

# Introduction à la pragmatique des effets génériques: l'horreur dans tous ses états

**Dominic Arsenault**  
Université de Montréal  
dominic.arsenault@umontreal.ca

## Abstract

Cet article pose les jalons d'une nouvelle approche théorique de la question du genre, la pragmatique des effets génériques. Cette approche permet de résoudre les problèmes qui découlent du phénomène de l'hybridité générique, une difficulté qui limite l'analyse formelle d'objets culturels d'un point de vue générique. Ce nouveau paradigme donne la primauté non pas au texte comme objet fini, mais à l'expérience de son parcours par un lecteur/spectateur/joueur. Pour la pragmatique des effets génériques, le genre s'exprime dans des effets génériques qui se manifestent ponctuellement à travers la séquence sémiotique d'un objet culturel, que le lecteur/spectateur/joueur peut reconnaître et qui modulent à la fois son horizon d'attentes et sa compréhension cognitive de l'objet.

La pertinence et les ramifications de cette approche sont démontrées à l'aide d'une étude de cas qui porte sur le genre vidéoludique du *survival horror*. Celui-ci est déconstruit en ses deux composantes, soit le genre thématique de l'horreur et le genre ludique du *survival*. Chacun est étudié à travers deux jeux, *Resident Evil* et *Diablo*, respectivement emblématique et étranger au genre. Néanmoins, l'analyse des éléments formels et de la jouabilité de *Diablo* du point de vue expérientiel démontre que ses mécaniques de jeu et sa structure donnent lieu à des effets d'horreur et de *survival* qui, bien que non prioritaires, ne peuvent être écartés d'une analyse sans risquer de dénaturer l'objet.

## Mots-clé

Genre; pragmatique; effets génériques; *survival horror*; *Diablo*; expérience; cognitivisme

La question du genre reçoit de plus en plus d'attention dans les études vidéoludiques. L'acquis principal des derniers travaux (Wolf, 2001; Apperley, 2006; Carr *et al.*, 2006; Järvinen, 2008; etc.) qui doit être pris en considération est la séparation des genres en deux types : les genres thématiques et les genres ludiques, que Mark J.P. Wolf nommaient « genres iconographiques » et « genres interactifs » (Wolf, 2001). 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. Le jeu vidéo, et l'interactivité en général, ramènent à un niveau autrement plus concret les différents acquis des théories de la réception en littérature et au cinéma. Si le genre remplit une fonction communicative dans le jeu vidéo par la formation et la régulation de l'horizon d'attentes narratif

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

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

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. C'est à partir de ce processus de détermination générique que je développerai une nouvelle conception du genre que je nomme la pragmatique des effets génériques, qui permettra de résoudre l'un des problèmes récurrents de la pratique du genre, celui de l'hybridité générique. Ensuite, je me pencherai plus spécifiquement sur le *survival horror* et me livrerai à une analyse générique comparative de deux jeux : *Diablo* (Blizzard North, 1996), un jeu qui ne fait pas partie de ce genre, et *Resident Evil* (Capcom, 1996), qui en est l'un des titres-phares et qui agira comme contrepoids pour mieux mettre en lumière les éléments étudiés de *Diablo*. L'analyse explorera la relation entre les composants *survival* et *horror* de l'étiquette générique, et démontrera la pertinence d'avoir recours à l'approche proposée.

### Vers une Pragmatique des Effets Génériques

Le principal apport des réflexions théoriques sur le genre en littérature et au cinéma a été de sortir la notion des présupposés d'universalité et de classification qui en constituaient le paradigme. Les genres ne sont pas fixés par une quelconque autorité, mais sont des constructions issues d'un « consensus mou » social et culturel, et sont foncièrement opératoires plutôt qu'investis d'une rigueur descriptive ou analytique. C'est ce que Andrew Tudor a mis en lumière en intégrant dans sa définition le « consensus culturel commun ». Pour résumer son propos, énoncer un jugement générique, ce n'est pas seulement émettre une opinion personnelle, mais c'est aussi affirmer que toute personne opérant au sein du même groupe culturel pourrait aussi reconnaître cet objet comme participant de ce genre. En ce sens, le genre est un ensemble de conventions culturelles : « *Genre is what we collectively believe it to be.* » (Tudor, 1973, p.139) C'est dans cette optique que Raphaëlle Moine peut affirmer que le genre est « un acte de naissance postdaté » (Moine, 2005) et un phénomène discursif plutôt que naturel : un genre n'apparaît pas avec « la » « première œuvre » (jamais instantanément reconnue comme telle, pour écarter les critiques, valables, de révisionnisme historique), mais avec les premiers comptes rendus critiques, étiquettes de producteurs, etc., qui utilisent le terme pour rendre compte de ces productions qui partagent certains éléments. Pour Rick Altman, un groupe de films ou une formule ne peut se constituer en un *genre* à proprement parler – c'est à dire un phénomène doté d'une certaine ampleur qui va au-delà d'un simple cycle ou d'une mode passagère – qu'à certaines conditions (Altman, 2006). C'est pourquoi il proposait en 1984 une approche du genre d'inspiration linguistique qui divise le phénomène en deux catégories, le sémantique et le syntaxique. Un genre sémantique est identifié par les contenus qu'il met en place, incluant les situations narratives, l'iconographie, les archétypes de personnages, et ainsi de suite; le genre syntaxique, lui, est fondé sur la mise en relation et la structuration de ces éléments : symbolisme récurrent, critiques sociales, rapports de forces et tensions, etc. Altman émettait l'hypothèse, à partir de ses études de cas, qu'un genre ne se constituait définitivement que lorsqu'il se fixait en un répertoire sémantique *et* une syntaxe propre. On aura l'occasion de revenir à ces propositions avec l'étude du *survival horror*, plus loin dans ce texte. Pour conclure ce (trop bref) panorama de la théorie des genres qui nous servira de fondation théorique, notons l'observation de Jacques Derrida en ce qui a trait au phénomène de l'hybridité des genres, qui apparaît fondamentale au concept même. Chaque objet n'est pas réductible à un seul genre

auquel il appartiendrait, mais participe plutôt à (et de) plusieurs (Derrida, 1986, p.185). De là survient l'un des problèmes les plus récalcitrants du genre : le choix entre l'approche inclusive ou exclusive.

Si l'on accepte que la présence d'un seul ou de quelques composantes typiques d'un genre donné soit suffisante pour faire de cette œuvre une œuvre du genre, on fait face à une hybridité foisonnante de genres à l'intérieur de chaque œuvre, qui cumulera aisément une dizaine d'étiquettes génériques. Mais on assiste aussi – et peut-être surtout – au problème corollaire, soit la dilution de chaque genre par le nombre astronomique d'objets qui y seraient rattachés. Plus que classificatoire, le problème est aussi pragmatique. Quelle posture adopter, où diriger son attention, et à quoi peut-on s'attendre comme joueur devant un « terrifying squad-based horror first person shooter (FPS) game », pour citer la mise en marché du jeu *Clive Barker's Jericho* (MercurySteam, 2007)? Pour le pratiquant « exclusif » du genre, l'idéal est de résumer chaque objet par un seul terme, celui qui identifie sa « dominante ». Ce faisant, le choix d'une seule étiquette générique pour représenter un objet nous force à écarter plusieurs éléments d'une œuvre. Dire que *Alien* (Scott, 1979) est un film de science-fiction, c'est écarter tous les éléments d'horreur qui le font dévier d'une formule « classique » de la science-fiction telle que présupposée par la personne responsable de l'acte de détermination générique. Les répercussions pragmatiques ne sont pas moins dramatiques, le spectateur courant maintenant le risque de décrocher du film en voyant les sanglantes scènes venir troubler le film de science-fiction qu'il attend.

