

Université de Montréal

La représentation du métro dans le jeu vidéo d'horreur : désorientation, angoisse et
terreur

par
Frédéric Maheux

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

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

Avril 2014

© Frédéric Maheux, 2014

Université de Montréal
Faculté des études supérieures

Ce mémoire intitulé :
La représentation du métro dans le jeu vidéo d'horreur : désorientation, angoisse et
terreur

Présenté par
Frédéric Maheux

a été évalué par un jury composé des personnes suivantes :

Carl Therrien

Président-rapporteur

Bernard Perron

Directeur de recherche

Richard Bégin

Membre du jury

Résumé

Ce mémoire s'intéresse à la spatialité du jeu vidéo et à l'adaptation vidéoludique de lieux réels. Il se concentre sur un lieu précis, le métro, et sur sa représentation dans le genre de l'horreur. Cette recherche comprend trois niveaux d'adaptation du lieu et de création spatiale, soit l'adaptation systémique, l'adaptation sociohistorique et finalement l'adaptation technologique. À partir d'exemples de jeux comparés aux réalités concrètes du métro, ces trois niveaux d'adaptation sont analysés afin d'explorer à la fois les impacts du lieu virtuel sur l'expérience de jeu et les influences externes qui guident la conception vidéoludique.

Mots-clés

Jeu vidéo, horreur, conception spatiale, production de l'espace, urbanisme.

Abstract

This master thesis studies video games' spatiality and the ludic adaptation of real locations. It focuses on one specific location, the subway, and on its representation in the horror genre. The research is structured by three levels of adaptation : systemic, sociohistorical and technological. Based on examples of games compared with the reality of the subway, those three levels of adaptation enable at once an exploration of the impact of the virtual location on the gaming experience and of the external influences on the game design.

Keywords

Video game, horror, spatial conception, production of space, urbanism.

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES.....	v
REMERCIEMENTS	vi
INTRODUCTION.....	1
Chapitre 1	
Adaptation spatiale: détournement vidéoludique du métro	5
Introduction	5
1.1 - Typologie des adaptations spatiales du métro	7
1.1.1 - Du rail au trajet idéal : progresser dans le <i>survival horror</i>	8
1.1.2 - Le métro comme labyrinthe	13
1.1.3 - Le métro comme arène.....	16
1.1.4 - Détournement de la fonction du lieu comme source de terreur	21
1.2 - Perdre ses repères : comment le jeu vidéo permet de s'orienter.....	25
1.2.1 - La carte.....	27
1.2.2 - Le radar	32
1.2.3 – Entre tactique et stratégie : rapport de force entre joueur et concepteur.....	35
1.3 – La distance, vecteur d'intensité.....	38
1.3.1 - Dilatation architecturale : l'escalier mécanique de <i>Silent Hill 4</i>	40
1.3.2 - Détours du trajet : le périple de <i>Metro 2033</i>	44
Conclusion.....	47
Chapitre 2	
Adaptation sochiohistorique: détournement de l'imaginaire collectif	49
Introduction	49
2.1 - Le métro, un non-lieu?.....	51
2.1.1 - Conventions sociales.....	54
2.1.2 - Suicides	58
2.2 - Adaptation historique.....	61
2.2.1 - Le métro comme oracle d'un monde révolu	63

2.2.2 - Les ruines : détournement des fonctions de l'espace.....	67
2.3 - Adaptation phobique.....	70
2.3.1 - Claustrophobie.....	72
2.3.2 - Agoraphobie.....	77
Conclusion.....	81
Chapitre 3	
Adaptation technologique : détournement d'un contrôle dissimulé	83
Introduction	83
3.1 - La production de l'espace; de la pratique à la représentation.....	84
3.1.1 - Dépendances systémiques du métro	87
3.1.2 - Risques et sûreté du métro	89
3.2 - Les mesures de sécurité spatiales, point de rencontre de l'architecture et la criminologie	93
3.2.1 - Comparaison entre le métro de Washington et la station Hazel Street (<i>Silent Hill 3</i>).....	97
3.3 - De l'antiterrorisme au divertissement.....	100
3.3.1 - Corporalisation de l'attentat terroriste : du gaz sarin à la monstruosité biochimique.....	102
3.3.2 - Complexe militaro-divertissement : l'effacement de l'horreur	107
Conclusion.....	110
CONCLUSION	112
ANNEXE 1	116
BIBLIOGRAPHIE	117
LUDOGRAPHIE	126
FILMOGRAPHIE	129

LISTE DES FIGURES

Fig. 1 Écran d'évaluation finale de *Resident Evil 2*

Fig. 2 Le mannequin ensanglanté qui attend le joueur lors de son retour dans le métro de *Silent Hill 4*

Fig. 3 La porte rouge de la station Hazel Street dans *Silent Hill 3*

Fig. 4 Le *insane cancer* qui bloque Heather dans le dernier wagon du métro de *Silent Hill 3*

Fig. 5 La carte du métro de *Silent Hill 3* est marquée à mesure que le joueur explore le lieu

Fig. 6 L'interminable escalier mécanique de *Silent Hill 4*

Fig. 7 La carte de *Metro 2033* introduit chaque chapitre du jeu

Fig. 8 Graffitis dans le métro de *Silent Hill 3*

Fig. 9 Métro fantôme dans *Metro 2033*

Fig. 10 La mutation finale de William Birkin avance progressivement vers Leon dans *Resident Evil 2*

Fig. 11 Le plafond du métro s'écroule dans *Disaster Report*

Fig. 12 La créature de *Hellnight*

REMERCIEMENTS

Merci à mon père de m'avoir introduit à l'univers des jeux vidéo (Final Fantasy et quatre mages noirs). Merci à ma mère d'avoir, enfant, limité mes temps de jeu et m'avoir introduit (malgré elle peut-être) à la littérature d'épouvante.

Merci à ma femme et meilleure amie, Nadia, qui m'a encouragé à entreprendre la maîtrise et qui m'a poussé à persévérer.

Mais surtout, merci à Bernard Perron de m'avoir accompagné avant même le début et jusqu'à la fin. Merci pour ta confiance. Même si les années passées n'ont pas été faciles, ton humour et ta rigueur ont toujours été indéfectibles.

Finalement, un grand merci à tous mes amis et frères d'armes.

INTRODUCTION

Plus de quinze ans de théorie vidéoludique ont démontré l'infinie complexité de ce médium. Cette insondabilité est entre autres la conséquence de la conjugaison d'éléments techniques et artistiques qui composent le jeu vidéo: conception sonore, musique, design graphique, architecture, interactivité, intelligence artificielle, etc. Ceci est sans compter les problématiques socioculturelles, politiques et économiques que ce médium soulève, allant des analyses féministes chez Helen W. Kennedy (2002) à l'ethnologie pour Helen Thornham (2011). Il est, hors de tout doute, un objet académique qui mérite d'être étudié.

Cependant, tous ne sont pas d'accord pour affirmer que le jeu vidéo est une forme d'art. Son interactivité, ou sa jouabilité, qualité intrinsèque qui distingue ce médium des autres, serait l'argument contre ce statut. C'est du moins l'opinion que supportait le critique Roger Ebert dans un billet de blogue intitulé *Video games can never be art* :

One obvious difference between art and games is that you can win a game. It has rules, points, objectives, and an outcome. Santiago might cite a immersive game without points or rules, but I would say then it ceases to be a game and becomes a representation of a story, a novel, a play, dance, a film. Those are things you cannot win; you can only experience them (2010).

Cette position, supportée par des concepteurs aussi célèbres que Hideo Kojima (Gibson 2006), a généré une forte réaction autant du côté des partisans que des détracteurs : le billet d'Ebert a reçu plus de 4900 commentaires. La place du jeu vidéo dans le spectre culturel demeure floue et le débat n'est pas près d'être résolu, s'il peut même l'être. Cette difficulté est doublée par toute la structure industrielle et publicitaire qui englobe sa production.

Mais pour certains penseurs du jeu vidéo, ce n'est pas l'interactivité qui serait son élément distinctif. Ce serait plutôt la spatialité. Espen Aarseth entame ainsi son essai séminal *Allegories of Space* : « The defining element in computer games is spatiality. Computer games are essentially concerned with spatial representation and negotiation, and therefore the classification of a computer game can be based on how it represents or, perhaps, implement space » ([2000] 2007, p. 44). Pour Aarseth, le jeu vidéo offre la possibilité unique de produire et d'inventer des espaces gérés par leurs propres règles. Ces dernières constituent les conditions d'exploration et mènent à l'interactivité qui, à son tour, provient des exigences du lieu virtuel. Cette position est également partagée par Geoff King et Tanya Krzywinska : «The production of a compelling game world, in three dimensional graphics, often appears to be privileged over dimensions such as both narrative and gameplay (2002, p. 29) ».

Il est difficile de s'opposer à l'importance de la spatialité dans le jeu vidéo. Dès *Spacewar* (Massachusetts Institute of Technology, 1962), considéré comme le premier jeu vidéo, nous retrouvons un espace délimité qui est directement lié aux règles du jeu. Sans écarter la notion d'interactivité, nous proposons dans ce mémoire d'aborder la question du jeu vidéo à partir de la spatialité et des représentations de l'espace et des lieux. Notre hypothèse veut que les espaces virtuels du jeu vidéo ont le potentiel d'offrir une expérience artistique. Pour ce faire, notre analyse ne concernera pas le médium vidéoludique dans son ensemble. Nous traiterons plus précisément des lieux réels reproduits dans le cadre d'un jeu. Par le fait même, nous désirons démontrer comment l'adaptation de lieux réels affecte tous les autres éléments de conception du jeu vidéo, que ce soit au niveau de la jouabilité, du récit ou de la représentation de problématiques socioculturelles.

Nous tenons à considérer la réalité des lieux et les mettre en relation avec ses équivalents virtuels. Or, il serait impossible dans l'optique de ce mémoire d'analyser la représentation de tous les types de lieu. Un centre commercial ou un aéroport ne sont pas conçus à partir des mêmes préoccupations. Conséquemment, nous nous attarderons à un corpus vidéoludique très précis : le métro dans le jeu vidéo d'horreur.

Le choix du métro comme objet d'analyse est intimement lié à son importance dans les milieux urbains. Un métro abrite un système de transport dans une architecture technologique où l'on retrouve des commerces, des aires d'attente et des zones de sécurité. Il s'agit d'une infrastructure dont la complexité n'égale que son absolue nécessité dans les villes qui en sont dotées : Montréal, New York, Londres, etc. Elle fait partie du quotidien d'un pourcentage important de citoyens. Elle a aussi la particularité d'être souterraine. Cet aspect chthonien la rend d'autant plus intéressant au niveau symbolique. Pour Henri Lefebvre, « Le Trou a un sens profond ! Ce trou relie la cité, l'espace au-dessous du sol, la lumière, le terroir et le territoire aux espaces souterrains, cachés et clandestins, ceux de la fécondité et de la mort, du commencement et de la fin, de la naissance et des funérailles ([1974] 2000, p. 280) ». Puisque le métro est un trou des plus sophistiqués, il nous apparaît riche en éléments d'analyse pour notre recherche.

Ces mêmes qualités prennent d'autant plus d'importance de sens dans le contexte de l'horreur. Comme nous le constaterons au fil de notre réflexion, le métro a été représenté dans de nombreux films, œuvres littéraires et jeux vidéo qui se positionnent sous ce genre. Malgré les efforts des administrateurs et agents de marketing, le métro n'est pas à l'abri de certaines réalités qui en font un lieu terrifiant : les suicides, les pannes d'électricité, les agressions ou le terrorisme. Ces craintes peuvent, selon nous, être exacerbées dans le jeu vidéo qui les intègre à sa conception spatiale. C'est d'ailleurs ce qu'affirme Henry Jenkins pour qui ce médium est optimal pour la mise en scène du genre :

When game designers draw story elements from existing film or literary genres, they are most apt to tap those genres - fantasy, adventure, science fiction, horror, war - which are most invested in world-making and spatial storytelling. Games, in turn, may more fully realize the spatiality of these stories, giving a much more immersive and compelling representation of their narrative worlds (2004, p. 122).

Dans cette optique, les sentiments liés au genre de l'horreur, de l'angoisse au dégoût en passant par la terreur, seraient communiqués dans l'espace lorsqu'il s'agit du jeu vidéo.

Celle-ci est pour nous son élément réellement distinctif qui lui permet d'offrir une expérience artistique de l'espace. Nous tenterons de confirmer cette hypothèse à partir de trois niveaux d'analyse de la conception spatiale du métro vidéoludique.

Le premier chapitre concernera le détournement du métro dans le jeu vidéo à des fins systémiques. Si l'exploration de l'espace virtuel nécessite un régime de règles, les lieux doivent être adaptés afin de proposer aux joueurs une interactivité fonctionnelle, autrement dit une jouabilité. Nous verrons donc comment le métro et ses représentations sont modifiés pour répondre à ces besoins. La structure spatiale, les interfaces et la manipulation des distances seront abordées.

Le deuxième chapitre s'attardera aux questions sociohistoriques. Nous tenterons de démontrer que l'imaginaire collectif des passagers est exploité dans le jeu vidéo d'horreur. Cet imaginaire se construit à partir des événements historiques du métro et des réalités humaines derrière son utilisation. La raison sociale du métro, les conventions et éthiques des passagers, le suicide et les phobies liées à la structure souterraine seront comparés aux représentations vidéoludiques de ce lieu.

Finalement, le troisième chapitre s'intéressera aux technologies du métro. Le terme « technologie » implique non seulement les aspects mécaniques, mais toutes les préoccupations scientifiques derrière la conception et la maintenance de ce lieu. Les besoins énergétiques, la sécurité, l'architecture, la prévention du crime et les mesures antiterroristes seront considérés afin de démontrer que le jeu vidéo d'horreur détourne ces éléments pour servir sa mise en scène.

Nous nous concentrerons donc sur un lieu précis dans un genre défini. Nous voulons déceler comment chaque facette d'un lieu peut être utilisée afin d'en créer un équivalent vidéoludique. Pour ce faire, nous puiserons dans un bassin de connaissance allant de disciplines aussi diverses que la criminologie et la climatologie, mais également la philosophie et les études cinématographiques. Cet exercice vise, en définitive, à illustrer toute la complexité de la conception spatiale vidéoludique.

Chapitre 1

Adaptation spatiale: détournement vidéoludique du métro

Douglas : Where are you going?
Heather: I'm taking the subway home.
Douglas: What should I do?
Heather: Hell if I know.

Silent Hill 3
 (Team Silent, 2003)

INTRODUCTION

L'avènement de technologies permettant la création et l'exploration d'univers virtuels tridimensionnels a instigué une révolution dans la manière de concevoir les jeux. Ces possibilités ont soulevé plusieurs problématiques qui n'avaient pas à être considérées pour les espaces 2D, souvent minimalistes ou abstraits. En introduction à son *Video Game Spaces*, Michael Nitsche définit ainsi quelques-unes des nouvelles préoccupations apportées par le 3D:

Once the game world expanded into 3D, the precision of the represented space became the basis of many more game formats. Collisions, spatial relations of bodies to each other, audiovisual representations of the environment, interaction with objects in the world and with the world itself – all necessarily highlight the spatial qualities of the game (2008, p. 19).

Un univers virtuel ne se résume donc pas à une arène où l'on combat des créatures monstrueuses ou des terroristes. Lorsque conjugués, les éléments de réflexion apportés par Nitsche impliquent que l'espace créé est ce qui produit l'expérience émotionnelle et ludique du joueur. Ceci est d'autant plus vrai pour le jeu vidéo d'horreur. En effet, c'est par et dans l'espace virtuel que les concepteurs positionnent ce qui permettra d'évoquer la peur ou l'angoisse. Ces sentiments seront ressentis par le joueur qui, habituellement, en sait toujours moins du jeu que celui qui l'a conçu : « A popular game design device is to

give players some information about their surroundings, while leaving a lot out » (Rouse III 2009, p. 18). Que le joueur se perde dans la station hantée de Hazel Street de *Silent Hill 3* ou dans les tunnels décrépits de *Metro 2033* (4A Games, 2010), il vivra une expérience horrifiante dans un espace qui a été inventé afin de volontairement générer cet effet.

C'est une des raisons pourquoi l'objet de notre étude de la spatialité du jeu vidéo sera le métro. Si le jeu vidéo a déjà été comparé à une montagne russe ou un centre commercial (Triclot 2012, p. 224) il partage également plusieurs caractéristiques avec le métro. Tous deux sont des structures complexes régies par des règles qui en assurent le fonctionnement et l'utilisation par, dans un cas, un passager et, dans l'autre, par un joueur. Si un réseau de métro est régulé par des fréquences, un péage et une stratégie de surveillance, un jeu vidéo l'est par le positionnement d'éléments antagonistes, les actions disponibles aux joueurs et une économie de ressources. Les modalités des deux systèmes sont également inféodées à une conception spatiale et architecturale. Les mécanismes doivent, bien sûr, répondre aux besoins de déplacement, de progression et d'exploration de celui qui les utilise.

Ce premier chapitre servira à définir le premier degré d'adaptation du lieu, c'est-à-dire dans le jeu vidéo même. Avant de considérer la sphère sociohistorique et technologique du métro, nous devons avant tout observer comment le jeu vidéo détourne le lieu pour des raisons médiumniques. Sans prétendre à une analyse exhaustive de toutes les possibilités spatiales du jeu vidéo, nous allons réfléchir à trois éléments qui nous semblent importants afin de bien aborder cet objet. En premier lieu, nous décortiquerons les différents types d'espace vidéoludique définis par Michael Nitsche : le rail, le labyrinthe et l'arène. Nous aborderons ensuite deux interfaces qui permettent au joueur de s'orienter et de maîtriser l'espace virtuel, soit la carte et le radar. Finalement, nous considérerons la distance comme vecteur d'intensité de l'expérience de jeu.

1.1 - Typologie des adaptations spatiales du métro

Michael Nitsche propose dans *Video Game Spaces* une typologie des espaces virtuels 3D. Il en définit quatre principaux : le labyrinthe, le rail, le circuit et l'arène. Bien qu'elles puissent s'enchâsser et se conjuguer, il s'agit des structures les plus fréquentes du jeu vidéo. Comme nous le verrons au fil de ce chapitre, le métro de *Silent Hill 3* en est un exemple probant. La station agit en tant que labyrinthe et les wagons de métro, en tant qu'arène. Dans les deux sections, les concepteurs pratiquent une réduction du lieu afin de l'adapter aux besoins du médium, plus particulièrement à ses règles. Cette opération de réduction est selon Espen Aarseth la caractéristique principale du jeu vidéo :

I will posit spatial representation in computer games as a reductive operation leading to a representation of space that is not in itself spatial, but symbolic and rule-based. The nature of space is not revealed in this operation, and the resulting product, while fabricating a spatial representation, in fact uses the reductions as a means to achieve the object of gameplay, since the difference between the spatial representation and real space is what makes gameplay-by-automatic-rules possible. In real space, there would be no automatic rules, only social rules and physical laws ([2000] 2007, p. 45).

La typologie proposée par Nitsche peut ainsi être considérée comme une forme de cette « réduction symbolique et basée sur des règles » que décrit Aarseth. La structure met en évidence les règles du jeu. Une arène oblige le joueur à combattre. Un labyrinthe implique une sortie à découvrir.

L'exercice de réduction, dans le cas du métro, est d'autant plus intéressant car il s'agit d'un espace dirigé par des règles d'utilisation et de pratique sociale. Son fonctionnement dépend de mesures restrictives et d'une surveillance constante. Une fois adapté pour le jeu vidéo, ce lieu est généralement représenté comme abandonné de tout ce qui le rend sécuritaire. Dénué de ses règles, le métro devient menaçant. Cet espace fermé, souterrain et à l'architecture angulaire en fait également un lieu idéal pour un jeu vidéo

d'horreur. Idéal, car il est facile à modifier selon les structures spatiales prédominantes du médium vidéoludique; le labyrinthe, l'arène et le rail.

1.1.1 - Du rail au trajet idéal : progresser dans le *survival horror*

Si on emploie le verbe « entrer » pour signifier l'acte de s'introduire dans un lieu tel qu'une église ou une résidence, ce sont les verbes « utiliser » et « prendre » qui prévalent dans le cas du métro. Avant tout un moyen de transport, ce dernier doit être fonctionnel. On accède à une station de métro pour se rendre à une autre. La qualité de ce système dépend essentiellement de son efficacité, mais également de règles que le voyageur doit respecter : le passage doit être payé, certaines sections du métro sont interdites d'accès et l'utilisation injustifiée des dispositifs de sécurité est punie d'une amende.

Le jeu vidéo est lui aussi régulé par un système de règles. Dans le genre qui nous intéresse, l'horreur (et par extension le jeu d'aventure), le joueur doit suivre ces règles et accomplir certains gestes afin de pouvoir avancer. Elles structurent le jeu et servent à définir le type d'expérience offerte. Jesper Juul propose d'ailleurs deux structures vidéoludiques principales; l'émergence et la progression. Si l'émergence résulte de la « combinaison de quelques règles qui permettent plusieurs variations de jeu » (2002, notre traduction), la progression (propre au jeu d'aventure) se déploie par la série d'actions à effectuer :

Progression is the historically newer structure that entered the computer game through the adventure genre. In progression games, the player has to perform a predefined set of actions in order to complete the game. [...] This leads to the infamous experience of playing a game “on a rail”, i.e. where the work of the player is simply to perform the correct pre-defined moves in order to advance the game. Progression games have walkthroughs, specifying all the actions needed to complete the game (Juul, 2002).

Le *survival horror*, par exemple, se distingue d'un jeu d'aventure classique tel que *The Secret of Monkey Island* (Luscasfilm Games, 1990) en ce sens où il ne suffit pas d'accomplir des actions dans le bon ordre afin de compléter le jeu. Le joueur doit aussi combattre des monstres et gérer ses ressources. Selon Bernard Perron, le *survival horror* propose deux schémas principaux. Le premier, « faire face au monstre », sera abordé plus loin lors de l'analyse de l'arène. Le second est « d'accéder au prochain lieu »:

Another important gameplay schema (related to the adventure games) is “getting to the next place”: you get to a place, carefully look around, discover or receive [...] information (a clue, an item) about another place you need to go and find your way to this other place by getting over obstacles. In survival horror game, you'll replay those gameplay scripts until your avatar escapes the isolated place where he ended up to start off with (2006, p. 67).

L'action de *Silent Hill 3* débute dans un centre d'achat, se poursuit dans une station de métro (Hazel Street), un passage souterrain, un bloc appartement, un hôpital, un parc d'attractions pour finalement se terminer dans une église. Chaque lieu est un casse-tête spatial que le joueur doit explorer et résoudre afin de pouvoir le quitter. Il y affronte des créatures de plus en plus difficiles à abattre et doit trouver des munitions, armes et items de guérison qui assureront sa survie. Mais cet aspect du *survival horror* n'est pas ce qui permet la progression. C'est l'acquisition de clés et la découverte des portes où les utiliser qui lui permettront d'accéder au prochain lieu. Si ces deux schémas distinguent le *survival horror* du jeu d'aventure, il reste tout de même lié à une expérience dirigée, « on a rail » pour reprendre l'expression de Jesper Juul. Mais selon Michael Nitsche, le fait que la progression soit limitée et contrôlée ne cause pas nécessairement une perte du sentiment d'exploration :

But games have adopted the metaphor of the track also in other form. [...] The world might appear to be accessible but can be navigated only in the confines of a very limited set track. Because this track's layout might not be clear initially to the player, this kind of approach

includes an element of discovery. It is a guided journey along which the individual points are important (2008, p. 174-175).

En effet, devoir accomplir une série d'actions à des points précis dans l'espace virtuel ne veut pas dire que la séquence est évidente aux yeux du joueur. C'est à lui de découvrir les étapes nécessaires pour progresser. Contrairement aux jeux de type *rail shooters* tels que *House of the Dead* (Sega, 1997) et *Dead Space: Extraction* (Eurocom Developments et Visceral Games, 2009), où le joueur doit tirer sur des cibles selon un déplacement spatial prédéfini, le *survival horror* permet au joueur de s'égarer, de sauter des étapes et d'affronter les monstres à sa guise. La progression dépend non pas des réflexes du joueur, soit tirer rapidement sur les ennemis qui apparaissent à l'écran avant qu'ils puissent attaquer, mais sur l'accession à des points spécifiques : trouver la clé, déverrouiller la bonne porte et lire les documents qui l'aideront à résoudre les énigmes.



Fig. 1 Écran d'évaluation finale de *Resident Evil 2* (Capcom, 1998)

Contrairement au *rail shooter*, le joueur peut prendre son temps dans le *survival horror*. Mais la rapidité d'exécution n'en est pas moins encouragée. On retrouve dans ce genre une tradition d'écran d'évaluation à la fin du jeu. Le premier *Resident Evil 1* (Capcom, 1996) indiquent en fin de partie le temps de complétion et le nombre de sauvegardes. À partir de *Resident Evil 2*, une note est accordée à ces statistiques. Cette évaluation se complexifie avec l'arrivée de *Silent Hill* (Team Silent, 1999) qui intègre plusieurs autres données : la distance parcourue, le nombre d'items collectés, les ennemis abattus, etc. Le jeu incite ainsi le joueur à le compléter de nouveau afin d'obtenir une

meilleure évaluation, chose possible grâce à la connaissance a posteriori du trajet. Par le fait même, le jeu indique qu'il y a un niveau parfait de jeu à atteindre. C'est ce que souligne Jesper Juul dans son article *Games Telling Stories*. Juul y présente un tableau comparatif entre la narration dans les médias traditionnels et celle vidéoludique. La séquence des événements se traduisaient en « Selected events as events or simulations » ou « Ideal sequence of events that the player has to actualise by mastering the simulations ». En note de bas de page, il ajoute: « The ideal sequence is much harder to actualise than the numerous non-ideal sequences – this is what makes it a game » (2001). En abordant le jeu afin de répondre à une évaluation, le joueur n'est plus dans une position où il explore l'inconnu, mais plutôt dans celle d'une performance¹. Il est ainsi invité à découvrir ce que nous pouvons appeler le « trajet idéal ».



Fig. 2 Le mannequin ensanglanté qui attend le joueur lors de son retour dans le métro de *Silent Hill 4*

Ce trajet idéal est, d'une certaine façon, le squelette autour duquel se déploie le jeu. S'il est une restriction et une condition absolue de progression, il aide à valider l'espace s'il est conjugué intelligemment au lieu représenté (Nitsche 2008, p. 176). Le métro, qui est par lui-même un système basé sur des règles, devient donc une prémisse très intéressante pour la création d'un univers vidéoludique terrifiant. Dans *Silent Hill 4* :

¹ On peut d'ailleurs penser aux communautés de *speedrunners*, qui partagent en ligne leurs parties complétées le plus rapidement possible et qui se challengent autour de certains jeux.

The Room (Team Silent, 2004), l'exploration d'un métro cauchemardesque est limitée par un tourniquet qui ne peut être déverrouillé que par une pièce de monnaie. Le personnage-joueur est accompagné d'un autre personnage qui doit être sauvé, Cynthia. Cette dernière, prise de nausée, se réfugie dans la salle de bain des femmes. Continuer à explorer l'espace afin de trouver la pièce est un exercice vain. Le joueur doit plutôt entrer dans la salle de bain et découvrir que Cynthia est soudainement disparue. Un orifice géant orne également un des murs de cette pièce. Ce trou lui permettra de retourner à l'appartement du protagoniste, espace isolé du monde extérieur. En revenant dans le métro par cette ouverture, il se retrouve au centre de la salle de bain et fait face à un mannequin ensanglanté décoré de la pièce nécessaire pour activer le tourniquet. L'étrangeté et le macabre de la situation, mêlés à l'angoisse d'un métro habité par des créatures monstrueuses, restent intégrés aux mécanismes et aux fonctionnements du métro. La réalité du lieu et le fantastique sont conjugués afin de créer une expérience terrifiante. Ewan Kirkland souligne comment la limitation des possibilités du joueur par le rail, ici compris comme le trajet obligatoire que doit suivre le joueur pour progresser, appuie l'effet du fantastique :

Play in survival horror involves playing along. [...] As Carr (2006) and Krzywinska (2002) suggest the lack of interactivity which comes with a sense of linearity and pre-determination fortifies the generic impact, the single pathway enhances fear and tension, just as the inability to significantly impact upon events intensifies the impression of supernatural forces orchestrating the game universe (2009, p. 76).

Les espaces du *survival horror* ne se limitent évidemment pas à une série de corridors linéaires que le joueur traverse avant d'atteindre une autre série de corridors. Autour de ce trajet se déploient des culs de sacs, des pièges, des annexes, des pièces verrouillées, des détours et des monstres à combattre ou à fuir. Autrement dit, les trajets idéaux du *survival horror* s'étalent en d'autres formes spatiales afin que le joueur se perde. Nous retrouvons deux structures principales qui englobent le trajet idéal : le labyrinthe et l'arène. Ces deux types de structure, lorsqu'elles maximisent les réalités derrière le lieu émulé par le jeu, ajoutent grandement à l'expérience d'immersion et de terreur. Nous

verrons comment elles sont utilisées dans la représentation vidéoludique du métro.

1.1.2 - Le métro comme labyrinthe

D'Appolodore à Borges et Robbe-Grillet, le labyrinthe est une configuration spatiale qui traverse l'imaginaire et l'architecture de la culture occidentale. Pour Henri Lefebvre, il s'agit « d'abord d'une construction militaire et politique, destinée à égarer les ennemis dans un dédale inextricable » ([1974] 2000, p. 270). Cette définition s'applique tout à fait au jeu vidéo, surtout d'horreur, où le joueur se perd dans un univers conçu contre lui. C'est ce que Kurt D. Squire et Henry Jenkins nomment « contested spaces » en utilisant *Pac-Man* (1980, Namco) comme exemple primitif :

Stripped to their simplest elements, the earliest digital games consisted of little more than contested spaces. Picture Pac-Man gobbling his way through a simple maze and trying to avoid getting caught by ghosts. As game technology improves, the potential for creating complex and compelling spaces seems unlimited (2003, p. 65).

Mais le labyrinthe est aussi intrinsèquement ludique. Celui qui y entre accepte de jouer le jeu et de se perdre dans une structure isolée du reste du monde. Il accepte le défi d'en trouver la sortie. Il n'est donc pas étonnant, si le jeu vidéo est un médium avant tout spatial², que le labyrinthe soit répandu dans les jeux vidéo. Janet Murray établit ainsi la relation entre l'imaginaire littéraire que la figure du labyrinthe inspire et sa pertinence pour le jeu vidéo:

The adventure maze embodies a classic fairytale narrative of danger and salvation. Its lasting appeal as both a story and a game pattern derives from the melding of a cognitive problem finding the path with an

² Dans son essai *Game Design as Narrative Architecture*, Henry Jenkins poursuit plusieurs amorces de réflexions de ses collègues, dont Jesper Juul et Markku Eskelinen, pour appuyer cette position : « Game designers don't simply tell stories; they design worlds and sculpt spaces. It is no accident, for example, that game design documents have historically been more interested in issues of level design than plotting or character motivation (2004, p. 121).

emotionally symbolic pattern facing what is frightening and unknown. [...] Whether an adventure maze is simple or complex, it is particularly suited to the digital environment because the story is tied to the navigation of space (1997, p. 130).

Puisque la « navigation de l'espace » est l'activité principale du joueur, surtout dans l'expérience vidéoludique du *survival horror*, le labyrinthe peut devenir un mécanisme de progression du récit. Le mot trajet, par sa définition, est un parcours entre plusieurs points. Dans la structure spatiale du jeu vidéo, c'est à partir de ces points que le joueur découvre non seulement une clé ou un indice, mais également des éléments de récits. *Metro 2033* en est un bon exemple. Sans être un *survival horror* à proprement dit, ce jeu emprunte de nombreux effets ponctuels d'horreur : hallucinations, attaques-surprises par des mutants et présence d'entités fantomatiques. Dans le métro postapocalyptique de Moscou, le joueur doit progresser de station en station. Chaque station devient un labyrinthe à élucider afin d'atteindre la prochaine. Le jeu est ponctué de scènes non interactives qui dévoilent peu à peu le mystère derrière les créatures qui menacent les rares survivants. Afin de connaître l'origine des « forces perturbatrices », le joueur doit résoudre le labyrinthe.



