



HAL
open science

Les ressorts ludiques de l'espace de la maison hantée dans les jeux vidéos

Antoine Lefevre

► **To cite this version:**

Antoine Lefevre. Les ressorts ludiques de l'espace de la maison hantée dans les jeux vidéos. Sciences de l'information et de la communication. 2021. hal-03424397

HAL Id: hal-03424397

<https://hal.univ-lorraine.fr/hal-03424397v1>

Submitted on 10 Nov 2021

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



AVERTISSEMENT

Ce document est le fruit d'un long travail approuvé par le jury de soutenance et mis à disposition de l'ensemble de la communauté universitaire élargie.

Il est soumis à la propriété intellectuelle de l'auteur. Ceci implique une obligation de citation et de référencement lors de l'utilisation de ce document.

D'autre part, toute contrefaçon, plagiat, reproduction illicite encourt une poursuite pénale.

Contact : ddoc-memoires-contact@univ-lorraine.fr

LIENS

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 122. 4

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 335.2- L 335.10

http://www.cfcopies.com/V2/leg/leg_droi.php

<http://www.culture.gouv.fr/culture/infos-pratiques/droits/protection.htm>

Master 1^{ère} année
Audiovisuel, médias interactifs numériques, jeux

Les ressorts ludiques de l'espace de la maison hantée dans les jeux vidéo

Mémoire réalisé en vue de l'obtention du Master 1 AMINJ Parcours CDL

Présenté et soutenu par
Antoine LEFEVRE

Sous la direction de
Laurent DI FILIPPO

Année scolaire 2020/2021

Remerciements

Je tiens tout d'abord à remercier mon encadrant, Laurent Di Filippo, pour son soutien, sa confiance, sa bienveillance et ses précieux conseils qui m'ont permis d'aborder plus sereinement la rédaction de ce premier travail de recherche.

Je remercie également ma famille et mes amis qui m'ont accompagné, m'ont encouragé et m'ont soutenu pendant toute la période de recherche et de rédaction. Leur présence m'a réconforté pendant les périodes de doutes et de solitude que j'ai pu traverser. Aussi, je remercie toutes les personnes que j'ai rencontré cet été et qui m'ont beaucoup aidé à faire le vide le temps de quelques semaines.

Enfin, je remercie mes camarades de promotion pour les discussions, les conseils, les moments de partage et les rires.

Remerciements	2
Introduction	4
Mise en contexte	4
Problématique	6
Présentation du corpus	7
Méthodologie de recherche	11
Plan	12
Chapitre 1 : Le cadre fantastique	13
1.1. Définition du genre fantastique	13
1.2. Le cadre de la maison hantée	15
1.3. L'effet fantastique	20
Chapitre 2 : Représenter la maison hantée	27
2.1. L'anti-foyer	27
2.2. Les mystères de la nuit	31
2.3. L'omniprésence de la mort	36
Chapitre 3 : Le récit de maison hantée	43
3.1. L'isolement du personnage-joueur	43
3.2. Le passé et les secrets de la maison	47
3.4. Un espace révélateur	56
Conclusion	60
Bibliographie	63
Sources primaires	63
Sources secondaires	63
Ludographie	68
Filmographie	70
Annexes	71

Introduction

Mise en contexte

Dès ma plus tendre enfance, mon imagination vive et passionnée m'avait soumis à l'empire du merveilleux ; tout ce qui franchissait les bornes ordinaires de la nature, qui ne sont, à différents âges, que les bornes de nos connaissances particulières, excitait en mon esprit une curiosité, une ardeur, qui me portaient à tout entreprendre pour réaliser les effets que j'en concevais. (Robertson 1833, p.143)

Ces quelques lignes proviennent des mémoires d'Étienne-Gaspard Robert, dit Robertson, lorsqu'il évoque les prémices de ses Fantasmagories. On parle ici de spectacles, apparus à la fin du XVIIIe siècle, au cours desquels des fantasmagores présentent démons et fantômes projetés à un public en quête du grand frisson. Situées quelque part entre sciences optiques et croyances populaires, les fantasmagories reposent autant sur une maîtrise des arts scéniques traditionnels que sur la manipulation de technologies novatrices censées matérialiser, par des procédés qui relèvent d'une certaine magie pour l'époque, les fantômes qui hantent les esprits de l'auditoire. Dans une longue description de l'un de ses spectacles au Couvent des Capucines, Robertson fait état d'une réflexion sur les lieux de ses représentations :

On sentira facilement que, si les idées philosophiques devaient élever l'esprit au dessus de la crainte involontaire que peuvent inspirer les fantômes, l'effet du spectacle exigeaient que les apparitions répandissent, au moins pendant qu'elles avaient lieu, une sorte de terreur religieuse. Je ne pouvais donc choisir un local plus convenable que celui d'une vaste chapelle abandonnée au milieu d'un cloître. (Robertson 1833, p.276)

L'espace qui entoure les fantasmagories doit enfermer les esprits, leur offrir un miroir dans lequel se refléter pour que le public s'y confronte, pour que « l'effet du spectacle » fonctionne. Les murs du Couvent offrent une raisonnable idéologique et historique aux images présentées par le fantasmagore. Robertson parle alors d'« une disposition favorable au recueillement » ainsi que d'un « souvenir des tombeaux expulsés de cet asile ». À ces effets de lieu s'ajoutent d'autres manipulations de l'espace censées faciliter le lâcher-prise ; entre autres, on brûle de l'encens et on joue d'étranges sonorités sur des harmonicas de verre. Les fantasmagories sont des spectacles multisensoriels, pendant lesquels l'espace qui entoure la représentation tient une place aussi importante que la maîtrise du dispositif optique.

Le temps faisant, les techniques optiques évoluent et l'on assiste, le 28 décembre 1895, à la première séance publique payante du Cinématographe Lumière. Les frères Lumière y diffusent alors principalement des scènes de la vie courante comme *La sortie de l'Usine Lumière* ou *La Place des Cordeliers* à Lyon. Les plans sont fixes et sans artifices, ils se contentent d'être des images en mouvement, avec tout de même une pointe de narration comme dans *Le jardinier*. L'un des premiers cinéaste à tirer profit des spécificités techniques et narratives du Cinématographe sera George Méliès ; illusionniste de profession, il réalisera de nombreux « films à trucs » dans lesquels il fait apparaître et disparaître des objets, découpe des têtes et malmène ses personnages.

En 1896, Méliès réalise *Le Manoir du Diable*. L'action se déroule dans un manoir donc et l'on y voit toutes sortes de bizarreries ; une chauve souris qui se transforme en démon, des spectres, des squelettes et des lutins malicieux. Au milieu de toutes ces horreurs, Méliès piège un personnage et l'empêche constamment de s'enfuir par l'apparition répétée de nouvelles figures fantomatiques. En 1908, c'est un autre précurseur, Segundo De Chomón, qui réalisera *La Casa Hechizada*, traduit en *La Maison Hantée*. On y voit un groupe de personnes pénétrer une étrange maison isolée en pleine nuit avant de se faire mener la vie dure par les esprits qui hantent les lieux.

La maison hantée est, dans le cinéma des premiers temps, une construction narrative récurrente car largement reconnue par le public, en plus d'être en phase avec la dimension phénoménale du procédé technique. À l'instar de Robertson, Méliès et De Chomón capturent les esprits grâce au dispositif cinématographique et les rendent observables par le public. L'avènement de nouveaux médias amène les créateurs à penser leurs créations en accord avec les spécificités du support utilisé et les nouvelles possibilités qui s'offrent à eux. Dans *Le Couvent des Capucines*, le château ou la maison, se mêlent et se montrent le mort et le vivant, le visible et l'invisible, le passé et le futur. Il y a là de quoi alimenter les récits les plus étranges, en plus de susciter des émotions fortes, à mi-chemin entre l'excitation, la peur et la fascination.

Des années plus tard, c'est le jeu vidéo qui s'empare de la thématique de la maison hantée et aujourd'hui encore, nombreuses sont les productions indépendantes ou non à bénéficier de l'aura fantastique et mystérieuse de la thématique afin d'offrir une expérience de jeu singulière à l'image des représentations de Robertson. L'idée reste alors la même puisque la maison hantée catalyse aujourd'hui tout un imaginaire construit au fil des siècles et des médias. Pour les concepteurs de jeux, elle est encore aujourd'hui un outil au service de « l'effet du spectacle » vidéoludique.

Problématique

La maison hantée, plus qu'un lieu, est une thématique emblématique et récurrente de la littérature fantastique. Elle est investie de tout un ensemble de codes et de conventions qui façonnent son récit et la rendent identifiable par les lecteurs, spectateurs ou joueurs. Dans ce travail, je me propose d'étudier les mécaniques qui lient ces codes et ces conventions à la pratique vidéoludique. Selon Katie Salen et Eric Zimmerman (2004, p.50), le jeu vidéo peut se réfléchir comme un système, soit « un ensemble d'éléments qui s'affectent les uns les autres dans un environnement pour former un motif plus large qui est différent de chacune de ses parties individuelles ». Ici, je vais m'interroger sur la place de la maison hantée dans ce système et je chercherai à mener une étude à même de mettre en lumière certaines mécaniques plus ou moins conscientisées qui unissent le jeu vidéo, notre culture, nos croyances populaires et notre rapport aux espaces virtuels. Les questions posées visent à questionner le jeu vidéo comme un ensemble d'éléments cohérents et en lien avec notre réalité ; Comment faire reconnaître une maison hantée ? Pourquoi le faire ? Quelles sont les qualités structurelles et narratives de la maison hantée et comment peuvent-elles être exploitées par les concepteurs de jeux ? Mon objectif ici est de reprendre certaines théories du jeu et de les mettre en parallèle avec la thématique de la maison hantée pour comprendre et mesurer son influence sur l'expérience vidéoludique globale.

Par des considérations narratives, psychologiques, poétiques, anthropologiques ou architecturales, il s'agira de comprendre les enjeux de la maison hantée en tant que cadre spatio-temporel moteur de l'expérience vidéoludique comprise selon l'approche de Sébastien Genvo orientée vers le « play design » et qui s'interroge sur « la façon dont une expérience particulière de jeu a été modélisée dans un dispositif numérique de sorte à susciter une signification ludique partagée » (2008, p.2). Je partage ainsi la vision de Genvo qui suggère que le jeu est avant tout affaire de communication et que la relation qui s'opère entre le jeu et les joueurs et joueuses donne lieu une forme de médiation ludique, ou la médiation est définie comme « un phénomène qui permet de comprendre la diffusion de formes langagières ou symboliques, dans l'espace et le temps, pour produire une signification partagée au sein d'une communauté » (Caune 2000, cité par Genvo 2008, p.1). Dans mon étude, j'interroge directement le rôle de la maison hantée dans ce processus de médiation, l'idée étant de questionner l'influence de la maison hantée dans l'adoption par le joueur ou la joueuse d'une attitude ludique - pour reprendre le terme employé par Genvo - à l'égard de l'objet jeu vidéo. Globalement, l'étude repose ainsi sur la question suivante : **Qu'est-ce que la thématique de la maison hantée a de ludique ?**

Présentation du corpus

En prévision de ce travail de recherche, j'ai opéré une sélection restreinte de jeux vidéo dans lesquels il y a une maison hantée. Mon choix s'est porté sur cinq titres qui me semblent pertinents par leur diversité en termes de représentation de la maison hantée, de genre et de tonalité, mais aussi par leur contextes de production différents en fonction de l'époque, du pays et des moyens mis à disposition du studio. Puisque je m'intéresse ici à la thématique de la maison hantée dans sa globalité, il me fallait un corpus de travail qui me permette de dresser un panorama suffisamment large de la hantise vidéoludique. Ma première volonté était alors de me détacher du genre horrifique, et plus précisément du survival-horror. En effet, force est de constater qu'aujourd'hui la thématique de la maison hantée ne s'adresse pas uniquement aux joueurs, lecteurs et spectateurs en quête du grand frisson et peut tout à fait s'adapter à différents publics. On la retrouve par exemple fréquemment dans des programmes familiaux comme *Scooby-Doo* ou *Petit Vampire*, ainsi que dans de nombreux jeux vidéo sous une forme essentiellement contextuelle qui donne avant tout une tonalité et une ambiance au jeu. Je pense notamment aux circuits de maisons hantées dans *Mario Kart* (Nintendo) ou à une extension pour *Les Sims 4* (Maxis, 2014) qui permet d'ajouter une dimension paranormale aux maisons des joueurs. Si ces exemples s'appuient effectivement sur une imagerie de l'horreur propre à la maison hantée, ils n'ont pas vocation à réellement effrayer leur audience et servent surtout d'attraction thématique. Partant de ce postulat, je me suis interrogé sur les différentes façons qu'avait le jeu vidéo de s'approprier la thématique de la maison hantée.

Ma première intuition m'a naturellement porté vers le premier *Resident Evil* (Capcom), un classique du jeu d'horreur paru en 1996 sur la Playstation de Sony. Le jeu se passe essentiellement dans un grand manoir victorien et correspond totalement à l'idée que je me fais de la maison hantée. Le manoir est perdu au milieu d'une forêt brumeuse, les pas du joueur résonnent à l'intérieur et l'ensemble de la propriété regorge de passages souterrains, de pièces secrètes et de mécanismes à activer. Le lieu dégage une atmosphère oppressante dès les premiers instants et s'il n'est pas habité par des fantômes mais par des zombies, le Manoir Spencer n'en reste pas moins un digne héritier de la figure de la maison hantée, avec son ambiance et ses histoires. Pour des raisons pratiques et esthétiques, j'ai choisi de travailler sur la version remasterisée du jeu, parue en 2002 sur Nintendo Gamecube.

En plus de proposer des contrôles plus instinctifs sans dénaturer l'expérience du jeu original, *Resident Evil : Rebirth*¹ propose une ambiance visuelle et sonore enrichie que je considère comme plus pertinente à analyser. La version remasterisée offre plus de détails que la version originale et offre ainsi un meilleur support d'analyse, plus fourni et plus lisible. Il est à noter que Capcom y a ajouté quelques éléments par rapport à la version originale, comme par exemple la rencontre avec Lisa Trevor sur laquelle je reviendrai plus tard. Je précise aussi que le jeu propose de faire l'aventure avec deux personnages différents et que cela a une incidence sur la récit et sur la jouabilité. De mon côté, j'ai fait l'aventure avec Jill Valentine, qui est moins résistante que l'autre personnage jouable - Chris Redfield -, mais qui peut porter plus d'objets à la fois. Quelques différences minimales existent au cours de l'aventure mais cela n'a pas d'influence sur ma façon d'aborder mon étude. De la même façon, il existe plusieurs fins possibles mais là encore, cela n'a pas tant d'importance puisque les fins n'ont pas d'incidence sur la thématique de la maison hantée en tant que telle.

L'autre grand classique du jeu de maison hantée selon moi est la série des *Luigi's Mansion* (Nintendo, Next Level Games), débutée en 2001 sur Nintendo Gamecube et dont le troisième et dernier opus, celui qui nous intéressera ici, est sorti en 2019 sur Nintendo Switch. On y incarne Luigi pris au piège dans un hôtel hanté, par de véritables fantômes cette fois-ci. Après que ses compagnons, dont son frère Mario, aient été enfermés dans des cadres par le Roi Boo, Luigi se lance à leur recherche et va tenter de les sauver. Le jeu ressemble beaucoup à *Resident Evil* dans sa proposition puisqu'il se présente également comme un gigantesque manoir hanté labyrinthique, rempli de monstres, de secrets, de portes à déverrouiller et d'environnements à découvrir. Il se démarque cependant par sa tonalité cartoonesque proche de la parodie. *Luigi's Mansion 3* se destine à un public familial et n'est pas un jeu d'horreur, mais il reprend toutefois tous les codes de la maison hantée et les exagère volontiers pour effrayer son personnage principal. C'est donc un jeu particulièrement intéressant dans mon analyse puisque c'est une sorte de condensé de tout ce que peut représenter la maison hantée dans l'imaginaire collectif, aussi bien chez les enfants que chez les adultes. Je précise que tout au long de mon mémoire, je me référerai à *Luigi's Mansion 3* en écrivant simplement *Luigi's Mansion* pour alléger le texte et rendre la lecture la plus agréable possible.

¹ C'est le nom donné par la communauté de joueurs à cette version remasterisée.

Dans le même ordre d'idée, j'ai choisi de travailler sur *Super Mario World* (Nintendo, 1990), qui se situe dans le même univers donc et qui propose ponctuellement des niveaux de maisons hantées appelées *Ghost Houses*². Il y en a en tout sept dans le jeu - si l'on considère le navire abandonné comme l'une d'elles - qui apparaissent ponctuellement et renouvellent l'expérience de jeu établie par le genre de la plateforme. C'est ce point particulier qui m'intéresse car *Super Mario World* me permettra de réfléchir l'incursion de la thématique de la maison hantée dans le jeu et ce qu'elle apporte d'un point de vue ludo-narratif.

Dans *Gone Home* (FullBright Company, 2013), le joueur est aux commandes de Kaitlin Greenbriar qui, après un séjour à l'étranger, rentre chez ses parents et retrouve la maison familiale vide. L'objectif est de comprendre ce qu'il s'est passé pendant l'absence de Kaitlin en interagissant avec les objets, les notes et les enregistrements dissimulés dans la maison. L'atmosphère de la maison, une vieille bâtisse en bois isolée au milieu d'une forêt, renvoie directement à la thématique de la maison hantée, de même que la présence d'un passé enfoui dans les murs de la maison qu'il faudra retracer. J'ai choisi *Gone Home* car c'est un jeu indépendant d'une part, mais aussi parce qu'il propose un concept singulier où il n'y a ni combat, ni notion de performance. La maison de Arbor Hill est un espace à lire et à interpréter, et la thématique de la maison hantée, suggérée par l'atmosphère du lieu, vient ici attiser la curiosité des joueurs en investissant le récit d'une aura mystérieuse. C'est le seul jeu de mon corpus qui ne présente aucun signe effectif de hantise et il est en cela essentiel pour réfléchir à l'influence des motifs de la maison hantée sur l'expérience vidéoludique puisqu'il permet de penser les mécanismes génériques³ derrière la thématique de la maison hantée.

Enfin, j'ai choisi de travailler sur le jeu *Visage* (SadSquare Studio, 2020), pour véritablement embrasser la peur vidéoludique liée à la maison hantée. Mon expérience sur le jeu a été intense et nombreuses sont les scènes à m'avoir fait frissonner comme rarement dans un jeu vidéo. *Visage* se présente comme un successeur à *Silent Hills P.T* (Kojima Productions, 2014) et propose au joueur d'explorer une maison de quartier habitée par des esprits malveillants. Le joueur contrôle Dwayne Anderson, un père de famille ayant assassiné sa famille entière avant de se donner la mort. Le jeu ne dit pas si le personnage jouable est une réincarnation de Dwayne mais toujours est-il qu'après avoir assisté à l'assassinat de la famille et au suicide de Dwayne, le personnage-joueur se réveille dans un

² Cette dénomination est affichée sur les pancartes aux entrées des maisons.

³ Liés à l'étude des genres.

bain de sang et part à la découverte des secrets de la maison. Le jeu est découpé en trois chapitres, chacun étant centré sur une personne ayant vécu dans la maison. L'expérience de jeu est servie par une mise en scène dérangement, une ambiance visuelle et sonore oppressante, et est ponctuée d'évènements paranormaux aléatoires nombreux allant de la pendule qui sonne aux portes qui s'ouvrent et se ferment toutes seules en passant par les lumières vacillantes et le tourne-disque autonome.

Aussi, je ferais de nombreuses références au cinéma et à la littérature afin de bien mettre en évidence les liens qui existent entre les médias et qui influencent la position du joueur qui s'est construit une représentation mentale de la maison hantée non pas seulement au travers du jeu vidéo mais bien au travers de toutes les histoires qu'il a entendu, de tous les livres qu'il a lu et de tous les films qu'il a vu.

Méthodologie de recherche

Ma méthodologie repose tout d'abord sur une analyse comparative de l'intervention de la thématique de la maison hantée au sein des jeux de mon corpus. Au cours de mes sessions de jeu, j'ai noté tout ce qui me semblait pertinent dans l'étude des maisons hantées ainsi que tout ce qui attirait mon attention en tant que joueur. J'ai également pris de nombreuses captures d'écran afin de pouvoir revenir plus facilement sur certains passages précis du jeu. J'ai été particulièrement attentif aux aspects visuels, sonores et narratifs déployés dans le cadre de la maison hantée. Je précise d'ailleurs que toutes mes observations sont objectives et vérifiables et ne sont soumises à aucune forme d'interprétation personnelle. Je me base uniquement sur des faits, sur ce qu'il se passe réellement dans le jeu et sur ce que l'on voit réellement.

Aussi, j'ai noté tout ce qui pouvait me ramener à l'idée de maison hantée déployée dans d'autres médias comme le cinéma ou la littérature. Je me suis servi de ma base de connaissances sur le sujet pour lister les motifs et les conventions de la thématique de la maison hantée que je retrouvais à plusieurs endroits de mon corpus. La démarche comparative m'a ainsi permis de souligner toutes les similitudes et toutes les différences entre les œuvres comparées, afin d'en tirer plus tard des conclusions quant à la signification et l'impact des représentations courantes de la hantise.

Après avoir collecté des données en jeu, j'ai mis mes observations en perspective de différents domaines d'études allant des sciences de la communication aux études littéraires, en passant par des études psychologiques et bien entendu par le champ des *game studies*. Cela m'a permis de donner du sens à mes observations en les replaçant dans un contexte scientifique. En analysant mes données selon les théories scientifiques existantes, j'ai quitté le régime de ma propre interprétation qui m'avait permis de développer des hypothèses et j'ai pu mesurer la pertinence et l'intérêt scientifique de mes observations. S'en est suivie une phase de réflexion donc, dans l'objectif de répondre à ma problématique de la façon la plus rigoureuse et objective qu'il soit. En somme, j'ai mené une réflexion interprétative en cherchant à faire ressortir les significations de mes observations.

Enfin, je précise que ce mémoire fait plutôt office d'introduction et pose les bases d'un travail qui pourrait être enrichi par le recensement et l'analyse de plus de motifs et de conventions liées à la thématique de la maison hantée. Les éléments que j'ai choisi d'analyser ici me paraissent essentiels car ils constituent selon moi la base de la configuration ludo-narrative de la maison hantée.

Plan

Dans un premier temps, je vais m'intéresser au cadre fantastique qui entoure la thématique de la maison hantée et revenir sur les définitions du genre ainsi que sur les effets qu'il produit auprès du joueur. Cette première partie me permet de poser les bases de ma réflexion et donne les clés de compréhension pour la suite puisque j'aborde la thématique de la maison hantée dans son ensemble, considérant ainsi son affiliation au genre fantastique. L'objectif est alors de mettre en lumière les enjeux génériques de la maison hantée et de commencer à poser des questions concernant les représentations et les conventions qui façonnent la thématique et qui la rendent signifiante auprès du joueur.

La deuxième partie s'intéresse plus en détails aux représentations de la maison hantée et se découpe en trois parties qui viseront à analyser le rapport de la maison hantée à l'espace domestique, la symbolique et les conséquences visuelles de la nuit ainsi qu'à l'omniprésence de la mort entre les murs de la maison hantée. Considérant la définition du mot « représentation » donnée par le dictionnaire Larousse⁴, il s'agira ici de définir le caractère sensible de la figure de la maison hantée. Mon objectif est de comprendre ce que fait ressentir le cadre spatio-temporel de la maison hantée au joueur et de mesurer l'impact que cela aura sur l'expérience vidéoludique.

Enfin, dans une troisième et dernière partie, je me pencherai sur le récit de la maison hantée et notamment sur les notions d'isolement du personnage-joueur, de résurgence du passé et d'évocation du secret. Je m'intéresserai ici à ce que raconte la thématique de la maison hantée ainsi qu'à l'influence de ce récit sur le joueur qui vit l'aventure au travers de son avatar. Une dernière sous-partie sera ici consacrée au caractère révélateur de la maison hantée. Nous verrons alors que le personnage qui entre dans la maison hantée s'expose tout autant aux dangers de la maison qu'à une réflexion sur sa propre condition et sur sa capacité à répondre ou non à des situations qui bien souvent le dépassent.

