

**Université de Montréal**

**La terreur de *Fatal Frame* : entre sacrifice et mort**

**par Marie-Pier Landry**

**Département d'études cinématographiques**

**Faculté des arts et des sciences**

Mémoire présenté à la Faculté des arts et des sciences  
en vue de l'obtention du grade de Maîtrise (M.A.)  
en études cinématographiques

Avril 2016

© Marie-Pier Landry, 2016

## RÉSUMÉ

Ce mémoire propose une analyse de l'expérience de la terreur au sein de la franchise *Fatal Frame*, et plus particulièrement dans *Fatal Frame III : The Tormented* (TECMO, 2005). Dans un premier temps, nous resituons ce jeu vidéo dans le genre du *survival terror* en nous penchant essentiellement sur les émotions qu'il engendre, soit la peur et la terreur. Nous employons une approche qui s'intéresse aux émotions du joueur dans son rapport avec l'image, le son, et la jouabilité. C'est en abordant les tactiques de l'épouvante relevées par le groupe de recherche du *LUDOV* que nous dressons un portrait de l'expérience et analysons les éléments constitutifs instiguant les émotions recherchées. Puis, il est question du rapport entre le joueur et les ressources offensives disponibles. Dans un second temps, nous examinons l'environnement du jeu tant dans sa construction que dans sa présentation. Afin de mieux comprendre ses influences sur les émotions du joueur, nous décomposons le récit tout en nous référant aux légendes urbaines et à la religion shintoïste. Finalement, nous développons au sujet de la figure du fantôme avec sa représentation horrifique et surtout, de la façon dont le joueur peut agir face à cette menace. La thématique de la hantise est examinée de plus près. Il est d'abord question de la hantise transmédiatique. Puis, la hantise transvidéoludique est abordée en tenant compte des liens entre les jeux de la franchise.

**Mots-clés** : Jeu vidéo, *Fatal Frame*, peur, terreur, hantise, rituel, sacrifice

## ABSTRACT

This thesis proposes an analysis of the terror experience within the *Fatal Frame* franchise, more specifically in *Fatal Frame III : The Tormented* (TECMO, 2005). First of all, we situate the game within the survival terror genre and examine the emotions it generates, such as fear and terror. We employ an approach based on the player's emotions in relation to the image, sound and gameplay. Then we dress a portrait of the experience by applying the scare tactics underlined by *LUDOV* research group and we analyse the game elements that create the sought emotions. We then consider the link between the player and the available offensive resources. Secondly, we observe the game environment in its construction and presentation. To better understand its influences on the player's emotions, we break down the plot and refer ourselves to urban legends and the shintoïst religion. Finally, we develop on the figure of the ghost and its horrific representation and, mostly, the way the player can act towards this threat. The thematic of the haunting is then more closely examined. We first look at transmediatic haunting. Then, we approach transvideoludic haunting while considering the links between the games of the franchise.

**Keywords :** Video game, *Fatal Frame*, fear, terror, haunting, ritual, sacrifice

# TABLES DES MATIÈRES

RÉSUMÉ.....	II
ABSTRACT.....	III
TABLES DES MATIÈRES.....	IV
Remerciements.....	VIII
Introduction.....	1
Chapitre I : Survival Terror.....	6
I Inscription de Fatal Frame III dans son genre vidéoludique.....	6
1.1 Survival Terror : émotions engendrées.....	10
1.1.1 Avant le monstre : la peur.....	11
1.1.2 Peur fictionnelle, expérience artistique et peur vidéoludique.....	13
1.2 Avez-vous peur? : question de tactiques d'épouvante.....	15
1.2.1 Tactiques de l'épouvante du LUDOV.....	15
1.2.1.1 Point de vue.....	16
1.2.1.2 Environnement.....	16
1.2.1.3 Comportement du monstre.....	17
1.2.1.4 Ressources.....	17
1.3 Tactiques de l'épouvante : Ressources.....	18
1.3.1 Limitation des ressources offensives et inventaire.....	18
1.3.1.1 Éléments narratifs.....	19
1.3.1.2 Éléments d'exploration.....	20
1.3.1.3 Éléments de défense.....	20
1.3.1.4 Éléments de régénération.....	21
1.3.1.5 Inventaire et niveaux de difficulté.....	21
1.3.2 Vulnérabilité des personnages-joueur.....	22
1.3.3 Rapport entre sanctions et peur.....	30
1.3.3.1 Sanction d'énergie.....	31
1.3.3.2 Sanction de vie - Mort dans le jeu vidéo d'horreur.....	32
1.3.3.3 Fin du jeu et retour en arrière.....	33
1.3.4 Camera obscura.....	35
1.3.4.1 Camera obscura et photographie spectrale.....	36
1.3.4.2 Photographie spectrale et mécaniques de jeu.....	38
Chapitre II : Hantise des espaces et perceptions.....	42
II Tactiques de l'épouvante : Environnement et hantise des espaces.....	42
2.1 Construction de l'espace.....	46
2.1.1 Mise en récit et fictionnalisation des lieux.....	51
2.2 Exploration de l'espace.....	58
2.2.1 Ce qui guide l'exploration.....	59
2.2.2 Espaces fermés ou ouverts : au-delà du cadrage.....	60
2.2.3 Point de vue et champ aveugle.....	61
2.2.3.1 Exploration : le cas de la camera obscura.....	63
2.2.4 Parcours et hantise.....	66

2.2.4.1 Ré-exploration et seuils.....	66
2.2.4.2 La carte : parcours et souvenirs de la terreur.....	68
2.2.4.3 Mémoire de l'espace, répétition du danger.....	69
Chapitre III : La Hantise – Au-delà du fantôme.....	71
III Tactiques de l'épouvante : le Monstre.....	71
3.1 Contexte : croyances et superstitions.....	71
3.2 Fantômes de Fatal Frame III : The Tormented.....	74
3.3 Le cas du fantôme : Définition du Monstre.....	76
3.3.1 Âmes torturées : Menace et Impureté.....	77
3.3.1.1 Menace.....	78
3.3.1.2 Impureté.....	79
3.3.2 Analyse de deux cas.....	82
3.3.2.1 Oiwa : Référence fantomatique.....	82
3.3.2.2 Reika Kuze.....	84
3.4 Hantise.....	87
3.5 Hantise transmédiatique.....	87
3.5.1 Conservation des traces de la hantise.....	88
3.6 Hantise transvidéoludique.....	89
3.6.1 Hantise de l'espace.....	89
3.6.2 Hantise narrative : Jeu sur la mémoire des personnages et du joueur.....	90
3.6.2.1 Reprise des rituels et marques corporelles.....	90
3.6.2.2 Reprise de personnages et de fantômes.....	91
3.6.2.3 Leitmotifs sonores et chansons rituelles.....	93
Conclusion.....	94
Bibliographie.....	97
Annexes.....	101
Annexe 1 : Carte A partie 1. Manor of Sleep (Fatal Frame III : The Tormented 2005).....	102
Annexe 2 : Carte A partie 2. Manor of Sleep (Fatal Frame III : The Tormented 2005).....	103
Annexe 3 : Carte B. Manor of Sleep (Fatal Frame III : The Tormented 2005).....	104
Annexe 4 : Texte "The Sleeping Priestess" (Fatal Frame III : The Tormented 2005).....	105

## Liste des figures

Fig. 1 – Pochettes nord-américaine et japonaise de Fatal Frame III.....	9
Fig. 2 – De gauche à droite : Rei Kurosawa, Miku Hinasaki, Kei Amakura.....	25
Fig. 3 – Vue à la première personne en mode camera obscura.....	31
Fig. 4 – Impression des mains de la patronne de la famille Kuze en mode camera obscura.....	65
Fig. 5 – Fantôme de la femme suicidaire.....	80
Fig. 6 – Tatouage de Rei Kurosawa.....	81
Fig. 7 – Mèches de cheveux de Kyouka Kuze autour d'un miroir.....	83
Fig. 8 – Fantôme de Reika Kuze.....	84

Pour respecter les droits d'auteur, la version électronique de ce mémoire a été dépouillée de certains documents visuels et audio-visuels. La version intégrale du mémoire a été déposée au Service de la gestion des documents et des archives de l'Université de Montréal.

À mes grands-parents

## Remerciements

Je tiens d'abord à remercier mon directeur de recherche, Bernard Perron, pour son soutien, sa compréhension et son dévouement pour la réussite de ce projet.

Aux membres de ma famille qui m'ont supportée de près ou de loin durant ma maîtrise. À ma sœur, avec qui j'ai expérimenté pour la première fois les joies de la franchise *Fatal Frame*. Je tiens aussi à remercier particulièrement ma meilleure amie, qui m'a accompagnée plus d'une fois durant ces longues nuits de rédaction entourée de mes fantômes.

Finalement, je remercie tous mes amis(es) et collègues qui m'ont encouragée et avec qui j'ai pu discuter, échanger sur ce projet afin de le rendre plus accessible et détaillé.



## Introduction

Lorsque nous abordons le thème de la peur, il est presque impossible de ne pas se référer à H.P. Lovecraft qui note : « The oldest and strongest emotion of mankind is fear, and the oldest and strongest kind of fear is fear of the unknown » (1973, p. 12). Bien que cette citation ait été utilisée à maintes reprises, elle renvoie à la puissance de cette émotion qui soulève notre intérêt. Lovecraft explique que les histoires d'horreur existent dans tous les folklores des différentes civilisations :

As may naturally be expected of a form so closely connected with primal emotion, the horror-tale is as old as human thought and speech themselves. Cosmic terror appears as an ingredient of the earliest folklore of all races, and is crystallised in the most archaic ballads, chronicles, and sacred writings. It was, indeed, a prominent feature of the elaborate ceremonial magic, with its rituals for the evocation of daemons and spectres, which flourished from the prehistoric times [...] (*idem.*, p. 17).

Dans plusieurs mythologies, et même aujourd'hui dans certaines légendes urbaines, nous retrouvons l'idée de revenants, du retour de l'esprit des morts. Le Japon est bien connu pour être un pays de fantômes, créateur d'histoires et de légendes où les spectres reviennent s'imposer dans le monde des vivants. Que nous parlions de photographie spectrale (*spirits photography*) ou des légendes de *Kuchisake onna* (la femme à la bouche fendue) ou bien d'*Hanako-chan* qui fait mourir de peur les adolescentes dans les toilettes, le Japon est un pays imprégné de son folklore et de ses superstitions. Les récits de fantômes abondent et se sont naturellement frayé un chemin vers le jeu vidéo d'horreur. Ce dernier propose une toute autre expérience. Comme nous le verrons, les émotions impliquées viennent captiver le joueur d'une autre façon.

La franchise *Fatal Frame* est une série de jeux vidéo mettant essentiellement en scène des récits de spectres. À ce jour, nous comptons déjà plusieurs titres. D'abord, *Fatal Frame I [Zero]* (TECMO, 2001) sort sur *Playstation 2*, *Playstation 3 Network* et *XBOX*. Ensuite, sur les mêmes consoles, *Fatal Frame II : Crimson Butterfly [Zero : Akai Chō]* (TECMO, 2003). En 2012, ce dernier sera refait pour la console *Wii* sous le nom de *Zero : Deep Crimson Butterfly [Zero : Shinku no Chō]* (TECMO, 2012). Le troisième titre, *Fatal Frame III : The Tormented [Zero : Shisei no Koe]* (TECMO, 2005), sort sur *Playstation 2* et *Playstation 3 Network*. Puis, *Fatal Frame IV: Mask of the Lunar Eclipse [Zero : Tsukihami no Kamen]* (TECMO, 2008) sur la console *Wii* et finalement *Fatal Frame V: The Black-Haired Shrine Maiden [Zero : Nuregarasu no Miko]* (TECMO, 2014) sur la *WiiU*. La série prend de l'expansion avec des *spin-off* tels que le jeu sur cellulaire *Real : Another Edition* (TECMO, 2004) sorti uniquement au Japon, et *Spirit Camera : The Cursed Memoir [Shinrei Camera Tsuiteru Techou]* (TECMO, 2012) sur la *Nintendo 3DS*. Ces deux titres viennent modifier le rapport à l'espace, car la jouabilité implique les caméras intégrées des dispositifs de jeu. Par le biais de ces caméras réelles, les fantômes sont intégrés dans l'espace même où se trouve le joueur. La franchise a également été développée dans d'autres médias. Un manga intitulé *Fatal Frame : Shadow Priestess [Zero: Kage Miko]* (Shin Kibayashi, 2014) est publié simultanément en japonais, chinois et anglais via l'application pour mobile *Manga Box* de la compagnie *DeNA*. Finalement, en 2015 au festival *Fantasia* à Montréal, a eu lieu la projection du long métrage *Fatal Frame the Movie [Gekijoban Rei : Zero]* (Mari Asato, 2014).