Fig. 3 La porte rouge de la station Hazel Street dans *Silent Hill 3*

Mais un jeu vidéo peut être un labyrinthe sans en émuler l'architecture. À partir de notre réflexion du trajet idéal, nous pouvons proposer que le labyrinthe agit comme une structure qui enveloppe ce trajet et dont la complexité dépend de la volonté de dissimuler celui-ci. La carte de la station Hazel Street dans *Silent Hill 3* laisse, de prime abord, croire que la sortie sera facile à découvrir. Pourtant, le fait que certains accès soient bloqués et que des séquences doivent être déclenchées rend la traversée en ce lieu laborieuse. Afin de provoquer l'arrivée du train qui lui permettra de quitter la station de métro, le joueur doit se jeter sur la voie et accéder à une porte illuminée en rouge située au début d'un sombre tunnel. La porte est cependant verrouillée, et la sirène du métro se fait entendre. Le joueur doit rapidement retourner sur le quai. S'il réussit cette séquence, la porte d'un des wagons s'ouvre et il peut procéder à la prochaine section. Autrement, il se fait frapper et doit recommencer le jeu à partir du dernier point de sauvegarde. Pour se rendre à cette section, de nombreuses clés, dont la carte même du métro, doivent être repérées, exercice qui exige plusieurs allers et retours. Selon Michael Nitsche, les déambulations nécessaires afin de trouver le rail sont, en soi, une forme de labyrinthe généré par le joueur :

Labyrinths emerge not only as structures that form one typical form of game levels, but also as results of the exploration of virtual space. The virtual journeys of players criss-crossing the available space can be interpreted as the creation process of a labyrinth of experienced locations. Their movements form a spatial practice, and this practice leads to a labyrinthine space (2008, p. 183).

Cette « pratique spatiale » génère non seulement le labyrinthe, mais permet également d'intégrer des effets ponctuels d'horreur qui influenceront l'expérience du joueur. La séquence de la porte rouge dans *Silent Hill 3* le démontre bien. Elle est une figure que n'importe quel joueur chevronné reconnaîtra cognitivement comme étant une sortie. Il se retrouve manipulé et poussé vers ce piège, quoique inévitable afin de progresser. Elle pourrait être un exemple du récit enchâssé (ou *embedded narrative*) de Jenkins. Contrairement à une structure émergente, où des événements surviennent à partir des règles du jeu qui gouvernent l'interaction (Salen, Zimmerman 2004, p. 383), le récit

« enchâssé » est « pre-structured but embedded within the mise-en-scene awaiting discovery » (Jenkins 2007, p. 58). La porte rouge existe dans l'espace, attend d'être découverte et est nécessaire à la progression. Mais elle se distingue du fait qu'elle n'apporte aucune information qui permet au joueur d'élucider le mystère du récit ou de la hantise du métro. Le joueur apprendra cependant que cet environnement est imprévisible, qu'il a été trompé et risque d'être trompé à nouveau. En ce sens, les concepteurs se révèlent ici au joueur comme la « force perturbatrice » qui décident quand et où le fantastique se manifeste dans l'espace qu'ils ont construit. Selon Ewan Kirkland, cette obligation du joueur à tomber dans le piège afin de progresser devient, au sein du labyrinthe, une source de terreur :

This maze-like linearity, in contrast to the more unstructured multi-branching rhizome, is considered to be a fundamental element of the game's ability to scare. Directed, unalterable, claustrophobic gameplay produces a generic experience of tension and fright (Carr, 2006: 60-2). [...] If survival horror video games are dominated by a sense of narrative determination and restriction which limits their interactive possibilities and underlines the incompatibility of narrative and interactivity, this is an intrinsic quality of the horror genre (2009, p. 74).

Le labyrinthe répond donc à un des deux schémas de Bernard Perron, soit accéder au prochain lieu. Mais en plus de devoir décoder l'espace labyrinthique afin de progresser, le joueur de *survival horror* doit généralement affronter des monstres. Le métro dans *Silent Hill 3* est peuplé de créatures écorchées et boursouflées, la station de *Condemned : Criminal Origins* (Monolith Productions, 2005) est squattée par des fous furieux homicides et l'univers souterrain de *Metro 2033* est peuplé de survivants hostiles et de mutants anthropophages. L'ambiance anxiogène de ces lieux virtuels se double aux précautions qui doivent être prises lors des combats. La navigation de l'espace doit être priorisée au même titre que la gestion des ressources et les tactiques lors des affrontements. Affrontements qui deviennent parfois inévitables dans une autre forme spatiale : l'arène.

1.1.3 - Le métro comme arène

Le médium vidéoludique offre certes une interaction du personnage-joueur avec un environnement virtuel, mais une interaction limitée. Celle-ci se borne généralement aux modalités de déplacement et de combat. Combattre est, en effet, l'activité principale de bons nombres de jeux vidéo. Plusieurs politiciens et activistes ont fait de la violence vidéoludique leur croisade personnelle³. C'est cependant l'omniprésence des affrontements qui permettrait au jeu vidéo de « simuler des émotions d'une manière plus réelle que le cinéma ». Cette affirmation de Grodal (2000, p. 201) appuie la position de Bernard Perron comme quoi le jeu vidéo, et plus particulièrement le *survival horror*, peut faire vivre l'expérience de la peur. Confronté à une situation terrifiante, l'humain y fera face de la même façon : « freezing (keeping absolutely still and silent), flight, or fight » (Jeffrey A. Grey, 1971, p. 10).

Ces trois modes de réaction sont en effet typiques de l'expérience vidéoludique proposée dans le *survival horror*. C'est que, contrairement à la plupart des jeux où combattre permet d'augmenter la puissance de son personnage-joueur ou d'obtenir des points, l'affrontement direct est une dépense dans le *survival horror*. Les ressources sont limitées et chaque balle utilisée afin d'éliminer une créature compromet la survie future face à une situation qui sera peut-être plus dangereuse. Le joueur doit ainsi effectuer des choix à chaque confrontation. Ce choix implique généralement une période d'immobilité et de réflexion (freeze) et, selon les circonstances, la fuite ou le combat :

The most important thing is that we have a choice. It's our perception of the threat and our coping potentials that determine the intensity of our fear and how we'll respond. [...] Depending upon the weapons we have at hand, on the supply of ammunition or the amount of health in reserve, and on the game controls (for instance, we can shoot and run at the same time in *The Suffering*, but not in *Resident Evil 4*), we may flee in a zigzag to avoid being attacked, stand still to let the danger pass, slowly bypass unnecessary confrontations,

³ Notamment l'activiste Jack Thompson qui a, entre autres, considéré les jeux vidéo comme cause principale d'une fusillade survenue dans une école au Connecticut (Furtado, 2012).

charge the enemies or circle around them while fighting (Perron 2005).

La présence d'une arène dans un *survival horror* n'est donc pas un choix de conception innocent. Si le labyrinthe permet de dissimuler le rail, l'arène implique une dépense de ressources, une obligation de combattre. Alors que le labyrinthe « peut devenir l'ennemi en soi »⁴, où les monstres ne sont qu'un obstacle à la résolution de celui-ci, leur destruction l'arène est exigée. Nitsche décrit ainsi les qualités intrinsèques de cette structure:

A virtual arena is often less exploratory and more of a contained location. Arenas in games either reduce their functionality to a sheer backdrop [...] or they include objects in their design that follow specific rules to address spatial balance. [...] In contrast to the labyrinth, they feature few visual clues that draw attention to the place as such. Instead, they provide the canvas for a performance (2008, p. 184).

Dans le cas du *survival horror*, l'arène sert deux fonctions : obliger le joueur à combattre (performer) et à mettre en scène le monstre. Généralement, la meilleure stratégie est d'esquiver les monstres qui baignent dans l'obscurité plutôt que de perdre de précieuses munitions et de l'énergie. Au centre de l'arène, il doit faire face aux créatures. C'est pourquoi l'arène est plus éclairée, laissant voir les monstres dans tous leurs détails horribles. C'est ce que Bernard Perron nomme « faire face au monstre » :

Having the monster at the center of the videoludic experience of fright, the gameplay experience of the survival horror genre revolved around a main event schema: "facing up to the monster". This is not as much a narrative schema than a gameplay schema (Perron 2006, p. 67).

⁴ Selon Nitsche: « The space of the labyrinth can itself become the very opponent to overcome, and individual mastery of the maze can dominate any social engagement » (2008, p. 184).

Le trajet de métro qui conclut la section de la station Hazel Street de *Silent Hill 3* conjugue ces différents éléments et force le joueur à combattre alors qu'il s'y en attend le moins. Le véhicule qui devrait permettre de fuir l'horreur se transforme, au contraire, en une arène.

Après la découverte de la porte rouge et l'esquive vers le quai, le joueur pourra entrer dans le métro qui, sans avertissement, démarrera en trombe. Il doit ensuite progresser de wagon en wagon. Certains sont vides, mais d'autres grouillent de créatures hostiles. Le joueur ne peut revenir sur ses pas vers un wagon précédent. Ce dernier aura disparu et le personnage-joueur se retrouvera à l'arrière du convoi où un faux pas entraînera sa chute et sa mort. L'espace est restreint et il est très difficile d'esquiver les monstres qui sont pourtant de petites tailles. La fuite est encore possible, mais il vaut mieux risquer quelques munitions ou utiliser la barre de fer afin de neutraliser les créatures. Arrivé au wagon final, l'affrontement ne peut plus être évité. Le joueur fait face à une entité cauchemardesque, le *Insane Cancer*, une masse difforme qui occupe la largeur entière du wagon. Ce monstre, que l'on voit à plusieurs reprises dans le segment précédent (le centre commercial), est extrêmement lent et facile à esquiver. Mais le wagon, étroit, n'accorde pas suffisamment d'espace de mouvement. Le joueur ne peut faire autrement que de l'affronter. Après quelques coups du fusil à pompe (trouvé un peu plus tôt dans un paquet-cadeau d'un wagon abandonné, référence au film *The Taking of Pelham 1-2-3* [Joseph Sargent, 1974])⁵, la créature tombe, mais n'est pas encore morte. Le joueur doit l'achever afin d'accéder à la dernière porte du métro, la règle du jeu étant que les créatures demeurent un obstacle physique jusqu'à ce qu'elles soient complètement neutralisées.

⁵ Dans ce film, un wagon entier est pris en otage par quatre hommes dont les armes étaient dissimulées dans des boîtes cadeaux.



Fig. 4 Le *insane cancer* qui bloque Heather dans le dernier wagon du métro de *Silent Hill 3*

Cette séquence de *Silent Hill 3* souligne parfaitement les différentes caractéristiques de l'arène dans le jeu vidéo d'horreur. En retirant au joueur la possibilité d'établir une stratégie de fuite, il l'oblige à dépenser des ressources et à « faire face au monstre », à voir sa monstruosité. Qui plus est, les contrôles dans les jeux de *survival horror* empêchent les déplacements précis. Affublés de l'expression judicieuse de « tank controls »⁶, les mouvements sont lents et grossiers. Forcé à combattre ou à esquiver avec peu de latitude, le joueur se retrouve hors de sa zone de confort. C'est pourquoi l'arène est souvent réservée aux *boss fights*, ces moments où le joueur confronte une créature plus dangereuse qui exige davantage de stratégie. Ils sont annoncés aux joueurs par divers procédés et indices afin qu'ils puissent se préparer. *Silent Hill 3* use d'un positionnement judicieux des monstres dans la structure spatiale du wagon afin de prendre le joueur par surprise et de l'obliger à combattre alors qu'il ne s'y attend pas. L'arène, au lieu d'être une structure forcée, est ici intégrée à la réalité même du lieu.

⁶ « Tank controls refers to a control style for third person perspective games where manual turning is required instead of the more common method of facing in the direction that the analog stick is tilted and moving forward » (Giant Bomb Wiki).

1.1.4 - Détournement de la fonction du lieu comme source de terreur

Les exemples précédents démontrent comment le jeu vidéo transforme le lieu selon les besoins du médium. Mais qu'en est-il de son rôle, de sa fonction? Celui qui nous intéresse, le métro, est conçu pour les voyageurs. Il s'agit avant tout d'un moyen de transport. Sans aborder ici les caractéristiques technologiques du métro (qui seront analysées au chapitre 3), nous pouvons déjà nous interroger sur les raisons qui motivent la représentation de lieux connus dans le contexte du jeu vidéo d'horreur. Pour ce faire, il est pertinent de revenir aux différents sens donnés au terme « lieu », mais aussi des manières dont il peut faire sens à l'utilisateur de tous les jours pour reprendre l'expression de Michel de Certeau. Ce dernier propose, entre autres, cette définition du lieu dans une pratique du quotidien :

Est un lieu l'ordre (quel qu'il soit) selon lequel des éléments sont distribués dans des rapports de coexistence. S'y trouve donc exclue la possibilité, pour deux choses, d'occuper le même espace. La loi du « propre » y règne : les éléments considérés sont les uns à côté des autres, chacun situé en un endroit « propre » et distinct qu'il définit. Un lieu est donc une configuration instantanée de positions. Il implique une indication de stabilité (1980, p. 172-173).

De Certeau souligne ainsi la structure fondamentale d'un lieu, c'est-à-dire une construction sociale où chaque chose est à sa place selon un besoin de stabilité. Dans un principe fonctionnel, chaque élément est présent car il fait sens, et ce autant que possible (dans un métro, les miroirs au bout des quais répondent à un impératif de sécurité⁷, un indicatif sonore informe du départ imminent du train, etc.). À ce besoin de stabilité, nous pouvons également ajouter la théorie de l'« imageability » de Kevin Lynch. L'urbaniste, fréquemment cité par les ludologues dont Michael Nitsche, avance dans son essai *The Image of the City* qu'une « image environnementale peut être analysée selon trois éléments : l'identité, la structure et le sens » (1960, p. 8, notre traduction). Il donne

⁷ On peut retrouver une liste des miroirs de sécurité et leur utilisation spatiale sur le site de Sylprotec: <http://www.securitemontreal.com/produits/miroirs-hemispheriques-miroirs-convexes.html>

ensuite l'exemple d'une porte dont la structure unique la distingue, par exemple, d'un mur ou d'une fenêtre. Ce faisant, elle possède une identité propre qui lui accorde un sens, celui de permettre l'entrée ou une sortie.

Mais qu'en est-il de cette porte dans le jeu vidéo? Espen Aarseth utilise lui aussi l'image de la porte afin d'établir un rapport entre le réel, le virtuel et le fictionnel dans le médium vidéoludique. Il amorce son analyse à partir de la notion de labyrinthe, où il compare celui du jeu vidéo avec celui d'un film tel que *The Shining* (Stanley Kubrick, 1980). Alors que le labyrinthe filmique est complètement fictif, celui du jeu vidéo est conceptuellement réel, même si représenté virtuellement. Il poursuit ensuite avec la figure de la porte. Du jeu *Return to Castle Wolfenstein* (Grey Matter, 2001), il en distingue deux types: les fictionnelles (qui ne peuvent s'ouvrir, qui sont des accessoires du décor comme une porte peinte sur un décor) et les virtuelles (dont la simulation est ancrée dans le réel car elles fonctionnent comme de vraies portes). Aarseth conclut donc que:

For the sake of well-conceived theory, it makes more sense to conclude that there are both fictional and non-fictional doors in these games, and that the non-fictional doors are virtual, a mode of existence that is neither fictional nor real. These doors are simulated [...] but, *unlike* a labyrinth, which is both virtual and real : virtual in a physical sense, but real in a conceptual sense. The virtual doors [...], however, are neither physically nor conceptually real, but merely simulated. So what should we call them? Virtual or simulated, both terms will probably do (2007, p. 42).

Les structures spatiales que nous avons abordées, soit le labyrinthe et l'arène, seraient conceptuellement réelles. Mais qu'en est-il du lieu qui est représenté? Si l'analyse d'un objet bien précis, la porte, est possible, pouvons-nous en faire de même d'un lieu complexe? Lynch souligne les difficultés d'un tel travail dans l'application de sa théorie de l'« imageability » sur une ville:

To begin with, the question of meaning in the city is a complicated one. Group images of meaning are less likely to be consistent at this level than are the perceptions of entity and relationship. Meaning, moreover, is not so easily influenced by physical manipulation as are these other two components (1960, p. 8).

Le rapport entre les notions de réel, virtuel et fictionnel et de l'identité du lieu (et le sens qu'il prend auprès de ceux qui l'occupe) se complexifie d'autant plus lorsqu'on traite de simulation d'un lieu réel par le jeu vidéo. Alors qu'une reproduction intégrale d'un lieu est déjà rare (les jeux sérieux de simulation, telle que la série *World of Subways* [TML-Studios, 2008-2011] sont une exception), les modifications apportées le rendent totalement méconnaissable. Le lieu virtuel proposé est évidemment très éloigné de la réalité. Néanmoins, ce détournement du lieu permet l'irruption d'éléments horribles dans un contexte réaliste. Ulrich Götz affirme par ailleurs que:

Video games are particularly successful when they combine a break with particular limitations of reality in some areas with a retention of reality in others, inviting both comparison with real life and with the spectacular (2007, p. 135).

Les lieux urbains, tels que le métro, sont en général connus par ceux qui jouent à des jeux vidéo. Ils font partie de leur quotidien⁸. Si on peut facilement affirmer que la représentation visuelle du métro dans le jeu vidéo, que ce soit dans *Silent Hill 3* ou *Condemned : Criminal Origins*, permet en soi de reconnaître le lieu, on peut également avancer que les joueurs ont déjà utilisé un métro pour voyager. Les graphiques, toujours plus réalistes, laissent peu de place à une confusion quant au lieu représenté.

Ces évidences soulignent néanmoins l'aspect unique de la présence de ces lieux connus dans le jeu vidéo. Ils sont très éloignés des pratiques réelles. En effet, le joueur ne

⁸ Selon Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford et Greig de Peuter : « Nearly all the game industry's sales are within advanced capital's triadic core of North America, Europe, and Japan, but there are attempts to penetrate beyond that core. [...] Sales in areas outside of hyperdeveloped world remain negligible. Taking a truly planetary perspective, only a fraction of the world's population participates in the digital game culture. Video games are a global but not universal commodity » (2003, p. 190-191).

peut se fier à ses expériences afin de progresser au travers de l'espace. Le métro dans les jeux mentionnés n'est plus un moyen de transport. Il est labyrinthe ou arène. Il est un champ de bataille ou un cauchemar que nous voulons fuir. C'est sur ce point que le principe du jeu vidéo comme allégorie spatiale, défendu par Aarseth, prend tout son sens : « Computer games are allegories of space: they pretend to portray space in even more realistic ways but rely on their deviation from reality in order to make the illusion playable » ([2000] 2007, p. 47).

On peut suggérer que c'est par cette déviation de la réalité qu'une partie de l'horreur s'incruste dans l'expérience vidéoludique. Un tel détournement de lieux connus déstabilise. La réduction spatiale de ceux-ci agit comme une forme de perversion grâce à l'invasion d'éléments surnaturels dans le banal, le quotidien. Michel Viegnes, dans son recueil sur le fantastique littéraire, cite Caillois et Louis Vax, qui définissent ce genre comme « rupture de l'ordre reconnu » et « rupture des constantes du monde réel » (2006, p. 15). Cette « rupture » du monde et de l'ordre est, plus près de notre objet, ce qu'avance Rouse III à propos de l'intérêt du jeu vidéo comme médium de l'horreur :

Horror is also ideal for games because it presents a familiar world but with enough twist to make it seem fantastic and special. Horror stories are typically set in highly recognizable locations that players can identify but which have been invaded by some evil force. This force has often altered the rules of the world in some way. Thus, horror can be used to introduce unique gameplay mechanics based on this altered reality (2009, p. 17).

De ce point de vue, le choix du lieu dans la conception spatiale est d'une importance capitale. Les qualités réelles du lieu sont des éléments à exploiter afin que l'espace génère par lui-même l'horreur. Le détournement effectué pour adapter le lieu aux besoins du médium peut, par conséquent, servir à justifier les éléments terrifiants. L'irruption du fantastique a ainsi un effet beaucoup plus saisissant et déstabilisant.

1.2 - Perdre ses repères : comment le jeu vidéo permet de s'orienter

Aarseth affirme que le jeu vidéo est avant tout spatial, mais il ne faut pas écarter l'importance de l'interactivité, qualité intrinsèque à ce médium. L'espace virtuel nécessite la participation du joueur afin de se déployer. Si, pour Michael Nitsche, l'architecture « mainly work in reference to the human body and the naturally given human point of view » (2008, p. 77), le *level design* fonctionne également selon un point de référence: le personnage contrôlé par le joueur. La conception spatiale doit négocier avec les perspectives de la caméra virtuelle (première personne/troisième personne, vue aérienne/latérale, caméra fixe/caméra mobile, etc.) et les mouvements accordés au joueur (peut-il sauter, courir, ramper, etc. ?).

Un espace vidéoludique ne peut donc suffire à lui-même. Il doit être conçu selon la relation qu'il aura avec le joueur. Ces deux éléments, l'interactivité et la spatialité, se conjuguent afin de rendre l'exploration de l'espace virtuel possible. Dans sa définition de l'« agency », Janet Murray souligne d'ailleurs l'importance de l'exploration dans le plaisir vidéoludique :

One form of agency not dependent on game structure yet characteristic of digital environments is spatial navigation. The ability to move through virtual landscapes can be pleasurable in itself, independent of the content of the spaces (1997, p. 128).

La satisfaction provenant de la maîtrise d'un environnement virtuel ainsi que la découverte de nouveaux lieux est une motivation récurrente chez de nombreux joueurs.⁹ Mais qu'en est-il lorsque le jeu vise à ce que le joueur soit désorienté?

Tel que démontré par l'analyse du labyrinthe, s'égarer est un élément essentiel de l'expérience du *survival horror*. La séquence finale de *Silent Hill*, par exemple,

⁹ Selon Gordon Galleja: « The process of internalization involved in learning the layout of a map, region or world gives a stronger sense of inhabiting the game-space, or to put it differently, for the game-space to feel as though it is part of the player's immediate surroundings. The knowledge of an area creates a sense of habitation and belonging to the region » (2007, p. 88).

associe ensemble tous les espaces précédents du jeu en une structure complètement confuse et illogique¹⁰. Même chose dans la dernière section de *Silent Hill 4 : The Room*, le bloc-appartement, où la position des pièces est aléatoire. Le résultat est un labyrinthe extrêmement complexe à résoudre. Remplis de créatures hostiles, ces niveaux sont spécialement affolants pour le joueur mal avisé qui n'a pas conservé suffisamment de ressources. Dans *Hellnight* (Dennou Eizo Seisakusho, 1998), le joueur fait face à une expérience similaire. Dès qu'il est en contrôle, il se retrouve dans un tunnel labyrinthique sans point de repère ou explication. Pendant ce temps, un monstre indestructible le poursuit qui ne peut être détecté que par le bruit distinct de ses déplacements.

Comme l'explique Kevin Lynch, être perdu est une expérience à la fois terrifiante et frustrante : « The terror of being lost comes from the necessity that a mobile organism be oriented in its surroundings. [...] The uncomfortable tenacity of an original and incorrect organization of the environment is attested in many sources » (1960, p. 125). Bien que nécessaire afin de générer la peur, le fait de ne pas être en mesure de comprendre l'espace est aussi un obstacle direct à la progression. Cet obstacle, si trop maintenu, transforme la peur ludique en une expérience tout simplement désagréable. L'équilibre entre ce plaisir d'être perdu et le besoin de pouvoir s'orienter est d'ailleurs explicité par Lynch. Cette réflexion a été récupérée par plusieurs théoriciens de l'espace vidéoludique, dont Michael Nitsche :

There must be no danger of losing basic form or orientation, of never coming out. The surprise must occur in an over-all framework; the confusions must be small regions in a visible whole. Furthermore, the labyrinth or mystery must in itself have some form that can be explored and in time be apprehended. Complete chaos without hint of connection is never pleasurable (2008, p. 6).

C'est plutôt le contraire qui est le propre du *survival horror*. La sensation de ne pas pouvoir s'en sortir est constante. Les éléments horribles nous prennent par surprise sans prévenir. La confusion est à la grandeur du lieu qui, bien souvent, se veut volontairement

¹⁰ Le nom accordé à ce lieu par les concepteurs ne saurait être plus révélateur : *Nowhere* !

répétitif et sombre. Le fait de ne pas savoir quoi faire n'est pas seulement la prérogative du *survival horror*. Dans *Rules of Play*, Katie Salen et Eric Zimmerman soulignent ce problème et apportent quelques solutions :

Not knowing what to do next: This can be a common problem in large digital adventure games, where it is not clear how a player can take action to advance the game. [...] These kinds of problems are often solved with additional information display, such as highlights on a map, or an arrow or indicator that helps direct the player (2003, p. 66).

Les interfaces à l'écran, telles qu'une barre d'énergie ou un pointeur de direction, sont plutôt rares dans le type de jeux qui nous intéresse. Puisque l'expérience du jeu vidéo d'horreur dépend de la qualité de son ambiance, la présence d'éléments visuels à l'écran pourrait briser l'immersion. On retrouve davantage des signaux diégétiques (battements de cœur dans *Silent Hill*, posture blessée et boitement du personnage dans *Resident Evil*) ou des menus séparés de l'écran de jeu (l'inventaire et la carte dans ces deux mêmes jeux) qui permettent de pallier un besoin d'orientation du joueur. Ces « interfaces dissimulées » l'assistent et lui fournissent des informations nécessaires à sa progression et la survie de son personnage. Nous analyserons deux types d'interfaces, la carte et le radar, et leurs implications en tant que modalités qui dévoilent et élucident l'espace pour le joueur, dans un genre vidéoludique qui mise pourtant sur l'obscurité, la confusion et la peur.

1.2.1 - La carte

Le rôle premier de la carte est d'offrir une vue d'ensemble d'un lieu et notre positionnement dans celui-ci. Dans les espaces tridimensionnels, notamment ceux où le personnage-joueur est perçu à la troisième personne, la carte est souvent essentielle afin de s'orienter. Elle l'est d'autant plus si le lieu à parcourir est dénué de point de repère.

Par exemple, dans *Silent Hill 3*, les quais, murs et corridors d'accès de la station Hazel Street se ressemblent tous : teintes grises, plafond bas, colonnes vertes, etc. Le

joueur doit se référer à la carte afin de se rassurer et confirmer la position de son personnage-joueur. Or, la carte est dissimulée dans ce lieu. Il faut s'aventurer dans quelques corridors et une vaste aire d'attente avant de la trouver. Lors d'une première tentative, je n'ai pas été en mesure de la repérer. J'ai donc suivi les indications plutôt vagues fournies par le personnage lorsque j'interagissais avec la carte générale du métro qui décorait les murs et essayé de trouver par moi-même la sortie grâce aux panneaux de signalisation. Après plusieurs heures à déambuler dans ce lieu, je suis par hasard retourné vers la section initiale où j'ai finalement trouvé la carte.

Sans cette carte, la progression dans *Silent Hill 3* est impossible. Lors de mon expérience personnelle de jeu, je peux affirmer avoir passé autant de temps à consulter la carte qu'à déplacer mon personnage-joueur. Qui plus est, des indications s'inscrivent sur celle-ci à mesure que nous découvrons l'espace. Les portes verrouillées, les objectifs ainsi que les points d'intérêt sont marqués pour nous. La carte de *Silent Hill* répond ainsi aux exigences soulevées par Kevin Lynch :

If an image is to have value for orientation in the living space, it must have several qualities. It must be sufficient, true in a pragmatic sense, allowing the individual to operate within his environment to the extent desired. The map, whether exact or not, must be good enough to get one home. It must be sufficiently clear and well integrated to be economical of mental effort: the map must be readable. It should be safe, with a surplus of clues so that alternative actions are possible (1960, p . 9).

À l'origine vierge, elle se retrouve rapidement recouverte d'indications et de gribouillis. Plus qu'un outil pour s'orienter, elle devient un aide-mémoire, une trace des actions commises. En ce sens, la carte vidéoludique répond bien à cette affirmation de Deleuze et Guattari comme quoi « une carte est affaire de performance » (1980, p. 20). Elle se construit et fournit de plus en plus d'informations à mesure que le joueur progresse et découvre le lieu. Si la carte initiale ressemble à n'importe quel plan architectural, elle se transforme et se trouve marquée par l'étrange et l'inquiétant de ce lieu hanté.

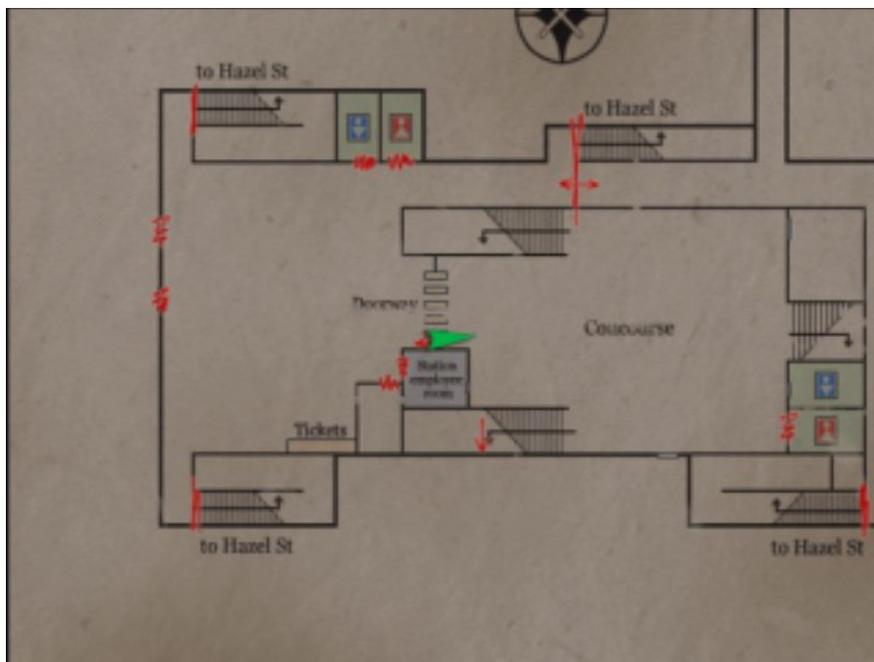


Fig. 5 La carte du métro de *Silent Hill 3* est marquée à mesure que le joueur explore le lieu

La carte comme « affaire de performance » est une notion que le jeu vidéo pousse parfois encore plus loin. *Hellnight* abandonne le joueur dans un tunnel menant ensuite à une ville souterraine, sans aucune forme d'indication sauf une boussole. Il peut également accéder à une carte, mais elle se dessine à mesure que le joueur se déplace dans l'espace tandis qu'une créature, homicide et indestructible, le chasse. La carte devient alors la trace de la progression, mais également de la poursuite. Dans des contextes aussi angoissants, consulter la carte est souvent un moment de répit, une pause dans cette expérience frénétique. Mais cela ne veut pas dire que nous sommes en mesure de bien la lire:

Viewers of maps who seek to arrive at a destination often discover that, once their states of agitation and expectation are accounted for, they are in different places at once. Memories and fears of being lost – often associated with thoughts of being scattered in different places – interfere with cognition required to read the chart and to arrive at a destination (Conley 2007, p. 15).

Dans son livre *Cartographic Cinema*, Tom Conley décrit ici le sentiment d'exclusion ressenti par celui qui lit la carte. À partir des écrits de Walter Benjamin et Foucault, il souligne comment l'utilisateur est exclu du processus cartographique comme le spectateur est exclu du processus cinématographique : « We are no more on the map than we may be in the space indicated by its geographic signs » (*ibid.*, p. 15). Dans le contexte du jeu vidéo, bien que la position du personnage-joueur sur la carte soit celle dans l'architecture virtuelle, est-ce la position du joueur? Si on écarte la question de la spatialité externe au jeu, est-ce que le joueur qui consulte la carte d'un lieu virtuel est encore dans l'exploration directe (en considérant qu'ouvrir la carte interrompt le jeu)? En analysant la carte, le joueur sort de l'action directe pour entrer dans un état de réflexion. Il consulte la carte, planifie ensuite une stratégie qu'il met à exécution avant de sortir du jeu à nouveau pour consulter, encore une fois, la carte et ainsi de suite. Afin de ne pas se perdre et de se diriger où il veut, il est souvent nécessaire de répéter ces étapes à intervalles très rapprochés. Le sentiment d'angoisse et de peur que soulève l'espace horrifiant oblige le joueur à accéder à la carte de manière compulsive. Puisqu'il s'agit de son seul repère, le joueur ne peut qu'en devenir dépendant.

Le jeu vidéo d'horreur exploite le point de tension entre l'hostilité du lieu, notamment ses qualités labyrinthiques, et le besoin de créer une expérience immersive pour le joueur. Celui-ci, selon Gordon Calleja, doit progressivement pouvoir appréhender le lieu, l'intérioriser, afin d'éliminer la séparation perçue entre l'univers virtuel et l'environnement immédiat et réel où l'activité de jeu se déroule :

As new environments are mapped mentally, the player's spatial disposition to them diminishes in indexicality. Maps are consulted less often as the lay of the land is memorized, thus requiring less investment of conscious attention to orienting oneself. [...] This internalization process is crucial for the achievement of a sense of comfort and place, both in the physical and digital worlds (2007, p. 88).