C'est pour remédier à ces problèmes que je propose de renverser le paradigme de l'étude générique. Il ne s'agit plus d'étudier un genre à travers un ensemble d'œuvres qui le mobilisent, d'identifier ce que chaque objet apporte au genre, mais à l'inverse d'étudier une œuvre à travers l'ensemble des genres qui y sont mobilisés, d'identifier ce que chaque genre apporte à l'œuvre. Il s'agit donc moins de faire une étude d'un genre, et davantage de faire une étude générique d'un objet. 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. On le verra avec les analyses de *Resident Evil* et de *Diablo* que je proposerai. Mais d'abord, réglons les assises théoriques de cette approche. Je postulerai qu'un genre, quel qu'il soit, s'exprime toujours à travers un *effet générique*. Deux raisons m'amènent à choisir le mot *effet* : 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. En ce sens, la pragmatique des effets génériques pourrait sans doute être qualifiée de *sémio-pragmatique*, suivant l'approche développée par Roger Odin dans la théorie cinématographique (Odin, 2000). Le principe de base est le même : un objet, dans sa séquence sémiotique, produit un texte; cette séquence sémiotique est livrée au lecteur/spectateur/joueur qui l'interprète et produit en retour lui-même un texte qui concordera avec le texte de l'objet sur certains points et en diffèrera sur d'autres.

Le mot *effet* s'inscrit aussi dans la lignée de l'effet fantastique de Todorov (1970, p.29), qui justifie encore l'intérêt de mon approche. Si, comme le mentionnait Neale (2000, p.35), il n'y a que peu de textes qui maintiennent jusqu'à la toute fin l'hésitation entre une explication rationnelle et surnaturelle qui serait le propre de l'effet fantastique, on obtient dans la conception générique traditionnelle centrée sur l'objet un portrait très partiel : tel texte sera merveilleux ou

étrange selon que la résolution ait penché vers l'une ou l'autre des explications possibles – indépendamment du fait que des 300 pages du roman, seules les 10 dernières apportent une réponse qui met fin à l'hésitation! Dans une approche centrée sur l'expérience, en revanche, on pourra affirmer que ce texte hypothétique est principalement un texte fantastique. Le fantastique n'est pas seul au rang des « genres à effets » : on admet généralement que la comédie se caractérise par un type d'effet précis qu'elle cherche à produire (l'effet comique, qui fait rire), et de même pour l'horreur, qui cherche généralement à provoquer le dégoût ou la peur. Plus précisément, deux types d'effets sont habituellement sollicités et ont été l'objet de théorisation : le sursaut (*startle effect*), maintenant entré dans le vocabulaire courant des cinéphiles, et *l'effet-gore* identifié par Jean-Claude Romer (1986) et développé subséquemment par Philippe Rouyer (1989, 1994 et 1997). Rouyer avait déjà ouvert la voie à une pragmatique des effets génériques lorsqu'il affirmait que le *gore* ne se réduit pas à un genre particulier, mais constitue une figure stylistique qui peut être utilisée dans des productions d'autres contextes génériques (Rouyer, 1989).<sup>1</sup> Je me range donc derrière la vision du *gore* suggérée par Rouyer et explicitement mentionnée par Éric Falardeau : « ce terme englobe l'idée du sang giclant tout en ne limitant pas [*sic*] à un simple genre cinématographique. Nous pouvons classer un film comme étant *gore* à partir de l'insistance et de l'importance de ces effets » (Falardeau, 2008, p.14).

Ce que je propose, c'est d'étendre le concept à *tous* les genres, y compris par exemple le Western, la science-fiction et le *fantasy*, des genres qui, contrairement à l'horreur ou la comédie, n'ont pas été traditionnellement envisagés comme étant centrés sur la production d'un effet. Si l'on part du principe que la science-fiction se caractérise par la présence de technologies supérieures, toute présentation d'un pistolet-laser (par exemple) peut créer un « effet de haute technologie », y compris à l'intérieur d'une œuvre résolument en-dehors du genre et qui se permet une petite déviation. Cette image de pistolet-laser ne constitue pas en elle-même un « effet ». Plus exactement, il s'agit là d'une amorce, d'un marqueur générique au sens d'Alastair Fowler (1982), qui envoie un signal au spectateur pour qu'il ajuste son horizon d'attentes en prenant comme point de référence non pas le réel, mais les instances passées du genre qu'il connaît (Warshow, 1964, p.83-88). Pour peu que le spectateur dispose des compétences génériques appropriées, le marqueur donne lieu à un effet dans l'expérience pragmatique de réception. Voir un film, lire un roman ou jouer à un jeu vidéo, c'est faire l'expérience d'un flux constant de marqueurs génériques qui, dépendamment des spectateurs individuels et de leur compétence générique, pourront produire des effets génériques qui préciseront leurs attentes et contribueront à les disposer favorablement à la suite de la séquence sémiotique.

Voilà qui donnerait sans doute de l'urticaire à Todorov, pour qui la détermination générique ne devait pas dépendre uniquement du sang-froid du lecteur<sup>2</sup>; or, c'est justement pour éviter l'écueil de l'individualité qu'on a recours à une analyse formelle générique. Dans cette conception, dire qu'un jeu est de tel ou tel genre, c'est dire que pour soi, les éléments de ce jeu qui entraînent des effets génériques de ce genre ont un impact plus grand, ou sont rencontrés plus régulièrement, que les effets d'autres genres, et donc qu'ils priment sur ces derniers. Dire que *Diablo* est un « Action-RPG avec une touche d'horreur » (plutôt qu'un « Horror-RPG avec une touche d'action »), c'est partager sa vision comme quoi le jeu est mieux compris lorsqu'il est envisagé ainsi. Comme le disait Tudor, dire qu'un objet X est du genre Y, c'est poser un jugement comme quoi cet objet pourrait être reconnu comme tel universellement dans le groupe culturel à l'intérieur duquel on opère. Le genre permet ainsi de faire le pont entre l'appréciation

individuelle et collective. Pour la pragmatique des effets génériques, le genre s'exprime dans les effets génériques, et est à mi-chemin entre phénomène social (le « consensus culturel commun ») et personnel (les éléments qui résonnent davantage pour différentes personnes), entre la réception (puisque l'on comprend un texte à travers les codes génériques) et la production (puisque l'objet contient des amorces qui visent à provoquer des effets particuliers).