À ce jour, quelques recherches ont été réalisées sur la franchise, traitant principalement de *Fatal Frame II : Crimson Butterfly* et examinant la notion des jumeaux ainsi que des doubles (Hoeger & Huber (2007) et Laurie N.Taylor (2005)). Ce deuxième jeu est certes très intéressant à analyser sous cet angle. Mais ce qui nous intéresse davantage, ce sont le thème de la hantise dans la série en général ainsi que les émotions majoritairement suscitées. Michael Nitsche attire notre attention avec son texte « Complete Horror in *Fatal Frame* » (2009) en examinant la terreur dans les quatre premiers jeux. Afin de traiter de la terreur et de la thématique de la hantise, nous voulons resituer l'expérience de *Fatal Frame III :The*

*Tormented* dans le cadre des trois premiers jeux formant un tout autonome. Nous voulons démontrer comment ce troisième titre vise à instiguer la peur et la terreur. Sans tomber dans une analyse qui prend seulement en compte le contexte de culture japonaise dans lequel il s'inscrit, nous voulons dresser un portrait de l'expérience en nous concentrant sur les émotions du joueur et les éléments provoquant la création de ces dernières. L'une des spécificités du jeu vidéo est que le sort du personnage-joueur est entre les mains du joueur. De toute évidence, l'implication est différente d'avec un film d'horreur par exemple.

Les trois premiers jeux de la franchise sont à joueur unique, à la troisième personne. Nous reconnaissons la série *Fatal Frame* à la seule arme disponible : la *camera obscura*. Offrant un point de vue à la première personne, ce vieil appareil photographique sert à exorciser les spectres et permet aussi de révéler des indices impossibles à voir à l'œil nu. D'un jeu à l'autre, l'histoire proposée repose sur des événements tragiques rattachés à un ancien rituel ayant échoué, faisant de multiples victimes. Tout en devant survivre aux fantômes hostiles, le joueur est amené à mettre fin à une certaine malédiction entourant ce même rituel. Dans *Fatal Frame I*, le personnage-joueur Miku Hinasaki tente de retrouver son frère aîné Mafuyu perdu dans un grand manoir : le *Himuro Mansion* où s'est produit l'échec du rituel d'étranglement (*Strangling Ritual*) lors du sacrifice d'une prêtresse des cordes (*Rope Priestess*). Dans *Fatal Frame II : Crimson Butterfly*, Mio Amakura tente de retrouver sa sœur jumelle Mayu dans un village maudit : le *Lost village*. Dans ce cas, le joueur découvre les conditions de l'échec du rituel du sacrifice pourpre (*Crimson Sacrifice Ritual*) apaisant le *Hellish Abyss* et impliquant que l'un des jumeaux ou jumelles désignés étrangle l'autre afin de réunir leurs âmes. Pour sa part, *Fatal Frame III : The Tormented* raconte l'histoire de Rei Kurosawa qui vient de perdre son fiancé Yuu Asou dans un accident de voiture où elle conduisait. Tourmentée par la perte et les remords, Rei se trouve en proie à la malédiction du tatouage. Dans ses cauchemars, elle est transportée dans le *Manor of Sleep*, lieu où l'on rencontre les morts. Notons ici que le *Manor of Sleep* est le reflet cauchemardesque du sanctuaire *Kuze* (*Kuze Shrine*), lieu maintenant disparu, où se produisait le rituel des prêtresses endormies (*Sleeping Priestesses*). Ce dernier consistait à tatouer la souffrance de la perte de

l'être cher sur le corps des prêtresses endormies afin d'empêcher que par les tourments et les rêves, les morts envahissent le monde des vivants. Reika Kuze a été la dernière prêtresse endormie à accomplir le rituel, mais, sous diverses circonstances, elle faillit à la tâche. Depuis, l'échec du rituel entraîne tout ceux accablés par la mort de leurs proches à être sous la malédiction du tatouage et à être piégés dans le cauchemar du *Manor of Sleep*. Nous verrons en détail ce rituel et son échec lors d'une analyse plus approfondie. De plus, dans ce troisième jeu, deux autres personnages-joueur s'ajoutent. Miku Hinasaki revient en tant que l'assistante de Rei et Kei Amakura, l'oncle des jumelles Mio et Mayu, fait sa première apparition.

Pour illustrer l'expérience de la terreur dans *Fatal Frame III : The Tormented*, nous allons nous concentrer sur le mode histoire (*story mode*) et exclure le mode mission (*mission mode*) de notre analyse, car ce dernier ne vient pas modifier l'expérience générale. D'abord, afin de bien comprendre le rôle de la terreur au sein de *Fatal Frame III*, il nous faut définir le genre vidéoludique auquel ce jeu appartient ainsi que les émotions qu'il engendre. Bernard Perron dresse un portrait du genre du *survival terror* dans *Silent Hill : The Terror Engine* (2012a). C'est en nous basant sur ses recherches que nous voulons inscrire *Fatal Frame III* dans ce genre vidéoludique. À la lumière de cette définition, nous élaborerons ensuite sur les émotions engendrées. Comme nous le verrons, l'implication de la peur dans l'œuvre est primordiale afin de l'identifier au genre. Puis il sera question des ressources offensives offertes par le jeu. Nous examinerons la construction des personnages-joueur Rei Kurosawa, Miku Hinasaki ainsi que Kei Amakura. Leur représentation et les possibilités d'actions qu'ils offrent viennent modifier le rapport du joueur avec l'univers jeu. Nous terminerons ce chapitre par l'étude de la *camera obscura*, élément incontournable dans la franchise. Dans le second chapitre, nous aborderons principalement l'environnement. Nous allons démontrer comment la thématique de la hantise s'inscrit dans l'espace par la présentation et surtout l'exploration. Dans cette partie, nous nous appuyerons notamment sur les travaux de Ekman et Lankoski (2009) qui s'intéressent, entre autres, à la structure d'un environnement malicieux au sein de *Fatal Frame* et de Michael Nitsche (2008) qui traite des espaces dans le jeu vidéo. Finalement, dans le troisième chapitre, nous examinerons la figure du fantôme en tant que menace impure. Les

écrits de Carroll (1990) sur le monstre seront considérés ici comme une base d'analyse que nous appliquerons à la peur et la terreur. La thématique de la hantise sera étudiée non seulement en matière de spectre, mais aussi en resituant le troisième jeu dans son contexte de réalisation. Il sera question de la hantise transmédiatique et transvidéoludique en tenant compte de la trilogie (*Fatal Frame I*, *Fatal Frame II : Crimson Butterfly* et *Fatal Frame III: The Tormented*). De plus, nous verrons comment *Fatal Frame III* propose la hantise d'un point de vue narratif, par le récit de présences fantomatiques, ainsi que du point de vue de la jouabilité par les mécaniques de jeu.

## Chapitre I : *Survival Terror*

« The idea came to me at the end of making "Zero ~Akai Chou~". We had the image colour from the start. Not only falling snow, but also monochrome creating a cold feeling. And then the blue tattoo violating the skin. Something more simply frightening than *Zero ~Akai Chō~*. A stronger kind of horror »

– Makoto Shibata  
au sujet de *Fatal Frame III* (2005).

Les créateurs de *Fatal Frame III : The Tormented* voulaient enrichir l'expérience de la peur instaurée dans *Fatal Frame II : Crimson Butterfly*. Sans tomber dans le grotesque d'une représentation plus barbare, ils ont opté pour une maximisation des éléments de peur et des mécaniques de jeu. Comme nous venons de le mentionner, *Fatal Frame III* propose au joueur trois personnage-joueur (Rei Kurosawa, Miku Hinasaki, Kei Amakura) donnant accès à la *camera obscura* tout en offrant un rapport légèrement différent dans leur jouabilité. L'expérience de la terreur en est enrichie.

### I Inscription de *Fatal Frame III* dans son genre vidéoludique

Nous voulons démontrer ici comment *Fatal Frame III* s'inscrit plus spécifiquement dans le *survival terror*, un sous-genre au *survival horror*. Pour ce faire, nous élaborerons d'abord un portrait de ce dernier en identifiant les diverses catégories d'épouvante, le ton général terrifiant ainsi que les tactiques de l'épouvante, tels que relevés par le groupe de recherche du *LUDOV*<sup>1</sup>. Nous nous pencherons ensuite sur les émotions engendrées, principalement par la jouabilité, en rattachant nos exemples au modèle des tactiques de l'épouvante. Finalement, nous aborderons les ressources offertes par le jeu tout en portant une

---

1 *Ludiciné*, devenu *LUDOV* (Laboratoire universitaire de documentation et d'observation vidéoludiques) en 2015, est un groupe de recherche sur le cinéma et le jeu vidéo. Sous la direction des professeurs Bernard Perron, Dominic Arseneault et Carl Therrien, ce groupe de recherche œuvre au sein du département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques de l'Université de Montréal. (Voir < <http://ludov.ca> >).

attention particulière à la *camera obscura*, élément incontournable pour la survie du personnage-joueur. Définissons maintenant le genre du *survival horror*.

From a videoludic perspective, survival horror games remain action-adventure games that develop a specific storyline that draws on common horror themes and is told through cut-scenes as well as various written or audio documents. Although survival is the principal issue in a majority of video games, it is emphasized by the vulnerability of the player character who, without the gun power and the supply of ammunition found in shooting games, has to face or run away from monstrous foes while finding his way out of labyrinthine spaces, gathering various items, solving puzzles, and overcoming obstacles (Perron 2012b, p. 637-638).

L'espace du *Manor of Sleep* est labyrinthique et le joueur doit trouver des clés et résoudre plusieurs énigmes afin de progresser. Le but du jeu est de survivre aux attaques des spectres et sortir de cet endroit maudit en mettant fin à la malédiction. De plus, *Fatal Frame III* emploie des figures de style s'inspirant de celles utilisées dans les films d'horreur. Perron ajoute à la définition du *survival horror* :

From a horror perspective, the [survival horror] genre is defined by the use of all the horror film tropes, such as an eerie atmosphere in dark or claustrophobic spaces. To take advantage of the camera work and montage, the games show the player-character from a third-person perspective [...]. Predefined camera angles transform the off-screen space into blind one where monsters hide and from where they can come out anytime to startle and to kill the player-character. Sound is exploited to immerse the gamer in the horrific universe, enabling threats to be sensed, suspected, or anticipated through forewarnings of the coming monsters (*idem.*).

Outre les atrocités entourant le rituel des prêtresses endormies, *Fatal Frame III: The Tormented* reprend des thématiques d'horreur communes, telles que la peur du noir, les

fantômes et la maison hantée. Manifestement, le son contribue grandement à l'atmosphère terrifiante et nous allons nous pencher sur son rapport avec la thématique de la hantise dans les prochains chapitres. La perspective à la troisième personne offre une vision partielle, créant une anxiété chez le joueur qui anticipe ce qui peut se trouver dans le hors-champ. Utiliser la *camera obscura* peut s'avérer utile pour ouvrir le champ de vision. Cependant, ce ne sera pas sans surprise. La construction du *survival horror* se base alors sur la mise en scène de l'horreur ainsi que la manière dont le joueur peut interagir avec elle. Pourtant, est-ce suffisant de mettre en scène la thématique de l'horreur pour appartenir au genre? Prenons par exemple le questionnement de Picard (2009, p. 109) sur l'appartenance de la franchise *Onimusha* (Capcom, 2001-2012) au genre du *survival horror*. *Onimusha* s'inspire d'une tradition bestiaire provenant du folklore japonais, avec ses démons, ogres, trolls et thèmes horribles associés. Pourtant, cette franchise est plus axée sur l'action avec une jouabilité de type *hack and slash*. En comparaison, nous remarquons que *Fatal Frame III* mise sur une jouabilité instiguant la peur, des personnages-joueur plus vulnérables et moins d'ennemis à vaincre. Malgré qu'ils relèvent d'une même tradition d'horreur folklorique, les fantômes de notre franchise jouent un rôle bien différent de celui des démons retrouvés dans *Onimusha*. Nous affirmons donc qu'un jeu s'inscrivant dans un contexte horrifique ne serait pas nécessairement un *survival horror*. Quelles sont alors les utilisations et le rapport aux éléments horrifiants de *Fatal Frame III* qui nous permettent de l'associer avec d'autres jeux dit d'épouvante?