C'est dans une opposition à cette idée d'immersion que le jeu vidéo d'horreur se distingue des autres genres. Le métro de *Silent Hill 3* ou le souterrain de *Hellnight* sont

inconfortables, terrifiants et anxiogènes. Le, ou les plaisirs, du *survival horror* réside ailleurs. Bernard Perron, à ce sujet, souligne entre autres le plaisir de gérer les situations de terreur (*coping potentials*) et la simulation de la sensation de danger (2005, p. 2). Dans un univers volontairement hostile qui rend difficile l'immersion, la carte permet au joueur de poursuivre son exploration du lieu et d'apprécier l'expérience ludique. Autrement, la progression serait ardue ou tout simplement impossible.

La carte agit également comme support spatial à la narration. *Metro 2033* est un exemple probant d'une telle utilisation de la carte en tant qu'élément structurant du récit. Dans l'univers postapocalyptique de ce jeu, les survivants se sont réfugiés dans le métro et ont converti chaque station en refuge. Rapidement, des groupes se sont formés selon des idéologies politiques (notamment nazi et soviétique) et ont pris le contrôle de certaines parties du métro. Une guerre ouverte divise l'espace, transformant les tunnels et certaines stations en champ de bataille. Qui plus est, les radiations ont provoqué l'apparition d'anomalies, mutants et hallucinations mortelles (une référence à *Stalker* [Andreï Tarkovski, 1979]) qui menacent d'anéantir les quelques survivants.

Le jeu est divisé par station. À mesure que le joueur progresse, de nouvelles stations sont identifiées sur une carte affichée lors de l'écran de chargement qui introduit la mission. Outre l'objectif suivant, le joueur ne sait pas quelle sera la prochaine étape. Cette carte ne fait qu'annoncer le niveau à venir et structure le jeu en chapitre. Cette utilisation demeure intéressante si on la compare à l'objet qu'il adapte, le roman de Dmitry Glukhovsky. Le lecteur y trouve, en guise de prologue, une carte où, non seulement chaque station est clairement identifiée, mais aussi les dangers et pièges ainsi que les allégeances de chacune. Pour Garper et Rayner, deux chercheurs en cinéma qui travaillent sur le rapport entre ce médium et le paysage : « All maps involve stories, in which there is both a narrative and a discourse. All maps involve selection, inclusion, omission, observation, and on occasions, invention » (2010, p. 15). Dans la carte du jeu *Metro 2033*, les dangers sont l'élément omis. Rien n'est indiqué, sinon les noms qui, comme nous le verrons au chapitre deux, servent surtout de trace de la société d'avant l'apocalypse. Ersatz d'un monde révolu, la carte de ce lieu, qui n'est plus un moyen de

transport en soi, est inutile d'un point de vue de la jouabilité. Mais elle permet de structurer le récit et de situer le joueur dans un univers fictionnel. Cette qualité narrative est essentielle selon Nitsche pour la contextualisation et la cognition du joueur :

The shape of the virtual environment does not have to be completely clear from the start or even fully explored by the end of the gaming experience, but it does have to evoke a striken impact. [...] The density of evocative elements and the dramatization of space try to support a close net of engaging references in the player's cognitive map. In fact, the main value of such a story map in games is not navigation but dramatic contextualization. Players can be lost, but as long as they remain engaged, the story map eventually improves (2008, p. 229).

La carte, dans le contexte du jeu vidéo, occupe un rôle qui dépasse celui d'assistance à l'orientation du joueur. La présence de celle-ci a des implications sur la jouabilité, la représentation spatiale et la structure narrative. Ces qualités prennent d'autant plus d'importance lorsqu'elles sont conjuguées à une autre forme d'interface spatiale : le radar.

1.2.2 - Le radar

Par essence, le jeu vidéo d'horreur privilégie une ambiance morbide et inquiétante. L'obscurité est conséquemment une constante de ce type de jeu. Celle-ci n'a pas seulement des effets sur la mise en scène. Le premier *Silent Hill* offre une exploration relativement libre du village qui aurait été impossible sans son célèbre brouillard. La limitation de la profondeur de champ visible réduisait le nombre de polygones à générer par la console. L'omniprésence de la noirceur permet également une utilisation stratégique de la lumière. Le positionnement intelligent de sources lumineuses attire l'attention du joueur sur certains éléments importants pour la progression du jeu. C'est ce que Nitsche nomme des attracteurs visuels. L'exemple qu'il choisit pour les mettre en contexte, soit *DOOM 3* (id Software, 2004), peut s'appliquer aux jeux que nous avons mentionné, dont *Silent Hill 3* ou *Hellnight*, qui mettent aussi l'accent sur l'obscurité :

The effect of visual attractors, thus, is often accompanied by a reduction of the architectural space. [...] *Doom 3* leave much of its world in the darkness. Only fragments of the game space are illuminated, but enemies can lurk literally behind every object. The game space overwhelms the player with ever-changing, highly detailed objects to focus on. Danger is omnipresent but the available visual pointers are fragmenting. Enemies can attack from anywhere at anytime (2008, p. 152-153).

Comme nous l'avons mentionné plus tôt à propos de l'arène, les monstres du *survival horror* sont généralement tapis dans la noirceur. Du reste, il est plus avantageux pour le joueur de les éviter que de les combattre. Dans le contexte d'un jeu où la progression se fait par l'exploration et l'élucidation d'un lieu labyrinthique, l'obscurité devient un élément de difficulté supplémentaire qui n'est pas négligeable. D'où l'importance d'une interface telle que le radar.

Acronyme pour *Radio Detection and Ranging*, le radar se retrouve généralement dans l'interface visuelle (le HUD, ou *Head's-Up-Display*) des jeux vidéo d'action à saveur militaire, notamment les jeux de tir à la première et troisième personne. Il permet de définir la position des adversaires à partir de celle du joueur. Dans ces jeux frénétiques où une quantité massive d'informations audiovisuelles doit être gérée, le radar assiste le joueur en lui offrant une synthèse visuelle des éléments les plus importants : les ennemis à abattre, l'objectif à atteindre, etc.

Si l'ambiance des jeux vidéo d'horreur procède généralement à une soustraction des éléments visibles, on y retrouve tout de même des dispositifs vidéoludiques similaires au radar. Cependant, ils fonctionnent de manière sonore plutôt que visuelle et sont souvent diégétiques. C'est le cas de *Hellnight* et de *Silent Hill*. Le radar de *Hellnight* se manifeste par un son de respiration. Il s'agit du son distinctif de la créature indestructible et meurtrière qui poursuit le joueur. Plus elle est à proximité, plus l'intensité de ce son augmente. Mais le joueur ne peut savoir de quel côté s'approche le monstre. Il doit plutôt se fier à l'intensité du son afin de déterminer s'il va dans la bonne direction pour l'éviter.

Au début du jeu, le joueur est accompagné par une écolière télépathe qui peut sentir la présence du monstre et qui indique sa position sur la carte lorsqu'il est à proximité du personnage-joueur. Malheureusement, elle meurt dès qu'il est touché par l'entité et ce pouvoir est retiré pour le reste du jeu. Ce qui est un élément de base pour le jeu vidéo d'action devient ici un privilège à défendre.

La série *Silent Hill* a poussé l'utilisation du radar sonore encore plus loin avec ce qui est l'une de ses marques de commerce : la radio de poche. Cette dernière émet un bruit de statique lorsqu'une créature s'approche du personnage-joueur. Bien qu'utile dans l'exploration de l'espace, ce bruit agressant contribue de manière diégétique à générer la peur. Dans son analyse de la série, Bernard Perron décrit l'impact de ce dispositif dans l'expérience de la peur qu'offre le jeu :

While this prevents many surprise scares (which are still not completely eliminated), it elevates the level of tension. Fear rises every time the static grows louder. Not knowing which direction the monster is coming from, you remain continuously on your guard until you encounter the source of the emission (2012, p. 28).

Comme pour *Hellnight*, le surgissement d'un son type (respiration, bruit de statique) indique la présence de l'ennemi. Mais il s'agit du seul antagoniste du jeu. Dans *Silent Hill*, non seulement un bestiaire très large attend le joueur, mais la radio n'émet pas des bruits seulement en présence d'un monstre. Par exemple, lorsque le joueur s'approche de la carte de la station *Hazel Street* dans *Silent Hill 3*, on entend un bruit similaire à celui qui alerte qu'un monstre est dans les parages. Le jeu conditionne le joueur à considérer ce son comme celui d'une menace, mais change brusquement les règles et signale par une alerte similaire la présence d'un item nécessaire pour avancer. Cette tricherie est d'autant plus frappante que le traitement sonore de cette section du jeu est minimal et dénué de trame musicale. Le radar de *Silent Hill*, censé aider le joueur à explorer l'espace, le trompe par rapport à un élément fondamental pour sa progression. Ce choix de conception pousse le joueur à se perdre au sein de l'espace virtuel. Effectivement, s'il respecte la règle et fuit ce qui déclenche la radio/radar, il se trouve à parcourir le métro

sans carte. Il y a ici une subversion, comme pour la carte, de l'interface afin de servir les besoins de l'horreur. Plus que de l'interface, ce sont les modalités fonctionnelles du jeu qui sont détournées. L'utilisation du son dans *Silent Hill 3* s'oppose à l'analyse que font Ekman et Lankoski du son vidéoludique :

Game sound is free to challenge narrative fit since it is primarily serving a function other than maintaining narrative plausibility: its role is to facilitate gameplay and help the player make meaningful choices (2009, p. 186).

Le plaisir du jeu vidéo d'horreur, soit l'expérience de sensations anxiogènes et terrifiantes, vient nécessairement avec cette tension que procure l'exploration du lieu vidéoludique. L'exemple offert par *Silent Hill 3* ne contredit pas l'univers dans lequel il se situe, mais complexifie la jouabilité et la compréhension du joueur. La subversion des règles sonores a du sens dans le contexte de cet univers horrifiant qui altère ses propres règles. C'est précisément ce qu'avance Guillaume Roux-Girard dans son analyse de l'utilisation du son dans le jeu vidéo d'horreur : « To be really effective, the forewarning must be unreliable and/or the quantity of information about the localisation of the generator must be limited » (2011, p. 205).

Silent Hill 3 est un cas exemplaire où les interfaces spatiales sont perverties. La carte et le radar sont tous deux manipulés afin de compliquer l'exploration du lieu et les points de progression du rail. Le joueur doit négocier avec un lieu, complexifié par une structure labyrinthique et des arènes, à l'aide d'interfaces qui le trompent. Cette manipulation du système vidéoludique souligne une autre problématique du traitement spatial et des outils offerts : la relation entre les stratégies derrière la conception du jeu et les tactiques utilisées par le joueur.

1.2.3 - Entre tactique et stratégie: rapport de force entre joueur et concepteur.

On retrouve ainsi dans le jeu vidéo d'horreur une subversion des interfaces spatiales. Cette subversion est, évidemment, le privilège et le choix des concepteurs qui

s'en servent afin de générer des effets d'horreur. Elle est aussi un choix qui démontre comment la conception d'un jeu vidéo implique un nombre important de décisions à prendre et de modalités à calibrer. En d'autres mots, les concepteurs décident jusqu'à quel point l'environnement qu'ils ont créé est facile à explorer. Pour ce faire, ils peuvent manipuler plusieurs facteurs, que ce soit les interfaces disponibles ou la complexité architecturale du lieu. Un rapport de force se dessine entre les possibilités esthétiques ou conceptuelles qui créent un lieu terrifiant et la nécessité systémique de permettre au joueur de l'explorer, de progresser. Boris Beaudé souligne ainsi ce rapport de force :

Créer des jeux suppose en cela de bien gérer l'équilibre entre le potentiel de création et le potentiel d'appropriation qui, ensemble, assureront un gameplay pertinent, c'est-à-dire un équilibre entre le game du concepteur et le play du joueur (2012, p. 49).

Cette relation entre concepteur et joueur n'est pas sans rappeler les définitions de la stratégie et de la tactique de Michel de Certeau. Dans sa théorie de la jouabilité, Sébastien Babeux utilise les concepts avancés par de Certeau afin d'explorer cette pratique où le joueur ne joue plus simplement au jeu mais joue avec le jeu par la maîtrise de ses mécanismes et l'abus de ses failles :

Knowledge of the gameworld enables the gameplayer to make himself at home, he thus can find ways to overuse (and overtake) game-space. Exploration can get the gameplayer to unexpected areas (2005).

En effet, en étant celui qui invente l'espace et manipule les règles du jeu, le concepteur occupe une position de stratège. Il « postule un lieu susceptible d'être circonscrit comme un *propre* et donc de servir de base à une gestion de ses relations avec une extériorité distincte » (Michel De Certeau, 1980, p. XLVI). Cette citation s'applique directement au médium vidéoludique, car celui-ci crée de toutes pièces un lieu et en gère les relations avec l'extériorité distincte, le joueur. L'espace produit est une synthèse virtuelle, un système de règles avec lesquels le joueur accepte d'interagir.

Conséquemment, cet espace ne peut se déployer que par l'interaction avec le joueur. Ce dernier se trouve généralement dans le domaine de la tactique. De prime abord, il ne connaît que ce que les concepteurs lui accordent comme savoir¹¹. Il subit aussi les choix de conception. Il est dans le « lieu de l'autre ». Il « s'y insinue fragmentairement, sans le saisir en son entier » (*ibid.*, p. XLVI). Cependant, tel que mentionné, il a également le pouvoir de ne plus jouer le jeu, de laisser tomber la manette. C'est pourquoi le rapport de force doit éviter de rendre le jeu trop difficile à compléter. Nitsche souligne d'ailleurs l'importance de la relation entre présentation et interaction :

One cannot interact with the game without the necessary layer of presentation, and without interaction the presentation might as well be that of an established media format. But when both presentation and functionality are interconnected, the results are very effective game worlds where the textual process is supported in ingenious way (2008, p. 154).

Si la perversion des interfaces peut être frustrante, elle demeure conséquente dans le cadre des besoins à la fois fonctionnels et esthétiques du contexte horrifiant. Pour le labyrinthe, cette perversion agit comme « force perturbatrice ». Dans un essai à propos du jeu vidéo d'horreur à la première personne, Pinchbeck offre une analyse fort intéressante de cette « orchestration » des mécanismes vidéoludiques qui sont conjugués aux limites techniques. Ces réflexions s'appliquent tout autant aux interfaces dans les jeux à la troisième personne :

The orchestrational level is supported by diegeses which enables this kind of destabilization of expectation, as it frees affective manipulation from the rules of the real. [...] What important to note is that these orchestrational devices can be helped or hampered by diegetics, and this fundamentally relates to control over the player's expectations of knowledge about the environment. The combination of interstitiality and unpredictability in the world is thus a potent tool in assisting this process (2009, p. 89).

¹¹ Évidemment, le joueur peut s'informer de ce que le jeu lui réserve grâce aux FAQs en ligne ou auprès des communautés de joueurs. Il choisit s'il veut, ou non, vivre l'expérience intégrale sans être prévenu à l'avance.

Pinchbeck poursuit en démontrant comment cette force déstabilisatrice est souvent personnifiée en un némésis indestructible. Qu'elle soit causée par la secte apocalyptique de la série *Silent Hill* ou par les radiations hallucinogènes de *Metro 2033*, la perturbation du réel diégétique s'étend aux interfaces au plus grand plaisir (ou horreur) du joueur. Cet effet double d'ampleur lorsque le lieu à explorer est basé sur le réel et les expériences préalables du joueur.

Le métro est un lieu dont la perception est alimentée par des expériences réelles et fictionnelles. Des films comme *Raw Meat* (Gary Sherman, 1973), *Jacob's Ladder* (Adrian Lyne, 1990) ou *Midnight Meat Train* (Ryûhei Kitamura, 2008) utilisent non seulement ce lieu, mais aussi ses caractéristiques, pour mettre en scène l'horreur. Déjà, Walter Benjamin considérait le métro comme l'inconscient de la ville, le reflet labyrinthique des peurs primitives qu'elle nous inspire.¹² Plus concrètement, nous avons tous eu une expérience désagréable ou terrifiante à bord d'un métro. Que ce soit de décoder la carte d'un réseau inconnu sous l'effet du décalage horaire ou, encore, d'être le passager d'un wagon dont le seul autre occupant, à l'apparence inquiétante, nous fixe des yeux. Dans cette deuxième situation, l'effet de tension semble ralentir le voyage et décupler la distance à parcourir. C'est ce rapport entre la distance et l'ambiance, et comment elles peuvent générer cet effet de tension, que nous aborderons dans la prochaine section.

1.3 - La distance, vecteur d'intensité

La distance, dans un rapport d'adaptation vidéoludique du lieu, est un vecteur crucial dans la conception des univers virtuels. La distance à parcourir pour atteindre un objectif et la vitesse des mouvements de l'avatar sont des choix qui ont des implications importantes pour l'expérience du joueur. Une de ces conséquences affecte le temps, la

¹² Anthony Vidler propose cette interprétation de son essai *Gesammelte Schriften*: « Where, Benjamin noted, the original track or road had always carried with it associations of the “terrors of wandering,” [...] the street engendered a new form of terror, that of the boredom inspired by its “monotonous ribbon of asphalt”. Drawing these two terrors together, [...] was the figure of the labyrinth, site of endless wandering – the Métro. » (2001, p. 76).

durée d'un déplacement entre deux points. Des jeux comme *Journey* (*Thatgamecompany*, 2012) ou *Shadow of the Colossus* (Team Ico, 2005) exigent du joueur de traverser de longues distances. Ils sont des expériences poétiques où le voyage, l'effort du périple, sont mis à l'avant-plan. Dans le cas du jeu vidéo d'horreur, cette utilisation cherche plutôt à provoquer la confusion et à générer une tension chez le joueur.

Une première manifestation de cette manipulation de la distance se trouve évidemment dans le labyrinthe. Comme nous l'avons déjà vu, cette structure spatiale englobe et dissimule le trajet idéal et les points de progression qui le compose. Il a pour effet d'allonger et complexifier le périple du joueur:

Physically, labyrinths and mazes are bounded spaces to be traversed; their main purpose is to delay the walker as he goes from point A to point B. This delay can be achieved by extending the distance between those two points, tracing meandering paths or branching those paths and forcing the walker to guess the correct one. Confusion and disorientation are also ways to obstruct the path to the exit (Fernández-Vara 2007, p. 74).

Le jeu vidéo permet la réalisation d'espace auparavant impossible à représenter sauf en littérature, notamment dans l'œuvre de Borges. Si les exemples utilisés par Fernández-Vara sont plutôt de l'ordre des espaces abstraits 2D, tel que ceux de *Pac-Man*, on retrouve des manipulations spatiales similaires dans le jeu vidéo d'horreur en 3D. Ces manipulations affectent aussi les lieux réels qu'ils adaptent, comme le métro. Dans *Silent Hill 4* et *Metro 2033*, l'espace est déformé, selon des justifications physiques ou surnaturelles, afin de jouer avec les attentes du joueur. C'est que le jeu vidéo est un médium qui permet d'expérimenter directement l'errance et la désorientation. Contrairement au médium cinématographique, le joueur peut littéralement y subir la durée de l'errance s'il ne trouve pas le bon chemin :

Games are far less likely than films to use ellipses to eliminate 'dead' time. Time in games may be spent exploring without always getting anywhere or interacting with objects that do not have any significant bearing on the main tasks. Most films only give screen

time to what is deemed to be essential to storyline, spectacle or the building of character or mood. (Salen et Zimmerman 2002, p. 14)

Selon nous, cette manipulation, qui agit sur l'espace-temps vidéoludique, fait directement écho aux théories de Deleuze et Guattari à propos de la notion de distance. Pour reprendre les termes de ces deux philosophes, une modulation de la distance a un impact sur la composition du lieu :

Les distances ne sont pas à proprement parler des indivisibles : elles se laissent diviser, précisément dans le cas où une détermination est en situation d'être une partie de l'autre. Mais, contrairement aux grandeurs, elles ne se divisent pas sans changer de nature à chaque fois. Une intensité, par exemple, n'est pas composée de grandeurs additionnables et déplaçables. [...] La distance est donc un ensemble de différences ordonnées, c'est-à-dire enveloppées les unes dans les autres, tel qu'on puisse juger de la plus grande et de la plus petite, indépendamment d'une grandeur exacte. On divisera par exemple le mouvement en galop, trot et pas, mais de telle manière que le divisé change de nature à chaque moment de la division, sans qu'un de ces moments entre dans la composition de l'autre (1980, p. 603).

Dans la composition du lieu vidéoludique, la manipulation de la distance permet de moduler l'intensité de l'expérience temporelle du jeu. L'impact est d'autant plus fort lorsqu'elle est appliquée intelligemment au lieu représenté. Le métro vidéoludique regorge de tels exemples. En tant que moyen de transport qui prône l'efficacité, la manipulation de la distance et du trajet s'ajoute à la perversion horrifiante du lieu. Afin de l'illustrer, nous aborderons la dilatation du parcours et la complexification du trajet.

1.3.1 – Dilatation architecturale : l'escalier mécanique de *Silent Hill 4*

En plus d'être situé sous terre, le métro est nécessairement inquiétant en raison de son architecture : murs en béton armé, angles durs, système de surveillance, vandalisme, etc. L'ambiance qui s'en dégage n'est pas des plus invitantes, sans compter

l'automatisation et la mécanisation qui offrent une expérience de déshumanisation. Ces deux qualités sont parfaitement représentées par l'escalier mécanique

L'escalier mécanique accorde un répit au voyageur, lui permet de se laisser emporter ou encore d'accélérer son mouvement. Lorsque représenté de manière fonctionnelle dans le jeu vidéo (c'est-à-dire dans un contexte autre que postapocalyptique tel que celui de *Fallout 3* [Bethesda Game Studios, 2008]), il opère de la même façon : le personnage-joueur est déplacé par l'escalier mécanique ou le joueur peut avancer son personnage en même temps afin d'aller plus vite. C'est le cas de la mission *No Russian* dans *Call of Duty : Modern Warfare 2* (Infinity Ward, 2009) et, bien avant, *EarthBound* (Ape et HAL Laboratory, 1995). L'escalier mécanique fait partie de ces ressources qui « font gagner du temps » selon Pascal Garandel :

Si la spatialisation des objets s'opère du fait de leur inscription dans la trame téléologique du jeu, cette inscription peut elle-même se traduire en termes temporels : une montagne fait perdre du temps, un véhicule en fait gagner; ce que j'achète lorsque j'alloue des ressources à la construction d'un téléporteur ou d'un « portail », ce n'est pas de l'espace, c'est du temps (2012, p. 135).

L'escalier mécanique, étrangement, se retrouve dans de nombreux jeux vidéo. Mais aucun jeu n'en fait une utilisation aussi intéressante que *Silent Hill 4* qui détourne entièrement sa spatialisation habituelle. Après une longue exploration du métro, le joueur atteint un escalier mécanique accompagné d'un panneau qui indique « Exit ». Il suffit de monter ces escaliers afin de quitter ce lieu et progresser au prochain. Le cadrage de la caméra ne permet de voir que les quelques premières marches. Une fois sur le dispositif, un écran de chargement interrompt le jeu.



Fig. 6 L'interminable escalier mécanique de *Silent Hill 4*

L'impression première est que le retour au jeu se fera directement en haut de l'escalier mécanique. Dans les faits, le joueur se retrouve transporté vers le haut, enfermé entre deux murs rouillés maculés de sang. La destination est trop éloignée pour évaluer la longueur du trajet. De plus, des entités humanoïdes, les *Wall Men*, sortent des murs et frappent le joueur. S'il est touché, l'impact le fait reculer de plusieurs mètres plus bas tout en lui enlevant beaucoup d'énergie. Pour réussir à traverser, il doit analyser le rythme de ces créatures afin de pouvoir progresser et atteindre la plateforme supérieure.

Cette section, quoique brève, est un exemple pertinent d'une manipulation de la distance qui provoque de la frustration. La mise en scène (le panneau "Exit"), le cadrage de la caméra virtuelle, l'effet de montage (la coupe, par l'écran de chargement, entre le quai d'embarquement et le trajet sur l'escalier mécanique) se conjuguent et laissent croire au joueur qu'il ne s'agira que d'un passage rapide. Le jeu suggère la fin d'une section pour ensuite allonger la transition. Frustrer le joueur est généralement à éviter dans une conception réussie d'un jeu vidéo. Certains, dont Kiel M Gilleade et Alan Dix, proposent même que les jeux vidéo devraient intégrer une structure qui s'adapte à la compétence du joueur afin de lui épargner cette émotion:

Frustration is that which arises when the progress a user is making towards achieving a given goal is impeded. It is a negative emotion and if monitored for can be used to indicate when a user is in need of assistance. [...] This offers games the chance to avoid those situations that under normal conditions would give cause for the user to discontinue play (2004, p. 229).

Dans le cas d'un jeu vidéo d'horreur comme *Silent Hill 4 : The Room*, ce sont justement ces émotions que les concepteurs cherchent à produire. Ils ont utilisé d'une stratégie ponctuelle d'horreur fréquente au cinéma, la dilatation spatiale, mais l'ont appliquée directement à un élément architectural, soit l'escalier mécanique. D'autres jeux, tels que *F.E.A.R.* (*Monolith Productions* et *Day 1 Studios*, 2005), *Max Payne* (*Remedy Entertainment*, 2001) ou *Corpse Party* (*Team GrisGris*, 2008)¹³ utilisent ce procédé pour renforcer la perception de la folie, d'une hallucination ou d'une influence surnaturelle. L'application est souvent manifeste : le joueur est témoin de l'espace qui s'étire devant lui alors qu'il déplace le personnage-joueur. Dans *Silent Hill 4*, par la coupe de l'écran de chargement, nous subissons directement l'effet de dilatation. La surprise est d'autant plus forte que nous devons réagir rapidement aux assauts des *Wall Men*.

La dilatation de l'escalier mécanique a donc pour conséquence d'augmenter l'intensité de l'expérience du joueur et de le provoquer. La perversion des éléments qui composent le métro en fait un lieu cauchemardesque où même ce qui peut accélérer notre progression nous trompe. Si, en apparence, il ne s'agit que d'un détail dans l'ensemble des implications derrière la conception spatiale, cette section est mémorable par son utilisation intelligente d'un objet réel. Puisque cet événement survient tôt dans le jeu, le message du concepteur au joueur ne saurait être plus clair : « Nous contrôlons ces lieux. Nous pouvons en faire ce que nous en voulons ».

¹³ Effet également très populaire au cinéma, notamment *Poltergeist* (Tobe Hooper, 1982) et, plus subtilement, *The Shining*.

1.3.2 - Détours du trajet : le périple de *Metro 2033*

Comme nous l'avons vu plus tôt, la carte de *Metro 2033* occupe davantage un rôle de guide narratif que d'interface utile à la jouabilité. Cela ne diminue en rien son importance afin de positionner le joueur dans l'univers ludique et d'appuyer la complexité du voyage. Cette carte, qui identifie au fur et à mesure les stations traversées et le trajet, est la première vision que le joueur a de cet univers, ce qui ne peut être un choix innocent. La conception d'une carte est un exercice complexe qui implique de nombreuses considérations dans le choix de ce qui est représenté. La carte de son homologue dans le monde réel (officiellement nommé « Métropolitain de Moscou V. I. Lénine de l'Ordre du Drapeau rouge ») a d'ailleurs pris quatre ans avant de voir le jour selon son concepteur Artemy Lebedev :

Actually, it took us about a month to design it. We spent four years on redesigning. We were coming with some ideas, tried to live with them, then went ahead. We didn't want any short-term attention (anyone designing new Moscow subway map would gain short-term attention). We needed something that could be The Map for the next decade (Labarre, 2010).

Rapidement, le joueur comprend que cette carte n'est pas représentative de l'univers postapocalyptique du métro. Artyom, le personnage-joueur, doit se rendre à Polis afin d'informer les Rangers of the Order, un groupe dévoué à préserver la paix dans le métro, de la présence d'entités qui pourraient causer l'extinction complète de l'humanité. Cette station serait à proximité du point de départ (VDNKh) dans le monde réel. Mais dans celui du jeu, rien n'est aussi simple. Certaines stations sont occupées par des allégeances ennemies, des tunnels sont condamnés suite à des écroulements et des sections sont trop irradiées pour y voyager. La distance indiquée sur la carte n'est plus valide. Pour reprendre les termes de Deleuze et Guattari, elle offre une vision striée du monde : « Dans l'espace strié on ferme une surface, et on la « répartit » suivant des intervalles déterminés, d'après des coupures assignées » (1980, p. 600). La position des stations et des tunnels est certes définie et accordée selon un système cartographique précis, mais ce qui se cache derrière ces points (les corridors et zones de maintenance généralement

dissimulés à l'utilisateur) n'est pas cartographié. Le joueur connaît donc sa position approximative par rapport à un réseau, mais pas exactement où il se trouve.

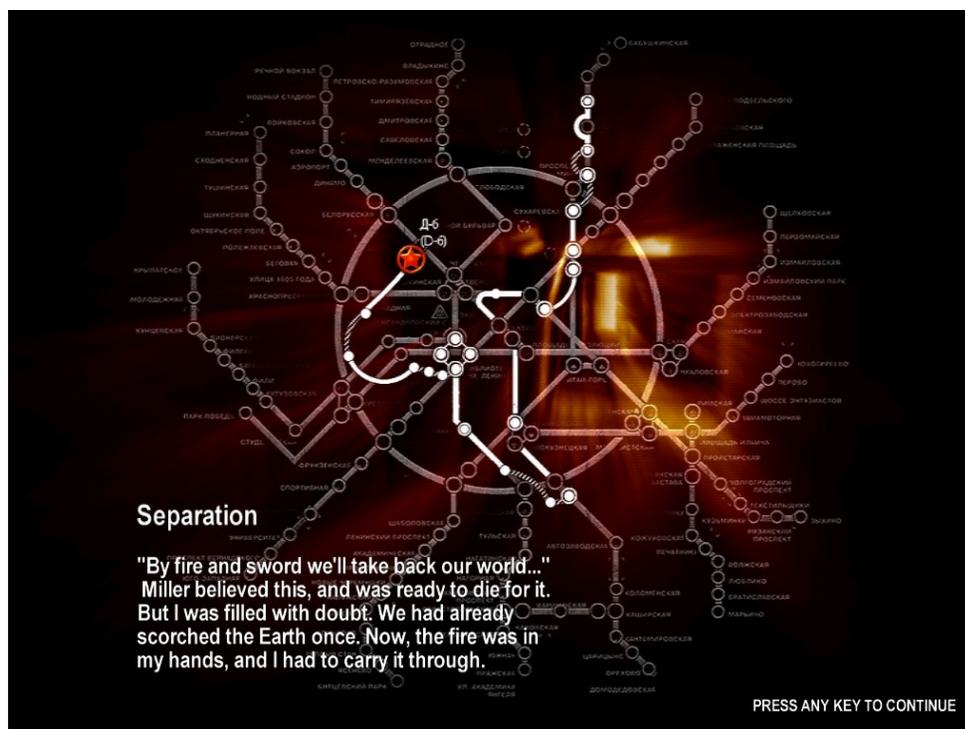


Fig. 7 La carte de *Metro 2033* introduit chaque chapitre du jeu

Cette carte souligne également l'aspect fini de ce monde. Le métro n'est plus un simple système de transport, mais une coquille fermée abritant un microcosme social. L'espace habitable se limite à ce système souterrain. Ce monde est implacablement hostile et de nombreux dangers sont dissimulés dans l'obscurité. Le métro de *Metro 2033* répond ainsi à la définition de Deleuze et Guattari de l'espace lisse :

Même la ville la plus striée dégorge des espaces lisses : habiter la ville en nomade, ou en troglodyte. Il suffit parfois de mouvements, de vitesse ou de lenteur, pour refaire un espace lisse. Et, certes, les espaces lisses ne sont pas par eux-mêmes libérateurs. Mais c'est en eux que la lutte change, se déplace, et que la vie reconstitue ses enjeux, affronte de nouveaux obstacles, invente de nouvelles allures, modifie les adversaires. Ne jamais croire qu'un espace lisse suffit à nous sauver (1980, p. 624-625).

Il y a justement, dans *Metro 2033*, un jeu sur la vitesse et la lenteur. Un trajet qui en réalité ne prendrait tout au plus qu'une vingtaine de minutes¹⁴, en exige beaucoup plus dans l'univers du jeu. L'infrastructure s'est écroulée et force le déplacement à pied ou grâce à des véhicules de fortune. Une première modulation du métro réel est que la distance devient plus intense, plus grande, et met de l'avant cette déliquescence.