⁴ « Action de rendre sensible quelque chose au moyen d'une figure, d'un symbole, d'un signe. »

Chapitre 1 : Le cadre fantastique

1.1. Définition du genre fantastique

Pour bien saisir la thématique de la maison hantée, il est nécessaire de revenir sur le genre du fantastique dans lequel elle s'est épanouie. Si les origines de la maison hantée sont plus anciennes que l'apparition du genre fantastique et qu'elles relèvent tout autant d'une histoire de l'art que d'une histoire sociale, c'est bien dans la fiction fantastique que la hantise de lieu s'est codifiée et qu'elle continue d'exister encore aujourd'hui.

Puisant ses origines dans le roman gothique de la fin du XVIII^e siècle, la littérature fantastique s'inscrit dans la tendance de la période romantique qui cherche à se détacher du rationalisme des Lumières pour privilégier l'imaginaire et l'irrationnel. Les peintres romantiques comme Caspar David Friedrich ou Johann Heinrich Füssli représentent le cauchemar⁵ et les mondes de l'imaginaire⁶ tandis que des auteurs comme Ann Radcliffe ou Victor Hugo écrivent sur la mort et sur les sentiments. Ce sont autant de sujets repris dans les récits de maisons hantées les plus populaires tel que celui du roman *The Haunting of Hill House* de Shirley Jackson paru en 1959 qui raconte l'histoire d'un scientifique désireux de trouver des preuves quant à l'existence du surnaturel et qui pour cela invite un groupe de personnes à séjourner dans un manoir hanté. L'histoire gravite autour du surnaturel donc mais également autour de la mort, du souvenir et des craintes des personnages principaux. Dans le film *Les Autres* (2001) de Alejandro Amenábar, Grace et ses enfants font face à des événements étranges suite à l'arrivée des anciens domestiques de la maison en quête de travail. Le film traite notamment de l'imaginaire lié à l'enfance, de la solitude, du manque et là encore de la mort au travers des apparitions fantomatiques. La maison hantée se présente alors comme un théâtre de l'irrationnel en accord avec les préoccupations de la période romantique et est un décor privilégié et récurrent de la littérature fantastique.

Dans le domaine littéraire, de nombreux chercheurs et universitaires ont apporté leur contribution à la définition du genre fantastique. Jean Clair rappelle ainsi les origines du terme en 2012 dans son ouvrage *Hubris : La fabrique du monstre dans l'art moderne* (p.5). Du grec ancien

⁵ Je fais ici référence au tableau *Le Cauchemar* (1781), de Füssli.

⁶ Je fais ici référence au tableau *Le Voyageur contemplant une mer de nuages* (1818), de Friedrich.

phantasia et *phainomai*, le fantastique renvoie à l'image, à l'imagination, à la représentation et à la mise en lumière de ce qui est d'ordinaire caché. « C'est un fantôme, une apparition, dont on ne sait trop si ce qui se manifeste est vu ou bien imaginé ». Pour Roger Caillois (1965, p.161), le fantastique est une « rupture de l'ordre reconnu » ainsi qu'une « irruption de l'inadmissible au sein de l'inaltérable légalité du quotidien ». On retrouve des définitions similaires chez Louis Vax (1965, p.5) et Pierre-Georges Castex (1951, p.8) qui insistent tout les deux sur l'irruption du mystère et de l'inexplicable dans un cadre de vie réel. Finalement, c'est la définition de Tzvetan Todorov qui est la plus communément admise et citée car elle synthétise une grande partie des recherches menées sur le sujet tout en explicitant les différences qui existent entre l'étrange, le fantastique et le merveilleux :

Dans un monde qui est bien le nôtre, celui que nous connaissons, sans diables, sylphides, ni vampires, se produit un événement qui ne peut s'expliquer par les lois de ce même monde familier. Celui qui perçoit l'événement doit opter pour l'une des deux solutions possibles : ou bien il s'agit d'une illusion des sens, d'un produit de l'imagination et les lois du monde restent alors ce qu'elles sont ; ou bien l'événement a véritablement eu lieu, il est partie intégrante de la réalité, mais alors cette réalité est régie par des lois inconnues de nous. [...] Le fantastique occupe le temps de cette incertitude ; dès qu'on choisit l'une ou l'autre réponse, on quitte le fantastique pour entrer dans un genre voisin, l'étrange ou le merveilleux. Le fantastique, c'est l'hésitation éprouvée par un être qui ne connaît que les lois naturelles, face à un événement en apparence surnaturel. (Todorov 1970, p.29)

Ainsi pour Todorov le fantastique repose sur l'incertitude et sur le manque d'explications face à un événement donné. Pour exister, le fantastique doit s'inscrire dans une réalité proche de la notre afin que le lecteur puisse comparer ce qu'il lit avec ce qu'il vit au quotidien. Dans la littérature gothique, le décor traditionnel est un château isolé au sommet d'une montagne, habité par des vampires ou des démons. Dans la littérature fantastique, les décors sont plus familiers et se rapprochent du quotidien des lecteurs ; c'est la ville et le foyer. Là où les vampires étaient isolés et cachés du reste du monde, les fantômes de la littérature fantastique s'invitent dans nos maisons et surgissent spontanément. Pour Roger Bozzetto et Arnaud Huftier (2004, p.89), le fantastique nous rappelle que même au cœur de la civilisation moderne il existe une violence imprévisible et brutale, « Comme si les dieux anciens, les fantômes, les démons pouvaient soudain se manifester et nous entraîner vers d'affreux enfers ». Le fantastique suppose que l'évolution, la science et la raison ne sont pas parvenus à faire disparaître la peur de l'inconnu qui traverse les personnages qui se confrontent à des situations, des lieux et des figures qui échappent au jeu de la connaissance, du savoir et du connu. (2004, p.51)

1.2. Le cadre de la maison hantée

Isolée au sommet d'une colline, perdue dans un bois ou sur une île, la maison hantée est un portail vers le fantastique caché de la civilisation. C'est un espace que l'homme moderne tente d'éviter et de cacher pour ne pas réveiller les esprits et les traditions anciennes qui s'y trouvent. C'est une configuration spatiale propice à l'émergence du fantastique en cela qu'elle consiste en un environnement familier et contrôlé qui se déconstruit face à l'irrationalité du surnaturel. Elle demande au joueur ou au spectateur de se positionner et de faire un choix entre les deux solutions possibles ; l'illusion des sens ou l'inconnue réalité. En ce sens, la maison hantée impose une gymnastique mentale perpétuelle chez les joueurs et les spectateurs en les amenant constamment à questionner et à interpréter ce qu'ils voient. C'est un espace dans lequel tout devient possible sans avoir besoin d'être expliqué ou compris.

D'un point de vue narratif, la maison hantée est une structure spatio-temporelle qui permet l'enfermement et l'isolement des individus qui n'ont d'autre possibilité que celle de se confronter directement à l'incertitude de l'effet fantastique. L'objectif du personnage enfermé dans la maison hantée, c'est de pouvoir en sortir afin de retrouver l'ordre et la rationalité du monde extérieur à la maison. Dans le cas du jeu vidéo, cet objectif devient l'objectif du joueur, pour qui les notions de contrôle et de maîtrise de l'environnement sont essentielles à la progression.

Dans de nombreux cas, le but ultime des joueurs est de résoudre le conflit ou parvenir tant bien que mal à équilibrer une situation déséquilibrée. Ce besoin d'équilibrer le conflit peut-être compris à travers la volonté universelle trouver une solution. [...] De ce point de vue, le manque d'ordre ou de sens apparent peut être vu comme une source de conflit ou de tension entre le jeu et le joueur, poussant ainsi le joueur à réparer l'image brisée d'un puzzle ou à trouver un moyen d'équilibrer l'infrastructure d'une ville imaginaire au bord du chaos. (Siitonen 2014, p.167, ma traduction)⁷

Ainsi le genre fantastique et le cadre de la maison hantée interviennent dans le processus de médiation ludique en faisant de la résolution du conflit entre le rationnel et l'irrationnel une composante essentielle de la jouabilité. Le joueur qui reconnaît une maison hantée s'attend à une confrontation avec le surnaturel et s'abandonne aux pouvoirs de l'imagination. Si de nombreux

⁷ « In many cases, the final goal of players is to solve the conflict, or somehow find a balance to an unbalanced situation. This need for balancing the conflict can be understood through the universal drive for reaching closure. [...] From this viewpoint, the lack of order, or apparent meaning, can be seen as a source of conflict or tension between the game and the player, driving the player to mend the broken picture of the puzzle, or to find a way to balance the infrastructure of an imaginary city on the verge of chaos. »

théoriciens du jeu ont discuté de l'espace en tant que structure ludique d'interaction, il me semble pertinent ici de se questionner sur l'espace pour ce qu'il est et pour la qualité de sa représentation. La maison hantée, plus qu'une structure de mise au défi par son architecture, est une structure affective basée sur l'imaginaire d'un genre établi. La mort, les fantômes et les rêves font tout autant partie de la maison que ses murs, ses portes et ses fenêtres. Le genre fantastique indique au joueur que derrière chaque partie de la maison peut se cacher quelque chose d'inexplicable et qui peut surgir à tout moment. La maison hantée se présente comme un théâtre d'expression du fantastique, aussi bien dans les faits que dans l'imaginaire des joueurs et joueuses qui s'inquiètent des éventualités qui hantent les lieux.

Gone Home profite pleinement de l'incertitude du genre fantastique en jouant sur l'ambiguïté de la maison. La structure du manoir est pensée de façon linéaire et de sorte à ce que les couloirs mènent petit à petit le joueur vers les points d'intérêts centraux du récit. Dès le début du jeu, chaque fin de couloir contient une information intrigante quant à la nature du récit que l'on s'apprête à suivre. Au rez-de-chaussée, il y a une note⁸ chiffonnée dans la poubelle, sur laquelle il est écrit : « Katie, please, whatever you've found, don't tell mom and dad. The attic »⁹. Le fait que la note ait été jetée telle quelle dans la poubelle laisse à penser qu'elle a été abandonnée dans l'urgence, comme si la personne qui en avait entamé la rédaction voulait la cacher. Cette trouvaille renvoie à la toute première note¹⁰ que le joueur trouve dans le jeu, celle qui était directement accrochée à la porte d'entrée et sur laquelle était écrit : « Katie, I'm sorry I can't be there to see you, but it is impossible. Please, please don't go digging around trying to find where I am. I don't want ~~mom and dad~~ anyone to know. Will see each other again some day. Don't be worried. I love you. - Sam »¹¹. Ces deux notes, couplées à l'aura mystérieuse du lieu, laissent entrevoir une inquiétante réalité et contribuent à rendre l'histoire autrement plus intrigante que si elle avait été présentée de façon plus terre à terre.

On comprend bien ici l'intérêt du lieu et du genre qui lui est associé puisqu'avec la reconnaissance d'un genre se développe un horizon d'attentes constitutif de l'expérience vidéoludique. Comme le rappelle Sébastien Genvo dans son étude de cas du jeu *World of Warcraft*

⁸ Voir le document n°1 en annexe.

⁹ « Katie, s'il te plaît, quoi que tu aies pu trouver, ne dis rien à papa et maman. Le grenier », ma traduction.

¹⁰ Voir le document n°2 en annexe.

¹¹ « Katie, j'aurais tant voulu être là pour t'accueillir, mais ce n'est pas possible. Je t'en prie, ne cherche pas à savoir où je suis. Je ne veux pas que ~~papa et maman~~ que personne ne sache. On se reverra un jour. Ne t'inquiète pas. Je t'aime. - Sam », ma traduction.

(Blizzard Entertainment, 2004), c'est avant tout le genre du jeu qui va interpeller le joueur avant même ses mécaniques et ses défis :

Il semble un premier lieu important de souligner que dans le jeu vidéo, avant même d'actualiser la structure de jeu, c'est sur le genre de jeu que va se porter l'attention du joueur. Il est donc nécessaire de prendre en considération en premier lieu la façon dont une œuvre vidéoludique particulière s'inscrit, ou non, dans un genre déterminé pour faire sens auprès de son public. Pour reprendre l'expression de Jean-Marie Schaeffer, la thématique fait en partie office de cadre pragmatique pour le contrat ludique. (Genvo 2008)

La reconnaissance par le joueur d'un genre établi par l'intermédiaire de la thématique de la maison hantée pose les bases de la relation qui lie le jeu et le joueur. Cela contribue à définir implicitement la situation de jeu en annonçant d'emblée que le cadre fantastique permet cette plongée dans l'irrationnel et s'accompagne d'une philosophie romanesque opposée au classicisme et donc à la raison. Lorsque les portes du Manoir Spencer se referment derrière le joueur de *Resident Evil*, le lien avec le monde extérieur se coupe et la réalité se trouve désormais entre les murs de la maison. Si la situation n'est à ce moment-là pas clairement définie par les concepteurs, elle se définit toutefois dans l'imaginaire des joueurs qui se retrouvent piégés dans une maison isolée au milieu des bois sans aucun signe de vie aux alentours.

Comme l'explique Erving Goffman dans son ouvrage *Les cadres de l'expérience* (1991, p.9), la définition d'une situation n'est pas inventée par ceux qui la créent mais se construit dans l'attente de ce que doit amener la situation. C'est cette attente qui va amener le joueur, le spectateur ou l'utilisateur d'un objet quelconque à adopter une certaine posture en fonction de ce qu'il a reconnu comme étant telle ou telle situation. Dans le cas de la maison hantée, la posture ludique recherchée par les concepteurs s'articule autour du mystère et de la méfiance car une fois cette situation installée, l'effet fantastique naît dans l'imaginaire des joueurs et donne un sens aux images, aux sons et aux événements perçus. Dans un entretien pour le magazine *PC Zone* en 2000, Stéphane Bonazza, producteur principal sur le jeu *Alone in the Dark : The New Nightmare* (Infogrames, 2001) est interrogé sur le pouvoir de l'imagination dans les jeux d'horreur. À la question de savoir si l'horreur tient dans le fait d'être effrayé par ce que l'on ne voit pas, Bonazza répond :

C'est tout l'intérêt des jeux *Alone in the Dark*. Le langage de la peur est fait de différentes émotions. Vous devez vous assurer que peu importe le son que vous pouvez entendre, peu

importe l'endroit où vous êtes, peu importe la porte que vous ouvrez, vous allez être effrayé parce que vous êtes seul et vous êtes dans cet endroit. (p.41, ma traduction)¹²

Parmi les jeux de mon corpus, il y a différents cadres de maisons hantées qui amènent différents imaginaires. *Visage* par exemple s'inspire des décors modernes du cinéma d'horreur. La maison, une banale maison de quartier, n'a rien d'extravagant et rappelle des environnements tels qu'on peut les voir dans *Insidious* (Wan, 2010) ou *Paranormal Activity* (Peli, 2009) entre autres. Elle renvoie à nos espaces de vie quotidiens et ancre la hantise dans une époque contemporaine, en plein milieu de la normalité d'un quartier. Dans son mémoire sur les maisons hantées au cinéma, Chrystel Orsatti revient sur les évolutions en termes de représentation de la maison hantée et dédie un chapitre aux nouvelles maisons hantées (2013, p.63) qui ressemblent d'avantage à nos espaces de vie contemporains que les manoirs et les châteaux anciens. D'apparence normale, ces maisons sont liées à un passé menaçant qui ressurgit, au travers d'objets ou de souvenirs, et qui rappelle l'irrationalité des temps anciens en opposition à la tentative d'assainissement opérée par les architectes modernes qui cherchent à se débarrasser des zones d'ombres, des recoins et des décorations inutiles. Selon Orsatti, « Les intérieurs chargés sont abandonnés au profit d'espaces épurés aux surfaces planes. Ces derniers promeuvent l'avènement d'une époque dédiée à la santé et au bien-être, qui l'emporte sur les espaces anxiogènes des demeures victoriennes ».

Cette représentation de la maison hantée selon moi est autrement plus angoissante que les manoirs victoriens car elle s'ancre pleinement dans le quotidien de notre époque et nous rappelle que l'horreur n'a pas disparu au fil des siècles. Elle s'alimente de faits divers modernes comme les tueries familiales d'Amityville, pour citer la plus célèbre, et celle de Nantes, pour citer une référence locale. *Visage* ancre d'ailleurs son intrigue dans cette triste réalité puisque le jeu commence sur une scène cinématique filmée à la première personne, au cours de laquelle un père de famille assassine d'une balle dans la tête sa femme et ses enfants avant de se suicider. Par la représentation d'une maison de quartier moderne, avec tout ce qu'elle induit de technologies et d'usages domestiques, *Visage* invite à faire l'expérience d'une hantise palpable, ancrée dans notre quotidien et facilement transposable dans nos environnements réels. À l'inverse, le Manoir Spencer de *Resident Evil* est une immense demeure victorienne à l'architecture gothique habitée par des monstres, perdue au milieu d'une forêt et présentée en début de jeu dans un brouillard épais¹³. Il

¹² « That is the whole point of Alone in the Dark games. The language of fear is all different emotions. You must make sure that whatever sound you may hear, whatever place you are at, whatever door you are opening, you're going to be frightened because you are by yourself and you are in that place. »

¹³ Voir le document n°3 en annexe.

renvoie aux décors classiques du cinéma d'horreur et va même puiser dans les origines gothiques du genre fantastique, certaines parties du manoir renvoyant davantage à l'imaginaire du château qu'à celui d'une ancienne demeure victorienne. Je pense notamment au jardin qui contient l'entrée secrète vers une petite crypte, dans laquelle se trouve un cercueil suspendu par des chaînes¹⁴. De manière générale, les décors et l'architecture du manoir fleurent avec le gothique et renvoient à une époque autrement plus ancienne que celle à laquelle il a été construit. *Resident Evil* invite à faire l'expérience d'une hantise plus distante que celle de *Visage*, enfouie dans les siècles passés et cachée dans la densité d'une forêt. Les maisons hantées de *Super Mario World* et de *Luigi's Mansion* suivent plutôt le modèle du Manoir Spencer de *Resident Evil* tandis que la maison de *Gone Home* se rapproche de la maison de *Visage*. Les différences permettent de poser des cadres différents adaptés aux histoires qui sont racontées et aux intentions des concepteurs en terme de réception de l'œuvre. Le cadre ancien évoque ainsi une hantise classique avec ses monstres, ses secrets et ses pièges tandis que le cadre moderne évoque une hantise nouvelle plus proche de notre quotidien et traite de sujets bien réels ou tout du moins plus ambigus quant à leur véracité que peut l'être l'existence des zombies par exemple. Les trois chapitres de *Visage* traitent ainsi de troubles et de maladies psychiatriques liés à la prise de médicaments ou à des traitements médicaux forcés tandis que *Gone Home* raconte l'histoire d'une adolescence difficile et d'une histoire d'amour brimée par la crainte d'une famille conservatrice.

Le choix et la construction d'un cadre sont ainsi générateurs d'un imaginaire particulier nécessaire pour plonger le joueur dans un univers qu'il devra apprendre à maîtriser et à interpréter pour arriver au bout de l'aventure. La maison hantée est une figure aux multiples représentations qui servent chacune des intérêts différents et comportent leur lot de références culturelles et sociales qui se retrouvent dans les jeux de mon corpus. Par le déploiement d'un cadre défini, les concepteurs amènent le joueur à entrer dans un processus de feintise ludique construit autour de la hantise et défini par Jean Marie Schaeffer (1999, p.11) comme une composante essentielle des jeux numériques qui ont besoin de faire entrer le joueur dans un univers articulé autour du « faire-comme-si » la situation représentée était réelle.

¹⁴ Voir le document n°4 en annexe.

1.3. L'effet fantastique

Dans un article paru en 2010, Dominic Arsenault propose une nouvelle façon d'aborder les études génériques dans le jeu vidéo en se concentrant sur les effets ponctuels que peuvent produire les genres. Selon ce qu'il nomme la pragmatique des effets génériques, un genre peut s'exprimer au travers d'effets génériques ponctuels au cours d'une séquence donnée. Il justifie le choix du mot effet pour deux raisons :

1) un effet de genre est toujours ponctuel, placé à un certain endroit et occupant une certaine portion de la séquence sémiotique de l'objet, 2) il est créé par l'œuvre, mais doit être reconnu comme tel par le lecteur/spectateur/joueur pour être efficace/effectif. (Arsenault, p.3)

Je reprends cette approche pour mon travail car elle permet d'étudier les apports génériques du lieu dans les oeuvres de mon corpus. Pour la pragmatique des effets génériques, « Le genre est ainsi mis à contribution d'une analyse formelle mais qui, loin de rester fermée sur l'œuvre, éclaire les mécanismes des genres eux-mêmes. » (p.3). La thématique de la maison hantée, largement reprise en littérature et au cinéma, peut à mon sens être considérée aujourd'hui comme un sous-genre du fantastique plus qu'une thématique tant elle regorge de conventions visuelles, sonores et narratives identifiables par le spectateur. Selon Bakhtine¹⁵ (1978), la formation des genres résulte d'un dialogisme, soit d'un consensus social qui définit par un accord généralisé les caractéristiques d'un genre. Le dialogue définit les formes du langage et ainsi le dialogue qui s'opère entre l'auteur et le lecteur participe à la formalisation d'un langage particulier aux origines du genre. Les histoires de maisons hantées possèdent leur propre langage construit par les dialogues socio-culturels de la maison hantée, tant dans la sphère médiatique que dans les sphères historiques et anthropologiques¹⁶. Le spectateur moderne sait reconnaître une maison hantée et est en mesure de développer un horizon d'attentes autour de cette configuration spatiale. Pour le spectateur, la maison hantée a un sens qu'il s'attend à retrouver. En 1990, Hans Robert Jauss abordait le genre comme moyen de compréhension dans son ouvrage *Pour une esthétique de la réception*. Selon lui, la réception d'une œuvre repose sur un système de références construit autour de trois facteurs principaux : « l'expérience préalable que le public a du genre dont elle relève, la forme et la thématique d'œuvres antérieures dont elle présuppose la connaissance, et l'opposition entre langage

¹⁵ Voir Bakhtine, M. (1978). *Esthétique et théorie du roman*. Paris, Gallimard.

¹⁶ Voir notamment les travaux de Stéphanie Sauget et Mireille Thibault.

poétique et langage pratique, monde imaginaire et réalité quotidienne. » (p.49). Je considère ainsi la thématique de la maison hantée comme un sous-genre du fantastique en cela qu'elle remplit toutes les fonctions communicatives du genre tout en restant affiliée aux fonctions communicatives du genre fantastique ; le public a une expérience préalable de la maison hantée, il connaît certains de ses codes les plus évidents - à commencer par la présence de fantômes -, et il peut facilement la comparer à son quotidien ainsi qu'aux valeurs sociales et culturelles de son pays ou de son époque. Par la figure de la maison hantée, le lecteur est alors capable d'adapter sa posture réceptive en fonction de ce qu'il connaît et reconnaît.

À l'étage de la maison dans *Gone Home* par exemple, il y a au bout du couloir une trappe au plafond, simplement entourée d'une guirlande rouge¹⁷. Accrochée sur le mur en face, il y a une note sur laquelle est écrit, en lettres majuscules : « SAM'S DARKROOM DO NOT ENTER IF RED LIGHTS ARE ON !!!! ». Le terme *darkroom* renvoie à la chambre noire et désigne donc en réalité la pièce dans laquelle on développe des photographies argentiques, mais la multiplicité des effets fantastiques déployés jusqu'alors confère à la scène une certaine ambiguïté et laisse entrevoir une signification horrifique à cette « darkroom ». La lumière rouge telle que celle qui entoure la trappe du grenier, dans nos cultures, est investie de connotations plutôt négatives et peut aussi bien signifier le danger, que l'interdiction, voire même ramener au satanisme et aux pratiques occultes. Certains motifs font ainsi sens lorsqu'ils sont mis en relation avec le quotidien du joueur ; c'est le cas notamment des lumières rouges qui indiquent tout autant les sorties de secours - donc les sorties d'urgence - dans les lieux publics, que les marqueurs d'interdiction sur les panneaux routiers par exemple. L'utilisation de la palette de couleurs rouge et noir n'est pas sans rappeler une séquence dans *Visage* qui joue sur la lueur rougeâtre des indicateurs « EXIT »¹⁸ au dessus des portes d'un hôpital, comme pour signifier un danger, voire une urgence. Dans *Resident Evil* également, la salle des machines du laboratoire est plongée dans une inquiétante lumière rouge.