Le groupe de recherche du *LUDOV* distingue trois degrés d'épouvante soit : les jeux vidéo à contexte horrifique, ceux à effets ponctuels d'horreur et finalement, les jeux d'épouvante<sup>2</sup>. Pour s'inscrire dans cette dernière catégorie, il ne suffit pas de posséder des éléments horrifiants. La peur doit être au cœur de la construction de l'œuvre. Éric Dufour (2006, p. 12) explique qu'une œuvre cinématographique qui prend la peur comme objet doit être conçue dans le but de provoquer intentionnellement cette émotion. S'inspirant des propos de Dufour, la définition établie par le *LUDOV* permet de mieux exposer les particularités du genre vidéoludique. Le jeu d'épouvante « prend explicitement et intentionnellement la peur

---

2 Tout comme le *LUDOV*, nous considérons aussi que le jeu d'épouvante définit le genre du *survival horror*.



comme objet. La peur provoquée chez le joueur doit être une des caractéristiques primaires du jeu et le joueur doit la recevoir comme tel. Bien que dépendantes l'une de l'autre, la peur vidéoludique engendrée par la jouabilité doit avoir préséance sur la peur fictionnelle engendrée par la représentation » (2012, p. 9-10). De plus, le *LUDOV* explique que l'horreur doit primer sur les autres thèmes abordés et doit aussi se manifester dans l'iconographie, les cinématiques et l'atmosphère du jeu. Les éléments horrifiques doivent être également mentionnés sur les appareils péri-textuels, tels la pochette ou le manuel de jeu. Il est intéressant de noter que malgré les différences entre les pochettes japonaise et nord-américaine de *Fatal Frame III*, elles répondent toutes deux aux critères de représentation du genre (voir figure 1). Nous retrouvons la présence d'éléments horrifiques tels que la représentation de la malédiction du tatouage sur le personnage-joueur Rei Kurosawa ainsi que des fantômes.

Illustration retirée.

Fig. 1 – Pochettes nord-américaine et japonaise de *Fatal Frame III*.

Finalement, toujours selon le *LUDOV*, l'horreur doit se déployer dans la jouabilité et les mécaniques de jeu « [...] par l'entremise de séquences ludo-narratives, où les figures d'interactivité sont modalisées par des tactiques de l'épouvante » (*idem.*, p. 10). Associons rapidement *Fatal Frame III* avec *Corpse Party : Book of Shadows* (5pb, 2011), un *spin-off* de l'original (Team GrisGris, 1996). *Corpse Party : Book of Shadows* est un jeu d'aventure avec un contexte horrifique similaire à celui de notre franchise. Suite à l'échec de la performance du rituel *Sachiko ever after charm*, un groupe d'étudiants et leur professeure se retrouvent transportés et coincés dans les méandres d'une ancienne école, *Heavenly Host Elementary*, structure fantomatique d'un espace maintenant détruit. Par l'entremise de différents personnages-joueur, le joueur est amené au cours des chapitres à explorer cet espace hanté par divers esprits vengeurs. Une musique inquiétante, des lieux peu éclairés et les fantômes d'enfants mutilés sont des éléments similairement retrouvés tout au long de la franchise *Fatal Frame*. Bien que leur jouabilité et mécaniques de jeux soient différentes, celles-ci sont utilisées simultanément avec leur contexte horrifique afin de susciter la peur. De plus, ces jeux

utilisent dans leurs mécaniques plusieurs tactiques de l'épouvante, composantes majeures que nous allons définir. Ce sont là les éléments constituant le *survival horror* que nous considérerons lors de notre analyse. C'est aussi par ces caractéristiques que se fera l'instauration de la terreur dans le sous-genre qu'est le *survival terror* dans lequel nous inscrivons *Fatal Frame III : The Tormented*.

### **1.1 Survival Terror : émotions engendrées**

Nous ne pouvons pas définir le *survival terror* par des limites fixes, car nous omettrions des subtilités permettant de mieux préciser le genre. Le rôle de la terreur est fondamental dans l'expérience de *Fatal Frame III*. Dans *Silent Hill : The Terror Engine*, c'est en comparant *Silent Hill* ainsi que *Fatal Frame* avec la majorité des jeux de *survival horror* que Perron en vient à démontrer que ces deux franchises s'inscriraient dans un nouveau paradigme (2012a, p. 32), le *survival terror*. Bien qu'il semble plus approprié de rattacher notre œuvre à ce genre plus précis, *Fatal Frame III* n'est toutefois pas dénué de tout liens avec l'horreur. Comme le soulève Dani Cavallaro dans *The Gothic Vision. Three Centuries of Horror, Terror and Fear* (cité in *idem.*), la terreur et l'horreur sont étroitement inter-reliées. Il serait vain de faire une opposition binaire et tenter de tracer une frontière rigide les séparant, car ils sont fréquemment inter-dépendants, l'un pouvant se métamorphoser en l'autre.

C'est principalement par son ton que notre jeu à l'étude va se distinguer des jeux de *survival horror*. Selon le *LUDOV*, le ton général ou l'expression de l'horreur dans l'œuvre peut se diviser en trois ; horrifiant, terrifiant ou parodique. Celui de notre œuvre est plus axé sur la terreur. Pour se faire, « [l']horreur est utilisée dans le but de provoquer un sentiment de crainte intense en misant sur la suggestion des éléments horrifiants » (2012, p. 8), contrairement à un ton horrifiant où « [l']horreur est utilisée dans le but de provoquer la peur en jouant sur les effets de surprise et la monstration des éléments horrifiants » (*ibid.*). Sans exclure toute monstration d'éléments horrifiants et d'effets de surprise, telles les apparitions fantomatiques, le ton général terrifiant évite de tout dévoiler, suscitant chez le joueur une forme d'incertitude

quant à la menace qu'il ressent. Lors d'une apparition, l'aspect des fantômes reflète souvent l'horreur de leur mort. Nous pouvons alors retrouver des séquences plus horrifiantes que terrifiantes dans l'œuvre, sans toutefois altérer le ton général. La terreur se développe sur une plus grande durée et elle est associée à la crainte de quelque chose d'indéterminé, de flou. En contre-partie, l'horreur s'éprouve plus sur le moment présent, avec ses effets de surprise. L'horreur se transforme souvent en une peur de quelque chose de concret et de défini. La peur est donc une émotion au cœur de l'expérience. Elle permet d'instaurer la terreur. La crainte peut devenir intense dans l'anticipation de la suite des événements ainsi que des dangers reliés à la poursuite des objectifs du jeu.

The emotional impact of playing the two games [*Silent Hill 2* et *Fatal Frame*] revolves largely around suspense, relating to worry and fear. Power and Dalglish suggest that *fear* relates to situations in which a person perceives that their personal survival, or their objectives are in danger. A threat can be physical or psychological. A particular psychological threat is related to social roles, and a person can fear conflicts, loss of status or isolation from the rest of the community (1997:199-156). (Ekman et Lankoski 2009, p. 190).

L'ambiance sonore, l'aspect horrifiant des différents spectres rencontrés et les lieux des rituels sont conçus pour provoquer principalement la peur chez le joueur. La survie du personnage-joueur ainsi que la progression dans la narration sont constamment menacées. Tout en considérant *Fatal Frame III : The Tormented* comme étant un jeu d'épouvante pourvu d'un ton général terrifiant, développons maintenant sur l'intégration de la peur dans le design de l'œuvre et sur les réactions possibles du joueur.

### ***1.1.1 Avant le monstre : la peur***

La manière dont est conceptualisée la peur dans *Fatal Frame III* contribue à créer son ton. Aki Järvinen explique comment la composition d'un jeu vient créer diverses situations instaurant un environnement propice au développement de certaines émotions. « Thus, the

particular embodiment potentially triggers an emotion, or an emotional episode, that leads to action tendencies. Embodiment may vary from the design of a character to the mood and atmosphere of a game world, and onwards to how the game communicates with the player and how a particular game state and goal scenario plays out » (2009, p. 97). Les éléments de design, tels l'environnement, l'ambiance générale ainsi que les mécaniques de jeu, servent à la prolifération de la terreur et de la thématique de la hantise. Tout au long du jeu plane une menace incertaine, mais ressentie. Parfois les jeux d'angles de caméra à la troisième personne donnent l'illusion d'être observé tandis qu'à certains endroits des objets se meuvent seuls. Chacune des composantes renvoient à la précarité de la situation dans laquelle le personnage-joueur se situe : il n'est pas seul, une menace l'observe. À quel moment la menace ressentie va-t-elle apparaître? La définition de la terreur par Rockett illustre bien l'expérience recherchée dans notre jeu à l'étude. « In fact, terror is always of the indeterminate and incomprehensible, of the unseen but sensed or suspected, or of the imperfectly seen » (1988, p. 46 cité in Perron 2012a, p. 32). Dans le *survival terror*, la menace peut être souvent désincarnée, mais reste toutefois suggérée à travers divers éléments. Il n'y aura donc pas nécessairement toujours confrontation. L'incertitude d'avoir aperçu un spectre est directement reliée à son apparence translucide. Cette ambiguïté visuelle est augmentée par la nuit, moment favorisé pour la mise en scène des événements de *Fatal Frame III*. Le joueur reste constamment en alerte. Le moment où la menace ressentie prend soudainement l'apparence d'un ennemi fantôme, un combat peut enfin s'engager. Pourtant, chaque victoire est de courte durée, puisque la menace ressentie est quasi constante. De toute évidence un certain suspense est créé et renouvelé après chaque combat. L'ambiance du jeu favorise une forme d'incompréhension, laissant le joueur perplexe face à ce qu'il ressent, développant de la crainte et des questionnements. Est-ce que le joueur doit se préparer pour un combat imminent ou si le jeu joue simplement avec ses sens? Un joueur averti va se tenir prêt au combat et analyser les indices évoquant la présence d'une menace, même si l'existence de cette dernière reste seulement insinuée. C'est avec une telle définition qu'il nous est possible d'avancer l'idée que le fantôme, dans ce qu'il incarne, est une figure par excellence pour exemplifier et amplifier la terreur.

Pourtant, c'est bien avant de voir apparaître le spectre que le joueur peut ressentir de la peur. Vraisemblablement, cette émotion ne peut pas seulement être ressentie envers les fantômes qui se sont matérialisés. Elle peut se déployer au niveau fictionnel, et également à d'autres niveaux. Comment pouvons-nous alors catégoriser la peur et les autres émotions à l'intérieur du jeu que nous analysons?

### ***1.1.2 Peur fictionnelle, expérience artistique et peur vidéoludique***

Nous ne définirons pas dans ce travail toutes les subtilités des aspects psychologiques et cognitifs rattachés aux émotions vécues durant l'expérience de *Fatal Frame III*. Nous allons cependant définir les bases pour mieux comprendre leurs influences sur le joueur. Ed S. Tan (cité in Perron 2012a) définit d'abord deux types d'émotions soit les émotions fictionnelles et celles rattachées à l'expérience artistique. Dans « A Cognitive Psychological Approach to Gameplay Emotions » (2005a), Perron reprend les concepts de Tan en les appliquant aux jeux vidéo, en plus d'y ajouter une troisième catégorie se rattachant directement à l'expérience : les émotions vidéoludiques. Nous allons survoler ces différents types d'émotions en accordant une attention particulière à cette dernière catégorie.

D'abord, les éléments horrifiques peuvent se rattacher aux émotions fictionnelles. Ces dernières sont majoritairement des émotions d'empathie envers le protagoniste (personnage-joueur), bien que le joueur puisse ressentir des émotions similaires envers les spectres.

[...] Fiction emotions have above all to be defined as witness emotions because they are elicited by a controlled and invisible observer's position. It is the protagonist's concerns which are at stake. Since the situations in which those protagonists find themselves cannot be acted upon, we have to experience it with them. Fiction emotions are principally empathetic. The plot of story-driven games unfolds beyond the control of the gamer, for the most part though cut-scenes asides (Perron 2005a, p. 2).