Le chemin parcouru par le joueur entre le début de la quête et l'arrivée à destination est ponctué de détours. Le joueur ne peut prendre aucune décision quant au trajet. Le récit ne permet de toute façon aucune flexibilité. Le protagoniste est la plupart du temps obligé, contre sa volonté ou par la force des choses, de suivre une voie prédéterminée. La carte, en ce sens, ne fait pas seulement que chapitrer le récit, mais appuie la complexité du voyage. Le trajet à parcourir n'est jamais en ligne droite. Le joueur est forcé de faire mille et un détour, souvent même de s'éloigner de sa destination, afin de progresser. Ces nombreux crochets, lorsque mis en relation avec l'univers fictionnel du métro postapocalyptique, répondent à cette réflexion de Deleuze et Guattari à propos du voyage :

Bref, ce qui distingue les voyages, ce n'est ni la qualité objective des lieux, ni la quantité mesurable du mouvement – ni quelque chose qui serait seulement dans l'esprit – mais le mode de spatialisation, la manière d'être dans l'espace, d'être l'espace (1980, p. 602).

En effet, la complexité du trajet fait écho à un monde en ruine, anéanti, où les quelques survivants sont menacés par des forces surnaturelles qui les dépassent. Chaque étape du voyage proposé par *Metro 2033* implique un détour, beaucoup d'efforts pour une petite avancée, une perte et un sentiment d'impuissance et de désespoir. Le voyage en soi répond à la « manière d'être dans l'espace, d'être l'espace » (*ibid.*, p. 602) de notre protagoniste qui est écrasé par les événements et la gravité de sa mission. La manipulation de la distance à parcourir est un vecteur d'intensité qui agit sur le cadre narratif et l'émotion qu'il suscite au joueur.

¹⁴ Il s'agit de la durée approximative selon Google Maps pour un trajet entre les stations VDNKh et Borovitskaya si le départ est à 17h un mercredi.

CONCLUSION

Une analyse exhaustive des éléments de manipulation de l'espace vidéoludique dépasse largement le cadre de ce mémoire. Ce premier chapitre permet cependant de proposer quelques dispositifs par lesquels la représentation du lieu a une incidence sur l'expérience du joueur. En raison de notre sujet, le métro interprété dans le jeu vidéo, nous nous sommes davantage intéressés à des modalités de conception bien précise, c'est-à-dire celles qui affectent l'architecture et les fonctionnalités de ce lieu.

Les types d'espace ludique, les interfaces spatiales et la distance sont des éléments qui permettent de contrôler le lieu et son exploration. Le joueur subit les décisions prises dans la conception et doit négocier avec les conséquences, que ce soit au niveau de la difficulté ou des émotions négatives: peur, anxiété, frustration. Ainsi, on peut considérer que rien dans la conception du jeu n'est laissé au hasard et que ces choix font partie d'un tout sensé, position défendue par Kurt Squire et Henry Jenkins dans leur théorie de l'espace de dispute (traduction de *contested space*) :

Game worlds are totally constructed environments. Everything there was put on the screen for some purpose -- shaping the game play or contributing to the mood and atmosphere or encouraging performance, playfulness, competition, or collaboration. If games tell stories, they do so by organizing spatial features. If games stage combat, then players learn to scan their environments for competitive advantages. Game designers create immersive worlds with embedded rules and relationships among objects that enable dynamic experiences (2002, p. 64).

La construction « totale » de l'environnement ne se limite pas à des modalités de conception vidéoludique. Ce qui est représenté et comment cela est représenté sont aussi décidés par les concepteurs. Afin d'être efficaces et acceptées par le joueur, les manipulations dans le jeu vidéo doivent faire sens. Plus encore, les choix esthétiques et

narratifs derrière la représentation audiovisuelle d'un lieu sont d'une importance capitale dans l'expérience ludique.

Comme nous l'avons mentionné dans notre analyse des détours de *Metro 2033*, la manipulation de la distance est supportée par le cadre fictif de l'univers postapocalyptique. Cette partie de la conception dépasse celui du jeu vidéo en tant que système et se base sur un autre aspect du métro: son contexte sociohistorique et sa perception par un imaginaire collectif. Le second chapitre s'attardera à ce rapport entre l'expérience réelle du métro et celui du métro proposé dans le jeu vidéo d'horreur.

Chapitre 2

Adaptation sociohistorique: détournement de l'imaginaire collectif

It appears that the devastation we brought upon ourselves was complete; Heaven, Hell and Purgatory were atomized as well. So when a soul leaves the body it has nowhere to go, and must remain here, in the Metro. A harsh, but not undeserved atonement for our sins, wouldn't you agree?

Kane, mercenaire et guide de Artyom
Metro 2033

INTRODUCTION

Afin d'être immersif, un espace virtuel ne peut être conçu qu'à partir de modalités fonctionnelles et systémiques. Le jeu vidéo est un objet culturel lié à une production industrielle. Conséquemment, les réalités socioéconomiques les constituent également, et ce, en amont et en aval : par les concepteurs qui les intègrent dans le jeu produit et par les consommateurs qui jouent et interprètent l'univers fictif proposé. C'est par ces éléments que le jeu acquiert un sens esthétique, une ambiance, un récit :

Reduced to their basic formal or ludological bones, these [games are] tests in maze navigation, puzzle solution, evasion, and target practice, are devoid of either horror or any notable sense of survival. It is through aspects of narrative, representation, and characterization that gameplay acquires the “edges, meaning and motivation” which constituted the “definition and substance” of the genre (Kirkland, 2009, p. 63).

Le choix de concevoir l'espace virtuel à partir de lieux réels est un exemple parmi tant d'autres de cette possibilité du jeu vidéo de se référer à la réalité du joueur, à son quotidien. Dans le cas du jeu vidéo d'horreur, il s'agit même d'un facteur important dans la production d'une ambiance inquiétante. La transformation d'un lieu bien réel, ancré dans notre quotidien, en un espace terrifiant surprend beaucoup plus qu'une maison

hantée ou une mine abandonnée. Ces deux lieux sont des archétypes qui n'ont pas cet impact, car nous nous attendons à y avoir peur. Le cas du métro dans le jeu vidéo d'horreur est exemplaire dans cette mesure. Il s'agit tout d'abord d'un lieu qui a une utilité très claire : le transport des individus. Son utilisation est donc totalement pratique et est un passage obligé pour se rendre à une destination prédéfinie. L'expérience du métro tend davantage à être désagréable que terrifiante. C'est ce que souligne ce témoignage recueilli par Raphael Koster où, ironiquement si on considère l'objet de notre réflexion, le jeu vidéo permet une évasion :

Un joueur sur téléphone portable nous décrit comment le jeu vidéo l'aide à supporter la pénibilité du métro à l'heure de pointe : « Je vais prendre l'exemple du métro. On est dans le métro. Les gens reviennent du boulot, ils sont tous énervés, ils puent, ils toussent, c'est la folie. Vous, vous êtes à 6 sur les banquettes. Et tout le monde est là à se crier dessus, se bousculer. C'est la jungle. Les gens sont ternes, tout blancs... Vous, vous prenez votre téléphone. Vous voyez sur le jeu des petites formes, des ronds, des bruits : "bip, bip, bip !" C'est ça s'évader » (2011, p. 15).

Ce quotidien, cette source de frustration et de malaise partagée par la plupart des utilisateurs du transport en commun, ne peut être écartée lorsque celui-ci doit explorer un métro dans le contexte d'un loisir. Dans tous les jeux précédemment cités, il est souvent un reflet terne et maléfique de la réalité. Celui des villes est achalandé et bruyant tandis que le métro virtuel est abandonné et silencieux. Ce sont ces oppositions qui nous mèneront au deuxième niveau d'adaptation du lieu dans le jeu vidéo, soit à partir de sa réalité sociale et de l'interprétation collective que nous en faisons.

Nous considérerons en premier lieu les caractéristiques propres au métro à partir de la théorie du non-lieu de Marc Augé. Cette analyse permettra d'aborder les aspects sociaux, soit les conventions et le suicide. Les potentiels historiques et phobiques derrière ce lieu seront ensuite comparés au métro virtuel afin d'en déterminer les similitudes et différences.

2.1 - Le métro, un non-lieu?

Qu'est-ce que le métro et quelle est son influence sur nos sociétés et ses habitants? Pragmatiquement, c'est un moyen de se déplacer, un système de transport. Du côté des départements de relations publiques des entreprises de transport en commun, on répète qu'il s'agit d'une alternative efficace et écologique à la voiture. Le métro permettrait aussi à une ville « d'accéder à la modernité » et de « déterminer sa santé » (Sadana 2010, p. 79). Si ces qualités en justifient la présence dans nos villes, elles ne disent rien quant à son expérience par les utilisateurs. Le métro doit être fiable, ce qui implique des règlements et une conception qui privilégient la fonctionnalité au confort pour ceux qui l'utilisent. Les préoccupations esthétiques et spirituelles sont secondaires ou tout simplement écartées. Il serait difficile de concevoir que l'aspect mécanique du métro n'aurait pas d'influence sur ses passagers, surtout ceux qui voyagent quotidiennement pour se rendre au travail.

La théorie des non-lieux de Marc Augé permet d'ouvrir la réflexion quant à cette influence du métro sur la population. L'ethnologue, qui a analysé le métro de Paris, identifie ce qu'il nomme les non-lieux (centre d'achat, aéroport, gare de train, métro, etc.) comme une spécificité des sociétés de la surmodernité¹⁵. Au travers de son livre *Non-lieux, introduction à une anthropologie de la surmodernité* (1992) on retrouve plusieurs caractéristiques qui sont le propre du métro et qui, par extension, sont également présentes dans le jeu vidéo : l'omniprésence du contrat social par des modes d'emploi textuels, la médiation non-humaine qui entraîne la solitude partagée des utilisateurs et l'absence d'éléments culturels et historiques.

Que ce soit dans le wagon, à l'abord des quais ou à la guérite, l'utilisateur du métro est soumis à une liste ininterrompue de règlements et d'informations. Ces données,

¹⁵ Pour Marc Augé, la surmodernité se distingue de la modernité et de la postmodernité par « trois figures de l'excès »: « la surabondance événementielle, la surabondance spatiale et l'individualisation des références » (1992, p. 55). Plus précisément, les excès de la surmodernité sont les événements qui s'accumulent sans que nous ayons le temps des interpréter, la possibilité de se déplacer rapidement et d'accéder à des images partout dans le monde et l'interprétation individuelle qui ne se réfère pas à celle d'un groupe.

souvent écrites ou représentées par des idéogrammes, deviennent pour l'habitué du métro un élément invisible du paysage. Mais leur présence ne sert pas simplement à guider celui qui le découvre pour la première fois. Tous les métros, peu importe le pays, reposent sur des règles similaires dont les applications peuvent varier selon les besoins en matière de sécurité. L'ubiquité des instructions atteste d'une autorité qui s'impose par l'institution et pas seulement par des humains :

Mais les non-lieux réels de la surmodernité [...] ont ceci de particulier qu'ils se définissent aussi par les mots ou les textes qu'ils nous proposent [...] Ainsi sont mises en place les conditions de circulation dans des espaces où les individus sont censés n'interagir qu'avec des textes sans autres énonciateurs que des personnes « morales » ou des institutions (1992, p. 120-121).

L'obligation de toujours avoir son ticket avec soi, gage que l'utilisateur a payé son entrée, exemplifie cette relation avec une autorité « textuelle ». Cette règle, qui est la même partout, exige une preuve différente selon le système. Le voyageur doit le poinçonner à certains endroits ou avoir une carte d'identité valide s'il s'agit d'une passe étudiante. Ne pas respecter ces instructions peut entraîner une sanction, sous la forme d'une amende, lors des interventions au hasard par des agents de sécurité. Coupable a posteriori, il faut, comme l'écrit Marc Augé, toujours prouver son innocence (*ibid.*, p. 128).

Ces consignes textuelles sont bien présentes dans les métros virtuels du jeu vidéo d'horreur. Elles sont la trace que le lieu que nous explorons a déjà été ou peut être à nouveau fonctionnel et surveillé. Mais elles ne servent à rien au joueur qui doit obéir à un autre registre de règles. Ces dernières sont souvent fournies à l'écrit, notamment les instructions de Heather lorsque le joueur interagit avec la carte du métro dans *Silent Hill 3* (« I just need to get on the Bergen Street train at platform 3 ») ou par des interventions audio (les instructions de Rosa que reçoit Ethan dans *Condemned : Criminal Origins*). Les consignes à suivre données dans le jeu, même si elles s'anthropomorphisent par des personnages secondaires, restent systémiques.

La communication textuelle des règles fait partie plus largement de la médiation non-humaine du métro. Les quelques contacts avec des commis à la guérite ou la sécurité sont portés à disparaître, ou encore se limitent à un échange verbal qui se veut simple et concis. On achète les billets à des bornes automatisées, la surveillance est assurée grâce à des caméras et les annonces des haut-parleurs sont préenregistrées. L'efficacité passe par l'écartement des préoccupations humaines. Les conséquences sont, selon Marc Augé, sans équivalents historiques :

La fréquentation des non-lieux, aujourd'hui, est l'occasion d'une expérience sans véritable précédent historique d'individualité solitaire et de médiation non humaine (il suffit d'une affiche ou d'un écran) entre l'individu et les puissances publiques (*ibid.*, p. 147).

L'utilisateur du métro entre dans un espace contrôlé, régi par des règles, mais dont l'autorité s'affirme par des structures technologiques, textuelles et architecturales. Comme nous l'avons vu, le joueur doit également respecter des règles systémiques et y obéir afin d'être en mesure d'explorer l'espace virtuel et progresser. Dans les deux cas, il s'agit d'une entente contractuelle tacite entre le lieu, qu'il soit réel ou virtuel, et celui qui y pénètre :

Seul, mais semblable aux autres, l'utilisateur du non-lieu est avec celui-ci (ou avec les puissances qui les gouvernent) en relation contractuelle. L'existence de ce contrat lui est rappelée à l'occasion (le mode d'emploi du non-lieu en est un élément) : le billet qu'il a acheté... Le contrat a toujours rapport avec l'identité individuelle de celui qui y souscrit. (*ibid.*, p. 127-128)

Le critère fondamental du non-lieu serait cette incapacité à se définir comme identitaire, relationnel ou historique (*ibid.*, p. 100). Au-delà du fait que les lieux anciens n'y soient pas intégrés, il est dénué d'une identité propre à la culture où il existe. Un centre d'achat canadien fonctionnerait comme son homologue japonais, au même titre qu'un métro est généralement la même structure peu importe la ville. Ce sont des lieux de passage dont l'expérience est éphémère, où les relations entre individus, si elles ne sont pas

impossibles, ne sont pas encouragées. Cependant, Marc Augé admet qu'il n'existe aucun non-lieu pur (*ibid.*, p. 101). Comme nous l'avions suggéré plus tôt, les exigences technologiques et systémiques s'accompagnent nécessairement des référents socioculturels qui s'immisceront dans la conception, mais également dans la perception du lieu par l'utilisateur. Les attentats terroristes, les suicides ou, à un moindre degré, les pannes et publicités, alimentent la vision que la population aura du métro. Selon Rashmi Sadana, le métro ne peut simplement être catégorisé comme un non-lieu, car :

The metro is a space of transport that is recognisable in many other faraway places all over the world. Yet, it is an identity marker, and perhaps maker, for its riders, one that forges new historical and relational connections within the city itself. These connections begin with the spaces within the metro and the new kinds of behaviours they require and encourage (2010, p. 82).

En ce sens, nous analyserons deux éléments qui peuvent souligner ce nouveau rapport culturel au lieu : les conventions du rôle de passager et le suicide. Ceux-ci seront comparés au jeu vidéo et leur adaptation dans une interprétation pessimiste du lieu. Notre hypothèse est que l'adaptation spatiale dans le jeu vidéo d'horreur souligne une certaine perception symbolique partagée par l'imaginaire collectif des utilisateurs. La représentation virtuelle du non-lieu, ou d'un lieu qui en possède les caractéristiques, se rapprocherait d'un lieu anthropologiquement chargé, car symbolique et fictionnel.

2.1.1 - Conventions sociales

Comme toute forme de transport en commun, la qualité d'un métro s'évalue avant toute chose par son efficacité. En tant que voyageurs, nous nous attendons à ce que la fréquence des passages soit respectée et qu'il n'y ait pas d'interruption de service. Nous désirons également nous sentir en sécurité et que les wagons soient propres et entretenus. Le métro, que ce soit par des affiches ou des haut-parleurs, communique à l'usager une série de règlements : ne pas jeter ses déchets au sol, laisser les places assises à ceux qui en ont besoin, ne pas actionner les freins d'urgence sans raison, etc. Ces règles sont souvent accompagnées d'une mention claire de la pénalité encourue si elles ne sont

pas respectées. C'est que le métro est un espace partagé et la transgression des règles est aussi la transgression de la relation d'autrui avec le métro. Henri Lefebvre décrit ainsi dans *La production de l'espace* le rapport à la violence dans l'espace dit « abstrait », site logique du non-lieu de Marc Augé car elle « s'appuie sur [...] l'espace des autoroutes, des aérodromes, des réseaux d'information » (Lefebvre [1974] 2000, p. 65) :

L'espace abstrait fonctionne de façon hautement complexe. Au même titre que le dialogue, cet espace implique un accord tacite, un pacte de non-agression, un quasi-contrat de *non-violence*. C'est-à-dire de réciprocité, d'usage partagé. [...] Un tel espace suppose une « économie spatiale » solidaire de l'économie verbale bien que distincte, qui valorise pour les gens certaines relations dans certains lieux (les magasins et boutiques, les cafés, les cinémas, etc.) (*ibid.*, p. 69).

Notre confiance en un métro dépend de ce contrat de non-violence autant envers autrui qu'envers l'infrastructure. Si la non-violence entre individus va de soi, il ne faut pas sous-estimer l'impact du vandalisme et d'un mauvais entretien des lieux. C'est une des hypothèses que soutient la *situational crime prevention*, ou prévention situationnelle, une théorie qui lie la criminalité à des causes spatiales. Nous verrons les tenants et aboutissants de cette théorie plus en détail au prochain chapitre, mais il nous apparaît pertinent de souligner dès maintenant les conclusions de Ralph B. Taylor et Adele V. Harrell quant à l'effet que peuvent avoir les graffitis et l'accumulation de déchets dans un espace public :

Controlling physical deterioration to reduce offenders' perceptions that areas are vulnerable to crime and that residents are so fearful they would do nothing to stop a crime. Physical improvements may reduce the signals of vulnerability and increase commitment to joint protective activities. Physical deterioration, in all probability, not only influences cognition and behavior of potential offenders but also shapes how residents behave and what they think about other residents (1996, p. 4)

À un premier degré, le métro dans le jeu vidéo d'horreur offre une expérience diamétralement opposée au contrat de non-violence. Outre l'exploration, c'est par des actions agressives que le joueur interagit avec le lieu. Dans *Condemned : Criminal Origins*, le personnage-joueur confronte, à l'aide d'armes improvisées (barres de fer, tuyaux et panneaux de signalisation), des sans-abris fous furieux qui n'hésitent pas même à se battre entre eux. Le métro représenté est à la fois labyrinthe et arène. Les corridors, quais, rails et aires d'attente sont peuplés de ces ennemis qui doivent être neutralisés. Les armes ont également la fonction de clé. Afin de progresser, il faut parfois trouver un outil qui permettra de couper les circuits électriques (une pelle) ou défoncer une porte (à la hache). Si certains sont éparpillés dans l'espace, d'autres doivent être arrachés des mains des victimes. Ce rapport de violence avec le lieu se retrouve dans plusieurs autres jeux. La première mission de *Soldier of Fortune* (Raven Software, 2000) se déroule dans un métro occupé par des terroristes à abattre. Le jeu de combat *Def Jam : Fight for New York* (Electronic Arts et AKI Corporation, 2004) a pour arène un quai de métro qui permet au joueur de projeter son ennemi sur les rails. S'il le lance au bon moment, il se fera frapper par le train, mettant fin au combat dans une séquence qui rappelle celle du film *The Warriors* (Walter Hill, 1979). Dans tous ces exemples, on retrouve dans l'espace de jeu des graffitis et des piles de déchets. Ces éléments de mise en scène soulignent certes l'aspect urbain du lieu (surtout de la culture hip-hop dans *Def Jam : Fight For New-York*), mais aussi le fait que l'autorité n'a plus le contrôle sur cet espace. Cette couche de vandalisme simulé confère au métro représenté une justification pour la violence que le personnage-joueur devra commettre.

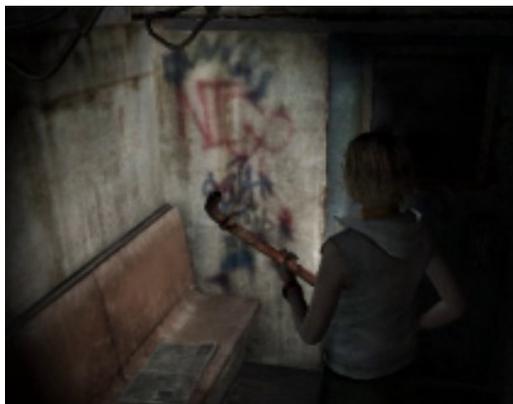


Fig. 8 Graffitis dans le métro de *Silent Hill 3*

C'est que l'environnement virtuel met de l'avant les attentes du jeu envers le joueur, il guide le rôle qu'il doit interpréter. La plupart du temps, ce rôle est agressif et implique de combattre des adversaires: «Depending on their interaction with the world, players change their positioning toward these environments and take on a role » (Nitsche 2007, p. 159). Le jeu vidéo propose au joueur d'incarner un personnage. Il sera soldat sur un champ de bataille, athlète sur un terrain de football ou pilote automobile sur un circuit de course. Dans le cas du *survival horror*, le rôle du joueur est un peu plus complexe. Si, dans *Resident Evil* (Capcom, 1996), le joueur peut incarner deux agents d'une unité spéciale de la police, d'autres jeux proposent plutôt des personnages ordinaires sans talent spécifique. Heather Mason de *Silent Hill 3* est une étudiante. Jennifer Simpson de *Clock Tower* (Human Entertainment, 1995) est une orpheline vulnérable. Le fait que ces personnages n'ont pas un entraînement rigoureux au combat ou des pouvoirs surnaturels ajoute à la détresse du joueur face aux situations monstrueuses que lui réserve le jeu. Mais le joueur n'incarne pas un personnage terrifié, il a peur en soi :

It is certainly not the main character that is meant to be scared, but the gamer. [...] Because, even though James, Heather, Henry, and Alex [protagonistes des itérations de la série *Silent Hill*] make themselves heard during their fight and breathe their last breath as Harry does, all remain impassive on the action level. Whatever the situation faced in *Silent Hill*, they keep a "stone face" while responding to actions. Instead, their reactions are truly behavioral and external. You are linked with them physically (2012, p. 108).

Bernard Perron décrit ainsi la distance entre joueur et personnage-joueur dans le *survival horror*. Le premier explore l'espace avec pour véhicule le deuxième, mais c'est le joueur qui ressent les émotions (peur, stress, anxiété). Il joue littéralement, et non pas par procuration, le rôle qui est attendu de lui dans le jeu.

Cette question du rôle n'est pas étrangère à l'utilisateur du métro. Au-delà des règles écrites, le contrôle s'effectue également par la présence des autres et la pression sociale du groupe. Le regard d'autrui fait de nous un performeur et vice-versa. Tous les

utilisateurs sont dans un rapport de performance où la moindre dissonance de rôle entraîne un malaise. Ce rôle est évidemment celui de passager :

Cette question nous ramène à celle de la confiance. La sortie du rôle ne fait pas que violer les règles et ennuyer les autres passagers. Elle attaque la confiance collective que tous avaient jusqu'alors tenue pour acquise, grâce aux mécanismes d'inattention civile et de mobilité coopérative. Le risque est sérieux, ne serait-ce que dans ses conséquences difficiles à imaginer. Si l'on se souvient combien les règles officielles sont de fait dépendantes d'un code de conduite flou et autoreconduit, la disparition de la confiance ne laisse pas grand-chose à quoi se raccrocher (Tonnelat 2011, p. 224).

Ce que signale Stéphane Tonnelat, à partir des expériences de déstabilisation de Milgram et Sabini dans le métro de New York¹⁶, est l'importance de la collectivité dans l'équilibre de son fonctionnement et un sentiment de sécurité partagé. Les jeux de *survival horror* qui représentent le métro offrent exactement le contraire, que ce soit par la mise en scène et les gestes que le joueur doit y commettre. Ils soulignent, par une inversion horrifique, le contrat social tacite dissimulé derrière le lieu qui dirige l'action quotidienne de prendre le métro.

2.1.2 - Suicides

La mise en scène et l'emphase sur le combat sont des éléments de comparaison révélateurs, mais grossiers. Certains jeux proposent une interprétation vidéoludique du métro beaucoup plus fouillée et subtile. C'est le cas de *Silent Hill 3* et de son utilisation de documents textuels, éléments contribuant au récit enchâssé (le *embedded narrative* de Henry Jenkins). Dans son essai *Game Design as Narrative Architecture*, Jenkins souligne comment les textes répartis dans l'espace « take the form of detective or conspiracy stories, since these genres help to motivate the player's active examination of

¹⁶ Rapporté dans l'article *On Maintaining Urban Norms: a Field Experiment in the Subway* (1978), les deux chercheurs ont envoyé des étudiants dans le métro afin qu'ils demandent à des voyageurs assis de leurs laisser leur place.

clues and exploration of spaces and provide a rationale for our efforts to reconstruct the narrative of past events » (2004, p. 128). La série *Silent Hill* use fréquemment du récit enchâssé. La lecture des documents est essentielle pour élucider certains casse-têtes, comprendre la mythologie derrière le village et faire sens des symboles occultes qui parsèment cet univers. Une séquence en particulier de *Silent Hill 3* pousse leur utilisation encore plus loin.

Lors de l'exploration du métro, le joueur peut découvrir deux documents dissimulés dans l'espace. Non seulement il n'est pas obligatoire de les lire, mais il faut fouiller et effectuer certains détours afin de les trouver. Le premier est un article de journal qui traite de la mort étrange d'un homme de quarante ans, tombé sur la voie et instantanément décapité. Un manque de preuve ne permet pas aux autorités de définir s'il s'agit d'un suicide ou d'un accident, bien que des témoins indiquent que l'homme semblait conscient au moment de l'incident. Le deuxième document est une revue sur les activités paranormales qui apprend au joueur que l'âme d'une personne suicidée ou morte subitement peut hanter les lieux de son décès et attaquer les vivants. La lecture des deux textes par le joueur déclenchera une cinématique lorsqu'il arrivera à l'ouest du quai 4. Le jeu s'interrompt pour offrir une perspective à la première personne d'une entité qui pousse Heather sur les rails. Le joueur reprend ensuite le contrôle de Heather et n'a que quelques secondes pour revenir sur le quai. S'il échoue, il se fait frapper par le train et meurt.

L'acte du suicide, dans le métro, est un cas extrême de rupture avec le rôle de passager. Les conséquences vont au-delà d'une simple interruption du service. Les effets psychologiques sur les chauffeurs, les autres passagers et sur la vision collective du métro sont également à considérer. Lorsqu'un tel incident est annoncé, la première idée qui vient à l'esprit est que quelqu'un s'est enlevé la vie. C'est d'ailleurs une des raisons pourquoi les suicides dans les métros ne sont pas rapportés par les médias. La TTC (Toronto Transit Commission) suite à une ordonnance de publication, a dû dévoiler contre son gré le nombre de suicides qui ont eu lieu dans son métro entre 1998 et 2007, soit plus de 150 :

The TTC's concern over releasing statistics or discussing suicide and suicide attempts on the subway is rooted in medical literature and evidence that suggests a vulnerable person with suicidal tendencies may choose to end their life if they read or hear about such an incident in the media. News organizations have long adhered to a practice of responsible reporting, including the omission of suicide method, and only reporting death by suicide when the victim is well-known or is otherwise newsworthy, or it is a murder-suicide (Toronto Transit Commission 2009).

La documentation scientifique à ce sujet consiste principalement en l'étude de Sonneck, Eszedorfer et Nagel-Kuess (*Imitative Suicide on the Viennese Subway* [1994] à propos de l'inquiétante hausse de suicide dans le métro de Vienne entre 1984-1987) et *Preventing Suicide: A Resource for Media Professionals* (2008) du *World Health Organization*. On retrouve dans les deux documents une cause similaire pour les cas de suicide dans les transports en commun : la couverture médiatique de ceux-ci. Les reportages sensationnalistes et alarmistes des médias auraient pour conséquence d'encourager des imitateurs. Des suicides fréquents au sein d'un lieu auraient une incidence directe sur la perception de la fonction de celui-ci :

Sometimes a location can develop a reputation as a 'suicide site' – e.g., a bridge, a tall building, a cliff or a railway station or crossing where fatal or non-fatal suicide attempts have occurred. Particular care should be taken by media professionals not to promote such locations as suicide sites by, for example, using sensationalist language to describe them or overplaying the number of incidents occurring at them (World Health Organization 2008, p. 9).

Le métro, par exemple, deviendrait autre chose qu'un moyen de transport pour un individu qui désire s'enlever la vie : ce serait l'outil pour passer à l'acte. Pour ces raisons, des guides déontologiques de rédaction pour les journalistes sont disponibles afin d'encadrer la couverture des suicides. La recommandation principale étant généralement de ne pas en parler. Les conséquences d'un tel contrôle des médias ne

provoquent pas seulement un déplacement des méthodes de suicide, mais a un effet positif : « the introduction of media guidelines regarding reporting suicides on the Vienna subway resulted in a reduction in sensationalist reporting of these suicides and, in turn, a 75% decrease in the rate of subway suicides and a 20% decrease in the overall suicide rate in Vienna » (World Health Organization 2008, p. 15).

Silent Hill 3 récupère une réalité sociale qu'il détourne par l'intégration d'articles alarmistes. Le joueur est puni de sa curiosité s'il les lit. Sans prétendre avoir affaire ici à un choix volontaire de la part des concepteurs, il s'agit néanmoins d'une manipulation intéressante de la réalité sociale dans un contexte où le lieu est manifestement sous le joug de forces surnaturelles. Le suicide dans le métro possède un grand pouvoir d'évocation, ce qui explique pourquoi nous la retrouvons dans plusieurs films. Le plus spectaculaire d'entre eux, *Suicide Club* (Sion Sono, 2002) s'ouvre sur le suicide de 54 étudiantes qui se lancent devant le métro, causant un raz-de-marée de sang et d'organes. Dans *Kontroll* (Nimród Antal, 2003), une entité fantomatique (dont l'origine demeure énigmatique) provoque plusieurs « suicides » tout au long du film. Du Japon à la Hongrie, malgré les différences culturelles, la figure du suicide public marque la représentation du métro. Du côté du jeu vidéo, cette notion se mêle à la présence de cadavres, de créatures monstrueuses et de vandalisme pour ainsi offrir un reflet négatif du lieu réel, un contraire qui en expose les mécanismes de contrôle et de sécurité.

2.2 - Adaptation historique

L'absence d'éléments historiques qui caractériserait le non-lieu est en soi difficile à concevoir. Le simple fait, pour une ville, de se doter d'un tel dispositif de transport collectif est déjà un événement important. Sa présence est un indice de modernité qui, selon Rashmi Sadana, affecte la perception de la population de leur propre ville:

The past, like the street, gets moulded and at times obscured by the metro, as the trains and lines create a new visual and physical memory of the city. Attention gets paid to the preservation of monuments and

archaeological sites, but the physical memory I refer to is different from this. It is about the way people think about the city, regard it even, and themselves as they move through it. This aspect is more difficult to capture, but it is these micro histories that might reveal an ever-evolving view of our present (2012).

La plupart des métros représentés dans les jeux susmentionnés émulent le fonctionnement et l'architecture du métro, mais ne sont pas basés sur des lieux réels. *Silent Hill 3*, par les articles de journaux qu'on peut y découvrir, fait exception, car il affirme un passé au lieu que nous explorons. Mais une réflexion sur l'adaptation historique dans le jeu vidéo ne serait évidemment pas possible qu'avec cet exemple. Outre la subversion des réalités sociales, rien ne permet d'effectuer un rapport entre ce jeu et l'histoire plus large d'une ville ou d'un pays.