Au même étage de la maison de *Gone Home*, dans la salle de bain, on trouve une baignoire tachée d'une substance rouge semblable à du sang¹⁹. Le meurtre dans la baignoire ou dans la douche est un trope récurrent de la littérature horrifique et renvoie à des œuvres telles que *Psychose* (1960) de Alfred Hitchcock ou *La Mort de Marat* (1793) de Jacques-Louis David. D'autres références viennent enrichir l'imaginaire fantastique, comme par exemple les télévisions allumées

¹⁷ Voir le document n°5 en annexe.

¹⁸ Voir le document n°6 en annexe.

¹⁹ Voir le document n°7 en annexe.

dans le salon et dans la chambre de Sam qui peuvent éventuellement rappeler l'affiche du film *Poltergeist* (Hooper, 1982). En poussant un peu l'exploration, le joueur peut trouver une planche de Ouija cachée derrière une plaque au mur, accompagnée d'une feuille pliée²⁰ sur laquelle est retranscrite une supposée conversation avec l'esprit de l'oncle Oscar ayant vécu dans la maison auparavant.

Il est intéressant de noter ici que c'est la récurrence, la reprise et la reconnaissance de certains motifs socio-culturels à travers les médias qui leur donne leur signification et qui façonnent une forme de langage fantastique reconnu par le joueur. Toutes les œuvres de maisons hantées et les œuvres fantastiques en général peuvent être mises en relation quand vient le moment d'aborder l'un des jeux de mon corpus et tout ce qui pré-existe à ces jeux peut intervenir dans le processus de médiation ludique en façonnant l'horizon d'attentes du joueur et par la même occasion sa posture ludique en fonction de ce qu'il reconnaît. En effet, comme le rappelle Dominic Arsenault :

Si le genre remplit une fonction communicative dans le jeu vidéo par la formation et la régulation de l'horizon d'attentes narratif du joueur, il est aussi le point focal de sa performance. Avant de pouvoir importer des stratégies, le joueur devra régler l'indétermination manifeste de l'objet qui se présente à lui et le rattacher à un genre de jeu particulier à partir de ses expériences préalables. (p.1-2)

C'est là l'un des premiers mécanismes ludiques du genre fantastique ; la transmission d'une incertitude quant à la nature de ce qui est représenté, de laquelle découle de la méfiance et une sensation de prise de risque constante quand vient le moment de s'aventurer dans l'espace de la maison hantée.

Pour autant, mon analyse générique ne saurait s'arrêter là puisqu'il faut également tenir compte de la jouabilité même d'un jeu dans le processus de réception et d'interprétation. Dans *Resident Evil* ou dans *Visage*, la sensation de prise de risques est renforcée par le manque de moyens mis à disposition du joueur pour contrer la menace de la maison hantée, en plus d'un rapport de force inéquitable entre le joueur et des monstres surpuissants. Dans *Visage*, les fantômes, l'obscurité et les événements paranormaux ont un effet néfaste sur la santé mentale du personnage-joueur, et l'affaiblissement de l'état de santé mentale s'accompagne d'apparitions de plus en plus fréquentes jusqu'à ce qu'une entité démoniaque finisse par tuer le personnage-joueur. Pour lutter contre cela, le personnage-joueur peut consommer des pilules disponibles en quantité très limitée dans la maison, et le manque d'emplacements dans l'inventaire empêche le stockage de pilules. Dans *Resident Evil*,

²⁰ Voir le document n°8 en annexe.

les zombies peuvent tuer le personnage-joueur en trois morsures seulement tandis qu'il leur faudra au moins le double de balles pour être éliminés, voire parfois seulement immobilisés pendant un instant. Comme dans *Visage*, les ressources disponibles - ici les munitions - ainsi que l'espace de stockage sont limités et imposent une gestion stratégique de l'équipement en plus d'une approche d'avantage orientée sur l'esquive que sur la confrontation. À l'inverse dans *Super Mario World* ou dans *Luigi's Mansion*, les personnages-joueurs sont globalement plus puissants que leurs ennemis ou disposent tout du moins d'une palette de mouvements et d'actions satisfaisante pour contrer les situations dangereuses. Luigi peut ainsi aspirer les fantômes à volonté à l'aide de son Ectoblast GL-U tandis que les mouvements de Mario lui permettent d'esquiver efficacement les Boos. Les expériences ludiques de *Resident Evil* et *Visage* s'articulent autour de la vulnérabilité d'un personnage-joueur qui ne pourra jamais réellement maîtriser la situation tandis que *Luigi's Mansion* et *Super Mario World* donnent toutes les clés de réussite au personnage-joueur qui pourra largement maîtriser la situation à force d'expérience. Le cas de *Gone Home* est un peu particulier en cela que la jouabilité repose majoritairement sur l'exploration et l'observation de la maison et de ses objets. La posture ludique du joueur est principalement affectée par la narration ici puisque c'est la volonté du joueur de reconstituer le récit qui le fera jouer et progresser.

Dans les jeux de mon corpus, la teneur de l'effet fantastique - amené par le sous-genre de la maison hantée - est alors affectée par les aspects de la jouabilité qui peuvent par exemple renforcer des sentiments d'incertitude, d'inquiétude ou de méfiance. Pour bien saisir les mécaniques ludiques qui se trouvent dans la figure de la maison hantée, il convient de ne pas se focaliser uniquement sur le sous-genre de la maison hantée mais bien de le mettre en perspective avec les éléments de jouabilité qui définissent le genre d'un jeu. Comme rappelé dans l'article de Dominic Arsenault et selon les études génériques préexistantes sur le jeu vidéo, on peut alors séparer les genres en deux catégories : les genres thématiques et les genres ludiques :

Les premiers concernent les contenus narratifs et thématiques ainsi que l'iconographie et l'esthétique (science-fiction, fantasy, Western, érotique, policier, etc.) qui se retrouvent dans d'autres médias (littérature, cinéma, théâtre, etc.). Les seconds sont propres au jeu et au jeu vidéo, et concernent les types d'actions devant être effectuées par l'avatar ou le joueur, les compétences sollicitées, ou la structure globale du jeu : jeu de stratégie, de rôle ou de tir, linéaire ou à monde ouvert (sandbox dans le jargon), etc. (Arsenault, p.1)

Dans *Gone Home*, le genre thématique est par l'illusion de la hantise celui du fantastique, tandis que le genre ludique est celui du walking-simulator, un genre proche du jeu d'aventure centré sur la

narration et dénué de combats, voire bien souvent de toute notion de performance. La thématique donne ici une tonalité au récit et sert en quelque sorte de narrateur censé piquer la curiosité du joueur. *Resident Evil* et *Visage* sont quant à eux des survival-horror, un genre que l'on peut directement décomposer en deux dimensions telles que l'aspect survival - donc survie - comme genre ludique et l'aspect horror - donc horreur - comme genre thématique. L'horreur, sous-genre du fantastique, agit ici de pair avec l'aspect survie pour faire vivre une expérience ludique centrée sur la peur de mourir. Selon Bernard Perron (2012, p.637), s'il est vrai que la survie reste le principal objectif de la majorité des jeux vidéo, elle est mise en avant dans les survival-horror par les spécificités que j'évoquais plus haut, à savoir la vulnérabilité du personnage-joueur, le manque de ressources ou encore la nécessité de fuir plutôt que de combattre. L'effet fantastique se construit ici autour de l'horreur et de la survie qui agissent de pair dans la définition d'un genre particulier. Dans le cas de *Resident Evil* et *Visage*, l'aspect horrifique réside dans la thématique de la maison hantée et donne du sens à la survie dans un environnement que le joueur reconnaît comme dangereux et inhabituel.

La comparaison entre ces deux titres et *Luigi's Mansion* est particulièrement appropriée pour comprendre l'articulation entre thématique et ludique qui s'opère dans le processus de réception et de construction de la posture ludique. En effet, *Luigi's Mansion* peut être défini comme un jeu d'action-aventure en cela qu'il repose aussi bien sur de l'exploration et de la résolution d'énigmes que sur des phases de combat contre de simples ennemis ou contre des boss. À l'étage des boutiques, il y a toute une phase au cours de laquelle le joueur est amené à récupérer des clés marquées d'un symbole pour ouvrir des portes spécifiques qui le feront progresser dans l'étage jusqu'à l'obtention d'une ultime clé marquée d'une étoile qui permet d'aller affronter le boss. Cette mécanique de clés à symbole existe à l'identique dans *Resident Evil* et fait partie des principales mécaniques de jeu. Il y a en effet dans le Manoir Spencer plusieurs types de portes, dont les principales sont les portes armures, les portes casques, les portes boucliers et les portes épées. Elles peuvent être ouvertes par les clés armures, les clés casques, les clés boucliers et les clés épées. Deux cas de figure sont possibles ; soit le joueur trouve d'abord la clé et cherche les portes correspondantes, soit il trouve d'abord les portes puis il cherche les clés manquantes. Quoi qu'il en soit, ce principe est la base de la progression dans *Resident Evil* car c'est par l'ouverture de portes que le joueur accède à de nouvelles zones qui contiennent de nouveaux objets, qui permettent eux-même de résoudre de nouvelles énigmes. En ce sens, *Resident Evil* n'est pas si éloigné du genre action-aventure mais se différencie de *Luigi's Mansion* par l'intensité de l'effet fantastique qu'il

déploie au travers du manoir et de ses mécaniques orientées vers la survie. De manière générale, le survival-horror est en réalité un dérivé du genre action-aventure auquel on a rajouté des dimensions survivalistes et horribles. On comprend bien alors les mécanismes du genre fantastique qui par l'intensité de l'effet fantastique qu'il déploie contribue ici à faire basculer un genre vers un autre et ce au travers des effets génériques de la figure de la maison hantée.

Enfin dans le cas de *Super Mario World*, le genre thématique des *Ghost Houses* est celui du fantastique tandis que le genre ludique est celui de la plateforme. Pour autant et comme je l'expliquerai plus en détails dans un prochain chapitre, l'intervention des *Ghost Houses* contribue à faire basculer le genre de la plateforme vers une dimension ludique plus cognitive et moins sensori-motrice que dans les autres niveaux du jeu. L'effet fantastique s'accompagne ici d'une redéfinition des contours ludiques du titre et sert en même temps un besoin de diversification visuel et poétique de l'univers du jeu. La palette de couleur dans les *Ghost Houses* est sombre²¹ et la musique se veut inquiétante par la répétition d'un air oppressant sur fond de notes graves et prolongées. On retrouve une ambiance similaire dans les niveaux en sous-sol et dans les niveaux de châteaux où se trouvent les boss. Cela m'amène à faire la comparaison avec *Visage* notamment puisque l'un des chapitres du jeu trouve sa conclusion dans le sous-sol de la maison où le joueur devra se confronter à l'apparition d'une jeune fille dont il suit la triste histoire. Petit à petit au fil du chapitre, le joueur est attiré vers le sous-sol, espace chargé de significations comme le rappelle Gaston Bachelard dans son ouvrage *La poétique de l'espace* (1961) :

La cave, on lui trouvera sans doute des utilités. On la rationalisera en énumérant ses commodités. Mais elle est d'abord l'être obscur de la maison, l'être qui participe aux puissances souterraines. En y rêvant, on s'accorde à l'irrationalité des profondeurs. (p.45)

Dans *Resident Evil*, le sous-sol est l'endroit où se trouve le laboratoire de la société Umbrella et se présente donc comme la source de la hantise. En s'enfonçant littéralement dans la maison, le joueur s'enlise dans la hantise et s'expose à des situations de plus en plus oppressantes. La perspective d'une descente au sous-sol est angoissante pour cette raison et renforce la sensation d'isolement en amenant le personnage-joueur sous la terre, loin de la liberté des grands espaces ouverts. Les niveaux de château peuvent également être comparés à l'esthétique quasi-médiévale du Manoir Spencer et le fait que ces trois typologies de niveaux dans *Super Mario World* - les sous-

²¹ Voir le document n°9 en annexe.

sols, les châteaux et la maison hantée - renvoient à des expériences similaires de hantise dans d'autres jeux donne un indice sur les intentions des concepteurs en matière de représentation sonore et visuelle de l'espace de la maison hantée. Ces derniers ont certainement joué sur certains motifs du fantastique et du sous-genre de la maison hantée pour façonner des environnements uniques et rafraichissants pour le joueur en quête d'aventure et de voyage. Le voyage de *Super Mario World* n'est pas qu'un voyage physique, il est également un voyage mental à travers les genres et les ambiances qui apportent avec eux leurs horizons d'attentes et leur situations typiques.

En résumé, il faut retenir de ces explications que le sous-genre de la maison hantée s'étend au-delà de la figure de la maison hantée justement et qu'il permet de convoquer les effets d'un genre plus vaste encore ; celui du fantastique. J'ai cherché ici à démontrer l'impact du lieu sur l'expérience de jeu d'un point de vue générique afin d'établir certaines bases de ma réflexion que je continuerai de développer et de préciser dans les prochains chapitres. Plus qu'un espace de jeu, la maison hantée est un sous-genre qui s'étend à travers les médias et qui possède son propre langage à même d'influencer la réception et par conséquent les actions du joueur. Dans *Gone Home*, la figure de la maison hantée doit donner envie aux joueurs et joueuses d'avancer dans le récit tandis que dans *Visage* et *Resident Evil*, elle est la promesse d'une plongée dans les mondes de l'horreur et d'une progression sous pression. Dans *Luigi's Mansion*, la maison hantée est un terrain d'aventure, d'exploration et de confrontation avec des entités qui effraient le protagoniste et enfin dans *Super Mario World*, elle est une composante de la diversité du monde et permet notamment de renouveler l'expérience de jeu par l'apparition de nouveaux ennemis et de nouvelles représentations audiovisuelles. À présent et pour le restant de mon travail, je vais m'intéresser plus en détails aux qualités visuelles, sonores et narratives de la maison hantée qui façonnent les ressorts ludiques de l'effet fantastique.

Chapitre 2 : Représenter la maison hantée

2.1. L'anti-foyer

Avant d'être une maison hantée, la maison hantée n'est rien de plus confortable et familier qu'une maison. Elle a bien souvent sa salle à manger, ses chambres, son salon, sa salle de bains et tout ce qui fait l'habitat d'une ou plusieurs personnes ordinaires. Dans un article intitulé « Qu'est-ce qu'habiter ? », Nadège Leroux (2008, p.1) revient sur l'importance humaine et sociale du logement et explique qu'habiter un lieu, c'est avant tout entretenir une relation privilégiée avec ce dernier en tant que frontière entre l'espace public et l'espace privé. Dans le cas de la maison hantée, cette relation est mise à mal par une dissolution des frontières entre le dedans et le dehors d'abord, puis par une renégociation de la condition d'habitation. Dans *Luigi's Mansion* par exemple, il y a un étage nommé « Suite Champêtre » qui est visuellement consacré à l'intervention d'un milieu naturel à l'intérieur de l'hôtel²². On y voit notamment de l'herbe au sol, des arbres qui poussent et des ronces géantes qui s'infiltrent par les fenêtres, laissant ainsi pénétrer une nature sauvage²³ à l'intérieur d'un environnement normalement maîtrisé et maîtrisable. L'intervention du dehors dans le dedans donne lieu ici à quelques phases de jeu au cours desquelles le joueur est amené à se débarrasser des plantes pour se frayer un chemin comme il le ferait dans une forêt par exemple. L'hôtel n'a plus rien d'hospitalier et se présente comme un environnement difficile à maîtriser et à parcourir pour le joueur. Cette séquence n'est pas sans rappeler les huiles sur toiles *Haunted House* (1858)²⁴ et *Haunted House II* (1858)²⁵ de Thomas Moran qui représentent des maisons abandonnées, partiellement détruites et complètement envahies par la végétation aux alentours. Comme le constate Stéphanie Sauget (2011, pagination manquante) au sujet de ces toiles, la maison ici « ne joue plus son rôle d'abri, de séparation entre le domestique et l'espace sauvage ». Cette intervention du sauvage dans le domestique est aussi évoquée dans *Resident Evil* puisque l'un des boss présents dans le manoir est une plante géante hostile, la Plante 42²⁶, qui a complètement envahi

²² Voir le document n°10 en annexe.

²³ Selon les définitions du CNRTL : « Conforme à l'état de nature, qui n'a pas subi l'action de l'homme. », « [En parlant d'un lieu, d'un site ou des éléments qui le constituent] Qui n'est pas marqué par l'intervention de l'homme; qui a gardé l'aspect de la nature vierge et présente un aspect peu hospitalier. » CNRTL, Sauvage, sur Centre National de Ressources Textuelles et Linguistiques, consulté le 19.08.2021 sur <https://www.cnrtl.fr/definition/sauvage>

²⁴ Voir le document n°11 en annexe.

²⁵ Voir le document n°12 en annexe.

²⁶ Voir le document n°13 en annexe.

la pièce de ses feuilles et de ses racines. Toujours dans *Resident Evil*, on retiendra une séquence marquante au cours de laquelle un chien zombie traverse spontanément la fenêtre d'un couloir pour se ruer sur le personnage-joueur, évoquant ainsi la fragilité des remparts qui séparent l'intérieur du manoir et l'extérieur, dont les membres du STARS tentaient justement de se protéger au tout début de l'aventure. De manière générale dans les jeux de mon corpus - à l'exception de *Gone Home* -, on peut dire que la dissolution des frontières entre le dedans et le dehors, entre le domestique et le sauvage, passe également par les monstres qui hantent les lieux en cela qu'ils sont souvent imprévisibles et gouvernés par leur volonté de tuer le personnage-joueur. Le joueur est comme plongé dans une nature hostile au milieu des animaux sauvages prêts à le dévorer par instinct.

Ainsi la maison hantée n'est plus tout à fait l'espace de vie de ses habitants puisqu'elle est habitée - selon la définition de Leroux - par une ou plusieurs autres entités qui en ont aussi fait leur espace de vie. Dès lors, il se crée un conflit entre la façon qu'ont les habitants d'habiter les lieux et leur façon d'habiter les lieux. La hantise de lieu met à mal les habitudes et les conventions domestiques en faisant de l'espace de l'un un espace de l'autre. Dans la maison hantée s'immisce l'inconnu et la peur de l'autre, alors même que la maison est censée justement nous en protéger. Si la maison est « l'enveloppe qui permet de se protéger et donc de survivre » (Leroux 2008, p.23), alors la maison hantée est tout l'inverse. Elle n'est pas un espace de vie, elle est un espace de vie et de mort. C'est une contradiction et une anomalie, comme peut l'être le zombie à la fois mort et vivant.

Dans le domaine littéraire, on emploie le terme de *locus amoenus* pour décrire un espace paradisiaque et sécuritaire. Au cinéma, c'est par exemple la Comté au début du *Seigneur des Anneaux* (Jackson 2001) qui est présentée comme un idéal d'habitation où rien de surprenant ne se passe jamais. C'est un espace dans lequel la vie suit son cours de la façon la plus normale et habituelle qui soit et ses habitants, les Hobbits, ont tendance à fuir face à la simple évocation de l'aventure et de l'imprévu. En opposition au *locus amoenus*, on emploie parfois le terme de *locus terribilis* pour décrire l'opposé d'un espace paradisiaque et sécuritaire. Pour poursuivre la référence au *Seigneur des Anneaux*, c'est par exemple le Mordor, terre de feu hostile et plongée dans l'obscurité sur laquelle règne en maître le Seigneur des Ténèbres Sauron. C'est tout l'inverse de la Comté et dans le récit de Tolkien, le voyage du Hobbit vers le Mordor est une plongée dans l'aventure que le Hobbit rejetait au début du récit.

De la même façon, on peut envisager la maison ordinaire comme un *locus amoenus*, un espace dans lequel tout semble normal et habituel pour celles et ceux qui y habitent et qui les protègent de l'instabilité du monde extérieur. À l'inverse, la maison hantée est imprévisible et habitée par d'autres entités souvent invisibles qui n'ont rien à faire ici. C'est là un premier pas vers la reconnaissance de la situation anormale car la maison hantée se pose en opposition directe à l'espace de la maison que l'on connaît très bien et dans lequel on s'adonne notamment - la plupart du temps -, à l'acte de jouer à un jeu vidéo. Lorsque l'on joue à un jeu vidéo qui se passe dans une maison hantée, il est très facile de comparer notre environnement réel à celui qui est représenté et les différences sont frappantes - parfois inconsciemment - de par leur confrontation directe avec un espace familier facilement reconnaissable. Si l'on reconnaît le Mordor comme un *locus terribilis* dans le *Seigneur des Anneaux*, c'est bien parce qu'il nous est présenté en opposition à la Comté et aux valeurs du personnage principal. Aussi, il est investi d'une dimension hostile ici marquée par le feu et la lave qui, pour tout être humain, sont reconnus comme dangereux et particulièrement difficiles à contrôler. La maison hantée, elle, est présentée en opposition à la maison ordinaire au travers du joueur lui-même qui ne retrouve pas les valeurs de l'habitation en ces lieux. En somme, l'existence de la maison hantée en tant que *locus terribilis* se base en premier lieu sur l'existence de la maison, du foyer, comme *locus amoenus*.

Au bas de la pyramide des besoins²⁷, juste au dessus des besoins physiologiques, il y a les besoins de sécurité, qui concernent justement la stabilité de l'environnement et notre capacité à anticiper ce qui pourrait se produire. Le foyer tend à répondre à ces besoins en offrant à ses habitants un contrôle exclusif sur leur environnement, là où la maison hantée tend à contrer ces besoins. Ainsi la reconnaissance de la maison hantée comme théâtre du fantastique ne se base pas essentiellement sur notre connaissance préalable du lieu mais vient toucher directement aux besoins de l'être humain en général, ce qui en fait une thématique universellement reconnue comme génératrice d'affects négatifs.

Selon Francis T. McAndrew (2019), les espaces du genre horrifique effraient par leurs caractéristiques que les êtres humains ont toujours évité au cours de leur évolution soit parce que ces espaces ne protègent pas efficacement des prédateurs, soit parce qu'ils contraignent la vision et le mouvement, ou soit parce qu'ils sont naturellement hostiles. McAndrew s'appuie notamment sur les recherches du géographe Jay Appleton qui en 1975 définissait deux qualités de l'espace

²⁷ Voir Maslow, A. H. (1943). A theory of human motivation. *Psychological Review*, 50(4), pp.370–396.

physique qui le rendent attrayant aux yeux de l'être humain ; sa qualité de refuge et sa qualité à offrir un champ de vision satisfaisant sur l'horizon pour anticiper le danger. Or la maison hantée ne répond à aucun de ces besoins car la condition de refuge de la maison est détruite par la présence d'autres habitants indésirables, tandis que le champ de vision est restreint par une architecture qui oscille entre les couloirs étroits et les pièces qui ne permettent pas de voir sans être vu. À tout moment le joueur peut être observé sans le savoir par les entités qui hantent les lieux et celles-ci peuvent surgir de nulle part comme c'est le cas pour les fantômes de *Luigi's Mansion* qui apparaissent subitement lors des phases d'exploration, ou encore pour les démons qui hantent la maison de *Visage* et qui n'ont de cesse de traquer le joueur dans les couloirs étroits de la maison.

