nous croyons qu'un son d'effet, par exemple le cri acousmatique retentissant d'un monstre, par son profil morphologique et son contexte, peut lui aussi contribuer à générer de telles émotions et rehausser l'ambiance du jeu. Inversement, une musique interactive peut, en plus de rythmer une séquence d'actions, fournir de l'information sur un événement dans le jeu, par exemple signaler la présence d'un ennemi. De plus, les auteurs n'assurent aucunement la cohérence, dans un même cadre, de catégories qui traitent des différents niveaux de l'expérience vidéoludique. Tantôt, il s'agit d'une cartographie mentale de l'espace (zone), tantôt d'une évaluation du niveau d'interactivité du jeu (effet), tantôt d'un balisage du dispositif (interface), tantôt d'une réaction affective du joueur (affect). Bien sûr, ces catégories sont toutes interreliées,

mais elles ne constituent pas un modèle. Elles évoquent une simple catégorisation de sons qui ne forme pas une structure dynamique à l'image des jeux vidéo.

Puisque nous parlons de structure, nous croyons que l'origine des sons représente une meilleure méthode de classification que leur usage. De plus, bien que le texte de Huiberts et van Tol adopte une approche ludologique et s'éloigne quelque peu des simples questions de conception, les catégorisations formulées par le modèle IEZA correspondent davantage à la représentation d'une organisation centrée sur la production (comment les concepteurs ont-ils regroupé les sons dans leur réflexion) que sur la réception vidéoludique (comment le joueur structure-t-il ces sons en fonction de ses attentes, de son encyclopédie et de son apprentissage).

### **2.1.3. – L'écologie acoustique du jeu de tir à la première personne**

De tous les modèles sonores développés, celui sur l'écologie sonore du jeu de tir à la première personne de Mark Grimshaw est sans contredit le plus complexe, le plus riche et le plus complet. En plus de tenter de catégoriser les sons entre eux, ce modèle a pour objectif d'« élucider le rôle du son dans le jeu de tir à la première personne ainsi que la manière dont ce dernier établit des liens avec les autres éléments du jeu, tels que les images et les joueurs [...] » (Grimshaw 2008, p. 256, notre traduction). Puisque ce modèle fait l'objet d'une thèse doctorale complète, il est difficile de lui rendre pleinement justice à l'aide d'un simple résumé. Nous nous contenterons donc de souligner les forces et les faiblesses du modèle en lien avec nos



La principale force du modèle de Grimshaw est de considérer les sons dans un contexte vidéoludique complet en tenant compte de la relation qu'ils établissent avec l'image et le contexte de jeu. L'auteur a en effet pris le temps de théoriser très finement ces relations. En plus d'aborder les questions du point d'écoute et de l'opposition entre les sons acousmatiques et les causes visualisées, l'auteur explore les notions de causalité et de synchronisme. Ces concepts ainsi que certaines fonctions sonores telles les fonctions spatiales et temporelles développées dans le modèle de Grimshaw seront d'ailleurs étudiés plus en détail dans le chapitre subséquent puisqu'ils sont indispensables à une bonne compréhension du rôle du son dans les jeux vidéo d'horreur. Grimshaw met l'accent sur une approche visant à exposer le jeu vidéo comme un système basé sur l'expérience et l'apprentissage. Cette perspective orientée vers la jouabilité, bien qu'illustrée de manière circulaire chez Grimshaw, nous renvoie tout de même aux préoccupations exposées au premier chapitre par le modèle d'Arsenault et Perron.

Il faut cependant rappeler que le modèle de Mark Grimshaw ne s'intéresse qu'aux sons diégétiques du jeu de tir à la première personne. Si ce choix est parfaitement justifié dans le contexte de son étude, il devient insuffisant une fois transposé dans la nôtre. En effet, certaines stratégies horrifiantes se basent sur l'ambiguïté créée entre les sons émanant de l'espace diégétique et ceux qui se trouvent en surplomb (chapitre 4). Il serait donc impensable de limiter notre étude aux seuls sons diégétiques. Dans la construction de son modèle, Grimshaw propose une taxonomie sonore qui se divise en sons de personnages (*character sounds*), sons

interactifs (*interactable sounds*), sons de réponse (*feedback sounds*) et sons environnementaux (*environnement sounds*). Cette taxonomie est basée sur la classification des fichiers audio qui se retrouve sur le CD-ROM du jeu, ce qui, pour nous, pose problème puisqu'elle ne témoigne pas assez précisément du rapport que le joueur entretient avec les sons. Cette sélection typologique, qui semble pourtant aller en contradiction avec l'approche générale de Grimshaw, a tout de même été privilégiée puisque, selon lui, elle est « une indication de la manière dont le code opère avec le son et de sa relation avec une variété de personnages, d'objets et de lieux dans le jeu » (2008, p. 259, notre traduction), parce que « le nombre de sons [d'une même catégorie] est une indication de l'importance du son dans le jeu » et finalement parce que « cette organisation du son indique quelques-unes des limitations techniques du jeu notamment dans le domaine de la capacité média et la mémoire de l'ordinateur » (*ibid.*, p. 260, notre traduction). Bien qu'une telle approche puisse nous aider à comprendre certains éléments en lien avec l'horizon d'attentes entourant le jeu, elle ne représente pas adéquatement le travail de classement mental des sons effectué par le joueur durant sa séance de jeu. Selon nous, l'approche centrée sur la jouabilité, telle que nous l'avons présentée à l'aide du modèle d'Arsenault et Perron, semble nettement plus adaptée à notre étude puisqu'elle permet plus facilement d'analyser la composition et la structure des sons vidéoludiques en relation avec l'expérience d'un joueur qui s'adonne à un jeu vidéo d'horreur.

#### **2.1.4. – Une approche complémentaire**

Sans avoir l'ambition de fournir un modèle concret visant la classification des sons vidéoludiques sous une structure bien définie, Karen Collins offre tout de même une piste de réflexion intéressante qui vient quelque peu affiner les propositions de Huiberts, van Tool et Grimshaw. Collins suggère qu'en plus de catégoriser les sons en fonction de leur statut diégétique, ils devraient l'être selon leur comportement dans le jeu. À cette fin, elle identifie deux catégories de sons : les sons dynamiques – qui se subdivisent en sons interactifs et sons *adaptifs*; et en sons non dynamiques (voir Collins 2008). Cependant, comme le souligne l'auteure, cette catégorisation n'est pas de tout repos car, dans un jeu vidéo, une instance sonore peut avoir un statut comportemental variable selon le degré d'activité dynamique du jeu. Il n'en demeure pas moins que de prendre conscience que les sons peuvent avoir un comportement précis en regard des événements dépeints par l'état de jeu et en regard des actions du joueur peut faciliter la compréhension de leurs fonctions.

#### **2. 2. – LA DIÉGÈSE VIDÉOLUDIQUE**

Suivant l'état de la question, nous constatons que l'une des acceptations les plus communes d'une structure sonore vidéoludique s'échafaude sur le statut qu'occupent les sons par rapport à la diégèse du jeu. En effet, c'est principalement en regard de la division entre les sons considérés comme appartenant à l'univers vidéoludique (diégétiques ou intradiégétiques) et ceux qui n'en font pas partie

(extradiégétiques ou non diégétiques) que la notion de diégèse a su trouver sa niche dans les études sur le son dans le jeu vidéo. Cependant, nous constatons que chez les auteurs cités précédemment, la notion de diégèse n'est pas toujours traitée selon les mêmes paramètres. En effet, certains proposent une pléiade de dérivations terminologiques visant à préciser le statut supposé des sons en lien aux relations son/environnement de jeu et son/joueur(s). Puisque cette multiplication de préfixes n'est pas sans rappeler le travail lexical effectué par Gérard Genette dans *Figures III*, qui émane, à l'origine<sup>17</sup>, d'une définition erronée ou du moins incomplète désignant « diégèse » et « histoire » comme équivalente, une critique approfondie de ce que nous entendons par diégèse vidéoludique s'impose. Pour un instant, nous effectuerons une digression à notre propos central sur le son, mais ce ne sera que pour mieux y revenir.

### **2.2.1. – La définition de la diégèse**

La définition de diégèse qui sera privilégiée dans le cadre de cette recherche prend source dans la filmologie d'Étienne Souriau, et diffère du concept platonicien et aristotélicien de *diegesis* (voir Boillat 2009 ; Genette 1983). Cette distinction terminologique est nécessaire puisqu'une confusion quant à l'origine du concept est

---

<sup>17</sup> Genette fait amende honorable dans *Palimpseste* (1982) et dans *Nouveau discours sur le récit* (1983) où il entrevoit désormais la diégèse comme « un univers plutôt qu'un enchaînement d'actions » (1983, p.13).

toujours présente dans le milieu anglophone d'où sont issus les textes cités précédemment<sup>18</sup>.

Dans le cadre de cette recherche, nous considérons la diégèse comme « un “monde” produit par la représentation » (Boillat 2009, p. 223) et « reconstitué par la pensée du [joueur] » (E. Souriau cité dans Boillat 2009, p. 221). Plus précisément, en adaptant cette définition à l'objet de cette étude, nous envisageons le niveau diégétique comme « tout ce qu'on prend en considération comme représenté par le [jeu] » et « le genre de réalité supposé par la signification du [jeu] » (E. Souriau cité dans Boillat 2009, p. 222). De plus, suivant la réflexion d'André Boillat, il apparaît nécessaire, « sous peine de réduire la diégèse, comme cela fut souvent le cas [...], à la seule “histoire racontée” » (2009, p. 222), d'apporter une précision essentielle soumise par Souriau dans la préface de *L'univers filmique*. Ce dernier assimile la diégèse à « tout ce qui appartient, “dans l'intelligibilité” [...] à l'histoire racontée, au monde supposé ou proposé par la [simulation fictionnelle du jeu] » (E. Souriau 1953, p. 7). Conséquemment, la diégèse devient donc « l'univers de l'œuvre, le monde posé par une œuvre d'art [dans ce cas-ci le jeu vidéo] qui en représente une partie» (A. Souriau [1990] 1999, p. 581). Cette définition qui n'associe pas directement

---

<sup>18</sup> Cette confusion est possiblement attribuable à l'approche de David Bordwell (1985, p. 16) qui associe directement la *diegesis* platonicienne à l'usage du terme fait par Souriau. Comme Genette, Bordwell crée une synonymie erronée entre diégèse et histoire et ceci se répercute dans les textes cités précédemment. Jørgensen identifie la diégèse comme « le monde fictionnel de l'histoire » suivant la définition donnée dans *Narration in the Fiction Film*. Karen Collins fait aussi référence à la diégèse comme étant « l'espace narratif du jeu » (2008, p. 173, notre traduction). Notons que cette confusion est aussi présente dans les théories cinématographiques que présentent Aumont, Bergala, Marie et Vernet dans *Esthétique du film*. Pour ces auteurs, « [l]a diégèse est donc d'abord l'histoire comprise comme un pseudo-monde, comme univers fictif dont les éléments s'accordent pour former une globalité » (Aumont *et al.* 2001, p. 81).

diégèse et histoire se prête davantage, dans son application, à une œuvre vidéoludique puisqu'elle permet de tenir compte des spécificités des jeux vidéo impliquées par la jouabilité.

### **2.2.2. – La construction de la diégèse vidéoludique**

Comme le souligne Roger Odin, « la question de la diégétisation dépasse de beaucoup le domaine du cinéma : je diégétise chaque fois que je construis mentalement un monde et ceci quelle que soit la nature de la simulation de départ » (2000, p. 18). À la liste médiatique de l'auteur – qui va même jusqu'à inclure « un morceau de musique qui [...] évoque tel ou tel espace-temps » (*ibid.*) – s'ajoute le jeu vidéo. En effet, les jeux vidéo d'horreur permettent l'exécution des opérations nécessaires à produire un « effet de monde » et fournissent « une diégèse pleine en terme d'éléments descriptifs mobilisés » (*ibid.*, p. 23).

Dans un film, la diégèse « fournit les éléments descriptifs dont l'histoire a besoin pour se manifester [...] » (Odin, 2000, p. 22). Toutefois, comme le souligne Odin, « [l]es relations entre diégèse et récit ne fonctionnent pas à sens unique. Dès lors que je me trouve face à un texte narratif, c'est très largement à partir de l'histoire que je reconstruis la diégèse [...] » (*ibid.*). Ainsi, là où le monde permet l'implémentation de l'histoire, l'histoire, elle, fournit les renseignements nécessaires au spectateur pour reconstruire mentalement ce monde. Dans le jeu vidéo d'horreur, les éléments descriptifs du monde ne sont pas fournis uniquement par la structure

narrative, les images et les sons, mais aussi par le système de règles du jeu, et conséquemment par la relation qui se tisse entre le système et le joueur : la jouabilité. La constitution systémique d'un jeu vidéo d'épouvante simule à bien des égards, quoi qu'avec plus de souplesse, les règles du monde réel, ce qui n'est, soit dit en passant, pas un pré-requis pour la constitution de la diégèse vidéoludique. Comme le rappelle Odin, « [l]a capacité d'un langage à produire un effet diégétique n'a rien à voir avec sa capacité à produire l'impression de réalité » (2000, p. 20). À cet égard, tout est une question d'acceptation et de respect des conventions attribuables aux règles du monde. Ainsi, selon Odin, seules trois opérations sont nécessaires afin de diégétiser : la figurativisation, l'effacement du support et la considération que l'espace proposé au spectateur est un espace habitable.

Dans les jeux vidéo d'horreur, l'opération de figurativisation<sup>19</sup> n'est jamais remise en cause puisque le jeu offre tous les constituants audiovisuels nécessaires au joueur pour reconstituer un monde. Par contre, une personne ayant une expérience limitée de ces jeux pourrait s'interroger quant à l'effacement du support. Les jeux vidéo sont en effet d'indéniables objets autoréflexifs qui font régulièrement référence à l'environnement du joueur. Nous pouvons, entre autres, penser à l'affichage de symboles renvoyant au contrôleur – comme dans le cas des cinématiques à actions contextuelles (*quick time events*) ou de certaines manipulations d'objets virtuels

---

<sup>19</sup> Dans « Du spectateur fonctionnalisant au nouveau spectateur : approche sémio-pragmatique », Odin définissait brièvement la figurativisation comme la « construction de signes analogiques » (1988, p. 123). Dans *De la fiction*, l'auteur précise que « l'analogie n'est pas constatée, mais présumée; l'essentiel est que je considère ce qu'on me donne à voir comme représentant des éléments d'un monde, que j'aie ou non la possibilité (ou la curiosité) de vérifier la ressemblance avec ces éléments » (2000, p. 19).

interactifs – ou à la présence de l’interface visuelle qui semble se coller à l’écran. Plus simplement, comme le souligne Ewan Kirkland : « l’entrée physique de données qui est requise des joueurs signifie que leur rôle est continuellement souligné » (2007, p. 403, notre traduction). En effet, la transposition kinesthésique perpétuelle liée au contrôle exercé par le joueur sur son personnage-joueur ne peut que rappeler à l’utilisateur inexpérimenté qu’il participe à une activité vidéoludique. Or, ceci ne signifie pas que le joueur n’arrive pas à s’immerger aussi facilement dans les jeux vidéo que dans les films. Dans un jeu vidéo, l’immersion du joueur dans la diégèse s’effectue à la fois de manière sensorielle, fictionnelle et systémique (voir Arsenault et Picard 2007). Ainsi, en plus de fournir des données visuelles, sonores et fictionnelles, le jeu vidéo d’horreur « demande » à son joueur d’adopter un système de règles qui sont « en quelque sorte superposées aux règles du vrai monde [...] » (Arsenault et Picard 2007, p. 4). En paraphrasant Odin, nous pouvons dire que l’acceptation du jeu en tant que système, vient « mettre en phase » différents éléments qui auraient autrement pu nuire à l’acceptation de l’univers du jeu en tant que monde autonome. L’acceptation du système de règles que le joueur acquiert avec son apprentissage des jeux vidéo permet à l’auto-réflexivité d’être récupérée au profit de son expérience vidéoludique, lui faisant oublier la présence de l’écran.

Les jeux vidéo d’horreur fournissent aussi un espace habitable (quoiqu’hostile) pour un ou plusieurs personnages. C’est d’ailleurs en vertu de ce personnage que la notion de diégèse fut plus amplement définie. Selon Edward Branigan : « la diégèse [...] est le système spatial, temporel et causal d’un personnage

– un assemblage de données sensorielles qui est représenté comme étant accessible, du moins potentiellement, à un personnage. » (1992, p. 35, notre traduction). Puisque, dans le genre qui nous intéresse, l'intégralité des jeux implique l'exploration de l'espace par un personnage, tout nous porte à croire que le jeu vidéo d'horreur laisse place à la diégétisation. Le son, quant à lui, est un des éléments principaux qui intervient dans sa mise en place puisqu'il fournit plusieurs indications spatiales et temporelles (voir chapitre 3) marquant ainsi les limites du monde. Mais comment arrive-t-on à distinguer un son qui appartient à la diégèse d'un autre qui n'en fait pas partie?

### 2.2.3. – Les frontières de la diégèse

Au moment d'aborder le lien que le son entretient avec le joueur et le monde du jeu, le concept de personnage (dans ce cas-ci le personnage-joueur) est d'une grande utilité. Lorsqu'Edward Branigan définit la relation du personnage à la diégèse dans *Narrative Comprehension and Film*, c'est en partie la dimension sonore filmique et sa relation aux personnages qui servent de point de départ à sa théorie. Selon ce dernier :

Un son dans un film [...] est diégétique si le spectateur juge qu'il a été, ou qu'il pourrait avoir été entendu par un personnage. Certains éléments de la projection (ex. la musique d'ambiance) ne sont pas diégétiques car adressés seulement au spectateur. Ces éléments sont « à propos » du monde diégétique du personnage et visent à aider le spectateur dans l'organisation et l'interprétation de ce monde et des événements qu'il renferme. Les éléments non diégétiques ne sont associés à aucun personnage (Branigan 1992, p. 35, notre traduction).

De notre côté, nous pensons que cette relation est toute aussi valide dans les jeux vidéo d'horreur. Nous pouvons donc supposer qu'un son qui pourrait être entendu par le personnage-joueur devrait être considéré comme diégétique, alors qu'un son qui ne pourrait pas l'être serait non-diégétique. Tracer une frontière claire entre les sons qui appartiennent ou non à la diégèse n'est cependant pas toujours évident. Conformément à ce qu'affirme Karen Collins : « l'audio dynamique complique la division traditionnelle entre le diégétique et le non diégétique du son filmique [...] parce que l'audience est directement impliquée dans la présonorisation des sons [...] » (2008, p. 124, notre traduction). Effectivement, le jeu vidéo utilise un système de communication sonore nettement différent des films et certains sons semblent avoir un statut relativement ambigu dans la diégèse. Conséquemment, plusieurs auteurs s'évertuent à multiplier les qualificatifs dans l'optique de représenter tous les liens possibles qu'un son maintient avec le monde du jeu et le joueur. Par exemple, pour Kristine Jørgensen (2008), une musique extradiégétique dynamique qui s'active pour avertir de la présence d'un ennemi est considérée comme transdiégétique externe puisqu'elle aura, par le biais du joueur, un impact sur l'action dans le jeu. Inversement, certains sons émis par le personnage-joueur semblent être directement adressés au joueur, brisant ainsi momentanément, et de manière plus évidente, le quatrième mur du jeu. Ces sons sont cette fois-ci identifiés par Jørgensen comme étant transdiégétiques internes.

Il faut aussi noter qu'en plus de faire appel à plusieurs sons iconiques, les jeux vidéo d'horreur utilisent beaucoup de sons conventionnés<sup>20</sup> qui peuvent avoir un statut diégétique équivoque. Selon Inger Ekman :

Sans connaître la perspective du concepteur de jeu sur le monde<sup>21</sup>, il est quelquefois impossible de déterminer si les sons appartiennent au monde, ou si ce sont des sons à l'extérieur du monde du jeu. Cette décision équivaut à déterminer si le son de grincement d'une poignée de main entre deux personnages de dessins animés est le son actuel de leur main se frottant l'une contre l'autre (diégétique) ou s'il s'agit plutôt d'un son (non diégétique) collé en surplomb de leur poignée de main silencieuse (2005; s.p., notre traduction).

De ce fait, la majorité des jeux faisant partie de notre corpus utilise des sons conventionnés afin de ponctuer certaines actions du joueur. Dans *Resident Evil 4* (Capcom, 2005), lorsque Leon ramasse des munitions, ce geste est accompagné d'un son imitant l'enclenchement d'une arme à feu. Évidemment, prendre une boîte de cartouche ne produit jamais un tel bruit dans le monde réel, mais ce dernier, dans le monde du jeu, sert une fonction de réponse (chapitre 3). Doit-on considérer ce son comme diégétique ou non? Il nous apparaît que cette décision doit être prise selon le contexte générique et surtout vidéoludique (au sens de ses mécaniques) d'un jeu. Avant de se lancer dans l'élaboration d'une terminologie supplémentaire, il nous semble préférable d'évaluer les besoins de notre étude.

---

<sup>20</sup> Nous entendons par sons conventionnés (ou sons de remplacement) les sons qui viennent se substituer, pour des raisons de limite technique ou d'efficacité, à des sons qui auraient dû être entendus dans l'univers diégétique. Par exemple, dans *Silent Hill Origins* (Konami, 2007) si Travis ramasse une barre de fer sur le sol, plutôt que d'entendre le son de frottement entre le métal et le bois de la table, le joueur entendra un timbre sonore. Ce son, qui semble entretenir un lien plutôt ténu avec l'univers diégétique à l'image du « mickeymousing » des films d'animation, sera tout de même considéré comme diégétique selon notre définition. Il en va de même pour les cliquetis entendus lorsque le joueur explore l'inventaire de Leon dans *Resident Evil 4* et le bruit de chargement de fusil à pompe lorsque ce dernier sélectionne une arme.