C'est sur ce point que se distinguent *Metro 2033* et *Metro : Last Light* (4A Games, 2013). Le métro de ces deux jeux est, comme nous l'avons vu plus tôt, une adaptation du métro de Moscou. Quoique l'on puisse douter de l'exactitude de la reproduction, notamment par la présence d'un passage secret qui aurait été creusé par l'armée afin de déplacer des stocks d'armes nucléaires, on retrouve dans cet univers vidéoludique un souci de lier le « passé » (qui est en fait notre monde actuel) à cette vision postapocalyptique de la Russie. Comme nous le verrons plus loin, de nombreuses références à ce passé diégétique ponctuent non seulement le récit, mais l'espace virtuel en soi.

Puisque le métro est une structure souterraine, elle se rapproche des énergies chtoniennes. À partir de la figure de la cave, Bachelard et sa poésie de l'espace ne saurait mieux définir toute sa symbolique : « [La cave] 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. » ([1957] 2009, p. 35). Pour Bachelard, la cave est le royaume de l'inconscient et des secrets. Cette définition s'étend lorsqu'on considère le rôle de la cave dans les récits fantastiques. Le sous-sol dissimule souvent une porte qui mène à un autre monde, généralement infernal. *The Beyond* (Lucio Fulci, 1981) et *Forbidden Zone*

(Richard Elfman, 1982) sont deux exemples où la cave n'est qu'une première étape avant de trouver cette porte. Le métro, qui n'est pas en soi une cave, occupe aussi ce rôle dans les fictions qui le met en scène.

Dans *Raw Meat*, une famille consanguine et anthropophage hante le métro de Londres et dévore les voyageurs. Il s'agit des descendants d'ouvriers de l'ère victorienne qui ont été laissés pour morts dans une station en construction suite à un accident de dynamitage. Celle-ci a été abandonnée, scellée et l'affaire dissimulée. Mais le passé revient à la charge avec les attaques de ces cannibales qui, entre leurs grognements, reprennent le « Mind the doors! » des gardes du métro. Dans l'adaptation du *Midnight Meat Train* de Clive Barker (Ryuhei Kitamura, 2008), des voyageurs de nuit sont violemment assassinés par un colosse armé d'instruments de boucher. On apprend finalement qu'il s'agit d'un rituel nécessaire afin de nourrir les hommes-reptiles qui hantent les souterrains et éviter une guerre interespèce qui mènerait à la fin de l'humanité.

Le métro devient ainsi le lieu où se réfugient les secrets et les tragédies oubliées. *Metro 2033* et *Metro : Last Light*, quant à eux, ont pour thème l'oubli : les personnages ne se souviennent plus, ou peu, de la vie avant l'apocalypse nucléaire. L'exploration du métro est non seulement une découverte du lieu, mais également d'une identité et de ses origines. À partir de ces deux jeux, nous analyserons ce rapport au passé et à l'histoire que permet le jeu vidéo et comment le lieu postapocalyptique peut être l'oracle d'un monde révolu. Nous aborderons ensuite le rôle des ruines dans le détournement des fonctions du lieu et des conventions sociales.

2.2.1 - Le métro comme oracle d'un monde révolu

Développé par une équipe ukrainienne, *Metro 2033* a subi une localisation culturelle afin d'être accessible pour une clientèle nord-américaine. Conséquemment, le nom des stations du métro de Moscou a été changé sur la carte. VDNKh est renommé Exhibition, Lubyanka devient Armory, et ainsi de suite. Cependant, les termes n'ont pas

été choisis naïvement. La station VDNKh est la station du « Centre panrusse des expositions » et Polis, qui dans le jeu est le refuge du savoir, est la station de la bibliothèque nationale (Biblioteka Lenina). La dénomination des stations du jeu demeure homologue à celle du véritable métro. Il est en de même pour leur position sur la carte. Le joueur peut également lire les vrais noms des stations de métro, en alphabet cyrillique, lorsqu'il les explore. Comme nous l'avons vu, la carte n'est pas un document qui permet de déterminer la distance ou les dangers de chaque station. Elle offre cependant une vision postapocalyptique du métro de Moscou qui est ancrée dans l'identité actuelle des stations. Le monde réel alimente la mythologie de cet univers vidéoludique qui, ainsi, affecte la perception et les événements scénarisés que le joueur subit. Le fait d'utiliser les noms propres n'est pas innocent et situe le lieu dans une lignée historique. C'est d'ailleurs ce qu'affirme Michel de Certeau pour qui les noms propres :

rendent habitable ou croyable le lieu qu'ils vêtent d'un mot (en s'évidant de leur pouvoir classificateur, ils acquièrent celui de « permettre » autre chose); ils rappellent ou évoquent les fantômes (morts supposés disparus) qui bougent encore, tapis dans les gens et les corps en marche; et, en tant qu'ils nomment, c'est-à-dire qu'ils imposent une injonction venue de l'autre (une histoire) et qu'ils altèrent l'identité fonctionnaliste en s'en détachant, ils créent dans le lieu même cette érosion ou non-lieu qu'y creuse la loi de l'autre (1990, p. 158-159).

Cette « évocation des fantômes, cette injonction venue de l'autre » sont une constante dans l'univers de *Metro 2033*. Lors du chapitre 3.2, *Ghost*, le joueur doit faire face à un nouvel ennemi : des silhouettes humaines dont le contact est mortel. Khan, personnage qui accompagne le joueur, explique que la force des impacts nucléaires a détruit le Paradis et l'Enfer. Les morts doivent donc revivre éternellement les derniers moments avant leur décès. Le joueur doit inspecter l'environnement, un tunnel délabré, avec sa lampe de poche pour détecter les silhouettes de ces fantômes. S'il ne les évite pas à temps, le personnage meurt et le joueur doit recommencer le chapitre. Après avoir traversé l'intérieur d'un métro déraillé qui bloque la voie, il doit se positionner contre le

mur du tunnel afin d'éviter l'ombre d'un train qui passe à toute vitesse (voir figure 9). Dans le chapitre *Hot Pursuit* de *Metro : Last Light*, le joueur peut explorer, s'il le désire, plusieurs alcôves et salles des machines. Dans l'une d'entre elles, il ne peut percevoir que des fragments de silhouette dans sa vue périphérique. Il entend des cris d'agonie et des pleurs dans ce qui semble être une infirmerie de fortune. Au bout de la salle, il trouvera des munitions et des documents. Lorsqu'il se retourne, des cadavres remplacent les silhouettes. Dans les deux jeux, plusieurs ellipses temporelles ont lieu où le joueur voit l'état du monde quelques secondes avant l'explosion nucléaire ou, dans le métro, avant des morts brutales. La persistance du passé et les conséquences de nos actes sont des thèmes forts du récit. Ces thèmes se manifestent également par l'omniprésence de l'histoire de la Russie dans le jeu.



Fig. 9 Métro fantôme dans *Metro 2033*

Michel de Certeau, par rapport à l'utilisation des noms propres, affirme : « Ces noms créent du non-lieu dans les lieux ; ils les muent en passage » (*ibid.*, p.156). Si cela est vrai pour les lieux (et non-lieux), de la surmodernité (dans le sens où l'entend Marc Augé), qu'en est-il du postapocalyptique? Dans le contexte de *Metro 2033*, il s'agit du

seul rapport culturel persistant, le seul relent d'histoire et d'humanité dans un monde autrement chaotique. L'identité de chaque station dans *Metro 2033* s'apparente de près ou de loin à celle de son homologue réel. Par exemple, l'objectif initial est de se rendre à la station « Polis », là où se retrouvent le savoir et les dirigeants du groupe qui assurent une certaine paix dans le métro. Cette station est l'homologue de Biblioteka Lenina, soit la bibliothèque nationale. Le jeu, qui d'ailleurs force le joueur à explorer ces stations selon un trajet imposé, propose ainsi une vision de la société russe, une interprétation de la réalité après l'apocalypse nucléaire. Si on se fie à cette déclaration du porte-parole de THQ, Huw Beynon, c'était bel et bien l'intention des concepteurs :

Moscow Metro was built as a kind of bomb shelter in the event of nuclear war and so it's very conceivable that people would survive there. [...] Basically each station becomes this nation state, it kind of has echoes of ancient Greece perhaps, all founded on different ideologies and you play as Artyom and you grow up in a station on the periphery which is kind of independent, but you'll come across different stations that embody different cultures like neo-fascism, old-school communists and pretty much everything in between as man pretty much goes tribal and fights for what they see as theirs and that's a very bleak look at what would happen to humanity (2010).

Le nom propre, dans ce contexte, ne se limite pas à « imposer un passage dans l'espace », mais oriente l'interprétation du lieu par le joueur, y ajoute une couche historique. Le nom des stations de métro est l'amorce qui lui permettra d'analyser le lieu, d'y reconnaître son origine et ainsi concevoir son aspect social et humain. Le métro acquiert une personnalité et devient le centre d'attention du jeu. Il l'expérimentera non pas comme un simple moyen de transport, un non-lieu de la surmodernité comme le définit Marc Augé, mais comme entité historique et sociale. Souterrain et chtonien, il se transforme en résidu symbolique d'une société qui n'est plus et où l'on croise les fantômes d'un monde disparu. Le contexte postapocalyptique métamorphose donc le non-lieu qu'est le métro en une ruine contenant divers lieux, la dénomination occupant le rôle d'oracle comme l'affirme Richard Bégin :

L'oracle s'avère être en cela l'un des symptômes de la réalité, sa propre trouée lacunaire. Et c'est en attribuant ce pouvoir oraculaire aux ruines matérielles, aux infectés ainsi qu'aux morts-vivants ponctuant nombre de films postapocalyptiques, qu'il nous est permis de reconnaître que du moment où, confronté à ces figures, il paraît irréalisable pour le survivant d'imaginer qu'une situation – politique, sociale ou culturelle – puisse à nouveau « avoir lieu », c'est la situation de ce dernier qui devient impossible, critique, et en cela, terrifiante (2010, p. 170).

L'aspect politique derrière les différentes stations se manifeste par les groupuscules qui les habitent. Chacun s'inspire d'extrêmes politiques d'avant l'apocalypse. Le conflit entre le *Fourth Reich* (les néo-nazis) et le *Red Line* (les communistes) est une préoccupation constante dans ce microcosme. Ces factions, dans le contexte de *Metro 2033*, ne sont que des ombres, des résidus du passé qui justifient pour le récit l'organisation tribale et les conflits. La réalité historique des lieux, intégrée dans la conception narrative et architecturale de l'espace, fait partie de l'expérience vidéoludique en ceci que l'aspect postapocalyptique en est renforcé. Ce lieu virtuel raconte par lui-même une histoire, celle d'une société qui tente de se restructurer avec les racines du passé, sources d'espoir, mais qui, enfermée sous terre avec leurs dénominations, est vouée à l'échec.

2.2.2 - Les ruines : détournement des fonctions de l'espace

Avant toute chose, *Metro 2033* est un jeu d'action. Le joueur explore bien sûr le métro, mais sa principale interaction avec l'environnement se fait grâce à des armes à feu. Les passages dans des stations habitées interdisent au joueur d'attaquer. Elles lui permettent cependant d'acquérir de l'équipement en plus de faire progresser le récit. C'est lors de ces moments qu'il devient témoin de la réalité sociale de ce microcosme virtuel. La première chose que le joueur remarque est le détournement des fonctions du lieu. Le métro n'est plus un système de transport, mais un squat, un champ de bataille et parfois une ferme. L'architecture même du métro, grâce à ces longs tunnels, ces stations

ouvertes et ses sous-sections, autrement inaccessibles pour l'utilisateur de tous les jours, répond aux structures spatiales du jeu vidéo (le labyrinthe et l'arène).

Si le vandalisme dans le métro, comme nous l'avons vu plus haut, encourage la criminalité et inspire un sentiment de malaise, la représentation de ce lieu dans la série *Metro* va bien au-delà. Il a atteint un état extrême : il s'agit d'une ruine dans le sens défini par Sophie Lacroix : « oubli de l'intégrité passée, trahison du projet qui y résidait » (2007, p. 153). Partout, dans la représentation des métros habités, on retrouve un équilibre social qui risque de flancher à tout moment. Les stations subissent le joug de bandits armés et des attaques de mutants. Qui plus est, plusieurs ont été abandonnées en raison de la présence de radiations ou d'anomalies surnaturelles. Lorsque le joueur accède à ces stations, le jeu lui permet d'explorer un espace plus vaste. Le chapitre 4, *Front Line*, où une station est le lieu d'un conflit ouvert entre le 4^e Reich et les communistes, offre une telle exploration. Plusieurs alcôves et sous-sections peuvent être visitées, dont certaines entraîneront la mort du personnage-joueur (en le faisant tomber dans une cuve d'acide, par exemple). Puisqu'il s'agit d'un jeu où la gestion de ressources est importante, il y a un fort incitatif à fouiller dans les recoins et piller afin d'assurer sa survie. Néanmoins, aucune carte des stations n'est disponible dans le jeu, ce qui a pour effet d'accentuer le sentiment de découverte à mesure que le joueur balise le lieu. Dans ce contexte, il peut être facile de s'égarer. C'est aussi pourquoi, comme l'explique Christian McCrea, le joueur est encouragé dans les jeux qui misent sur l'exploration à tuer les adversaires virtuels :

Bodies left by the player are not always our murder victims, but can act as our symbolic architecture of passage, leaving place where space once stood. In each game text, if we are to speak of specificity, a different context of memorialization through the corpse's lack of animation is true in each game, and in each gameplay. In many contexts, inanimate bodies are the crumbs leading out of the forest. Playing through a game which involves violence situates the player as a figure that cultivates other figures, knocking animation cycle away and returning them to the oblivion of computer memory (2009, p. 235).

La série *Metro* laisse cependant au joueur le choix d'avoir une approche agressive ou subtile. Il peut, s'il le désire, tuer les personnages qu'il croise ou les éviter en se dissimulant dans la noirceur. *Metro : Last Light* offre également la possibilité, afin de neutraliser un adversaire, de le poignarder ou de l'assommer. Le fait d'être violent ou « pacifique » a pour conséquence finale de changer la conclusion du jeu: il prendra une décision génocidaire ou diplomatique. Ce choix, surtout dans un contexte postapocalyptique, souligne cette notion d'« incorporation des actes sociaux » que définit Henri Lefebvre :

Dans la réalité, l'espace social « incorpore » des actes sociaux, ceux de sujets à la fois collectifs et individuels, qui naissent et meurent, pâtissent et agissent. Pour eux, leur espace se comporte à la fois vitalement et mortellement; ils s'y déploient, ils se disent et rencontrent les interdits; puis ils tombent et leur espace contient leur tombe. Pour et devant la connaissance, l'espace social fonctionne – avec son concept – comme analyseur de la société ([1974] 2000, p. 43).

L'architecture du métro, qui dirige normalement les usagers et suggère une impression de sécurité, se transforme en lieu hostile une fois dénué de ses infrastructures. Il devient ainsi intéressant pour les concepteurs de jeu vidéo. Le conflit, le fait de devoir attaquer et tuer pour survivre, ne fait que renforcer l'aspect cataclysmique, la métaphore d'une société en décrépitude qui met de l'avant le fond de violence potentielle des lieux : « Aucune règle de conduite ne demande à être observée et aucun code de la route n'a à être respecté. [...] L'environnement postapocalyptique s'avère en cela être un milieu hors la loi, l'environnement diégétique d'une situation sans « état » (Bégin 2010, p. 172). Le lieu représenté dans la série *Metro* a déjà flanché. La structure autant sociale qu'architecturale s'est écroulée. Elle offre une expérience d'elle-même à son état de déliquescence le plus extrême. Mais nos inquiétudes quotidiennes lorsque nous utilisons le métro ne tiennent-elles pas du même mouvement? Les bris mécaniques et les situations d'agression sont, bien entendu, des éléments qui surviennent et que nous pouvons craindre. Ils sont des témoins de la fragilité intrinsèque de ce système et sa dépendance à

une maintenance régulière. Mais est-ce que le métro et sa représentation vidéoludique peuvent, en soi, être anxiogènes ? La prochaine section abordera la question des phobies déclenchées par le métro et leur adaptation par le jeu vidéo d'horreur.

2.3 - Adaptation phobique

En 1886, Henrich Wölfflin présentait à l'Université de Munich ses *Prolégomènes pour une psychologie de l'architecture* ([1886] 1982). On retrouve déjà dans ce document l'essence d'une réflexion entre la manière de percevoir et d'être dans un lieu, sa composition et la période quand il a été conçu. Suite à un parallèle où il démontre comment le corps humain établit les principes architecturaux, Wölfflin propose :

Un style architectonique traduit l'attitude et les gestes des hommes de son époque. C'est tout d'abord dans le costume qu'apparaissent les attitudes ou les gestes qui sont souhaités par une époque, et il n'est pas difficile de montrer qu'une architecture correspond aux costumes qui lui sont contemporains ([1886] 1982, p. 69).

Dans ce premier écrit rédigé à 22 ans, Wölfflin se basait sur des exemples de monuments et de styles architecturaux classiques : gothique, Rome antique, etc. Mais cette amorce de réflexion sera, par la suite, à la base des recherches de plusieurs théoriciens dont l'espace de la modernité et de la postmodernité est l'objet d'étude. C'est le cas d'Anthony Vidler dont l'ouvrage *Warped Space : Art, Architecture, and Anxiety in Modern Culture* trace une histoire de ce qu'il nomme les *warped spaces*, ce que nous pourrions traduire par « espace tordu ». Il définit ainsi les structures spatiales qui ont, et provoquent toujours, des pathologies, des états de malaise et des dysfonctions auprès de ceux qui les habitent. Il déclare d'entrée de jeu :

In this book I explore the anxious visions of the modern subject caught in spatial systems beyond its control and attempting to make representational and architectural sense of its predicament. Fear, anxiety, estrangement, and their psychological counterparts, anxiety neuroses

and phobias, have been intimately linked to the aesthetics of space throughout the modern period (2001, p. 1).

Vidler ouvre sa réflexion sur la peur du vide de Pascal et poursuit avec les premières études sur les phobies spatiales, l'architecture démontée par le cinéma, l'espace de distraction de Walter Benjamin et autres. Il souligne les écrits des premiers architectes et psychanalystes à avoir abordé la question des pathologies que pourraient générer l'espace et des psychoses qui en découlent : Carl Otto Westphal, Henri Legrand du Saulle, Benjamin Ball, Camillo Sitte ainsi que Sigmund Freud. Par leurs réflexions, il trace une évolution des considérations médicales et architecturales quant à l'effet des nouvelles structures spatiales de la modernité sur une population qui doit s'y adapter. Son analyse historique mène ensuite à celle d'œuvres choisies d'art contemporain, surtout des installations multimédias. Ce livre fut publié en 2001, l'année où les premières réflexions ludologiques sérieuses furent publiées. Il n'est donc pas question de jeux vidéo. Ce médium aurait cependant été l'objet par excellence pour représenter des abstractions spatiales ou des lieux qui soulignent un aspect particulier de ces espaces modernes. C'est que l'angle abordé par Vidler, soit le trajet historique vers un vacuum spatial absolu et dénué, se conclut sur cette idée de non-espace :

A condition of “no-space”, or that horrifying condition, unthinkable for the Cartesian subject, referred to by Pascal as a “vacuum”, as it has reemerged in the contemporary discourse of cybernetics. While this paradigm has been couched until now for obvious reasons in spatial terms – “virtual” space or “cyberspace” – I would contend that these terms are generated in order to think the hitherto unthinkable (or rather the unthinkable within the frame of modernism) conditions of life without space, of the spaceless, or of the absolute “void”. [...] For what is spatial, after all, about an endless string of 0's and 1's (*ibid*, p. 235-236).

Mais pouvons-nous réellement considérer les espaces virtuels comme étant dénués d'une quelconque matérialité? Bien que leur existence ne repose que sur leur installation sur un espace disque, des sociabilités et des économies se développent dans ces espaces. Et

elles ont des impacts sur le monde « réel ». D'ailleurs, cette opposition de réalité et de virtualité du lieu serait à écarter selon Mathieu Triclot :

Le terme d' « espace réel » pour désigner notre espace physique ordinaire apparaît de ce point de vue bien mal choisi, car il semble renvoyer le virtuel à l'irréalité, alors qu'il s'agit précisément réellement d'un espace, avec ses pratiques, ses concepts, ses monuments et ses signes. L'espace des jeux vidéo fonctionne réellement comme un espace. On ne peut pas en dire autant de l'espace du tableau, d'une collection de photographies ou d'un film (2012, p. 222).

Puisque nous travaillons à partir du jeu vidéo d'horreur et de sa représentation du métro, un lieu souterrain, nous tenterons de démontrer comment il permet de mettre de l'avant les « maladies spatiales ». Notre objet étant le métro, nous allons aborder deux phobies spécifiques qui y sont intimement liées; la claustrophobie et l'agoraphobie.

2.3.1 - Claustrophobie

La structure même du métro ne peut qu'inspirer les pires frayeurs auprès d'une personne moins claustrophobe. En plus d'être un lieu souterrain, le voyageur est enfermé dans un wagon pour la durée du trajet. Les heures de pointe impliquent d'être pris au milieu d'autres passagers et de se frayer un chemin pour entrer ou quitter le wagon. À propos du métro de Delhi, Rashmi Sadana est peu élogieuse : « In the crush of rush hour on the metro, as people push into one another with great force and abandon as they clamber to get into the train before others can step out, the blatant disregard is both crude and reckless » (2012). La claustrophobie, la peur des lieux étroits ou de l'enfermement, serait une réaction à un trouble anxieux. Une étude de 2006 réalisée par Elise Faugloire, Cédric T. Bonnet et Thomas A. Stoffrege a pour conclusion qu'un état de contrainte passif n'entraîne pas nécessairement la claustrophobie. Il y aurait plutôt une relation entre la cinétose, ou mal des transports, et cette peur. Le fait de ne pas être en mesure de bouger dans un véhicule dont les fenêtres permettent de voir le mouvement

provoque la nausée. Le rapport n'indique pas ce qui est la cause de quoi, car les symptômes peuvent exister indépendamment l'un de l'autre.

Une étude plus récente par Stella F. Lourenco, Matthew R. Longo et Thanujeni Pathman nous éclaire davantage quant aux origines de la claustrophobie. Leur expérience avait lieu dans un espace strié où les sujets devaient déplacer un laser monté sur trépied jusqu'à ce qu'ils sentent que la distance était confortable. Ce test accompagnait un second où ils évaluaient le niveau de stress généré par une situation donnée. Les résultats indiquaient un rapport entre la longueur de l'espace de confort et la sévérité de la claustrophobie :

People with greater anxiety of enclosed spaces and physically restrictive situations represent near space as larger than those with less of such anxiety. To our knowledge, these results provide the first empirical demonstration of an association between claustrophobic fear and a basic aspect of spatial experience (i.e. the representation of near space) (2011, p. 450).

Lorsqu'il joue à un *survival horror*, le joueur est souvent au centre d'une expérience claustrophobique. L'exemple de *Silent Hill 3*, dans notre analyse de l'arène, souligne ce fait. Un espace étroit habité par un monstre implique une augmentation du niveau de difficulté. L'esquive exige une maîtrise plus grande des contrôles. Si elle n'est pas possible, il faut pour le joueur combattre, ce qui est un risque de perdre de l'énergie ou des munitions.

La clausturation et la peur de gaspiller des ressources sont au centre de l'expérience du *survival horror*. *Resident Evil 2* utilise cette formule tout au long du jeu, mais surtout lors des séquences finales qui ont lieu à bord, ou à proximité, de trains souterrains. Le joueur doit y confronter les diverses mutations de William Birkin, un scientifique infecté par le G-Virus dont les transformations sont de plus en plus monstrueuses. Une de ses manifestations survient dans le tramway souterrain qui mène au laboratoire d'*Umbrella*. Le mutant attaque le personnage-joueur en transperçant le wagon de ses tentacules. Le joueur ne peut pas voir à l'extérieur et doit se fier à une

brève animation de poussière tombant du plafond afin d'éviter les coups. Il doit survivre jusqu'à la fin de la séquence, qui dure environ une minute, ou accélérer le processus en utilisant des munitions contre les tentacules. Un peu plus loin, à bord d'un second train monté sur un ascenseur descendant vers les étages souterrains, le monstre récidive lors d'une animation en transperçant la coque d'un de ses tentacules. Le système de sécurité indique au joueur que l'accès à l'extérieur de la structure sera interdit pour une période de temps. Afin d'éviter d'autres assauts (et permettre la progression du jeu), il est nécessaire de quitter le train et d'affronter le monstre. Selon le scénario choisi (chaque personnage, Leon et Claire, a deux campagnes, nommée A et B, qui offrent des variations au niveau de la difficulté, du scénario et du type de monstres), ils feront face à une évolution différente de William Birkin. La créature du scénario A est moins agressive. Elle ne fait que s'approcher du personnage-joueur qui doit, pour sa part, utiliser des munitions contre elle afin de l'abattre. La situation est complexifiée par les plans de caméra prédéfinis qui empêchent de voir l'ensemble de l'action. Lors du passage d'un côté à l'autre du train, il n'est pas possible de déterminer la distance entre nous et la créature. Il est donc nécessaire de se déplacer plus loin pour prendre position et tirer, ou encore de tenter sa chance en appuyant sur la gâchette au hasard. La créature du scénario B est beaucoup plus dangereuse. Sa portée d'attaque est plus grande, et elle est en mesure de sauter d'un côté à l'autre, ce qui enlève le temps d'ajustement au joueur pour viser. Selon Ewan Kirkland, cette tactique est un élément clé du sentiment de tension que génère le *survival horror* :

« Predetermined framing » [...] employs a visual structure whereby action is viewed through a series of fixed camera points, cutting from one to the next according to the players' movement. This creates a generically-appropriate experience of entrapment and claustrophobia, surveillance and subordination (2009, p. 69).

L'intérêt de cette deuxième confrontation est l'emphase de la menace lorsque la créature s'approche du personnage-joueur. Les plans de caméra prédéfinis sont situés derrière le joueur alors que le monstre s'approche de front vers lui. Le fait que le déplacement de l'ennemi soit lent ajoute une qualité cinématographique à la situation. Si le joueur a

accumulé suffisamment de munitions pour ses armes les plus puissantes, il n'y a aucun problème. Inversement, il s'agit d'une mort annoncée qui peut impliquer de recommencer le jeu du début avec un meilleur souci de son arsenal. La lenteur du déplacement accentue ainsi cette fatalité. La poursuite dans un espace restreint est un schème constant dans *Resident Evil 2*. Il clôt d'ailleurs le scénario B des deux personnages. À bord du train souterrain qui permettra à tous de fuir Raccoon City, une alerte de danger biochimique lance le protocole d'autodestruction du train. Le joueur doit se déplacer vers le wagon à l'arrière pour déterminer de quoi il s'agit. Une fois arrivée, la mutation finale de William Birkin surgit et accapare la largeur entière de l'espace. Il avance progressivement vers le personnage-joueur qui doit utiliser ses armes les plus efficaces (lance-grenades et lance-roquettes) afin de tuer l'entité. Cette dernière est une masse viandeuse constituée de tentacules et de dents acérées qui avance tranquillement. S'il réussit à anéantir une fois pour toutes Birkin, le corps mutant s'effondre et se met à pourrir vers Claire ou Leon. Dans les deux cas, une animation montre le personnage-joueur qui recule face à la carcasse, soulignant un état de dégoût.



Fig. 10 La mutation finale de William Birkin avance progressivement vers Leon dans *Resident Evil 2*

Lourenco, Longo et Pathman soulignent que la claustrophobie peut être la manifestation

d'une présence jugée dangereuse dans le « near space » du malade. Cet élément serait une marge de manœuvre, un coussin qui délimite une zone de sécurité. Les situations de conflits de *Resident Evil 2* s'articulent autour de cette notion, exigeant du joueur d'évaluer la force (par les munitions disponibles) nécessaire afin de se débarrasser d'un ennemi sans être attaqué. En plus de la perte d'énergie qui résulte d'être frappé par le mutant, il y a également le dégoût. Chaque mutation qui affecte William Birkin le transforme en une entité plus horrible, agrémentée de tentacules, de lames et d'organes hypertrophiés. L'aspect monstrueux met l'accent sur la quantité de dommages que risque le personnage-joueur, le côté systémique se mêlant au dégoût tel que décrit par Ekman et Lankoski :

Feelings of disgust are not bound to factual contamination; instead, underlying the feeling of disgust is precisely a desire to avoid contact. [...] Fictive monsters can activate notions of contamination or trigger disgust reactions by associating monsters to substances and concepts that somehow pose a threat to the purity of the player. At the same time, monsters also typically pose a real threat towards the player's objectives (2009, p. 191).

Ce dégoût face au monstre s'accroît lorsque la distance entre celui-ci et le personnage-joueur est limitée. Mais nous nous éloignons ici de la claustrophobie au profit d'un autre terme proposé par Georg Simmel, le *Berührungsangst*, ou la peur d'être en contact avec des objets : « It goes out of a kind of hyperaesthetics for which every live and immediate contact produces pain » (Vidler, 2001, p.58). Anthony Vidler cite ainsi le sociologue allemand à propos de ce qu'il considérait comme une pathologie moderne :

Before the appearance of omnibuses, railroads, and streetcars in the nineteenth century, men were not in a situation where for periods of minutes or hours they could or must look at each other without talking to one another. The greater perplexity which characterizes the person who only sees, as contrasted with the one who only hears, brings us to problems of the emotions of modern life; the lack of orientation in the collective life, the sense of utter lonesomeness, and the feeling that the

individual is surrounded on all sides by closed doors.
(2001 p. 69-70).

Il y a ici un rapport intéressant à développer entre cette obligation d'être face à autrui, la restriction spatiale et le dégoût que peut inspirer le corps d'étrangers. Nous nous permettrons cette interprétation à propos du personnage de William Birkin, infecté par le G-virus, qui est le seul passager avec qui le joueur aura une interaction directe dans le métro de *Resident Evil 2*. Au cours de tous ses affrontements avec lui dans des trains souterrains différents, il doit l'esquiver afin de l'anéantir sans compromettre sa survie, le contact entraînant une perte d'énergie et une dépense de ressource pour se soigner. Enfermé dans un espace restreint, il doit abattre cet autre s'il veut poursuivre le jeu. Birkin devient de plus en plus dégoûtant et inhumain au fil de ses transformations. Il est ce monstre persistant qui revient sans cesse pour tuer le protagoniste. Le dégoût du monstre se conjugue ainsi à une claustrophobie, liée à une limitation spatiale, et la nécessité de progresser.

2.3.2 - Agoraphobie

La relation entre espace virtuel, métro et agoraphobie est de mise dans le domaine de la neuropsychiatrie et de la psychologie clinique. Plusieurs traitements expérimentaux utilisent la réalité virtuelle afin de soigner les troubles anxieux dont fait partie cette phobie. Dans le cadre d'un article scientifique intitulé *Virtual Reality Exposure in the Treatment of Panic Disorder and Agoraphobia : A controlled Study* (2007), Cristina Botella et ses collègues ont utilisé le logiciel *Panic-Agoraphobia* qui simule six environnements virtuels, dont un métro. Bien que les technologies de réalité virtuelle soient difficilement accessibles par tous les laboratoires, plusieurs initiatives internationales sont poursuivies en ce sens. Le projet INTREPID, décrit par Giuseppe Riva (qui a collaboré à l'expérience de 2007) et Claudia Repetto, vise à dépasser les limitations de la réalité virtuelle afin de mieux mesurer l'état du sujet et guider la thérapie dans un contexte plus immersif : celui de l'interréalité. INTREPID fonctionne d'ailleurs avec une manette de Xbox :

The first attempt to combine VR, biofeedback and mobile phones in a protocol designed to reduce anxiety disorders has been made with the implementation of a new instrument for the treatment of generalized anxiety disorder: the INTREPID project. INTREPID [...] aimed to improve the treatment of generalized anxiety disorder using some advanced technologies working together to make the patient experience an engaged, immersive and meaningful experience in which anxiety symptoms are monitored and replaced by relaxation (2011, p. 38).

En psychiatrie, l'agoraphobie n'est pas qu'une peur envers un objet précis. Selon la quatrième édition révisée du *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (2000), il s'agit d'un trouble panique qui s'accompagne de plusieurs symptômes : « anxiety about being in places or situations from which escape might be difficult (or embarrassing) », « situations are avoided or else endured with marked distress or with anxiety about having a Panic Attack » et le fait que ces symptômes ne peuvent être liés à une aucune autre forme de désordre mentale : phobie sociale, phobie spécifique, obsession-compulsion, etc. (2000, p. 433). Le terme « agoraphobie » englobe donc une variété de symptômes inféodés à un désordre anxieux.