Toutefois, des émotions non empathiques telles que le dégoût et la répulsion peuvent être elles aussi vécues au niveau fictionnel. Ensuite, « [a]rtifact emotions result from an awareness of the artistry of creation. The surface structure is grasped and appreciated in its own right without direct relation to what's happening in the fictional world. You enjoy not as much fear itself, as the way fear as been designed. » (Perron 2012a, p. 67). À prime abord, en entrant dans *Manor of Sleep : 1F Tattoo Altar*, ce que le joueur peut ressentir à distinguer des peaux humaines tatouées et suspendues autour d'un autel peut être des émotions de type fictionnelles. Par la suite, l'horreur peut être davantage vécue dans un rapport de constatation de la mise en scène. L'émotion ressentie pourrait alors se situer sur le plan de l'expérience artistique puisque le joueur prend conscience des détails de représentation, les éléments d'horreur devenant une qualité artistique pouvant provoquer l'abjection<sup>3</sup>. Suivant les recherches de Perron, les émotions vidéoludiques viennent s'imposer dans notre recherche. « Without doubt fiction and artefact emotions play a role in story-driven games. But they are certainly not the main part of the experience. Needless to say, we are playing for gameplay emotions or G emotions, the emotions arising from our actions in the game – mostly in the game-world in the case of narrative games – and the consequent reactions of the game(-world) » (2005a, p. 3). Pour bien comprendre la peur vidéoludique, nous devons analyser l'horreur inscrite dans les différentes figures d'interactivité<sup>4</sup> telles la progression spatiale, la manipulation d'items ainsi que les différentes façons que le joueur peut confronter ses adversaires. Comme nous allons le développer dans le chapitre deux, la progression spatiale dans *Fatal Frame III* est plutôt ardue. L'espace est labyrinthique et segmenté, sans oublier que le parcours est truffé de portes barrées ou retenues par une force malveillante. La manipulation d'items provenant d'un inventaire limité vient également intensifier la peur vidéoludique. De plus, les possibilités d'actions offertes par les personnages-joueur, entre autres lors des combats, sont aussi des éléments venant jouer sur cette peur. Nous reviendrons plus amplement sur leurs rôles dans la création de cette émotion lorsque nous aborderons les ressources offertes par le jeu. Bien qu'interdépendante, la peur vidéoludique doit primer sur la peur fictionnelle. L'expérience de

---

3 Bien que l'imagerie horrifiante de *Fatal Frame III* soit constituée de pixels et de couleurs sans grand photoréalisme, il est toutefois possible de vivre l'abjection à un certain niveau.

4 Voir Ludiciné 2012. *Dictionnaire - Ludographie du jeu vidéo d'horreur*, p. 10.

la peur et de la terreur vidéoludiques de *Fatal Frame III* découle des interactions entre le joueur, le jeu et sa présentation.

## **1.2 Avez-vous peur? : question de tactiques d'épouvante**

La simple accumulation d'ennemis fantomatiques ne ferait pas de *Fatal Frame III* un *survival terror* exemplaire. Favoriser la suggestion des éléments effrayants aura un effet plus avantageux pour créer le ton général terrifiant. Dans *Resident Evil 5* (Capcom, 2009), le joueur peut ressentir de la peur lorsqu'il voit avancer une multitude d'ennemis infectés. Toutefois, dans ce cas, l'émotion qui primera ne sera pas la terreur. Pour être terrifié, le joueur n'a pas nécessairement besoin d'ennemi, seulement l'idée qu'une menace plane. La manière dont sont traités les éléments horribles au sein de notre œuvre se rapproche de la définition de la terreur de Rockett. Provoquer la peur chez le joueur permet de créer un contexte propice à la terreur. Quelles peuvent être alors les tactiques employées? C'est ici qu'entre en jeu les tactiques de l'épouvante.

### ***1.2.1 Tactiques de l'épouvante du LUDOV***

Les tactiques de l'épouvante : « [précisent] le statut et la/les fonction(s) remplie(s) par les éléments horribles au sein de l'œuvre. Éléments de design qui compliquent l'action du joueur afin d'instiguer la peur » (*LUDOV* 2012, p. 12). Elles se divisent en quatre catégories : point de vue, environnement, comportement du monstre et finalement, ressources. Nous nous y référerons constamment en les rattachant aux types d'émotions fictionnelles, vidéoludiques ainsi qu'à l'expérience artistique. De plus, c'est en nous basant principalement sur ces tactiques que nous analyserons à travers divers exemples, comment la peur et la terreur peuvent être suscitées à l'intérieur de *Fatal Frame III*.

### **1.2.1.1 Point de vue**

Des tactiques sont reliées à la question du point de vue. Par l'utilisation de caméras intradiégétiques et extradiégétiques, le jeu façonne la vision. Ces tactiques manipulent le champ de vision du joueur et parfois embrouillent ses perceptions. Par exemple, ce qui se trouve dans le hors-champ reste incertain et la menace qui en émane contribue à l'instauration de la peur. *Fatal Frame III* propose différents types de points de vue tels des cadrages à la troisième personne, souvent pré-déterminés et une vision à la première personne en mode *camera obscura*. Nous analyserons les effets de l'utilisation de ceux-ci sur l'instauration de la peur au chapitre deux.

### **1.2.1.2 Environnement**

Dans cette catégorie, les tactiques pour instaurer la peur touchent l'environnement du jeu. Considérons d'abord ici les menaces environnementales : « L'événement horrifique est lié à une menace provenant de l'environnement de jeu, que ce soit par l'entremise de pièges, de fausses alarmes, ou de déclencheurs spécifiques par le déplacement (par exemple provoquant le sursaut par un monstre) » (*ibid.*). Bien qu'il n'y ait pas vraiment de pièges dans *Fatal Frame III*, ni dans les jeux précédents, il y a tout de même plusieurs événements horrifiques déclenchés par le déplacement du personnage-joueur. Dans *Fatal Frame II*, lorsque le joueur progresse avec Mio Amakura dans la *Osaka House 1F : Kimono Room*, cela entraîne l'apparition du fantôme de la femme dans la malle (*Women in box*). Notons également dans cette catégorie les événements horrifiques basés sur des effets aléatoires ou pré-scriptés, qu'ils soient diégétique ou non. Par exemple, dans *Fatal Frame III, Manor of Sleep : 1F Grave Courtyard* (voir Annexe 2, carte A partie 2 – 1), un lieu semi-extérieur avec plusieurs stèles funéraires au centre, si le joueur s'approche du puits situé tout près en mode *camera obscura*, le spectre d'une femme peut grimper brusquement le long de la cavité pour attaquer. Le sursaut entraîné par ce court événement pré-scripté contribue à l'ambiance menaçante du jeu. Les tactiques reliées à l'environnement peuvent aussi relever d'une restriction offensive, obligeant le joueur à développer une stratégie autre que le combat. C'est le cas notamment lors du



contrôle de Kei Amakura. Le joueur est souvent forcé de se cacher ou de fuir les spectres. Finalement, nous retrouvons dans cette catégorie les préavis visuels ou sonores, diégétiques et extradiégétiques qui viennent s'ajouter à l'élaboration d'un environnement propice à la terreur. Dans le cas d'un préavis sonore diégétique, notons les paroles du fantôme de Kyouka Kuze : « I know you will come back », paroles qu'elle prononce habituellement avant de s'avancer vers Kei Amakura. Le filament de la *camera obscura*, qui devient rouge lorsque le personnage-joueur fait face à une menace spectrale, serait quant à lui un préavis visuel extradiégétique.

### **1.2.1.3 Comportement du monstre**

Ces tactiques se rattachent au comportement du monstre ainsi qu'à sa fonction. Elles viennent définir l'ennemi à fuir ou à combattre. Ces entités monstrueuses menacent le personnage-joueur et peuvent se catégoriser sous divers niveaux de difficulté. Le joueur peut faire face à des monstres invincibles ou simplement plus coriaces (*boss*). Kirie Himuro, Sae Kurosawa et Reika Kuze sont les antagonistes finaux retrouvés respectivement dans les trois premiers volets de la franchise. De façon plus générale, la menace monstrueuse incarnée par les présences fantomatiques prend plusieurs formes. Est-ce une entité avec un instinct meurtrier ou une âme sans malveillance, piégée, amenant simplement le joueur vers un indice prometteur pour l'atteinte des buts du jeu? À partir des tactiques de l'épouvante rattachées au comportement du monstre, nous allons dresser dans le chapitre trois un portrait du fantôme allant de sa représentation à son comportement et ses diverses fonctions. De plus, nous verrons que la thématique de la hantise ne se configure pas seulement avec les spectres. Nous élaborerons aussi sur son traitement sur le plan transmédiasique et transvidéoludique.

### **1.2.1.4 Ressources**

Dans cette dernière catégorie, les tactiques de l'épouvante viennent agir sur les ressources offertes par le jeu. D'une part, durant un événement horrifiant, l'intégrité physique

et psychologique du personnage-joueur peut devenir momentanément précaire, augmentant sa vulnérabilité. D'autre part, nous pouvons retrouver un contrôle déficient suite à un événement horrifique diégétique. Pensons notamment aux moments où l'image devient monochrome lors du dernier combat contre Reika Kuze dans *Fatal Frame III* et que les déplacements de Rei Kurosawa sont ralentis. Finalement, nous retrouvons une limitation des ressources offensives. La *camera obscura* est sans nul doute la ressource fondamentale de la franchise. La vision qu'elle permet est un outil essentiel pour la survie et la progression dans le jeu. La *camera obscura* s'utilise avec des pellicules de différentes puissances afin d'exorciser les fantômes. Pourtant, le point de vue impliqué peut aussi limiter le joueur dans ses capacités de combat. Les tactiques de l'épouvante viennent donc façonner l'expérience de *Fatal Frame III* à divers niveaux pour instaurer la peur et nuire aux actions du joueur. Poursuivons maintenant avec l'analyse des ressources mises à disposition.

### **1.3 Tactiques de l'épouvante : Ressources**

Contrairement à des jeux qui permettent au joueur d'obtenir une multitude de ressources pour faciliter l'atteinte des objectifs, *Fatal Frame III* va présenter et gérer différemment les ressources disponibles dans l'idée d'instaurer un climat et une jouabilité propices à la peur. Pensons entre autres à la notion de vulnérabilité du personnage-joueur et la gestion de ressources offensives limitées. Il faut considérer que ces limites imposées par le jeu participent grandement à l'ambiance générale de l'œuvre et aura son effet sur les émotions recherchées chez le joueur. Afin de mieux comprendre l'influence des tactiques de l'épouvante sur les ressources, faisons d'abord un survol de l'inventaire. Ensuite, nous dresserons un portrait des personnages-joueur avec leurs caractéristiques propres. Nous aborderons finalement la question du rôle des sanctions sur la peur du joueur.

#### ***1.3.1 Limitation des ressources offensives et inventaire***

L'inventaire est un concept bien répandu, mais le rapport à son utilisation peut varier.

Bien qu'il peut être parfois possible d'accumuler plusieurs exemplaires d'un même item, dans les jeux s'apparentant au *survival horror*, la gestion et les possibilités de l'inventaire se font plus sous la contrainte. Par exemple, dans *Resident Evil 4* (CAPCOM, 2005) il est possible d'accumuler plusieurs plantes médicinales. Toutefois, tout l'inventaire doit être contenu à l'intérieur d'une valise avec des compartiments limitatifs. La rareté des ressources offensives vient contribuer à la création de la peur en imposant l'idée d'une pénurie d'éléments essentiels à la survie du personnage-joueur. Dans *Fatal Frame III*, tout comme les armes et les munitions de bien d'autres jeux, les pellicules ayant un grand pouvoir d'exorcisme se font elles aussi très rares. Laissant moins d'espace à l'erreur, les aptitudes du joueur sont plus sollicitées. Ce phénomène de constant rationnement des munitions contribue au sentiment de vulnérabilité ainsi qu'à l'instauration de la peur. Catégorisons rapidement les divers éléments d'inventaire retrouvés dans notre jeu à l'étude. Nous retrouvons quatre types d'éléments soit : narratifs, d'exploration, de défense et de régénération. Ces catégories ne sont pas fermées ; un item peut s'inscrire à plus d'un endroit.