<sup>21</sup> Nous supputons qu'Ekman fait ici référence au monde du jeu, et non pas à la vision qu'a le concepteur sur le monde « en général ».

Dans un jeu vidéo d'horreur, ce qui importe principalement pour le joueur est de déterminer si un son perçu découle ou non d'une action ou d'un événement qui se déroule dans l'environnement de jeu. Puisque ces jeux sont basés sur la survie du personnage-joueur, le joueur doit plus particulièrement repérer les événements sonores représentant une menace à l'intégrité physique de son personnage. Pour cette raison, nous proposons d'aborder la division entre le diégétique et le non diégétique selon l'approche favorisée par Mark Grimshaw dans son analyse de l'écologie acoustique du jeu de tir à la première personne. Un son sera donc considéré diégétique « s'il émane de l'environnement, des objets et des personnages du jeu et est défini par cet environnement, ces objets et ces personnages. [...] ». En d'autres mots, pour qu'un son de [jeu vidéo d'épouvante] soit diégétique, il doit découler d'une entité du jeu durant la partie » (Grimshaw 2008, p. 224, notre traduction). Cette définition nous permet de récupérer, au profit du monde simulé, tous les sons conventionnés et les sons d'interface reliés aux personnages du jeu. Cela nous évite ainsi de nous embourber dans la question de la transdiégétisation.

De leur côté, les sons non diégétiques « renvoient à tous les événements sonores qui précèdent et suivent [les séquences] de jouabilité; ce qui inclut une variété de sons d'interface quand le joueur interagit avec les configurations de jeu ou de niveau [...] » (Grimshaw 2008, p. 225). Par contre, contrairement à Grimshaw,

nous considérons comme extradiégétique<sup>22</sup> la musique dynamique (voir Collins, 2008) entendue durant la session de jeu puisqu'elle est étroitement liée avec les événements et les actions qui se déroulent dans le jeu. Les sons non diégétiques pourront être évacués de cette recherche puisqu'ils ne se manifestent pas dans les segments de jouabilité. La musique extradiégétique, sous toutes ses formes (orchestrale ou atonale), sera par contre conservée.

#### **2.2.4. – Les limites de la diégèse comme unité structurante**

Déterminer si un son est produit par un événement ou une action présente dans la diégèse du jeu n'est pas suffisant pour dresser un portrait efficace de la structure interne du son dans le jeu d'épouvante. En effet, les sons peuvent être générés par différentes instances présentes autant dans la diégèse qu'à l'extérieur, chaque son ayant une valeur informative variable. Une identification précise des sons est indispensable afin de localiser les sources de danger réel dans le jeu. On notera que dans les jeux vidéo d'horreur, et plus particulièrement ceux d'épouvante, la difficulté que représente cette tâche devient même l'une des stratégies horribles des jeux (chapitre 4).

---

<sup>22</sup> Se basant sur les propos de Chion, Grimshaw établit que les sons extradiégétiques conservent un lien direct avec l'action qui se déroule dans le jeu. Puisque la musique du jeu de tir à la première personne n'entretient généralement pas de lien étroit avec les événements du jeu, Grimshaw préfère utiliser le terme non diégétique.

### 2.3. – LES GÉNÉRATEURS SONORES

Tel que nous venons de l'expliquer, la distinction entre les sons diégétiques et non diégétiques joue un rôle essentiel dans la jouabilité du jeu d'épouvante puisqu'elle permet au joueur d'effectuer une catégorisation de base des menaces tangibles pour son personnage-joueur. Mais, tous les sons émanant de la diégèse ne désignent pas que des ennemis. Ils servent, entre autres, à donner « vie » à l'environnement de jeu, à ponctuer les actions du joueur, à développer l'ambiance horrifiante, etc. Ainsi, afin de bien catégoriser les sons, un système de qualificatifs plus élaboré devient nécessaire. Jusqu'ici, nous avons parlé de sources sonores en rapport principalement aux écoutes causale et fonctionnelle qui structurent la majeure partie de l'écoute vidéoludique. Cependant, comme le spécifiait Michel Chion : « un son n'a souvent pas qu'une source, mais deux au moins, voire trois ou plus encore » (1990, p. 27). En adaptant l'exemple de Chion, nous pourrions dire que lorsqu'un projectile tiré par le personnage-joueur atteint un monstre en pleine poitrine, les sources du son produit par cet impact représentent à la fois la chair du monstre et la balle de fusil (qui sont évidemment les causes simulées du son). Conséquemment, nous considérons que classifier les sons en lien avec leurs sources n'est pas une option recevable puisque celles-ci sont trop nombreuses et souvent indéterminées. Dans le cadre de cette recherche, nous proposons plutôt une classification s'intéressant à la cause des sons dans le jeu axée sur un concept emprunté à Kristine Jørgensen : le générateur sonore.

La notion de générateur sonore, développée par Jørgensen dans le cadre d'un article sur les sessions de combat joueur-contre-joueur dans *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004), se veut très constructive. Comme l'auteure l'explique : « le générateur d'un son n'est pas équivalent à la source du son. Alors que la source est l'objet qui produit physiquement (ou virtuellement) le son, le générateur est la cause de l'événement qui produit le son » (Jørgensen 2008, s.p., notre traduction). Si nous en revenons à l'exemple donné au paragraphe précédent, le son produit par l'impact de la balle pénétrant dans le thorax du monstre est généré par la transposition de l'action du joueur sur l'axe diégétique. Le joueur, par l'entremise de son personnage-joueur, est ainsi responsable de l'émission du son. Cette conclusion est aussi applicable au grognement de douleur qui est exprimé par le monstre en de telles circonstances. En effet, bien que le monstre soit la source unique de cette plainte, l'action du joueur demeure la cause de l'événement qui génère le son. Non seulement ce concept permet de catégoriser efficacement les sons en accordance aux modes d'écoute principalement utilisés par le joueur, mais favorise également l'attribution de certaines des fonctions sonores vidéoludiques qui seront développées au chapitre suivant. La notion de générateur, par sa flexibilité, nous permettra de dresser un portrait simple mais efficace de la structure sonore des jeux vidéo d'épouvante telle que construite par l'activité cognitive du joueur.

Dans son étude, Jørgensen regroupe les sons vidéoludiques selon cinq grandes catégories de générateurs : les sons générés par le joueur, les sons produits par les alliés et les ennemis, les sons engendrés par l'environnement de jeu et finalement,

ceux propagés par le système de jeu. Si certains jeux vidéo d'horreur proposent une interaction entre des personnages non-joueurs – par exemple, Luis dans *Resident Evil 4* – et d'autres, comme *Resident Evil 5* (Capcom, 2009), *Left 4 Dead* (Valve Software, 2008) ou *Obscure 2 : Aftermath* (Hydravision Entertainment, 2008) offrent la possibilité de jouer en mode coopératif, la grande majorité des jeux appartenant à ce genre vidéoludique privilégient la solitude du personnage-joueur. Dans ce cas, les alliés se font généralement très rares et c'est pourquoi, dans le cadre de cette recherche, l'accent sera porté sur les sons générés par le joueur, les ennemis, l'environnement de jeu et le système de jeu<sup>23</sup>.

Afin de pouvoir mieux apprécier les possibilités structurelles offertes par la notion de générateur sonore, il apparaît essentiel de décrire chacun d'eux. Ces portraits seront tracés à partir des définitions proposées par Kristine Jørgensen dans son article « Audio and Gameplay : An analysis of PvP Battlegrounds in World of Warcraft »<sup>24</sup> et enrichis par notre expérience des jeux vidéo d'horreur et notre définition personnelle de la diégèse vidéoludique.

---

<sup>23</sup> Notons qu'il peut tout de même arriver d'entendre des sons produits par des alliés et des personnages neutres. Tout comme les sons ennemis, ils sont produits de manière externe à la perspective du joueur. Il faut cependant apprendre à les distinguer des sons ennemis car, dans la majorité des cas, ils ne requièrent pas un traitement proactif de la part du joueur.

<sup>24</sup> Il est à noter que *World of Warcraft* n'est pas un jeu vidéo d'horreur. C'est pourquoi des ajustements de définition sont nécessaires pour adapter le concept de générateur à notre corpus vidéoludique.

### 2.3.1. – Les sons générés par le joueur

« Un son généré par le joueur est un son qui est causé par l'action du joueur. Si un joueur n'est pas activement impliqué dans la production du son, il n'est pas le générateur du son » (Jørgensen, 2008; s.p., notre traduction). Selon notre argumentation au point 2.2.3, les sons produits par le joueur lors de la session de jeu sont tous diégétiques<sup>25</sup>. Dans *Resident Evil* (Capcom, 1996), les sons produits par les pas du personnage-joueur, les coups de feu tirés en direction des ennemis, les ouvertures de portes, les grognements émis par les zombies qui se font découper par le couteau de Chris Redfield, l'ouverture du menu de Chris ou de Jill Valentine sont tous des exemples de sons générés par le joueur. Il est important de noter que ce type de sons est considéré comme étant dynamique interactif (voir Collins, 2008) puisqu'il découle de l'interaction entre le joueur et le système de jeu. Suivant la réflexion de Jørgensen :

[l]a fonction informative prédominante d'un son généré par le joueur est de fournir des renseignements sur le potentiel d'utilisation (*usability*) [des éléments du jeu], ou plus spécifiquement de transmettre une réponse [du système] puisqu'il est [audible] immédiatement suivant l'action du joueur (Jørgensen, 2008, s.p., notre traduction).

Toujours selon l'auteure, les sons générés par le joueur fournissent aussi de l'information sur l'espace, parfois sur la temporalité, ainsi que sur l'état du personnage-joueur (Jørgensen 2008). Selon la définition générale de ce type de générateur sonore, nous croyons pertinent d'ajouter que ces sons peuvent aussi

---

<sup>25</sup> Dans son article, Jørgensen identifiait les sons générés par le joueur comme étant soit diégétiques soit transdiégétiques. Nous avons pour notre part décidé d'éviter la question de la transdiégétisation.

donner de l'information sur l'état des ennemis puisque, par exemple, dans *Resident Evil 4*, le son expiratoire produit par un Ganado diffère si l'hôte des Las Plagas est simplement blessé ou s'il est abattu.

### **2.3.2. – Les sons générés par les ennemis**

Les sons générés par les ennemis sont « produits de manière externe à la perspective du joueur, en étant détachés des actions du joueur et en émergeant de l'environnement de jeu ». (Jørgensen, 2008, s.p., notre traduction). Les sons générés par les ennemis sont tous diégétiques et interactifs puisqu'ils sont conséquents de la progression du joueur dans le jeu et constituent souvent la réponse du jeu aux actions du joueur. Les sons générés par les ennemis « transportent de l'information spatiale [orientation et identification] en relation avec un certain niveau de présence et fournissent des indications sur des changements de l'état [du personnage-joueur] » (Jørgensen, 2008, s.p., notre traduction). Nous ajoutons que ces sons jouent un rôle dans la progression du joueur et doivent être traités avec un sentiment d'urgence plus élevé que les autres sons requérant, comme le mentionne Jørgensen, une attitude proactive du joueur à leur égard.

### **2.3.3. – Les sons générés par l'environnement de jeu**

Dans son étude sur les séances de jeu joueur-contre-joueur dans *World of Warcraft*, Jørgensen ne prend pas le temps d'approfondir ce qu'elle entend par « sons

générés par l'environnement de jeu » puisque ces derniers jouent un rôle secondaire dans la démonstration de son hypothèse. À l'opposé, les sons environnementaux jouent un rôle primordial dans la construction d'un jeu d'épouvante. Les sons générés par l'environnement de jeu sont très similaires à ce que Huiberts et van Tol identifient comme des sons de zone puisqu'ils sont directement liés à l'espace dans lequel se déroule le jeu. Cependant, bien que nous adhérons à l'idée que la majorité de ces sons soient utilisés pour construire l'ambiance du jeu, nous nous refusons de limiter leur rôle à cette tâche. Les sons environnementaux donnent aussi de l'information sur l'espace du jeu, favorisant ainsi l'attitude d'écoute « navigationnelle » de Grimshaw, ainsi que sur l'état du jeu.

#### **2.3.4. – Les sons générés par le système de jeu**

Quant à eux, les sons générés par le système de jeu sont, de l'aveu de Jørgensen, de loin ceux qui portent le plus à l'interprétation. L'auteur les définit comme des sons « générés par le système, afin de fournir l'information qu'un [personnage-joueur] ne peut produire par lui-même, et qui transportent les renseignements directement liés aux règles du jeu ainsi qu'à propos de l'état de jeu et [du personnage-joueur] » (Jørgensen, 2008, s.p., notre traduction). Dans les jeux vidéo d'horreur, ce type de sons est plutôt rare puisqu'il est principalement symptomatique de certains modes de jeu multijoueur, par exemple, lorsque le système signale la réapparition du personnage-joueur après que celui-ci soit tombé au combat ou lorsqu'un son de fanfare est entendu après la capture du drapeau dans le

mode de jeu éponyme. Suivant l'approche de Jørgensen, il y aurait tout de même certaines exceptions à la règle. Le bruit blanc, accompagné de battements de cœur sourds, qu'on peut entendre dans *Resident Evil 5* lorsque Chris ou Sheva sont grièvement blessés, pourrait correspondre à cette description puisqu'il n'est généré par aucun joueur ou ennemi. Ce son serait plutôt généré par le système de jeu pour avertir le joueur que son personnage-joueur a besoin d'une assistance médicale immédiate. Cependant, suivant notre définition personnelle de la diégèse, ce son est plutôt généré par un ennemi, puisqu'il découle directement de l'action de l'antagoniste sur l'état du personnage-joueur. Il en serait d'ailleurs de même des sons de fanfare puisque causés par une action diégétique. Conséquemment, et selon les besoins de notre étude, nous prétendons que les sons générés par le système se limitent à l'espace extradiégétique, signifiant que les musiques, interactive et *adaptive*, sont gérées par ce type de générateur. En effet, même si la musique joue souvent un rôle affectif (chapitre 3), elle sert aussi de fonction préparatoire et d'identification (chapitre 3). C'est ainsi que, dans *Alone in the Dark : Inferno* (Eden Games, 2008), la musique s'active signalant la présence d'ennemis dans l'environnement rapproché du joueur.

## CONCLUSION

Si un joueur de jeu vidéo d'horreur espère que son personnage-joueur survive, il est indispensable qu'il arrive à structurer mentalement les sons qu'il entend. Cherchant à tout prix à déterminer leur point d'origine, l'espace et leur cause, le joueur active les

procédés cognitifs présentés au premier chapitre et fait appel aux différentes postures d'écoute qui l'aideront dans cette tâche. Conscient que les jeux vidéo d'horreur s'enracinent dans un univers simulé, le joueur sait que la diégèse et sa frontière représentent la structure sonore de base qui déterminera, dans un premier temps, si un son est produit par une instance directement présente dans l'environnement de jeu, ou s'il est produit en surplomb de ce monde. Cette première catégorisation l'aidera à juger si, par rapport à ses objectifs, un son a un potentiel d'actualisation plus imminent qu'un autre.

Cependant, pour favoriser la survie du personnage-joueur, la structure mentale que le joueur utilise pour se représenter le jeu doit être beaucoup plus précise. C'est pourquoi nous avons aussi présenté la notion de générateur sonore, une représentation, selon nous, plus fidèle à la classification mentale du joueur durant son activité de jeu et qui n'effectue pas un glissement vers une typologie tirée de la production des jeux. Non seulement ce concept, qui se divise entre les sons générés par le joueur, les ennemis, l'environnement de jeu et le système de jeu, permet-il de déterminer avec plus d'exactitude à quelle catégorie de causes appartient un son donné, mais est aussi favorable à l'intégration de différentes fonctions sonores que nous vous proposons maintenant d'explorer.

## CHAPITRE 3

\*

### LES FONCTIONS DU SON DANS UN JEU D'ÉPOUVANTE

Après avoir exploré comment le joueur structure les sons lors de son activité vidéoludique, il est maintenant temps, dans le présent chapitre de répondre à la troisième question que se pose le joueur : à quoi sert ce son? Dans les jeux vidéo, les sons ont plusieurs fonctions; ils contribuent à l'immersion du joueur dans le jeu, construisent l'ambiance de l'environnement vidéoludique et fournissent une part de l'information qui est utilisée par le joueur dans une perspective de jouabilité. Cependant, nous basant sur la réflexion de Jørgensen, nous disons que les sons remplissent deux rôles principaux. Dans un premier temps, « l'audio vidéoludique a le rôle prépondérant de supporter le système de l'utilisateur » (Jørgensen 2006, p. 48, notre traduction) et, deuxièmement, il doit « maintenir un sentiment de présence dans un monde fictionnel » (*ibid.*, notre traduction). Notons que ces deux fonctions ne travaillent pas indépendamment, mais se combinent, « créant une situation où l'information sur le potentiel d'utilisation (*usability*) [...] s'intègre à un sentiment de présence dans le monde simulé » (Jørgensen, 2008, s.p., notre traduction).

### 3.1. – SON ET (DOUBLE) CAUSALITÉ

Pour arriver à remplir les rôles indispensables exposés par Jørgensen, nous croyons que les sons ont, en premier lieu, la tâche de créer un sentiment de causalité avec les images (par extension avec le monde du jeu) et avec les actions du joueur. Ce double niveau de causalité – 1) entre sons et images (événements) et 2) entre sons/images et actions du joueur – est au centre de l'expérience vidéoludique du jeu vidéo d'horreur. En fait, sans ce double rapport, la majorité des fonctions vidéoludiques sonores étudiées dans ce chapitre ne pourraient prendre forme, et, par conséquent, la jouabilité et l'immersion en seraient négativement affectées.

Jusqu'à maintenant, à l'exception d'un rapide détour sur la question du point de vue au premier chapitre, nous avons abordé le jeu vidéo d'horreur essentiellement au niveau sonore. Toutefois, une œuvre vidéoludique étant un objet audiovisuel, il est inconcevable d'évaluer le travail effectué par les sons sans minimalement traiter des rapports qu'ils entretiennent avec l'image. Effectivement, l'une des fonctions majeures du son est de valider ce que l'image montre – l'image sanctionnant réciproquement ce que le son donne à entendre – confirmant ainsi certains des événements du jeu. Comme le rappelle Anderson (1996) : « La perception est une activité de saisie de données. Quand elle se produit simultanément sous deux modes sensoriels ou plus, elle est un procédé de comparaison d'information, une recherche active de confirmation transmodale » (cité dans Grimshaw 2008, p. 133, notre traduction). De plus, comme l'ajoute Grimshaw : « Ceci ne fonctionne pas seulement

au niveau perceptuel, nos yeux réaffirmant par association ce que nous entendons [et vice versa], mais travaille aussi à un niveau cognitif supérieur [...] » (2008, p. 133, notre traduction), ce qui permet d'induire du sens à partir de la narration et de reconstruire le *Game`* du modèle d'Arsenault et Perron. Cette relation qui se tisse entre les images et les sons permet aux conventions du monde simulé de s'installer et, comme le souligne Grimshaw, à cet égard, « [...] il devrait y avoir une assignation cohérente entre l'image et le son ainsi que les événements et le son pour que chacun puisse renforcer l'effet produit par l'autre » (2008, p. 130, notre traduction).

Il ne faut cependant pas oublier qu'en plus d'être un objet audiovisuel comme le film, le jeu vidéo est aussi un média interactif. Le travail effectué sur les images et les sons se doit donc d'établir un sentiment de causalité entre les actions du joueur qui se résument souvent aux manipulations exercées sur les bâtons analogiques et/ou les boutons du contrôleur, et les actions du personnage-joueur. Cette relation primordiale à l'établissement des conventions du jeu vidéo d'horreur est en grande partie responsable de l'effet de présence et de l'engagement du joueur dans le jeu, puisqu'elle appuie, de manière sensorielle, le sentiment conféré par le potentiel d'action (*agency*)<sup>26</sup> du joueur. Afin d'illustrer comment se construit ce double niveau de causalité, et mieux saisir comment les différentes fonctions des sons opèrent dans un jeu vidéo d'horreur, nous avons choisi quelques concepts développés dans le cadre

---

<sup>26</sup> Janet Murray, dans *Hamlet on the Holodeck* définit l'« agency » comme étant « le pouvoir satisfaisant de faire des actions significatives, et de percevoir les résultats de nos décisions et de nos choix » (1997, p. 126, notre traduction).

des théories sonores cinématographiques qui se prêtent bien à l'étude du jeu vidéo. En outre, nous les avons enrichis d'exemples tirés de jeux vidéo d'horreur.

### **3.1.1. – Le synchronisme et le rendu**

Dans le monde « réel », les sons émanent directement des objets qui les produisent. Dans un rapport d'écoute directe, l'auditeur d'un son associe ce dernier à sa cause réelle. Par contre, lorsque cet auditeur joue à un jeu vidéo, les bruits qu'il entend sont plutôt transmis par un système de son et les images qu'il voit ne représentent pas les causes réelles de ces sons. Dans ce contexte vidéoludique, la causalité qui permet au joueur d'associer un son à sa source visualisée est plutôt créée par deux phénomènes audiovisuels : 1) le synchronisme, qui se construit avec des points de synchronisation et le phénomène de synchrèse; et 2) le rendu.

Tout d'abord, examinons la question du synchronisme. Comme l'explique Michel Chion, un point de synchronisation est « [...] un moment plus saillant de rencontre synchrone entre un moment sonore et un moment visuel concomitant [...] » (2003, p. 430). Plus largement, on peut parler de synchrèse :

Nom forgé que nous donnons à un phénomène psychophysiologique spontané et réflexe [...] qui consiste à percevoir comme un seul et même phénomène se manifestant à la fois visuellement et acoustiquement la concomitance d'un événement sonore ponctuel et d'un événement visuel ponctuel, dès l'instant où ceux-ci se produisent simultanément, et à cette seule condition nécessaire et suffisante (Chion 2003, p. 433).