Cette définition est loin de celle établie par le psychiatre Carl Westphal ou l'architecte Camillo Sitte vers la fin du 19^e siècle. Les premières manifestations de l'agoraphobie en littérature traitaient littéralement d'une peur des espaces vastes, espaces générés par la modernisation des villes et l'apparition de boulevards dont la largeur était jusqu'à maintenant inégalée. Joshua Holmes compare ainsi l'analyse de Westphal (où l'agoraphobie serait provoquée par l'urbanisme moderne) et la critique, proposée vingt ans plus tard, de Sitte à propos de la destruction du centre historique de Vienne afin de permettre la construction du Ringstrasse :

The public square then, in terms of modernity, may be seen as a space of liberation and freedom. But its very boundlessness is also threatening. For Westphal's patients the border of houses – which make up the sides of the square – offer relief from the threatening openness: “the more he diverges the boundaries of the houses, the less the feeling of safety” [...] Writing nearly

twenty years after Wesphal, Camillo Sitte, a late nineteenth century Viennese architect and urbanist, analyzed agoraphobia in architectural terms. He saw the development of agoraphobia as resulting from 'our natural craving for protection from the flank' (2006, p. 1).

Si l'agoraphobie moderne est la manifestation d'un désordre anxieux pathologique et irrationnel, la définition de Camillo Sitte implique un instinct naturel d'autodéfense. Elle se rapproche également des tactiques que doit utiliser le joueur afin de survivre dans certains jeux vidéo. Il est intéressant de constater que celles qui consistent à se coller aux murs et d'éviter les centres trop vastes sont de mises dans les jeux qui adaptent des espaces réels tels que le métro.

Trois missions de *Condemned: Criminal Origins* (*Central Metro Station*, *Metro Station Platform* et *Grid 4 Subway Tunnels*) se déroulent dans une station de métro, ses tunnels et ses aires d'entretien. Dans ce jeu à la première personne, le joueur confronte des individus atteints d'une rage homicide dans des affrontements au corps-à-corps. Plusieurs objets dans l'environnement immédiat, d'un panneau signalétique à un bout de bois, peuvent servir à se défendre. Ces armes improvisées se désagrègent à mesure qu'elles sont utilisées, ce qui force le joueur à fouiller l'espace afin d'en trouver d'autres. Il peut mettre la main sur des armes à feu, mais les munitions sont limitées. Il a également un pistolet taser qui permet de neutraliser temporairement un adversaire, mais qui nécessite un temps de chargement entre chaque utilisation. Le sens de l'improvisation et d'excellents réflexes sont nécessaires pour survivre. Mais les ennemis ne font pas que nous attaquer de front. Ils peuvent fuir, se dissimuler derrière des colonnes et nous tendre des embuscades. Le joueur doit constamment être sur ses gardes et protéger ses arrières. Le fait que ce jeu soit à la première personne plutôt qu'à la troisième, comme il est généralement le cas dans les *survival horror*, limite notre champ visuel. Il n'y a pas une vue d'ensemble du personnage-joueur. Afin de restreindre les angles potentiels d'assaut, il est logique pour le joueur de longer les murs et d'éviter le centre. Sachant qu'aucun ennemi ne peut surgir derrière lui, il peut se concentrer à évaluer la situation immédiatement devant. Se mettre au centre du lieu serait s'ouvrir à

toutes les attaques: « In expansive, outdoor environments, sources of danger can approach from any direction, while in claustrophobic spaces there are much more limited angles of access » (Niedenthal 2009, p. 178).

Cette citation décrit exactement les circonstances de confrontation dans *Condemned : Criminal Origins*. Dans les espaces vastes, des colonnes et autres obstacles permettent aux ennemis de se cacher au centre du lieu. Plutôt que de se jeter dans la mêlée, il est mieux de faire le tour de la section pour évaluer le nombre d'adversaires et, si possible, les neutraliser grâce au pistolet taser ou les frapper en premier. Une variété de tactiques s'offre au joueur afin de traverser l'espace et éliminer les ennemis. Au contraire, dans les corridors plus étroits, ils attendent dans les coins et attaquent par surprise, mais de front. Il est davantage question de réflexe, mais aussi d'identification de schémas. L'intelligence artificielle, si elle a des approches offensives qui peuvent varier, est facile à prévoir selon la structure spatiale. Comme l'affirme Ewan Kirkland : « Game objects and adversaries in survival horror video games often react to character movement in a scripted manner, as part of pre-determined series of events requiring the player's participation » (2009, p. 69).

Les actions scriptées se retrouvent également dans *Metro 2033*, un autre jeu à la première personne. Lors de la mission *Cursed*, le joueur doit dynamiter deux sections du métro afin d'empêcher une infestation de créatures mutantes. Il est continuellement confronté à une horde qui l'agresse de tous les côtés. Pour accomplir l'objectif sans perdre trop de ressources (munitions et *medkit*), il vaut mieux longer les murs et esquiver les attaques frontales. Bien que des créatures sortent des orifices du tunnel, un délai dans l'animation avant qu'ils soient en état d'attaquer permet un passage sans risque.

Les espaces vastes qui font partie des lieux virtuels proposés dans ces deux jeux sont source de danger. Afin de progresser et réussir la section, il est préférable de se cantonner aux murs qui entourent l'espace. L'agoraphobie selon Westphal et Camillo Sitte, bien que diamétralement opposée à la claustrophobie, repose ainsi sur la même notion de distance de sécurité. Les conclusions de Lourenco suite à son étude sur la

claustrophobie s'appliqueraient également dans le cas présent : « While the connection between arm length and near space may reflect a predominately visuomotor function, the connection between claustrophobic fear and near space may reflect the defensive function » (2011, p. 4).

Évidemment, le facteur de risque proposé dans l'expérience vidéoludique n'a pas la même gravité que celui de la réalité, soit une frayeur irrationnelle et psychologique. Nous avons cependant démontré que les mécanismes de jeu et leur intégration dans des contextes spatiaux particuliers en émulent les effets afin de générer un état de peur similaire auprès du joueur. Celui-ci doit appliquer des tactiques d'esquive semblables à celle des agoraphobes répertoriés par Westphal.

CONCLUSION

L'objectif de ce chapitre était de démontrer comment le jeu vidéo d'horreur peut s'inspirer des préoccupations sociohistoriques d'un lieu afin d'accentuer une ambiance anxiogène. Nous n'avons abordé que trois angles liés à ce lieu qui est notre objet, le métro: les conventions sociales, le contexte historique et les phobies. Ceux-ci permettent néanmoins de souligner une approche de conception où la réalité du lieu est inversée pour en exposer les dessous horribles.

En effet, l'utilisateur du métro ne conçoit ce lieu que de manière pragmatique. Il peut se plaindre du manque de confort ou de la lenteur du trajet, mais, ultimement, il n'est préoccupé que par le fait de se rendre à destination. Comme le marché du jeu vidéo se situe dans les pays postindustrialisés, il serait logique de croire que les consommateurs voyagent régulièrement par métro. L'expérience vidéoludique de celui-ci que proposent les jeux mentionnés dans ce chapitre exploite les failles de ces systèmes et positionne le joueur au centre des problèmes sociohistoriques de ce lieu. Sans prétendre que tous les joueurs remarquent ces nuances, il s'agit néanmoins d'angles à considérer pour un *level design* qui implique la réalité du lieu qui est adapté.

Les éléments traités dans ce chapitre, soit les conventions sociales, le rôle historique ou les phobies liées à ce lieu, affectent davantage la mise en scène que les mécaniques de jeu en soi. Mais ils abordent le point de vue de l'utilisateur que celui de ceux qui conçoivent et assurent la fonctionnalité du métro. Le prochain chapitre considèrera plutôt les aspects technologiques et de contrôle du métro, contrôle dissimulé et bien présent dans les choix architecturaux, sans compter les modules de surveillance et de prévention du terrorisme.

Chapitre 3

Adaptation technologique: détournement d'un contrôle dissimulé

Helena: How are the trains still running?

Leon: There was no one at the controls. ...Zombie express.

Resident Evil 6
(Capcom, 2012)

INTRODUCTION

Derrière les préoccupations sociales du métro, nous retrouvons une infrastructure technologique. Sa conception exige une réflexion et une maîtrise technique quant à son architecture, la prévention des risques, l'ingénierie, ses besoins énergétiques, la maintenance ou encore des mesures antiterroristes. Les compétences et le savoir de ce lieu sont le privilège des concepteurs et administrateurs. Ils sont dissimulés aux utilisateurs qui, en règle générale, ne s'y intéressent pas en raison de leur complexité. Dans certains cas, notamment lorsqu'il s'agit des protocoles de sécurité, il est même désirable que l'information ne soit pas partagée. Un habitué du métro ne questionnera pas l'engrenage qui régule son efficacité. L'aspect technologique lui deviendra invisible, surtout s'il parcourt toujours le même trajet. C'est cette accoutumance qui provoquera chez lui un certain ahurissement si un bris, un retard ou, comme nous l'avons vu, un drame tel qu'un suicide expose la fragilité de ce système. Cette invisibilité des processus est une caractéristique que partage le jeu vidéo. Alors que le joueur interagit avec le monde virtuel qui se déploie devant lui, derrière est dissimulé les algorithmes qui composent cet univers. Les tenants et aboutissants technologiques, qu'il s'agisse d'un métro ou d'un jeu vidéo, régulent notre utilisation de celui-ci :

The focus here is on the use of space that shapes possible events and their visualization. In contrast to physical space, where architects can hope to incorporate

features that evoke connotations and patterns of behavior in visitors, game designers can shape the functionality available at any given location more directly and therefore determine more precisely the characteristics of the event space (Nitsche, 2007, p. 188).

Si les mesures d'obéissance du métro se fondent sur des statistiques et un succès hypothétique, le médium vidéoludique encadre complètement les actions disponibles au joueur et les événements qui s'y déroulent. Un *sandbox* lui accorde une possibilité d'exploration plus large qu'un jeu de type *survival horror*. L'un se fonde sur le plaisir de la découverte, alors que dans l'autre l'effet désiré est la perte de contrôle et un sentiment que l'univers s'oppose à lui. Le contexte fantastique de l'horreur permet également aux concepteurs de prendre des libertés face à la réalité du lieu et ainsi surprendre le joueur par l'irruption d'éléments surnaturels. Cependant, Rouse III prévient des limites de cette possibilité : « The challenge for horror game designers is to not go too far with this, to the point where the player starts feeling that he has lost any control over the situation. Despite a supernatural setting, designers must make their world consistent and rules-based, giving the player a fair chance at success » (2009, p. 22).

Cette exigence de cohérence exige une certaine prise en compte des réalités propres aux lieux représentés. L'exemple du métro est pertinent en raison des multiples opportunités de détournement qu'il offre dans sa dimension technologique. Nous comparerons donc les éléments dissimulés au grand public et qui sont les vulnérabilités de ce lieu. Afin de mieux comprendre la relation entre le lieu, les concepteurs et les usagers, attardons-nous tout d'abord aux théories de la production spatiale d'Henri Lefebvre.

3.1 – La production de l'espace; de la pratique à la représentation

Dans *Digital Play*, les auteurs affirment le besoin de faire disparaître l'aspect technique du jeu vidéo auprès du joueur : « One of the main objectives of the game industry is to make sure that the player does not reflect on these forces. The sine qua non

of game designers is described by some as the “disappearance of technology” » (de Peuter *et al.* 2002, p. 19). Cette préoccupation de l’industrie est celle de rendre le jeu le plus immersif possible. On retrouverait, dans le métro, une volonté similaire de soumettre les utilisateurs à un régime de règlements auxquels ils ne s’attarderont pas. C’est une des conclusions que tire Rashmi Sadana dans son analyse ethnographique du métro de Delhi :

The metro could be viewed as a modern disciplinary institution in that it allows people greater autonomy and freer movement, while it also puts citizens under more surveillance as they learn to subject themselves to new rules. This autonomy and surveillance are both made possible by the kinds of spaces being demarcated and created within the metro trains and at its stations (2010, p. 368).

Qu’il s’agisse d’un métro ou d’un jeu vidéo, l’objectif est que l’utilisateur ne se pose pas de questions quant à l’arrière-plan technique. Cette notion de distance entre concepteur et utilisateur est un élément crucial de la réflexion d’Espen Aarseth dans *Allegories of Space* où il aborde les niveaux de représentation spatiale d’Henri Lefebvre. Ce dernier décrit trois types de production de l’espace où le terme « production » touche non seulement sa construction littérale, mais également la construction symbolique de ceux qui les occupent et les réimaginent. Il les définit ainsi :

a) La pratique spatiale, qui englobe production et reproduction, lieux spécifiés et ensembles spatiaux propres à chaque formation sociale, qui assure la continuité dans une relative cohésion. Cette cohésion implique pour ce qui concerne l’espace social et le rapport à son espace de chaque membre de telles sociétés, à la fois une *compétence* certaine et une certaine *performance*.

b) Les représentations de l’espace, liées aux rapports de production, à l’« ordre » qu’ils imposent et par là, à des connaissances à des signes, à des codes, à des relations « frontales ».

c) Les espaces de représentation, présentant (avec ou sans codage) des symbolismes complexes, liés au côté clandestin et souterrain de la vie sociale, mais aussi à l’art, qui pourrait éventuellement se définir non pas

comme code de l'espace, mais comme code des espaces
de représentation (1974, p. 42-43)

Aarseth affirme d'emblée que le jeu vidéo n'est pas un type de production spatiale que Lefebvre pouvait prendre en compte en 1974. Cependant, l'hypothèse qu'il pose demeure d'intérêt pour nous. Selon lui, le jeu vidéo est à la fois représentation spatiale, c'est-à-dire le niveau technologique et scientifique de sa production, et espace de représentation, soit symbolique et artistique. La question de la pratique spatiale est écartée par Aarseth qui considère que « la nature de l'espace n'est pas révélée par cette opération » (2007, p. 45).

Pour Aarseth, le jeu vidéo réduit l'espace afin que ce dernier soit adapté à des règles qui rendent la jouabilité possible. Par contre, il n'aborde pas les lieux réels adaptés par le jeu vidéo. Ses exemples, dont *DOOM* (id Software, 1993) et *Myst* (Cyan, 1993), mettent en scène des espaces fantastiques qui ne sont pas liés à des équivalents réels. Nous proposons de poursuivre la réflexion d'Aarseth et de tenter de la compléter à partir de représentation de lieux réels. En ce sens, et par rapport à notre objet qui est le métro, Stéphane Tonnelat réaffirme cette distance entre concepteur et utilisateur :

Le métro, comme l'industrie nucléaire ou la médecine moderne, est un système de haute technicité qui requiert des connaissances et des savoir-faire spécialisés pour fonctionner correctement (I. Joseph 2004). Les usagers, quant à eux, sont laissés largement ignorants de cette complexité et doivent par conséquent placer une confiance aveugle dans les compétences et la bonne volonté des spécialistes (2011, p. 204).

Par le fait même, c'est à partir de cette notion de distance que nous croyons pouvoir réconcilier les trois niveaux de production spatiale de Lefebvre au sein du médium vidéoludique. Pour nous, il y a une analogie possible entre l'aspect technologique du jeu vidéo et celui derrière la construction du métro. La conception du jeu vidéo effectue une subversion à la fois du savoir scientifique et de la pratique spatiale du voyageur (par exemple, le rôle de passager ou encore de suicidaire qu'il peut prendre en ce lieu, comme nous l'avons vu au chapitre 2). Le voyageur est également ce joueur qui découvrira l'interprétation vidéoludique d'un lieu qui fait partie de son quotidien : le métro. Le jeu

vidéo d'horreur est idéal pour illustrer cette hypothèse car il se base sur les failles et dépendances systémiques de ce lieu.

3.1.1 – Dépendances systémiques du métro

Le cinéma d'horreur mise souvent sur les techniques d'un lieu afin de créer un sentiment d'angoisse chez le spectateur. L'occurrence la plus commune est la panne d'électricité qui survient au moment où les protagonistes perçoivent une présence dangereuse dans les environs. Certains lieux offrent plus de possibilités que d'autres pour proposer ce type d'effet. Le film *End of the Line* (Maurice Devereaux, 2007), dont l'action se déroule entièrement dans un métro, en est un bon exemple. En plus d'une panne d'électricité, les communications par interphone sont incompréhensibles car perdues dans la statique et les mesures de sécurité électroniques (surveillance par caméras) sont rendues inutilisables. Pire encore, les agents et conducteurs sont complètement incompetents et incapables de détecter ne serait-ce qu'une tentative de viol. Le métro devient inopérable et les héros doivent se déplacer dans des tunnels qui ne sont pas conçus pour des déplacements à pied. Ces éléments se conjuguent à d'autres, socioculturels, abordés dans le chapitre 2. Le film s'ouvre sur un suicide et propose plusieurs scènes de massacre à bord des wagons où les passagers ne peuvent fuir. La table est mise pour offrir une représentation du métro qui se fonde sur les pires caractéristiques de celle-ci :

Malheureusement, dans le métro, ces points d'accès sont peu nombreux et les usagers pléthores. Même si de nombreuses opérations restent invisibles, la séparation entre les coulisses techniques et la zone de service est floue. Les passagers peuvent constater de visu l'état des voitures (propreté, dégradations...) De plus, tout le monde a une expérience des retards tandis que les personnels sont le plus généralement invisibles ou indisponibles. Pour finir, les passagers anonymes sont coincés tous ensemble dans un espace fermé, la plupart du temps souterrain. Que faire en cas d'accident ou de panique? Comment garantir la confiance? (Tonnelat 2010, p. 205-206)

Dans *End of the Line*, le suspense et la tension ne sont pas introduits que par des éléments surnaturels. C'est la représentation de failles propres au lieu qui guide le spectateur vers l'horreur. C'est que le fonctionnement du métro comporte des enjeux non seulement au niveau de son efficacité, mais également quant à la sécurité des voyageurs. Comme l'illustre le film de Maurice Devereaux, ces mesures sont dépendantes de l'électricité et de la compétence de ceux qui le gère. L'élément qui revient fréquemment dans les films d'horreur qui mettent en scène le métro concerne l'électricité et l'éclairage. Entre autres, dans des films aussi variés que *Dressed To Kill* (Brian De Palma, 1980), *Mimic* (Guillermo del Toro, 1997) *The Incident* (Larry Peerce, 1967) ou *Predator 2* (Stephen Hopkins, 1990), on remarque que des interruptions électriques surviennent quelques secondes avant la manifestation d'une entité terrifiante qu'elle soit humaine, paranormale ou extraterrestre. Le jeu vidéo introduit l'horreur par un retrait technologique beaucoup plus agressif. Dans *Resident Evil 6*, le joueur doit traverser le tunnel entre deux stations de métro alors que des trains défilent à toute vitesse sur chacune des voies. Il s'agit de trains automatisés, sans opérateur, dont la circulation ne peut être suspendue. La mise en scène du métro de *Condemned : Criminal Origins* est inquiétante car il n'y a aucune forme de sécurité humaine tandis que rôdent autour des psychopathes enragés. Mais le plus grand risque du métro est lié à sa dépendance à l'électricité. Comme ce lieu est souterrain, il nécessite un éclairage artificiel constant :

Proper lighting also enhances natural surveillance. Lighting within [Washington's] Metro is a minimum of one footcandle, and all new lighting is a minimum of two footcandles. Lighting is recessed so it does not cast shadows. In addition, indented walls provide greater reflection of light. As one of Metro's original designers explained, the recessed lighting within the high, arched ceilings was intended to "light the sky and] enhance the environment" (La Vigne 1997, p. 5).

L'obscurité causée par une défaillance du système d'éclairage revient souvent dans le genre de l'horreur. C'est le cas notamment de la séquence à l'intérieur du métro de Londres dans le film *28 Weeks Later* (Juan Carlos Fresnadillo, 2007). La caméra prend une position à la première personne du personnage de Scarlet, soldat qui tente de sauver

deux enfants de la horde de morts-vivants. La station est plongée dans la noirceur la plus complète, et seulement elle peut orienter la cohorte grâce à sa lunette de visée nocturne. Le spectateur voit donc les deux autres personnages, complètement vulnérables et aveugles, progresser en s'enfargeant dans les cadavres qui jonchent le sol. Sans électricité, le métro devient un lieu éminemment hostile et dangereux pour l'être humain. Mais autant pour *28 Weeks Later* qu'un jeu comme *Metro 2033*, il s'agit d'un état postapocalyptique. L'absence d'éclairage y est conséquemment prévisible. Une même panne de courant prend d'autant plus par surprise lorsque le métro est en service. Ce rapport d'une panne d'électricité au Brésil et au Paraguay donne une idée de l'horreur d'une telle situation :

Natural event, heavy rains and strong winds caused three transformers on a key high-voltage transmission line to short circuit, cutting the line and automatically causing all of the hydroelectric power plant's 20 turbines to shut-down due the abrupt fall of power demand (the world's second largest hydroelectric dam). [...] Thousands of people were trapped in elevators, subways and suburban trains. Road traffic was also chaotic as the power outage darkened traffic lights, and the police were put on high alert as an outbreak of crime was feared (Aichinger 2011, p .8).

En plus de l'utilisation d'un point de vue à la première personne, *28 Weeks Later* se rapproche du jeu vidéo par sa représentation d'un lieu comme abandonné ou en ruine. Le métro vidéoludique est souvent déjà horrifiant. Le joueur y accède après les faits d'une catastrophe. Le cinéma mise davantage sur une progression des effets d'écroulement de la stabilité technique, le premier degré étant les interruptions électriques jusqu'à la panne intégrale. Mais en forçant le joueur à explorer un métro dans un contexte d'effondrement social et systémique, il permet de mettre l'emphase sur les risques inhérents au métro.

3.1.2 – Risques et sûreté du métro

L'autre grande dépendance du métro est envers ceux qui possèdent le savoir scientifique. Outre les failles systémiques, c'est souvent l'absence de ces individus ou le

dépassement de leurs compétences par des éléments surnaturels qui créent la situation de tension. Par exemple, dans le film argentin *Moebius* (Gustavo Mosquera R., 1996), une adaptation de la nouvelle *A Subway Named Mobius* (A.J. Deutsch, 1950), les gestionnaires du métro sont complètement excédés par la disparition subite de plusieurs trains. Le réseau, d'une complexité effarante, fut conçu par un ingénieur qui aurait réussi à générer une « node », une porte entre les dimensions, par laquelle ces trains auraient atteint une autre réalité. Dans *Midnight Meat Train*, les gestionnaires complotent contre les passagers. Le conducteur et les policiers protègent un rituel où des voyageurs sont sacrifiés pour nourrir des créatures souterraines.

Mais le métro du jeu vidéo d'horreur n'est jamais l'origine de l'horreur en soi. S'il est parfois refuge (notamment dans *Silent Hill : Downpour* [Vatra Games, 2012] ou *Dead Space* [Electronic Arts Redwood Shores Studio, 2008]), il est souvent terrifiant car abandonné de ceux qui ont les compétences techniques, qui finalement donnent l'impression que le lieu est sécuritaire. Comme nous l'avons mentionné, la représentation du métro se trouve davantage dans les jeux de nature postapocalyptique (*The Last of Us* [Naughty Dog, 2013], *Metro 2033*) ou d'horreur (*Condemned : Criminal Origins*, *Silent Hill 3*). Il est déjà, dans tous les cas, en état de déprédation, une conséquence qui surviendrait rapidement si aucune présence humaine n'en assurait la stabilité. Dans son livre *The World Without Us*, Alain Weisman illustre ainsi un des nombreux problèmes auxquels doivent faire face les techniciens qui s'occupent du métro de New York : l'eau.

[Rain] will be the key to breaching Manhattan's hard shell if nature sets about dismantling it. It would begin very quickly, with the first strike at the city's most vulnerable spot: its underbelly.

New York City Transit's Paul Schuber and Peter Briffa, superintendent of Hydraulics and level one maintenance supervisor of Hydraulics Emergency Response, respectively, understand perfectly how this would work. Every day, they must keep 13 millions gallons of water from overpowering New York's subway tunnels. "That's just the water that's already underground," notes Schuber (Weisman 2007, p. 28).

Le métro est conséquemment un système vulnérable aux éléments et dépendant d'une surveillance constante afin d'en assurer la fonctionnalité. Mais cet aspect du métro est rarement représenté par le jeu vidéo d'horreur. Les exceptions à cette règle seraient les jeux de désastre. Peu de titres peuvent s'arroger d'appartenir à ce genre outre les productions de la compagnie Irem: *Disaster Report* (2003) et *Raw Danger!* (2007). On peut également mentionner *Disaster: Day of Crisis* (Monolith Software, 2008), qui combine catastrophes naturelles de toutes sortes et attentat terroriste. Dans ces jeux, le personnage-joueur doit survivre à des cataclysmes (tremblement de terre, inondation, etc.) tout en accomplissant des objectifs secondaires. La menace provient généralement du lieu en soi suite à l'impact de la catastrophe. Dans les trois cas, le métro est d'abord représenté comme une issue. Le personnage-joueur est guidé, par une cinématique ou par une délimitation spatiale qui force le joueur à prendre ce chemin, vers le métro. Cette cinématique se conclut systématiquement par le plafond du métro s'écroulant une fois que le personnage-joueur a descendu les escaliers et accédé au souterrain, transformant le refuge en piège.



Fig. 11 Le plafond du métro s'écroule dans *Disaster Report*

Ces titres reprennent les éléments des autres jeux d'horreur qui mettent en scène le métro, notamment l'obscurité et la structure labyrinthique. Mais ils incluent des risques plus « réalistes ». La menace provient de la nature et du lieu en soi. Par exemple,

dans *Disaster Report*, le joueur progresse dans le métro et acquiert certains objets assurant sa survie. À un certain point, il doit déplacer son personnage vers le wagon le plus près afin de s'abriter d'un tremblement de terre. Celui-ci amortira les dalles du plafond qui tombent au sol. Il doit attendre que cette séquence se termine avant de sortir. Autrement, il sera écrasé par des blocs de béton et devra recommencer. Dans le cas de *Raw Danger*, le métro est inondé. Le joueur doit se déplacer grâce à des pièces de trains qui sont emportés par le courant. *Disaster : Day of Crisis* est cependant le titre dont la mise en scène représente le mieux les risques liés à un métro abandonné. Les écroulements entraînent des soulèvements de poussières et des incendies qui limitent le champ de vision. Ces éléments sont, pour Andreas Pflitsch et Harald Küsel, non seulement le réel danger du métro en cas d'incident, mais également une donnée qui n'est pas entièrement maîtrisée par les spécialistes :

At the beginning of a fire within a subway system it is not the development of pure heat that poses the threat to passengers it is rather the development of thick smoke that decreases the sight and becomes the central source of threat to human beings; this is especially the case as ways for escape and evacuation are largely reduced and rescue activity can be severely delayed (2003, p. 3).

La mise en scène du métro dans ces trois jeux intègre la fragilité propre à son infrastructure face à des conditions extrêmes. Elle est bel et bien singulière au sein du médium vidéoludique et souligne un élément crucial de la représentation du métro dans le jeu vidéo d'horreur : une fois que le personnage-joueur y entre, il ne peut plus revenir en arrière en raison d'un effondrement explicitement démontré. Pour la plupart des jeux, c'est plutôt la nécessité d'accéder à un certain savoir qui est le facteur de motivation. Dans *Silent Hill 3*, Heather doit passer par le métro pour rentrer chez elle et aller à la rencontre de son père. Le détective Ethan Thomas, protagoniste de *Condemned : Criminal Origins*, poursuit un tueur en série dont le refuge serait les zones interdites du métro. Le fait d'être emprisonné dans un espace souterrain et fermé comme le métro impose au joueur, d'une certaine façon, de vivre le cataclysme directement. Cette relation à l'espace représenté n'est pas entre le personnage-joueur et le lieu, mais entre ce dernier

et le joueur.

Ainsi, la représentation de l'espace dans le jeu vidéo d'horreur doit, pour être efficace, se fonder sur la perception qu'a du lieu celui qui joue le jeu. Cela peut se faire par l'aspect socioculturel, comme nous l'avons vu au chapitre deux, mais aussi par les peurs liées aux failles techniques et l'impossibilité de créer un espace absolument sûr. Afin de poursuivre cette réflexion, nous aborderons la question de la prévention situationnelle, une approche qui mêle architecture et criminologie.

3.2 - Les mesures de sécurité spatiales, point de rencontre de l'architecture et la criminologie

Le métro est pensé de manière à intégrer des mesures coercitives qui guideront les actions des usagers. La plupart de ces mesures ont une incidence sur les choix architecturaux, mais également sur les ressources nécessaires pour la gestion de ces espaces : sécurité, maintenance, luminosité, etc. Elles font partie d'une approche criminologique développée par Ronald V. Clarke : le *situational crime prevention* ou, traduit en français, la prévention situationnelle :

Situational prevention comprises opportunity-reducing measures that are, (1) directed at highly specific forms of crime (2) that involve the management, design or manipulation of the immediate environment in a systematic and permanent way as possible (3) so as to increase the effort and risks of crime and reduce the rewards as perceived by a wide range of offenders (1982, p. 4).

Cette approche se fonde sur plusieurs autres théories, notamment celle de l'espace défendable développé par l'architecte Oscar Newman qui proposait des séries de mesure afin de « réduire l'anonymat, augmenter la surveillance et supprimer les voies de fuites potentielles » (Clarke 1982, p.6). On y trouve également la notion de « choix rationnel » telle que définie par Clarke et Cornish :

Offenders seek to benefit themselves by their criminal behavior; that this involves the making of decisions and

choices, however rudimentary on occasion these choices may be; and that these processes, constrained as they are by time, the offender's cognitive abilities, and by the availability of relevant information, exhibit limited rather than normative rationality" (Clarke 1982, p.8).

La prévention situationnelle vise à limiter les opportunités criminelles en augmentant le risque associé à un acte de ce type ou en réduisant les bénéfices. Il n'est donc plus intéressant pour un criminel d'agir. Le principe de base de cette théorie est que la criminalité provient des opportunités plutôt que des prédispositions socioéconomiques ou génétiques. Dans le recueil que nous venons de citer, *Situational Crime Prevention : Successful Case Studies* (Clarke 1982), nous retrouvons des exemples de cas où cette approche a eu des succès notables. Les pratiques dissuasives ciblent autant les appels obscènes au New Jersey que les resquilleurs en Colombie-Britannique. Ces mesures impliquent entre autres la présence de caméras de surveillance, de miroirs de sécurité ou d'un éclairage suffisant.

Dans le cas d'un lieu complexe comme le métro, un arsenal de moyens doit être déployé afin de faire face à une panoplie de crimes. Voleurs à la tire, graffeurs, violeurs et revendeurs de drogues doivent être écartés du trajet des autres voyageurs. Ces derniers doivent se sentir en sécurité au sein du métro pour continuer à l'utiliser. L'espace doit inspirer chez lui une confiance et décourager les éléments perturbateurs. Un de ces éléments, comme nous l'avons vu au chapitre 2, est les graffitis qui ont une incidence directe sur la perception du lieu. Nous nous devons d'y revenir, mais cette fois par rapport aux techniques de prévention, car il s'agit d'un problème crucial pour la sécurité :

Graffiti raise the odd problem of a crime that is, compared to others, relatively trivial but whose aggregate effects on the environment of millions of people are massive. In the New York situation especially, it contributes to a prevailing sense of the incapacity of the government, and the uncontrollability of youthful criminal behaviour, and a resultant uneasiness and fear (Glazer 1979, p. 10-11).

Maryalice Sloan-Howitt et George L. Kelling, criminologues, citent d'ailleurs ces propos de Glazer dans leur contribution au recueil de Clarke : le cas du problème de graffiti dans le métro de New York. En 1984, le nouveau président de la NYCTA David Gunn a implanté une mesure préventive où tous les véhicules vandalisés devaient être retirés du service jusqu'à ce qu'ils soient nettoyés. À cette politique se sont ajoutées des punitions plus sévères, mais pour les deux auteurs le véritable enjeu était de soustraire la récompense intrinsèque au graffiti : la visibilité.

The genius of the CCP, apart from its implementation and administration, was that by focusing efforts on immediate removal of graffiti, it attacked graffiti directly at the heart of its motivation : “getting up” – that is, getting one’s work up on the sides of trains and having it seen citywide. This drive for recognition was so strong, and the penalties for getting caught so trivial, that it drove an entire subculture. The CCP simply deprived youths of the satisfaction of having their work seen. Certainly not immediately, but slowly, however, graffitiists learned that tagging trains entered into the program was hopeless – the work would be in vain, it would never be seen (Kelling et Sloan-Howitt 1982, p. 246).