### Portrait d'un genre : le survival horror

Suite à ce petit périple théorique, il convient maintenant d'appliquer l'approche proposée à un cas : celui du *survival horror*. Le choix n'est évidemment pas innocent, puisqu'il me permettra d'illustrer tous les concepts mis de l'avant dans ce texte. De plus, le *survival horror* est habituellement envisagé comme un sous-genre de l'action-aventure encore relativement limité et homogène, et le consensus culturel commun qui lui donne forme est plus facile à cerner.<sup>3</sup> Où ce genre se situe-t-il dans la dualité genres thématiques / genres ludiques? *A priori*, on peut établir que le terme chevauche les niveaux ludique et thématique : *survival* se rapporte à un type d'action, d'obstacles, et un enjeu; *horror*, lui, marque une tradition esthétique partagée avec d'autres médias. Des deux étiquettes, l'horreur est la moins problématique puisqu'elle a été abondamment théorisée par le passé. Sans faire un inventaire exhaustif de plusieurs décennies de recherche, on peut rappeler que l'horreur est d'abord envisagée comme genre par ses éléments sémantiques (présence d'un monstre, lieux et éclairages inquiétants, meurtres sanguinolents, etc.). Mais on s'est rapidement buté à quelques problèmes, notamment celui que pose l'horreur « réaliste » avec *Psycho* (Bloch, 1959 et Hitchcock, 1960) qui ne met pas en scène de monstre physique, la monstruosité étant psychologique et pouvant se retrouver dans le quotidien, sous les apparences de normalité. Une autre difficulté est le rapport de voisinage trouble qu'entretiennent l'horreur et la science-fiction à travers la représentation du monstre, une tension lancée dès *Frankenstein* (Shelley, 1818) et qui ne s'est jamais résolue, avec des *Alien* ou *Dead Space* (Electronic Arts, 2008) comme exemples contemporains. Pour se libérer de ces entraves, les définitions du genre incorporent progressivement la dimension syntaxique. Pour Bruce Kawin (1986), l'horreur se déroule au niveau de l'inconscient (suivant Robin Wood (1978), le monstre incarne le « retour du réprimé ») et vise le « rétablissement du *statu quo* » : l'Autre monstrueux est éliminé et le monde retourne à la normale. La science-fiction, elle, opère au niveau du conscient et du rationnel, et traite l'inconnu sur le mode de la progression. L'Autre et sa signification sont compris par la connaissance et expliqués, ce qui ouvre sur un « après » qui n'est pas qu'un retour à la normale.

Pour bien comprendre la place qu'occupe le *survival horror* dans la « jungle des genres » (Moine, 2005) du jeu vidéo, il faut réaliser que contrairement à ce qui est le cas au cinéma, l'horreur vidéoludique ne recouvre typiquement que la dimension sémantique. La syntaxe usuelle du genre, qui punit la promiscuité sexuelle des adolescents dans le *slasher*, ou qui souligne l'adage de « l'habit ne fait pas le moine » en cachant des tueurs en série psychotiques sous des apparences de gens respectables, n'est souvent pas présente, principalement parce que les actions à effectuer et la structure des jeux vidéo ne s'y prêtent que difficilement. On admet ainsi parmi les rangs de l'horreur vidéoludique à peu près tout jeu qui utilise une imagerie occulte ou satanique, des créatures puisées du bestiaire traditionnel (zombies, fantômes, vampires, loup-garous, démons...) et/ou les décors typiques (manoir gothique, lieu de culte,

cimetière, éclairages sombres). En bref, l'horreur est utilisée de la même façon que les genres du *fantasy* ou de la science-fiction dans le jeu vidéo : le joueur affronte des loups-garous dans un cimetière plutôt que des barbares dans une plaine ou des robots dans un vaisseau spatial. Le seul élément syntaxique de l'horreur qui subsiste dans le jeu vidéo est celui proposé par Kawin : le rétablissement du *statu quo* plutôt que l'accomplissement d'un objectif ou d'une mission particulière. Mais cet élément n'est pas propre à un genre thématique, mais ludique. En clair, la syntaxe de l'horreur dans les médias linéaires est presque entièrement abandonnée par l'aspect thématique des jeux vidéo, et le peu qui subsiste est transposé du côté ludique, dans l'étiquette *survival*.

Dans un jeu vidéo non-*survival* (incluant des jeux qualifiés comme étant d'horreur, par exemple, des *horror-shooters* comme *The Darkness* (Starbreeze Studios, 2007) ou *Clive Barker's Jericho*, ou des *horror-RPGs* comme *Parasite Eve* (Square, 1998) ou *Koudelka* (Sacnoth/Nautilus, 1999)), l'avatar doit rester en vie, certes, mais ce dans la mesure où c'est le pré-requis pour accomplir les tâches nécessaires à la progression dans l'espace ou dans le récit. ; dans un jeu de *survival*, les actions que le joueur doit effectuer sont soumises à l'impératif de préservation de soi.<sup>4</sup> Ceci ne peut fonctionner que si trois conditions sont remplies :

- 1) l'avatar est présenté comme vulnérable et concerné d'abord et avant tout par sa survie et le « rétablissement du *statu quo* »;
- 2) le rapport de forces entre l'avatar et les obstacles ou ennemis est déséquilibré au profit des adversaires;
- 3) la confrontation directe est à proscrire autant que faire se peut, notamment parce que vaincre les ennemis n'offre que rarement une récompense (comme c'est le cas, par exemple, dans les jeux de rôle qui octroient des points d'expérience qui permettent au joueur d'accroître sa puissance).

Pour examiner les limites de l'étiquette *survival horror* et pour détailler les mécanismes de la pragmatique des effets génériques que j'ai proposés comme méthode analytique, je me livrerai à une étude comparative de deux jeux ayant connu un succès monstre (sans jeu de mots) : *Resident Evil*, largement considéré comme ayant popularisé le genre du *survival horror*, et *Diablo*, un classique du jeu vidéo qui serait normalement considéré comme un jeu d'action/jeu de rôle et qui, bien qu'utilisant plusieurs éléments sémantiques de l'horreur, est rarement décrit par une telle étiquette générique.<sup>5</sup> Pourtant, comme je le démontrerai, il mobilise un grand nombre d'effets qui visent l'horreur et qui s'avèrent essentiels pour que le joueur parvienne à une bonne compréhension du jeu et conséquemment soit capable de performer adéquatement. C'est pourquoi la majeure partie de l'analyse lui sera consacrée, *Resident Evil* servant de point de comparaison pour illustrer les propriétés typiques du genre.

### **Étendue et fréquence des effets génériques dans *Diablo***

Le joueur intéressé par *Diablo* fait d'abord affaire avec le boîtier du jeu et le titre. Le boîtier de *Diablo* et son paratexte mobilisent deux champs lexicaux : celui de l'horreur, et celui du jeu de

rôle. L'horreur s'affiche dans les illustrations diaboliques qui ornent le boîtier (reproduit dans la figure 1 ci-dessous) et le titre même du jeu (*diablo*), mais encore davantage à travers les textes qui figurent sur les rabats intérieurs qu'un consommateur en magasin peut consulter une fois son intérêt piqué par la couverture. Je souligne les passages qui constituent des marqueurs génériques de l'horreur, et mets en italiques ceux qui réfèrent à une jouabilité stratégique de type jeu de rôle :

« Enter into a world where evil has corrupted the land and shackled humanity into unholy slavery. »  
 « Vengeance, *power, intellect, and magic* – these are the tools you will need to battle the Lord of All Evil, Diablo. »  
 « Use *powerful sorcery* to consume creatures of the underworld in full SVGA glory »  
 « Feel the terror of a world held in the grasp of the Lord of All Evil »  
 « Over 200 *different monsters* inhabit Diablo's ever-changing *labyrinth* »  
 « Storm Diablo's halls as either *Warrior, Sorcerer, or Rogue* – each with *unique skills and abilities* »

Ces textes me suggèrent une expérience bien précise et nuancée. D'un côté, le décor narratif s'annonce sombre et lugubre, et je devrai affronter des créatures du « monde infernal » au service du « Seigneur du Mal ». De l'autre, je serai « outillé pour combattre » et pourrai « prendre d'assaut » (le verbe « *to storm* ») le « labyrinthe » peuplé par plus de 200 créatures. Clairement, je ne serai pas une victime éprouvée en perte de moyens (comme dans le *survival horror*) qui devra fuir le Diable, mais un aventurier en puissance bien équipé pour décimer des hordes de monstres, mais le tout dans un esprit plus près de l'horreur que du typique *fantasy* dans la lignée de Tolkien. Avant même d'avoir inséré le disque de jeu, j'ai une idée de ce qui m'attend, qui oscille entre l'horreur et le jeu de rôle.