Ainsi, si la simultanéité du « bang » produit par un coup de feu et l'image de la flamme jaillissant d'une arme représente un bon point de synchronisation, l'association entre le bruit de roulement métallique et l'image du métro qui parcourt les rails dans *Alone in the Dark : Inferno* est plus largement attribuable au phénomène de synchrèse. Cette causalité entre les sons et les images installe ainsi une sensation de cause à effet entre les sons et les événements. Un monstre se déplace, on entend le bruit de ses pas; un véhicule accélère, le bruit de son moteur s'intensifie. Pour décrire ce phénomène causal et l'étendre à l'intégralité du monde simulé, Grimshaw parle de meta-synchrèse « dans laquelle l'entièreté de l'espace sonore [...] est rattachée par la perception, non seulement aux images à l'écran, mais aussi au lieu tout entier d'un segment particulier de l'environnement de jeu (incluant des éléments qui ne sont pas visualisés) » (2008, p. 195, notre traduction).

Nous ajoutons que la rencontre du son avec l'image synchronisée à l'action du joueur permet à ce dernier de créer un lien entre le fait d'appuyer sur le bouton de son contrôleur et le coup de feu tiré sur l'axe diégétique du jeu. Ceci dénote d'ailleurs une différence importante entre la valeur d'un point de synchronisation dans un jeu vidéo et celle présente dans un film. Au cinéma, les points de synchronisation ont une valeur plus forte, faisant de l'amalgame son / image un événement esthétique, tout en créant des enjeux narratifs et affectifs. Cette valeur des points de synchronisation provient en partie du fait que le spectateur est entièrement soumis à leur soudaineté, à leur vie autonome et indépendante. Par exemple, le point de synchronisation d'un coup de feu est d'autant plus saillant qu'il est hors de notre contrôle au cinéma. En ce

sens, le choc matériel est en même temps un choc perceptif et affectif. Dans le jeu vidéo d'horreur, les points de synchronisation peuvent aussi avoir cette valeur lorsqu'utilisés en concordance avec un événement hors du contrôle du joueur. De cette manière, ils participent activement à la création d'effets de surprise (chapitre 4). Cependant, les points de synchronisation qui coïncident avec les actions du joueur prennent moins une valeur esthétique qu'une valeur pragmatique, le coup de feu et le point de synchronisation étant le produit d'une volonté en acte. Ces points de synchronisation deviennent alors la preuve concrète de l'influence du joueur sur le monde virtuel du jeu. Ils contribuent grandement au sentiment insufflé par le potentiel d'action et participent à l'effet de présence. Dès lors, ces points saillants de synchronisme jouent un double rôle et encouragent un raffinement de l'écoute. De cette dernière résulte un meilleur ajustement des décisions prises par rapport aux volontés et aux réflexes du joueur, avec l'objectif, en fin de compte, de convaincre ce dernier du réalisme de l'environnement sonore.

Sur ce point, la concordance entre image et son n'est pas suffisante pour créer une association. Afin de véritablement produire un sentiment de causalité entre les événements dépeints et les sons, il faut aussi que ces derniers soient minimalement adaptés à leur situation. Lorsque le personnage-joueur se déplace sur différentes surfaces, qu'il décharge à bout portant son arme sur un ennemi ou qu'il écoute un monstre hideux rugir de colère, le joueur s'attend à ce que les sons émis en lien avec l'image de ces événements correspondent à ses attentes. Pour être efficaces, les sons doivent donc avoir un bon rendu, signifiant que « le son est reconnu par le [joueur]

comme vrai, efficace et adapté, non s'il reproduit le son que fait dans le réel le même type de situation ou de cause, mais s'il rend les sensations, pas spécifiquement sonores, [...] associées à cette cause ou à la circonstance [...] » (Chion 1990, p. 94). Le traitement appliqué à un son en temps réel peut lui aussi contribuer à la qualité de ce rendu. Par exemple, si un coup de feu est tiré dans un large entrepôt, l'ajout de réverbération, correspondant aux dimensions et à la matérialité des lieux, adapte le son à sa situation spatiale.

### **3.1.2. – La valeur ajoutée, et les effets audiovisiogènes**

Si cette combinaison de synchronisme et de rendu est si efficace, c'est que, tout comme dans un film, le lien unissant les sons et les images produit un effet de valeur ajoutée, qui est décrite par Chion comme une « [v]aleur sensorielle, informative, sémantique, narrative, structurelle ou expressive qu'un son entendu dans une scène nous amène à projeter sur l'image, jusqu'à créer l'impression que nous voyons dans celle-ci ce qu'en réalité nous y "audio-voyons" » (2003, p. 436). Ce concept, qui s'inscrit directement dans le contrat audiovisuel de Chion, fait appel à ce que l'auteur nomme des effets « audiovisiogènes ». Ces derniers se distribuent selon quatre catégories : 1) des effets de sens, d'atmosphère, de contenu; 2) des effets de rendu et de matière (indices sonores matérialisants), créant des sensations d'énergie, de textures, de vitesse, de volume, de température, etc. ; 3) des effets scénographiques concernant la construction d'un espace imaginaire et 4) des effets concernant le temps et la construction d'un phrasé temporel (Chion 2003, p. 420). Cette multitude d'effets

audiovisiogènes est primordiale aux jeux vidéo d'horreur puisqu'elle contribue à rendre le monde simulé plus crédible, participant du même coup à l'« invisibilisation » du dispositif technique du jeu. Par exemple, les effets audiovisiogènes donnent une impression de puissance à un coup de feu qui n'est, pour le système de jeu, qu'un simple calcul mathématique. Ils peuvent aussi octroyer une texture organique à un monstre. Dans *Dead Space*, le son gluant qui accompagne l'impact d'un tir de pistolet au plasma, faisant exploser les entrailles d'un nécromorphe en une masse difforme et cramoisie, aide le joueur à percevoir cette éviscération comme réelle, alors qu'il assiste plutôt à une simple translation de polygones à l'écran. La relation causale, que ces effets aident à établir entre les sons, les images, les événements du jeu et les actions du joueur, remplit un rôle important pour l'immersion du joueur dans la diégèse du jeu en plus de lui fournir les renseignements nécessaires à sa progression dans celle-ci.

### **3.2. – LES FONCTIONS SONORES SYSTÉMIQUES**

D'entrée de jeu, permettez-nous un petit aparté. Afin de percevoir ce chapitre comme un tout, il faut comprendre que les fonctions systémiques, immersives et affectives fonctionnent de pair, soutenant le système du joueur tout en favorisant l'effet de présence et son implication émotionnelle. Il est cependant difficile de les présenter avec concision tout en démontrant les liens qui se tissent entre elles, car ils sont trop nombreux. Nous avons donc délibérément choisi une approche typologique qui, selon nous, sert mieux les objectifs du mémoire. Nous sommes toutefois très

conscients que l'analyse du son dans le jeu vidéo se doit de montrer à quel point ces fonctions sont en interrelation, comment elles se renforcent ou au contraire se parasitent, comment elles s'agencent entre elles et s'influencent. Nous tenterons, à quelques reprises, de faire ressortir ces liens, mais nous réservons principalement cet exercice à une éventuelle thèse de doctorat, puisqu'une étude simultanée de plusieurs genres vidéoludiques permettra une meilleure exposition des relations qui se tissent entre toutes ces fonctions. Il nous sera en effet possible d'ajouter une facette théorique supplémentaire qui exposera pourquoi certaines fonctions sont de connivence à un type de jeu et non à un autre. Pour l'instant, il s'agit de garder en mémoire que la majorité des sons dans un jeu vidéo d'horreur ont à la fois des valeurs informatives, sémantiques et affectives qui s'influençant mutuellement donnent « vie » à l'expérience vidéoludique. Dans un premier temps, nous vous présentons les fonctions systémiques, qui servent plus spécifiquement à supporter le système du joueur et qui font appel plus précisément aux écoutes causale, fonctionnelle et sémantique du joueur.

Comme nous l'avons spécifié en introduction de ce chapitre, certaines fonctions sonores sont plus étroitement liées aux mécaniques de jeu. En nous appuyant une fois de plus sur le modèle d'Arsenault et Perron, nous remarquons qu'ici, les sons vidéoludiques servent deux fonctions indispensables à la jouabilité :

1) donner de l'information sur l'état du jeu et 2) et fournir un retour d'information sur l'activité du joueur<sup>27</sup>.

Afin de mieux illustrer comment la conception sonore arrive à fournir une telle information, nous avons dégagé six catégories de fonctions – les fonctions spatio-temporelles, préparatoires, de réponse, d'identification, de structure et de progression – qui, collectivement, travaillent à remplir ces missions. Certaines de ces fonctions ont été développées à partir de concepts ou de termes proposés par Collins, Grimshaw, Jørgensen et Whalen. Cependant, jugeant certaines de leurs affirmations incomplètes ou imprécises, nous les avons comparées, critiquées, parfois même combinées et complétées afin de les rendre plus précises et mieux adaptées au jeu vidéo d'horreur. Cette nécessité d'ajustement est motivée principalement par la différence entre les approches et les corpus d'analyse des auteurs et les nôtres. Il existe souvent une disparité entre les théories originales et ce que nous avançons dans ce mémoire. Pour pallier ces écarts, nous avons occasionnellement retravaillé la définition des termes et illustré chaque cas de fonction à l'aide d'exemples tirés d'œuvres vidéoludiques d'horreur.

Notons aussi que chacune des catégories nommées précédemment renferme une pluralité de sous-fonctions qui seront, elles aussi, décrites dans ce chapitre, suivant un procédé identique à celui utilisé pour définir les fonctions primaires. S'intéressant à un genre vidéoludique bien précis, la liste des fonctions mentionnées

---

<sup>27</sup> Pour immédiatement préciser cette union entre fonctions systémiques et affectives, notons que le son est autant une donnée informative qu'un effet sensible qui lui procure une sensation d'influence.

ci-haut n'est pas exhaustive et une étude plus approfondie des autres variantes de jeux vidéo pourrait très certainement contribuer à élargir le spectre des fonctions sonores vidéoludiques. Il importe aussi de noter que la plupart de ces fonctions opèrent simultanément ou se jouxtent diachroniquement. Les questions des affordances et du contexte, qui expliquent plus spécifiquement ce phénomène, seront d'ailleurs plus amplement théorisés à la section 3.4 de ce chapitre.

### **3.2.1. – Les fonctions spatio-temporelles (*choraplast*, *orientation*, *navigation*, *chronoplast*)**

Au chapitre précédent, nous avons démontré l'importance de la diégèse vidéoludique dans le procédé de structuration des sons par le joueur. Réciproquement, l'une des premières fonctions des sons est de contribuer à la mise en place de l'espace et du temps diégétiques du jeu. Pour ce faire, le son doit tout d'abord créer un sentiment de tridimensionnalité de l'espace. Comme le souligne Grimshaw, la troisième dimension n'est que suggérée par l'image :

Les images représentant le monde du jeu sont bidimensionnelles et toute implication d'une tridimensionnalité est purement illusoire. Par contre, les sons peuvent seulement exister sous une forme tridimensionnelle et [...] c'est pour cette raison que le son est d'une importance primaire à la perception des espaces [...] (Grimshaw, 2008, p. 175, notre traduction).

Nous avons déjà vu avec Jørgensen (2006; 2008), que les sons doivent contribuer à la mise en place d'un espace qui, tout en supportant simultanément le système de l'utilisateur, vise à faciliter l'immersion du joueur en son sein. En ce sens, Grimshaw segmente l'espace vidéoludique selon 1) des espaces de résonance (*resonating*

*spaces*) qui se dédoublent dans l'environnement réel du joueur<sup>28</sup> et où volume et temps sont réunis; et 2) des para-espaces (*paraspaces*) « qui aident à ancrer le joueur dans la réalité perçue du monde simulé du [jeu vidéo d'horreur] » (2008, p. 176, notre traduction). Puisque cette section s'intéresse plus particulièrement aux fonctions des sons qui sont directement liées à la jouabilité, les para-espaces, pour leur part, seront plutôt étudiés en section 3.3.1 de ce chapitre.

Dans les jeux vidéo d'horreur, il est nécessaire de déterminer l'emplacement des générateurs sonores dans l'espace afin de pouvoir orienter et déplacer son personnage-joueur en direction de certains d'entre eux ou de s'éloigner de d'autres. Dans son analyse de l'écologie acoustique du jeu de tir à la première personne, Grimshaw nomme « espace de résonance »<sup>29</sup> l'espace quantitatif du jeu « dont les dimensions peuvent être mesurées » (2008, p. 178, notre traduction) et qui a plus spécifiquement pour fonction de répondre aux besoins de la jouabilité. C'est ainsi que les espaces de résonance sont constitués à partir des propriétés de localisation – qui sont la « preuve de la tridimensionnalité réelle du son » (Grimshaw 2008, p. 179, notre traduction) – et de la réverbération des sons – un « effet de dimension et de

---

<sup>28</sup> Pour efficacement représenter le passage du jeu 2D vers l'espace 3D du joueur, Grimshaw souligne la mise en place d'un double espace de résonance. Il y a donc un espace de résonance correspondant au monde réel qui sert de porte d'accès au monde du jeu, et un espace de résonance qui correspond « à la re-création des espaces suggérés par l'image sur l'écran [...] » (Grimshaw, 2008, p. 190, notre traduction). Dans ce mémoire, nous faisons plus explicitement référence à l'espace de résonance du monde diégétique du jeu, tout en tenant compte de celui de monde du joueur.

<sup>29</sup> Grimshaw propose ce terme afin d'éviter d'utiliser ceux « d'espaces universels (*universal spaces*) » (Parkes et Thrift's, 1980) ou « espaces architecturaux (*architectural space*) » (Breinbjerg, 2005) jugés respectivement trop ambigus ou contraignants. Grimshaw a choisi « espace de résonance » parce que « résonance » a « une affinité particulière avec l'acoustique et, en ce sens, implique aussi la réverbération, la localisation, et la notion de propagation sonore d'une source à travers l'air, suivant l'expansion des ondes sonores dans le volume cloisonné ou réflexif de l'espace représenté par les images sur l'écran » (Grimshaw, 2008, 176, notre traduction).

disposition des objets dans l'espace dans lequel ils résonnent [et qui témoignent] des propriétés matérielles de cet espace » (*ibid.*, notre traduction). Pour regrouper les sons responsables de la construction de l'espace de résonance, Grimshaw utilise le terme *choroplast*. Selon sa thèse, « les sons deviennent des *choroplasts* à travers l'utilisation de techniques comme la localisation et la réverbération fournissant conséquemment une perception des paramètres auditifs de la hauteur, de la largeur et de la profondeur de l'espace de résonance » (Grimshaw 2008, p. 194, notre traduction). Bien évidemment, Grimshaw, tout comme nous, ne s'attache pas à l'exactitude de l'information portée par ces renseignements, mais au fait que les *choroplasts* offrent une sensation de volume et de matière bien qu'elle demeure approximative.

Favorisant l'attitude d'écoute « navigationnelle » développée par ce même auteur, les propriétés de localisation des sons procurent de l'information permettant au joueur de s'orienter dans l'espace, mais aussi de s'y déplacer en fonction du positionnement des différents générateurs du jeu. Par exemple, couplée aux renseignements sur la distance fournis par la réverbération appliquée en temps réel sur les sons, l'augmentation ou la diminution de l'intensité d'un son facilite la localisation des générateurs. Selon la prise de décision du joueur et suivant la situation de jeu (en réponse aux fonctions préparatoires), les sons aident le joueur à s'orienter et à naviguer vers, ou à l'encontre, du générateur sonore.

Cependant, parler d'espace n'est pas suffisant lorsque nous abordons les questions de la distance et du mouvement. En effet, à ce niveau, la question du temps est insécable de l'espace. Les sons qui, de leur propre nature, composent une unité temporelle ont aussi un rôle à jouer dans la mise en place du temps vidéoludique. Pour servir la jouabilité, ils doivent donner une perception du temps qui passe. Par exemple, dans *Resident Evil 5*, le lance-flammes et le guide-laser que le joueur utilise pour défaire les dangereux monstres *Uroboros* nécessitent un temps de recharge. Dans cette situation précise, en plus de l'indicateur visuel, un son signale au joueur que son arme est en recharge puis un avertisseur lui indique que l'attente est terminée. Le son permet aussi d'évaluer la cadence de tir des différentes armes et le temps de recharge et d'enclenchement de ces dernières lorsque de nouvelles munitions sont nécessaires. Ces données sont capitales à la survie du personnage-joueur. Les sons qui aident le joueur à percevoir le passage du temps sont nommés *chronoplasts* par Grimshaw (2008, p. 207). Ajoutant à la formulation de l'auteur qui associe le *chronoplast* à un temps chronométré, nous affirmons aussi que c'est cette fonction qui rend sensible la notion de durée, le rythme ou l'intensité du temps. Par exemple, un joueur peut être sensible à la tension temporelle d'un silence ce qui se traduit par un sentiment d'imminence<sup>30</sup>.

---

<sup>30</sup> Notons ici une première manifestation de fusion entre les fonctions systémique et affective. Une fonction de durée insécable d'un affect.

### 3.2.2. – Les fonctions préparatoires (alertes, présence, préavis)

Les fonctions préparatoires<sup>31</sup> (*preparatory functions*) – terme que nous empruntons à Karen Collins (2008) et qui équivaut à ce que Jørgensen (2006; 2008) appelle des fonctions d'urgence (*urgency functions*) – regroupent les sons qui témoignent d'un événement dans le monde diégétique du jeu ou qui signalent au joueur une présence quelconque dans son environnement immédiat. Comme l'avance Collins : « Anticiper l'action est indispensable pour obtenir du succès dans plusieurs jeux; le son acousmatique [...] peut nous amener à regarder dans la direction d'un son [...] » (2008, p. 130, notre traduction). Ces fonctions étaient déjà présentes à un certain degré dans le film. Toutefois, incitant à prendre mentalement en compte des données hors champ, les impacts de ces sons « sont beaucoup plus prononcés dans les jeux [vidéo] puisque le son donne des signaux au joueur [...], affectant par conséquent sa prise de décision » (*ibid.*, notre traduction). Nous nous devons cependant de préciser que si les fonctions spatiales permettent de localiser les sons dans l'espace, facilitant l'orientation et la navigation du joueur dans le jeu, les fonctions préparatoires donnent plutôt de l'information qui permet au joueur d'anticiper des événements et de décider de l'attitude ou des actions à prendre en regard d'un son.

---

<sup>31</sup> Collins base en partie sa définition des fonctions préparatoires sur les travaux d'Axel Stockburger portant sur les fonctions spatiales dans le jeu vidéo. Elle fusionne donc partiellement ce que nous entendons par fonctions d'orientation et fonctions de navigation, à ce que nous considérons comme des fonctions préparatoires. De notre côté, les fonctions préparatoires sont responsables de l'anticipation et de la prise de décision du joueur (comme Collins le suggère) en fonction de l'espace et des événements qui y prennent place. Pour nous, les fonctions spatiales ne servent qu'à définir l'espace.

Afin de mieux illustrer les différents rôles des fonctions préparatoires, nous les avons segmentées en trois sous-types. Notons tout d'abord les fonctions d'alerte qui désignent plus largement les sons prévenant le joueur qu'un événement particulier vient de se produire dans le monde diégétique. Dans *Dead Space*, nous observons un large spectre de sons qui s'y emploient. Le grondement sourd produit par la collision d'un astéroïde sur la coque du vaisseau et l'emportement sonore du système gérant le bouclier de protection du vaisseau, une sonnerie signalant l'arrivée d'un ascenseur, le signal d'alarme qui s'active lorsqu'une section du vaisseau est mise en quarantaine ou le sifflement d'aspiration d'air suivi d'une suppression quasi totale du son indiquant que le personnage-joueur vient de pénétrer dans une section dépressurisée du vaisseau sont autant d'indices sonores pouvant être identifiés comme des alertes. Remarquons qu'une musique adaptive peut, si elle est étroitement rattachée à un événement du jeu, être utilisée à cet effet.

Quant à elles, les fonctions de présence (Jørgensen 2008) signalent plus précisément qu'un ennemi (exceptionnellement un allié ou un personnage neutre) se retrouve dans l'environnement immédiat du personnage-joueur. Si une présence peut être perçue sous une forme visualisée, le générateur étant directement situé dans le champ de vision du joueur, elle peut aussi se manifester de manière acousmatique. Dans ce cas, nous préférons parler d'une fonction de préavis. À ce titre, plusieurs types de sons peuvent jouer ce rôle. Dans la catégorie des sons générés par les ennemis, nous pouvons référer au grognement hors-champ des chiens-zombies dans *Resident Evil*, à la radio de poche de la série *Silent Hill* (Konami, 1999) qui émet des

parasites lorsqu'un monstre est à proximité du joueur ou encore au détecteur de mouvement utilisé par les *Marines* dans *Aliens vs Predator* (Rebellion, 1999). Suivant notre définition du générateur systémique, il n'est pas rare d'entendre un crescendo musical qui occupe cette fonction. Dans *Resident Evil 4*, suivant sa montée, la musique reste active tant que le joueur n'a pas mis un terme à l'existence de tous les ennemis présents dans le lieu qu'explore le personnage-joueur. Ainsi, tant que la musique rythmée ne s'est pas estompée, le joueur peut en déduire que minimalement une menace rôde toujours dans l'environnement de jeu.