Cette relation entre les autorités du métro et le vandalisme est un exemple parfait de la distance entre pratique spatiale, représentation spatiale et espace de représentation définie par Henri Lefebvre. Le métro, vu de haut par l'administration, doit offrir une pratique spatiale sécuritaire. Par conséquent, des dispositions sont prises afin de limiter l'espace de représentation, soit le marquage du lieu et des véhicules par une sous-culture complexe. Le métro est d'ailleurs une cible privilégiée de cette communauté. Malgré que les mesures new-yorkaises soient désormais appliquées dans les métros à l'international, les graffeurs font la promotion de leurs œuvres autrement : le web et des enregistrements vidéos sur DVDs. *In & Out* (s.n., 2011), par exemple, documente les entrées par infraction d'une équipe de graffeurs dans le métro de Montréal. Masqués ou cagoulés, ils découvrent les ouvertures dissimulées du métro, franchissent les clôtures et défoncent les cadenas afin d'accéder aux entrepôts et réaliser leurs graffitis dans un temps record. On retrouve des objets similaires produits ailleurs dans le monde, notamment *Damagers*

(s.n., 2012) qui a été filmé dans le métro de Berlin. Mais la véritable transgression de cette communauté serait, selon la théorie d'Henri Lefebvre, de passer outre des interdits de l'espace :

Les significations de l'espace abstraite consistent en interdits, autant qu'en sollicitations et stimulants (sauf pour la consommation). L'Interdit, en tant que base négative, si l'on peut dire, de l'ordre social, y triomphe. Symboles de cette répression constitutive : l'objet s'étalant au regard et refusé à l'usage, aussi bien dans un musée qu'aux vitrines d'une boutique. La plupart des interdits sont invisibles. Les grilles et grillages, les barrières matérielles et les fossés ne sont que le cas limite de la séparation. Signes et signifiants plus abstraits protègent contre les intrus les espaces élitiques, les beaux quartiers, les endroits « sélects ». L'interdiction, c'est l'envers et l'enveloppe de la propriété, l'appropriation négative de l'Espace sous le régime de la propriété privée ([1974] 2000, p. 368).

Ici, les graffeurs détruisent autant les barrières matérielles qu'abstraites. Les premières doivent être retirées pour agir, et l'action criminelle s'en prend directement à cette enveloppe de propriété, celle de l'autorité qui possède la représentation spatiale et qui veut assurer une perception positive du lieu auprès de ces autres usagers. Le jeu vidéo d'horreur, dans sa représentation du métro, offre une transgression similaire au graffiti. Au lieu de marquer ses surfaces afin d'exposer les failles du lieu et la transgression des interdits, le médium vidéoludique permet de reproduire virtuellement le lieu et de focaliser l'attention du joueur sur ses vulnérabilités. D'où l'idée que le métro y soit souvent figuré comme couvert de graffitis. Mais le jeu vidéo peut procéder à cette représentation négative et symbolique du lieu par d'autres façons. Dans un cas extrême, nous pouvons noter le très controversé *RapeLay* (Illusion Soft, 2006), un « simulateur de viol » japonais. Publié en 2006, il fut l'objet d'un scandale médiatique trois ans plus tard, et ce même au Québec¹⁷. Outre le problème immédiat d'une simulation ludique du viol, les agressions débutent par la molestation des victimes dans un wagon bondé. Dans le cas

¹⁷ Notamment l'article de Jean-Philippe Arcand « Le viol banalisé dans un jeu controversé » publié le 29 septembre 2009 sur *Canoe.ca* : <http://fr.canoe.ca/techno/nouvelles/archives/2009/09/20090929-091704.html>

de ce « jeu », le choix d'utiliser le métro est lié à la récupération d'un phénomène social japonais, le *chikan*, qui se traduirait par des attouchements sexuels non consentants, souvent commis dans les transports en commun. *RapeLay* focalise l'attention du joueur sur l'acte du *chikan* autant par sa mise en scène que le rôle que ce jeu lui impose : celui de l'agresseur. Seulement le corps de la victime est visible, les autres passagers étant représentés par des silhouettes translucides. Indirectement, le jeu met de l'avant le problème social qu'est la non-intervention des témoins lors des cas d'agression.

Si *RapeLay* est un spécimen évident d'une représentation négative du lieu, d'autres procèdent avec beaucoup plus de subtilités. La prise en charge et le retrait immédiat des traces de vandalisme ne sont qu'un exemple parmi tant d'autres de la prévention situationnelle au sein du métro. Afin d'aborder de manière plus large ces mesures, nous comparerons la conception du métro de Washington à celle du métro de *Silent Hill 3*. Cet exercice permettra de souligner comment le jeu vidéo offre une interprétation poétique du lieu qui, à partir de notre pratique spatiale de celui-ci, devient une expérience cauchemardesque.

3.2.1 – Comparaison entre le métro de Washington et la station Hazel Street (*Silent Hill 3*)

Lorsque le joueur atteint la station Hazel Street dans *Silent Hill 3*, il aura l'impression d'avoir droit à un répit. La représentation du métro tranche abruptement avec la section précédente du jeu : un centre commercial, ou plutôt une version infernale de celui-ci où les murs et planchers étaient remplacés par du métal rouillé, maculé de sang, grouillant de créatures monstrueuses à esquiver. La trame musicale, quant à elle, était une composition bruitiste mêlant distorsions et percussions agressantes. Arrivé au métro, rien de tout cela. Il n'y a aucune musique ni de monstres à l'horizon, seulement un espace vaste à découvrir. Le jeu met l'accent sur l'exploration de l'environnement immédiat. Mais l'impression de sécurité est de courte durée. Le joueur découvre rapidement qu'il est seul dans ce lieu généralement bondé et dont la sécurité est assurée par une présence humaine.

Même sans monstre ou élément de surprise, cette représentation du métro suffit à générer un malaise. Il est difficile de s'orienter et de comprendre ce qui doit être fait pour progresser. La conception spatiale en soi réussit à créer ce sentiment. Sans prétendre qu'il s'agit d'un choix conscient de la part des concepteurs, il est intéressant de considérer que l'architecture virtuelle de ce métro est tout à fait contraire à celle d'un métro réel qui serait évalué comme parfaitement sécuritaire : celui de Washington. C'est du moins la conclusion obtenue par la criminologue Nancy G. La Vigne lors de son analyse de l'architecture de ce métro à partir des tenants de la prévention situationnelle. Il s'agit d'un document unique qui offre une évaluation de l'architecture d'un métro à partir d'éléments d'évaluation de la sécurité. Selon cette étude, le taux de criminalité du métro de Washington est une fraction de celui du métro d'Atlanta, de Boston et de Chicago (2010, p. 2) :

The tests conducted for this research, when considered in combination, generally support the position that Metro is unusually safe and that something unique exists about Metro's environment that explains its low crime rates. Metro's design characteristics and maintenance and management policies, which reflect situational crime prevention principles, support the hypothesis that what is special about Metro's environment is that it reduces criminal opportunities. Metro's success suggests that the environment can be manipulated to reduce criminal opportunities (2010, p. 9).

La Vigne souligne plusieurs éléments architecturaux qui contribuent à la sécurité de ce métro. Ceux-ci sont en grande partie absents, ou inversés, dans le cas de *Silent Hill 3*. L'annexe 1 compare les caractéristiques de ces deux lieux. Évidemment, ce qui est le plus inquiétant et dangereux dans le métro de *Silent Hill 3* est l'absence d'autres humains. Aucun garde ou agent de ticket n'est disponible à la guérite ou sur les plateformes. Par conséquent, les mesures de sécurité telles que les caméras de surveillance ou les interphones sont inutiles. Elles sont, de toute façon, manquantes autant dans les wagons que dans la station.

La station Hazel Street ne répond à aucun des éléments qui sont pourtant recommandés afin d'assurer une expérience sécuritaire du métro. On retrouve dans d'autres jeux ce type d'opposition avec le lieu réel pour créer des situations de peur ou de tension. La conception du métro de *Condemned : Criminal Origins*, par exemple, intègre des colonnes qui limitent le champ de vision. La perspective à la première personne est ainsi obstruée. La présence de salles de bain et de restaurants, fortement déconseillée par La Vigne, est également un facteur dans la conception spatiale dans ce jeu. Même chose, comme nous l'avons vu dans le chapitre 1, pour la salle de bain dans le métro de *Silent Hill 4* :

Metro's planners deliberately omitted public restrooms, luggage lockers, and excess chairs and benches so that potential offenders would not be encouraged to linger in the system and assess their targets. Planners prohibited fast food facilities to minimize robbery and pickpocket opportunities and to decrease litter, thereby enhancing maintenance of a clean environment (*ibid.*, p. 2).

Les concepteurs de *Silent Hill 3* ont, volontairement ou non, procédé à une inversion des mesures de prévention situationnelle pour créer la station Hazel Street. Au lieu d'inspirer sécurité et fiabilité, elle est anxiogène et encourage un état défensif. Mais dans *Silent Hill 3*, les dangers qui attendent le personnage-joueur ne sont pas des agresseurs, vandales ou revendeurs de drogue. Ce jeu offre d'une certaine façon une représentation métaphorique des craintes que nous pouvons avoir de ce lieu. L'effet de clausturation, les créatures qui attaquent Heather, l'obscurité et d'autres éléments, dont la présence d'une arme à feu dans un wagon, suscitent chez le joueur une peur dont l'efficacité tient de sa propre expérience de ce lieu.

Mais la prévention situationnelle n'est qu'un des nombreux aspects technologiques derrière la sécurité d'un métro. Elle ne vise qu'à prévenir des crimes mineurs, alors que le métro peut être la cible d'une menace humaine beaucoup plus violente et imprévisible : le terrorisme. La prochaine section abordera cette problématique et son opposé : le military-entertainment complex, ou complexe militaro-divertissement.

3.3 – De l’antiterrorisme au divertissement

Un fait divers rapporté par le *Journal de Montréal* le 16 février 2013 (Tobar, 2013) évoque la relation complexe entre jeu vidéo, lieu réel et terrorisme. Deux programmeurs, Diego Liatis et Frédéric Denis, ont reçu une mise en demeure de la *Société de transport de Montréal* en raison d’un projet de carte basée sur la station de métro Berri-Uqam pour le célèbre jeu multijoueur *Counter-Strike* (Sierra Studios, 1999), jeu qui met en scène des affrontements entre soldats et terroristes. La STM n’a pas commenté l’incident, la porte-parole Amélie Régis rappelant que « la STM a l’habitude prendre des mesures quand il y a une utilisation sans droits de sa marque » [sic] (Tobar, 2013).

Rien dans cet article n’indique qu’il y avait une crainte que cette carte soit un risque pour la sécurité du métro de Montréal¹⁸. Dans ses règlements, la STM n’interdit pas de prendre des photos ou des vidéos de ses établissements. Ce n’est pas le cas de tous les métros, dont celui de la ville de Glasgow, qui en 2012 a failli bannir toute forme de photographie ou d’enregistrement vidéo à l’intérieur de son réseau (Cheesman, 2012). Ces mesures font partie des règles de sécurité et de prévention. Évidemment, un attentat terroriste doit être planifié et cette planification passe par la documentation du lieu : accès à une carte, photographie et la modélisation 3D.

Le métro de Berlin et celui de Londres, des métros qui ont été la cible d’attentats terroristes, ont pourtant été adaptés par la série *World of Subways*. Cette série offre des simulations réalistes de métro et permet de circuler de station en station. Le caractère sérieux et austère font que ces simulateurs sont certes moins excitants que les champs de bataille de *Counter-Strike*, mais dans l’ère post-11 septembre, il y a quelque chose

¹⁸ Il faut par contre considérer qu’en mai 2012, une bombe fumigène a paralysé l’entièreté du réseau à l’heure de pointe lors de la grève étudiante. Cet incident, initialement considéré comme un attentat terroriste (Le Devoir, 2012), a peut-être eu des conséquences sur les mesures préventives.

d'inquiétant à savoir que ces actualisations virtuelles sont facilement accessibles¹⁹. Le métro est, après tout, une cible de choix pour un attentat terroriste :

The physical design of a subway system—enclosed spaces packed with people during specific times of the day—makes it a tempting target for terrorists. Biological or chemical attacks in a subway would have devastating results. This is because air currents above ground, as well as those generated by the movement of trains through the tunnels, could spread germs or gases throughout a subway station and through ventilation systems to the streets above, leading to the infection of large numbers of people (Jones *et al.* 2005, p.93-94).

Inversement, la modélisation 3D est une mesure antiterroriste importante utilisée dans plusieurs pays, dont l'Inde et les États-Unis. Celle-ci permet d'effectuer une planification préventive et des simulations à moindre coût. Des logiciels tels que *Site Profiler* ont été conçus afin d'évaluer les vulnérabilités d'un lieu :

Along with the database, RIN, and user interface modules of Site Profiler, we developed a 3D modeling environment for building a site in 3D, an “intelligent terrorist” module that attempts to infiltrate the site in order to identify physical vulnerabilities, and analytic models for simulating weapons effects. These three modules provide evidence that can improve the user’s understanding of their risk (Hudson, Laskey, Mahoney et Ware 2005, p. 7).

Entre la représentation sérieuse mais autorisée (*World of Subways*) qui pourrait être exploitée par des terroristes et la modélisation à des fins de sécurités publiques, le jeu vidéo apparaît à la fois une moindre menace car moins utile. Elle se situe toutefois entre les deux, exposant de manière poétique le terrorisme à même ce lieu tout en ayant des connexions avec l'industrie militaire. Nous allons considérer ces deux extrêmes dans les prochaines sections. Tout d'abord, nous examinerons la représentation de l'attentat terroriste au sein du métro à partir de deux jeux japonais, *Hellnight* et *Resident Evil 2*, en

¹⁹ En 2007, les autorités britanniques ont confisqué des plans de bases militaires britanniques obtenus à partir de Google Earth chez des insurgés iraqiens (Hearn, 2007)

lien avec l'attaque au gaz sarin dans le métro de Tokyo. Nous aborderons ensuite la question du complexe militaro-divertissement et de la représentation militarisée du métro.

3.3.1 – Corporalisation de l'attentat terroriste : du gaz sarin à la monstruosité biochimique

Il serait impossible dans le contexte de notre réflexion d'aborder la question du terrorisme dans son entièreté. Ce phénomène nouveau, protéiforme et marqué par des origines et motivations variées (du fanatisme religieux à la pression politique) est d'une complexité effarante. Nous choisirons la définition de Bruce Hoffman qui distingue le terrorisme des autres formes de criminalité par cinq caractéristiques :

- ineluctably political in aims and motives;
- violent -- or, equally important, threatens violence;
- designed to have far-reaching psychological repercussions beyond the immediate victim or target;
- conducted by an organization with an identifiable chain of command or
- conspiratorial cell structure (whose members wear no uniform or identifying insignia); and perpetrated by a subnational group or non-state entity (2006, p. 40).

Après le 11 septembre 2001, la réalité du terrorisme international fut connue de tous et a laissé une marque indélébile autant dans notre conscience que notre subconscient collectif. Cela s'explique par l'inimaginable de cet attentat ainsi que sa proximité pour nous, Nord-Américains. Mais l'histoire du terrorisme est ponctuée d'attentats qui ciblent des lieux propres à notre quotidien : aéroport, centre commercial et, bien sûr, le métro. C'est que le terrorisme, comme l'écrit Baudrillard, est une tactique qui récupère les éléments d'une société afin de les subvertir contre elle :

Il faut se rendre à l'évidence qu'est né un terrorisme nouveau, une forme d'action nouvelle qui joue le jeu et s'approprie les règles du jeu pour mieux le perturber. Non seulement ces gens-là ne luttent pas à armes égales,

puisqu'ils mettent en jeu leur propre mort, à laquelle il n'y a pas de réponse possible (« ce sont des lâches »), mais ils se sont approprié toutes les armes de la puissance dominante. L'argent et la spéculation boursière, les technologies informatiques et aéronautiques, la dimension spectaculaire et les réseaux médiatiques : ils ont tout assimilé de la modernité et de la mondialité, sans changer de cap, qui est de la détruire (2001).

Cette subversion est à la base des attentats qui se déroulent dans des lieux publics. Puisque Baudrillard utilise le terme de jeu, nous nous permettrons de dresser un parallèle entre le joueur et le terroriste. L'un et l'autre entrent dans un espace conçu contre lui et ses ambitions et doivent user de tactiques afin d'arriver à leurs fins (gagner le jeu ou réussir un attentat). Par contre, le joueur entre généralement dans un espace occupé par une présence terroriste ou marquée par les conséquences de celle-ci (zombies ou armes biochimiques dans l'univers de *Resident Evil*). La représentation du métro est donc on ne peut plus pertinente dans le cas du jeu vidéo lorsqu'il est question de terrorisme. Pour Brian Michael Jenkins, il s'agit d'une cible de choix :

For those determined to kill in quantity and willing to kill indiscriminately, public transportation is an ideal target. Precisely because it is public and used by millions of people daily, there is little security, with no obvious checkpoints like those at airports to inspect passengers and parcels. [...] Passengers are strangers, promising attackers anonymity and easy escape. Concentrations of people in contained environments are especially vulnerable to conventional explosives and unconventional weapons. Attacks on public transportation, the circulatory systems of urban environments, cause great disruption and alarm, which are the traditional goals of terrorism (1997, p. 1).

Jenkins donne plusieurs exemples d'attentat, notamment le métro de Paris, les attaques de l'Armée républicaine irlandaise à Londres et, bien évidemment, l'attaque au gaz sarin dans le métro de Tokyo. Le lundi 20 mars 1995, cinq adeptes de la secte *Aum Shinrikyō* ont libéré cette arme chimique sur trois lignes de ce métro. Treize personnes ont perdu la vie et une cinquantaine ont été blessées gravement. L'histoire de cette secte, de son

leader Shoko Asahara et les motivations seraient également trop complexes à aborder dans le cadre de cet essai. Nous pouvons par contre souligner qu'il s'agit d'un événement traumatique dans l'histoire du Japon, et même à l'international. Dans *Underground* (2000), l'auteur Haruki Murakami dresse un portrait intime des victimes et de certains membres de la secte à partir de confidences qu'il a recueillies. L'exercice permet de jeter un œil aux conséquences de cet événement sur l'imaginaire collectif japonais. Il faut aussi mentionner que le procès fut hautement médiatisé et ne s'est terminé que neuf ans plus tard, en novembre 2004. Ce qui signifie que cet événement, comme l'attentat du 11 septembre 2001 en raison des couvertures médiatiques qui en célèbrent l'anniversaire, ne prend jamais vraiment fin. C'est dans ce contexte que furent produits les jeux *Resident Evil 2* et *Hellnight*, respectivement sortis en 1998 et 1999. Si les mécaniques de ces deux jeux ont déjà été abordées par rapport à la question de la carte et de la représentation de la claustrophobie, ils sont également tous les deux marqués par la notion du terrorisme.

Nombreux spécialistes (Bruheim *et al.* 2012; Pflitsch et Küsel 2003; Gordon et Policastro 1999) en climatologie et en terrorisme confirment que le métro est une cible de choix pour un attentat de type chimique ou biologique. La concentration humaine, les déplacements d'air et la complexité de son environnement en font un lieu idéal afin de permettre la prolifération d'un agent mortel. Pire encore, le système d'aération ne peut être utilisé pour d'expulser la substance car il risque de contaminer les immeubles à proximité ainsi que la circulation à la surface :

In the case of a terrorist attack with e.g. nerve gas or biological agents the use of these ventilators would have devastating effect and the death toll would increase significantly *outside* the subway system. It has to be taken into account that clouds of biological agents can be transported as far as 7 to 10 km and that surrounding buildings can also be contaminated through their own ventilation systems (Pflitsch et Küsel, 2003, p. 2).

Un attentat biochimique dans le métro isole donc les voyageurs du reste du monde. La substance utilisée se répand dans les tunnels et coupe le métro de la surface. L'horreur de ce type d'attentat est, évidemment, le fait qu'il soit ardu, voire impossible à détecter à

l'œil nu. Si la substance est odorante, de pouvoir la sentir indique généralement qu'il est déjà trop tard. Mais le jeu vidéo n'utilise pas (encore) du sens de l'odorat et l'invisibilité d'un agent chimique ou biologique rend difficile son intégration dans le contexte d'un jeu vidéo. Nous proposons que dans le cas de ces deux jeux, cette « substance » est matérialisée virtuellement dans le corps d'un monstre dont le personnage-joueur doit éviter le contact à tout prix. Cette hypothèse est facile à démontrer pour *Hellnight*, jeu au récit surréaliste dont l'essentiel de l'action consiste à fuir une créature de plus en plus monstrueuse au travers de divers dédales. L'expérience est à la première personne et n'accorde pas d'identité au personnage-joueur, tentative de renforcer l'identification du joueur à celui qu'il contrôlera. Le jeu débute par une poursuite où le protagoniste est traqué par les membres d'une secte. Le personnage réussit à les perdre dans le métro, mais le wagon est attaqué par la créature. Lorsque le joueur prend le contrôle, il doit d'abord fuir le monstre qui le chasse dans les tunnels sous le métro. Il se retrouvera ensuite dans une ville souterraine, « The Mesh », qui est habitée par des parias et autres fanatiques religieux.



Fig. 12 La créature de *Hellnight*.

Le parallèle avec *Aum Shirinkyô* est évident. Le monstre agit comme une forme d'attentat biochimique. Il faut fuir l'entité, sans possibilité de la combattre. La mort causée par la créature est physique et immédiate, contrairement à la condamnation à long

terme qu'est une infection ou un empoisonnement. Cependant, sa monstruosité inspire le dégoût et la volonté de fuir :

Designed as disgusting entities, the monsters of horror video games are dangerous. On the action level, they are physically threatening because they are lethal and have the power to maim and to kill. On the narrative level, they become psychological, moral or social menaces by their attempt to destroy one's identity and moral order (Perron, 2005).

Si nous l'abordons comme représentation du terrorisme, la créature de *Hellnight* répond à tous les aspects de la menace du monstre tels que définis par Perron. Il représente quelque chose d'inacceptable autant au niveau individuel que social. Cependant, puisque le joueur doit fuir la créature, il n'a pas l'opportunité de l'observer en toute liberté. C'est plutôt dans *Resident Evil 2* que le répugnant est en évidence. La mutation du personnage de William Birkin est mise à l'avant-plan par des cinématiques et les angles de caméra virtuelle. Dans le contexte narratif de ce jeu, les antagonistes sont les victimes d'un virus qui engendre une zombification ou une transformation monstrueuse. L'objectif de ce virus, synthétisé en laboratoire par la compagnie fictive Umbrella, est de produire des armes biochimiques. Le personnage-joueur confronte, finalement, des armes qui étaient humaines à l'origine.

Ces deux jeux procèdent à une corporalisation de l'attentat terroriste en accordant une forme physique à une substance la plupart du temps invisible. La période de conception et de sortie de ces jeux et les thèmes abordés nous permettent de faire ce lien entre l'événement réel et la fiction vidéoludique. Pour nous, la mise en scène du métro dans ces deux titres supporte notre démonstration que le jeu vidéo est une forme d'espace de représentation selon la définition d'Henri Lefebvre. Il effectue une représentation symbolique de nos peurs inconscientes (et conscientes) que nous pouvons entretenir envers ce lieu. Si le médium vidéoludique se veut avant tout technique, il s'y dissimule un fond « artistique ». La suite logique de notre analyse serait donc l'opposé technologique du terrorisme, soit le contreterrorisme et le rôle du jeu vidéo dans l'industrie militaire : le complexe militaro-divertissement.

3.3.2 – Complexe militaro-divertissement : l’effacement de l’horreur

Les représentations potentielles d’un attentat biochimique dans *Hellnight* et *Resident Evil 2* ne sont qu’une infime partie de la présence du terrorisme dans le jeu vidéo. En effet, nous ne comptons plus le nombre de jeux où l’adversaire est un groupe terroriste, plus particulièrement dans les jeux de tir à la première personne. *Counter-Strike*, que nous avons mentionné plus tôt, est un des titres les plus célèbres de ce genre. Des ligues professionnelles s’affrontent pour des montants d’argent et des nouvelles arènes sont constamment produites par des concepteurs amateurs. Une véritable communauté s’est créée autour de ce jeu qui a mené, avec *Quake* (id Software, 1996), au modèle type du jeu de tir compétitif en ligne. Les séries les plus connues de ce genre sont *Call of Duty* (Activision, 2003-2013) et *Battlefield* (Electronic Arts, 2002-2013).

Ces titres, dont chaque itération mérite un succès considérable²⁰, font partie de ce que Dyer-Witheford, Kline et de Peuter nomment le complexe militaro-divertissement. Selon eux, l’industrie militaire et celle du divertissement entretiennent un rapport complexe. D’un côté, l’armée utilise les technologies vidéoludiques à des fins d’entraînement, de recrutement et de simulation. De l’autre, le jeu vidéo accède à des technologies militaires dans la conception vidéoludique afin d’atteindre un niveau de réalisme optimal :

From ARPANet and Spacewar to Atari, and then back again from Battlezone to SIMNET to Battletech, the interactive game industry and the military had developed a circular, self-reinforcing, synergistic dynamic. As in all symbiotic relationships, the benefits flowed both ways: the relationship between military research and video gaming, although at first a classic case of civilian spin-offs from war, preparations was also becoming a sophisticated way of getting the entertainment sector to subsidize the costs of military innovation and training (2003, p. 101).

²⁰ *Battlefield 3* aurait vendu 5 millions d’unité une semaine après sa sortie (Gilbert, 2011).

Cette synergie est une trace de l'inévitable aspect technique du jeu vidéo. La conception d'un titre dépend d'une équipe qui maîtrise des technologies de pointe. La conception 3D derrière les arènes virtuelles et l'intelligence artificielle qui guide les actions des ennemis sont des technologies partagées avec l'industrie militaire. Cette réalité nous permet de comparer le jeu vidéo d'horreur avec un autre genre afin de mettre en lumière ce qui le distingue. Comme nous l'avons vu, la représentation du métro dans l'horreur n'écarte pas la monstruosité, le sang et les viscères. Pour ces raisons, d'accepter de jouer à ce type de jeu est, comme l'explique Noël Carroll, une activité paradoxale :

With respect to horror, these paradoxes can be summed up in the following two questions: 1) how can anyone be frightened by what they know does not exist, and 2) why would anyone ever be interested in horror, since being horrified is so unpleasant? (1990, p. 8)

L'interprétation que nous proposons lie les métros du jeu vidéo d'horreur à notre perception inconsciente de ce lieu. Mais les situations auxquelles le joueur fera face ne seront pas, évidemment, réelles. Des armées de fous furieux ou de créatures répugnantes ne nous attendront pas dans un métro abandonné de sitôt. Inversement, le cas du jeu vidéo d'inspiration militaire écarte l'horreur de la guerre²¹. Un attentat terroriste ou une escarmouche entre deux escouades sont des situations horribles qui sont une réalité constante dans certains pays et, comme l'histoire l'a démontré, possible même dans les villes les plus sûres. Outre les dilemmes moraux entourant la propagande et le recrutement, Roger Stahl reproche justement une aseptisation de la violence dans ce type de jeu : « When humans are hit with gunfire, they crumple noiselessly to the ground. Sometimes a mist of blood escapes an invisible wound, but the victims neither flail nor cry. Bodies tend to disappear as if raptured up to heaven » (2010, p. 108). Pour l'auteur, il s'agit d'une problématique importante car le joueur est embarqué dans une satisfaction hyperkinétique qui lui suggère le plaisir du combat en retirant toute l'horreur de la situation. Le jeu vidéo participerait à un complexe qui intègre également les

²¹ La série *Soldier of Fortune* pourrait faire exception par son degré exagéré de violence. Par contre, l'expérience demeure ludique quoique sanglante.

représentations de la guerre dans les autres médias et le traitement esthétisant de celui-ci. Cette esthétique est définie comme celle du « gametime » :

The new generation of war-themed games is centrally to this culture, inviting one to inhabit a political world conditioned through the aesthetic of “gametime.” Gametime moves quickly, subordinating critical and ethical questions to movement and action. Historically, the spectacle of war emerged to shift emphasis from the rational question of “why we fight” to the dazzling display of “that we fight”. Gametime integrates the citizen, however virtually, into the mechanical pleasures of “how we fight” (2010, p. 109-110).

Battlefield 3 (EA Digital Illusions, 2011) propose un niveau qui se déroule dans le métro de Paris : *Operation Métro*. La carte abrite la station souterraine, avec ses tunnels et sections réservées aux employés et une partie de la ville en surface. Le scénario est une confrontation entre une brigade américaine et une escouade russe qui occupe les rues de Paris. L’objectif pour les Américains est de déloger l’ennemi et de détruire une batterie de missiles surface-air.

L’opération de réduction d’Espen Aarseth transforme ici ce lieu en un champ de bataille. Le métro et ses sections sont presque entièrement destructibles. Le rôle du lieu, soit un moyen de transport, est entièrement adapté afin de servir les besoins d’un affrontement armé. D’autres jeux militaires proposent une expérience similaire de détournement du lieu, par exemple la mission No Russian dans *Call of Duty : Modern Warfare 2*²².

Le jeu vidéo militaire effectue ce détournement spatial afin de créer une expérience agréable et jouissive de combat. La réalité sociale du lieu est entièrement écartée pour le réduire à un champ de bataille pur. Sans diminuer ces jeux dont le succès est indéniable, ce n’est pas sa vocation d’offrir une interprétation symbolique d’un lieu.

²² Le joueur infiltre une cellule terroriste qui commet un attentat à la guérite de sécurité bondée d’un aéroport. Il doit tirer sur une foule innocente avant de s’enfuir. La controverse autour de cette mission a connu un deuxième souffle suite à l’attentat terroriste à l’aéroport de Domodedovo (Russia Today, 2011)

Paradoxalement, il s'agit du genre où l'industrie est la plus préoccupée par la qualité audiovisuelle et le réalisme. C'est le contraire pour le jeu vidéo d'horreur qui cherche à créer une expérience horrifiante qui, comme nous l'avons vu, puise dans une certaine réalité socioculturelle du lieu que vit le joueur. Malgré les aspects surnaturels et fantastiques de l'horreur, ces jeux livreraient ainsi une expérience plus près de notre réalité que des titres visant le photoréalisme comme le jeu de tir à la première personne.

CONCLUSION

Les exemples cités ont été choisis afin d'appuyer notre théorie comme quoi le jeu vidéo d'horreur offre bel et bien une expérience qui comprend les trois niveaux de représentation spatiale définis par Henri Lefebvre. Cette démonstration se voulait également une continuité de la réflexion entamée par Espen Aarseth quant à la réduction du lieu dans le médium vidéoludique. Pour ce faire, nous avons abordé certains aspects qui font partie de la dimension technique du métro et du jeu vidéo en soi : l'infrastructure, les mesures de sécurité et l'économie technologique derrière sa production.

Selon nous, certains jeux vidéo ne sont pas que des représentations spatiales (des espaces techniques et scientifiques), mais aussi des espaces de représentation : une représentation symbolique, souterraine et artistique du lieu mis en scène. Nous avons choisi le jeu vidéo d'horreur par rapport à un lieu précis, le métro. Le fait que ce genre permet certaines irréalités, par exemple la station de métro complètement abandonnée de *Silent Hill 3*, accorde une marge de manœuvre aux concepteurs. Ces derniers peuvent alors concevoir des situations extrêmes liées à une certaine réalité du joueur qui utilise, dans son quotidien, le métro.

Les compétences et formations exigées pour construire un métro et un jeu vidéo ne sont bien sûr pas les mêmes. Néanmoins, la mise en scène de ce lieu dans ce médium ne peut écarter complètement sa réalité technologique afin de servir ses objectifs médiumniques. S'il y a des degrés d'adaptation différents selon le genre (le cas du jeu de

tir militaire comparé à notre objet le jeu d'horreur), elles ne permettent pas de sublimer dans son entièreté la réalité de lieux (ou non-lieux) tels que le métro. C'est pourquoi l'adaptation technologique était pour nous le dernier niveau d'adaptation. Elle apporte davantage de questions que de réponses, notamment par rapport au contexte de production, le type de lieu représenté ou encore le genre. *S.T.A.L.K.E.R. : Shadow of Chernobyl* (GSC Game World, 2007), par exemple, représente la ville de Pripiat, où la catastrophe de Chernobyl a eu lieu, dans une réalité parallèle qui réfère à l'univers fictif du film de Tarkovsky. L'adaptation d'un village complet implique un champ théorique bien différent que celui d'un seul type de lieu. Le cas du métro, bien que riche en éléments d'analyse, n'est qu'un exemple parmi tant d'autres afin d'établir une réflexion sérieuse de la représentation des lieux dans le jeu vidéo.