Figure.1 : La couverture de Diablo (à gauche), le rabat intérieur droit du boîtier (au centre), et une image de la cinématique d'introduction (à droite). (source : MobyGames, <http://www.mobygames.com/game/diablo/cover-art>)

Tout au long de la cinématique d'introduction<sup>6</sup>, le joueur saisit au bond les amorces génériques et modifie sa posture de réception. Toutes les premières images d'un village abandonné, d'un cadavre sur le sol, de pendus aux arbres, renforcent son impression (ou la créent, le cas échéant) que le jeu auquel il jouera participe du genre de l'horreur. L'épée qui revient constamment marque l'appartenance à une certaine époque, le Moyen-Âge ou peut-être l'Antiquité, qui se trouve confirmée par la silhouette en armure visible dans l'embrasement d'une porte. Le joueur peut

dès lors hésiter : sera-ce un jeu d'horreur dans un décor médiéval, ou possiblement un jeu de combat, de guerre ou de rôle dans un décor d'horreur? La suite de la cinématique offre une réponse : en voyant la lueur violette du sarcophage et la vague d'énergie qui sort de l'épée, on sait qu'il y aura de la magie dans l'univers diégétique, ce qui le rapproche de la tradition *fantasy*. Le montage rapide du guerrier combattant achève de le préparer à l'idée qu'il s'agira d'un jeu où le combat sera probablement l'action principale (plutôt que la fuite, par exemple), mais dans un décor d'horreur.

Avant de débiter une partie, le joueur doit créer son personnage – un autre élément typique du jeu de rôle et très atypique pour un jeu de *survival horror*, où virtuellement tous les titres n'offrent qu'un seul protagoniste, ou au mieux proposent le choix entre deux personnages prédéterminés comme Jill et Chris dans *Resident Evil*. Le joueur de *Diablo* a le choix entre trois classes : un guerrier, une archère et un sorcier. Dans le menu sont indiquées les caractéristiques de chacun, à commencer par Niveau : 1 (le même pour tous). Ceci est l'amorce générique la plus explicite à ce moment-ci pour marquer l'appartenance de *Diablo* au jeu de rôle. En effet, dans la grande majorité des jeux de rôle depuis leur naissance avec *Donjons & Dragons* (Gary Gygax et Dave Arneson, 1974), les personnages augmentent toujours en puissance selon leur niveau, gagnant des points d'expérience au fur et à mesure de leurs réussites jusqu'à atteindre le seuil requis pour monter de niveau. Ce faisant, toutes ou certaines de leurs caractéristiques (exprimées en valeurs numériques) augmentent également. *Diablo* utilise cette convention des jeux de rôle, listant les statistiques de chaque archétype (par exemple, Strength: 20; Magic: 15; Dexterity: 30; et Vitality: 20 pour l'archère) pour permettre au joueur de faire un choix éclairé. L'effet générique créé par le menu de création de personnage peut être qualifié de « fort », ou comme on le verra plus loin, de densité élevée.

En début de partie, le joueur expérimentera avec l'interface graphique et le clavier pour tenter de préciser son horizon d'attentes. Son personnage est visible dans une perspective isométrique, souvent employée pour les jeux de rôle et les jeux de stratégie à l'ère des graphismes 2D. Le point de vue constitue donc un effet générique qui le rapproche de ces types de jeux. De là, il vivra d'autres effets génériques de gestion qui, de par leur multiplication, accentueront le fait que ce jeu est un jeu de rôle. Le joueur peut voir en détail ses statistiques dans un menu (fig.2, image de gauche), et dispose d'un inventaire à gérer (fig.2, image de droite). Se promenant dans le village de Tristram, il peut écouter les personnages non-joueurs lui expliquer la situation dans des monologues d'une certaine ampleur – assurément plus que ce qu'on retrouverait dans un jeu d'action. L'expérience du joueur avec l'interface et son exploration du village sont truffées d'effets assimilant *Diablo* au jeu de rôle.



Figure.2 : « Feuille de personnage » (gauche) et inventaire (droite); la portion inférieure de l'écran est toujours réservée à l'interface générale (réservoirs de vie et de mana, objets à usage instantané placés dans la ceinture, et boutons pour accéder aux divers menus). (source : MobyGames, <http://www.mobygames.com/game/windows/diablo/screenshots/>)



Figure.3 : Menu et interface de Resident Evil (gauche); image typique à l'intérieur du jeu (droite). (source : MobyGames, <http://www.mobygames.com/game/resident-evil/screenshots/>)

En comparaison, l'interface de *Resident Evil* ne mobilise pas d'effets génériques vraiment prononcés. L'absence de HUD (*Head-Up Display*, soit des éléments d'interface superposés sur la représentation diégétique et qui donnent quelques informations au joueur sans l'empêcher de voir l'univers du jeu; voir fig.3, image de droite) donne au titre une qualité plus cinématographique, qui par ailleurs passe largement par le point de vue découpé en plans soigneusement conçus pour imiter le cinéma d'horreur. Le menu de jeu propose un inventaire, une carte, et un accès aux documents que le joueur trouve durant son parcours, le tout dans un style qui se veut réaliste (le menu est censé correspondre, en partie du moins, à un petit ordinateur de poche ou autre équipement électronique détenu par l'avatar). L'inventaire rappelle peut-être le jeu d'aventure, mais la majorité des éléments sont assez généraux, et donc de faible densité. En des circonstances normales, le joueur n'a pas besoin d'accéder au menu souvent, ce qui limite également la fréquence des effets de jeux d'aventure qui demeurent embryonnaires. Le seul élément remarquable est l'indicateur de santé de l'avatar qui prend la forme d'un électrocardiogramme, toujours dans l'optique de réalisme. Cette représentation cause de l'incertitude chez le joueur, comparativement à la représentation numérique standard dans le jeu de rôle qui permet une mesure exacte, ou la jauge de santé qui permet l'approximation d'une fraction. L'électrocardiogramme peut représenter trois états : *Fine* (en vert), *Caution* (en jaune)

puis en orange), et *Danger* (en rouge). Sans autre élément, il est difficile pour le joueur de juger quelle force chacun des monstres qu'il rencontrera possède, ou combien d'autres coups il peut subir. Cette incertitude constitue un effet de survie, ramenant l'idée de la santé au corps de l'avatar plutôt qu'à une abstraction mathématique, et forçant le joueur à utiliser les objets de guérison de manière préventive puisqu'il ne peut calculer froidement combien d'attaques il peut encore subir pour maximiser l'effet d'un *First-Aid Spray*, par exemple.