La maison hantée est un terrain de chasse constant où le joueur est la proie qui tente désespérément de trouver un refuge. La hantise ne se contente pas d'être une menace qui erre dans la maison au même titre que le joueur ; elle est directement intégrée dans la maison et peut donc survenir à tout moment sous différentes formes tant que le joueur est sous l'emprise de la maison. Il devient alors très difficile pour le personnage-joueur de se cacher lorsque les cachettes sont intégrées dans l'architecture d'une maison qui souhaite sa mort. Je prends pour exemple le hall d'entrée²⁸ du Manoir Spencer de *Resident Evil* qui inquiète par son ouverture et la vulnérabilité qu'il impose au joueur. L'espace est ouvert, il n'y a quasiment aucun meuble et les pas du personnage-joueur résonnent, ce qui pourrait trahir sa position. Il y a de nombreuses portes de part et d'autre de la pièce qui laissent imaginer tout ce qu'il pourrait y avoir derrière et il y a une grande mezzanine depuis laquelle le personnage-joueur pourrait être observé. À l'inverse des tables les plus prisées d'un restaurant qui se trouvent généralement dans les coins ou entre les cloisons²⁹, le hall du Manoir Spencer impose au joueur d'être placé au centre d'une immense pièce dans laquelle il ne trouvera ni refuge, ni champ de vision satisfaisant pour s'imprégner de l'immensité qui l'entoure.

En résumé, il faut retenir ici le caractère subversif de la maison hantée par rapport au foyer. La maison hantée n'est pas un espace à vivre et se présente comme un lieu de dangers et de défis pour le personnage-joueur. D'un point de vue émotionnel, la maison hantée transmet des émotions négatives de l'ordre de l'insécurité, de l'anxiété ou de la peur, contraires aux valeurs habituelles du foyer. Selon Bernard Perron (2005, p.349), les émotions ont cela de ludique qu'elles favorisent la prise de décision et surtout la prise de position par rapport à ce qui est représenté en jeu. « Qui ne

²⁸ Voir le document n°14 en annexe.

²⁹ J'emprunte cette comparaison à Francis T. McAndrew qui rappelle par la même occasion, dans les mots de Jay Appleton, que l'être humain aime les espaces dans lesquels il peut voir sans être vu et manger sans être mangé.

s'est pas senti bien ou mal, détendu ou angoissé, euphorique ou déprimé, solitaire durant une session de jeu ? Qui n'a pas recommencé un niveau en sentant que tout allait bien se dérouler cette fois ? ». J'argumenterai alors en disant que la maison hantée agit comme un moteur ludique dans le sens où elle prive le joueur de ses besoins fondamentaux et qu'elle le pousse à trouver des solutions pour survivre tant bien que mal. Le joueur élabore des stratégies, trouve des solutions à des problèmes qui le dépassent et tente de maîtriser ses propres émotions pour venir à bout de la maison hantée.

2.2. Les mystères de la nuit

Au début de *Luigi's Mansion 3*, Luigi et ses amis sont invités à séjourner dans un hôtel de luxe situé au cœur d'une vallée luxuriante³⁰. À leur arrivée, ils sont très bien accueillis par le personnel et par la propriétaire des lieux, Ambre Brusquade. Tout semble se passer pour le mieux jusqu'à ce que Luigi soit réveillé en pleine nuit par les cris de la Princesse Peach. À son réveil, l'hôtel est complètement transformé³¹. La chambre lumineuse et scintillante de Luigi est maintenant plongée dans l'obscurité et un brouillard épais tapisse le sol. Équipé de sa lampe torche, Luigi part à la recherche de ses amis qui semblent tous avoir disparus. Il règne un sentiment de solitude et de chaos dans les couloirs désertés et désordonnés de l'hôtel. Finalement, Luigi croisera la route de Ambre Brusquade, qui s'avère être en réalité un fantôme complice du Roi Boo. Ce dernier a enfermé les amis de Luigi dans des tableaux et tente d'enfermer Luigi à son tour avant que ce dernier ne parvienne à s'échapper par la trappe à linge sale qui mène tout droit à la laverie du sous-sol. En l'espace d'une cinématique, l'hôtel est passé d'un espace chaleureux et convivial à un espace hostile et inquiétant. Au cours d'une nouvelle cinématique, on voit l'hôtel se transformer en un hôtel hanté.

Le premier changement visuel évident est le passage du jour à la nuit. Le jour est le temps de l'éveil, de la pleine conscience et de la lucidité, tandis que la nuit est le temps du sommeil, des rêves et de l'inconnu. Quand tout le monde dort ou presque, que se passe-t-il dans les rues, dans les magasins fermés, dans les musées, et dans nos propres maisons ? L'opposition du jour et de la nuit est courante dans la littérature et repose sur une volonté de créer deux configurations distinctes au cours desquelles se produisent différents événements. Dans *La Nuit* (1887), Maupassant commence

³⁰ Voir le document n°15 en annexe.

³¹ Voir le document n°16 en annexe.

par une comparaison entre la nuit, qu'il aime avec passion et avec tous ses sens, et le jour, qui le fatigue et l'ennuie. La nuit l'attire et l'anime mais au fil du texte, elle se transforme en un théâtre de l'étrange qui finira par le tuer. Il y a donc ici une double relation avec la nuit qui est tout à la fois séduisante et dangereuse, comme peuvent l'être les configurations narratives classiques du genre fantastique. Dans *La séduction de l'étrange* (1965, p.13), Louis Vax revient sur la tentation du sentiment d'étrangeté et affirme que la conscience de l'étrange, la séduction de l'étrange et l'horreur de l'étrange ne font qu'un. C'est la reconnaissance d'une situation étrange qui en premier lieu fascine et qui finit par prendre le spectateur et l'exposer à la menace de l'étrange. Pour Jean Marie Schaeffer (1999, p.22), la séduction de la fiction repose sur l'attitude ambivalente du lecteur, à mi-chemin entre la fascination et la méfiance, face aux activités mimétiques relevant du « faire-comme-si ». Le lecteur aime se faire prendre au jeu et se laisse volontairement submerger par des simulacres qu'il reconnaît comme tel. Dans le texte de Maupassant, la nuit est une tentation qui finit par dévorer le protagoniste à mesure qu'elle dévoile son étrangeté. Pour reprendre la métaphore de Louis Vax (1965, p.13), la tentation est un marécage dans lequel le protagoniste se débat et s'enlise. Suivant la notion de chronotope introduite par Bakhtine (1978, p.235) et définie comme « la fusion des indices spatiaux et temporels en un tout intelligible et concret », Jiří Šrámek revient sur le traitement symbolique de la nuit dans la littérature fantastique :

La nuit peut être définie comme une période pendant laquelle le soleil se couche sous l'horizon, ce qui veut dire qu'il s'agit d'une période de durée limitée et de caractère récurrent. En tant que phase ténébreuse, opposée à la clarté du jour, la nuit, espace-temps impliqué par l'action mystérieuse, élément épique évocateur et riche en connotations diverses, s'avère propice aux événements extraordinaires et obscurs. (Šrámek 1993, p.32)

Le mystère, l'étrange et l'obscurité sont autant de raisons pour lesquelles un lecteur ou une lectrice aime se plonger dans des récits fantastiques et que l'imaginaire de la nuit suggère. Les vampires, craignant la lumière, ne sortent que la nuit de la même façon que la transformation du loup-garou ne s'effectue que la nuit, pendant les soirs de pleine lune. Dans ces récits, la nuit est le temps des pulsions animales pour le loup-garou et sexuelles pour le vampire. Comme le souligne la psychanalyste Lyliane Nemet-Pier (2008, p.99), « La traversée de la nuit n'est pas toujours vécue comme un moment de repos, de détente, de lâcher-prise, d'abandon, de plaisir. » Pour certains, elle est une épreuve au même titre que la traversée d'une maison hantée. Elle impose de se « plonger dans le noir abyssal qui tétanise et le silence mortifère, se séparer de ceux qu'on aime, affronter la solitude, se retrouver avec soi-même et risquer de retrouver les monstres pulsionnels qui nous

habitent ». Comme la maison hantée, la nuit nous isole et nous prive de nos repères jusqu'à l'aube. C'est une période obscure, mystérieuse et ambiguë qui est représentée dans tous les jeux de mon corpus.

Dans *Gone Home*, Kaitlin rentre chez ses parents en pleine nuit - à 1h15 du matin précisément -, et si le joueur essaie de regarder par les fenêtres, il ne verra rien de plus que l'obscurité et quelques silhouettes d'arbres. La nuit ici participe à l'isolement du lieu et du personnage-joueur puisqu'il n'y a aucun signe de vie à l'extérieur de la maison. Tout est vide, tout est noir, et cela renforce l'impression de solitude déjà mise en place par le calme ambiant de la maison. Elle indique au joueur que l'action se passe ici, entre les murs de la maison, et qu'il n'y a pas d'autre issue que celle de l'exploration du manoir. De la même façon dans *Visage*, on remarque en observant par les fenêtres qu'il fait nuit. Le jeu marque d'ailleurs explicitement l'opposition entre le jour et la nuit puisqu'à la toute fin, une fois que le joueur a terminé les trois chapitres ainsi que les séquences de cassettes vidéo, il peut enfiler un masque qui le transportera directement dans une nouvelle représentation de la maison, cette fois illuminée par les rayons du soleil à l'extérieur³². C'est l'occasion de redécouvrir la maison dans une version bien moins inquiétante et oppressante, accompagnée d'une musique calme qui inspire à la sérénité. Le levé du jour ici sert un intérêt narratif en suggérant une fin positive. On retrouve le même procédé dans *Resident Evil*, qui s'ouvre sur une cinématique au cours de laquelle on voit les membres du STARS se réfugier dans le Manoir Spencer en pleine nuit, et se termine par une évacuation en hélicoptère à l'aube. Dans *Luigi's Mansion 3*, comme je l'ai expliqué en introduction, on voit l'hôtel basculer de sa version normale à sa version hantée, et cela passe notamment par un passage du jour à la nuit. L'entièreté du jeu se passe en pleine nuit jusqu'à - là encore -, la scène post-générique où l'on voit Luigi et ses amis rentrer chez eux en bus au lever du jour.

Ces exemples qui commencent en pleine nuit et se terminent en plein jour ou au lever du jour insistent sur l'opposition du jour et de la nuit ainsi que sur leur caractère éphémère et récurrent, permettant ainsi - comme l'expliquait Jiří Šrámek - un cycle d'opposition perpétuel entre le rationnel et l'irrationnel. Dans *Super Mario World* enfin, la courte cinématique qui précède les niveaux de maisons hantées se passe systématiquement en pleine nuit, même lorsque les autres niveaux du monde se passent en journée.

³² Voir le document n°17 en annexe.

Au-delà de cette opposition symbolique, la nuit présente également des caractéristiques bien plus pragmatiques, à commencer par le manque de luminosité. La maison de *Visage*, d'apparence assez classique pour une maison de quartier, est étrangement mal éclairée. Les lumières sont en effet assez inefficaces et laissent beaucoup de zones d'ombres, là où la lumière d'une maison est généralement pensée pour éclairer suffisamment toutes les pièces. Ainsi même en allumant toutes les lumières de la chambre à l'étage, il est impossible d'effacer les zones d'ombres³³ et de profiter d'une luminosité ambiante rassurante et révélatrice. Le manque de luminosité crée des parties obscures vers lesquelles il est inquiétant de se diriger par anticipation de tout ce qui pourrait s'y cacher. Dans un album lithographique intitulé *La Maison Hantée*, Odilon Redon représente cette crainte de l'obscurité dans des œuvres obscures qui laissent entrevoir des silhouettes mystérieuses. Dans *Je vis une lueur large et pâle* (1896)³⁴ par exemple, on voit le recoin d'une maison plongé dans l'obscurité duquel s'échappe une étrange lueur blanche. À droite de la scène représentée, il y a un escalier tout aussi sombre qui suggère l'incertitude de ce qui se trouve à l'étage.

Au cours d'un chapitre de *Visage* - le chapitre de Lucy -, il y a toute une phase durant laquelle les interrupteurs de la maison ont été retirés, contraignant le joueur à déambuler dans les couloirs de la maison sans lumière. Les seules sources lumineuses à disposition sont le briquet, qui produit une très faible lueur n'offrant que peu de visibilité, et les bougies, qui peuvent être posées à des endroits spécifiques mais qui ont tendance à s'éteindre lorsque l'on se déplace avec. Pendant cette séquence particulièrement, l'obscurité est investie par l'imaginaire des joueurs et joueuses. C'est là un principe essentiel du genre horrifique qui tend à ne pas montrer les choses pour que le joueur ou le spectateur se les imagine soi-même. La force de l'obscurité tient dans sa capacité à suggérer à l'imaginaire tout ce qui pourrait se trouver au bout d'un couloir obscur, à l'ouverture d'une porte sur une pièce sombre ou en haut d'un escalier non-éclairé. D'un point de vue ludique, l'obscurité amène alors un sentiment de prise de risque constant et pose un véritable défi pour le joueur qui est amené à prendre des décisions difficiles et potentiellement inquiétantes. Faire le choix d'avancer dans l'obscurité, c'est faire le choix d'une plongée dans l'inconnu et donc faire le choix de l'imprévisible. Le joueur ne sait pas ce qu'il l'attend dans l'ombre et il y a là une forme d'implication ludique telle que définie par Gordon Calleja (2011, p.165) comme un engagement du joueur avec les décisions effectuées dans le jeu et les répercussions de ces choix.

³³ Voir le document n°18 en annexe.

³⁴ Voir le document n°19 en annexe.

Dans *Gone Home*, l'éclairage est plutôt cohérent et banal pour une maison. Une fois allumées, les lumières suffisent à voir correctement autour de soi et ne sont pas un frein à l'exploration. Sur l'image de présentation du jeu cependant³⁵, la lumière joue un rôle important puisqu'elle suggère une étrange présence dans l'une des pièces de la maison. Il n'y a en effet qu'une seule lumière allumée et la porte, légèrement entrouverte, ne laisse entrevoir aucune source lumineuse. La maison semble à la fois abandonnée et habitée en un endroit marqué par la lumière de la fenêtre. Cette manipulation contribue à la reconnaissance de la maison hantée par le sentiment d'étrangeté qu'elle provoque quant à l'opposition entre l'abandon supposé de la maison et la lumière de la pièce.

Dans les autres jeux de mon corpus, la lumière est généralement plus uniforme et les zones d'ombres sont rares voire inexistantes. Même dans l'obscurité, on parvient toujours à se repérer, ce qui n'est pas possible dans *Visage*. Ainsi dans *Luigi's Mansion*, la lumière sert parfois à attirer l'attention sur un objet ou sur un passage en particulier. Il y a par exemple à l'étage « Suite RIP » un chariot de ménage laissé seul au milieu d'un couloir³⁶ et qui est éclairé par la lueur de la lune. En s'approchant du chariot, celui-ci est soudainement entraîné par une entité invisible que l'on comprendra plus tard être un fantôme. La lumière sert ici à créer une attente à propos du chariot afin que l'effet de surprise soit plus efficace.

De façon plus générale dans *Luigi's Mansion*, la lumière donne du style à l'hôtel et le colore de différentes teintes. C'est le cas également dans *Resident Evil* où la lumière ajoute principalement à l'ambiance du manoir. Fréquemment, l'éclairage se fait à la bougie, par des torches accrochées aux murs ou par les flammes des cheminées. La gestion de la lumière dans *Resident Evil* participe au style lugubre et ancien du manoir par des sources de lumière relativement précaires et très localisées. Elle renvoie à des représentations classiques de manoirs hantés portée par un imaginaire des temps anciens gouvernés par l'obscurantisme et la déraison. Les *Ghost Houses* de *Super Mario World* sont elles aussi uniformément éclairées et renvoient également à des environnements anciens et délabrés dans lesquels l'homme moderne ne saurait jouir de son confort habituel.

Enfin plus encore que sa représentation figée, ce qui caractérise la lumière de la maison hantée c'est son instabilité. Dans *Visage*, il est fréquent que les ampoules se brisent et plongent subitement le joueur dans l'obscurité. Ces événements ont un effet très néfaste pour le joueur puisque l'obscurité dans *Visage* contribue à la dégradation de l'état de santé mental du personnage-joueur et favorise donc l'apparition de nouvelles entités dangereuses. Les plongées subites dans l'obscurité

³⁵ Voir le document n°20 en annexe.

³⁶ Voir le document n°21 en annexe.

contribuent à l'idée d'une maison qui souhaite volontairement se rendre hostile et inhabitable. L'instabilité constante de la lumière va à l'encontre du principe d'habitation puisque le bon éclairage de la maison hantée échappe à ses habitants. Parfois, les ampoules n'éclatent pas mais la lumière vacille. Bien souvent, cela annonce la présence d'une entité fantomatique dans les parages qui par son énergie, pourrait éventuellement perturber le bon fonctionnement des ampoules. Dans *Gone Home*, le joueur peut se faire surprendre par une ampoule qui éclate subitement dans un petit passage secret. C'est là encore un motif de la maison hantée que le titre reprend à son avantage pour transmettre l'idée de la hantise et déranger le joueur.

On retiendra de tout cela que la nuit participe à la dimension ludique de la maison hantée en façonnant un environnement mystérieux où règnent le manque de visibilité et l'irrationalité. Le joueur est amené à explorer un environnement qu'il reconnaît comme inquiétant et favorable à l'émergence de l'effet fantastique tel que je l'ai défini plus haut. La nuit participe à la création d'une expérience de jeu articulée autour de l'imaginaire du joueur qui devra faire preuve de courage pour surmonter ses craintes et progresser à travers l'espace obscur de la maison hantée. La nuit peut alors être perçue comme une mise à l'épreuve au même titre que les combats ou les énigmes et favorise donc l'engagement du joueur qui va développer un rapport sensible et stratégique à l'espace par le biais des caractéristiques symboliques et pragmatiques de la nuit.

2.3. L'omniprésence de la mort

La mort dans les jeux vidéo est souvent synonyme d'échec et marque la fin de la partie. Elle est un évènement à éviter pour qui souhaite poursuivre l'aventure puisqu'elle freine la progression en ramenant le joueur à un point de sauvegarde antérieur ou en le contraignant à recommencer l'intégralité du jeu. C'est un concept largement utilisé dans le médium vidéoludique et ce même de façon métaphorique dans des jeux qui ne représentent aucune situation de mort effective. C'est le cas notamment des premiers jeux vidéo dans lesquels la mort consistait d'avantage en la disparition d'une figure jouable quelconque plus qu'en la représentation du décès d'un personnage anthropomorphe.³⁷ Dans la maison hantée, la mort est omniprésente et fait partie intégrante de la

³⁷ « The avatar in early games was not an anthropomorphic figure or part of a storyline, but often only a spaceship or a cannon; “death,” then, was the loss of a spaceship. The spaceship’s passengers were not visible, and the question as to whether a spaceship required a commander within the game world was not relevant. [...] Concepts as “life” or “death” were used only metaphorically. The first game showing the death of a human-like avatar was *Gun Fight* (Midway, 1975). » Wenz 2014, p.312

thématique. On dit d'un lieu qu'il est hanté parce qu'il est habité par des esprits et des fantômes, or ces derniers ne sont ni plus ni moins que des apparitions et des manifestations de personnes décédées. La maison hantée est traditionnellement la demeure de la mort elle-même et en s'ouvrant à certains protagonistes, elle devient un lieu de communication privilégié entre les morts qui l'habitent et les vivants qui s'y aventurent. Pour les historiens d'ailleurs, la doctrine spiritualiste moderne anglo-saxonne - qui prône les méthodes de communication avec l'au-delà - trouve ses origines dans l'histoire du cottage des sœurs Fox, qui en 1848 affirmaient avoir établi une communication avec un esprit habitant leur demeure³⁸. Dès lors, si la mort vidéoludique est un évènement synonyme d'échec ou de ralentissement pour le joueur désireux de progresser, il me semble pertinent de questionner son intérêt ludique dans un lieu tel que la maison hantée où la mort est omniprésente et donc particulièrement difficile à éviter.

Dans un article publié sur le site Gamasutra en 2011, le game designer Christopher W. Totten partage sa vision d'un *level design* construit autour des instincts de survie humains. Dans le domaine du jeu vidéo, on parle de *level design* pour décrire le travail de conception physique d'un niveau de jeu ou d'une carte. Le level designer doit veiller à construire un espace en accord avec les possibilités offertes par le *gameplay* et qui offre un niveau de difficulté satisfaisant oscillant entre les phases d'apprentissage et les phases de performances. Concrètement dans un jeu de plateformes, le level designer doit par exemple constamment veiller à ce que les plateformes soient placées de façon à ce que le joueur puisse les atteindre avec la distance de saut maximale autorisée par le game designer. Les enjeux du *level design* sont importants car c'est de la construction spatiale que va naître le défi, en cela que c'est l'environnement qui doit permettre de tester les capacités du personnage-joueur. Totten compare notamment l'architecture au *level design* en rappelant que là où l'architecture se concentre sur le bien-être des occupants, le *level design* se concentre d'avantage sur la performance du joueur par la création d'un espace dangereux qu'il est agréable d'apprendre à maîtriser. Il oppose ainsi la maison - le lieu de vie - au niveau de jeu - le lieu de vie, de mort et de tension³⁹, et rappelle par la même occasion le caractère subversif et inhospitalier de la maison hantée par rapport au confort et à la stabilité du foyer.

³⁸ « La plupart des auteurs, d'hier ou d'aujourd'hui, quelle que soit leur nationalité, font débiter le spiritualisme aux États-Unis en 1847-1848, dans le petit hameau de Hydesville, dans le septentrional comté de Wayne de l'État de New-York, dans le cottage en bois de la famille Fox. » Saugé 2013, pagination manquante.

³⁹ « Architecture is for creating pleasure by creating spaces that feel safe, while level design is about creating spaces that create a sense of danger that is pleasurable to battle and overcome. If to architects the house was the machine for living, the game level should be the machine for living, dying, and creating tension by exploiting everything in between. » Totten 2011, consulté le 21/08/2021 sur https://www.gamasutra.com/view/feature/134779/designing_better_levels_through_.php

Plus que sur l'espace en lui-même, Totten insiste également sur l'influence des caractéristiques de l'avatar en tant que représentation du joueur en jeu. Selon Bernard Perron (2009), le corps du personnage-joueur est en effet le lieu premier de l'aventure et de l'action puisque le joueur est amené à reproduire sur lui-même les états affectifs et corporels de son personnage. Dans les jeux de mon corpus, les personnages-joueur sont des êtres humains en proie à des entités autres pourvues de capacités extraordinaires. Face aux zombies de *Resident Evil*, l'être humain est désavantagé car les zombies sont plus résistants et leur morsure fait plus de dégâts au personnage-joueur que ne leur font les coups de couteaux ou les tirs d'armes à feu. Aussi, il est difficile de déterminer quand un zombie est mort puisque sa nature est d'être à la fois mort et vivant. Le joueur peut se retrouver désespéré face à l'incertitude de sa réussite. Il est difficile d'affirmer qu'un zombie ou un fantôme est neutralisé et qu'il ne reviendra pas hanter le joueur plus tard. D'une certaine façon, la hantise ne disparaît jamais vraiment et laisse toujours planer le doute quant à sa capacité à ressurgir et à tuer le personnage-joueur. La mort est donc une menace constante pour le joueur qui ne parvient pas à mesurer efficacement les répercussions de ses affrontements contre les monstres.

De la même façon, Luigi se trouve désespéré face aux fantômes qui ont emprisonné ses amis dans des tableaux, qui apparaissent subitement pour le combattre, et qui lui tendent constamment des pièges dans l'objectif de l'éliminer. La situation semble totalement incontrôlable tant elle est en opposition avec les problématiques habituelles de l'être humain. La solution pour libérer ses amis d'un tableau n'est pas évidente et ne correspond à aucune autre problématique du quotidien. Les fantômes sont capables de prouesses qui laissent le personnage-joueur perplexe et complètement désorienté. Ce faisant, le personnage-joueur expose sa vulnérabilité face à des espèces qui ne répondent pas à la même logique que lui et qui lui imposent de réfléchir autrement et de voir au-delà des solutions habituelles.