CONCLUSION

À partir de trois niveaux d'adaptation des lieux réels dans le jeu vidéo, soit systémique, sociohistorique et technologique, nous avons tenté d'exposer certaines possibilités de ce médium. Notre hypothèse, soit que le potentiel artistique du jeu vidéo se trouve dans la conception spatiale, implique bien sûr que ses autres éléments, notamment l'interactivité, soient inféodés à celle-ci. Il y a donc un biais évident par rapport à l'approche utilisée. Nous n'avons d'ailleurs abordé qu'un seul lieu, le métro, et sa représentation dans un genre défini : l'horreur. Conséquemment, il serait cavalier de prétendre que cette analyse s'applique au jeu vidéo dans sa globalité. Certains, notamment les jeux à caractère sportif, ne sont pas préoccupés par des questions socioculturelles. Cependant, nous pouvons affirmer que le jeu vidéo a effectivement la possibilité d'offrir une allégorie spatiale au sens où l'entend Lefebvre : c'est-à-dire qui puise dans notre imaginaire collectif et la perception qui en découle d'un lieu.

Le premier type d'adaptation d'un lieu que nous avons approfondi touche directement l'aspect systémique du jeu, soit sa jouabilité. Les lieux sont, par exemple, modifiés afin de répondre aux modèles spatiaux qui lui sont nécessaires : l'arène pour les situations de combat, le labyrinthe pour l'exploration. Selon les actions exigées du joueur, les paramètres spatiaux seront manipulés pour le guider. Les outils de navigation comme la carte et le radar, qui offrent une perspective externe à la perception du personnage-joueur, sont également affectés par cette adaptation. Le genre qui nous intéresse, l'horreur, procède ainsi à tromper le joueur ou à complexifier l'exploration du lieu, ce qui génèrera chez lui un sentiment de tension. Finalement, les distances peuvent être manipulées par contraction ou étirement de l'espace afin de provoquer cette tension en altérant le lieu, comme l'escalier mécanique de *Silent Hill 4*.

La conception d'un espace vidéoludique peut aussi s'inspirer des réalités sociales, historiques, anthropologiques et psychologiques d'un lieu. Le métro, un non-lieu selon Marc Augé, propose une expérience solitaire où les contacts se font essentiellement avec des interfaces. Nous avons démontré comment cet aspect

« inhumain » du métro peut être exploité dans le jeu vidéo d'horreur, notamment par la mise en scène du suicide et de la rupture des conventions sociales. Le métro procède également à une adaptation en récupérant l'histoire des lieux. C'est le cas de la série *Metro 2033* qui offre une interprétation postapocalyptique du métro de Moscou. Les problèmes d'ordre psychologique que peut provoquer le métro sont aussi l'objet d'une adaptation spatiale, surtout lorsqu'il s'agit de peurs telles que la claustrophobie et l'agoraphobie, phobies propres à un espace souterrain et achalandé.

Les savoirs technologiques derrière la conception et la gestion du métro peuvent aussi être l'objet de l'adaptation vidéoludique. La représentation spatiale définie par Henri Lefebvre, soit la perception scientifique du lieu par les administrateurs d'un système, a le potentiel d'être détournée et intégrée à la conception virtuelle afin d'exposer les failles et du contrôle. C'est notamment le cas si on compare un métro comme celui de *Silent Hill 3* aux recommandations de la prévention situationnelle de Ronald V. Clarke. La sécurité, les dépendances technologiques et le terrorisme sont d'autres éléments que certains jeux vidéo ont utilisés pour générer la peur.

Un principe qui traverse l'entièreté de notre réflexion est que l'adaptation des lieux ne concerne pas seulement des questions mathématiques de calculs de mesures ou de formes. Autant nos perceptions que nos expériences au sein d'un lieu se construisent par les événements qui nous ont marqués. Même les non-lieux de Marc Augé, qu'il décrit comme vidés de traces anthropologiques, sont conçus à partir de plans architecturaux et d'un souci de création. Pour l'historien de l'art August Schmarsow, la création spatiale est un « instinct humain primordial ». L'existence humaine se définit par la position de l'Homme dans les lieux qu'il a conçu et ses déplacements : « Our sense of space and spatial imagination press toward spatial creation; they seek their satisfaction in art. We call this art architecture; in plain words, it is the creatress of space » ([1893] 1993, p. 287). En ce sens, pouvons-nous considérer le jeu vidéo comme une extension de cet instinct de création? Lorsque le jeu vidéo représente un métro, il n'y a pas de préoccupation de fonctionnalité ou de sécurité. La conception peut donc entièrement

focaliser sur les aspects non seulement ludiques, mais symboliques des lieux, ce que nous avons été en mesure de démontrer au fil de cette réflexion.

Les exemples choisis pour ce faire l'ont, bien sûr, été en raison de leur pertinence et de leur intérêt. Il s'agit de jeux qui se distinguent par une conception spatiale singulière, puisant volontairement ou non dans la réalité des lieux qu'ils représentent. Ce n'est, malheureusement, pas toujours le cas. Sans prendre une position subjective et critique par rapport à certains titres, nous espérons que ce mémoire pourra servir de guide pour les créateurs d'univers virtuels. Nous croyons que les exemples précités permettent d'aborder la création d'espaces vidéoludiques autrement que d'un point de vue purement fonctionnel, mais inspiré par l'expérience quotidienne que font les joueurs de ces lieux.

En plus des questions de l'allégorie spatiale, de la représentation ludique de lieux réels et du détournement de leur fonction, il serait pertinent d'aborder le jeu vidéo selon l'angle de la géocritique, approche littéraire développée en grande partie par Bertrand Westphal :

N'est-il pas temps, en somme, de songer à articuler la littérature autour de ses relations à l'espace, de promouvoir une *géocritique*, poétique dont l'objet serait non pas l'examen des représentations de l'espace en littérature, mais plutôt celui des *interactions* entre espaces humains et littérature, et l'un des enjeux majeurs une contribution à la détermination/indétermination des identités culturelles (2005).

Il y aurait, à partir de cet angle, une possibilité d'analyser la représentation de nombreux autres lieux typiques aux jeux vidéo qui font également partie de notre quotidien : centres commerciaux, aéroports, hôpitaux, écoles, etc. La question des lieux, physiques et virtuels, est inévitable car ceux-ci encadrent notre existence contemporaine. Le jeu vidéo est hors de tout doute le meilleur moyen de l'aborder sur ces deux plans. L'ambition finale de ce mémoire était donc de poser les jalons d'une réflexion sur les potentiels

artistiques de la spatialité du jeu vidéo que nous aimerions développer dans le cadre d'une thèse doctorale.

ANNEXE 1

Tableau comparatif entre la station *Hazel Street* et le métro de Washington

Hazel St. Station (Silent Hill 3)	Métro de Washington
Éclairage très faible ou inexistant.	Proper lighting also enhances natural surveillance. Lighting within Metro is a minimum of one footcandle, and all new lighting is a minimum of two footcandles. Lighting is recessed so it does not cast shadows. (La Vigne 1997, p. 5)
Plusieurs corridors étroits, sinueux et saturés de recoins.	Metro's planners deliberately avoided long, winding corridors and corners found in many older systems. Such corners create shadows that could hide criminals and serve as nooks that panhandlers and homeless people like to occupy. (<i>ibid.</i> , p.5)
Plafond très bas causant une impression de clausturation.	Metro's high, arched ceilings resolve some structural requirements (the 600-foot platform requires high ceilings) while also providing passengers with a feeling of openness, thus reducing levels of fear. (<i>ibid.</i> , p. 1)
Plusieurs cages d'escaliers donnant accès aux différentes plateformes.	Because Metro's design limits the number of stairways leading from street level to underground stations, gaining entry to the system to commit offenses requires more effort than would otherwise be the case. (<i>ibid.</i> , p. 2)
Murs couverts de graffitis, amoncellement d'ordures à plusieurs endroits et vandalisme dans les wagons.	Physical deterioration, wear and tear, and large-scale accumulations of graffiti and trash routinely occur in many older, urban neighborhoods. If, however, people or agencies do not do anything for a significant period about such deterioration or accumulations, residents and shop personnel working in the neighborhood feel increasingly vulnerable. (<i>ibid.</i> , p. 2)
Les plateformes sont supportées par de larges colonnes derrière lesquelles peuvent se dissimuler les créatures. Visibilité limitée.	The platforms have a minimal number of supporting columns, which can provide cover for criminals. A high, free-standing vaulted ceiling arches above the tracks, giving the appearance of a wide-open design. These unobstructed views also enable riders to observe goings-on as they wait for trains. (<i>ibid.</i> , p. 5)

BIBLIOGRAPHIE

- Aarseth, Espen. [2000] 2007. « Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games ». Dans Matthias Böttger, Steffen P. Walz et Friedrich von Borries (dir.), *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*, p. 44-47. Berlin : Birkhäuser.
- Aarseth, Espen. 2007. « The Perception of Doors: Fiction vs Simulation in Games ». En ligne. Dans *Intermédialités*, no.9 (printemps), p. 35-44. <http://www.erudit.org/revue/im/2007/v/n9/1005528ar.pdf>. Consulté le 3 février 2014.
- Aichinger, Markus. 2001. *Power Blackout Risks : Risk Management Options*. En ligne. https://www.allianz.com/v_1339677769000/media/responsibility/documents/position_paper_power_blackout_risks.pdf. Consulté le 4 février 2014.
- Alcañiz, Mariano, Rosa M. Baños, Cristina Botella, Azucena Garcia-Palacios, Soledad Quero, Giuseppe Riva et H. Villa. 2007. « Virtual Reality Exposure in the Treatment of Panic Disorder and Agoraphobia : A Controlled Study ». En ligne. Dans *Clinical Psychology and Psychotherapy*, vol.14, no.3, p. 164-175. <http://www.cybertherapy.info/papers/Riva%20-%20Agoraphobia%202007.pdf>. Consulté le 4 février 2014.
- American Psychiatric Association. 2000. *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders Fourth Edition (Text Revision)*. Washington : American Psychiatric Association.
- Arcand, Jean-Philippe. « Le viol banalisé dans un jeu controversé ». En ligne. *Canoe.ca*, 29 septembre. <http://fr.canoe.ca/techno/nouvelles/archives/2009/09/20090929-091704.html>. Consulté le 10 mars 2014.
- Augé, Marc. 1992. *Non-lieux : Introduction à une anthropologie de la surmodernité*. Paris : Seuil.
- Babeux, Sébastien. 2005. « King of the Hill: Investigation and Re-appropriation of Space in the Video Game ». En ligne. Dans *Aesthetics of Play*. <http://www.aestheticsofplay.org/babeux.php>. Consulté le 2 février 2014.
- Bachelard, Gaston. [1957] 2000. *La poétique de l'espace*. Paris : Presses Universitaires de France.

- Bardy, Benoît G., Cédric T. Bonnet, Elise Faugloire, Michael A. Riley et Thomas A. Stoffregen. 2006. *Motion Sickness, Body Movement, and Claustrophobia During Passive Restraint*. En ligne. <http://www.benoit-bardy.eu/medias/faugloire-et-al-ebr-2006.pdf>. Consulté le 4 février 2014.
- Baudrillard, Jean. 2001. *L'esprit du terrorisme*. En ligne. <http://www.egs.edu/faculty/jean-baudrillard/articles/lesprit-du-terrorisme/>. Consulté le 4 février 2014.
- Beaude, Boris. 2012. « Les jeux vidéo comme espaces de médiation ludique ». Dans Samuel Coavoux, Samuel Rufat et Hovig Ter Minassian (dir.), *Espaces et temps des jeux vidéo*, p. 28-52. Paris : Éditions Questions Théoriques
- Bégin, Richard. « L'horreur post-apocalyptique ou cette terrifiante attraction du réel ». *Cinémas* vol. 20, no. 2-3, p. 165-191.
- Birlew, Dan. 2004. *Silent Hill 3: Official Strategy Guide*. Indiana : BradyGames.
- BradyGames. 2005. *Silent Hill 4: Official Strategy Guide*. Indiana : BradyGames.
- Bruheim, Per, Janet M. Blatny, Marius Dybwad et Per Einar Granum. « Characterization of Airborne Bacteria at an Underground Subway Station ». En ligne. Dans *Applied and Environmental Microbiology*. <http://aem.asm.org/content/78/6/1917.full>. Consulté le 4 février 2014.
- Calleja, Gordon. 2007. « Revising Immersion : A Conceptual Model for the Analysis of Digital Game Involvement ». En ligne. Dans *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference*, p. 83-90. <http://www.digra.org/digital-library/publications/revising-immersion-a-conceptual-model-for-the-analysis-of-digital-game-involvement/>. Consulté le 2 février 2014.
- Carroll, Noel. 1990. *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*. Londres : Routledge.
- Cheesman, Chris. 2012. « Photography on Underground Set for Outright Ban ». En ligne. *Amateur Photographer*, 17 mai. <http://www.amateurphotographer.co.uk/photo-news/538755/photography-on-underground-set-for-outright-ban>. Consulté le 12 mars 2014.
- Clarke, Ronald V. 1982. *Situational Crime Prevention : Successful Case Studies*. Albanie : Harrow and Heston.

- Conley, Tom. 2006. *Cartographic Cinema*. Minneapolis : University of Minnesota Press.
- De Certeau, Michel. 1980. *L'invention du quotidien, tome 1: Arts de faire*. Paris: Gallimard.
- Deleuze, Gilles et Félix Guattari. 1980. *Capitalisme et schizophrénie 2: Mille plateaux*. Paris : Les Éditions de Minuit.
- De Peuter, Greig, Nick Dyer-Witford et Stephen Kline. 2003. *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*. Montréal : McGill-Queen's University Press.
- Deutsch, Armin Joseph. 1950. « A Subway Named Mobius ». *Astounding Science Fiction*, décembre, s.p.
- DeWitt Fletcher, Kathryn. 2008. « Geographies of the Underworld: The Poetics of Chthonic Embodiment and Game Worlds ». Thèse de doctorat, Atlanta, Georgia Institute of Technology.
- Dix, Alan et Kiel M. Gilleade. 2004. « Using Frustration in the Design of Adaptive Videogames ». En ligne. Dans *ACE '04 Proceedings of the 2004 ACM SIGCHI International Conference on Advances in computer entertainment technology*, p. 83-90.
http://www.comp.lancs.ac.uk/~gilleade/pubs/Gilleade_2004_Frustration_in_Design_of_Adaptative_Videogames.pdf. Consulté le 2 février 2014.
- Ebert, Roger. 2010. « Video Games Can Never Be Art ». En ligne. *Roger Ebert's Journal*. 16 avril. rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art. Consulté le 2 février 2014.
- Ekman, Inger et Petri Lankoski. 2009. « Hair-Raising Entertainment: Emotions, Sound, and Structure in *Silent Hill 2* and *Fatal Frame* ». Dans Bernard Perron (dir.), *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, p. 181-199. Jefferson : McFarland.
- Etzersdorfer, Elmar Gernot et Sibylle Sonneck. 1994. « Imitative suicide on the Viennese Subway ». *Social Science and Medicine*, vol. 38, no. 3, p. 453-457.
- Farrelly, Steve. 2010. « Metro 2033: Huw Beynon Interview ». En ligne. *Ausgamers.com*. 16 mars.
<http://www.ausgamers.com/features/read/2869351>. Consulté le 2 février 2014.
- Fernández-Vara, Clara. 2007. « Labyrinth and Maze: Video Game Navigation Challenges ». Dans Matthias Böttger, Steffen P. Walz et Friedrich von

Borries (dir.), *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*, p. 74-77. Berlin : Birkhäuser.

Furtado, Matt. 2012. « Video Games Are to Blame for Connecticut School Shooting, Claims Jack Thompson ». En ligne. *Examiner.com*.
<http://www.examiner.com/article/video-games-to-blame-for-connecticut-school-shooting-claims-jack-thompson>. Consulté le 2 février 2014.

Garandel, Pascal. 2012. « L'espace vidéoludique comme espace téléotopique. Une approche phénoménologique de l'espace dans les jeux vidéo ». Dans Samuel Coavoux, Samuel Rufat et Hovig Ter Minassian (dir.), *Espaces et temps des jeux vidéo*, p. 115-147. Paris : Éditions Questions Théoriques.

Giant Bomb Wiki. « Tank Controls ». En ligne. Giant Bomb.
<http://www.giantbomb.com/tank-controls/3015-4647/>. Consulté le 2 février 2014.

Gibson, Ellie. 2006. « Games aren't art, says Kojima ». En ligne.
Eurogamer.net.
<http://www.eurogamer.net/articles/news240106kojimaart>. Consulté le 2 février 2014.

Glazer, Nathan. 1979. « On Subway Graffiti in New York ». *Public Interest*, vol. 54 (hiver), p. 3-11.

Gordon, Susanne P. et Anthony J. Policastro. 1999. *The Use of Technology In Preparing Subway Systems for Chemical/Biological Terrorism*. En ligne.
<http://www.apta.com/gap/policyresearch/documents/policastro.pdf>.
 Consulté le 4 février 2014.

Götz, Ulrich. 2007. « Load and Support: Architectural Realism in Video Games ». Dans Matthias Böttger, Steffen P. Walz et Friedrich von Borries (dir.), *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*, p. 134-137. Berlin : Birkhäuser.

Grodal, Torben. 2000. « Video Games and the Pleasures of Control ». Dans Peter Vorderer et Dolf Zillman (dir.), *Media Entertainment: The Psychology of Its Appeal*, p. 197-213. Mahwah : Lawrence Erlbaum.

Gray, Jeffrey A. 1971. *The Psychology of Fear and Stress*. New-York : McGraw-Hill.

Harper, Graeme et Jonathan Rayner. 2010. *Cinema and Landscape*. Chicago : The University of Chicago Press.

- Harrel, Adele V. et Ralph B. Taylor. 1996. *Physical Environment and Crime*.
En ligne. <https://www.ncjrs.gov/pdffiles/physenv.pdf>. Consulté le 4 février 2014.
- Hearn, Kelly. 2007. « Terrorist Use of Google Earth Raises Security Fears ». En ligne. *National Geographic*, 12 mars.
<http://news.nationalgeographic.com/news/2007/03/070312-google-censor.html>. Consulté le 4 février 2014.
- Hoffoman, Bruce. 2006. *Inside Terrorism*. New York : Columbia University Press.
- Holmes, Joshua. 2006. *Building Bridges and Breaking Boundaries: Modernity and Agoraphobia*. En ligne.
www.opticon1826.com/article/download/opt.010606/149. Consulté le 4 février 2014.
- Hudson, Linwood D., Kathryn B. Laskey, Suzanne M. Mahoney et Bryan S. Ware. *An Application of Bayesian Networks to Antiterrorism Risk Management for Military Planners*. En ligne.
<http://digilib.gmu.edu/jspui/bitstream/1920/268/1/Antiterrorism.pdf>.
Consulté le 4 février 2014.
- Jenkins, Brian M. 1997. *Protecting Public Surface Systems and Patrons from Terrorist Activities*. En ligne.
<http://www3.cutr.usf.edu/bussafety/documents/terrorism2.pdf>. Consulté le 4 février 2014.
- Jenkins Henry et Kurt Squire. 2002. « The Art of Contested Space ». Dans Lucien King (dir.), *Game On: The History and Culture of Videogames*, p. 64-75. Londres : Laurence King.
- Jenkins, Henry. 2004. « Game Design as Narrative Architecture ». Dans Pat Harrigan et Noah Wardrip-Fruin (dir.), *First Person*, p. 118-130. Cambridge: MIT Press.
- Jenkins, Henry. 2007. « Narrative Spaces ». Dans Matthias Böttger, Steffen P. Walz et Friedrich von Borries (dir.), *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*, p. 56-60. Berlin : Birkhäuser.
- Jones, Carol, Vicki McGurk et Ronald W. Tarr. 2005. « Intermodal Transportation Safety and Security Issues: Training Against Terrorism ». *Journal of Public Transportation*, vol. 8, no 4, p. 87-102.

- Juul, Jesper. 2001. « Games Telling Stories ? ». En ligne. *Gamestudies the international journal of computer game research*, vol. 1, no 1 (juillet). <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>. Consulté le 2 février 2014.
- Juul, Jesper. 2002. « The Open and the Closed: Games of Emergence and Games of Progression ». En ligne. <http://www.jesperjuul.net/text/openandtheclosed.html>. D'abord paru dans *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*, p.323-329. Tampere : Tampere University Press.
- Kelling, George L., Maryalice Sloan-Hewitt. 1982. « Subway Graffiti in New York City: “Getting Up” vs. “Meanin It and Cleanin It » ». Dans Ronald V. Clarke (dir.), *Situational Crime Prevention: Successful Case Studies*, p. 239-248. Albanie : Harrow and Heston.
- Kennedy, Helen W. 2002. « Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo ? ». En ligne. *Gamestudies the international journal of computer game research*, vol. 2, no 2 (décembre). <http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/>. Consulté le 2 février 2014.
- King, Geoff et Tanya Krzywinska. 2002. *Screenplay: Cinema/Videogames/Interfaces*. Londres : Wallflower Press.
- Kirkland, Ewan. 2009. « Storytelling in Survival Horror Video Games ». Dans Bernard Perron (dir.), *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, p. 62-78. Jefferson : McFarland.
- Küsel, Harald et Andreas Pflitsch. 2003. *Subway-Climatology – a New Research Field for the Management of Possible Catastrophes in Subway-Systems*. En ligne. <http://www.nadis-technology.com/ManandClimatepubl.pdf>. Consulté le 4 février 2014.
- Koster, Raphael. 2011. « En quoi les jeux vidéo sont-ils des espaces sociaux ». Dans Samuel Rufat et Hovig Ter Minassian (dir.), *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, p. 181-195. Lyon : L/P.
- Labarre, Suzanne. 2010. « Shadowy Design Mind Artemy Lebedev Speaks About His New Moscow Metro Map ». En ligne. *Fast Company*. <http://www.fastcodesign.com/1660583/shadowy-design-mind-artemy-lebedev-speaks-about-his-new-moscow-metro-map>. Consulté le 2 février 2014.
- Lacroix, Sophie. 2007. *Ce que nous disent les ruines : la fonction critique des ruines*. Paris : L'Harmattan.

- La Vigne, Nancy G. 1997. *Visibility and Vigilance: Metro's Situational Approach to Preventing Subway Crime*. En ligne. <http://www.ncjrs.gov/pdffiles/166372.pdf>. Consulté le 4 février 2014.
- Le Devoir avec La Presse canadienne. 2012. « Bombes fumigènes dans le métro: accusations portées contre quatre personnes ». En ligne. *Le Devoir*, 12 mai. <http://www.ledevoir.com/societe/justice/349973/bombes-fumigenes-dans-le-metro-accusations-d-incitation-a-des-activites-terroristes>. Consulté le 4 février 2014.
- Lefebvre, Henri. [1974] 2000. *La production de l'espace*. Paris: Economica.
- Lynch, Kevin. 1960. *The Image of the City*. Cambridge : MIT Press.
- McCrea, Christian. 2009. « Gaming's Hauntology: Dead Media in *Dead Rising*, *Siren*, and *Michigan: Report From Hell* ». Dans Bernard Perron (dir.), *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, p. 220-237. Jefferson : McFarland.
- Murakami, Haruki. [1998] 2013. *Underground*. Paris : Belfond.
- Murray, Janet. 1997. *Hamlet on the Holodeck*. Cambridge : MIT Press.
- Niedenthal, Simon. 2009. « Patterns of Obscurity: Gothic Setting and Light in *Resident Evil 4* and *Silent Hill 2* ». Dans Bernard Perron (dir.), *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, p. 168-180. Jefferson : McFarland.
- Nitsche, Michael. 2008. *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds*. Cambridge : MIT Press.
- Longo, Matthew R. Stella F. Lourenco et Thanujeni Pathman. 2011. « Near Space and its Relation to Claustrophobic Fear ». En ligne. Dans *Cognition*, no. 119. http://www.researchgate.net/publication/50374836_Near_space_and_its_relation_to_claustrophobic_fear/file/5046351e89c836f556.pdf. Consulté le 4 février 2014.
- Perron, Bernard. 2004. *Sign of a Threat : The Effects of Warning Systems in Survival Horror Games*. En ligne. http://www.academia.edu/2989141/Sign_of_a_Threat_The_Effects_of_Warning_Systems_in_Survival_Horror_Games. Consulté le 10 mars 2014.
- Perron, Bernard. 2005. *A Cognitive Psychological Approach to Gameplay Emotions*. En ligne. <http://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/Perron%20-%20Vancouver%20-%202005.pdf>. Consulté le 13 février 2014.

- Perron, Bernard. 2005. « Coming to Play at Frightening Yourself: Welcome to the World of Horror Video Games ». En ligne. Dans *Aesthetics of Play*. <http://www.aestheticsofplay.org/perron.php>. Consulté le 2 février 2014.
- Perron, Bernard. 2006. « The Heuristic Circle of Gameplay: the Case of Survival Horror ». Dans Manthos Santorineos (dir.), *Gaming Realities: A Challenge for Digital Culture*, p. 62-69.
- Perron, Bernard. 2012. *Silent Hill: The Terror Engine*. Ann Arbor : University of Michigan Press.
- Pinchbeck, Dan. 2009. « Shock, Horror: First-Person Gaming, Horror and the Art of Ludic Manipulation ». Dans Bernard Perron (dir.), *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, p. 79-94. Jefferson : McFarland.
- Repetto, Claudia et Giuseppe Riva. 2011. « From Virtual Reality to Interreality in the Treatment of Anxiety Disorders ». En ligne. Dans *Neuropsychiatry*, vol. 1, no. 1, p. 31-43. https://www.academia.edu/982354/From_virtual_reality_to_interreality_in_the_treatment_of_anxiety_disorders. Consulté le 4 février 2014.
- Rouse III, Richard. 2009. « Match Made in Hell: The Inevitable Success of the Horror Genre in Video Games ». Dans Bernard Perron (dir.), *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, p. 15-25. Jefferson : McFarland.
- Roux-Girard, Guillaume. 2011 « L'écoute de la peur: une étude du son dans les jeux vidéo d'horreur ». Dans Mark Grimshaw (dir.), *Game Sound Technology and Player Interaction : Concepts and Development*, p.192-212. Hershey : Information Science Reference.
- Russia Today. 2011. « Moscow airport terror mirrors video games ». En ligne. *Russia Today*, 25 janvier. <http://rt.com/news/modern-warfare-execution-airport/>. Consulté le 10 mars 2014.
- Sabini, John et Stanley Milgram. . « On Maintaining Social Norms: A Field Experiment in the Subway ». Dans Andrey Baum, Jerome E. Singer et Stuart Valins (dir.), *Advances in Environmental Psychology 1, the Urban environment*. p. 31-40. New Jersey : Lawrence Erlbaum Associates.
- Sadana, Rashmi. 2010. « On the Delhi Metro : An Ethnographic View ». *Economic & Political Weekly*, vol. XLV, no. 46 (novembre), p. 77-83.

- Sadana, Rashmi. 2012. *The Metro and the Street*. En ligne. http://www.india-seminar.com/2012/636/636_rashmi_sadana.htm. Consulté le 3 février 2014.
- Salen, Katie et Eric Zimmerman. 2003. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge : MIT Press.
- Schmarsow, August. [1893] 1993. *The Essence of Architectural Creation*. Dans Eleftherios Ikonou, Harry Francis Mallgrave et Robert Vischer (dir.), *Empathy, Form, and Space: Problems in German Aesthetics, 1873-1893*, p. 281-297. New York : Columbia University Press.
- Stalh, Roger. 2009. *Militainment Inc*. Londres : Routledge.
- Thornham, Helen. 2011. *Ethnographies of the Videogame : Gender, Narrative and Praxis*. Londres : Ashgate.
- Tobar, Katia. 2013. « Le métro en guerre ». En ligne. *Le Journal de Montréal*, 16 février. <http://www.journaldemontreal.com/2013/02/16/le-metro-en-guerre>. Consulté le 5 février 2014.
- Tonnelat, Stéphane. 2011. « Confiance et émotions dans le métro de New York ». Dans Catherine Espinasse et Eloi le Mouël, *Lieux et lieux : espaces, mobilités, urbanités, tome 2 : Des liens qui créent des lieux*, p. 201-228. Paris : L'Harmattan.
- Toronto Transit Commission. 2009. « Information and Privacy Commissioner of Ontario orders TTC to release suicide statistics ». En ligne. http://www.ttc.ca/News/2009/November/26_11_09_suicide_statistics_.js p. Consulté le 3 février 2014.
- Triclot, Mathieu. 2012. « Dedans, dehors et au milieu: les espaces du jeu vidéo ». Dans Samuel Coavoux, Samuel Rufat et Hovig Ter Minassian (dir.), *Espaces et temps des jeux vidéo*, p. 207-235. Paris : Éditions Questions Théoriques.
- Vidler, Anthony. 2001. *Warped Space*. Cambridge : MIT Press.
- Viegnès, Michel. 2006. *Le fantastique*. Paris : Flammarion.
- Weisman, Alan. 2008. *The World Without Us*. Toronto : Harper Perennial.
- Westphal, Bertrand. 2005. *Pour une approche géocritique des textes*. En ligne. <http://www.vox-poetica.org/sflgc/biblio/gcr.html>. Consulté le 5 février 2014.

Wölfflin, Heinrich. [1886] 1992. *Prolégomènes pour une psychologie de l'architecture*. Grenoble : École d'architecture de Grenoble.

World Health Organization. 2008. *Preventing Suicide : A Resource for Media Professionals*. En ligne.

http://www.who.int/mental_health/prevention/suicide/resource_media.pdf

Consulté le 3 février 2014.

LUDOGRAPHIE

Battlefield 3 (EA Digital Illusions, 2011)

Call of Duty : Modern Warfare 2 (Infinity Ward, 2009)

Clock Tower (Human Entertainment, 1995)

Condemned : Criminal Origins (Monolith Productions, 2005)

Corpse Party (Team GrisGris, 2008)

Counter-Strike (Valve, 2000)

Dead Space (Electronic Arts Redwood Shores Studio, 2008)

Dead Space : Extraction (Eurocom Developments et Visceral Games, 2009)

Def Jam : Fight for New York (Electronic Arts et AKI Corporation, 2004)

Disaster: Day of Crisis (Monolith Software, 2008)

Disaster Report (Irem, 2003)

DOOM 3 (id Software, 2004)

EarthBound (Ape et HAL Laboratory, 1995)

Fallout 3 (Bethesda Game Studios, 2008)

F.E.A.R. (Monolith Productions et Day 1 Studios, 2005)

Hellnight (Dennou Eizo Seisakusho, 1998)

House of the Dead (Sega, 1997)

Journey (Thatgamecompany, 2012)

The Last of Us (Naughty Dog, 2013),

Metro 2033 (4A Games, 2010)

Metro : Last Light (4A Games, 2013)

Pac-Man (1980, Namco)

Quake (id Software, 1996)

RapeLay (Illusion Soft, 2006)

Raw Danger! (Irem, 2007)

Resident Evil (Capcom, 1996)
Resident Evil 2 (Capcom 1998)
Resident Evil 6 (Capcom, 2012)
Return to Castle Wolfenstein (Grey Matter, 2001)
The Secret of Monkey Island (Luscasfilm Games, 1990)
Shadow of the Colossus (Team Ico, 2005)
Silent Hill (Team Silent, 1999)
Silent Hill 3 (Team Silent, 2003)
Silent Hill 4 : The Room (Team Silent, 2004)
Silent Hill : Downpour (Vatra Games, 2012)
Soldier of Fortune (Raven Software, 2000)
Spacewar (Massachussets Institute of Technology, 1962)
S.T.A.L.K.E.R. : Shadow of Chernobyl (GSC Game World, 2007)
World of Subways (TML-Studios, 2008)

FILMOGRAPHIE

- 28 Weeks Later* (Juan Carlos Fresnadillo, 2007)
- The Beyond* (Lucio Fulci, 1981)
- Damagers* (s.n., 2012)
- Dressed To Kill* (Brian De Palma, 1980)
- End of the Line* (Maurice Devereaux, 2007)
- Forbidden Zone* (Richard Elfman, 1982)
- In & Out* (s.n., 2011),
- Jacob's Ladder* (Adrian Lyne, 1990)
- Kontroll* (Nimród Antal, 2003)
- Midnight Meat Train* (Ryûhei Kitamura, 2008)
- Mimic* (Guillermo del Toro, 1997)
- Moebius* (Gustavo R. Mosquera, 1996)
- Predator 2* (Stephen Hopkins, 1990)
- Raw Meat* (Gary Sherman, 1973)
- The Incident* (Larry Peerce, 1967)
- The Shining* (Stanley Kubrick, 1980)
- Stalker* (Andrei Tarkovski, 1979)
- Suicide Club* (Sion Sono, 2001)
- The Taking of Pelham 1-2-3* (Joseph Sargent, 1974)
- The Warriors* (Walter Hill, 1979)