Après avoir examiné l'interface, le joueur de *Diablo* peut déambuler dans le village. À ce stade-ci, les effets rapprochant le jeu de l'horreur se pointent le bout du nez en majorité dans les dialogues avec les personnages non-joueurs. L'aubergiste Ogden investit le joueur d'une mission : investiguer le labyrinthe sous l'église et ramener des survivants, s'il y a lieu :

« All was peaceful until the dark riders came and destroyed our village. Many were cut down where they stood, and those who took up arms were slain or dragged away to become slaves - or worse. The church at the edge of town has been desecrated and is being used for dark rituals. The screams that echo in the night are inhuman, but some of our townsfolk may yet survive. »

Les autres villageois participent aussi du bal. Un jeune garçon avec une jambe de bois révèle qu'on a dû lui amputer sa jambe après qu'il se soit retrouvé nez-à-nez avec un démon dans le labyrinthe. L'ivrogne du village était un meilleur homme avant de se joindre à un groupe pour descendre sous l'église; il a réussi à se sauver du massacre, mais les images qui le hantent l'ont poussé à l'alcoolisme. Enfin, lorsque le joueur arrive devant l'église qui abrite le labyrinthe infernal, il voit un homme blessé couché sur le sol. Ce dernier lui confie qu'il faisait partie d'une expédition ayant investi le labyrinthe pour sauver le jeune prince du royaume, mais que tous ses camarades sont morts aux mains d'un démon surnommé le Boucher (« the Butcher »). Il rend son dernier soupir en priant le joueur de retrouver le prince. Ces premières minutes de l'expérience illustrent les deux premières propriétés de caractérisation des effets génériques : leur étendue et leur fréquence.

Si tous les effets s'inscrivent à un point précis de la séquence sémiotique, ils peuvent se manifester durant un temps ou une portion de cette séquence plus ou moins long. Dans le cas de *Diablo*, les effets d'horreur mobilisés par les récits des villageois occupent une durée relativement courte, soit quelques secondes ou un peu plus d'une minute. À l'opposé, les effets liant au jeu de rôle sont présents dans l'interface graphique qui accompagne le joueur de façon permanente. La portion inférieure de l'écran comporte des boutons qu'il serait commun de retrouver dans des jeux de rôle typiques : *Character*, *Quests*, *Map*, *Inventory*, et *Spells*. Les deux orbes rouge et bleu, dont le joueur ignore pour l'instant la fonction, sont des mesures graphiques de ses points de vie et de mana (pour lancer des sorts), ce qui lie le jeu au genre de l'action plutôt qu'au jeu de rôle (où la coutume est de livrer les statistiques telles quelles, sous forme numérique transparente). L'interface de *Diablo* mobilise ainsi principalement des effets de jeux de rôle, et de façon mineure, d'action. Ces effets ont une étendue permanente, tandis que les dialogues au contenu horrifique constituent des effets d'horreur à l'étendue courte. De même pour les diverses actions en lien avec le jeu de rôle auxquelles le joueur peut s'adonner, comme acheter ou vendre des objets, modifier l'équipement de son personnage dans l'inventaire, ou consulter ses statistiques.

Enfin, la fréquence des effets est une simple mesure quantitative. S'il est théoriquement possible

de faire un inventaire exhaustif de toutes les amorces rencontrées dans l'expérience d'un objet, en pratique cette liste serait ingérable. On est donc contraint à recourir à une description plus globale, caractérisant la fréquence de basse, moyenne, élevée, et ainsi de suite – ce qui est tout de même utile pour se livrer à une analyse formelle générique. Si l'interface de *Diablo* donne préséance au jeu de rôle sur l'action, la jouabilité générale renverse ce paradigme : chaque ennemi qui approche en temps-réel, chaque clic effectué par le joueur pour attaquer ou tenter de fuir, chaque potion qui est consommée juste à temps pour survivre quelques attaques, ramène le joueur au genre de l'action et puise dans son répertoire de stratégies et d'expériences correspondant – nommément, sa coordination œil-main et sa capacité à prendre des décisions dans un laps de temps très court. En conséquence, les effets d'action sont de fréquence très élevée mais d'étendue restreinte (un combat ne dure souvent que quelques secondes, rarement plus de deux minutes). Si les effets d'horreur se manifestent dans les dialogues et les récits des villageois en lien avec l'histoire de la diégèse (et sont donc de fréquence et d'étendue courte), ils n'y sont pas limités, mais gouvernent une autre composante essentielle du jeu : l'exploration. En comparaison, les effets d'aventure ponctuent l'exploration dans *Resident Evil* à une fréquence modérée, le joueur obtenant des objets et les utilisant pour résoudre des énigmes, trouvant des notes et des journaux de bord qui détaillent la toile de fond, revenant sur ses pas, etc. Ces segments peuvent avoir une étendue de courte à moyenne. Mais lorsque le joueur explore de nouveaux lieux, c'est d'abord et avant tout des effets de suspense, et possiblement d'horreur ou d'action s'il y a un ennemi sur place, qui prennent d'assaut l'expérience du joueur. Sur ce point, *Resident Evil* et *Diablo* partagent quelque chose.

### **Densité et résonance des effets génériques: quand le Boucher vole la vedette**

C'est lorsque le joueur entre dans le donjon sous l'église que les marqueurs génériques de l'horreur, jusque-là confinés aux dialogues et à des événements à l'extérieur du contrôle du joueur, prennent d'assaut la jouabilité même de *Diablo*. Ces marqueurs passent d'abord par le niveau sémantique : la musique est lente, inquiétante et même quelque peu angoissante. Le joueur est éclairé par un cercle de lumière qui laisse une bonne partie du labyrinthe autour plongé dans les ténèbres. Les premiers ennemis ne tardent pas à arriver, et vite. Au niveau syntaxique, bien qu'il ne s'agisse pas d'un jeu de *survival* parce que l'avatar est doté d'une mission précise et est largement compétent, le design lui prête plusieurs caractéristiques qui donnent au joueur un sentiment de vulnérabilité. D'abord, les squelettes, charognards monstrueux, zombies et petits diables peuvent le surprendre à tout moment parce que le point de vue, isométrique et impossible à contrôler par le joueur, est relativement près de l'avatar. En conséquence, il délimite un champ visuel restreint, qui se trouve davantage réduit par le fait qu'à moins qu'une source de lumière n'y soit présente, tout le pourtour de l'écran est plongé dans les ténèbres. Conséquemment, quand le joueur voit un groupe d'ennemis (car les résidants du labyrinthe se déplacent toujours en meutes) entrer dans son champ visuel, ils se trouvent déjà à quelques mètres de lui à peine. Cette stratégie diffère de celle employée dans *Resident Evil*, qui utilise plutôt des plans fixes à angle élevé et/ou avec une caméra virtuelle placée stratégiquement pour que la topographie des lieux crée un hors-champ facile à exploiter. Mais ces deux méthodes, qui ne diffèrent que par les moyens qu'elles emploient, donnent lieu au même effet : forcer le joueur qui fait face à une visibilité restreinte à adopter une attitude prudente. Dans *Resident Evil*, il doit garder les ennemis à distance pour les abattre avec son pistolet, l'utilisation du couteau s'avérant risquée. Dans

*Diablo*, il devra avancer lentement et tenter d'affronter les ennemis en petits groupes, l'un après l'autre, pour ne pas se retrouver submergé. En ce sens, les effets génériques de l'horreur contribuent à la performance du joueur. Sans ceux-ci, le joueur pourrait adopter des stratégies typiques de l'action-aventure dans le premier cas et du jeu de rôle ou du jeu d'action (du *hack and slash* pour les connaisseurs) dans le second, et se retrouver tôt ou tard en mauvaise posture. Les éléments sémantiques d'horreur sont placés pour remplir une fonction : moduler l'horizon d'attentes et le répertoire stratégique du joueur pour le préparer à la syntaxe *survival*.