Selon Totten, les jeux vidéo tirent profit de la faiblesse physique de l'être humain en comparaison aux autres espèces animales. Il rappelle notamment que pour survivre, l'être humain se sert principalement de son intelligence - et c'est là son avantage sur les autres espèces - pour se construire des outils qui lui permettent d'affronter des situations qui le dépassent⁴⁰. C'est un argument à prendre en compte pour étudier le rapport à la mort qui s'opère face à la hantise et à

⁴⁰ « We do have one huge advantage over pretty much everything else in the animal kingdom, however: our intelligence. With this amazing ability to reason, we can craft tools and gadgets that help us do everything from hunting down a woolly mammoth for our dinner to listening to hundreds of our favorite albums during our afternoon commute. Games take advantage of this weakness and reliance on tools by using something I like to call "the problem of the protagonist." This describes a common situation in many games where a character finds him or herself in a position of natural weakness compared to his or her enemies. This simulates humanity's own natural disadvantages against the beasts that made our pre-agricultural lifestyles a hassle. » Totten 2011, consulté le 21/08/2021 sur https://www.gamasutra.com/view/feature/134779/designing_better_levels_through_.php

l'hostilité de la maison hantée. Comme je l'ai dit plus haut, la maison hantée peut être perçue comme un environnement sauvage dans lequel le personnage-joueur est menacé par l'imprédictibilité et la toute puissance des monstres dans cet espace qui est le leur. Pour y faire face, Luigi s'est muni d'un outil permettant d'aspirer les fantômes à volonté tandis que les membres du STARS ont à leur disposition tout un ensemble d'armes à feu, et que le protagoniste de *Visage* se sert de la lumière pour éloigner les mauvais esprits. Dans *Gone Home*, Kaitlin n'a en revanche rien pour se défendre en cas de rencontre avec un fantôme mais cela n'arrivera pas dans le jeu, la hantise n'étant que suggérée et jamais avérée. Dans *Super Mario World*, Mario n'a aucun outil pour faire face aux fantômes et doit compter sur ses capacités physiques et cognitives pour s'échapper des *Ghost Houses*. Toujours est-il que face à la mort elle-même, l'être humain reste toujours désavantagé, et les maisons hantées ont cette capacité à convoquer la mort à chaque instant.

Dans le Manoir Spencer, les couloirs sont si étroits qu'ils empêchent le personnage-joueur d'esquiver les zombies par la gauche ou par la droite. Ils poussent à la confrontation alors même que le personnage-joueur est désavantagé face aux zombies. Comme le souligne Totten, « dans un passage étroit, un ennemi peut littéralement devenir un mur supplémentaire et diminuer la taille de l'espace à chacun de ses pas »⁴¹ (ma traduction), or un espace plus petit impose une diminution des possibilités d'interaction et génère donc une tension chez le joueur qui ne se sent plus libre de ses mouvements.

Toujours dans *Resident Evil*, il y a d'ailleurs une phase au cours de laquelle le joueur se retrouve piégé dans une pièce dont les murs se referment sur lui. Les murs façonnent ici un espace modulable qui devient de plus en plus étroit et qui transmet au joueur l'urgence de trouver une sortie pour ne pas se faire écraser par la pièce elle-même. Dans *Luigi's Mansion*, on retrouve un procédé similaire à l'étage pharaonique dédié à l'Égypte ancienne. Ici Luigi est enfermé dans une petite pièce qui se remplit de sable en même temps que le plafond menace de s'effondrer. Le joueur doit alors rapidement résoudre une petite énigme pour quitter la pièce avant de se faire engloutir par le sable et écraser par le plafond. Ces deux exemples font état d'une maison hantée qui tente directement de tuer le personnage-joueur par des modifications structurelles et introduisent donc l'idée que la maison hantée peut tuer d'elle-même sans l'aide des monstres.

⁴¹ « In a narrow passage an enemy can literally become another wall of the space, diminishing the size of the space with each approaching step. » Totten 2011, consulté le 21/08/2021 sur https://www.gamasutra.com/view/feature/134779/designing_better_levels_through_.php

Dans son ouvrage *Video Game Spaces : Image, Play, and Structure in 3D World*, Michael Nitsche (2008) définit une typologie des espaces de jeux qu'il décompose en quatre structures principales ; le circuit, le rail, le labyrinthe et l'arène.

La structure en circuit se comprend selon le modèle du circuit de courses automobiles qui commence en un point A et se termine en un point B, qui parfois ne font qu'un. C'est la structure privilégiée dans les jeux de courses comme *Mario Kart* (Nintendo), *Gran Turismo* (Polyphony Digital) ou *F-Zero* (Nintendo). Le rail est un dérivé du circuit qui restreint le mouvement en imposant un chemin prédéfini sur un circuit invisible. Contrairement à la structure en circuit, la structure en rail ne permet pas de naviguer librement dans l'espace délimité. C'est la structure privilégiée du rail-shooter représenté par *House of the Dead* (Sega, 1996) ou *Rez* (Q Entertainment, 2001) par exemple. Le labyrinthe quant à lui tend à complexifier la navigation par la restriction des mouvements dans un espace complexe. Il est très dépendant du point de vue employé puisqu'un labyrinthe observé de haut, comme dans *Pac-Man* (Namco, 1980), posera des soucis quant aux possibilités d'échappatoires tandis qu'un labyrinthe représenté en vue à la première personne, comme dans les *dungeon crawlers*, aura tendance à perdre les joueurs. Globalement, plus le champ de vision se restreint, plus le labyrinthe devient difficile à cartographier par manque de lisibilité. L'arène enfin est une structure ouverte qui favorise l'affrontement et la performance. C'est la structure privilégiée pour les cartes de jeux multi-joueurs comme la célèbre *map* Battle Creek de *Halo* (Bungie, 2001), ou pour les combats de boss tels qu'on en trouve dans *Dark Souls* (FromSoftware, 2011) par exemple. Ces structures définissent les possibilités d'interaction en façonnant les espaces selon les intentions des développeurs.

Dans *Visage*, il y a toute une séquence pendant laquelle le joueur est pris au piège dans un labyrinthe complexe avec un démon qui le poursuit. Plus le joueur passe de temps dans le labyrinthe, plus le démon a de chances de surgir et de le tuer. La première angoisse du labyrinthe tient dans le fait qu'il n'y a que très peu de points de repères pour s'orienter efficacement, ce que remarque d'ailleurs Nitsche (p.182) en expliquant que la structure du labyrinthe se réfléchit en lien avec sa représentation visuelle, puisque le manque d'indices visuels auxquels se raccrocher pour se repérer, ainsi que la répétition des motifs architecturaux - ici de longs couloirs étroits avec des portes de chaque côté - compliquent la lecture de l'espace et rendent la navigation confuse. La deuxième angoisse tient dans l'urgence de la situation qui impose au joueur une fuite constante contraire à la nécessité de se poser pour se représenter mentalement son environnement et planifier son parcours. Le joueur se retrouve ici à errer dans le labyrinthe dans l'espoir de tomber presque par

hasard sur le bon chemin qui le mènera vers la sortie, accentuant ainsi un sentiment de vulnérabilité par un manque de contrôle sur la situation. Dans *Resident Evil*, l'entièreté du Manoir Spencer se présente comme un labyrinthe géant que le joueur doit apprendre à cartographier pour espérer s'en sortir. Les enjeux ici sont multiples puisque la bonne compréhension de l'espace permet à la fois la progression par la découverte de nouvelles pièces, mais aide également à la survie en permettant au joueur de définir des passages sécurisés en fonction des emplacements des zombies. À terme, l'idéal d'un joueur de *Resident Evil* serait de complètement maîtriser l'espace de jeu afin d'en dégager les chemins les plus sûrs et les mieux optimisés. En résumé, le labyrinthe est un espace complexe dans lequel le joueur cherche tant bien que mal à fuir la mort tout en faisant face au manque de lisibilité et de compréhension de la situation. Il impose une fuite difficile et particulièrement stressante pour le joueur qui ne voit pas clairement les issues qui s'offrent à lui.

Là où la structure du labyrinthe cherche à perdre le joueur qui fuit la mort, la structure de l'arène quant à elle impose au joueur de se confronter directement à la mort dans un espace pensé pour l'affrontement. Le combat de boss contre le serpent dans *Resident Evil* par exemple se passe dans la bibliothèque du manoir qui renvoie à la structure de l'arène. La pièce est ouverte, bien dégagée en son centre et laisse donc un espace vide favorable à l'affrontement contre le Yawn⁴². On remarquera ici que la taille de l'arène a son importance au même titre que la taille du serpent. Un espace plus grand permet en effet de meilleures esquives et multiplie les possibilités d'approche. Autant d'éléments essentiels aux combats de boss qui reposent généralement sur la capacité du joueur à esquiver, à contre-attaquer et à identifier les points faibles d'un ennemi bien plus puissant que lui. Ici le serpent, par sa longueur, tend à remplir l'espace de jeu et à considérablement restreindre les mouvements du personnage-joueur. Les murs définissent la taille de la pièce et façonnent en même temps l'échelle du monstre par rapport à son environnement. Dans *Luigi's Mansion*, les combats de boss prennent aussi place dans des arènes souvent plus vastes que celles de *Resident Evil*. Je pense par exemple au combat de boss de l'étage pharaonique qui se déroule dans un désert relativement grand qui offre au joueur une grande liberté de mouvements. Cet avantage est toutefois compensé par le caractère imprévisible du boss qui peut surgir à tout moment depuis le sol ensablé.

⁴² Voir le document n°22 en annexe.

Que ce soit au travers des monstres ou de la maison elle-même, l'espace de la maison hantée soumet constamment le personnage-joueur à la menace et à la tristesse de la mort qui le poursuit et qui peut survenir à tout moment. Dans *Gone Home*, la mort est suggérée par le vide, le silence et tous les souvenirs de la maison. Il se dégage une certaine tristesse des phases d'exploration ainsi qu'un sentiment de nostalgie face à la découverte d'une histoire familiale tantôt troublée, tantôt joyeuse. L'espace vidéoludique de la maison hantée évoque la mort et par extension la défaite du joueur pour qui la mort est synonyme d'échec face aux attendus du jeu. Face aux monstres, aux labyrinthes et au manque de moyens mis à disposition, il se crée une tension dramatique axée sur la peur de mourir et qui favorise par la même occasion la préservation du personnage-joueur et donc la lutte et l'effort constant du joueur qui doit redoubler d'ingéniosité, de maîtrise et de sang-froid pour survivre et continuer sa partie jusqu'à atteindre la fin du jeu. La survie est gratifiante en raison des capacités sensori-motrices qu'elle mobilise. J'acterais ici que l'exposition constante à la mort permet de convoquer la majorité des huit composantes majeures de la théorie du flow de Csikszentmihalyi (1990), rapportées par Jenova Chen (2007, pp.31-32) comme étant 1) Une activité exigeante qui nécessite des compétences, 2) Une fusion de l'action et de la conscience, 3) Des objectifs clairs, 4) Une rétroaction directe et immédiate, 5) Une concentration sur la tâche à accomplir, 6) Un sentiment de contrôle, 7) Une perte de conscience de soi et 8) Un sens altéré du temps. Le besoin de survie - un objectif clair en soi -, est en effet une source de motivation naturelle qui s'accompagne ici d'un apprentissage constant des mécaniques du jeu par la confrontation directe à l'espace de la maison hantée et aux conséquences des actes du joueur. Avec le temps, le joueur développe une stratégie et des compétences qui lui permettent de survivre et éprouve l'agréable sensation de triompher de l'espace de la maison hantée, et dans une certaine mesure de la mort elle-même.

Chapitre 3 : Le récit de maison hantée

3.1. L'isolement du personnage-joueur

Tous les jeux de mon corpus commencent d'une manière ou d'une autre par un isolement du personnage-joueur. Dans *Visage*, le protagoniste se retrouve seul dans la maison après avoir assassiné sa famille toute entière. Dans *Luigi's Mansion*, Luigi est seul dans l'hôtel après avoir perdu ses amis. Dans *Resident Evil*, les membres du STARS s'isolent dans le Manoir Spencer dans l'espoir de se protéger des chiens dans les bois. Dans *Gone Home*, Katie est seule dans la maison de famille et tous semblent avoir disparu du jour au lendemain. Enfin dans *Super Mario World*, la cinématique au début des niveaux de maisons hantées montre Mario se couper du monde extérieur en entrant par une grande porte qu'il sera impossible de traverser dans l'autre sens.

Les maisons hantées elles-même sont pour la plupart isolées, dans les bois pour *Gone Home* et *Resident Evil*, au milieu d'une grande vallée sauvage pour *Luigi's Mansion*, et parfois cachées par un passage secret dans *Super Mario World*. Dans *Visage*, il y a près de la porte d'entrée des clés cassées⁴³ qui laissent à penser que quelqu'un a déjà tenté de s'échapper de la maison en vain, ou que quelqu'un a volontairement brisé les clés pour que la porte reste verrouillée et que le joueur ne puisse pas s'échapper. Dans *Resident Evil*, si le joueur tente de sortir par la porte d'entrée du manoir, il se fera attaquer par les chiens auxquels les personnages ont échappé dans la cinématique d'introduction. Dans *Luigi's Mansion*, on voit dans une courte cinématique les fantômes de l'hôtel barricader la porte d'entrée pour que personne ne puisse s'échapper⁴⁴ tandis que dans *Super Mario World* la porte de sortie n'existe tout simplement pas. Enfin dans *Gone Home*, il est impossible d'interagir avec la porte d'entrée.

Visage va d'ailleurs plus loin en séparant totalement la maison du monde extérieur au cours d'une séquence pendant laquelle le joueur est invité à emprunter la porte du sous-sol qui mène étrangement vers une petite forêt dans laquelle se trouve la cabane de Lucy, la jeune fille dont le joueur retrace l'histoire à ce moment de l'aventure. Le fait que la porte puisse transformer sa destination aléatoirement et mener le joueur vers des parties précises du récit contribue à isoler le personnage-joueur physiquement mais participe aussi à son isolement dans l'histoire de la maison

⁴³ Voir le document n°23 en annexe.

⁴⁴ Voir le document n°24 en annexe.

en le forçant à revivre les horreurs qui s'y sont produites. La présence d'une forêt ici n'est en rien cohérente avec le quartier que le joueur peut observer par la fenêtre de la porte d'entrée et résulte d'un environnement fictif construit selon des besoins de narration, d'enfermement et de désorientation du personnage-joueur. Cette séquence rappelle au joueur qu'il ne peut pas s'enfuir et qu'il est entièrement soumis à la logique d'une maison qui n'a de cesse de se transformer selon ce qu'elle veut lui faire vivre ou lui montrer.

En résumé, il n'y a dans les jeux de mon corpus aucun échappatoire possible et le joueur est contraint de rester dans la maison. J'argumenterai d'ailleurs en précisant que c'est le propre du jeu d'horreur que d'enfermer le joueur dans une configuration spatio-temporelle propice à l'émergence d'un sentiment d'insécurité et d'instabilité. Que l'action se situe dans un petit village du désert de l'Arizona comme dans *Outlast 2* (Red Barrels 2017) ou dans une grande forêt comme dans *Blair Witch* (Bloober Team 2019), il s'agit toujours d'isoler le joueur dans un environnement hostile duquel il devra tenter de s'échapper pour retrouver un semblant de contrôle sur la situation.

L'espace vidéoludique, comme le rappellent Samuel Rufat et Hovig Ter Minassian (2011, p.67), est à l'origine même des qualités narratives, interactives et ludiques d'un jeu en cela que le joueur fait l'expérience du jeu par son rapport à l'espace représenté. C'est l'espace qui génère des chemins à emprunter et par la même occasion des situations auxquelles se confronter. Même dans un jeu comme *Tetris* (Pajitnov 1984) dans lequel il n'y a pas de déplacement de personnage, c'est dans l'espace de jeu que se trouvent les contraintes nécessaires au déploiement des règles puisque le but est d'éviter que la grille ne se remplisse. La mécanique de destruction des briques n'a de sens que dans un contexte où un espace existe pour justifier le besoin de faire de la place aux nouvelles briques. De la même façon, l'espace de la maison hantée embarque tout un ensemble de contraintes narratives, interactives et donc naturellement ludiques qui justifient le besoin d'en sortir et qui compliquent significativement la progression. En étant enfermés et isolés dans le Manoir Spencer, les membres du STARS n'ont pas accès à des quantités infinies de munitions et doivent se contenter de ce qu'ils trouvent dans le manoir. Il n'y a ici aucun ravitaillement possible, car aucun contact avec l'extérieur, et pour le joueur, cela devient une contrainte essentielle de la jouabilité puisqu'il faudra constamment veiller à garder suffisamment de munitions pour être en mesure de triompher du jeu lui-même. Tout au long du jeu, le manoir est le seul endroit dans lequel le joueur peut se ravitailler et il est important de ne pas épuiser ses ressources trop rapidement pour survivre. De là

naît un sentiment de vulnérabilité et la crainte de ne pas toujours pouvoir répondre aux attaques de la maison et des créatures qui y vivent.

Dans *Visage*, la présence de bougies en quantités limitées et disséminées partout dans la maison sans aucune indication sur leur position contribue à susciter chez le joueur une crainte de l'obscurité qui affecte directement la santé mentale du personnage incarné. Isolés dans la maison, les personnages se soumettent aux règles et aux possibilités contenues dans la maison. Pour Guillaume Baychelier (2020, pp.4-5), les espaces clos tels que celui de la maison hantée font office de mise à l'épreuve et contribuent à générer une expérience vidéoludique axée sur la survie face à un environnement cauchemardesque difficile à appréhender et investi de tout un ensemble de suppositions quant à sa nature et à ce dont il est capable de faire vivre au personnage-joueur.

Les notions de contrainte, d'entrave et de carence fondent leurs enjeux ludiques et rendent possible la conduite d'une expérience de danger imminent – radicalisée par celle du dégoût et de la peur. Ces jeux vidéo, pensés comme mise à l'épreuve, offrent la possibilité d'expérimenter la tension d'une survie toute relative. Ils impliquent de se confronter activement à un milieu capable de résistance. (Baychelier 2020, p.4)

Il y a dans la notion d'isolement une forte dimension affective négative exacerbée par la nature fantastique et incertaine de l'espace de la maison hantée. Dans *Luigi's Mansion* cependant, les affects négatifs liés à la solitude et à la confrontation avec un espace pensé pour faire peur servent un intérêt comique puisque c'est directement Luigi qui va les ressentir et non pas le joueur. L'expressivité exagérée dans les animations du personnage désamorce les affects négatifs du joueur en faisant de l'incertitude du genre fantastique une certitude de voir Luigi s'effrayer de toutes les situations. Le joueur s'attend à ce que Luigi ait peur dans cet espace qui va à l'encontre de son caractère et de sa condition d'anti-héros. L'isolement et la mise à l'épreuve servent ici une dimension parodique ainsi qu'un hommage au genre horrifique dilué dans un univers coloré et qui tend souvent vers le merveilleux plus que vers le fantastique. Pour penser l'isolement, il faut en effet réfléchir à l'univers qui entoure la maison hantée et donc à tout ce que le personnage-joueur abandonne en se confrontant à l'espace de la maison hantée. Dans le monde de *Luigi's Mansion* qui est celui de la franchise Mario toute entière, l'existence des fantômes est connue et Luigi possède même un appareil permettant de les aspirer à volonté. L'isolement du personnage-joueur ici n'a pas la même raisonance que dans *Resident Evil*, *Gone Home* ou *Visage* qui s'inscrivent tous les trois dans des contextes narratifs très proches de notre réalité et dans lesquels les moyens pour triompher de la hantise sont précaires voire inexistantes. Les maisons hantées de *Luigi's Mansion* et de *Super*

Mario World tendent vers le genre merveilleux car les apparitions fantomatiques sont justifiées par un univers éloigné de notre réalité dans lequel les personnages ne parlent pas notre langue et dans lequel les monstres sont reconnus comme faisant partie intégrante de la réalité fictionnelle.

Pour autant, l'isolement de Mario dans les *Ghost Houses* s'accompagne d'un ensemble de modifications de l'univers qui viennent directement impacter la jouabilité. *Super Mario World* est en effet un jeu de plateforme, un genre basé sur l'action immédiate et sur les réflexes plus que sur l'exploration, la planification et la réflexion, contrairement aux autres jeux de mon corpus qui favorisent ces principes d'interaction. Habituellement - et même traditionnellement dans la série -, Mario doit se déplacer de gauche à droite et sauter sur la tête de ses ennemis pour les vaincre. C'est une façon d'interagir qui favorise l'agilité pour bien retomber sur la tête de ses ennemis et qui ne laisse que très peu de place aux retours en arrière, le but étant de progresser vers la droite de l'écran pour faire défiler le niveau jusqu'à la fin. Dans les *Ghost Houses*, la nature des lieux ainsi que les caractéristiques des ennemis tendent à renverser le paradigme de jouabilité installé dans la série. En effet les ennemis principaux, les Boos, ne peuvent pas être vaincus d'un saut sur la tête contrairement à la quasi-totalité des autres ennemis du jeu, et ont en plus la particularité de suivre Mario lorsqu'il leur tourne le dos. Cela impose donc au joueur de se retourner fréquemment pour regarder les Boos de face et éviter de se faire submerger par ces derniers qui sont parfois en très grand nombre. Ce faisant, les Boos installent une nouvelle façon de jouer contraire au déplacement perpétuel vers la droite de l'écran puisqu'ils imposent des pauses et des retours en arrière fréquents, sans ne jamais pouvoir être vaincus.

De la même façon, les nombreuses portes qui se trouvent dans les *Ghost Houses* viennent complètement briser la linéarité propre au jeu de plateforme en instaurant une dimension aléatoire dans les déplacements. Dans la première *Ghost House* par exemple, - le Manoir Beignet - les portes amènent le joueur d'un endroit à l'autre du manoir de façon imprévisible. Habituellement, lorsqu'on entre par une porte, on ressort logiquement par une autre porte mais ici, Mario peut tout à fait emprunter une porte et ressortir là où il n'y en avait pas auparavant. Pire, il est possible d'emprunter des portes qui ramèneront directement le joueur au début du niveau. Dans les *Ghost Houses*, le jeu bascule vers une dimension plus cognitive et moins sensori-motrice. Habituellement, le joueur de *Super Mario World* doit compter sur ses réflexes et sur son agilité pour venir à bout des niveaux tandis qu'ici, il doit faire preuve d'un peu plus d'observation et de réflexion.

Dans le Manoir Vanille, l'activation d'un « Bloc P » - nécessaire à la progression - aura pour effet de transformer les pièces en blocs solides qui pourront totalement bloquer l'accès à une porte. La solution est donc de ramasser les pièces avant d'activer le « Bloc P » pour ne pas subir la

transformation des pièces. Il y a là une petite réflexion à mener qui, bien que minime, impose un temps d'arrêt et d'observation inhabituel dans la série.

Les attentes du joueur générées par la situation d'isolement peuvent ainsi prendre différentes formes selon la nature de l'univers déployé et plus la situation se rapprochera de la réalité, plus le jeu basculera vers une dimension fantastique basée sur l'incertitude de l'inconnu face au monde du joueur lui-même. Par l'évocation de l'isolement, j'insiste alors sur l'importance de ce qui est extérieur à la maison hantée dans la production de sens face à tout ce qui se trouve à l'intérieur de la maison hantée car cela aura une influence décisive sur les attentes du joueur et donc sur sa relation affective et ludique avec l'espace de la maison hantée. Pour reprendre les termes de Jean Marie Schaeffer cité par Sébastien Genvo (2008), cela aura une influence directe sur le contrat ludique.