### **3.2.3. – Les fonctions de réponse (potentiel d'utilisation, confirmation, rejet)**

De leur côté, les fonctions de réponse (Jørgensen 2006; 2008) donnent de l'information en lien avec l'activité du joueur dans le jeu. Pour emprunter les mots de l'auteure, nous dirons que ces sons « informent [le joueur] qu'une certaine action ou commande a été enregistrée par le système » (2006, p. 49, notre traduction). Dans un jeu vidéo d'horreur, les sons de pas du personnage-joueur indiquent au joueur que son personnage se déplace dans l'espace, alors qu'un coup de feu signifie qu'une manipulation effectuée avec le contrôleur a été reconnue, traitée et enregistrée par le système, puis traduite par l'expulsion d'un projectile de la bouche de l'arme dans le monde diégétique du jeu. Évidemment, le joueur ne considère jamais le son comme une réponse venant d'un système, mais perçoit néanmoins que son action a bel et bien été transposée dans le jeu.

Les fonctions de réponse témoignent principalement du potentiel d'utilisation (*usability*) (Jørgensen 2006; 2008) des « objets » que l'on retrouve dans le monde simulé du jeu. Par exemple, dans *Silent Hill*, les portes que rencontre le joueur émettent un son différent s'il est possible de les ouvrir, si elles sont verrouillées et ne peuvent être ouvertes qu'à l'aide d'une clé ou s'il est impossible d'avoir accès à la pièce qui se cache derrière la porte, et ce, pour la durée du jeu, car la serrure est brisée. Si nous évaluons les fonctions de réponse en regard des objectifs du joueur, nous pouvons parler de fonctions de confirmation (Jørgensen 2006; 2008) et de fonctions de rejet (Jørgensen 2006; 2008). Selon ces paramètres d'évaluation, nous ajoutons que ces sous-fonctions s'appliquent à toutes les actions du joueur. Imaginons un affrontement avec un nécromorphe dans *Dead Space* où le joueur s'affaire à démembrer la bête à l'aide de son pistolet au plasma. Si le joueur tire en direction de sa cible, le son de la détonation confirmera au joueur que sa commande a été enregistrée de manière positive par le système. Le son de l'impact de la balle sur la chair, auquel s'ajoute le cri de douleur du monstre blessé, atteste que le nécromorphe a bel et bien été touché par le projectile. Ces signaux audio confirment ainsi au joueur que son objectif a été atteint. Si, à l'inverse, la balle va ricocher sur la carlingue métallique du vaisseau, nous dirons que le son remplit une fonction de rejet par rapport à l'objectif premier. Cette même fonction s'appliquera si le joueur entend un cliquetis signalant que son arme n'a plus de munitions.

### 3.2.4. – Les fonctions d'identification

Tel que le souligne Collins :

Des symboles et des leitmotifs sont souvent utilisés afin d'aider le joueur dans l'identification des autres personnages, des ambiances (*mood*), des environnements et des objets, aidant le jeu à être plus compréhensible et à atténuer les difficultés liées à la courbe d'apprentissage pour les nouveaux joueurs (2008, p. 130, notre traduction).

Les fonctions d'identification qui ont été plus amplement théorisées par Jørgensen dans une analyse du jeu *Warcraft III* (Blizzard, 2002), représentent l'habileté du son « à identifier des objets et à inférer une valeur à ces objets » (2006, p. 51, notre traduction).

Ainsi, si l'on reprend l'exemple de la plainte attribuable à un zombie dans *Resident Evil*, non seulement le son permet d'identifier facilement, à travers l'écoute causale, ce type de générateur ennemi (le zombie), mais il fournit de l'information, à travers l'attitude d'écoute empathique, sur certaines qualités appartenant à ce générateur. Les fonctions d'identification permettent, dans ce cadre, de distinguer rapidement différents types d'ennemis. Notons, par exemple, les pas lourds de Nemesis, en concordance avec la boucle musicale associée à la présence du mutant dans *Resident Evil 3* (Capcom, 1999), ou les grincements de la lame tranchante de Pyramid Head dans *Silent Hill 2* (Konami, 2001) qui amènent à une identification rapide de ces derniers et leur confèrent simultanément une prestance accrue et une présence nettement plus menaçante. De manière similaire, le son produit par un type

d'arme plutôt qu'un autre permet au joueur d'identifier ladite arme et d'évaluer, par la même occasion, sa puissance.

Les fonctions d'identification ne servent pas uniquement à la reconnaissance et à la qualification des ennemis mais ont aussi « un rôle central relié au changement d'état du jeu et de l'état du joueur » (Jørgensen 2008, s.p., notre traduction). Précisons ici que, contrairement à ce Jørgensen avance, ce n'est évidemment pas l'état du joueur (qui demeure assis au beau milieu de son salon) qui est modifié, mais plutôt celui du personnage-joueur. Le cri poussé par Isaac Clarke dans *Dead Space*, lorsque ce dernier est frappé par un ennemi, signale qu'il a été blessé et indique du fait que son intégrité physique a été modifiée (ce qui se traduit aussi visuellement par une diminution de liquide dans la jauge spinale de la combinaison spatiale du personnage-joueur). Il en va de même pour la respiration rapide entrecoupée d'inspirations étranglées qui annonce qu'Isaac est en proie à la suffocation dans le vacuum de l'espace. L'essoufflement et les battements de cœur entendus dans *Resident Evil 4*, révélant que Leon Kennedy est gravement blessé, occupent aussi une fonction identique. De manière similaire, certaines pièces musicales peuvent marquer des transitions de l'état de jeu. Dans la série *Resident Evil*, le leitmotiv associé aux « chambres de sauvegarde » signifie au joueur qu'il est en sécurité, alors qu'une musique rythmée souligne généralement une présence ou un événement requérant une attention immédiate du joueur.

### 3.2.5. – Les fonctions de structure (début, fin, suspension, reprise)

Collins parle aussi de fonctions de structure qui « incluent des signaux structuraux directs, tels que les liens et les ponts entre deux scènes, ou qui indiquent le début ou la conclusion d'une section de jouabilité particulière » (2008, p. 131, notre traduction). Par exemple, certains sons soit marquent le début ou la fin d'un niveau soit illustrent des segmentations à l'intérieur de ces derniers. Dans les jeux de la série *Resident Evil*, les sons entendus lors des « chargements de tableau », qui sont représentés par une animation d'ouverture et de fermeture de porte, répondent à ce type de fonction – le bruit d'ouverture correspondant à la fin de la section de jouabilité et la fermeture au début de la suivante. Dans *Silent Hill 2*, la sirène marquant la fin d'une altercation avec Pyramid Head joue aussi une fonction structurelle de fin, tout comme l'arrêt de musique dans *Resident Evil 4* et *5* signifiant qu'il n'y a plus d'ennemi dans l'environnement rapproché du personnage-joueur et que le segment de combat est terminé. À un autre niveau, nous croyons que certains sons servent de marqueur à la structure temporelle du jeu. En effet, une majorité de jeux vidéo d'horreur suspendent le temps de l'action lorsque le joueur accède à l'inventaire du personnage-joueur. Le premier cliquetis entendu lors de l'accès à l'inventaire indique que le temps du jeu est suspendu, alors que le second timbre sonore annoncera la reprise de la partie. Puisque la survie du personnage-joueur est en jeu et qu'elle dépend en grande partie de la qualité des réflexes du joueur, il est très important pour lui de savoir s'il est ou non dans un segment de jouabilité.

### 3.2.6. – Les fonctions de progression (avancement, rétention, instructions)

Se reportant à la structure des jeux vidéo d'épouvante qui, comme nous l'avons mentionné au premier chapitre, fait souvent appel aux stratégies de mise en scène du film d'horreur, Ewan Kirkland avance que le faible niveau d'interactivité des jeux vidéo d'épouvante ainsi que leur linéarité sont directement responsables de l'atmosphère effrayante des jeux. Suivant l'argumentation de Diane Carr (2006) et Tanya Krzywinska (2002), l'auteur souligne que : « [...] le manque d'interactivité qui est accompagné d'un sentiment de linéarité et de prédétermination renforce l'impact générique de ces jeux, le chemin unique augmentant la peur et la tension [...] » (Kirkland 2009, p. 76, notre traduction). Si la linéarité des jeux réussit à provoquer de telles émotions, c'est parce que la progression dans ce « chemin » unique est souvent bien dosée. Comme l'affirme Bernard Perron :

Étymologiquement parlant, le mot émotion renvoie à l'idée de « mise en mouvement ». Avoir peur nous fait fuir les autres, spécialement les monstres [...]. D'un autre côté, nous hésitons à avancer lorsque nous sommes inquiets. S'il y a des émotions qui s'emparent vraiment à la fois de notre esprit et de notre corps, c'est certainement la peur, le choc ou l'écœurement associé au genre de l'horreur (2009, 122, notre traduction).

Nous jugeons, pour notre part, que cette relation entre linéarité et peur en est une de complémentarité. La linéarité nous force à avancer vers des affrontements effrayants et la peur nous fait réagir de multiples manières en réponse à nos émotions. Les événements dans le jeu, et par conséquent les sons, ont un impact direct sur la progression du joueur, rythmant son parcours dans le monde horrifique du jeu. Pour décrire ce phénomène, nous proposons le nom de « fonction de progression », un

terme dérivé de notre réflexion sur le concept de « rôle motivationnel de la musique » développé par Zach Whalen (2005) dans son texte « Play Along – An Approach to Videogame Music ». Comme Whalen l'explique, au sujet de *Silent Hill* :

La musique a toujours un certain degré d'«état de danger» (*danger state*) de manière à faire avancer le joueur dans l'espace du jeu. L'ambiance du jeu est cruciale à la «sensation» horrifique puisqu'elle contribue à maintenir la motivation et encourage un progrès continu (2005, s.p., notre traduction).

Nous suggérons que tous les générateurs sonores sont susceptibles d'avoir un effet similaire et que le joueur est soit stimulé soit découragé selon l'évolution du jeu.

De plus, certains sons fournissent des instructions sur les tâches à accomplir, motivant ainsi la progression du joueur dans le jeu. Par exemple, sollicitant l'écoute sémantique du joueur, les dialogues entendus durant les segments de jeux contiennent généralement des renseignements importants à sa progression, en « fournissant des indices ou en donnant des objectifs » (Collins 2008, p. 131, notre traduction). Dans *Dead Space*, les communications radios de Kendra et Hammond indiquent au joueur la procédure à suivre pour réactiver le système de ventilation du laboratoire hydroponique du *U.S.S. Ishimura* tout comme l'information communiquée par Rose dans les jeux de la série *Condemned* permet au joueur de manipuler les outils d'analyse d'Ethan Thomas de manière adéquate et d'ainsi progresser dans l'enquête.

### 3.3. – FONCTIONS DE PRÉSENCE, D'ENGAGEMENT ET D'IMMERSION DANS LE MONDE DIÉGÉTIQUE

Les sons du jeu vidéo d'horreur ne servent pas uniquement à fournir de l'information au joueur suivant l'activité systémique du jeu, mais sont aussi utilisés afin d'insuffler un effet de présence<sup>32</sup> et d'engagement dans l'environnement de jeu, contribuant à l'immersion du joueur dans la diégèse vidéoludique.

En plus des acoustiques spatiales aidant à créer un environnement [dans le sens d'espace de résonance], la musique, le dialogue et les sons spécifiques favorisent la représentation et le renforcement d'un sentiment de localisation en terme d'environnements culturels, physiques, sociaux ou historiques. Cette fonction de l'audio vidéoludique ne diffère pas significativement de celle du film; mais il faut rappeler qu'un jeu peut prendre trente à quarante heures pour être complété même quand la « séquence correcte » des événements est connue, et l'audio joue un rôle crucial pour aider le joueur [...] à se situer dans un cadre aussi large [...] (Collins 2008, p. 132, notre traduction).

De plus, afin de renforcer l'effet d'immersion du joueur dans le jeu, le son a aussi comme mandat de produire une pluralité d'affects qui auront un impact direct sur ses émotions. Dans un cadre générique, qui a pour objectif premier d'engendrer la peur chez son joueur, il est évident que les fonctions affectives remplissent un rôle plus qu'essentiel à l'ambiance des jeux vidéo d'horreur.

---

<sup>32</sup> Il faut ici distinguer les fonctions systémiques de présence qui signalent la présence d'un ennemi ou d'un allié dans la périphérie du joueur de l'effet de présence qui, comme le définissent Lombard et Ditton, est « le sentiment artificiel de l'utilisateur d'un environnement virtuel qui ressent l'environnement comme étant non-médiatisé » (dans McMahan, 2003, p. 72, notre traduction).

### 3.3.1. – Les fonctions immersives

En parcourant la littérature s’attardant à la question du son dans le jeu vidéo, nous remarquons que plusieurs auteurs abordent la question du réalisme quand vient le moment de définir l’implication du son dans l’immersion du joueur dans le jeu. Par exemple, selon Jørgensen :

[...] utiliser des signaux sonores qui ont une connexion avec l’environnement du monde réel tout en étant stylisés de manière à s’adapter à la situation de jeu crée l’opportunité unique d’avoir des signaux auditifs à potentiel d’utilisation (*auditory usability signals*) qui semblent naturels au monde du jeu » (2008, s.p., notre traduction).

Cette technique est d’ailleurs utilisée abondamment dans le jeu vidéo d’horreur, puisque ce type de jeu est toujours implanté dans un monde fictionnel qui fait régulièrement appel aux conventions sonores de l’horreur filmique. Pour Collins, le réalisme d’un jeu est un réalisme construit : « D’une certaine façon, l’ambition de réalisme des jeux ne tient pas à un réalisme naturaliste au sens d’une simulation de la réalité, mais à un réalisme cinématographique qui s’appuie sur des conventions filmiques établies » (2008, p. 134, notre traduction). Jusqu’à un certain point, cette citation de Collins renvoie aux propos d’Alison McMahan sur les critères minimaux de l’immersion vidéoludique :

Trois conditions créent un sentiment d’immersion dans une réalité virtuelle ou dans un jeu d’ordinateur 3D : (1) les attentes de l’utilisateur du jeu doivent étroitement correspondre aux conventions de l’environnement; (2) les actions du joueur doivent avoir un impact qui n’est pas trivial sur l’environnement; et (3) les conventions du monde doivent être consistantes, même si elles ne correspondent pas à celles de « l’espace réel » (2003, p. 69, notre traduction).

Sur le plan sonore, nous pouvons donc dire 1) que les sons doivent être adaptés à la situation vidéoludique de manière à ce que les conventions du monde respectent les attentes du joueur; 2) qu'ils doivent renforcer le sentiment provoqué par le potentiel d'action du joueur en renforçant la causalité entre ses actions, celles du personnage-joueur, et l'impact de ces actions sur le monde du jeu; et 3) que l'utilisation des sons doit être consistante du début à la fin du jeu.

En regard des premier et troisième points de cette affirmation, certaines fonctions spatio-temporelles participent aussi à la création d'un espace dans lequel le joueur s'immerge. Ainsi, afin de décrire les propriétés qualitatives d'un espace, Grimshaw fait appel au terme para-espace (*paraspace*) – terme emprunté aux recherches de Parkes et Thrift (1980) – qui regroupe « les affordances [voir point 3.4] liées à la situation, au temps, ainsi qu'à d'autres facteurs socioculturels ». Plus précisément, Grimshaw fait référence à la dimension de l'espace « qui indique des lieux particuliers à l'intérieur de l'environnement de jeu et qui sont caractérisés par des paramètres, en général, autres que le volume » (2008, p. 197, notre traduction).

Le type de sons ayant pour fonction de générer le para-espace est nommé *topoplast* par Grimshaw. Par exemple, dans le laboratoire de *Resident Evil 4*, certains bruits produits par des ordinateurs et quelques appareils contribuent, puisque conventionnellement associés par l'expérience à de tels endroits, à établir ce lieu simulé comme étant un laboratoire, et, conséquemment, à y immerger le joueur. Bien que les sons générés par l'environnement de jeu remplissent la plupart du temps ces

rôles « topoplastiques », il n'en demeure pas moins que les sons générés par le joueur ou les ennemis peuvent aussi avoir cette fonction. Ainsi, le bruit produit par les pas d'Isaac Clarke et ceux des nécromorphes sur les passerelles métalliques de la baie de lancement de l'*USS Ishimura* servent à qualifier ce dernier de vaisseau spatial. À ce chapitre, même la musique peut avoir ce rôle. En effet, bien qu'étant extradiégétique, la musique contribue à la construction du para-espace. Dans un texte portant sur les rapports entre les paysages musicaux et l'espace vidéoludique à l'époque des générations de console 8-bit, Dominique Arsenault remarque :

La musique de jeux vidéo, [...], lorsque le graphisme trop limité entraînait nécessairement une abstraction visuelle, servait une fonction toute particulière : en étant assignée à des niveaux, elle participait à la construction de leurs espaces au-delà de ce que la représentation graphique pouvait permettre (2008, p. 12).

Sans entretenir un rapport de substitution aussi frappant (parce que, comme nous venons de le mentionner, les jeux vidéo ne limitent pas leur usage de sons *topoplasts* à la musique), nous supportons l'idée que la musique contribue, comme le rapporte Laurie N. Taylor à partir de son analyse de *Resident Evil : Code Veronica* (Capcom, 2000), à « donner chair à l'espace qui a été construit » (2005, s.p., notre traduction). Par exemple, dans la série *Silent Hill*, la musique atonale construite à l'aide de sons industriels hétéroclites et qui se fait entendre lorsque le joueur évolue dans la version « alternée » de la ville, participe à donner vie à cet espace, appuyant ainsi les modifications appliquées à la ville au niveau visuel. À ce moment, le martèlement métallique produit une pulsation qui interfère avec le paysage rouillé de la ville, participant à la perception de l'entité spatiale de Silent Hill par le joueur.

Si ce sentiment de localisation peut émaner des caractéristiques d'un espace, il peut aussi être créé dans un rapport temporel. Selon Mark Grimshaw : « Le son a aussi l'habileté d'indiquer un point ou une période temporelle dans le passé, le présent, ou le futur [...] » (2008, p. 204, notre traduction). Les sons qui servent des fonctions aionoplastiques permettent de situer le jeu, et conséquemment le joueur, dans un cadre temporel précis. Par exemple, les sons futuristes donnant vie au vaisseau spatial exploré par Isaac Clarke indiquent que la diégèse de *Dead Space* est située sur une ligne temporelle probablement postérieure à la nôtre.

### **3.3.2. – Les fonctions affectives**

Les fonctions affectives ont une influence significative sur la qualité de l'immersion du joueur dans le jeu. Suivant la réflexion de Rosar, Karen Collins signale qu'il faut cependant différencier la communication d'une émotion et l'induction de cette dernière : « l'induction d'un sentiment affecte comment quelqu'un se sent, alors que la communication de sens transporte seulement de l'information. Quelqu'un peut recevoir de l'information représentant de la tristesse sans toutefois se sentir triste » (Rosar cité dans Collins 2008, p. 133, notre traduction). Par contre, la majorité des sons qui ont été présentés comme porteurs d'une valeur informative ont aussi une valeur affective. Par exemple, dans le feu de l'action, la détonation d'un de ses tirs n'intéresse pas tant le joueur pour sa fonction de réponse qui est assimilée en une fraction de seconde par son cerveau, mais plutôt par ce que ce coup de feu suscite au niveau émotif. Dans un jeu vidéo d'horreur, ce

coup de feu, est bien autre chose qu'une simple information pour celui qui joue la vie de son personnage-joueur. Un plaisir, un soupir, une crainte, un soulagement, un calcul des chances de survie, une surprise d'avoir touché la cible sont autant de variantes de ce que le son entendu peut représenter pour le joueur.

La fonction affective la plus importante du jeu vidéo d'horreur demeure de créer des sentiments de peur, de choc, de dégoût et de terreur chez le joueur. Jusqu'à un certain point, nous pourrions affirmer que ces fonctions affectives distinguent le jeu vidéo d'horreur d'une pluralité de jeux à mécanique similaire (par exemple le jeu d'action-aventure). Le son se doit donc de contribuer à la création de la peur autant du point de vue fictionnel, de l'esthétique que de celui de la jouabilité. Puisque ce rôle démarque le jeu vidéo d'horreur des autres genres vidéoludiques, nous consacrerons la totalité du prochain chapitre à l'étude des techniques d'épouvante utilisées par ces jeux.

### **3.4. – AFFORDANCE ET CONTEXTE**

Comme nous l'avons mentionné au deuxième chapitre, si plusieurs sons peuvent jouer la même fonction – que ce soit de manière concomitante ou dans différents segments de jouabilité – un même son peut aussi remplir plusieurs fonctions simultanément. C'est, entre autres, pourquoi nous avons abondamment utilisé l'exemple du son acousmatique de monstres (zombie ou nécromorphe) ou celui de l'affrontement armé pour expliciter les différentes fonctions systémiques, immersives

et affectives du jeu vidéo d'horreur. Le grognement acousmatique du zombie sert effectivement autant des fonctions « choroplastiques », d'orientation, de présence, de préavis, d'identification, de progression, que des fonctions immersives « topoplastiques » et des fonctions affectives. Les sons générés par le joueur lors de l'altercation avec un nécromorphe (coup de fusil, impact de la balle, cri de douleur du monstre) occupent, quant à eux, la quasi-totalité des fonctions décrites précédemment.