Toute la prudence du monde ne peut éviter au joueur de vivre l'une des expériences les plus mémorables qu'offre *Diablo* : la rencontre avec le Boucher. Le Boucher est le premier *boss* d'envergure que le joueur rencontrera au niveau 2 du labyrinthe. Il se trouve à l'intérieur d'une petite pièce fermée, dont le joueur peut voir l'intérieur sans y entrer grâce à son point de vue extradiégétique. Des corps charcutés et du sang jonchent l'entièreté des murs et du sol (voir la fig.3 ci-dessous). Si le joueur ouvre la porte de la petite pièce, il entend une voix gutturale s'exclamer « Ah...fresh meat » et le Boucher, un démon humanoïde de grande taille brandissant un hachoir, avance vers lui pour le tailler en pièces. Je citerai une chronique en ligne lancée par Mike Ferry (alias Savant) sur le site de jeux vidéo *Destructoid*. Les « Miniboss Mondays » sont une série d'articles qui font le portrait de combats mémorables dans des jeux vidéo de toutes époques. La toute première édition de cette chronique est dédiée, sans grande surprise, au « Butcher » de *Diablo* (<http://www.destructoid.com/miniboss-monday-the-butcher-29903.phtml>) :

To kick things off right, I've chosen one of the most notorious baddies out there who made us scream like little schoolgirls when we first encountered him. The Butcher's blood-curdling quip "Ahhh, fresh meat" haunts many gamers to this very day. Do you remember the first time you stumbled upon his room?

Ferry donne ensuite un lien vers un vidéo *YouTube*, malheureusement supprimé depuis la parution de l'article le 19 février 2007. Mais son commentaire sous le vidéo est révélateur :

As shown above, The Butcher effortlessly massacres these bewildered newbies who think a simple door might be able to stop him if they just run away enough. Oddly, this is a fairly similar scenario that most of us experienced the first time we played *Diablo* and reached this menace.

Les commentaires des joueurs en réponse à l'article sont à peu près unanimes sur le souvenir impérissable qu'ils conservent de cette rencontre, et plusieurs montrent la disparité entre les classifications génériques « officielles » (ou du moins officieuses) qui ne parlent pas d'horreur, et l'expérience qu'en ont les joueurs, insistant sur « l'ambiance effrayante » et l'horreur.<sup>7</sup>



Figure.4 : À gauche, un guerrier contre une dizaine d'ennemis dans un décor typique; au centre, un agrandissement du Boucher tel qu'il apparaît dans le jeu; à droite, son antre. (sources : <http://www.mobygames.com/game/windows/diablo/screenshots> et [http://diablo.wikia.com/wiki/File:The\\_Butcher.gif](http://diablo.wikia.com/wiki/File:The_Butcher.gif) )

Ce combat est extrêmement difficile à remporter pour plusieurs raisons. D'abord, le Boucher est calibré pour être beaucoup plus fort que l'avatar, même proportionnellement aux autres *boss* du jeu.<sup>8</sup> Ensuite, l'une des marques de commerce de la série *Diablo* est que les combats contre les *boss* sont très difficiles comparativement aux affrontements réguliers, et exigent la consommation de nombreuses potions pour que le joueur puisse survivre. Mais comme il s'agit du premier de ces combats de toute la série, le joueur ne peut évidemment pas connaître cette particularité de la formule à ce stade; et comme jusqu'ici le jeu se montre magnanime avec le joueur, ce dernier n'a pas encore eu besoin de potions dans la proportion requise par ce nouvel ennemi (il se peut même que le joueur à ce stade-ci n'ait jamais encore bu une potion durant un combat).

La rencontre avec le Boucher remet les pendules à l'heure pour les joueurs ayant développé une trop grande confiance après les premiers combats : la descente aux enfers est brutale; toute curiosité ne sera pas nécessairement récompensée; il faut être très prudent puisque l'inconnu peut surprendre et détruire l'avatar en un rien de temps. Même après l'avoir vaincu, le souvenir de la rencontre avec le Boucher reste dans l'esprit du joueur, comme un spectre qui drapait ses futures aventures d'un voile de ténèbres. Jamais plus après le joueur ne fera preuve d'insouciance. Cette rencontre est d'une *densité* générique forte par les nombreux éléments qu'elle mobilise : abondance de *gore* avec le sang et les corps découpés dans la salle, situation de vulnérabilité extrême pour l'avatar, sursaut important avec la voix du monstre qui accueille le joueur (aucun autre ennemi n'a fait de son caractère ou parlé au joueur jusqu'ici)...enfin, l'apparence et la caractérisation du Boucher en font un monstre interstitiel (Carroll, 1990) : le Boucher est physiquement un démon de grande taille à la peau rouge, avec des cornes sur la tête et une voix gutturale. Pourtant, il est vêtu d'un tablier de boucher blanc maculé de sang et brandit un hachoir, ce qui lui donne l'air d'exercer une profession à la manière d'un humain.

Le placement d'un effet générique très dense près du début de la séquence sémiotique est une stratégie commune pour aiguiller le joueur sur les bons « rails génériques » dès que possible. On peut la voir à l'œuvre dans le premier *Resident Evil*. Le premier zombie que le joueur rencontre bénéficie d'une exposition et d'une mise en scène détaillée. Le joueur marche vers le fond d'un corridor qui laisse entrevoir une pièce, mais l'angle de caméra fixe l'empêche de voir ce qui s'y

trouve sans s'y retrouver lui-même. Une fois entré dans la pièce, il voit une forme humanoïde, de dos, à deux pas à peine de son avatar, penchée sur un corps. Par les sons typiques de chairs déchirées ou mastiquées et le mouvement de tête de la silhouette, on comprend que celle-ci est en train de manger le corps. Puis elle s'interrompt, et se retourne lentement – dans un gros plan ponctué d'une attaque musicale typique des films d'horreur – vers le joueur, et plus directement vers la caméra, pour *nous* regarder. À ce moment, la cinématique se termine et le joueur reprend le contrôle de son avatar, évidemment à deux petits pas de distance du monstre. Par cette mise en scène, l'effet générique inhérent à la rencontre d'un zombie est porté à une densité supérieure. Et cet effet se transpose dans la jouabilité, puisque le joueur vivra une première rencontre vraisemblablement éprouvante pour son avatar puisqu'il/elle est très vulnérable aux attaques au corps-à-corps. En comparaison, rencontrer un zombie dans *Diablo* est un événement d'une densité générique faible : le monstre n'est pas mis en scène d'une quelconque manière, mais se déplace sur la grille isométrique comme tout autre ennemi, sans trop de rapidité de surcroît, ce qui dans le système de jeu de *Diablo* en fait une menace négligeable.