### **1.3.1.1 Éléments narratifs**

Les éléments d'inventaire de type narratif viennent éclairer l'histoire, donnant des fragments de réponses à ce qui s'est passé dans les lieux explorés. Par exemple, un manuscrit peut évoquer une partie de l'horreur engendrée par l'échec du rituel des prêtresses endormies, ainsi qu'une bobine de film pourra fournir des indices terrifiants sur les épreuves à franchir par la suite. Nous retrouvons donc dans cette catégorie : les textes, manuscrits, films, cassettes audio ainsi que les pierres spectrales (*spirit stones*). Ces dernières, trouvées habituellement suite à la destruction d'une menace fantôme, sont des pierres contenant certaines paroles et pensées profondes du spectre. Tous ces éléments pourront être consultés, servant d'archive à la narration. Ils sont tout autant des preuves à l'existence des spectres que les photographies prises par le joueur. Les éléments d'horreurs inclus dans cette catégorie touchent principalement les émotions fictionnelles.

### **1.3.1.2 Éléments d'exploration**

L'un des premiers items essentiels est la carte. Elle est dévoilée au cours de la navigation dans l'espace. Pourtant, une limitation des déplacements est grandement orchestrée par des portes barrées ou retenues par une force invisible. Les diverses clés et pierres du sommeil (*sleeping stones*) que le joueur obtient en cours de jeu sont bien souvent intégrées dans la résolution d'un casse-tête. Le cas des pierres du sommeil est intéressant puisqu'il intègre des éléments narratifs et les émotions fictionnelles pouvant y être rattachées, tout en servant d'item d'exploration. Le joueur doit assembler les gravures sur ces dernières qui symbolisent les blessures des prêtresses endormies. Notons également le rôle du masque de simulacre (*simulacrum mask*), masque blanc faisant écho à ceux retrouvés dans *Fatal Frame I*. En reprenant une fonction similaire, soit faire office de clé, la thématique de la hantise se retrouve énoncée. Les mécaniques de jeu ainsi que les tactiques de l'épouvante ayant une incidence sur l'exploration et les limitations des déplacements seront plus élaborés dans le chapitre deux. Contrairement aux items s'inscrivant dans la progression spatiale et narrative, ceux ayant trait à la défense et à la régénération sont davantage des ressources qui doivent être gérées par le joueur. Cette gestion aura une influence sur la peur vidéoludique.

### **1.3.1.3 Éléments de défense**

Comment conceptualiser les outils et éléments de défense afin que le joueur puisse atteindre les objectifs du jeu tout en pouvant vivre l'expérience de peur? La limitation des moyens de défenses et ses items vont contribuer à ce design. Bien que certains jeux tels *Amnesia : The Dark Descent* (Frictional Games, 2010) vont plutôt opter pour une jouabilité obligeant la fuite, *Fatal Frame III* mise majoritairement sur une défense sous la forme d'exorcisme par la photographie. Parmi les items offensifs de *Fatal Frame III*, nous retrouvons les équipements, lentilles et orbes (*orbs*) servant à l'amélioration de la *camera obscura*. Les divers types de pellicules utilisées comme munitions s'inscrivent aussi dans cette catégorie. Un phénomène de rareté de ces items augmentera le niveau de difficulté ainsi que la tension ressentie lors d'une erreur de la part du joueur. Si les munitions sont limitées, la marge d'erreur

que nous avons déjà notée est plus mince avant de compromettre l'atteinte des buts du jeu. De plus, suite à l'ouverture des grandes portes du *Manor of Sleep : 1F Garden corridor* (voir Annexe 1, carte A partie 1 – 35), un nouvel item offensif devient disponible : le joueur doit maintenant faire une utilisation judicieuse des chandelles purificatrices (*purifying lights*). Ces dernières purifient l'air en repoussant le *miasma* et les spectres plus coriaces. Cet élément vient ajouter une tension de plus, entre autres par sa durée éphémère.

#### **1.3.1.4 Éléments de régénération**

Finalement, cette dernière catégorie rassemble les items de régénération. Tout ce qui peut aider le personnage-joueur à éviter la mort, repousser le moment fatidique dû aux erreurs et aux mauvaises décisions du joueur. Nous retrouvons ici les herbes médicinales (*herbal medicines*), l'eau sacrée (*sacred water*), et les miroirs de pierre (*stone mirrors*). Afin de contribuer à la notion de vulnérabilité ainsi qu'à l'instauration de la peur, ces éléments ne vont pas être nécessairement très efficaces. Une herbe médicinale va très peu remplir la barre de vitalité, tandis qu'une eau sacrée, item plus rare, pourra remplir complètement la jauge. Le miroir de pierre<sup>5</sup> offre quant à lui une seconde chance en ressuscitant le personnage-joueur directement à l'endroit de son trépas.

#### **1.3.1.5 Inventaire et niveaux de difficulté**

Le niveau de difficulté de *Fatal Frame III* varie, habituellement de façon croissante, plus le joueur progresse. Le joueur peut également changer le niveau de difficulté soit facile, normal, difficile ou cauchemar (*easy, normal, hard, nightmare*). Plus le niveau de difficulté est haut, plus l'accès aux ressources, telles les pellicules ou les herbes médicinales, est limité et les ennemis sont coriaces avec plus de vitalité. Dans le mode cauchemar, les fantômes causent plus de dommages, allant même jusqu'à pouvoir tuer le personnage-joueur en une seule attaque. La crainte de la menace est décuplée. Peu importe le niveau de difficulté choisi,

---

<sup>5</sup> Le miroir de pierre (*stone mirror*) de *Fatal Frame III* équivaut au *phoenix down* de la franchise *Final Fantasy* (Square Enix, 1987 – aujourd'hui).

épuiser certaines ressources d'inventaire en cours de route peut rendre la progression du jeu impossible. Parfois, un spectre doit être exorcisé à l'aide de la *camera obscura* afin de déverrouiller une porte. Si le joueur a épuisé ses munitions photographiques, il ne peut plus se défendre et progresser.

### ***1.3.2 Vulnérabilité des personnages-joueur***

Les jeux de type *survival horror* misent bien souvent sur des personnages-joueur aux capacités limitées. Comme le mentionnait Perron dans sa définition du genre que nous avons cité précédemment, afin d'instaurer la peur, nous retrouvons des personnages habituellement plus vulnérables que dans les autres jeux axés sur l'action. Perron ajoute :

Survival horror games are also notorious for their clumsy controls, which make the game even more difficult – for both combat and movement through the game world (2012b, p. 637).

La difficulté encourue par des contrôles difficiles accentuera la peur vidéoludique du joueur, les objectifs du jeu étant plus ardues à atteindre. De plus, certains jeux vont intensifier la difficulté des contrôles en conférant aux personnages-joueur une intégrité physique et psychologique précaire. Cette instabilité, qui de prime à bord se rattacherait aux émotions fictionnelles, peut venir accentuer l'effet de peur provoqué par le jeu sur le plan des émotions vidéoludiques. Par exemple, sous l'emprise de la panique, le personnage d'Alyssa Hamilton dans *Clock Tower 3* (Capcom, 2003) va devenir plus difficile à contrôler, les commandes du joueur ne répondant plus de façon habituelle.

*Fatal Frame III* propose trois personnages (Rei, Miku, Kei) au joueur afin d'explorer et progresser sur trois chemins différents qui s'entrecoupent. Nous n'aborderons pas dans ce travail toutes les questions reliées à l'immersion et à la jouabilité, mais nous allons définir ces personnages-joueur en expliquant en quoi nous pouvons les rattacher aux tactiques de l'épouvante. Nous allons analyser comment ils peuvent, de par leur représentation et les

ressources qu'ils offrent, contribuer à la création de la peur. Comment ces personnages-joueur réagissent-ils face aux dangers au niveau narratif et surtout, comment le joueur peut-il réagir à son tour face à ce qui lui est présenté?

Si nous reprenons les propos de Järvinen sur les éléments de design que nous avons introduit plus tôt, la conception des personnages devient un autre vecteur incarnant les concepts et thématiques du jeu. Afin de créer la peur et la terreur, les personnages-joueur de *Fatal Frame III* démontrent une certaine fragilité tant sur le plan physique que psychologique. Comme nous le verrons, d'une part, leur représentation va influencer l'idée que peut se faire le joueur sur eux. La narration impose aussi une certaine conception de la nature des personnages et de leurs capacités. Aucun d'eux n'est doté de pouvoirs, d'armure ou d'outils pouvant vraiment les protéger contre les attaques fantomatiques, mis à part la *camera obscura*. Ainsi, le joueur n'aura pas de grandes attentes par rapport aux capacités offensives, que se soit celles de Rei, Miku ou bien Kei. D'autre part, la limitation des possibilités d'actions vient renforcer cette idée sur le plan de la peur vidéoludique.

Au sein du genre *survival horror*, nous pouvons remarquer une approche similaire dans la construction de personnages-joueur. Prenons le cas de Jennifer dans *Rule of Rose* (Atlus, 2006). Ce jeu nous propose une jeune femme à l'enfance traumatisante qui se retrouve tyrannisée par un groupe d'enfants malicieux, le *Red Crayon Aristocrat Club* habitant l'orphelinat *Rose Garden Orphanage*. Jennifer est représentée comme une personne timide qui subit de multiples humiliations. En plus d'une limitation des ressources lors des combats, elle n'a pas de pouvoirs sur-développés ou de possibilités d'actions particulières. Les quelques armes accessibles, mis à part un revolver, sont des armes de fortune. Par exemple, une fourchette sera mise à la disposition du joueur. Malgré cet élément de défense, Jennifer gardera sa posture recourbée et ses gestes incertains, reflétant sa crainte et sa fragilité. Elle attaque sans vraiment regarder son adversaire et n'est pas présentée comme une combattante en pleine maîtrise de soi. Contrairement à d'autres jeux où les personnages ont accès à des équipements de défense et une artillerie, Jennifer, tout comme les personnages-joueur de *Fatal*

*Frame III*, n'a que très peu de ressources de combat. Ce qui importe donc ici, pour créer la peur et la terreur, c'est lorsque la conception d'un personnage évoque l'idée qu'il est démuné dans la situation où il se trouve.

Selon nous, la représentation des personnages est un facteur important dans l'élaboration d'un contexte propice à la peur. Leur apparence ainsi que les postures qu'ils adoptent façonnent les attentes et les émotions fictionnelles du joueur. Au début des études sur le jeu vidéo, il y avait un grand débat sur la dimension visuelle et kinesthésique. Après avoir énoncé que la représentation d'un personnage-joueur n'importait pas vraiment sur l'expérience du joueur, suite aux maints questionnements soulevés, Newman refait le point dans un article sur les relations entre le joueur et son personnage-joueur : « What I am saying is that the pleasures of videogame *play* are not principally visual, but rather are kinaesthetic » (2002). Selon lui, ce qui importe le plus dans l'expérience, c'est comment le joueur peut se sentir « dans le monde » virtuel et que très peu de jeux sont bien appréciés si les contrôles sont déficients. Effectivement, que Rei Kurosawa ait l'apparence de Sheva Alomar (*Resident Evil 5*, Capcom, 2009), tout en ayant exactement les mêmes capacités d'exorcisme et accès à la *camera obscura*, n'influencerait pas l'atteinte des buts du jeu ainsi que le sentiment de présence et d'incidence sur le monde virtuel. Par contre, le rapport à la peur sera modifié. L'esthétique va changer les attentes du joueur envers le personnage-joueur. Sheva démontre une stabilité psychologique et une grande forme physique suite à un entraînement militaire. Quant à elle, Rei suscite constamment une détresse émotionnelle par son regard accablé. Dans des cinématiques, il n'est pas rare de la voir en larmes, recroquevillée sur elle-même. Plus encore que par sa représentation et la narration l'entourant, c'est en limitant le joueur dans ses possibilités d'actions que Rei, tel que Jennifer dans *Rule of Rose*, vient incarner et amplifier la notion de vulnérabilité tout en compliquant l'atteinte des buts du jeu. Les personnages-joueur jouent donc un rôle dans la construction de la peur et influencent l'expérience du joueur.