### **3.4.1. – L'affordance ou le potentiel fonctionnel d'un son**

Dans *The Design of Everyday Things*, Donald A. Norman définit la notion d'affordance comme « les propriétés perçues et actuelles d'une chose, principalement les propriétés fondamentales qui déterminent comment la chose pourrait être utilisée » ([1988] 2002, p. 9, notre traduction). Cette notion qui a été récupérée par les théories sur les écologies acoustiques a été privilégiée par Grimshaw pour définir les diverses potentialités fonctionnelles des sons :

Tous les sons du jeu de tir à la première personne sont conceptualisés et placés dans le jeu pour servir une ou, plus souvent, plusieurs fonctions. Ainsi, il peut être dit que tous les sons dans le jeu de tir à la première personne offrent une ou plusieurs affordances. Le joueur avisé et expérimenté est capable de prioriser efficacement, et ainsi utiliser ou ignorer ces affordances. Le joueur moins expérimenté, ou ceux dont l'expérience socioculturelle peut prévenir une saisie rapide de la variété d'affordances offertes, est plus susceptible d'être moins expert pour naviguer et comprendre les signes de l'écologie acoustique du jeu de tir à la première personne. Cependant, ce système peut être appris (2008, p. 256, notre traduction).

La priorisation des affordances est à la fois déterminée par des facteurs très similaires à ceux modelant l'horizon d'attentes (expérience, facteurs socioculturels) du joueur et de plus, suivant la réflexion de Grimshaw, nous pouvons conclure que plus la « fenêtre d'entrée » (voir chapitre 1) sur un jeu est grande, plus le joueur ressent une facilité à classifier les sons et à déterminer leur importance dans le contexte donné. Dans le cadre d'un jeu vidéo d'horreur, nous pouvons dire que la hiérarchisation des affordances (le joueur accorde plus d'attention à certaines affordances et en rejette d'autres) est déterminante à la survie du joueur, puisque l'organisation des différentes interprétations tirées des sons ou d'un même son, est directement liée au choix des actions qu'effectue le joueur en réponse à une situation. Ces choix seront d'ailleurs motivés autant par l'information recueillie à partir des sons que par les émotions qu'ils auront éveillées.

#### **3.4.2. – Le son et le jeu vidéo : une question de contexte**

En plus des facteurs cités précédemment, il demeure évident que c'est le contexte du jeu qui détermine si le joueur doit accorder plus d'importance à une affordance qu'à une autre. Nous faisons bien entendu référence au macrocontexte générique du jeu vidéo d'horreur qui sert de contrainte d'écoute, mais aussi, et plus spécifiquement, à la pluralité des microcontextes – tels les différents affrontements que le jeu implique – auxquels le joueur est exposé. Pour Jørgensen : « un son spécifique ne peut-être compris en isolation, [...] la situation dans laquelle il est entendu décide toujours de l'interprétation du contenu informatif d'un signal sonore »

(2008, s.p., notre traduction). De plus, suivant l'argumentation de Jørgensen (2008), un même son, s'il est entendu lors de situations distinctes, peut être interprété différemment selon les paramètres fournis par le jeu. En plus d'identifier le générateur du son et les fonctions inscrites dans ce dernier, le joueur doit absolument évaluer, en tenant compte des autres renseignements offerts par le jeu (données visuelles, possibilités de la jouabilité, etc.), quelles sont les affordances qui doivent être traitées de manière proactive en fonction de la situation de jeu. Plus largement, « ceci signifie que l'audio vidéoludique est intégré dans la compréhension globale de ce que 'jouer à un jeu' signifie et que pour saisir ce qu'un signal auditif spécifique indique, le joueur doit comprendre la situation spécifique du jeu comme un tout » (Jørgensen, 2008, s.p., notre traduction).

Pour tenter de soutenir nos affirmations, nous avons analysé une séquence de jouabilité : la première rencontre avec le Manjini muni d'une scie mécanique dans *Resident Evil 5*. Cette séquence, qui est introduite par une cinématique non interactive montrant l'infecté trancher un cadenas avant de pénétrer brusquement dans l'espace du personnage-joueur tout en brandissant sa tronçonneuse à bout de bras, constitue un point marquant de l'aventure proposée par le jeu. Étant dans un jeu vidéo, le contexte dans lequel se retrouve le joueur est appelé à changer selon son parcours préalable. Dans la situation que nous avons analysée, Chris Redfield, le personnage-joueur, dispose, dans son inventaire, d'un fusil de précision que le joueur doit recharger après chaque tir avant de pouvoir se déplacer à nouveau, d'un pistolet et finalement d'une fiole contenant un extrait de plante verte médicinale qui lui permettra de récupérer

une partie de son intégrité physique en cas de blessure. Il sait aussi que sa partenaire, Sheva, a en sa possession un fusil à pompe, une mitrailleuse et un vaporisateur ayant des propriétés thérapeutiques similaires à l'extrait de plante verte. Une fois le contrôle du personnage-joueur redonné au joueur, ce dernier doit, s'il espère survivre à ce combat, évaluer rapidement la situation à l'aide des images et des sons puisqu'à ce moment, le jeu fait entendre une multitude de sons et l'activité de perception du joueur s'en trouve très sollicitée. Le traitement des données doit alors s'exécuter impérativement. Dans cette cacophonie, le joueur perçoit clairement le grondement du moteur de la scie mécanique et le ricanement machiavélique caractéristique du Manjini qui la tient (la cause étant localisée dans le champ de vision du joueur). Il discerne aussi des cris supplémentaires et des bruits de pas, acousmatiques ceux-là, provenant d'ennemis venus prêter main-forte au tortionnaire. Il note aussi les sons produits par les actions de Sheva qui engage le combat à l'aide de sa mitrailleuse, sans oublier, qu'ajoutant à l'ambiance sonore surchargée de la scène, se greffe la musique rythmée de la séquence. Ne pouvant se permettre d'analyser finement tous ces sons simultanément, le joueur doit privilégier l'écoute de certaines affordances qu'il sélectionne en fonction du contexte toujours changeant du jeu et de son expérience. Parmi les affordances attribuables à un même son, il doit de plus s'attarder à la ou les plus importante(s), ce qui lui permettra en retour de comprendre le contexte général dans lequel il se trouve.

Dans cet esprit, et surtout si une expérience préalable permet au joueur d'estimer le degré de dangerosité du Manjini (ce type de Manjini peut décapiter le

joueur d'un seul coup de scie), le joueur priorise les affordances offertes (identification, présence, *choroplast*) par le son de la scie mécanique qui est alors l'indice principal de la présence du monstre. Toutefois, s'il est perçu à l'aide d'écouteurs stéréo<sup>33</sup>, le son de la scie se révèle moins utile pour repérer le positionnement d'origine du bruit, car aucune modification n'est perceptible dans les profils dynamiques et de masse du son, rendant la localisation très difficile. Ainsi, le joueur doit à maintes reprises tenter de localiser visuellement le Manjini afin de se tenir autant que faire se peut à distance de ce dernier.

Le joueur doit aussi tenir compte des cris générés par les autres Manjinis qui, quoique moins brutaux, représentent un danger réel. À ce moment, les affordances offertes par les sons d'ambiance du jeu seront probablement ignorées par le joueur, car elles ne représentent pas une menace immédiate pour le personnage-joueur. Par contre, le joueur doit rester attentif aux affordances de Sheva, puisque, par moment, cette dernière peut se trouver dans une situation hasardeuse et demander à être secourue ce qui influencera alors le choix des actions à poser en priorité, étant donné que la mort de Sheva signifie aussi la fin de la partie pour le joueur. Ainsi, de toutes

---

<sup>33</sup> Notons que cette question ouvre en quelque sorte une boîte de Pandore sur les conditions de réception des sons, principalement liées à l'acoustique de la pièce où se trouve le joueur et au système de son qu'il utilise. En effet, la transmission stéréophonique ou ambiophonique des sons vidéoludiques a un impact considérable, par exemple, sur la perception qu'un joueur a de la spatialisation d'un son dans le monde du jeu. Pour notre part, nous avons privilégié les écouteurs lors de cette recherche afin de nous couper de tous les sons appartenant à notre environnement. Cette démarche avait pour but de favoriser l'écoute des sons des jeux étudiés en nous coupant des sons « extérieurs ». Cependant, il est admissible de penser qu'avec un système de son 5.1, il serait possible de mieux évaluer les propriétés de localisation du son. Malheureusement, nous n'avons pas eu l'opportunité de mesurer l'impact d'un son ambiophonique de qualité sur la structure et les fonctions sonores, ainsi que sur la création de peur chez le joueur. Cette limite devra conséquemment être prise en compte lors de la lecture de ce mémoire.

les affordances fournies (présence, alerte, identification, *choroplast*), c'est la fonction d'identification de changement d'état chez sa partenaire par son appel à l'aide qui devra être priorisée par le joueur selon le contexte du jeu. Le temps de chargement de l'arme sera aussi déterminant, supporté par le son produit par l'engagement de la cartouche dans la chambre du fusil. En fonction de ce son, le joueur devra s'assurer de maintenir suffisamment de distance entre lui et le Manjini à la tronçonneuse pour pouvoir exécuter un tir sans risquer de se faire trancher la tête (voir le premier extrait du DVD d'accompagnement).

Dans cette séquence, le joueur ne fait pas que percevoir de l'information brute qu'il analyse à la lumière du contexte. En effet, les affects produits par les sons ont un impact sur le travail cognitif effectué par le joueur. Le brouhaha de la séquence aura aussi un effet de compression temporelle qui résulte en un sentiment d'énervement, ce qui pousse le joueur à prendre des décisions instinctives qui ne profitent pas d'une logique implacable ce qui à certains moments lui sauvera la vie et à d'autres le poussera à commettre des erreurs.

## **CONCLUSION**

Dans ce chapitre, nous avons cherché à définir les différentes fonctions vidéoludiques des sons dans le jeu vidéo d'horreur afin de répondre à la troisième question soulevée au premier chapitre : à quoi sert ce son? Suivant la réflexion de Jørgensen, nous avons tout d'abord déterminé que les sons dans les jeux vidéo

remplissent deux fonctions prééminentes, soit supporter le système de l'utilisateur et créer un sentiment de présence dans le monde fictionnel. Bien que dans ce chapitre ces fonctions furent présentées de manière indépendante, les regroupant selon des catégories précises, ces dernières demeurent intrinsèquement liées. Dans bien des cas, les sons qui donnent de l'information au joueur sont les mêmes que ceux qui influent sur son immersion et ses émotions. Un son donné livre simplement différents messages à différentes adresses. Maintenant que nous avons démontré quelles sont les fonctions de base du son dans le jeu vidéo d'horreur, nous pouvons explorer comment ces jeux manipulent et agencent ces fonctions afin de mettre en place leurs stratégies horribles. C'est ce que le quatrième chapitre s'affaira à démontrer.

## CHAPITRE 4

\*

### LES SONS ET LA PEUR DANS LES JEUX VIDÉO D’HORREUR

La création de peur dans un jeu vidéo découle d’une multitude de facteurs attribuables à la mise en scène. Cette dernière dépend elle-même du macrocontexte – la notion de genre et le paratexte engendrant un certain nombre d’attentes selon l’expérience et la culture du joueur – et des microcontextes qui mobilisent les sons aux niveaux formel, narratif et fonctionnel, rendant propice le développement de certaines stratégies horribles efficaces. En reprenant les outils mis de l’avant depuis le début de ce mémoire, nous pouvons affirmer qu’il revient aux concepteurs, conscients des schémas mentaux des joueurs, de traiter et d’organiser ces éléments dans la perspective de les effrayer. Leur travail consiste ainsi à manipuler la structure de l’espace sonore et à contrôler les affordances offertes par les sons afin de déployer des stratégies horribles qui, en respectant ou en contournant les attentes du joueur, rendent son travail cognitif plus ardu. D’un point de vue global, ce chapitre vise à expliquer comment se construit la mise en scène de l’horreur dans un jeu vidéo en mettant l’accent plus précisément sur l’apport du son dans ce processus.

#### 4.1 – LE JEU VIDÉO D’HORREUR : UNE QUESTION DE MISE EN SCÈNE

Les jeux vidéo d’horreur ne datent pas d’hier. Durant les années quatre-vingt, plusieurs jeux vidéo à teneur horrifique, tels Atari’s *Haunted House* (1981), *Sweet Home* (Capcom, 1989)<sup>34</sup> ainsi que les adaptations vidéoludiques des films *Halloween* (Video Software Specialist, 1983) et *Friday the 13th* (Pack-In-Video, 1987), étaient disponibles sur les tablettes afin de rassasier les joueurs en quête de sensations fortes. Cependant, comme nous l’avons rappelé dans un texte publié dans *Horror Video Games : Essays on the Fusion of Fear and Play*, les graphiques très abstraits et les sons synthétisés de ces jeux ne permettaient pas, par exemple, une simulation organique d’éviscération aussi convaincante que certaines œuvres vidéoludiques peuvent le faire de nos jours. En fait, à cette époque, « l’horreur rôdait plus dans l’appareil paratextuel [accompagnant les jeux] que dans les jeux eux-mêmes » (Roux-Girard 2009, p. 147, traduit par l’auteur). Comme l’explique Mark J. P. Wolf:

Les emballages et la publicité [poussaient] les joueurs à s’imaginer qu’il y avait plus dans les jeux qu’il n’y en avait en réalité, et travaillaient activement à contrer et réfuter le degré d’abstraction qui était toujours présent dans [ces derniers]. À l’intérieur des boîtes, les manuels d’instruction essayaient eux aussi d’ajouter aux jeux un contexte narratif excitant, peu importe à quel point improbable il puisse paraître (2003, p. 59, notre traduction).

Dans l’unique numéro de la revue française *Horror Games Magazine*, Win Sical et Rémi Delekta suggèrent que « le Survival Horror ne pourrait pas exister sans un minimum de capacités techniques. La peur, pour exister, a besoin d’être mise en scène, et cette mise en scène a besoin de moyens » (2003, p. 13). C’est en 1992

---

<sup>34</sup> Ce jeu était disponible seulement au Japon.

qu'*Alone in the Dark* (Infogrames), développé par Frédéric Raynal, ébranla entièrement la scène vidéoludique en incorporant des personnages, des monstres et des objets polygonaux dans des décors bidimensionnels pré-rendus. Suivant l'arrivée d'*Alone in the Dark*, le jeu d'épouvante avait finalement des moyens à sa disposition. De là, plusieurs jeux comme *Resident Evil* et *Silent Hill* récupérèrent les principes de mise en scène d'*Alone in the Dark* faisant évoluer les jeux vidéo d'horreur vers de nouveaux horizons. D'autres jeux, comme *Doom 3* (iD Software, 2004) et ceux de la série *Comdemned* (Monolith, 2006-2008) conservèrent plusieurs ingrédients, mais transposèrent le point de vue du joueur directement dans celui du personnage-joueur, un trait caractéristique du jeu de tir subjectif. Mais encore plus important dans la perspective de ce mémoire, si *Alone in the Dark* permit une utilisation stratégique de la dimension visuelle des jeux d'épouvante, il créa aussi un nouveau terrain de jeu pour des concepteurs sonores imaginatifs<sup>35</sup>.

#### 4.1.1. – Entre l'horreur et la terreur

Avant de se lancer dans une analyse plus affinée des différentes stratégies de mise en scène de la peur par le son, il faut spécifier que l'horreur, la peur, la terreur, l'angoisse, l'anxiété et le dégoût, bien qu'étant des émotions généralement analogues, ne sont pas des synonymes. De plus, ce ne sont pas tous les jeux vidéo d'horreur qui cherchent à provoquer l'entièreté de ce spectre émotionnel. Ce qu'il faut retenir, d'un

---

<sup>35</sup> Nous tenons à souligner que plusieurs éléments de cette section de chapitre ont été empruntés à notre texte « Plunged Alone into Darkness : Evolution in the Staging of Fear in the Alone in the Dark Series » (2009). Pour une rétrospective historique plus complète, nous vous suggérons aussi de consulter Therrien (2009).

point de vue vidéoludique, c'est que comme Barry Keith Grand le laisse entendre à propos du cinéma : « [...] les films d'horreur tentent de provoquer toutes ou quelques-unes de ces réponses à un degré variable » (à paraître en 2010, notre traduction). Ainsi, si certains jeux misent plus particulièrement sur des formes de peur viscérales comme le dégoût<sup>36</sup>, l'horreur et le choc, d'autres affectent leur joueur à un niveau psychologique en suscitant la création de suspense, de terreur et d'angoisse. Afin de bien comprendre comment les sons arrivent à générer cette gamme d'émotions, il apparaît utile de distinguer ce que nous entendons par horreur et terreur.

Selon ce qu'affirme Bernard Perron, à l'aide des écrits de Will H. Rockett (1988), « l'horreur est presque comparable à un dégoût physique et sa cause est toujours externe, perceptible, compréhensible, mesurable, et apparemment matérielle. La terreur, de son côté, est plutôt identifiée à une angoisse plus subtile et imaginative basée sur l'anticipation » (Perron 2004, p. 133, notre traduction). Évidemment, le son a un rôle à jouer dans la mise en place de ces deux pôles. En effet, d'une part, il provoque des sensations spontanées en utilisant, par exemple, les techniques de rendu présentées au chapitre précédent. De l'autre, il contribue à l'élévation du suspense, en créant de l'ambiguïté sur les causes et de l'incertitude à propos de l'origine des sons tout en limitant l'information que ces derniers transportent. D'un certain point de vue,

---

<sup>36</sup> Nous tenons à préciser que ce type d'émotion entretient un lien encore plus étroit avec la dimension historique des jeux vidéo d'horreur. En effet, ce n'est que tout récemment, grâce à la technologie développée pour les consoles de septième génération (Xbox 360 et PlayStation 3), qu'il est possible d'atteindre un niveau suffisant de photoréalisme et ainsi d'espérer produire un sentiment de dégoût chez le joueur. Nous soulignons que c'est premièrement à l'aide du son qu'il a été possible d'obtenir un rendu de matière suffisant pour engendrer le dégoût, mais qu'il fallu attendre lesdites générations de consoles pour que sentiment soit induit par l'image.

nous pouvons dire que l'horreur et le suspense – ce dernier visant la terreur et l'angoisse comme émotions principales – deviennent les stratégies maîtresses des jeux vidéo d'horreur qui utilisent une pluralité de microstratégies pour les construire et les amplifier.

## **4.2. – LES STRATÉGIES SONORES DU JEU VIDÉO D'HORREUR**

Au cours des trois premiers chapitres de ce mémoire, nous avons mis de l'avant une pléiade d'outils théoriques nous permettant d'analyser le travail cognitif du joueur, de comprendre ses stratégies d'écoute, de structurer l'espace sonore des jeux et, finalement, de mieux saisir l'interprétation que le joueur fait des sons dans un contexte donné. Nous vous proposons maintenant de revisiter ces concepts à la lumière d'une mise en scène horrifique afin de mesurer comment les concepteurs de jeux d'épouvante arrivent à échafauder des stratégies sonores qui font jaillir un bagage d'émotions négatives et de frissons pour le bon plaisir du joueur.

### **4.2.1. – Le choix des sons**

Afin de parvenir à un résultat convaincant, les œuvres du genre utilisent une panoplie de stratégies plus ou moins complexes. Cependant, le travail de mise en scène de la peur débute à un niveau purement formel. Le choix des sons et le travail effectué sur ces derniers sont grandement responsables de la qualité de l'atmosphère du jeu. Quelques recherches empiriques (citées dans Grimshaw, 2009) ont d'ailleurs

tenté de démontrer qu'il existe un certain degré de corrélation entre les propriétés du signal physique des sons et les émotions ressenties par les auditeurs. Par exemple, celle de Cho J., Yi et Cho G. (2001), qui s'intéresse plus particulièrement aux sons textiles, avance que les sons aigus et forts sont les plus déplaisants à l'oreille, alors que celle d'Halpern, Blake et Hillenbrand (1986) déclare que les sons à fréquences basses-moyennes agissent plutôt comme générateur principal d'inconfort. Si ces affirmations semblent contradictoires, principalement parce qu'elles négligent toutes deux de tenir compte de l'évolution des sons dans le champ des hauteurs, elles laissent néanmoins présumer que les propriétés acoustiques des sons, et conséquemment celles que nous retrouvons dans les jeux vidéo d'horreur, peuvent avoir un impact physique et psychologique sur les joueurs. À titre d'exemple, dans son livre sur la série vidéoludique *Silent Hill*, Bernard Perron cite Akira Yamaoka, concepteur sonore des jeux, qui explique certains de ses choix et expose par la même occasion une différence majeure entre le traitement sonore de *Resident Evil* et *Silent Hill* :

Je crois que les sons de *Resident Evil* sont très formels. Je dirais que nous sommes habitués à les entendre. Tandis que dans *Silent Hill 2*, j'ai vraiment essayé de créer quelque chose qui vous surprendrait, quelque chose qui allait défier votre imagination comme si les sons pénétraient sous votre peau. Je cherchais à créer une réaction physique chez le joueur, comme un sentiment d'appréhension et d'inconfort (dans Perron 2006a, p. 92, notre traduction).