3.2. Le passé et les secrets de la maison

En 1987, Maurice Magnier, homme de lettres français ayant contribué à la naissance du théâtre du Grand Guignol⁴⁵, fait une proposition d'attraction pour l'Exposition Universelle de Paris de 1900 intitulée *La Maison Hantée*. « *L'oeuvre du siècle* ». L'objectif est alors de contenir en un lieu une forme d'historique du XIXe siècle qui s'achève, ainsi qu'une partie dédiée aux siècles plus anciens empreints d'obscurantisme⁴⁶. Je retiens ici l'intention de faire cohabiter en un spectacle complet l'histoire du XIXe siècle avec des temps plus anciens, ainsi qu'avec le présent qui s'impose avant et après la visite. Bien que le projet n'ait pas été retenu, l'attraction annonçait une irruption du passé dans la réalité des contemporains, avec l'intention de Magnier de « frapper leur imagination pour y implanter un souvenir durable »⁴⁷. Plus qu'une visite historique, le maison hantée de Magnier devait instruire en même temps qu'elle fascine par la mise en place d'une visite scénarisée et savamment mise en scène dans le but de faire vivre des émotions fortes aux spectateurs. Parmi les

⁴⁵ Selon Wikipédia : « Le théâtre du Grand Guignol, plus couramment appelé Grand Guignol, est une ancienne salle de spectacles parisienne qui était située 7, cité Chaptal, dans le 9e arrondissement. Spécialisée dans les pièces mettant en scène des histoires macabres et sanguinolentes, elle a par extension donné son nom au genre théâtral, le grand guignol, et à l'adjectif grand-guignolesque. Le terme est devenu avec le temps péjoratif et désigne désormais, de manière plus générale, des œuvres abusant de la violence ou d'effets grandiloquents. » Wikipédia, Grand Guignol, consulté le 28.07.2021 sur <https://fr.wikipedia.org/wiki/Grand-Guignol>

⁴⁶ Pour plus d'explications, je renvoie le lecteur à la lecture de Callard, C., & Sauget, S. (2017). La hantise comme « œuvre du siècle » : Un projet de maison hantée pour l'Exposition universelle de 1900. *Revue d'histoire du XIXe siècle*. <https://doi.org/10.4000/rh19.5197>

⁴⁷ Notice du projet citée dans Callard, C., & Sauget, S. (2017). La hantise comme « œuvre du siècle » : Un projet de maison hantée pour l'Exposition universelle de 1900. *Revue d'histoire du XIXe siècle*, 54, p.163. <https://doi.org/10.4000/rh19.5197>

effets proposés et expliqués dans la notice du projet, on retrouve la traditionnelle porte qui se referme derrière les spectateurs, une lumière instable ainsi qu'un travail sur une bande son vectrice d'émotions (p.166). C'est un voyage intrigant, surprenant et parfois inquiétant qui se conclut au sous-sol, dans les oubliettes. L'attraction est alors hantée par les siècles passés que les visiteurs explorent sous l'influence de la mise en scène et du sens de la visite.

Dans *Gone Home*, Kaitlin est de la même façon amenée à se plonger dans l'histoire de sa famille au travers de la maison. À l'intérieur, tout est lié par le concept de maison de famille dont l'héritage s'étend sur plusieurs générations, et tout continue d'exister comme si cela était nouveau et encore en expansion puisque les personnages actuels continuent d'être affectés directement par le passé. Kaitlin, qui revient d'un long voyage en Europe, découvre au travers des lettres et des objets laissés dans la maison toute une histoire sur sa famille qu'elle ignorait et qui vit dans la maison. Comme le rappelle Stéphanie Sauget, la hantise n'est pas qu'un souvenir, elle est une matérialisation de la densité historique d'un lieu qui continue de poursuivre et d'affecter les personnages qui s'aventurent à l'intérieur de la maison :

La « hantise » traduit l'épaisseur du lieu, une épaisseur qui échappe au seul individu qui subit, d'une certaine manière, le poids d'une histoire qui n'est pas forcément la sienne, une histoire qui l'enveloppe. La hantise n'est pas une mémoire au sens classique du terme. Elle raconte pourtant une histoire qui s'écrit dans le temps. La maison hantée est peuplée de souvenirs, de revenants. C'est une maison troublée et une maison troublante. (2011, pagination manquante)

D'un point de vue ludo-narratif, si la maison est peuplée d'histoires et de souvenirs avec lesquels s'enferment les joueurs le temps d'une partie, alors elle est un terrain propice à l'émergence d'une narration environnementale contenue dans les murs de la maison. La narration environnementale, c'est le fait de raconter par l'environnement sans faire usage de cinématiques ou de dialogues qui expliquent ce que le joueur voit. En somme, une narration environnementale repose sur la confrontation d'un joueur avec un environnement qu'il choisira ou non d'analyser pour en apprendre un peu plus sur l'histoire du jeu, ou pour développer ses propres interprétations selon ses influences et ses connaissances préalables. Pour Henry Jenkins, la relation entre jeu et histoire repose en partie sur la spatialité en cela que les concepteurs de jeux sont selon lui d'avantage des architectes narratifs que des conteurs; « Les game designers ne racontent pas simplement des histoires, ils conçoivent des mondes et façonnent des espaces. Ce n'est pas un hasard si par exemple, les documents de game design se sont historiquement d'avantage concentrés

sur des questions de level design que sur les intrigues ou les motivations des personnages. » (p.121, ma traduction).

Ainsi l'espace de la maison hantée se fait vecteur des histoires qui se sont produites dans la maison et qui revivent à l'arrivée du personnage-joueur sous l'influence des phases exploratoires et interprétatives du joueur. *Gone Home* repose entièrement sur ce principe et fait de la narration environnementale sa principale source de progression pour le joueur qui a pour objectif principal la découverte de l'histoire de Sam et Lonnie. L'exploration de la maison permet l'accès à de nouvelles pièces qui contiennent de nouveaux objets, textes et enregistrements qui racontent des parties de l'histoire. Le dévoilement du lieu s'accompagne ici d'un dévoilement du récit, comme c'est le cas dans *Resident Evil* puisque la progression perpétuelle du joueur vers le laboratoire au sous-sol le rapproche continuellement de la vérité et du dénouement de l'histoire. Certaines portes dans *Gone Home*, comme celle du casier de Sam, sont plus difficiles à ouvrir que d'autres car elles nécessitent une clé ou un code dans le cas du casier. Ces portes là cachent quelque chose de plus intime et de plus secret. En les ouvrant, le joueur accède à ce qui aurait du rester caché et par la même occasion, réduit la part l'inconnu au profit du contrôle par le savoir. Comme dans les autres jeux du corpus, les portes fermées cachent des trésors, mais des trésors ici plus humains qui relèvent de l'intimité et du jardin secret. Dans *Visage*, le dévoilement de la maison - plus ou moins logique et cohérent comme on l'a vu plus haut - est également l'occasion de faire ressortir de nouvelles histoires qui se sont produites dans les pièces fraîchement dévoilées. L'exploration permet de faire revivre les souvenirs en s'exposant aux espaces de vie et aux habitudes des anciens résidents de la maison. En investissant leurs espaces, c'est comme si le joueur venait troubler leur tranquillité et les forcer à se manifester à nouveau sous le coup de la curiosité d'un personnage-joueur en quête de savoir pour faire avancer le récit.

Parmi les différentes strates de la narration environnementale explorées par Jenkins, je considère la notion d'espaces évocateurs⁴⁸ comme essentielle dans les jeux de mon corpus. En effet selon Jenkins, certains espaces racontent quelque chose non pas par ce qu'ils représentent mais par ce qu'ils évoquent au joueur ; « [Les espaces évocateurs] ne racontent pas tant les histoires qu'ils contiennent mais reposent plutôt sur nos compétences narratives préexistantes. » (p.123, ma traduction). Il prend d'ailleurs l'exemple des parcs d'attractions et plus précisément de la maison

⁴⁸ « Evocative spaces » dans l'article.

hantée de Disneyland comme espace de narration basé sur les traditions d'un genre établi au travers de différents médias. Les espaces évocateurs se nourrissent alors aussi bien des histoires dans lesquels ils ont été représentés que de l'imaginaire des joueurs construit en partie sur ces mêmes histoires⁴⁹. L'affiliation de la maison hantée de *Gone Home* à la figure de la maison hantée, de par sa représentation visuelle et son ambiance générale, contribue à la mise en place d'un tel espace évocateur censé attiser la curiosité des joueurs qui reconnaissent la figure de la maison hantée et qui s'attendent à y trouver des histoires mystérieuses et inquiétantes. Lors d'un entretien pour le magazine Games en 2014, Steve Gaynor, cofondateur du studio FullBright Company qui a développé *Gone Home*, est interrogé par Erwan Higuinen sur le fait de jouer sur les attentes des joueurs et joueuses en leur faisant croire à un survival-horror. Pour Gaynor, c'était une façon de leur donner envie de progresser dans le récit et de percer les secrets du manoir d'Arbor Hill :

La maison obscure, l'atmosphère, l'orage, tout ça était là pour créer de la tension et donner le sentiment au joueur que quelque chose n'allait pas. Et le pousser à essayer de comprendre, de percer le mystère. Avec un peu de chance, il finit par réaliser que ce n'est pas un jeu d'horreur, qu'il ne va pas rencontrer de fantôme et à s'intéresser à l'histoire et aux personnages. Je pense que si on avait ignoré ces attentes, ç'aurait été moins efficace que de dire en gros : « Nous savons ce que vous pensez et nous allons l'utiliser, mais il n'y a rien de surnaturel, juste des gens ordinaires. »

De la même façon, le Manoir Spencer de *Resident Evil* ou la maison de *Visage* sont tous les deux des espaces évocateurs censés transmettre un certain malaise à l'idée de s'y aventurer. On comprend en effet rapidement que des horreurs se sont produites dans ces maisons et qu'elles vont revenir nous hanter en tant que joueur. L'affiliation de la thématique de la maison hantée avec les histoires anciennes et les secrets sert d'ailleurs un ressort narratif axé sur la découverte, largement exploité par les oeuvres horribles, comme le rappelle Noël Carroll dans son ouvrage *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart* :

En regard des structures narratives explorées jusqu'ici, on est frappé par un thème qui traverse la majorité de ces exemples. C'est le thème de la découverte. Dans l'intrigue de « celui qui va trop loin », le personnage découvre un secret de l'univers, souvent au désarroi du reste de l'humanité. Et dans la majorité des structures narratives dérivées de la découverte complexe,

⁴⁹ « De plus en plus, nous habitons un monde de narration transmédiatique, un monde qui ne repose pas seulement sur des travaux individuels auto-suffisants mais sur la contribution de chaque travail en faveur d'une plus large économie narrative. » (p.124, ma traduction)

la découverte de ce dont on avait nié l'existence jusqu'ici est mise en avant. (1990, p.125, ma traduction)⁵⁰

Le secret, du latin *secretus*, renvoie à la chose cachée, séparée et isolée. Sa présence dans les maisons est anormale et accentue la notion de hantise du lieu. L'évocation du secret laisse entendre que quelque chose ne doit pas être connu et amène donc l'hypothèse que quelque chose ne va pas. Pour engager ses joueurs et joueuses, *Gone Home* joue sur l'évocation du secret. L'histoire d'amour entre Sam et Lonnie est une histoire secrète, impliquant une sexualité cachée aux yeux d'une famille conservatrice. Il y a également une autre histoire d'amour cachée entre la mère et l'un de ses collègues de travail, ou encore un mystère qui plane autour de la maison, que les autres élèves de l'école de Sam appellent la « Psycho House »⁵¹. Avec le secret vient la curiosité, une curiosité nécessaire au dévoilement d'un récit au cœur de l'expérience de *Gone Home* dont l'ambition principale est celle de raconter une histoire au joueur. Il n'y a ici aucun combat - ni même aucune notion de performance - et la seule condition de victoire est le dénouement du récit permis par l'implication narrative du joueur.

Pour reprendre les observations de Stéphanie Sauget relatées plus haut, la narration environnementale au travers des espaces évocateurs tels que la maison hantée tend à épaissir l'espace représenté d'une densité historique palpable et visible car toujours en activité malgré les années voire les siècles qui ont passé. Les maisons hantées se font les enveloppes des récits emmagasinés pendant des années. Ainsi la maison dans *Gone Home* est l'enveloppe de la famille de Kaitlin, le Manoir Spencer est l'enveloppe des expériences d'Umbrella, la maison de *Visage* est l'enveloppe de la peine de celles et ceux qui y ont vécu, tandis que l'hôtel de *Luigi's Mansion* est l'enveloppe de plusieurs siècles et thématiques représentés par les différents étages de l'hôtel. Dans le cas de *Super Mario World* enfin, l'histoire n'explique pas les maisons hantées qui se contentent d'être les enveloppes d'une nouvelle dimension ludique où Mario ne peut plus sauter sur les ennemis et ne peut plus courir de gauche à droite sans se retourner.

Pour autant, la nature narrative et fantastique de la thématique de la maison hantée finit inévitablement par la rattraper au travers notamment de la communauté de joueurs et joueuses qui

⁵⁰ « Looking at the field of plot structures recounted so far, one is struck by one theme that cuts across the majority of these examples. That theme is discovery. In the overreacher plot, the overreacher discovers some secret of the universe, often to the dismay of the rest of humanity. And, in most of the plot structures derived from the complex discovery story, the discovery of that which heretofore was denied existence is foregrounded. »

⁵¹ Voir le document n°25 en annexe.

ont fait des *Ghost Houses* des lieux de fantasmes et d'interprétations. Je prends pour exemple une creepypasta⁵² découverte au cours de mes recherches qui relate une théorie selon laquelle *Super Mario World* marquerait le début de la rivalité entre Mario et le Roi Boo⁵³. Selon cette théorie, les Boos auraient longtemps vécu en paix dans les *Ghost Houses* avant que Mario ne vienne troubler leur tranquillité dans *Super Mario World*. Depuis, le Roi Boo se serait mis en tête de traquer Mario, allant jusqu'à faire ressusciter son ennemi juré Bowser.

Si cette histoire n'est qu'une théorie inventée par les joueurs et aucunement confirmée par Nintendo, elle soutient toutefois l'idée que la maison hantée et les fantômes qui y habitent sont des supports de fiction propices à la résurgence d'un passé qui ne cesse de poursuivre les protagonistes. Pour reprendre les termes employés plus haut, la maison hantée raconte des histoires qui s'écrivent dans le temps. Depuis *Super Mario World*, le Roi Boo ne cesse de hanter Mario et ses amis⁵⁴ pour être venus perturber leur tranquillité dans leurs propres maisons. Aussi, il faut noter que l'introduction des Boos dans la série depuis *Super Mario Bros. 3* (Nintendo 1988) - et dans une certaine mesure l'introduction des *Ghost Houses* dans *Super Mario World* - a partiellement contribué à la création de la série *Luigi's Mansion* par l'intervention d'une dimension fantastique et paranormale dans l'univers de Mario. Il y a donc dans la thématique de la maison hantée et dans tout ce qui l'entoure une matière fertile évidente pour les histoires et les mécaniques de jeu, tant du côté de la communauté qui s'en sert pour élaborer des théories que du côté des développeurs eux-même qui en ont fait une série transgénérationnelle qui compte trois jeux à l'heure actuelle.

On peut dire que la maison hantée ici est l'enveloppe de tout un imaginaire qui ne demande qu'à être exploré. Il est à noter que malgré la multitude de détails narratifs fournis par les jeux, on retrouve également sur le web de nombreuses théories et interprétations à propos de *Gone Home*⁵⁵ et de *Resident Evil*⁵⁶, ainsi que certaines sur *Visage*⁵⁷ qui restent toutefois mineures compte tenu de la modeste popularité du titre.

⁵² « Une creepypasta est une légende urbaine diffusée sur Internet, pouvant se décliner sous plusieurs formats (image, vidéo, fichier son, texte accompagné d'images, de vidéos, de sons, etc.). Elle ne diffère que par l'utilisation de contenu multimédia. » Creepypasta. (2021). Dans *Wikipédia*. <https://fr.wikipedia.org/wiki/Creepypasta>

⁵³ MyWorld (2013) The Bowser and King Boo Theory. *Creepypasta Wiki*. Consulté le 28.07.2021 sur https://creepypasta.fandom.com/wiki/The_Bowser_and_King_Boo_Theory#Super_Mario_World

⁵⁴ Dans la série Luigi's Mansion, le Roi Boo est le principal antagoniste.

⁵⁵ Voir Rankin, S. (2016) The Darker Story of Gone Home. *indieHaven*. Consulté le 28.07.2021 sur <http://indiehaven.com/the-darker-story-of-gone-home/>

⁵⁶ Voir The Resident Evil/Biohazard Mythology 4.0 sur <http://residentevilpodcast.com/timeline/>

⁵⁷ Voir Gaming Harry (2021) *Visage - Story Explained* [Vidéo]. YouTube. Consulté le 28.07.2021 sur <https://www.youtube.com/watch?v=aE52YSnmf0o>

Dans son article, Henry Jenkins mentionne également une autre strate de la narration environnementale ; celle du récit embarqué⁵⁸. Cette façon de raconter passe par la dispersion des fragments d'une histoire dans l'espace, que le joueur est amené à rassembler pour retracer les événements passés (p.128). Jenkins insiste d'ailleurs sur le fait que ce style de narration est particulièrement efficace pour raconter les relations entre les personnages au travers de la lecture de lettres, de journaux, ou par la découverte d'objets personnels cachés ou simplement rangés dans les placards (p.128). Dans *Gone Home*, en plus de raconter l'histoire principale de Sam et Lonnie, tous les éléments manipulables par le joueur - des notes anciennes aux cassettes, en passant par les affaires personnelles des membres de la famille - racontent l'histoire de la maison au fil des années. On peut notamment retrouver les traces d'une inspection de l'installation électrique de la maison, un avis de décès de l'oncle Oscar, ainsi que des notes qui font mention d'une chasse aux fantômes menée par Sam et Lonnie. Les notes contiennent ainsi les souvenirs et les aventures des personnes ayant habité la maison et retracent de cette façon l'histoire d'un lieu qui vit sous l'influence de ses habitants.

Dans *Resident Evil*, le Manoir Spencer est hanté par les souvenirs et les secrets d'un passé qu'il est possible de reconstituer au moyen de notes et d'enregistrements disséminés dans les lieux. Le document « Notes et photo de famille » retrace par exemple l'histoire d'une jeune fille nommée Lisa Trevor, la fille de l'architecte du manoir George Trevor. Il est découpé en trois parties déchirées et laissées à trois endroits différents du manoir. Sur l'une des parties dont la description est « Une photo de famille accompagnée de quelques notes » / « Il y a quelque chose d'écrit au dos », on peut lire « - Lisa virus administré : type B Plasmolyse des tissus lors de l'activation cellulaire. », suivi de « Fusion du virus : positive mais retardée. Modification corporelle : résultats constants observés. Etat : toujours sous observation pour protection. ». En reconstituant toutes les parties du document, on obtient un journal anonyme qui commence par « La piqûre qu'on m'a fait me donne des vertiges. Je ne vois plus maman. Où l'ont-ils emmenée ? Elle avait promis qu'on s'échapperait ensemble. M'a-t-elle abandonnée ? » et se termine par « maman où ? tu me manc ». L'appauvrissement orthographique qui s'opère au fil du journal indique une détérioration des capacités mentales et laisse entrevoir une situation de détresse. Une autre partie du document est une lettre écrite par une mère à l'intention de sa fille Lisa. Il y est fait mention d'expériences scientifiques sur la mère et la fille auxquelles elles tentent d'échapper. La photo sur le document est

⁵⁸ « Embedded narrative » dans l'article

celle de la famille au complet. Cachée et isolée dans une cabane au fond du petit bois de la cour, on peut retrouver Lisa transformée en monstre, avec les mains menottées et des chaînes arrachées qui lui pendent aux pieds.

L'histoire de Lisa vient jouer sur des motifs horribles liés à l'enfance, à l'enlèvement, à la torture et à la souffrance. Elle exacerbe la hantise du Manoir Spencer par l'évocation d'un passé secret et douloureux et suggère un imaginaire cauchemardesque à même de susciter de fortes émotions négatives chez les joueurs et joueuses. Le fait que Lisa ait été cachée si longtemps avant de ressurgir laisse entrevoir d'autres possibilités ludo-narratives basées sur le retour de l'opprimé. Son histoire ajoute au sentiment d'insécurité que l'on peut ressentir dans le manoir car elle laisse imaginer tout ce qui pourrait être inconnu et caché. La narration environnementale sert ici - en plus d'un intérêt narratif - un intérêt émotionnel et renvoie à la conception d'un espace vecteur d'émotions tel qu'expliqué par Marie Laure Ryan :

Concevoir l'espace, ou certains lieux dans l'espace sur le mode émotionnel, ce n'est pas entretenir une relation utilitaire à l'espace, ce n'est pas vouloir le traverser pour atteindre un but, c'est au contraire valoriser ce que l'espace suggère à l'imagination. L'espace émotionnel a donc une affinité particulière pour les récits et les souvenirs ; c'est parce qu'ils évoquent des histoires que certains lieux suscitent des émotions soit positives soit négatives. (2014, p.2)

Ainsi la maison hantée se présente comme un espace empreints d'histoires, d'affects et de secrets. Ces derniers sont d'ailleurs mis à l'honneur dans *Luigi's Mansion* et *Super Mario World* puisque les maisons hantées sont ici traitées comme de mystérieux labyrinthes dans lesquels se cachent des trésors ou des portes aux issues secrètes. Dans le Manoir Vallée de *Super Mario World* par exemple, il y a cinq portes les unes à côté des autres menant chacune vers une autre partie du manoir. La première porte renvoie directement au début du niveau, la seconde envoie tout à gauche de la pièce où le joueur se trouve, la troisième et la quatrième mènent à la sortie et la dernière mène à une salle remplie de pièces. En haut de cette dernière salle se trouve une sortie cachée comme il en existe dans la majorité des *Ghost Houses*, représentée par une grosse serrure directement intégrée au décor. La clé pour l'ouvrir se trouve juste à côté et le défi réside ici dans la découverte de l'emplacement même de la porte. Les portes des *Ghost Houses* jouent sur les attentes des joueurs et invitent à l'exploration. D'un côté elles manipulent le joueur en le téléportant aux quatre coins du manoir, et de l'autre elles intriguent par les possibilités qu'elles laissent entrevoir. Les cinq portes du Manoir Vallée donnent envie d'être empruntées, d'autant plus quand le joueur comprend - à

force de *Ghost Houses* - qu'elles peuvent mener tout droit vers des sorties cachées qui mènent à des niveaux secrets. Les portes décuplent l'espace des possibles et rendent donc la compréhension du jeu plus difficile par un retournement des conventions en même temps qu'elles enrichissent le monde de jeu. Par les portes existent les niveaux cachés qui font honneur à la mention « World » présente dans le titre du jeu. Les secrets qu'elles renferment sont une invitation à l'aventure et participent au déploiement d'un vaste univers aux ambiances et aux environnements variés.

Dans *Luigi's Mansion*, ce sont les murs qui ont tendance à cacher des secrets. Il est par exemple possible de regarder à travers certains murs fissurés pour observer la présence d'un objet caché ou d'un ennemi. De nombreux murs cachent des trésors⁵⁹, des gemmes et des passages, et peuvent soit être détruits à l'aide de Toads à projeter - ou directement par Luigi qui se fait projeter dessus⁶⁰ -, soit être déjà brisés mais cachés par des tapisseries ou des objets variés. L'aspect ancien et dégradé de la maison hantée rend les murs plus fébriles et favorise la représentation de brèches qui contribuent à diminuer l'opacité et l'efficacité des murs.

Par la même occasion, cette utilisation des murs comme des barrières fébriles entre plusieurs parties de la maison renvoie au motif du mur à détruire très présent dans le jeu d'aventure, et notamment dans la série *The Legend of Zelda* (Nintendo) connue pour ses murs fragiles destructibles par les bombes. L'affiliation au genre de l'aventure par les murs n'est pas anodine puisqu'elle sert l'intention de *Luigi's Mansion* de faire vivre une grande aventure à Luigi en le sortant de sa zone de confort.