En nous intéressant davantage aux capacités et ressources qu'ils peuvent offrir, analysons maintenant plus en détail les caractéristiques des personnages-joueur de *Fatal*



*Frame III*. Tout d'abord, le personnage principal Rei Kurosawa (voir figure 2) est une jeune femme photographe, vêtue de façon conventionnelle sans caractéristiques hors du commun. Cependant, une instabilité émotionnelle suite à la perte de son fiancé se fait ressentir à plusieurs moments dans le jeu. Par exemple, à son réveil, on nous présente Rei en sanglots, le jeu mettant l'emphase sur le tatouage de la malédiction qui se répand sur son corps. Plus le joueur progresse, plus la jeune femme en est recouverte, la rapprochant ainsi peu à peu du monde des morts. Cette malédiction renvoie à sa tristesse et sa culpabilité. Cette représentation corporelle contribue aux émotions fictionnelles. Notons que les personnages ainsi que la narration de *Fatal Frame III* sont construit autour de cette idée de fragilité émotive suite à un deuil, au traumatisme d'avoir survécu à l'être cher. C'est d'ailleurs en vivant la perte de son amoureux (Kaname Ototsuki), tué devant ses yeux, que Reika Kuze provoquera la malédiction du tatouage ainsi que l'échec du rituel des prêtresses endormies. Sur le plan des possibilités d'actions, Rei peut certes courir, marcher, ouvrir des portes, grimper le long d'une échelle, mais ne peut pas sauter ou déplacer de meubles. De plus, bien que Rei soit photographe de métier, la jouabilité n'en est pas vraiment affectée. Cet apport narratif n'est pas directement notable du point de vue de ses pouvoirs d'exorcisme ou dans une meilleure vitesse d'exécution lors de l'utilisation de la *camera obscura*. Toutefois, lors du contrôle de Rei, le joueur possède une caractéristique unique disponible sur la *camera obscura* : le *flash*. Ce composant permet de repousser les spectres lors d'une agression.

Illustration retirée.

Fig. 2 – De gauche à droite : Rei Kurosawa, Miku Hinasaki, Kei Amakura.

Ensuite, Miku Hinasaki (voir figure 2), l'assistante de Rei, est un personnage originaire de *Fatal Frame I*. Tout comme celle qui l'emploie, ce personnage féminin est limitée dans certaines actions et ne possède pas plus de moyen de protection mis à part la *camera obscura*. Elle est également dans un état émotif instable suite à la perte de son frère aîné Mafuyu Hinasaki. Ses craintes et sa culpabilité d'avoir survécu aux événements du *Himuro Mansion* se

reflètent dans son comportement et son discours. Elle répète sans cesse qu'elle ne veut pas se souvenir de ce qui s'est passé, malgré le fait qu'elle doit, tout comme le joueur ayant joué au premier *Fatal Frame*, revisiter les lieux et son histoire. L'expérience du joueur et sa mémoire peuvent alors se refléter dans ses habiletés en jouant au troisième volet, tandis que l'expérience de Miku se fait principalement ressentir sur le plan narratif. Pourtant, en matière de jouabilité, de par la narration entourant ce personnage, le joueur acquiert avec Miku un don spécial. La pierre sacrée (*Sacred Stone*) permet de restreindre momentanément la vitesse des ennemis. Cet apport, qui de prime abord ne serait que narratif, devient une ressource offensive modifiant la jouabilité. De plus, Miku est le seul personnage-joueur à offrir la possibilité de s'introduire dans des espaces exigus et de ramper sous le plancher à certains endroits. Remarquons aussi que certaines postures prise par Miku, comme avoir la main près du cœur, sont similaires à celles de Jennifer dans *Rule of Rose*. De telles ressemblances évoquent une forme de modèle de représentation dans le *survival horror*. L'insécurité des personnages-joueur étant une thématique récurrente.

Finalement, comme nous l'avons mentionné, Kei Amakura (voir figure 2) est l'oncle des jumelles Mio et Mayu Amakura, personnages principaux dans *Fatal Frame II*. Il était ami et collègue de Yuu Asou, défunt fiancé de Rei Kurosawa. Il se retrouve piégé dans le cauchemar du *Manor of Sleep* en tentant d'aider sa nièce Mio, atteinte de la malédiction du tatouage. Bien que ce soit un homme, Kei ne possède pas de caractéristiques se démarquant beaucoup des personnages-joueur féminins, mis à part qu'il soit plus athlétique. Par exemple, il permet d'ouvrir certains passages encombrés. Cette action est impossible lors du contrôle de Rei ou Miku, amplifiant l'idée qu'elles sont moins fortes et plus fragiles. De plus, Kei peut effectuer une certaine prouesse sur les toits dans le *Manor of Sleep : Shrine Courtyard* en sautant d'un toit à l'autre. Par contre, il est loin de ressembler à Chris Redfield (*Resident Evil 5*, Capcom, 2009). Sa stature n'est pas aussi imposante. C'est sans mentionner qu'une forte musculature ou une artillerie serait d'aucun secours contre les spectres. Contrairement à Rei et Miku, Kei Amakura a une faible capacité spirituelle ou pouvoir d'exorcisme, rendant ses attaques à l'aide de la *camera obscura* presque vaines par moments. Pour palier à cette grande

lacune pour sa survie, sa vitalité est plus accrue, lui offrant une plus grande résistance aux attaques fantomatiques, ainsi qu'une différence majeure en matière de jouabilité : la possibilité de se cacher.

Dans une entrevue au sujet de *Fatal Frame III*, Keisuke Kikuchi (producteur) et Makoto Shibata (réalisateur) discutent à propos du choix d'avoir créé trois personnages-joueur. Shibata explique qu'ils voulaient que le joueur récolte les informations par fragments, à partir de différentes perspectives. Il ajoute à propos des personnages-joueur : « [...] the three were each given a unique action. They were designed to increase playability. [...] With *Shisei no Koe* [titre original de *Fatal Frame III : The Tormented*], we wanted to expand the gameplay, and immerse the player in terms of the game system and story » (2005). Kikuchi développe :

In *Shisei no Koe*, we wanted it to have a game system that would follow the good parts of the past games while actively creating fear. But of course, we had to elevate the scariness. This was tricky, and trying to increase the fear in comparison to past games was impossible. We would have to gradually increase the grotesque, physiologically disgusting things. We didn't want to do that. So we analysed scariness, and had variations on the fear, and combined everything into one big design we favoured (*idem.*).

Durant leur jouabilité, les personnages-joueur offrent des caractéristiques qui leur sont propre. Rei donne accès au *flash*, Miku restreint la vitesse des ennemis avec la pierre sacrée et son habileté spéciale qu'est le *double* permet de charger deux fois plus les pouvoirs exorcisant de la *camera obscura*, puis Kei offre la possibilité de se cacher. Les personnages-joueur procurent un style de jeu plus varié impliquant dans tous les cas un rapport à la peur. Peu importe le moment du jeu et le personnage-joueur proposé, la peur et la vulnérabilité sont toujours au cœur de l'expérience. La construction des personnages-joueur ainsi que les interactions avec les personnages non-joueurs contribuent à la peur fictionnelle et vidéoludique. Les interactions positives avec ces derniers se font rares, résultant à renforcer le sentiment d'isolement face aux dangers du monde des esprits. C'est seul que le personnage-joueur explore le *Manor of Sleep*

et y affronte les fantômes. Même hors du manoir, s'il y a interactions, c'est bien souvent dans le cadre d'une expérience horrifiante ou terrifiante. Par exemple, au réveil de Rei, dans la maison de Rei Kurosawa, le téléphone sonne. Le joueur déplace alors cette dernière jusqu'au bas des escaliers pour répondre. La séquence qui suit est troublante. La voix en panique de Yoshino Takigawa transperce le combiné, elle hurle : « Let me out! Let me out! ». Le joueur apprendra que cette femme, rencontrée au début du cauchemar du *Manor of Sleep*, est dans un coma à l'hôpital.

Les personnages-joueur sont programmés pour réagir de diverses manières face aux événements horrifiques. Effrayée par la flamme d'une chandelle soudainement vigoureuse à l'entrée du *Himuro Mansion*, Miku Hinasaki va pousser un cri tout en reculant. Plusieurs réactions sont possible face à la peur. Nous n'élaborerons pas beaucoup dans ce travail sur la peur des personnages, car ce sont les réactions du joueur face à cette émotion qui nous intéressent davantage. Qu'elle soit fictionnelle ou vidéoludique, la peur pousse, voire bouscule le joueur pour qu'il se mette en action, en mouvement, afin de progresser, atteindre les objectifs du jeu, et surtout survivre. Sur le plan fictionnel, Perron explique : « If emotions can be characterized by an urge to act in a particular way until the episode is closed due to a change of situation (Tan 1996, 74-75), this action tendency – or tendency to establish, maintain, or disrupt a relationship with the environment – is only virtual at the plot level » (cité in Perron 2012a, p. 35). L'intrigue entraîne une interactivité vidéoludique. Bien que la peur soit une émotion qui mène à une réaction pour rompre avec la situation ou l'élément qui la provoque, le joueur ne peut agir que dans les limites du jeu, avec les ressources qui lui sont offertes. Plusieurs chercheurs et psychologues ont relevé différentes tendances réactionnelles possibles face à la peur : figer sur place, fuir ou combattre. Alors que la première implique une pause, le corps devient incapable d'obtempérer au moindre mouvement, la seconde réaction implique que toutes les énergies sont concentrées pour s'éloigner de la source présumée de la peur. Sous l'influence d'une peur trop grande, le joueur peut en effet figer momentanément et ne plus être en mesure de contrôler son personnage-joueur. Nous retrouvons aussi cette réaction du point de vue fictionnel dans *Fatal Frame II : Crimson Butterfly*. Dès la première

altercation avec un fantôme (Miyako Sudo), Mayu Amakura<sup>6</sup> va se recroqueviller sur elle-même, figer sur place à la merci des attaques. C'est alors au joueur de protéger la jumelle de son personnage-joueur Mio Amakura. Bien que sur le plan des émotions fictionnelles, le joueur ressent le besoin de la protéger, en ce qui a trait aux mécaniques de jeu, il est impossible pour Mayu de mourir. Une stratégie pourrait même être élaborée en se servant de Mayu pour attirer Miyako et faciliter la prise de photographies. Comme nous l'avons vu, la jouabilité de *Fatal Frame III* entraîne certaines réactions de fuite ou de combat selon les capacités du personnage-joueur. Le contrôle de Kei Amakura pousse le joueur à adopter un style de jeu plus orienté vers l'évasion et la cachette. Une fois dissimulé, l'attente que le fantôme passe son chemin devient alors un élément important dans la construction de la peur. Lors de la perte de l'accès à la *camera obscura*, l'obligation de fuir vient aussi amplifier la peur vidéoludique. Ne pas pouvoir combattre augmente la crainte du joueur qui se sent démuné et doit revoir ses stratégies de survie. De façon générale, le joueur peut tenter de fuir ses assaillants lors du contrôle de Rei Kurosawa ou Miku Hinasaki. Par contre, une course effrénée peut s'avérer fatale. Une bonne connaissance de la carte et de l'environnement s'impose. La peur de se faire rattraper par l'ennemi peut venir brouiller la perception de l'espace, entraînant des erreurs de navigation. La troisième réaction à la peur est le combat, détruire la source de l'effroi. Toutefois, l'affrontement demeure ardu. Durant un combat, il est parfois inévitable que le joueur devienne témoin de la mort vidéoludique de son personnage-joueur. Si ce dernier mourrait d'un point de vue fictionnel, le joueur n'aurait plus accès à cette ressource et se retrouverait avec un personnage-joueur en moins pour la suite du jeu. L'anxiété rattachée à la crainte de perdre l'une de ces ressources serait alors amplifiée. Comme nous l'avons expliqué précédemment, les caractéristiques des personnages-joueur de *Fatal Frame III* et les ressources offensives disponibles contribuent à complexifier l'atteinte des buts du jeu ainsi que de susciter la peur chez le joueur.