Si cette technique est si efficace, c'est que, comme nous l'avons suggéré au premier chapitre en citant les travaux de Schaeffer, le joueur *entend* les qualités morphologiques des sons dans son activité d'écoute. Plus que le simple jeu de

fréquence et d'intensité mentionné ci-haut, c'est le travail effectué sur l'allure<sup>37</sup>, le grain<sup>38</sup>, le profil dynamique<sup>39</sup> et surtout le profil de masse<sup>40</sup> d'un son qui selon nous a le plus grand impact physiologique et psychologique sur le joueur, car ce dernier vient à associer les qualités acoustiques des sons à des symboles ou des icônes de l'horreur et *comprend*, mais surtout *ressent*, alors un son comme étant effrayant. Dans un jeu vidéo d'horreur, le joueur n'aura pas nécessairement peur parce qu'il a *écouté* et identifié un zombie, mais parce qu'il a *entendu* un râle ou un grognement, qui font partie des motifs sonores de son encyclopédie de l'horreur (*comprendre*). Ainsi, ce n'est pas uniquement parce que le râle du zombie est généré par un mort vivant ou qu'il est constitué de basses fréquences que ce son est effrayant, mais parce, dans son essence, il contient une énergie évoquant une certaine forme de douleur ou d'agonie. C'est aussi parce qu'un cri occupe un très mince espace de fréquences aiguës sans variations et parce que sa masse tonique se constitue d'un mélange cruel de voix spirituelle et de corps matériel qu'il devient insupportable à l'oreille et non simplement parce qu'il se trouve dans les fréquences aiguës. Ce n'est pas non plus le simple cri qui fait peur, puisque certains cris sont aussi des exclamations de joie. Il faut entendre les qualités de sa puissance, de son attaque et de son timbre de chair qui remises dans un contexte horrifique font alors comprendre ce cri comme un symbole de l'horreur. Il en va de même pour les sons d'ambiance qui, sans révéler leur source,

---

<sup>37</sup> L'allure est « [...] l'oscillation, [la] fluctuation caractéristique dans l'entretien de certains objets sonores, dont le vibrato instrumental est un exemple » (Chion 1983, p.158)

<sup>38</sup> Le grain « est une microstructure de la matière du son qui est plus ou moins fine ou grosse, et qui évoque, par analogie, le grain sensible au toucher d'un tissu ou d'un minéral, ou le grain visible d'une photographie ou d'une surface » (Chion 1983, p. 152).

<sup>39</sup> Le profil dynamique c'est « [...] le profil d'intensité caractéristique du son, que cette intensité soit fixe ou variable » (Chion 1983, p. 154).

<sup>40</sup> Le profil de masse est la « [...] façon d'occuper le champ des hauteurs » (Chion 1983, p.147) par un son « dans toute son épaisseur et sa mouvance » (Cardinal 1994, p. 60).

travaillent sur les affects du joueur, lui faisant associer des qualités sonores à des situations déplaisantes, des états d'âme torturés ou des lieux effrayants. Le choix des sons, en accord avec les prédispositions du genre, prépare aussi le joueur à tirer le maximum d'information des signaux audio que lui donne le jeu. Les émotions créées par ces choix ont en effet un impact sur la perception du joueur, le forçant par sentiment d'urgence ou de danger à s'attarder à tous les petits détails de la conception sonore. Nous pouvons dire que le choix des sons, en plus des attentes du joueur, est directement responsable l'« éveil perceptuel » du joueur.

Bien entendu, le choix des sons doit aussi viser la création d'incertitude puisque ce sentiment est central à la création de suspense. Pour ce faire, il faut aussi que les concepteurs soient capables de déjouer jusqu'à un certain point les attentes du joueur. Ainsi, autre fait intéressant signalé par Perron, d'un titre à l'autre de la série *Silent Hill*, il y a une évolution dans les sons employés pour décrire une source ennemie récurrente comme le son émis par les infirmières monstrueuses. Comme l'auteur le fait remarquer : « [l]es infirmières, qui ont une “voix” beaucoup plus grave dans [*Silent Hill*] 1, ont une respiration accélérée et pénétrante dans [*Silent Hill* 3 (Capcom, 2003)] » (Perron 2006a, p. 93, notre traduction). Cette stratégie purement reliée à l'esthétique sonore a, selon nous, pour effet de réduire la fenêtre d'entrée sur le jeu en limitant le joueur dans l'utilisation de son encyclopédie. En conséquence, ce travail de conception sonore recrée de l'incertitude par rapport à la cause du son, forçant ainsi le joueur, par un processus d'apprentissage, à reconstruire d'un jeu à l'autre la relation entre le son et le générateur. C'est pour cette raison que les

concepteurs sonores de jeu vidéo d'horreur, tout comme ceux des films d'épouvante, ont tendance à rendre difficile l'association d'un son à sa cause. À ce titre, selon Mark Grimshaw :

Le côté mystérieux d'un [...] son dissocié causalement [de son générateur] remplit différents rôles dans le film d'horreur où la peur qui peut être expérimentée par l'audience découle en grande partie de son incapacité à déterminer causalement à quoi correspond cet horrible son de frottement qui résonne dans le noir (2008, p. 143, notre traduction).

Comme nous l'avons spécifié au premier chapitre à l'aide des écrits de Perron et avec la pyramide de l'horreur conceptualisée par l'équipe Ludiciné, les jeux vidéo d'épouvante ne créent pas uniquement la peur avec leur dimension esthétique, mais aussi par le biais de leur construction fictionnelle et leur jouabilité. Par conséquent, les concepteurs sonores de jeux vidéo d'horreur exploitent la structure de l'espace sonore et trafiquent l'information transportée par les sons pour engendrer de la peur tant au niveau des mécaniques de jeu que de la narration. Nous vous proposons maintenant de poser un regard sur quelques-unes de ces stratégies.

#### **4.2.2. – La ponctuation sonore d'un effet de surprise**

Tout d'abord, le son joue un rôle prépondérant dans la création d'une pluralité d'effets de surprise. Dans son texte « Sign of a Threat : The Effects of Warning Systems in Survival Horror Games », Bernard Perron explique, suivant l'analyse de Robert Baird (2000), que la formule essentielle de l'effet de surprise se résume à : « (1) la présence d'un personnage, (2) une menace hors champ implicite et (3) une

intrusion alarmante [souvent accentuée par une ponctuation sonore] dans l'espace immédiat du personnage » (2004, p. 133, notre traduction). Comme l'a ajouté l'auteur, c'est au moment de l'intrusion de la menace hors-champ dans l'écran que le son prendra toute son importance. À ce niveau, tout est, selon nous, une question de contraste dans l'intensité sonore et de synchronisme entre le son et l'apparition du générateur à l'écran. Juxtée à l'intrusion dans le champ visuel, et puisqu'aucun indice ne permettait de l'anticiper, l'ajout d'une applique sonore demeurée jusque-là imprévisible parce que muette et hors champ contribue grandement à augmenter l'effet de surprise chez le joueur. Afin de renforcer cet effet, on favorisera, de manière générale, l'utilisation d'une esthétique sonore épurée puisque l'oreille a physiologiquement tendance à percevoir comme plus fort un son dont l'attaque est franche. De plus, l'oreille étant plus lente que l'œil à réagir, l'effet de surprise aura pour effet de brouiller temporairement les opérations d'évaluation et d'identification du joueur. À ce titre, les concepteurs utilisent les limites de l'oreille comme un tremplin de création. Nous pouvons aussi dire qu'en ces circonstances, les sons que le joueur croit entendre où qu'il n'entend pas – les bruits d'un ennemi qui se déplace dans un corridor et qui devrait être audibles sont masqués jusqu'à son entrée dans le cadre – jouent un rôle aussi important que ceux qu'il entend. En termes schaefferiens, le jeu utilise alors des limites de *l'ouïr* pour déjouer *l'entendre* et *l'écouter* du joueur. Le moment nimbé d'un silence approximatif précédant l'attaque joue ainsi un rôle plus qu'essentiel dans la mise en scène de l'effet de surprise. L'absence d'indices sonores alors que la trame narrative du jeu en laisserait présager accroît les

appréhensions du joueur et ajoute au climat de peur existant. Comme l'explique Zach Whalen :

Comme c'est le cas avec les films d'horreur, le silence [...] met le joueur sur le qui-vive plutôt que de le rassurer sur le fait qu'il n'y a pas de menace dans son environnement immédiat, accroissant les soupçons qu'un danger va bientôt poindre. L'apparition du danger est, par conséquent, rehaussée en intensité par le biais de son intrusion soudaine dans le silence (2004, s.p., notre traduction).

C'est suivant cette technique que le jeu accentue l'émoi suivant l'apparition d'un monstre aux griffes acérées dans *Alone in the Dark* ou d'un chien-zombie de *Resident Evil* en le ponctuant par le bruit du fracassement d'une fenêtre, qu'il intensifie l'attaque d'un monstre émergeant de sous une voiture par un cri retentissant dans *Silent Hill 2* et qu'il ajoute à la stupeur en amplifiant le claquement métallique provoqué par l'ouverture brutale d'une porte d'ascenseur par un nécromorphe dans *Dead Space*.

L'effet de surprise peut être généré à la fois par des ennemis, des événements prenant place dans l'environnement du jeu – par exemple une explosion ou un corps inanimé chutant du plafond – ou être provoqué par le système du jeu avec un crescendo abrupt dans la musique extradiégétique. En réaffirmant ce que souligne Perron, nous pouvons dire que cette stratégie est « sans aucun doute l'une des techniques de base pour effrayer quelqu'un » (2004, p. 133, notre traduction). C'est d'ailleurs pourquoi, si nous observons la pyramide de l'horreur de l'équipe Ludiciné, nous constatons que cet effet s'étend au palier médian tout en étant présent au sommet de la pyramide. Cependant, bien que l'effet de surprise puisse être très efficace, il faut avouer, comme l'avance Perron que « puisque cet effet est considéré

comme simple à réussir, il est souvent étiqueté comme une approche facile et est comparé à une autre beaucoup plus valorisée : le suspense » (ibid, p. 133, librement traduit). Dans cet ordre d'idée, si le son joue un rôle crucial lorsque vient le moment de faire sursauter un joueur, il n'en demeure pas moins que c'est dans la création de suspense qu'une bonne conception sonore prend toute sa valeur.

#### 4.2.3. – L'effet de préavis

Quand vient le moment d'analyser comment les jeux vidéo arrivent à créer du suspense à l'aide du son, une première technique s'appuyant plus particulièrement sur les fonctions de présence acousmatique des sons refait surface : le préavis. Avant de se lancer dans de plus amples explications, il est essentiel de préciser que ce dernier n'est pas un système exclusivement basé sur le son. Le préavis, qui consiste à prévenir le joueur de la présence d'une menace dans son environnement rapproché, peut aussi être basé sur des indices visuels. On peut entre autres penser à l'indicateur de la série *Fatal Frame* (Tecmo, 2002-2008) qui devient orangé lorsqu'un fantôme est dans l'espace immédiat du personnage-joueur. Cependant, plusieurs systèmes de préavis ont été construits avec le son. Le cas le plus reconnu, et incidemment le plus étudié (voir Carr 2003; Kromand 2008; Perron 2004; Whalen 2004; Rouse 2009; Taylor 2009) est sans aucun doute la radio de poche de la série *Silent Hill* qui émet des parasites lorsqu'une menace se trouve dans l'environnement immédiat du personnage. L'effet de préavis ne repose cependant pas toujours sur un système complexe comme la radio de poche ou le détecteur de mouvement d'*Aliens vs*

*Predator*. Il peut adopter une forme beaucoup plus classique en recourant à l'utilisation de sons hors-champ. C'est le cas dans *Alone in the Dark : the New Nightmare* où, durant les longues secondes nécessaires à la descente des marches menant à la cour intérieure d'un fort, nous pouvons entendre le son de « monstres plantes » situés hors-champ.

Alors que l'on pourrait croire qu'un avertissement préalable à l'entrée d'un monstre dans l'écran pourrait diminuer le sentiment de peur chez le joueur, les recherches de Joanne Cantor, Dean Ziemke et Glenn G. Sparks, citées dans le texte « Sign of a Threat : The Effects of Warning Systems in Survival Horror Games » de Perron, ont démontré l'opposé. Comme les chercheurs le font remarquer :

Le préavis d'événements à venir n'a aucunement contribué à 'prémunir' (*forearming*) les sujets contre des réactions émotionnelles. Bien au contraire, les sujets qui avaient eu une connaissance préalable d'un événement effrayant à venir ont rapporté un effroi et un bouleversement plus intense en réponse au film que ceux qui n'avaient pas eu de préavis (Cantor *et al.* cités dans Perron 2004, p. 135, notre traduction).

Ainsi, comme le spécifie lui-même Perron : « [...] le simple préavis n'est pas une manière de prévenir un bouleversement émotionnel intense. C'est pire que de n'avoir aucune information sur un événement à venir » (2004, p. 135). Si cet effet est si efficace, c'est qu'il crée un sentiment de peur par anticipation basé sur la crainte du non vu, ayant pour conséquence d'augmenter l'angoisse du joueur.

Cependant, ce que Perron omet de mentionner, c'est que l'efficacité d'un effet de préavis ne repose pas uniquement sur la fonction sonore du même nom, et ne se

base donc pas uniquement sur l'implication d'une présence ennemie dans la périphérie du personnage-joueur. Pour qu'il soit réellement efficace, la quantité d'information sur la localisation de la cause du son doit être limitée. Une première stratégie complémentaire au préavis consiste à en réduire l'efficacité. Par exemple, Daniel Kromand (2008) souligne que la radio de *Silent Hill 2* ne détecte pas les monstres rampants qui se cachent sous les voitures. Afin d'obtenir un résultat similaire, il est possible de rendre le signal imprécis dans sa fonction, en limitant, par exemple, les affordances offertes par le son acousmatique. Il s'agit alors de travailler avec les différentes fonctions sonores, que nous avons expliquées au troisième chapitre, de manière à prolonger l'angoisse du joueur. Dans l'exemple d'*Alone in the Dark : The New Nightmare* cité ci-haut, l'effet de préavis est construit de manière à ce que le joueur soit surpris à chaque changement d'angle de la caméra bien qu'en réalité, les créatures de l'obscurité ne se trouvent que dans un segment fermé de la cour intérieure. Ce que nous tendons à démontrer avec cet exemple, c'est que le sonore complexifie beaucoup la nature de la zone hors-champ, qui est trop souvent définie en un seul bloc, alors qu'il existe plusieurs états d'une cause hors champ. Cet exemple nous permet d'introduire une autre stratégie sonore du jeu vidéo d'horreur visant à construire un suspense : les leurres sonores.

#### **4.2.4. – Les leurres sonores**

Comme l'affirmait Michel Chion à propos de l'écoute causale, cette dernière est « la plus influençable [...] et la plus leurrable » (1990, p. 25). De ce fait, ce

manque de fiabilité ouvre la porte toute grande aux concepteurs sonores de jeux vidéo d'horreur les incitant à créer de l'ambiguïté quant au point d'origine, à la cause et à la fonction des sons. Dans son mémoire, Serge Cardinal explique :

Une écriture filmique favorisant l'émergence d'une structure spatiale claire aura donc tendance à ancrer le son le plus possible dans la source, à privilégier sans ambiguïté l'identification et la localisation de la source par le son, à plier la diffusion sonore à la logique des propriétés de la source (1994, p. 53).

Afin de créer la peur et un fort sentiment d'inconfort, *AITD : The New Nightmare* – et les jeux vidéo d'horreur en général – effectue un reversement de ce concept rendant les causes des sons plus difficiles à identifier et à localiser. À ce titre, Richard Rouse III, le concepteur des jeux de la série d'horreur *The Suffering* (Surreal Software, 2004-2005) souligne que « l'un des mécanismes populaires des jeux est de donner au joueur certains renseignements sur les environs, tout en omettant plusieurs choses » (2009, p. 18, notre traduction). De cette manière, comme l'ajoute l'auteur-concepteur, « [...] nombre de jeux vidéo d'horreur ont utilisé des techniques à information limitée pour maintenir le joueur dans [l'appréhension] d'un danger imminent [...] » (*ibid.*, notre traduction) ce qui force le joueur à « faire des choix à partir de renseignements erratiques, favorisant, par ce procédé, une expérience beaucoup plus tendue » (*ibid.*, p. 19, notre traduction). Cette constatation qui semble plutôt intuitive chez Rouse a été vérifiée par Inger Ekman et Raine Kajastila (2009) dans une courte étude empirique visant à déterminer si le niveau de peur d'un individu augmentait avec la difficulté à localiser la source d'un son déjà jugé

épeurant. Selon leurs résultats, il y aurait effectivement une corrélation à ce niveau<sup>41</sup>. Dans le cas d'*AITD : The New Nightmare* sur lequel nous nous sommes penchés, les concepteurs ont simplement évité de créer une évolution dans les propriétés morphologiques du son des « monstres plantes » en fonction du déplacement du personnage-joueur dans l'espace du fort. Cette technique a pour effet de biaiser l'information que le son transmet quant à la distance à laquelle se trouvent les générateurs. Même en écoutant attentivement, le joueur ne remarque aucune variation dans le profil dynamique ou dans le profil de masse des cris émis par les créatures de l'obscurité, et ce, malgré un parcours vertical de plusieurs « mètres » du personnage. Ceci renforce l'effet de suspense installé par le préavis de plusieurs secondes puisque le son laisse supposer que les ennemis, qui n'ont toujours pas encore été repérés par le joueur, pourraient se tapir à l'intérieur de chacun des cadres découpés par la caméra virtuelle du jeu. En réalité, il n'en est rien. Pour en revenir à nos postures d'écoute, c'est en fourvoyant l'*entendre* et les présuppositions réflexes qu'entretient le joueur avec une cause, que l'on parvient à déjouer l'écoute qui n'arrive plus à renseigner le joueur adéquatement. L'introduction d'éléments sonores hors champ donc invisibles pour le joueur, mais laissant présager une menace potentielle contribue de façon significative à l'accroissement du sentiment d'angoisse et à l'établissement du suspense.

---

<sup>41</sup> Notons cependant que leur étude semble très peu contextualisée, ce qui, selon nous, affecte directement la validité des résultats. Ainsi, nous nous contentons d'affirmer que leur expérience soutient les intuitions de Rouse sans plus. Une étude plongeant les participants dans un véritable contexte horrifique serait selon nous indispensable à la confirmation de ces résultats.

Les techniques pour introduire un leurre sonore dans l'environnement d'un jeu vidéo ne reposent pas uniquement sur la limitation des affordances spatiales. Nous considérons comme un leurre sonore toute technique par laquelle un son ou un groupe de sons est utilisé de manière à transporter de l'information erronée ou ambiguë par rapport à leur cause. Par exemple, il est possible de jouer avec les fonctions d'identification afin de faire croire à un joueur qu'il fait face à un ennemi beaucoup plus dangereux qu'il ne l'est en réalité. La série *Silent Hill* excelle d'ailleurs dans l'art de créer ce type d'effet. À cet égard, Bernard Perron notait un exemple frappant où la présence d'un monstre, à l'extérieur de la salle de lavage des Wood Side Apartments dans *Silent Hill 2*, avait longuement retardé la progression de son personnage-joueur :

La radio transmettait un bruit blanc, mais je pouvais aussi entendre un genre de bruit de pas ainsi que le grognement et le cri de ce qui semblait être un immense monstre. J'avais trop peur pour bouger. Quand je suis finalement sorti, j'étais très tendu et j'anticipais la rencontre de ce qui ne s'est avéré qu'être un « Patient Demon » solitaire (Perron 2004, p. 139, notre traduction).

Ce type de situation n'est évidemment pas exclusif à la série *Silent Hill*. Nous avons pour notre part fait face à un scénario similaire lors d'une partie de *Dead Space* alors qu'un grognement retentissant se faisait entendre dans la cafétéria de l'*U.S.S Ishimura*. Notre personnage-joueur étant presque complètement à court de liquide dans sa jauge spinale, nous sommes restés figés durant de longues secondes devant un petit monte-charge de peur de nous faire attaquer par un monstre extrêmement dangereux une fois rendu en bas. Ce que nous n'avions pas réalisé, puisque que les affordances offertes par le son ne nous fournissaient aucun indice sur la localisation

du générateur, c'est que le nécromorphe, l'unité de base de surcroît, se trouvait en réalité derrière notre personnage-joueur et était bloqué par la baie vitrée séparant la cafétéria d'un corridor adjacent. Ayant finalement réalisé notre erreur et n'ayant plus à nous méfier de ce monstre, nous sommes descendus sans méfiance dans le monte-charge et avons plutôt succombé sous les attaques d'autres monstres qui jusque-là étaient restés silencieux. Nous constatons ainsi qu'un travail effectué sur les fonctions spatio-temporelles et les fonctions d'identification ont un impact direct sur la qualité des fonctions de progression des sons.

Finalement, nous appelons « leurre sonore » toute conception favorisant la création de « fausses menaces » dans l'environnement de jeu. Ce type de leurre repose en partie sur un travail concernant l'*ouïr* du joueur. Il est en effet commun pour les concepteurs de jeux d'insérer certains bruits dans l'amalgame sonore d'une séquence de jouabilité amenant le joueur à s'interroger sur la fidélité et la validité de ses perceptions auditives à savoir s'il a ou non bien entendu un certain son. Cette stratégie opère aussi de façon plus directe en faisant, dans *Resident Evil*, craquer une vitre près du personnage-joueur, simulant l'intrusion d'un ennemi. Il est aussi possible de créer un climat incertain grâce à un travail subtil sur les générateurs sonores, car tromper le joueur lors de son activité vidéoludique ne repose pas uniquement sur la nature et la fonction des sons.

#### 4.2.5. – La création d’ambiguïté entre les générateurs sonores

Depuis le début de ce chapitre, nous avons insisté sur le fait que le sentiment d’incertitude est directement responsable de la création de suspense et d’angoisse. Un environnement favorisant un tel état d’esprit est donc favorable à la mise en scène de la peur vidéoludique. Une technique efficace pour parvenir à cette fin consiste à créer un doute quant à l’origine et les causes des sons dans l’environnement de jeu ou, comme le suggère Daniel Kromand (2008), en brouillant la frontière entre les niveaux diégétiques et extradiégétiques du jeu. Dans cette perspective, la création d’ambiguïté entre les générateurs sonores représente l’une des stratégies les plus efficaces des jeux vidéo d’horreur. Du reste, si deux générateurs ou plus arrivent à produire des sons de nature similaire, cela peut, du même coup, affecter directement le processus cognitif du joueur, rendant plus difficile la localisation des causes et la classification des signaux selon leur degré d’urgence.