Dans *Resident Evil*, certains objets-clés sont cachés dans et derrière les murs. Il y a notamment une énigme au cours de laquelle le joueur doit récupérer deux morceaux de partitions dont l'un est caché dans une petite pièce dissimulée derrière un meuble. Une fois les deux morceaux réunis, il faut jouer l'air sur un piano, ce qui aura pour effet d'ouvrir un passage secret dans le mur où le joueur pourra récupérer un bouclier, ce qui aura pour effet de refermer le passage derrière lui. Au sol, on peut trouver une partie du journal de George Trevor qui explique qu'il a été enfermé dans cette pièce pendant que sa femme et sa fille - Jessica et Lisa Trevor - subissaient des expérimentations⁶¹. Pour ne pas rester piégé à son tour, le joueur doit posséder un autre bouclier similaire à replacer là où il avait pris le premier. Cette phase renvoie à la fois à l'idée de passage

⁵⁹ Voir le document n°26 en annexe.

⁶⁰ Voir le document n°27 en annexe.

⁶¹ Ces informations sont à mettre en perspective avec les documents concernant Lisa Trevor évoqués plus haut.

secret et à l'idée de prison, voire de tombeau. La pièce est petite, délabrée et sale et fait naître des sentiments désagréables de claustrophobie et d'enfermement. Rester enfermé ici, c'est rester enfermé dans les murs du manoir, dans le secret, et faire partie des récits horribles qui hantent les lieux.

3.4. Un espace révélateur

Finalement, la maison hantée se présente comme un espace révélateur. Révélateur d'un passé, ou d'une histoire comme dans *Gone Home*, révélateur des angoisses d'une ou plusieurs époques comme dans *Luigi's Mansion* mais aussi révélateur des faiblesses et des angoisses des personnages qui s'y aventurent. Les capacités physiques de Mario ne sont plus aussi efficaces et pertinentes dans la maison hantée et on se rend compte que les membres du STARS ne sont finalement pas si bien équipés pour faire face à la menace du Manoir Spencer, malgré leur entraînement et la multitude d'armes à leur disposition. La maison hantée provoque une remise en question des personnages-joueur centrale d'un point de vue ludo-narratif car elle raconte les craintes, les doutes et les faiblesses autant qu'elle les matérialise et les expose au joueur qui devra inévitablement s'en accommoder et jouer avec.

Dans *Gone Home*, tout commence par une porte verrouillée et une clé à récupérer sous un canard en porcelaine rangé dans un petit meuble. L'ouverture de la maison marque le début de l'aventure et constitue l'origine du dévoilement du récit. Pour savoir ce qu'il s'est passé entre Sam et Lonnie, il est nécessaire de pénétrer dans la maison afin de laisser de côté l'ignorance de l'extérieur au profit de l'intimité de l'intérieur. La maison contient ici une histoire cachée qui s'est déroulée sur plusieurs années et que Kaitlin s'apprête à découvrir. Le doute et l'incompréhension qui envahissent Kaitlin face à la découverte de sa maison familiale vide et désordonnée sont ressentis par le joueur qui n'en sait alors pas plus que son avatar à ce moment-là. Kaitlin revient en effet tout juste d'un voyage en Europe et le début de *Gone Home* marque son retour au sein de la sphère familiale non pas au travers de retrouvailles avec la famille elle-même mais au travers de retrouvailles avec la maison prête à se dévoiler.

La révélation de ce qui s'est passé à l'intérieur de la maison pendant plusieurs années est investie de mécaniques ludiques inhérentes aux principes de narration environnementale et de récit embarqué que j'ai évoqués plus haut. En effet, comme le suggèrent Gabrielle Trépanier-Jobin et Alexane Couturier (2018, p.15), « le processus constant de réflexion et d'interprétation nécessaire

pour reconstituer l'histoire du jeu sollicite l'attention du joueur et mobilise ses ressources mentales de manière analogue à ce que font habituellement les défis et les puzzles dans les jeux vidéo. ». L'histoire de la maison hantée se présente comme un puzzle à reconstituer au fur et à mesure que le joueur découvre les pièces de ce même puzzle. Il y a un plaisir de la découverte qui se mélange au plaisir de la déduction en un ensemble cohérent matérialisé par l'espace de la maison hantée qui devient révélateur à la fois de l'histoire et des capacités déductives du joueur.

Dans *Luigi's Mansion*, Luigi nous est présenté comme un personnage peureux et très peu enclin à partir à l'aventure, contrairement à son frère Mario. Mais une fois ce dernier enfermé et l'hôtel barricadé, Luigi n'a d'autre choix que de partir à l'aventure et de surpasser sa peur des fantômes. Au début du jeu, lorsque l'hôtel vient tout juste de basculer dans sa dimension paranormale, Luigi apparaît comme tétanisé par tout ce qu'il voit. Il a le regard inquiet, il tremble et il est recroquevillé sur lui-même. Armé de sa lampe torche, il part à la recherche de ses amis dans leurs chambres mais tout est vide et désordonné. Le joueur apprend ainsi à découvrir Luigi au cours de cette séquence pendant laquelle le personnage s'effraie d'un courant d'air, sursaute à la vue d'une marionnette qui surgit d'un placard ou d'un tiroir, et laisse tomber sa casquette dans la trappe à linge sale. Tout cela contribue à dépeindre le portrait d'un personnage peureux et maladroit, une sorte de anti-héros donc mais qui va désormais devoir trouver une solution pour sauver ses compagnons qui habituellement dans l'univers de Mario sont les véritables héros. Les effets de la hantise sont ici révélateurs à la fois de la personnalité de Luigi mais aussi par la même occasion de la difficulté des épreuves qui l'attendent. Pour le joueur, la situation est alors très amusante tant les réactions de Luigi sont exagérées. Dans *Luigi's Mansion*, la peur n'existe réellement qu'au travers de l'effarement de Luigi et constitue donc un ressort comique engageant, favorisant la progression du joueur par l'envie de voir ce personnage froussard se confronter à toutes sortes de situations. La maison hantée offre ici un cadre révélateur de la maladresse et de la crainte de Luigi qui prêtent à sourire. Ce faisant, *Luigi's Mansion* renoue avec une ancienne tradition humoristique du jeu d'aventure présente dans des productions emblématiques telles que *The Secret of Monkey Island* (LucasFilm Games, 1990) ou *Grim Fandango* (LucasFilm Games, 1998).

Finalement, la maison hantée sera révélatrice du caractère héroïque de Luigi qui parviendra à sauver ses amis à l'issue d'un combat contre le Roi Boo. La victoire est d'autant plus belle que le personnage n'est pas un héros aux capacités extraordinaires et cela contribue à transmettre l'idée d'une grande aventure pour un personnage qui vient de vivre une étape transitoire entre sa condition de départ et sa condition d'arrivée. On peut ainsi voir dans *Luigi's Mansion* le récit d'un rite de

passage compris selon la théorie d'Arnold van Gennep (1909). Pour ce dernier, les rites de passage se décomposent en trois phases qui sont 1) la séparation, 2) la liminarité - soit l'étape transitoire -, et 3) la réincorporation. Ici, Luigi commence par être isolé de ses camarades avant de se confronter à la maison hantée comprise comme un espace liminal au sein duquel le personnage rentre avec un statut A et ressort avec un nouveau statut B. Luigi y entre ainsi en anti-héros et en ressort en héros. Une fois réincorporé parmi ses camarades avec son nouveau statut, Luigi n'est plus simplement le frère maladroit de Mario ; il est devenu le héros de sa propre histoire et même de sa propre série. Pour le joueur, l'issue de *Luigi's Mansion* est particulièrement gratifiante car la narration est ici mise au service du caractère exceptionnel et inédit de ce que vient de vivre et performer le personnage-joueur.

Visage et *Resident Evil* fonctionnent sur un principe similaire tant la situation semble hors de contrôle par moments. Terminer un chapitre dans *Visage* ou un combat de boss dans *Resident Evil* sont autant d'exploits révélateurs du sang-froid et de la maîtrise du joueur. Il n'y a en effet rien d'évident dans l'acte de se confronter à un espace aussi hostile et dangereux que la maison hantée et cela demande tout à la fois des capacités sensori-motrices suffisantes pour performer des actions et des capacités cognitives particulières pour trouver le courage d'affronter ses peurs malgré la vulnérabilité des personnages-joueur. Je suggère alors que le triomphe du joueur sur la maison hantée est à l'origine d'émotions de jouabilité fortes, exacerbées par les éléments du récit qui appuient le caractère exceptionnel des accomplissements du joueur. J'emprunte la notion d'émotions de jouabilité à Bernard Perron (2005, p.358) pour qui l'acte de jouer à un jeu vidéo « ne consiste pas seulement à comprendre une histoire, mais plutôt à résoudre des problèmes, à triompher d'obstacles, à affronter des adversaires, à explorer un monde virtuel, etc. ». Dans *Visage*, *Resident Evil* ou *Luigi's Mansion*, les problèmes à résoudre sont si complexes - aux yeux du personnage tout du moins -, les obstacles si nombreux, les adversaires si imprévisibles et le monde si inquiétant que le triomphe du personnage-joueur relève de l'exploit. Je ne parle pas ici uniquement d'un exploit pour le joueur mais bien pour les personnages qu'il incarne à l'écran. *Luigi's Mansion* ne peut pas être considéré comme un jeu difficile en soi mais l'exploit réside dans le rapport qu'entretient Luigi avec la maison hantée et dans sa capacité à surmonter sa condition de anti-héros pour performer des actions exceptionnelles.

Dans *Super Mario World* enfin, le sous-genre de la maison hantée est révélateur de l'héroïsme de Mario qui est prêt à affronter n'importe quelle situation. Contrairement à Luigi, Mario ne

tremble jamais et ne laisse transparaître aucune inquiétude. Ses capacités restent les mêmes, il n'est pas tétanisé par la peur et bien que son répertoire d'actions et de mouvements ne soit pas aussi pertinent dans les *Ghost Houses* que dans les autres niveaux, il reste amplement suffisant pour faire face à la situation de hantise. Les *Ghost Houses* rappellent au joueur que Mario est un véritable héros et contribuent à en faire une figure encore plus emblématique du jeu vidéo.

Conclusion

Après avoir mené toutes ces analyses, il est maintenant temps de conclure et de répondre à la question posée en introduction : Qu'est-ce que la thématique - ou plutôt le sous-genre - de la maison hantée a de ludique ?

Tout d'abord, je retiens de mon étude que la maison hantée joue un rôle essentiel dans la définition de la posture du joueur. Elle a cela de ludique qu'elle commence par donner un sens au jeu justement. Déjà la hantise de lieu justifie à elle-seule le besoin de sortir du lieu et de retrouver le contrôle sur une situation définie comme anormale et surnaturelle. Elle permet de s'affranchir de longues explications concernant les objectifs et les motivations des personnages, et pose un cadre narratif clair qui oppose tout naturellement la maison au personnage-joueur et fournit ainsi des objectifs évidents au joueur. Aussi, elle bénéficie d'une aura mystérieuse et irrationnelle qui tapisse les phases d'exploration et les rendent engageantes en elles-mêmes. Entre deux énigmes ou entre deux combats, le joueur reste intrigué par la dimension fantastique du lieu. Ainsi la maison hantée donne un sens à la navigation qui peut tout à la fois être ressentie comme oppressante par la menace qu'elle suggère et agréable par le style visuel fantastique des représentations qui parsèment l'espace. L'hôtel de *Luigi's Mansion* par exemple, riche en détails et en animations, convoque tout un imaginaire qui vit dans l'esprit du joueur et lui fait vivre une véritable expérience artistique. La maison hantée ne laisse pas le joueur indifférent et se fait constamment génératrices d'émotions aussi bien positives que négatives afin de maintenir le joueur immergé par un engagement sensible de chaque instant. L'effet fantastique a une influence sur les sens du joueur et contribue à façonner un espace qui se matérialise aussi bien physiquement que mentalement, dans l'imaginaire des joueurs.

Ensuite, la maison hantée exacerbe certains principes fondateurs de la pratique vidéoludique. Sa capacité à faire ressurgir des histoires qui s'étendent parfois sur plusieurs siècles en fait un support de narration privilégié où le passé et le présent se mélangent en un ensemble cohérent. La maison hantée transcende les âges et se fait ainsi le passeur de nombreux récits et de nombreuses normes socio-culturelles à travers les époques. Dans la maison hantée, les angoisses et les pratiques des temps anciens existent toujours et se mélangent aux angoisses et aux pratiques modernes. Le personnage-joueur est ainsi piégé avec le poids des époques et se voit impliqué et affecté

frontalement par des mémoires qui ne sont pas les siennes mais bien celles de la maison. D'un point de vue narratif donc, le sous-genre de la maison hantée est un territoire fertile et propice à l'émergence des histoires les plus étranges. De plus, elle raconte principalement par sa structure et par ses décors, permettant ainsi un engagement fictionnel d'avantage orienté sur l'expérience de l'espace que sur l'énonciation d'une histoire racontée par un narrateur. Pour en revenir sur les phases d'exploration, je pense que la force narrative de la maison hantée tient dans sa capacité à raconter des histoires au joueur de façon implicite alors même qu'il ne fait rien de plus que de naviguer dans l'espace. Les histoires vivent ici dans les murs, dans les objets, dans le traitement de la lumière, dans les éléments de décoration et surtout - encore une fois - dans l'imaginaire des joueurs. Considérant l'engagement fictionnel comme une composante majeure de l'expérience vidéoludique en cela qu'il permet une meilleure implication ludique au sein de l'univers de jeu, je considère les qualités narratives du sous-genre de la maison hantée comme particulièrement adaptées aux enjeux de la pratique vidéoludique.

Aussi, la maison hantée est un antagoniste en soi qui fait peser une menace oppressante sur le joueur et tend à générer des émotions de l'ordre de la peur et de la tension. La prise de décision se fait sous la menace constante de la maison et demande au joueur de développer des stratégies qui lui permettront d'échapper à la hantise du lieu qui pourtant l'entoure et l'enferme. Ainsi l'espace de la maison hantée demande au joueur d'effectuer des performances exceptionnelles puisque ce dernier doit lutter contre une entité bien plus imposante que lui en plus d'être difficile à cerner. Il est difficile pour le joueur de *Resident Evil* par exemple d'affirmer sa victoire face à des ennemis qui laissent constamment planer le doute sur leur état de mort ou de vie. De la même façon, le joueur de *Visage* ne parvient jamais à se débarrasser de la hantise et la progression dans la maison, si elle est un marqueur de l'avancée du joueur et donc d'une certaine victoire sur le jeu, est également une occasion pour la maison de faire vivre de nouvelles atrocités au joueur. J'ajouterai à tout cela que la structure même de la maison pose un réel défi tant l'espace peut être difficile à cartographier et à interpréter. Les maisons de mon corpus sont pour la plupart labyrinthiques et demandent un réel effort d'observation et de mémorisation pour être parcourues. De plus, la maison tente souvent directement de désorienter - voire de tuer - le personnage-joueur en modifiant sa structure et en déployant des espaces surréalistes qui ne servent qu'un besoin de mise au défi du personnage-joueur et non pas un besoin de navigation. Je pense notamment ici aux pièces générées par la maison de *Visage* pour raconter son histoire et enfermer le personnage-joueur avec les entités maléfiques qui hantent les lieux, mais aussi aux *Ghost Houses* qui compliquent la progression du joueur par des portes qui mènent à des endroits aléatoires.

Enfin, la maison hantée a une fonction discursive qui amène un sentiment d'étrangeté en même temps qu'un bouleversement des règles établies. En tant qu'anti-foyer, la maison hantée s'oppose de toutes parts aux principes d'habitation et par extension aux notions de confort et de contrôle de l'espace. Elle répond à une logique autre que celle du quotidien et impose au joueur une gymnastique mentale afin de comprendre son fonctionnement et la meilleure manière de l'aborder. Dans *Super Mario World*, la figure de la maison hantée déploie ainsi une nouvelle logique de *gameplay* que le joueur doit apprendre à maîtriser et ce même après avoir déjà commencé son apprentissage du jeu au travers des autres niveaux. Tout ce que le joueur avait appris jusqu'à la première *Ghost House* n'est plus forcément valable ici et la maison hantée se présente donc comme un espace qui déconstruit les conventions et les habitudes du personnage-joueur afin de l'amener à modifier son approche et à repenser sa condition et ses capacités en lien avec la figure de la maison hantée.

Pour conclure, je tiens à préciser que mon corpus n'est pas représentatif de toutes les représentations de maisons hantées mais qu'il m'a permis de dégager certaines constantes qui façonnent les ressorts ludiques de la hantise. Je pense avoir démontré ici que l'expérience de l'espace et l'idée que l'on s'en fait ont une réelle influence sur l'expérience vidéoludique en cela que l'emploi du sous-genre de la maison hantée dans les jeux de mon corpus n'a rien d'un choix anodin puisque comme on l'a vu, il s'accompagne de tout un ensemble de conséquence ludonarratives porté par un système de significations partagées entre les joueurs et les concepteurs autour de la figure de la maison hantée.

Pour enrichir le corpus, il pourrait être pertinent notamment de se questionner sur les histoires folkloriques de maisons hantées qui existent au sein même des univers de jeu comme c'est le cas dans *Red Dead Redemption*⁶² (Rockstar 2010) par exemple. On pourrait également d'avantage s'intéresser à l'incursion de la thématique de la maison hantée dans des genres vidéoludiques qui paraissent totalement éloignés des conventions de la hantise. J'évoquais par exemple en introduction les circuits de maisons hantées dans la série *Mario Kart* (Nintendo). Aussi, et bien que j'ai commencé à aborder ce sujet, on pourrait pousser la réflexion concernant les histoires façonnées par les joueurs autour de la figure de la maison hantée pour explorer plus en profondeur une nouvelle strate de l'engagement ludique construit autour de la hantise et qui concernerait d'avantage la sphère méta-ludique.

⁶² Il y a une légende autour du jeu comme quoi une maison de Tumbleweed serait hantée.

Bibliographie

Sources primaires

Gone Home. [Jeu vidéo]. The Fullbright Company, 2018. Nintendo Switch.

Luigi's Mansion 3. [Jeu vidéo]. Nintendo et Next Level Games, 2019. Nintendo Switch.

Resident Evil. [Jeu vidéo]. Capcom, 2002. Nintendo Gamecube.

Super Mario World. [Jeu vidéo]. Nintendo, 1990. Super Nintendo.

Visage. [Jeu vidéo]. SadSquare Studio, 2020. Sony PlayStation 4.

Sources secondaires

Arsenault, D. (2010). Introduction à la pragmatique des effets génériques : l'horreur dans tous ses états. *Loading...* . 4 (9). Consulté le 25/08/2021 sur <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/87/84>

Bachelard, G. (1957). *La Poétique de l'Espace*. Paris, Les Presses Universitaires de France.

Bakhtine, M. (1978). *Esthétique et théorie du roman*. Paris, Gallimard.

Baychelier, G. (2020). Imaginaires des espaces clos dans les jeux vidéo horrifiques. Dans *Voyages intérieurs et espaces clos*. Le Fil à retordre. 1.

Bozzetto, R. et Huftier, A. (2004). *Frontières du fantastique*. Valenciennes, Presses universitaires de Valenciennes.

Caillois, R. (1965). *Au cœur du fantastique*. Paris, Gallimard.

Callard, C., et Sauget, S. (2017). La hantise comme « œuvre du siècle » : Un projet de maison hantée pour l'Exposition universelle de 1900. *Revue d'histoire du XIXe siècle*. 54. Consulté le 27/07/2021 sur <https://doi.org/10.4000/rh19.5197>

Calleja, G. (2011). *In-game : From immersion to incorporation*. Cambridge, MIT Press.

Carroll, N. (1990). *The philosophy of horror, or, Paradoxes of the heart*. New-York, Routledge.

Castex, P-G. (1951) *Le conte fantastique en France de Nodier à Maupassant*. Paris, Jcorti.

Chen, J. (2007). Flow in Games (and Everything Else). Acte du colloque *Association for Computing Machinery*. 50 (4). Consulté le 25/08/2021 sur <https://www.jenovachen.com/flowingames/p31-chen.pdf>

Clair, J. (2012). *Hubris : La fabrique du monstre dans l'art moderne: homoncules, géants et acéphales*. Paris, Gallimard.

Csikszentmihalyi, M. (2009). *Flow : The psychology of optimal experience*. New York, Harper Perennial Modern Classics.

Genvo, S. (2008). *Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : pour une étude du « play design »*. *Le jeu vidéo : expériences et pratiques sociales multidimensionnelles*. Québec, Canada. Consulté le 27.07.2021 sur <https://hal-unilim.archives-ouvertes.fr/hal-00653194/document>

Goffman, E., et Joseph, I. (2009). *Les cadres de l'expérience*. Paris, Les Editions de Minuit.

Higuinen, E. (2014). Gone Home : Entretien avec Steve Gaynor. *Erwan Higuinen*. <http://erwanhiguinen.com/2017/05/gone-home-entretien-avec-steve-gaynor/>

Jackson, S. (1959). *The Haunting of Hill House*. New York, Viking.

Jauss, H-R. (1990). *Pour une esthétique de la réception*. Paris, Gallimard.

Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. Dans Noah Wardrip–Fruin et Par Harrigan (dirs.). *First–Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, MIT Press.

Jiří, Š. (1993). Le chronotope de la nuit dans le récit fantastique. *Études romanes de Brno*. 23. Consulté le 25/08/2021 sur https://digilib.phil.muni.cz/bitstream/handle/11222.digilib/113367/1_EtudesRomanesDeBrno_23-1993-1_4.pdf?sequence=1

Leroux, N. (2008). Qu'est-ce qu'habiter ? : Les enjeux de l'habiter pour la réinsertion. *VST - Vie sociale et traitements*. 97 (1). Consulté le 25/08/2021 sur <https://doi.org/10.3917/vst.097.0014>

Maslow, A. H. (1943). A theory of human motivation. *Psychological Review*. 50 (4).

De Maupassant, G. (1887). *La Nuit*.

McAndrew, F. T. (2019). The Psychology, Geography, and Architecture of Horror : How Places Creep Us Out. *Evolutionary Studies in Imaginative Culture*. 4 (2). Consulté le 25/08/2021 sur <https://esiculture.com/the-psychology-geography-and-architecture-of-horror>

Nemet-Pier, L. (2008). Ces mondes de la nuit qui nous font peur. *Imaginaire & Inconscient*. 22 (2), 99. Consulté le 27/07/2021 sur <https://doi.org/10.3917/imin.022.0099>

Nitsche, M. (2008). *Video game spaces : Image, play, and structure in 3D game worlds*. Cambridge, MIT Press.

Orsatti, C. (2013). *Le décor de l'effroi - La maison hantée au cinéma*. [Mémoire de Master, Haute école d'art et de design de Genève]. Consulté le 27/07/2021 sur http://masterthesis-maspaceandcommunication.com/travaux/20_ChrystelOrsatti/ChrystelOrsatti.pdf

Perron, B. (2005). Jeux vidéo et émotions. Dans Genvo, S. (dir). *Le game design de jeux vidéo : approches de l'expression vidéoludique*. Paris, Harmattan.

- Perron, B. (2009). *The Survival Horror : The Extended Body Genre*. Dans Bernard Perron (dir.), *Horror Video Games. Essays on the Fusion of Fear and Play*. Caroline du Nord et Londres, McFarland & Company.
- Perron, B. (2012). *Survival Horror*. Dans Wolf Mark J. P. (dir.). *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*. Westport, Greenwood Press.
- Pullin, K. (2000). *Preview Alone in the Dark: the New Nightmare*. *PC Zone*. 93, Septembre. pp. 38–43.
- Robert, É.-G. (1833). *Mémoires récréatifs, scientifiques et anecdotiques d'un physicien-aéronaute*. (Vol. 2). Consulté le 13/02/2021 sur <https://archive.org/details/mmoiresrcreatifs02robe>
- Rufat, S., & Ter Minassian, H. (2011). *Les jeux vidéos comme objet de recherche*. Paris, Questions théoriques.
- Ryan, M.-L. (2014). *L'expérience de l'espace dans les jeux vidéo et les récits numériques*. *Cahiers de Narratologie*. 27. Consulté le 15/06/2021 sur <https://doi.org/10.4000/narratologie.6997>
- Salen, K. et Zimmerman, E. (2003). *Rules of play : Game design fundamentals*. Cambridge, MIT Press.
- Sauget, S. (2011). *Histoire des maisons hantées : France, Grande-Bretagne, Etats-Unis, 1780-1940*. Paris, Tallandier.
- Schaeffer, J.-M. (1999). *Pourquoi la fiction ?*. Paris, Seuil.
- Siitonen, M. (2016). *Conflict*. Dans Wolf, Mark J. P., & Perron, B. (dirs.). *The Routledge companion to video game studies*. New-York, Routledge.
- Todorov, T. (1970). *Introduction à la littérature fantastique*. Paris, Seuil.