---

6 Dans cette séquence de *Fatal Frame II : Crimson Butterfly*, Mayu Amakura est un personnage non-joueur.

### ***1.3.3 Rapport entre sanctions et peur***

La peur vidéoludique est renforcée lorsque les multiples combats engagés avec les spectres infligent des sanctions au joueur fautif en pénalisant ses mauvais choix et sa piètre performance. Un jeu d'action-aventure exige d'accomplir certaines tâches, comme résoudre un casse-tête ou anéantir un ennemi permettant par la suite une progression spatiale et narrative. Après plusieurs tentatives ratées, le joueur peut décider de modifier le niveau de difficulté. Il devra par contre recommencer la partie depuis le début. Cependant, si la difficulté est augmentée, le jeu exigera une plus grande maîtrise des actions dans l'univers de ce dernier en intensifiant les défis et les pénalités se feront sentir davantage. Rappelons l'impact d'un niveau de difficulté élevé sur la disponibilité des ressources d'inventaire laissant encore moins de marge d'erreur au joueur. Il existe aussi des cas où aucune faute n'est tolérée, le joueur étant sanctionné rapidement avec la mort de son personnage-joueur. Par exemple, lors du combat final et que l'image devient monochrome, si Reika Kuze touche Rei, cette dernière meurt instantanément. Malgré qu'une forme d'empathie peut être développée en cours de jeu, ce n'est pas vraiment le décès du personnage-joueur que nous redoutons durant l'expérience de *Fatal Frame III*. Il est facilement possible de reprendre la partie au point de la dernière sauvegarde. Comme nous l'avons vu, la peur vidéoludique doit primer sur celle fictionnelle pour inscrire notre jeu dans le genre. Tout en tenant compte de la fiction, car cette dernière contribue à la peur vidéoludique, nous allons nous pencher davantage sur la peur basée sur les actions du joueur. Jesper Juul explique que la peur serait surtout reliée à un souci de performance. « Failure means being unsuccessful in some task or interdiction that the game has set up, and punishment is what happens to the player as a result » (2009, p. 238). Les niveaux de pénalités dont parle Juul sont : sanction d'énergie, sanction de vie, fin du jeu et retour en arrière (energy punishment, life punishment, game termination, setback punishment). Il explique : « [...] Losing energy brings the player closer to losing a life, and losing a life often leads to some type of setback. In this perspective, all failures eventually translate into setbacks, and the player's use of time and energy is the most fundamental currency of games » (*idem.*). Comment *Fatal Frame III* transmet l'information au joueur lorsque ce dernier fait une erreur qui pourrait, d'un point de vue vidéoludique, aller jusqu'à lui coûter la vie de son personnage-

joueur? La représentation de l'erreur doit avertir du danger de la situation et de la possibilité grandissante de l'échec. Voyons à présent l'impact des sanctions de Juul sur la jouabilité de *Fatal Frame III* et la peur vidéoludique.

### **1.3.3.1 Sanction d'énergie**

Tout d'abord, par empathie, le joueur s'intéresse au sort des personnages. Leur représentation et réactions suite à une attaque viennent principalement contribuer aux émotions fictionnelles. En ce qui a trait à la jouabilité, une représentation visuelle de la vie de Rei Kurosawa<sup>7</sup> prend l'apparence d'une jauge<sup>8</sup> bleue qui apparaît en bas à droite dans l'interface lors des combats et de l'utilisation de la *camera obscura* (voir figure 3). Bien que cette jauge de vitalité fasse partie de conventions ludiques, son rôle contribue ici à la peur vidéoludique. Elle devient un paramètre afin d'évaluer l'accumulation d'erreurs du joueur. De plus, la représentation des personnages-joueur va se modifier suite aux diverses blessures. Le statut de blessé ou d'apeuré des personnages-joueur contribue à la peur fictionnelle, tout en contribuant aussi à la peur vidéoludique. Les sanctions d'énergie amènent ainsi une tension. L'atteinte des buts du jeu est mise à l'épreuve et l'angoisse grandit.

Illustration retirée.

Fig. 3 – Vue à la première personne en mode *camera obscura*.

Dans *Fatal Frame III*, la mise en scène d'une sanction d'énergie varie selon le fantôme rencontré. Par exemple, suite à l'attaque réussie de la Tatoueuse (*Needle Woman*), en plus de

7 Nous retrouvons la même représentation visuelle de la jauge de vie lors du contrôle des personnages-joueur Miku Hinasaki et Kei Amakura.

8 La jauge d'énergie n'est pas présente dans tous les *survival horror*. C'est le cas de *Dino Crisis* (Capcom, 1999). Ce jeu offre tout de même des renseignements sur le statut du personnage-joueur, Regina. Lorsqu'elle est très blessée, elle se tient l'abdomen en laissant une traînée de sang et ses déplacements sont ralentis, augmentant alors le défi lors d'une attaque de dinosaure. Les contrôles peuvent donc être altérés suite aux sanctions d'énergie. Nous rattachons cette autre forme de sanction au modèle de Juul, car un changement des contrôles, tout en nuisant à l'accomplissement des tâches du jeu, contribue à renforcer le sentiment de vulnérabilité et de peur vidéoludique.

constater la réduction de la jauge d'énergie, le tatouage de Rei va se répandre et la vision du joueur va s'obscurcir pendant un moment. De façon générale, lorsque la jauge atteint environ le quart, elle va clignoter. Par la suite, Rei va être représentée en se tenant l'abdomen. Une sanction d'énergie peut également être représentée au niveau extradiégétique. Les concepteurs ont alors misé sur une imagerie qui évoque les thématiques du jeu. Lorsque qu'un personnage-joueur est touché par l'attaque d'un fantôme, outre sa réaction qui démontre de la souffrance, les couleurs s'inversent en négatif. Cet effet renvoie à la thématique de la photographie sur pellicule, ainsi qu'aux contraires vie-mort. Il renvoie à l'aspect de la menace, à l'idée que dans le *Manor of Sleep* tout n'est que spectre, tout devient écho du passé.

Notons que si le joueur commet trop d'erreurs, il peut utiliser des items de régénération pour contrebalancer les sanctions d'énergie infligées à son personnage-joueur. Si le joueur vient à court de ces items et qu'il commet encore plus d'erreurs, la vitalité va considérablement chuter et il s'ensuivra d'autres sanctions, tel la sanction de vie.

### **1.3.3.2 Sanction de vie - Mort dans le jeu vidéo d'horreur**

Ce qui nous intéresse particulièrement dans l'instauration de la peur et de la terreur dans *Fatal Frame III* s'inscrit sous l'une des caractéristiques propres aux jeux vidéo : le fait que le joueur participe activement à l'expérience : « [...] because death would no longer be something happening to someone else, but instead to you, the player » (Rouse III 2009, p. 15). L'accumulation de sanctions d'énergie a un lien direct avec les choix et les aptitudes du joueur pouvant entraîner la mort du personnage-joueur. Cette implication entraîne le joueur à se sentir responsable de la survie du personnage-joueur. Dans l'optique de mettre en place une jouabilité praticable, les blessures que représente les sanctions d'énergie ne seront pas nécessairement proportionnelles aux attaques. Dans *Fatal Frame III*, Miku se relève sans trop de difficultés après s'être fait écarteler dans les airs par la prêtresse des cordes (*Rope Priestess*) dans le *Himuro Mansion : 1F Rope Palace*. Malgré ce contexte de jouabilité, le jeu finira pas sanctionner un joueur trop fautif en le faisant témoin de la mort de son personnage-joueur tant



et aussi longtemps qu'il ne produira pas une bonne performance. « Any chance of redemption and eventual success would involve you facing down death again and again and somehow, finally, emerging victorious » (Rouse III 2009, p. 15). Ainsi, la peur de la mort deviendrait plus un souci de performance. En ce qui a trait à la mise en scène de la mort des personnages-joueur, elle varie selon l'adversaire triomphant. D'abord, l'environnement lui-même pourrait être la cause de la mort, comme avec un piège ou une portion de plancher qui s'effondre. Nous ne retrouvons pas cette cause de sanction de vie dans notre jeu à l'étude. Des barrières invisibles empêchent plutôt Rei de tomber des escaliers détruits dans *Manor of Sleep : 2F Book Storeroom* (voir Annexe 1, carte A partie 1 – 55). Par contre, lorsque la Tatoueuse atteint Rei Kurosawa, cette dernière se fait soulever par plusieurs bras et le tatouage se répand sur tout son corps. Kei Amakura peut se faire étrangler par Reika Kuze dans les corridors du *Manor of Sleep : 1F Barred Hallway*. Lors de leur dernier souffle, une courte cinématique présente Rei et Miku s'écroulant sur place. Pour sa part, Kei est présenté s'accroupissant un genou au sol. Puis apparaît l'écran de fin de partie (*game over*) sur un fond d'eau bleutée faisant référence à *Abyss of the Horizon*, lieu sacré du rituel où se trouvent les prêtresses endormies. À moins d'avoir un miroir de pierre pour corriger l'erreur fatale du joueur, une sanction de vie entraîne automatiquement la fin de la partie.

### **1.3.3.3 Fin du jeu et retour en arrière**

Le miroir de pierre, qui ne peut être qu'en un seul exemplaire dans l'inventaire, est utilisé automatiquement dans l'éventualité de la mort du personnage-joueur. Il retarde la sanction du retour en arrière dont parle Juul. Dans *Fatal Frame III*, les personnages-joueur n'ont qu'une seule vie et sans miroir de pierre, la mort de Rei, Miku ou Kei signifie que le jeu se termine<sup>9</sup>. Le joueur perd inévitablement toute progression et doit recommencer depuis sa dernière sauvegarde. Outre la perte de temps et l'insatisfaction d'avoir échoué aux tâches demandées par le jeu, Juul explique : « [...] the role of failure is much more than a contrast to

---

9 Certains jeux offrent un rapport différent à la sanction de vie avec l'option de la mort permanente (*permanent death*). La possibilité de la mort fictionnelle permanente d'un personnage-joueur renforce la crainte du joueur qui adaptera en conséquence sa façon de jouer. Il va tenter de trouver la stratégie optimale et bien souvent, s'efforcer d'éviter des actions trop risquées.

winning – failure pushes the player into reconsidering strategy, and failure thereby subjectively *adds content* to the game. The game appears deeper when the player fails; failure makes the game more strategic » (2009, p. 245). Les sanctions d'énergie et les sanctions de vie viennent enrichir l'expérience de la peur. L'anxiété et les craintes du joueur s'amplifient suivant les échecs répétés. À force de se voir imposer un recommencement depuis la dernière sauvegarde, il devra reconsidérer ses stratégies afin de pouvoir progresser. La peur vidéoludique évolue suite aux sanctions sur les actions et choix du joueur. Toutefois, dans *Fatal Frame III*, le souci de performance n'est qu'une partie de l'expérience. Dans un rapport au jeu, la peur de perdre toute progression est certes présente, mais dans un rapport à la fiction, le joueur craint pour la survie de son personnage-joueur. L'expérience de la terreur ne serait pas la même si le joueur ne cherchait qu'à trouver le prochain point de sauvegarde et n'aurait aucune empathie envers son personnage-joueur. Avec la terreur, la peur de la sanction du retour en arrière s'efface pratiquement. Le joueur n'est donc pas seulement confronté à la peur vidéoludique dans un souci de performance, mais aussi à la peur fictionnelle, l'une contribuant à renforcer l'autre. La peur vidéoludique devient non plus uniquement une notion de sauvegarde, mais une notion de survie.

Il existe dans le *survival horror*, ainsi que dans son sous-genre le *survival terror*, une dichotomie entre le plaisir du spectacle de l'horreur, comme la mise en scène de la mort du personnage-joueur, et le plaisir de performance. Les deux peuvent entrer en conflit, mais font tous deux partie de l'expérience. Toutefois, bien qu'il soit presque inévitable de voir mourir Rei en cours de jeu, le désir de performer reste présent. Parfois, bien que contre-productif, le joueur peut délibérément laisser les fantômes assaillir son personnage-joueur et attendre qu'il succombe. Quelques fois, ce sera par frustration dû à l'accumulation d'échecs et des sanctions, ou simplement pour être le témoin de la mise en scène horrifiante de la sanction de vie. Pourtant, le joueur doit réussir à exécuter les tâches exigées par le jeu. Pour ce faire, *Fatal Frame III* offre au joueur une seule arme pour l'aider à survivre aux multiples attaques spectrales : la *camera obscura*.

### 1.3.4 *Camera obscura*

Tout d'abord, la *camera obscura* ressemble à un vieil appareil photographique muni de symboles faisant référence aux sciences occultes. Sa représentation varie d'un jeu de la franchise à l'autre, mais ses utilisations et caractéristiques restent similaires. Tout en ayant les traits d'un appareil commun, la *camera obscura* permet de survivre aux événements du *Himuro Mansion*, *All God's Village*, et au cauchemar du *Manor of Sleep*. Dans cette dernière partie sur les ressources, nous allons nous concentrer sur celle-ci. Nous dresserons un portrait général de cette arme et outil de vision en abordant ses qualités esthétiques, fonctionnalités ainsi que les principales mécaniques de jeu qui y sont rattachées. Nous élaborerons dans les chapitres suivants les rapports entre cet appareil et les autres tactiques de l'épouvante. L'origine fictionnelle de cet item rare relève d'un historique particulier, s'associant à l'idée des légendes urbaines. Le personnage de Kunihiko Asou aurait développé différents dispositifs au cours de ses recherches sur l'occulte et l'autre monde. Les quelques appareils encore fonctionnels se sont ensuite retrouvés dans les mains des protagonistes. Parfois la *camera obscura* est trouvée par hasard dans le *All God's Village* (dans *Fatal Frame II : Crimson Butterfly*) ou laissée en héritage par la défunte mère de Mafuyu et Miku Hinasaki (dans *Fatal Frame I*). En plus de l'appareil photographique mystérieux, *Fatal Frame III* inclut d'autres dispositifs permettant d'avoir contact avec l'autre monde tels que la radio aux pierres spectrales (*spirit stone radio*), reprise de *Fatal Frame II*, et un vieux projecteur dans *Manor of Sleep : 1F Projection Room*.