Dans un premier temps, il est possible de créer de l’ambiguïté entre les sons générés par le joueur et ceux produits par les ennemis. Cette technique plutôt rare, que nous avons relevée uniquement dans *Dead Space*, mérite, pour son efficacité, qu’on lui accorde un peu d’attention. Il peut sembler improbable, en temps normal, que le joueur se laisse bernier par les sons émis par son personnage-joueur puisque ce dernier, qui a le contrôle quasi perpétuel de son personnage, est toujours conscient du lien de causalité existant entre ses actions et les sons qui s’y rattachent. Pourtant, les concepteurs d’Electronic Arts ont réussi à construire l’espace de manière à ce que les

sons générés et par le joueur et par les ennemis arrivent, grâce à d'une source commune, à produire des sons suffisamment semblables pour que les déplacements du joueur dans l'environnement de jeu contribuent, eux-mêmes, à alimenter le suspense. C'est ce qui se produit lorsque le joueur, par l'entremise de son personnage-joueur, parcourt les corridors du vaisseau spatial qui, par segment, sont souillés d'une couche de matière organique. Le clapotis émis par le contact des pieds du personnage-joueur avec cette matière visqueuse étant pratiquement identique aux sons produits par l'interaction de cette matière avec les membres difformes des ennemis, le simple déplacement du personnage-joueur dans l'un de ces corridors porte à confusion en simulant au plan auditif la présence possible de bestioles horribles dans l'environnement immédiat de celui-ci. Durant notre propre expérience de jeu, nous avons été parfois leurrés par cette technique, faisant pivoter à maintes reprises notre personnage-joueur sur lui-même, croyant être suivis par des « araignées tentaculaires ». Pourtant, dans la majorité des cas, le personnage-joueur se trouvait bel et bien seul.

Ces sections du vaisseau tapissées de chair gluante ont aussi incité les concepteurs à développer une relation similaire, mais plus commune à l'ensemble des jeux vidéo d'horreur, entre les sons générés par les ennemis et ceux produits par l'environnement du jeu. Ces derniers sont souvent conceptualisés afin de générer des sons qui imitent ou masquent celui des ennemis. Comme le mentionne Daniel Kromand : « La compréhension par le joueur des affordances peut l'aider à mieux performer [...] puisque certains sons offrent de l'information sur des ennemis

avoisinants, mais au même moment, ces affordances sont imitées par l'ambiance » (2007, p. 17, notre traduction). Cette façon de faire favorise la création de doute chez le joueur quant à la nature réelle des sources écoutées. Pour en revenir à l'exemple de *Dead Space*, la matière organique est parfois surmontée d'excroissance crachant de manière aléatoire un liquide sanguinolent qui, au moment de son excrétion, produit un bruit qui n'est pas sans rappeler le déplacement des ennemis dans l'environnement. Les bruits d'ambiance – grincement de la coque, son de machinerie ainsi qu'une pluralité de sons de frottements et d'impacts métalliques – qui donnent « vie » au *U.S.S. Ishimura* – ont, eux aussi, été conceptualisés de manière à se confondre fréquemment avec les bruits produits par un nécromorphe qui se déplace dans les conduits d'aération du vaisseau. *Dead Space* n'est évidemment pas le seul jeu à utiliser cette technique. Ekman et Lankoski notent que dans « *Silent Hill 2* et *Fatal Frame* [(Tecmo, 2002)], l'environnement de jeu tout entier respire, suggérant d'une certaine manière que l'environnement lui-même est vivant, sensible et capable de prendre des actions contre le joueur » (2009, p. 193, notre traduction). Cette manière d'introduire des « événements sonores sans cause évidente, des sons que l'on ne peut pas attribuer plausiblement à des environnements inanimés » (Ekman et Lankoski 2009, p. 193, notre traduction) est d'ailleurs la marque de commerce de la série *Silent Hill*. C'est pour cette raison que la ville devient par moment le plus grand ennemi du joueur. Ici, c'est vraiment la nature phénoménologique du son qui permet ce type de flottement et d'ancrage flou, le son se séparant de son générateur et se distribuant d'une manière autre dans l'espace étant simultanément capturé par la ville. C'est réciproquement le caractère incommensurable de la ville qui lui permet de

capturer les sons qui flottent sans ancrage précis. Dans le cas de *Silent Hill*, cette technique va même jusqu'à se répercuter dans la musique atonale et industrielle du jeu, nous permettant d'introduire un dernier cas d'ambiguïté entre divers générateurs.

Il est aussi possible de créer une ambiguïté entre les sons générés par les ennemis, l'environnement de jeu et ceux produits par le système de jeu, ce qui a pour effet d'estomper la frontière existant entre les couches sonores diégétiques et extradiégétiques. En choisissant d'exploiter des musiques atonales s'approchant plus de la musique concrète que des orchestrations musicales traditionnelles, ces dernières viennent à se mêler, voire se confondre, avec les sons d'ambiance et les sons spécifiques du jeu. De cette façon, les concepteurs arrivent à créer des menaces qui n'existent pas réellement, ou encore à détourner l'attention du joueur des menaces réelles que renferme le jeu. L'exemple le plus frappant d'un tel brouillage entre les générateurs diégétiques d'un jeu et la musique extradiégétique est certainement celui de la ville alternative de *Silent Hill*. La musique principalement constituée de sons métalliques et industriels vient se mêler à l'ambiance générale des lieux, leur donnant une toute autre dimension. De plus, dans le premier jeu de la série, les concepteurs ont introduit, dans la boucle musicale de la séquence de jouabilité prenant place après la traversée du pont-levis par Harry lors de son retour vers le centre-ville de *Silent Hill*, des sons ressemblant étrangement aux cris des démons ailés qui rodent dans les rues de la ville. Puisque ces sons sont mixés à très bas volume, le joueur ne remarque pas immédiatement qu'ils sont inclus dans la musique extradiégétique, mais s'attend plutôt à voir débarquer l'un de ces monstres volants. Pourtant, une écoute attentive de

cette séquence particulière de jeu permet de se rendre compte que le son revient à un intervalle fixe indiquant qu'il n'est pas causé par une entité présente dans le jeu. Ce type de conception sonore a aussi été privilégié par Electronic Arts pour le jeu *Dead Space*. Comme le souligne Don Veca, le directeur sonore du jeu, « Nous [...] avons approché le paysage sonore entier comme une unité unique qui travaillerait à créer [...] une atmosphère obscure et troublante. [...] De cette manière, *Dead Space* a vraiment brouillé la ligne entre la musique et la conception sonore » (Napolitano 2008, s.p., notre traduction). Si ce type de brouillage est si efficace, c'est que normalement, un son extradiégétique comme une musique orchestrale interactive signalant la présence potentielle d'un monstre dans l'environnement immédiat du personnage-joueur ne représente pas, en elle-même, une menace pas plus qu'elle n'en garantit l'actualisation (une musique angoissante peut être utilisée pour faire croire en la présence d'un monstre). Par opposition, le grognement diégétique d'un chien-zombie dans *Resident Evil* (Capcom, 2002) possède un potentiel d'actualisation nettement plus élevé puisqu'il indique pratiquement à coup sûr (il est possible que le chien soit coincé quelque part et ne puisse attaquer) qu'il existe un danger réel pour le personnage-joueur. Cependant, si la musique dispense des affordances qui semblent avoir un potentiel d'actualisation aussi probable qu'un son généré par un ennemi, il y a fort à parier que le niveau d'angoisse du joueur en sera rehaussé.

Dans leur ensemble, les techniques visant à créer de l'ambiguïté entre les générateurs sonores se basent sur les différents circuits (abordés au premier chapitre) qui opèrent entre le *hors-champ*, le *off* et le *in*. Certes, c'est en faisant passer

régulièrement des sons du in – ce qui permet au joueur d’identifier le son à une cause – au hors-champ – où le son, sous forme de préavis, annonce un ennemi – puis vers le off – où le son simule la présence d’un ennemi – que les sons vidéoludiques conditionnent le joueur à se méfier de tous les sons qu’on lui donne à entendre. Comme le souligne Kromand : « On peut dire à coup sûr que le paysage sonore de [certains] jeux vidéo d’épouvante produit une ‘non-connaissance’ et s’il offre des affordances, il crée aussi de l’incertitude à propos de la validité de ces affordances » (2008, p. 18-19, notre traduction). Cela aura pour conséquence d’augmenter la peur chez le joueur.

#### **4.3. – LA PEUR ET LE CONTEXTE**

Bien évidemment, la peur n’est pas créée seulement en fonction de la nature d’un son, de la relation fixe qu’il entretient avec sa cause, ou des stratégies développées par les concepteurs. En fait, l’horreur et la terreur ressenties dépendent *surtout* du contexte dans lequel un son est entendu. Tout comme ce fut le cas dans l’étude des affordances (au troisième chapitre), le contexte englobant qui conditionnent les attentes du joueur ainsi que les différentes situations de jeu sont sans aucun doute les facteurs plus importants dans la création de peur chez un joueur. C’est uniquement à la lumière d’un contexte précis qu’il est possible de bien mesurer ce qu’un son implique. Dans cette optique, plusieurs paramètres vidéoludiques influencent la perception que le joueur a d’un son : le travail effectué sur la dimension visuelle (ex. les angles de caméra en plongée, l’obscurité qui réduit le

champ visuel au faisceau d'une lampe de poche, les effets stylistiques, etc.), la configuration spatiale de l'environnement de jeu, le niveau de difficulté général, le niveau d'adversité, les ressources disponibles, le temps disponible, etc. Une conception vidéoludique qui positionne son personnage-joueur dans des situations périlleuses est conséquemment complice des stratégies sonores.

Somme toute, la qualité de l'effet de surprise ponctué par le son repose sur la mise en scène globale de cet effet. Nous avons précédemment parlé de l'importance du silence, mais le choix du traitement visuel est tout aussi essentiel à la bonne exécution de l'effet de surprise. En plus de bien synchroniser le son et l'entrée du monstre à l'écran, il est impératif de limiter la préparation cognitive du joueur en « [...] s'assurant que le traitement descendant ne sera pas d'une grande aide [...] » (Perron 2005, p. 64, notre traduction). Le choix d'une caméra fixe qui réduit le champ de vision du joueur le force à se concentrer sur son écoute afin de compenser la perte de son percepteur sensoriel principal ce qui, au moment de l'intrusion, rend l'écart d'intensité sonore encore plus saisissant. Le contexte de notre situation particulière de jeu a aussi eu un rôle à jouer dans l'exemple tiré de *Dead Space* où nous hésitions à faire descendre notre personnage-joueur mutilé sur le monte-charge. Avec une jauge de vie bien remplie, moins de réflexion aurait été nécessaire pour nous commettre dans le sous-sol exigü. Une faible quantité de munitions nous aurait cependant fait tergiverser tout autant face au grognement du monstre.

#### 4.3.1. – Le Régénérateur de *Resident Evil 4*

Afin de non seulement appuyer les différents points soulevés au cours de ce chapitre, mais surtout pour rendre compte de l'implication du contexte sur le bouleversement émotionnel que le joueur ressent par rapport à un son, nous vous proposons un exercice d'analyse similaire à celui exécuté au chapitre précédent. Cette fois-ci, nous analyserons le son du monstre appelé Régénérateur dans *Resident Evil 4*. Bien que ce jeu soit perçu par quelques critiques (Alexander, 2008) et certains joueurs comme dérogeant de l'horizon d'attentes que l'on peut entretenir à l'égard des jeux d'épouvante comme *Alone in the Dark*, *Resident Evil* et *Silent Hill*, il n'en reste pas moins, qu'à notre avis, le son du Régénérateur est l'un des plus terrifiants de l'histoire du jeu vidéo.

Le côté effrayant de ce son commence, comme nous l'avons affirmé, par le choix du son. Par sa simple morphologie, le sifflement rauque de la créature est suffisant pour glacer le sang. Il y a définitivement dans l'allure de ce son quelque chose d'horrible, de dégoûtant et d'inhumain. Cependant, la peur générée par le son n'a évidemment pas seulement à voir avec le son lui-même, mais aussi avec sa cause, et incidemment avec la compréhension de ce qu'implique un affrontement avec un Régénérateur. Dans *Resident Evil 4*, si nous faisons abstraction des différents maîtres de tableau (*bosses*), le Régénérateur est sans contredit l'ennemi le plus difficile à combattre. Cette créature peut facilement éliminer le personnage du joueur à l'aide de ses crocs acérés ou des épines tranchantes qu'il éjecte de son corps après s'être

emparé du personnage-joueur grâce à sa longue portée. De plus, comme son nom l'indique, le monstre possède des capacités régénératrices rendant impossible sa mise à mort à l'aide d'armes conventionnelles. Pour abattre un Régénérateur, il faut éliminer de trois à quatre parasites, invisibles à l'œil nu, qui ne peuvent être détectés qu'à l'aide d'une lunette infrarouge que le joueur doit installer sur le fusil de précision de Leon. De plus, viser les parasites ne s'avère pas une mince tâche puisque le Régénérateur ne cesse de poursuivre le joueur et est donc toujours en mouvement – sans compter que le fusil de précision est l'arme dont la manipulation exige le plus de dextérité de la part du joueur, le réticule bougeant au gré de la « respiration » du personnage-joueur. De plus, dépendamment du niveau de difficulté du jeu, il est possible que le Régénérateur ait un parasite dans le dos – le jeu donnant rarement un bon angle de vue sur la partie postérieure du mutant qui n'a aucune autre ambition que de suivre le personnage-joueur partout où il va afin de le réduire en charpie.

Comme nous pouvons le supposer, l'anticipation qui est créée par l'écoute de ce son dépend aussi de la situation du joueur. Le son prend, entre autres, une signification différente si le joueur a en sa possession suffisamment de munitions pour son fusil de précision, s'il a amplement d'items permettant sa guérison en cas d'attaque, s'il dispose d'un espace dans lequel il peut faire manœuvrer son personnage-joueur librement et si le niveau de difficulté du jeu implique que le Régénérateur a ou non un parasite dans le dos. En outre, la mise en scène générale du segment de jouabilité et l'utilisation des stratégies sonores développées dans ce chapitre ont aussi beaucoup à voir avec la réaction émotionnelle du joueur face à ce

son. À l'image de ses prédécesseurs et de son successeur, *Resident Evil 4* n'intègre pas les sons de manière à faciliter leur localisation. Ainsi, peu importe le positionnement du personnage-joueur par rapport au monstre, le joueur entend toujours le ronflement du Régénérateur selon la même intensité. De plus, puisque le même son est utilisé selon la même durée et le même intervalle de répétition pour tous les Régénérateurs, il est difficile de savoir si plus d'un Régénérateur se trouvent dans la périphérie du personnage-joueur. C'est d'ailleurs ce qui s'est produit dans le prochain segment analysé.

Fraîchement munis de la lunette infrarouge, nous sommes sortis de la salle frigorifiée du laboratoire souterrain. Dès que le jeu eut fini de charger le niveau, les sifflements de deux Régénérateurs étaient audibles. N'ayant pas beaucoup de munitions pour notre fusil de précision, nous avons instinctivement choisi une approche plus prudente et avons avancé très lentement pour voir si l'un des monstres était dans le corridor adjacent. Fort heureusement, le mutant se trouvait à vue, de dos, assez loin devant nous pour espérer l'abattre sans trop de difficulté, ce que nous nous sommes empressés de faire avant que ce dernier ne remarque notre présence. Sans pouvoir nous vanter d'avoir pulvérisé les parasites du premier coup parce que des sons de rejet nous ont annoncé que nous avions raté deux de nos tirs, nous avons tout de même abattu le monstre sans trop de difficulté. Cependant, le second Régénérateur a profité de cet instant pour se rapprocher de nous. Nous nous sommes donc empressés de le repérer, et une fois le contact visuel établi, avons essayé de l'abattre à l'aide des cinq cartouches restantes. Plutôt nerveux en raison de l'approche rapide du

monstre, ces dernières ne furent pas suffisantes, plusieurs de nos tirs ayant raté la cible. N'ayant plus de munitions, le son prit une seconde signification, beaucoup plus effrayante cette fois. Le son, en plus de servir de fonction de présence, impliquait alors qu'il faudrait manœuvrer dans l'espace restreint des corridors et espérer contourner le Régénérateur sans se faire agripper, tentative qui s'avéra un échec (voir le deuxième extrait du DVD d'accompagnement). En fin de compte, nous pouvons témoigner que selon le contexte, le son du Régénérateur n'a pas eu le même impact émotionnel sur nous.

## **CONCLUSION**

Dans cet ultime chapitre, nous avons plus spécifiquement mesuré l'implication du son dans la création de la peur dans un jeu vidéo d'horreur. À l'aide des multiples outils développés au cours des trois premiers chapitres, nous avons étudié la mise en scène horrifique des jeux vidéo d'horreur afin de dégager une pluralité de stratégies sonores, allant du simple choix des sons jusqu'à certaines plus complexes qui s'appuient sur la structure de l'espace sonore et sur l'information fournie par les différentes affordances des sons. C'est en travaillant sur la structure et l'information communiquée par les sons que les concepteurs utilisent et conditionnent les postures d'écoute pour en faire des tremplins esthétiques et poétiques. Nous avons aussi démontré que le contexte entourant l'écoute des sons était le facteur le plus déterminant lié à la peur vidéoludique. En effet, le joueur perçoit un son différemment selon le contexte englobant du jeu et selon la situation à laquelle il se

heurte ou qu'il doit affronter, tout en réintégrant la conception sonore au sein d'une jouabilité globale qui fait des jeux vidéo d'horreur ce qu'ils sont : des univers où les joueurs s'amuse à se faire peur.

## Conclusion

\*

Alors que s'achève notre recherche, il ne nous reste plus qu'à présenter quelques ouvertures possibles vers une application élargie des outils théoriques développés dans ce mémoire. Cependant, à des fins pédagogiques, il nous apparaît préalablement important de revisiter ces outils afin de raffermir les liens qui se tissent entre les concepts explorés dans ce mémoire et ainsi, mieux les intégrer les uns aux autres.

Les sons dans les jeux vidéo d'horreur jouent plusieurs rôles. Comme nous l'avons mentionné à quelques reprises, ils servent à supporter le système du joueur et à maintenir un sentiment de présence et d'immersion dans un monde simulé – où les enjeux de la jouabilité se résument à faire survivre un personnage-joueur confronté à de multiples menaces. Pour effrayer le joueur durant son parcours, les jeux vidéo d'horreur, et plus particulièrement les jeux d'épouvante, font appel à différentes stratégies de mise en scène. Le son occupe une place de choix dans le développement de plusieurs d'entre elles. Témoignant du dialogue qui s'installe entre la production et la réception des jeux, ces stratégies doivent, pour être efficaces, jouer à la fois avec les attentes du joueur – en regard des contraintes de lecture et d'écoute imposées par le genre et le paratexte – et exploiter les tenants et aboutissants des schémas cognitifs qui l'aident à traiter l'information durant son activité de jeu. Dans cette optique, les jeux doivent mettre en place des situations propices à la création d'émotions

négatives comme la peur, l'horreur et la terreur. Comme seul le joueur accède à ces émotions, nous avons privilégié une approche orientée vers la réception des sons en situation de jeu plutôt que de verser dans une analyse des données techniques. C'est par conséquent à l'aide d'une terminologie qui ne fait pas directement référence au code et à l'algorithme du jeu, mais plutôt à la reproduction mentale de l'univers du jeu par le joueur, que nous avons tenté d'expliquer l'apport du son dans de telles situations vidéoludiques.

En fonction de son objectif premier – faire survivre son personnage-joueur – les tâches principales du joueur se résument à détecter toute intrusion qui pourrait être dangereuse pour son personnage. Dans ces circonstances, le joueur doit structurer les sons qu'il entend et extraire les différentes affordances de ces derniers les renseignements nécessaires à son parcours. Pour ce faire, le joueur doit emprunter plusieurs postures d'écoute à la fois phénoménologiques (Schaeffer 1966; Chion 1983 et 1990) et biocognitives (Tuuri *et al.* 2007). Cet exercice, qui se base sur les attentes et l'expérience du joueur, dépend aussi d'un processus d'apprentissage dans le jeu. Combiné à la présentation de différents concepts sonores comme le point d'écoute et les circuits sonores entre l'acousmatique et le visualisé, ce travail cognitif a été présenté à l'aide du « cycle magique » d'Arsenault et Perron (2009).

Rapidement, le joueur doit déterminer, dans la mesure du possible, la cause et l'origine des sons. À cette fin, il doit tout d'abord savoir si le son est produit par une instance qui se trouve directement dans l'environnement du jeu, ou s'il agit en

surplomb de ce monde, les sons intradiégétiques ayant un potentiel d'actualisation plus élevé que les sons extradiégétiques. Le joueur doit ensuite affiner cette catégorisation en tentant d'établir ce qui, entre ses propres actions, celles posées par les ennemis, l'environnement de jeu ou le système de jeu, est à l'origine des sons. Parallèlement, il doit être attentif aux affordances sonores qui peuvent lui communiquer de l'information sur l'espace, le temps, les ennemis, les événements du jeu, la structure du jeu, et même ses propres actions. Ces fonctions, qui dans bien des cas sont présentes dans un même son et opèrent simultanément, fournissent l'information dont le joueur a besoin pour recréer l'état de jeu tout en ressentant un effet de présence et d'immersion dans le monde simulé. Chaque son occupe minimalement cette double fonction informative et immersive qui est au cœur même de l'expérience vidéoludique qu'il définit. Les fonctions de progression sont d'ailleurs l'exemple parfait de cette symbiose, les sons provoquant des émotions qui, elles, auront une répercussion directe sur la jouabilité. Le joueur doit, selon les circonstances ou l'urgence, prioriser certaines de ces fonctions. Cette sélection est dictée par le contexte, mais c'est au joueur de choisir les actions à entreprendre pour réagir adéquatement à la situation.