Les rencontres avec le Boucher dans *Diablo* et avec le premier zombie dans *Resident Evil* nous fournissent des exemples de choix pour introduire une autre caractéristique de l'effet générique : sa capacité à se prolonger au-delà d'une portion donnée de la séquence sémiotique, indépendamment de son étendue. Dans les théories sur l'horreur, c'est un point de contention qui oppose les approches cognitives et les théories des affects. Les avantages et les inconvénients de chaque clan ont été bien exposés par Matt Hills (2005, p.13-32), mais il me semble qu'on ne peut se rabattre sur l'une ou l'autre. D'un côté, les cognitivistes ont raison de situer les émotions dans les objets étudiés et d'identifier comme source de peur ou de dégoût les apparitions du monstre, qui sont effectivement des moments ponctuels et objectivement vérifiables. D'un autre côté, la théorie des affects a raison d'affirmer que l'étude de l'objet ne peut tout expliquer, et surtout pas la nature des émotions diffuses qui ne se rattachent pas à un objet particulier, comme l'anticipation (entre autres le *dread*, l'appréhension terrifiée) ou la terreur globale sans objet particulier. Néanmoins, il me semble que même si les émotions engendrées par une séquence donnée peuvent la dépasser et subsister, elles ne s'affranchissent tout de même pas de ce moment ponctuel pour devenir une émotion globale *sans objet*, mais restent toujours enracinées dans ce moment et cet objet. De même, l'argument selon lequel les spectateurs pourraient venir à la rencontre d'un film d'horreur avec un affect latent qui ne cherche qu'un objet auquel se rattacher (le « pure edginess », ou nervosité, de Patricia Greenspan (1993, cité in Hills, 2005)) me semble pouvoir être facilement rabattu sur l'objet : c'est l'horizon d'attentes du spectateur, façonné par le paratexte de mise en marché, le bouche-à-oreille ou même une simple mention générique, qui le prédispose à un certain type d'anticipation et de nervosité (c'est bien à l'idée d'assister à un film qu'on est nerveux).

En définitive, on peut accepter la proposition de Hills comme quoi l'horreur n'est pas une machine à émotions, mais une « machine dialectique affects-émotions » (Hills, 2005, p.28) qui favorise le passage d'émotions en affects et vice-versa. La pragmatique des effets génériques permet de résoudre cette division par une dernière propriété : la *résonance*, qui caractérise l'effet au-delà de sa durée, selon sa portée sur la suite de l'expérience. Un effet qui se termine n'entraîne pas nécessairement la fin de l'émotion ou de l'affect qui y est associé, et ne suspend pas son empreinte dans l'esprit du sujet. Le monstre qui quitte le champ cinématographique n'entraîne pas la disparition de l'effet d'horreur, qui résonnera encore dans la scène suivante et

possiblement pour une bonne portion du film. Cette résonance sera constamment renouvelée par de plus petits effets subséquents qui, bien que non horrifiants en eux-mêmes, raviveront l'effet original. La résonance générique permet d'expliquer les notions « d'ambiance », car quelle qu'elle soit (mystérieuse, terrifiante, légère, etc.), une ambiance est toujours initiée par une manifestation formelle quelconque de l'objet : des ombrages prononcés, un plan d'ensemble de la ville de nuit et de ses bâtiments à l'architecture gothique, une musique entraînante, un homme à la cigarette dans un imperméable et un feutre, etc.

*Diablo* mobilise bien des effets d'horreur au niveau sémantique, mais va au-delà d'autres titres qui ne sont somme toute que des jeux d'action dans des décors ou avec des opposants inspirés de l'horreur, comme les séries *Devil May Cry* ou *Onimusha* (Capcom, 2001-2008)<sup>9</sup>. *Diablo* intègre plusieurs des éléments de la syntaxe du *survival*, mais qui sont en constante négociation avec la syntaxe du jeu d'action et de rôle. Les ennemis donnent de l'expérience et permettent au joueur de monter de niveau, mais ils sont en nombre fixe et les ressources premières ne sont donc pas renouvelables. Le jeu contient une bonne dose d'effets *gore*, mais ceux-ci ne sont jamais mis en scène de façon spectaculaire comme ce peut être le cas dans *Resident Evil*, le point de vue sur l'action restant toujours le même. Le rapport de forces oscille entre le déséquilibre au profit du joueur (dans les premiers niveaux) et celui au profit des opposants (lors des combats contre les *boss* et dans les derniers niveaux). Bien que l'avatar soit surpuissant comparativement aux monstres individuels, leur surnombre important implique un risque qu'à tout moment le joueur soit submergé par la horde. Pour éviter cela, le joueur doit appliquer des stratégies pour utiliser la topographie des lieux à son avantage afin de réduire la confrontation directe au maximum. En ce sens, les stratégies divergentes de *Diablo* et *Resident Evil* donnent lieu à d'importants recoupements dans l'expérience du joueur en produisant des effets similaires. Ceci nous force à prendre le contexte en considération et montre tout l'intérêt d'une approche pragmatique du genre, spécialement dans le cas du jeu vidéo.

## Remerciements

Je souhaite remercier le Conseil de Recherches en Sciences Humaines du Canada pour son soutien financier.

## Bibliographie

Altman, Rick (2006 [1999]). *Film/Genre*, Londres: British Film Institute.

Altman, Rick (1984). « A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre », *Cinema Journal*, vol.23, no.3 (printemps), University of Texas Press, p.6-18.

Apperley, Thomas (2006). « Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres », *Simulation Gaming*, no.37 (mars), p.6-23. Disponible en ligne: <<http://sag.sagepub.com/cgi/reprint/37/1/6.pdf>>.

- Carr, Diane, David Buckingham, Andrew Burn et Gareth Schott (2006). *Computer Games: Text, Narrative and Play*, Cambridge: Polity Press.
- Carroll, Noel (1990). *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*, New York & Londres: Routledge.
- Derrida, Jacques (1986 [1980]). « La loi du genre », *Parages*, Paris: Galilée, p.249-287
- Falardeau, Éric (2008). *Vers une exposition de la haine : gore, pornographie et fluides corporels*. Mémoire de maîtrise (non-publié) sous la direction de M. Garneau, Université de Montréal.
- Fowler, Alastair (1982). *Kinds of Literature: An Introduction to the Theory of Genres and Modes*, Cambridge: Harvard University Press.
- Greenspan, Patricia (1993). *Emotions And Reasons: An Inquiry Into Emotional Justification*, New York & Londres: Routledge, Chapman and Hall.
- Hills, Matt (2005). *The Pleasures of Horror*, Londres: Continuum.
- Järvinen, Aki (2008). « Chapter 14 : Game Genre Framework : Multiple Perspectives to Game Genres », *Games Without Frontiers : Theories and Methods for Game Studies and Design*. Thèse de doctorat (non-publiée) sous la direction de M. Lehtonen et F. Mäyrä, Tampere : Tampere University Press, p.304-333. Disponible en ligne: <http://acta.uta.fi/haekokoversio.php?id=11046>.
- Jauss, Hans Robert (1978). *Pour une esthétique de la réception*, Paris : Gallimard.
- Kawin, Bruce (1986). « Children of the Light », *Film Genre Reader* (sous la direction de B.K. Grant), Austin: University of Texas Press, p.236-257.
- Moine, Raphaëlle (2005 [2002]). *Les genres du cinéma*, Paris : Nathan.
- Neale, Steve (2000). *Genre and Hollywood*, New York & Londres: Routledge.
- Neale, Steve et Frank Krutnik (1990). « Gags, jokes, wisecracks, and comic events », *Popular Film and Television Comedy*, New York & Londres : Routledge, p.43-61.
- Odin, Roger (2000). *De la fiction*, Bruxelles : De Boeck Université.
- Romer, Jean-Claude (1986). « L'effet « gore » », *Mad Movies*, numéro 41 (mai).
- Rouyer, Philippe (1997). *Le cinéma gore : une esthétique du sang*, Paris : éditions du cerf.
- Rouyer, Philippe (1994). « L'art de la coupe et de la découpe dans les films d'horreur », *CinémAction*, no.72, p.127-131.