Totten, C-W. (2011). Designing Better Levels Through Human Survival Instincts. *Gamasutra*. Consulté le 25/08/2021 sur https://www.gamasutra.com/view/feature/134779/designing_better_levels_through_.php

Trépanier-Jobin, G., & Couturier, A. (2018). L'immersion fictionnelle au-delà de la narrativité. *Sciences du jeu*. 9. Consulté le 25/08/2021 sur <https://doi.org/10.4000/sdj.950>

Van Gennep, A. (1909). *Les rites de passage : étude systématique des rites de la porte et du seuil, de l'hospitalité, de l'adoption, de la grossesse et de l'accouchement, de la naissance, de l'enfance, de la puberté, de l'initiation, de l'ordination, du couronnement, des fiançailles et du mariage, des funérailles, des saisons, etc.* Paris.

Vax, L. (1965). *La séduction de l'étrange*. Paris, Presses Universitaires de France.

Wenz, K. (2016). Death. Dans Wolf, Mark J. P., & Perron, B. (dirs.). *The Routledge companion to video game studies*. New-York, Routledge.

Ludographie

Blair Witch. [Jeu vidéo]. Bloober Team, 2019. Windows.

Dark Souls. [Jeu vidéo]. FromSoftware, 2011. Sony PlayStation 3.

Gone Home. [Jeu vidéo]. The Fullbright Company, 2018. Nintendo Switch.

Grim Fandango. [Jeu vidéo]. LucasFilm Games, 1998. Windows.

Halo. [Jeu vidéo]. Bungie, 2001. Microsoft Xbox.

House of the Dead. [Jeu vidéo]. Sega, 1996. Arcade.

Luigi's Mansion 3. [Jeu vidéo]. Nintendo et Next Level Games, 2019. Nintendo Switch.

Les Sims 4. [Jeu vidéo]. Maxis, 2014. Windows.

Outlast 2. [Jeu vidéo]. Red Barrels, 2017. Windows.

Pac-Man. [Jeu vidéo]. Namco, 1980. Arcade.

Red Dead Redemption. [Jeu vidéo]. 2010. Rockstar San Diego. Sony PlayStation 3.

Resident Evil. [Jeu vidéo]. Capcom, 2002. Nintendo Gamecube.

Rez. [Jeu vidéo]. Q Entertainment, 2001. Sega Dreamcast.

Silent Hills P.T. [Jeu vidéo]. Kojima Productions, 2014. Sony PlayStation 4.

Super Mario World. [Jeu vidéo]. Nintendo, 1990. Super Nintendo.

Super Mario Bros. 3. [Jeu vidéo]. Nintendo, 1988. Nintendo Entertainment System.

Tetris. [Jeu vidéo]. Alekseï Pajitnov. Nintendo GameBoy.

The Secret of Monkey Island. [Jeu vidéo]. LucasFilm Games, 1990. PC-DOS.

Visage. [Jeu vidéo]. SadSquare Studio, 2020. Sony PlayStation 4.

World of Warcraft. [Jeu vidéo]. Blizzard Entertainment, 2004. Windows.

Alone in the Dark : The New Nightmare. [Jeu vidéo]. Infogrames, 2001. Sony PlayStation 2.

Filmographie

Amenábar, A. (2001). *Les Autres*. Espagne, Cruise/Wagner Productions.

De Chomón, S. (1908). *La Casa Hechizada*. France, Pathé Frères.

Hitchcock, A. (1960). *Psychose*. Etats-Unis, Shamley Productions.

Hooper, T. (1982). *Poltergeist*. Etats-Unis, Metro-Goldwyn-Mayer.

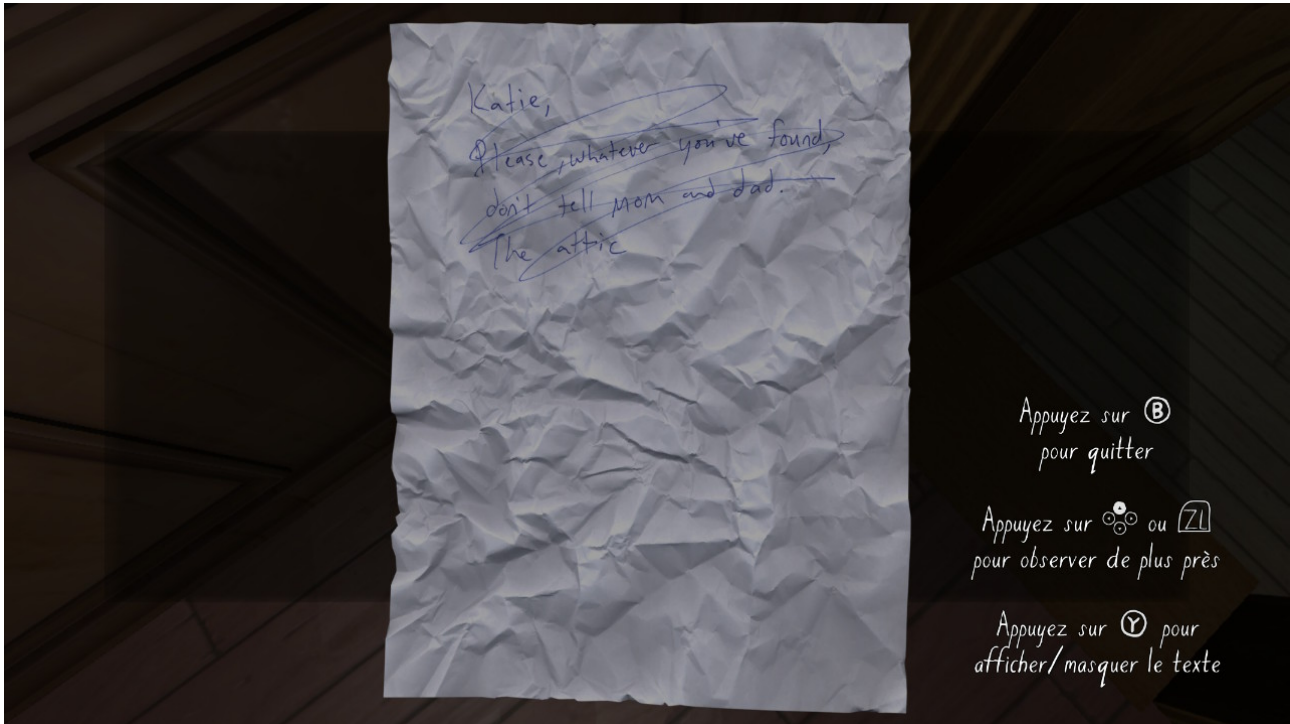
Jackson, P. (2001). *Le Seigneur des Anneaux*. Nouvelle-Zélande, Etats-Unis, New Line Cinema.

Méliès, G. (1896). *Le Manoir du Diable*. France, Star Film.

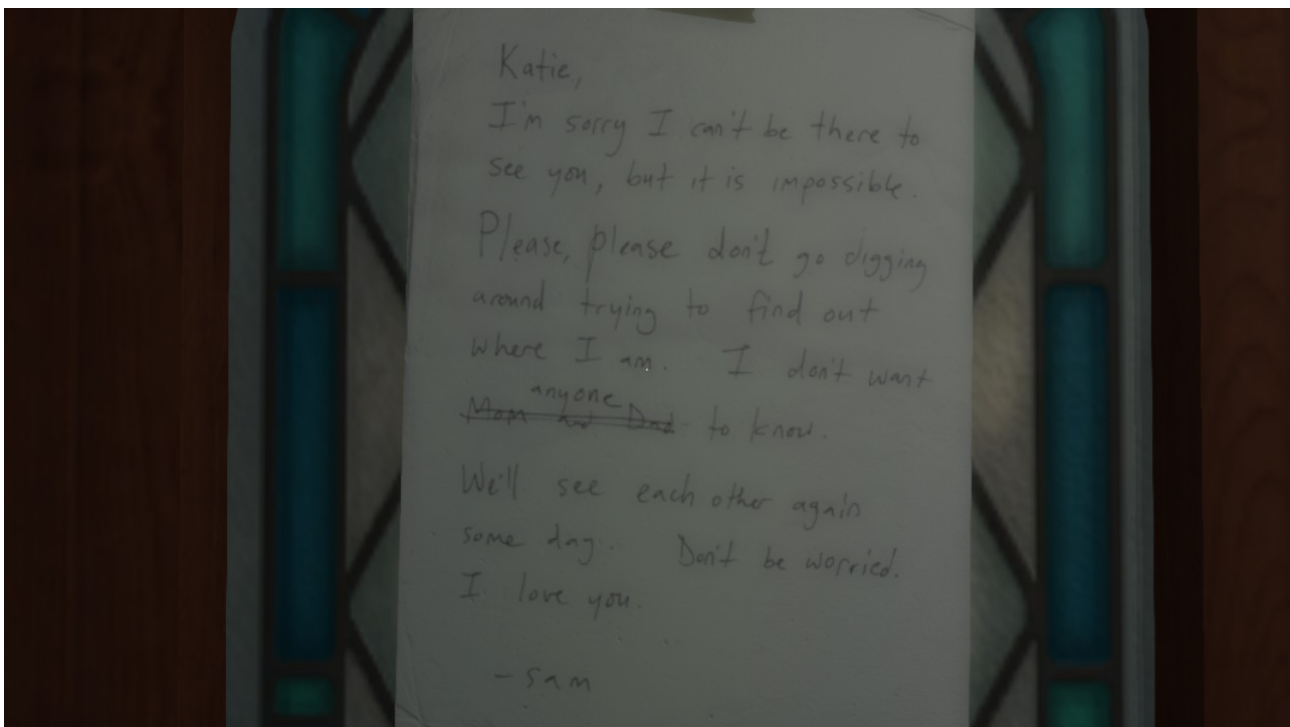
Peli, O. (2009). *Paranormal Activity*. Etats-Unis, Paramount Pictures.

Wan, J. (2010). *Insidious*. Etats-Unis, Blumhouse Productions.

Annexes



Document n°1



Document n°2



Document n°3



Document n°4



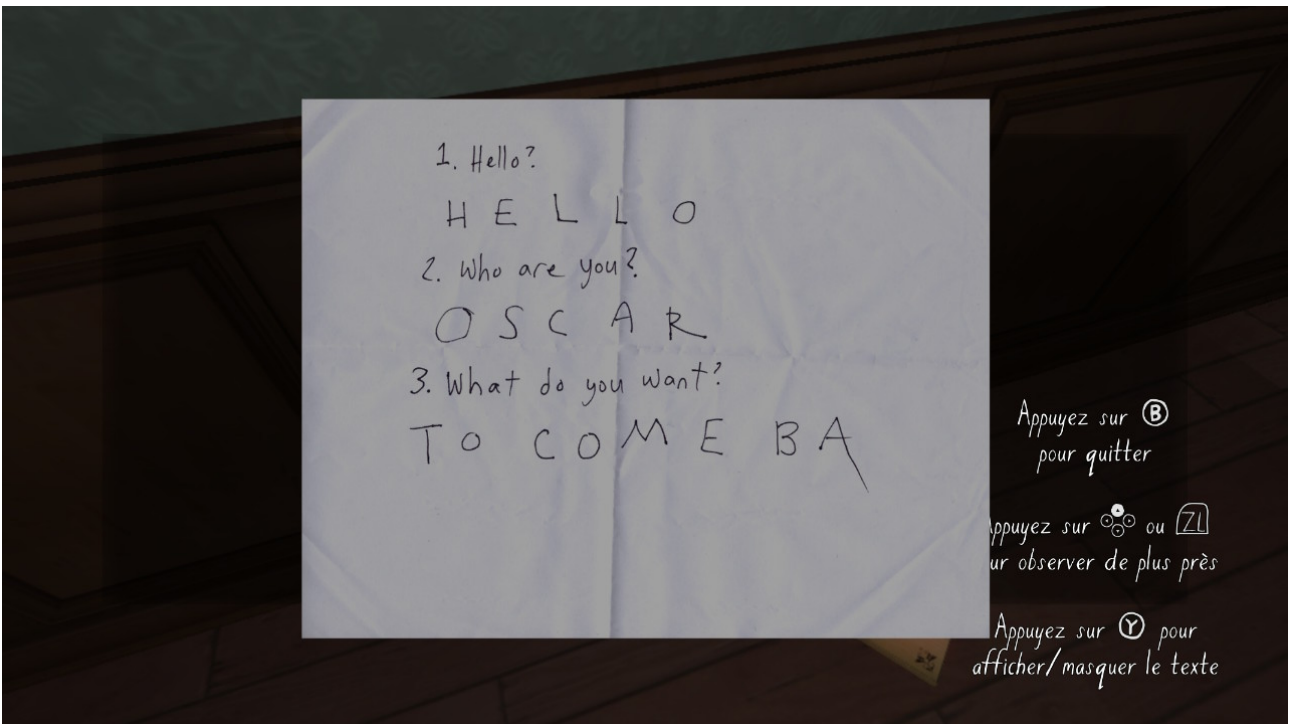
Document n°5



Document n°6



Document n°7



Document n°8



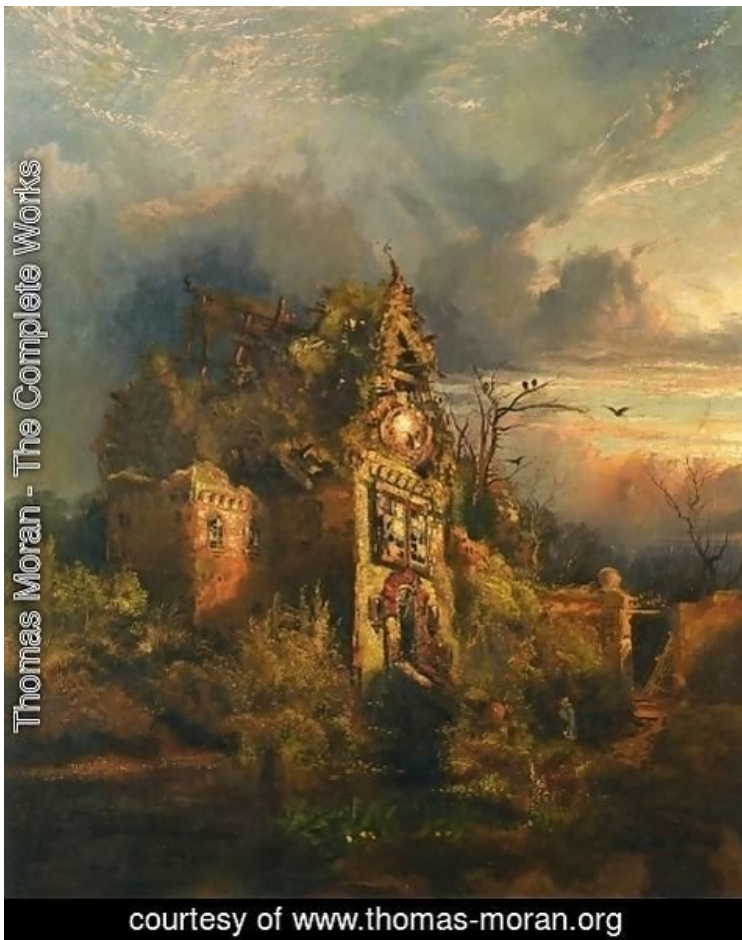
Document n°9



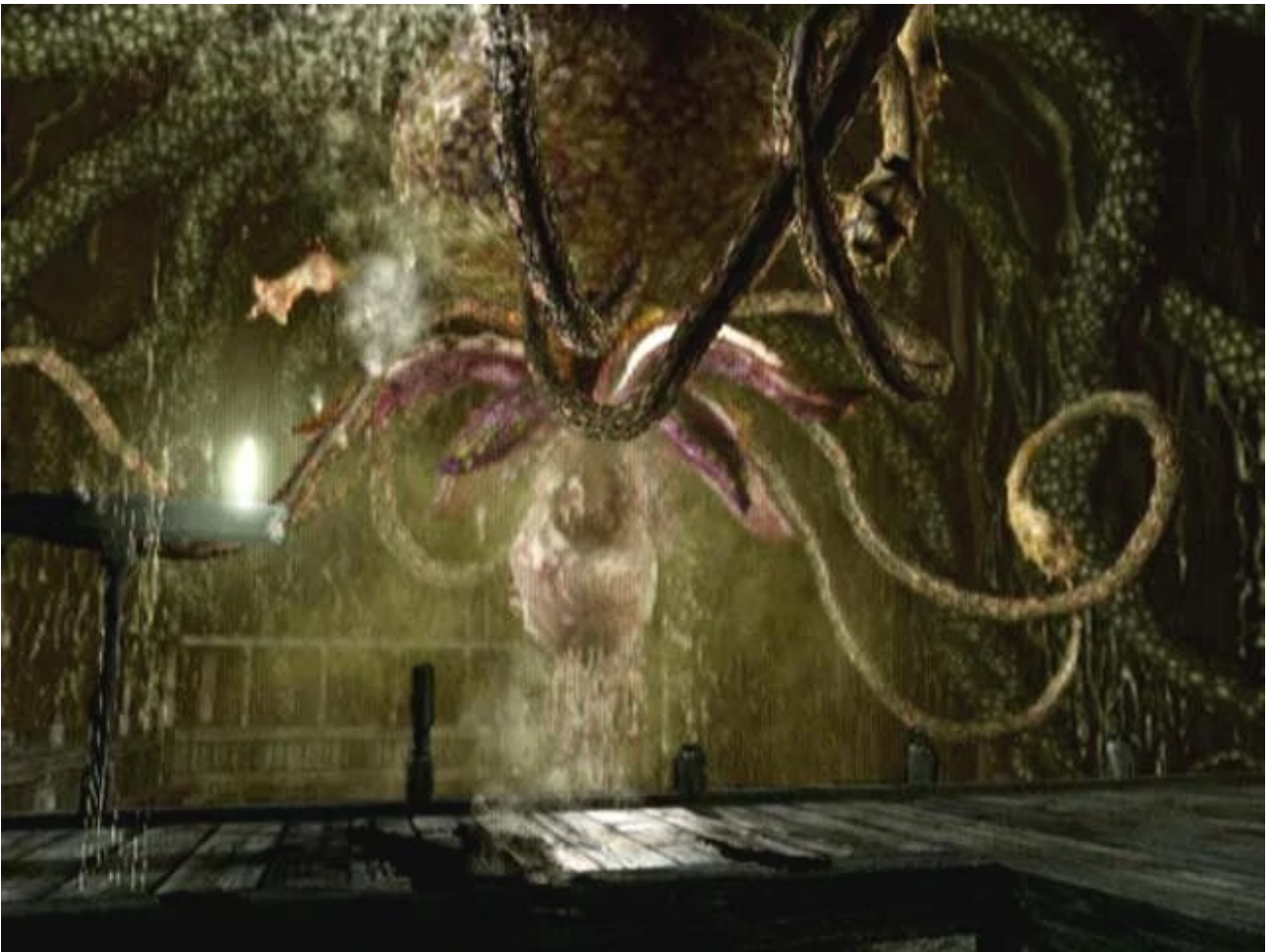
Document n°10



Document n°11



Document n°12



Document n°13



Document n°14



Document n°15



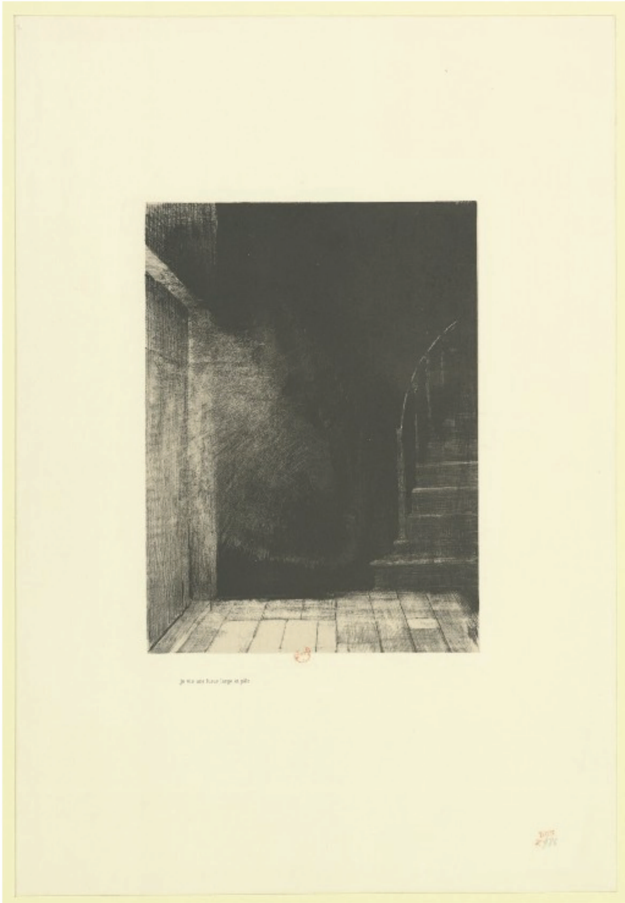
Document n°16



Document n°17



Document n°18



Source gallica.bnf.fr / Bibliothèque nationale de France

Document n°19



Document n°20



Document n°21



Document n°22



Document n°23



Document n°24

	Resident Evil	Gone Home	Visage	Luigi's Mansion	Super Mario World
Dévoilement du récit	Notes, enregistrements, cinématiques, dialogues, environnements	Notes, enregistrements, objets, environnement	Notes, enregistrements, cinématiques, environnement, flashback	Cinématiques, dialogues	Cinématiques
Architecture	Manoir ancien	Maison ancienne	Maison moderne	Hôtel	Manoir ancien
Carte	Oui	Oui	Non	Oui	Non
Localisation	Raccoon City (univers fictif)	Arbor Hill (Iowa, Etats-Unis)	Riverdale (Illinois, Etats-Unis)	Royaume Champignon (univers fictif)	Dinosaur Land (univers fictif)
Langage	Humain	Humain	Humain	À moitié humain	Quasi-inexistant
Extérieur	Nuit	Nuit, pluie, orage	Nuit, pluie, orage	Nuit	Nuit
Luminosité	Sombre mais pas de zones noires	Lumineux une fois les lumières allumées	Très sombre, même avec les lumières allumées il reste des zones noires	Sombre mais pas de zones noires	Lumineux avec évocation de l'obscurité par les couleurs
Genre ludique	Survival-horror	Walking-simulator	Survival-horror	Action-aventure	Plateforme
Défis principaux	Navigation, énigmes, combat, gestion de ressources, survie	Navigation	Navigation, survie, gestion de ressources	Navigation, énigmes, combats	Agilité, petites énigmes
Vulnérabilité	Élevée	Aucune	Très élevée	Normale	Normale
Signes d'habitation	Faibles / le manoir comporte quelques pièces à vivre mais sert principalement à cacher des choses et à piéger le joueur	Très forts / la maison est crédible, fournie en détails et semble avoir été abandonnée récemment	Très forts / la maison est crédible, fournie en détails et tout est resté intact	Faibles / l'hôtel ne comporte que peu de chambres et est principalement constitué d'étages aux thématiques variées dans lesquels il est impossible d'habiter	Très faibles / il n'y a quasiment aucun meuble dans la maison, tout est pensé pour le défi basé sur la plateforme
Ennemis principaux	Zombies, animaux géants	Aucun	Fantômes, démons	Fantômes, araignées, chauves-souris	Fantômes
Point de vue	Troisième personne, caméra fixe	Première personne	Première personne	Troisième personne, vue de côté	Troisième personne, vue de côté
Tonalité	Sérieuse	Sérieuse	Sérieuse	Humoristique	Légère

Grille d'analyse