Pour se sentir en sécurité, le joueur doit être en mesure de trouver rapidement des réponses à ses questions. Afin de susciter de la peur, les jeux vidéo d'horreur font obstruction à ce processus. Parfois, de par leurs simples qualités morphologiques, les sons réussissent à générer l'effroi. Toutefois, ils parviennent principalement à ce résultat en déjouant les stratégies d'écoute du joueur. Deux des techniques

fréquemment utilisées consistent manipuler la structure sonore et à jouer sur la valeur des affordances afin de limiter ou biaiser l'information transmise. Plongé dans un univers de « non-connaissance » (Kromand, 2008), le joueur qui perd ses repères ne peut être qu'angoissé. Pour être vraiment efficaces, les stratégies sonores doivent aussi faire partie d'un tout et être intégrées à une mise en scène globale de la peur qui dépend elle aussi des relations de causalité existant avec les images, la jouabilité et la narration. En fin de compte, ce sont les pressions exercées par le genre, ainsi que la déconstruction pratiquée sur la structure sonore et les fonctions des sons dans les différentes situations de jeu qui déterminent l'influence réelle qu'auront les stratégies sonores sur le joueur.

Étant les prolégomènes à une étude de l'esthétique sonore des jeux vidéo beaucoup plus vaste, l'une des limites de ce mémoire est de ne s'attarder qu'à une esthétique sonore qui découle des mécaniques de jeu d'un genre vidéoludique singulier. Or, les jeux n'ont pas les mêmes besoins structuraux et fonctionnels. D'un genre vidéoludique à un autre, l'utilisation qui est faite des sons varie beaucoup. De plus, comme nous l'avons rapidement esquissé au premier chapitre, les contraintes liées aux développements technologiques qui caractérisent l'histoire des jeux vidéo remplissent aussi un rôle prépondérant quant à leur esthétique. Comme leur nom l'indique, les œuvres vidéoludiques sont d'abord et avant tout des jeux. Les sons doivent donc prioritairement servir de support à la jouabilité. À cette fin, nous retrouvons, comme nous l'avons spécifié au second chapitre, plusieurs sons conventionnés visant à fournir rapidement des renseignements sur l'état de jeu, ainsi

qu'un retour d'information sur l'activité du joueur. Ces sons, qui jadis punctuaient les sauts de Mario ou l'engloutissement d'une pastille par Pac-Man, sont à différents degrés toujours présents dans les jeux contemporains. Si les conceptions sonores atteignent de nos jours des niveaux inégalés de qualité et que nombre de jeux tentent d'atteindre un haut niveau de réalisme (visant, jusqu'à un certain point, le niveau de transparence médiatique du cinéma de fiction), il n'en demeure pas moins que ces sons conventionnés contribuent à forger l'esthétique sonore spécifique des jeux vidéo. Nous émettons ainsi l'hypothèse qu'une étude de l'utilisation des différents sons conventionnés permettra non seulement d'évaluer l'influence que la question de genre a eu sur la manière que nous avons de conceptualiser l'audio des jeux vidéo, mais offrira aussi l'opportunité de mesurer l'impact que les contraintes historiques et technologiques, ainsi que de l'utilisation de mécaniques de jeu spécifiques à certains genres particuliers, ont eu sur le développement d'une esthétique sonore vidéoludique.

Plutôt que de tenter de construire un modèle d'analyse sonore applicable à toutes les variantes de jeux vidéo – ce qui est selon nous futile en considération de la variation dans l'utilisation du son en regard d'un type de jeu particulier – le but de nos futures recherches doctorales sera de fournir un portrait historique et formel de l'usage des sons dans le jeu vidéo. À l'aide d'une évaluation de l'horizon d'attentes des joueurs (tirée de critiques, analyses et textes théoriques sur les jeux), nous tenterons de déterminer la mesure de l'emprise des sons conventionnés sur la création d'un monde simulé et incidemment sur l'immersion du joueur dans ce dernier. À

travers l'analyse d'un large corpus d'œuvres appartenant à trois genres vidéoludiques distincts (jeu d'action-aventure, jeu de rôle, jeu de tir), nous tenterons d'évaluer l'utilité des sons conventionnés dans les jeux, autant du point de vue de la jouabilité que de leur résultante sur la construction fictionnelle des jeux.

Notre projet de doctorat, auquel ce mémoire aura servi de prélude, apportera une perspective nouvelle et des outils indispensables aux chercheurs s'intéressant à la question sonore dans le jeu vidéo. En plus de combler un manque au niveau des études vidéoludiques sonores, il fournira une réflexion globale sur l'implication de la technologie, sur la question du genre et sur la jouabilité en général.

## **Bibliographie**

Alexander, Leigh. 2008. « Does Survival Horror Really Still Exist ». En ligne. *Kotaku*, (Septembre). <<http://kotaku.com/5056008/does-survival-horror-really-still-exist>>.

Altman, Rick. 1992. « General Introduction: Cinema as Even ». Dans Rick Altman (dir.), *Sound Theory, Sound Practice*, p. 1-14. New York : Routledge.

Anderson, Joseph D. 1996. *The Reality of Illusion : an Ecological Approach to Cognitive Film theory*. Carbondale et Edwardsville: Southern Illinois University Press.

Arsenault, Dominic, et Bernard Perron. 2009. « In the Frame of the Magic Cycle: The Circle(s) of Gameplay ». Dans Bernard Perron et Mark J. P. Wolf (dir.), *The Video Game Theory Reader 2*, p.109-132. New York : Routledge.

Arsenault, Dominic, et Martin Picard. 2008. « Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif: les trois formes d'immersion vidéoludique ». En Ligne. p. 1-16. Actes du colloque « HomoLudens. Le jeu vidéo: un phénomène social massivement pratiqué ». Congrès de l'ACFAS (Trois-Rivières, 8-11 mai 2007). <[http://www.homoludens.uqam.ca/index.php?option=com\\_content&task=view&id=55&Itemid=63](http://www.homoludens.uqam.ca/index.php?option=com_content&task=view&id=55&Itemid=63)>.

Arsenault, Dominic. 2008. « Paysages 8-bit. Musicalité et spatialité dans le jeu vidéo des années 1985-1990 ». *Inter, art actuel* (Québec), n° 98 (hiver). p. 9-12.

Aumont, Jacques, Alain Bergala, Michel Marie et Marc Vernet. [1983] 2002. *Esthétique du film*. Coll. « Nathan Cinéma ». Paris : Nathan.

Baird, Robert. 2000. « The Startle Effect. Implications for the Spectator Cognition and Media Theory ». *Film Quarterly*, vol. 53, n° 3 (printemps), p.13-24.

Boillat, Alain. 2009. « La “diégèse” dans son acceptation filmologique. Origine, postérité et productivité d'un concept ». *Cinemas : La filmologie de nouveau*, vol. 19, n<sup>os</sup> 2-3 (printemps), p. 217-245.

Bordwell, David J. 1985. *Narration in the Fiction Film*. Londres : Methuen.

Branigan, Edward. 1992. *Narrative Comprehension and Film*, London and New York : Routledge.

Cantor, Joanne, Dean Ziemke et Glenn G. Sparks. 1984. « The Effect of Forewarning on Emotional Responses to a Horror Film ». *Journal of Broadcasting*, vol. 28, n° 1 (hiver), p.21-31.

Cardinal, Serge. 1994. « Occurrences sonores et espace filmique ». Mémoire de maîtrise, Montréal, Université de Montréal.

Carr, Diane. 2006. « Space, Navigation and Affect ». Dans Diane Carr, David Buckingham, Andrew Burn et Gareth Schott (dir.), *Computer Games: Text, Narrative and Play*, p. 59-71. Cambridge : Polity.

Carr, Diane. 2003. « Play Dead – Genre and Affect in *Silent Hill* and *Planescape Torment* ». En ligne. *Gamestudies the international journal of computer game research*, vol. 3, n° 1 (mai). < <http://gamestudies.org/0301/carr/>>.

Chion, Michel. 2003. *Un art sonore, le cinéma : histoire, esthétique, poétique*. Paris : Cahiers du Cinéma.

Chion, Michel. 1990. *L'Audio-vision*. Coll. « Nathan Université ». Paris : Nathan.

Chion, Michel. 1998. « Trois sons », *Vertigo, L'infilmable*, n° 3, p. 55-56

Chion, Michel. 1985. *Le son au cinéma*. Coll. « Essais ». Paris : Éditions de l'étoile.

Chion, Michel. 1983. *Guide des objets sonores : Pierre Schaeffer et la recherche musicale*. Paris : Buchet/Chastel – INA.

Cho, Jayoung, Eunjou Yi et Gilsoo Cho. 2001. « Psychological responses evoked by fabric sounds and related and mechanical and acoustical properties ». *Textile Research Journal*, vol. 72, n° 12, p. 1068-1073.

Collins, Karen. 2008. *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Cambridge : MIT Press.

Dektela, Rémi, et Win Sical. 2003. « Survival Horror : un genre nouveau ». *Horror Games Magazine*, vol 1, n° 1 (juillet-août), p. 13-16.

Inger Ekman et Petri Lankoski. 2009. « Hair-Raising Entertainment: Emotions, Sound, and Structure in *Silent Hill 2* and *Fatal Frame* ». Dans Bernard Perron (dir.), *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, p. 181-199. Jefferson : McFarland.

Ekman, Inger et Raine Kajastila. 2009. « Localisation cues affect emotional judgements: Results from a user study on scary sound ». En ligne. Actes du colloque « AES 35<sup>th</sup> International Conference : Audio in Games » (Londre, 11-13 février). <<http://meaningfulnoise.blogspot.com/p23/>>.

Ekman, Inger. 2005. « Meaningful Noise : Understanding Sound Effects in Computer Games ». En ligne. *gamesound.org*, <[http://www.uta.fi/~ie60766/work/DAC2005\\_Ekman.pdf](http://www.uta.fi/~ie60766/work/DAC2005_Ekman.pdf)>.

Folmann, Troels .2004. « Dimensions of game audio ». En ligne [forum électronique]. SHHHHHHHHHHHHHH audio blog. <<http://www.itu.dk/people/folmann/2004/11/dimensions-of-gameaudio.html>>. Consulté le 19 septembre 2008.

Friberg, Johnny, et Dan Gärdenfors. 2004. *Audio games: New perspectives on game audio*. En ligne. Actes du colloque « Advances in Computer Entertainment Technology '04 » (Singapour, 3-5 juin 2004). <<http://www.cms.livjm.ac.uk/library/AAA-GAMES-Conferences/ACM-ACE/ACE2004/FP-18friberg.johnny.audiogames.pdf>>.

Gaudreault, André. 1999. *Du littéraire au filmique : systèmes du récit*. Paris : Éditions Nota bene.

Genette, Gérard. 1972. *Figures III*. Paris : Seuil.

Genette, Gérard. 1982. *Palimpseste. La littérature au second degré*. Paris : Seuil.

Genette, Gérard. 1983. *Nouveau discours sur le récit*. Paris : Seuil.

Grant, Barry Keith. À paraître en 2010. « Screams on Screen : Paradigms of Horror ». En ligne. *Loading...*, édition special. <<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/index>>.

Grimshaw, Mark. 2009. « The Audio Uncanny Valley: Sound, Fear and the Horror Game ». En ligne. p. 1-6. Actes du colloque « Audio Mostly: 4th Conference on Interaction with Sound » (Glasgow, 2-3 septembre 2009). <[http://digitalcommons.bolton.ac.uk/gcct\\_conferencepr/9/](http://digitalcommons.bolton.ac.uk/gcct_conferencepr/9/)>.

Grimshaw, Mark. 2008. *The Acoustic Ecology of the First Person Shooter: The Player Experience of Sound in the First-Person Shooter Computer Game*. Saarbrücken : VDM Verlag Dr. Muller Aktiengesellschaft & Co.

Halpern, D. Lynn, Randolph Blake et James Hillenbrand. 1986. « Psychoacoustics of a Chilling Sound ». *Percept Psychophys*, vol. 39, n°2 (février), p.77-80.

Huiberts, Sander, et Richard van Tol. 2008. « IEZA: A Framework for Game Audio ». En ligne. *Gamasutra*, <[http://www.gamasutra.com/view/feature/3509/ieza\\_a\\_framework\\_for\\_game\\_audio.php?page=3](http://www.gamasutra.com/view/feature/3509/ieza_a_framework_for_game_audio.php?page=3)>.

Jauss, Hans Robert. [1978] 1990. *Pour une esthétique de la réception*. Traduit par Claude Maillard. Paris : Gallimard.

Jørgensen, Kristine. 2008. « Audio and Gameplay: An Analysis of PvP Battlegrounds in *World of Warcraft* ». En ligne. *Gamestudies the international journal of computer game research*, vol. 8, n° 2 (décembre). <<http://gamestudies.org/0802/articles/Jørgensen>>.

Jørgensen, Kristine. 2006. « On the Fuctional Aspects of Computer Game Audio ». En ligne. p. 48-52. Actes du colloque « Audio Mostly – A Conference on Sound in Games (Pitea, 11-12 Octobre 2006) ». <[http://www.tii.se/sonic\\_prev/images/stories/amc06/amc\\_proceedings\\_low.pdf](http://www.tii.se/sonic_prev/images/stories/amc06/amc_proceedings_low.pdf)>.

Juul, Jesper. 2005. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge : MIT Press.

Kirkland, Ewan. 2009. « Storytelling in Survival Horror Video Games ». Dans Bernard Perron (dir.), *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, p. 62-78. Jefferson : McFarland.

Kirkland, Ewan. 2007. « The Self-Reflexive Funhouse of *Silent Hill* ». *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, vol. 13, n° 4 (novembre), p. 403-415.

Krzywinska, Tanya. 2002. « Hands on Horror ». Dans Geoff King and Tanya Krzywinska (dir.), *ScreenPlay: cinema/video games/interfaces*, p. 206-223. London and New York : Wallflower.

Kromand, Daniel. 2008. « Sound and the diegesis in survival-horror games ». En ligne. p. 16-19. Actes du colloque « Audio Mostly – A Conference on Interaction with Sound » (Pitea, 22 – 23 Octobre 2008). <[http://www.audiomostly.com/images/stories/proceeding08/proceedings\\_am08\\_low.pdf](http://www.audiomostly.com/images/stories/proceeding08/proceedings_am08_low.pdf)>.

Manovich, Len. 2001. *The Language of New Media*. Cambridge : MIT Press.

McMahan, Alison. 2003. « Immersion, Engagement, and Presence: A Method for Analysing 3-D Video Games ». Dans Bernard Perron et Mark J.P. Wolf (dir.), *The Video Game Theory Reader*, p. 67-86. New York : Routledge.

Murch, Walter. 1985. « Sound Mixing and *Apocalypse Now* ». Dans Elisabeth Weis et John Belton (dir.), *Film Sound: Theory and Practice*, New York : Colombia.

Murray, Janet H. 1997. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York : The Free Press.

Napolitano, Jayson. 2008. « *Dead Space* Sound Design: In Space No One Can Hear Interns Scream. They Are Dead (Interview) ». En ligne. *Original Sound Version*, <<http://www.originalsoundversion.com/?p=693>>.

Neale, Stephen. 2000. *Genre and Hollywood*. New York : Routledge.

Neisser, Ulric. 1976. *Cognition and Reality. Principles and Implications of Cognitive Psychology*. San Francisco : W.H. Freeman and Company.

Normand, Donald A. [1988] 2002. *The Design of Everyday Things*. New York : Basic Books.

Odin, Roger. 2000. *De la fiction*. Bruxelles : De Boeck.

Odin, Roger. 1988. « Du spectateur fonctionnalisant au nouveau spectateur : approche sémio-pragmatique ». *Iris - Cinéma et Narration* 2, n°2 (2<sup>e</sup> trimestre), p. 121-139.

Parkes, Donald. N. et Nigel J. Thrift. 1980. *Time, spaces and places. A Chronogeographic perspective*. New York : John Wiley & Sons.

Perron, Bernard. 2009. « The Survival Horror: The Extended Body Genre ». Dans Bernard Perron (dir.), *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, p. 121-143. Jefferson : McFarland.

Perron, Bernard. 2006a. *Silent Hill: il motore del terrore*. Milan: Costa & Nolan.

Perron, Bernard. 2006b. « The Heuristic Circle of Gameplay : the Case of Survival Horror ». En ligne. p. 62-71. Actes du colloque « Medi@terra 2006 » (Athènes, 27 septembre – 1<sup>er</sup> octobre 2006). <<http://www.ludicine.ca/fr/jeu-video>>.

Perron, Bernard. 2004. « Sing of Threat: The Effects of Warning Systems in Survival Horror Games ». En ligne. p. 132-141. Actes du colloque « COSIGN 2004 » (Split, 14-16 septembre 2004). <<http://www.ludicine.ca/fr/jeu-video>>.

Röber, Niklas, et Maic Masuch. 2005. « Playing audio-only games: A compendium of interacting with virtual auditory worlds ». En ligne. p. 1-8. Actes du colloque « DiGRA 2005 Conference: Changing Views -- Worlds in Play » (Vancouver, 16-20 juin 2005). <<http://www.digra.org/dl/db/06276.30120.pdf>>.

Rockett, Will H. 1988. *Devouring Whirlwind. Terror and Transcendence in the Cinema of Cruelty*. New York : Greenwood Press.

Rouse III, Richard. 2009. « Match Made in Hell: The Inevitable Success of the Horror Genre in Video Games ». Dans Bernard Perron (dir.), *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, p. 15-25. Jefferson : McFarland.

Rouse, Richard. 2001. *Game Design : Theory and Practice*. Plano: Wordware.

Roux-Girard, Guillaume. 2009. « Plunged Alone into Darkness: Evolution in the Staging of Fear in the *Alone in the Dark* Series ». Dans Bernard Perron (dir.), *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, p. 145-167. Jefferson : McFarland.

Schaeffer, Pierre. 1966. *Traité des objets musicaux : essai interdisciplines*. Paris : Édition du Seuil.

Souriau, Anne. [1990] 1999. « Diégèse ». Dans Étienne Souriau (dir.), *Vocabulaire d'esthétique*, p. 581-583. Paris : Quatrigue/Presses universitaires de France.

Souriau, Étienne. 1953. « Préface ». Dans Étienne Souriau (dir.), *L'univers filmique*, p. 5-10. Paris : Flammarion.

Stockburger, Axel. 2003. « The Game Environment from an Auditive Perspective ». En ligne. Actes du colloque « DiGRA 2003 : Level Up » (Utrecht, 4-6 novembre 2003). <<http://www.audiogames.net/pics/upload/gameenvironment.htm>>.

Taylor, Laurie. 2009. « Gothic Bloodlines in Survival Horror Gaming ». Dans Bernard Perron (dir.), *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, p. 46-61. Jefferson : McFarland.

Taylor, Laurie. 2005. « Toward a Spatial Practice in Video Games ». En ligne. *Gamology*, <<http://www.gameology.org/node/809>>.

Therrien, Carl. 2009. « Games of Fear: A Multi-Faceted Historical Account of the Horror Genre in Video Games ». Dans Bernard Perron (dir.), *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, p. 26-45. Jefferson : McFarland.

Tuuri, Kai, Manne-Sakari Mustonen, et Antti Pirhonen. 2007. « Same sound – Different meanings: A Novel Scheme for Modes of Listening ». En ligne. p. 13-18. Actes du colloque « Audio Mostly 2007: 2nd Conference on Interaction with Sound » (Röntgenbau, 27 – 28 Septembre 2007). <[http://www.audiomostly.com/images/stories/proceedings/proceeding\\_am07\\_web.pdf](http://www.audiomostly.com/images/stories/proceedings/proceeding_am07_web.pdf)>.

Whalen, Zach. 2004. « Play Along – An Approach to Videogame Music ». En ligne. *Gamestudies the international journal of computer game research*, vol. 4, n° 1 (novembre). <<http://gamestudies.org/0401/whalen/>>.

Wolf, Mark J. P. 2003. « Abstraction in the Videogame ». Dans Bernard Perron et Mark J.P. Wolf (dir.), *The Video Game Theory Reader*, p. 47-65. New York : Routledge.

## **Ludographie**

*Aliens vs Predator* (Rebellion, 1999)

*Alone in the Dark* (Infogrames, 1992)

*Alone in the Dark: The New Nightmare* (DarkWorks, 2001)

*Alone in the Dark: Inferno* (Eden Games, 2008)

*Atari's Haunted House* (Atari, 1981)

*Clive Barker's Jericho* (MercurySteam, 2007)

*Condemned : Criminal Origins* (Monolith Productions, Inc., 2005)

*Condemned : Bloodshots* (Monolith Productions, Inc., 2008)

*Dead Space* (Electronic Arts, 2008)

*Doom 3* (iD Software, 2004)

*Friday the 13th* (Pack-In-Video, 1987)

*Halloween* (Video Software Specialist, 1983)

*Left 4 Dead* (Valve Software, 2008)

*Obscure 2 : Aftermath* (Hydravision Entertainment, 2008)

*Resident Evil* (Capcom, 2002 – Gamecube)

*Resident Evil* (Capcom, 1996)

*Resident Evil 2* (Capcom, 1998)

*Resident Evil 3* (Capcom, 1999)

*Resident Evil 4* (Capcom, 2005)

*Resident Evil 5* (Capcom, 2009)

*Resident Evil : Code Veronica* (Capcom, 2000)

*Silent Hill* (Konami, 1999)

*Silent Hill 2* (Konami, 2001)

*Silent Hill 3* (Konami, 2003)

*Silent Hill : Origins* (Konami, 2007 PSP; 2008 PS2)

*Siren* (SCE Japan Studio, 2004)

*Siren: Blood Curse* (SCE Japan Studio, 2008)

*The Suffering* (Surreal Software, 2004)

*The Suffering : Ties That Binds* (Surreal Software, 2005)

*Sweet Home* (Capcom, 1989)

*Warcraft III* (Blizzard, 2002)

*World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004)