- Rouyer, Philippe (1989). « Corps à gore », *Positif*, no.337 (mars), p.51-53
- Schaeffer, Jean-Marie (1989). *Qu'est-ce qu'un genre littéraire?*, Paris: Seuil.
- Taylor, Laurie (2009). « Gothic Bloodlines in Survival Horror Gaming », *Horror Video Games : Essays on the Fusion of Fear and Play* (sous la direction de B. Perron), Jefferson : McFarland, p.46-61.
- Therrien, Carl (2009). « Games of Fear », *Horror Video Games : Essays on the Fusion of Fear and Play* (sous la direction de B. Perron), Jefferson : McFarland, p.26-45.
- Todorov, Tzvetan (1970). *Introduction à la littérature fantastique*, Paris: Seuil.
- Tudor, Andrew (1973). « Genre », *Theories of Film*, New York: Viking Press.
- Warshaw, Robert (1964 [1962]). *The Immediate Experience: Movies, Comics, Theatre and Other Aspects of Popular Culture*, New York: Atheneum.
- Weise, Matthew (2009). « The Rules of Horror », *Horror Video Games : Essays on the Fusion of Fear and Play* (sous la direction de B. Perron), Jefferson : McFarland, p.238-266.
- Wolf, Mark (2001). « Genre and the Video Game », *The Medium of the Video Game*, Austin : University of Texas Press, p.113-134.
- Wood, Robin (1978). « Return of the repressed », *Film Comment*, vol.14, no.4 (juillet-août), p.25-32.

### **Sources Web (consultées le 15 janvier 2010)**

*Destructoid*, « Miniboss Monday : The Butcher » :  
<http://www.destructoid.com/miniboss-monday-the-butcher-29903.phtml>

*Diablo Wiki*, entrée « The Butcher » :  
[http://diablo.wikia.com/wiki/The\\_Butcher](http://diablo.wikia.com/wiki/The_Butcher)

*Diablo Wiki*, entrée « Cutscene » :  
<http://diablo.wikia.com/wiki/Cutscene>

*GameKult*, entrée « Diablo » :  
<http://www.gamekult.com/tout/jeux/fiches/J000004545.html>

*GameSpot*, entrée « Diablo » :  
<http://www.gamespot.com/pc/rpg/diablo/index.html>

*IGN*, entrée « Diablo » :

<http://pc.ign.com/objects/001/001890.html>

Metacritic, entrée « Diablo » :

<http://www.metacritic.com/games/platforms/pc/diablo>

MobyGames, entrée « Resident Evil » :

<http://www.mobygames.com/game/playstation/resident-evil>

MobyGames, entrée « Diablo » :

<http://www.mobygames.com/game/diablo>

Wikipedia, entrée « Diablo » :

[http://en.wikipedia.org/wiki/Diablo\\_\(video\\_game\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Diablo_(video_game))

## **Ludographie**

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

*The Darkness* (Starbreeze Studios, 2007)

*Dead Space* (Electronic Arts, 2008)

*Devil May Cry* [série] (Capcom, 2001-2008).

*Diablo* (Blizzard North, 1996)

*Dungeons & Dragons* (Gary Gygax et Dave Arneson, 1974)

*Koudelka* (Sacnoth/Nautilus, 1999)

*The Legacy: Realm of Terror* (MicroProse, 1993)

*Onimusha* [série] (Capcom, 2001-2008).

*Parasite Eve* (Square, 1998)

*Resident Evil* (Capcom, 1996) (Japon : *Biohazard*)

*Resident Evil 2* (Capcom, 1998)

## **Médiagraphie**

*Alien* [film] (Ridley Scott, 1979)

*Frankenstein; Or, The Modern Prometheus* [roman] (Mary Shelley, 1818)

*Psycho* [roman] (Robert Bloch, 1959)

*Psycho* [film] (Alfred Hitchcock, 1960)

---

<sup>1</sup> Steve Neale et Frank Krutnik (1990) peuvent aussi être considérés comme des précurseurs de ce changement de

---

paradigme avec leur texte « *Gags, jokes, wisecracks, and comic events* », qui propose une typologie des effets comiques selon leur degré d'intégration au récit.

<sup>2</sup> Pour plus de détails sur l'approche structuraliste de Todorov et le genre du *survival horror*, voir Therrien, 2009, et particulièrement la section « Defining the Horror Genre », p.28-35.

<sup>3</sup> Largement répandu, le genre n'est pourtant pas dénué de problèmes définitionnels, d'extension, et de révisionnisme historique. Les textes de Laurie Taylor, Carl Therrien et Matthew Weise (2009) campent bien les nombreux points d'achoppement du genre.

<sup>4</sup> Je tiens d'abord à souligner que plusieurs des observations suivantes sur le *survival horror* sont nées lors des réunions du projet de recherche de Bernard Perron « De la peur fictionnelle à la peur vidéoludique : étude générique du jeu vidéo d'horreur ». Ces idées ne sont pas que les miennes, mais doivent leur existence au travail collaboratif de Simon Dor, Andréane Morin-Simard, Bernard Perron, Martin Picard, Guillaume Roux-Girard et Carl Therrien. Par ailleurs, il y aurait évidemment moult précisions à apporter à ces descriptions générales, mais pour des raisons de logistique d'espace, et puisque ce texte se veut davantage une introduction à la pragmatique des effets génériques qu'une tentative définitoire d'un genre donné, l'hypothèse devra en rester là pour le moment.

<sup>5</sup> Il est classé comme *Action/Role-Playing* par GameSpot (<http://www.gamespot.com/pc/rpg/diablo/index.html>), comme *Third-Person Action/Role-Playing Game* par Metacritic (<http://www.metacritic.com/games/platforms/pc/diablo>) et IGN (<http://pc.ign.com/objects/001/001890.html>). Chez MobyGames, c'est un *Action/Role-Playing* avec thème *Medieval/Fantasy* (<http://www.mobygames.com/game/diablo>), tandis que GameKult (<http://www.gamekult.com/tout/jeux/fiches/J000004545.html>) y va du même genre mais change le thème pour *Heroïc-Fantasy*. Enfin, l'entrée de *Diablo* sur Wikipedia ([http://en.wikipedia.org/wiki/Diablo\\_\(video\\_game\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Diablo_(video_game))) le décrit dans le texte comme un *Action Role-Playing Game* avec un thème « *dark fantasy* », et dans la fiche un peu plus bas, comme participant aux genres *Action role-playing game*, *dungeon crawler* et *hack and slash*.

<sup>6</sup> Elle peut être facilement visionnée en ligne, par exemple en cherchant sur *YouTube*, mais aussi sur la page dédiée aux cinématiques de la série *Diablo* sur la *Diablo Wiki*: <http://diablo.wikia.com/wiki/Cutscene>.

<sup>7</sup> Voir entre autres les commentaires laissés par *ZealousD*, *SP420*, et *Otsegowupiwupi*.

<sup>8</sup> Le site *Diablo Wiki* présente une analyse juste du monstre: « For players possessing very low character levels, the Butcher is an extremely difficult creature to kill. He will relentlessly pursue a player and attempt to force him/her into close-quarter hand-to-hand combat, savagely hacking away with his cleaver - which usually ends with the player's sudden death. Most Diablo players resort to cunning tactics to bring the Butcher down - or simply ignore him and come back for him when they have significantly upgraded their character levels. » ([http://diablo.wikia.com/wiki/The\\_Butcher](http://diablo.wikia.com/wiki/The_Butcher))

<sup>9</sup> Dans la logique de la pragmatique des effets génériques, on dira que ces jeux présentent des effets d'horreur à faible densité et avec une résonance nulle ou quasi-nulle, et inversement pour les effets d'action.