La franchise *Fatal Frame* a implanté de nouvelles mécaniques de jeu avec la *camera obscura* qui permettent d'avoir accès au monde des morts virtuel. Avec ces mécaniques, l'histoire de *Fatal Frame III* s'inscrit dans un contexte familier s'inspirant d'un contexte traditionnel japonais. Mais les règles sont changées : les spectres deviennent une menace attaquant de partout. Rouse III explique à propos des histoires d'horreur en général : « [They] are typically set in highly recognizable locations that players can identify by 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 » (Rouse III 2009, p. 17). Le joueur comprendra que la réalité de l'univers de *Fatal Frame III* est altérée par les spectres. Ils ne sont pas sensés être là. Le rituel des prêtresses endormies ayant échoué, la *camera obscura* vient permettre au joueur de mettre fin à la malédiction du tatouage et de réconcilier le monde des morts avec celui des vivants. Comme nous l'avons mentionné, lorsque le joueur utilise la *camera obscura*, l'interface bascule en un point de vue à la première personne (voir figure 3). Dans ce nouveau point de vue, il y a en haut au centre le filament qui sert de détecteur de phénomènes spectraux. Lorsque le personnage-joueur fait face à un esprit, le filament va s'illuminer soit en rouge ou en bleu, tout dépendant de la nature de la manifestation spirituelle. Si c'est un spectre malveillant qui attaque, le filament va devenir rouge. Si c'est une autre manifestation, le filament sera bleu. Dans ce même interface, en haut à gauche, nous remarquons la jauge de vitalité du revenant rencontré. Lorsqu'un fantôme est dans la mire, les symboles autour de l'anneau au centre de la visière s'illuminent un à un. Cet anneau indique le chargement de puissance de frappe de la *camera obscura*. Plus il est chargé, plus les dommages sur le spectre seront grands. Comme le note Nitsche : « The camera interfaces in *Fatal Frame I-III* combine multiple traits : operational weapon, familiar every-day device, and occult instrument. The camera works and feels like a household item but functions at the same time as an occult weapon. The camera as a tool for horror in *Fatal Frame* builds on this combination of familiarity and unfamiliarity » (2009, p. 206).

#### **1.3.4.1 Camera obscura et photographie spectrale**

La perte de la vision est une thématique narrative récurrente dans les rituels de la franchise. Dans *Fatal Frame I*, nous retrouvons le rituel de l'aveuglement (*blinding ritual*) qui consiste à apposer un masque muni de crochets au niveau des yeux sur la Vierge aveuglée (*Blind Maiden*). Dans *Fatal Frame II : Crimson Butterfly*, nous pensons aux fantômes des endeuillés (*mourners*) qui sont également devenus aveugles en étant contraint de regarder dans le *Hellish Abyss*. Le thème reste récurrent dans *Fatal Frame III* avec particulièrement les fantômes des Tatoueuses devenues aveugles par ablation oculaire. Nous retrouvons aussi le

thème d'une vision spécifique avec la *camera obscura*. Elle permet d'avoir contact et de rendre visible le monde spirituel. Lors d'une entrevue, Shibata, le réalisateur de la série *Fatal Frame*, a expliqué le choix de prendre un vieil appareil photo pour repousser les spectres à l'intérieur de la franchise :

At first we discussed making it so that you couldn't defeat them, and had to use the torch to repel them and then run away, or that you could use ofuda or a Hamaya<sup>10</sup> to defeat them – we had lots of ideas like that, but we came up with the concept that "controlling the fear until the very last second and defeating it – that's what horror until now has lacked", and thought a camera suited it. There are lots of traditions involving cameras that take pictures of ghosts, and suck in people's souls, so I thought there must be something quite spiritual about them. We also agreed that if we were going to make something new, it had to use a concept no one had used before (Shibata, 21 décembre).

Dans les années 1980, la photographie a pris un essor au Japon. Comme ailleurs dans le monde, un phénomène appelé photographie spectrale (voir Michael Nitsche 2009, p. 204-209) a vu le jour, entre autres, dans plusieurs revues abordant des phénomènes inexplicables. « In spirit photography, the camera apparatus functions like a spiritual medium that somehow detects the presence or aura of an otherwise invisible spirit world. The result is usually an image that merges the real physical world with a spiritual presence » (Nitsche 2009, p. 207). La photographie spectrale fait référence à la capture de phénomènes spirituels par la photographie. Du Mesnildot explique : « Même truquées, ces photos inquiètent car il s'y glisse ce qui n'était pas invité. La joie des acteurs du cliché à se prendre en photo en groupe ou en amoureux est assombrie par les figures mélancoliques qui les accompagnent » (2011, p. 53). L'appareil photographique détient déjà cet historique culturel pouvant le doter de propriétés

---

10 Définissons les termes *ofuda* et *hamaya* : « The word *omamori* comes from the verb *mamoru*, to protect, and refers in origin to a protective amulet designed to ward off dangers and troubles, but they can also be lucky charms that beckon good luck as well. [...] *Fuda* (or *ofuda* : the 'o' is an honorific term) are similar to *omamori* [...] » (Reader 2007, p. 117). « The word *hamaya* means 'evil destroying arrow' and, as its name suggests, it comes in the form of an arrow, usually adorned with sacred symbols and inscriptions. *Hamaya* are, like *omamori* and *fuda*, sacralized and thus are considered to contain the spiritual essence and protective powers of the *kami* » (*idem.*, p. 118).

ésotériques. La *camera obscura* de *Fatal Frame* reprend ce bagage pour en faire une ressource qui va jouer un rôle clé dans l'instauration de la peur dans la franchise. Cependant, il nous faut faire quelques distinctions. Dans *Fatal Frame III*, les personnages-joueur peuvent déjà déceler plusieurs éléments du monde spirituel sans l'aide de la *camera obscura* ou autres dispositifs. Les fantômes sont pour la plupart déjà visibles. Il n'y a donc pas toujours cette idée de révélation par la photographie. Pourtant, la thématique de la hantise et l'existence d'un au-delà restent véhiculées par la pratique photographique.

#### **1.3.4.2 Photographie spectrale et mécaniques de jeu**

Dans « Complete Horror in Fatal Frame », Michael Nitsche relève les diverses références à la photographie spectrale dans les mécaniques proposées avec la *camera obscura* de *Fatal Frame*. D'abord, il explique que l'appareil est utilisée comme moyen d'exploration suite à une révélation par la photographie. « At times, the player has to take a picture of a location or of an object that radiates spiritual energy but does not present any ordinary visible spirit materialization » (2009, p. 207). Avec cette action, la photographie va se métamorphoser et révéler une autre image, faisant partie d'une énigme à résoudre ou apportant un autre indice sur le prochain lieu à découvrir. « This mechanism remediates the idea of the original spirit photography as a chemical/mechanical visualisation of an otherwise invisible ghostly presence » (*idem.*). Notons également que la *camera obscura* est un outil de localisation de phénomènes spirituels grâce au filament. Nous reviendrons sur ces caractéristiques reliées à l'exploration dans le prochain chapitre. Nitsche ajoute que l'image dévoilée sert de preuve du monde spirituel tout en aidant le joueur dans sa progression. « The better and more reliable this proof is, the more "real" the horror of the ghost world can become. [In] the game world of *Fatal Frame* each hint is relevant and valuable for the player's progress through the game. There are no wrong hints or false prophecies in these images, instead they are always "true" and operate like help functions in the game » (*ibid.*, p. 208).

Ensuite, Nitsche poursuit avec la seconde référence à la photographie spectrale qui

relèverait plus d'une chasse aux fantômes. Il existe dans toute la franchise *Fatal Frame* des fantômes errants (*wandering ghosts*), des esprits qui vont se matérialiser sans attaquer le joueur puis disparaître aussitôt. Tout en rappelant que la menace ressentie peut se manifester à tout moment, et de ce fait contribuer à la création de la terreur, le joueur est conduit à expérimenter un autre rapport avec ces brèves manifestations. Il doit se ruer vers l'esprit afin de le photographier rapidement avant qu'il ne disparaisse. Le spectre ne peut aucunement être exorcisé comme lors des combats, mais seulement être capturé sur une photographie servant d'archives. Cette mécanique de jeu fait partie d'un système de points bonus, récompensant le joueur devenu chasseur d'images pendant un court instant. « The successful ghost hunter collects ever more pictures in his virtual photo album, all proof for the existence of the ghost world, and is rewarded for it in the form of ever better camera equipment to deliver yet more evidence » (*ibid.*). Plus le joueur accumule de points, plus il pourra augmenter les capacités de la *camera obscura*. En cours de jeu, de nouveaux équipements et lentilles seront disponibles. Parmi ceux-ci, nous retrouvons les lentilles Pression, Détonation, Zéro, Choc, Ralenti et Transperçement (*Pressure, Blast, Zero, Blow, Slow et Pierce*), puis les équipements Alarme, Évasion, Changement et Traque (*Alarm, Evade, Switch et Track*). Ces nouveaux atouts faciliteront les tactiques de jeu et les combats.

Pour finir, la mécanique principale de la *camera obscura* est le combat par l'exorcisme. En tant que ressource offensive, elle offre divers types de munitions photographiques. Partant du moins efficace au plus fort nous retrouvons les pellicules ; Type-07, Type-14, Type-61, Type-90, Type-Zero. Leurs pouvoirs exorcisant et leur vitesse de chargement diffèrent selon leur type d'efficacité. Le temps entre la prise de deux photographies et les dommages possibles sur l'assaillant varieront en conséquence du type choisi. Le joueur doit sélectionner judicieusement ses munitions. D'une part, utiliser un type-90 sur un fantôme errant qui ne peut être exorcisé ne serait pas une gestion optimale de l'inventaire déjà restreint. D'autre part, comme nous l'avons vu précédemment, un phénomène de rareté des pellicules plus efficaces amplifie l'idée de vulnérabilité et la peur. Par exemple, si le joueur est seulement armé du type-14 plus commun, les combats durent plus longtemps. Le fantôme est plus difficile à anéantir et

la possibilité de commettre une erreur augmente. Lors des combats, les capacités du joueur sont sollicitées de part son adresse et ses réflexes. Il doit attendre au dernier moment pour exorciser le fantôme avec la prise de photographies. Si nous reprenons les propos de Shibata, la *camera obscura* a été conçue dans l'optique de pouvoir gérer la peur jusqu'à la dernière seconde afin que le joueur soit dans l'obligation de faire face à l'horreur fantomatique et de ne contre-attaquer qu'au dernier moment. Plus il attend que la *camera obscura* soit chargée de pouvoirs d'exorcisme tout en ciblant le spectre dans la mire, plus il pourra infliger des dommages. Cependant, cette attente place son personnage-joueur dans une situation plus périlleuse. L'implantation de ce genre de mécaniques de jeu favorise l'instauration de la peur en misant sur un rapport de proximité du danger. Nous reviendrons sur la relation au temps et à l'espace dans le chapitre deux.

Nous avons examiné la peur vidéoludique avec le modèle de Juul et le système de sanctions lors d'erreur de la part du joueur. Nous retrouvons également un système de récompense et de validation des dommages infligés sur les spectres. Lorsque le joueur réussit à photographier un revenant, divers messages vont apparaître afin de lui indiquer le statut de son attaque. Nous retrouvons par exemple : Chance d'Obturateur, Coup Ciblé, Coup Rapproché, Cadrage Fatal et Anéantissement (*Shutter Chance, Core Shot, Close Shot, Fatal Frame* et *Just Kill*). Le statut cadrage fatal renvoie à la meilleure attaque qu'un joueur peut faire, infligeant le plus de dommages, tandis que le statut anéantissement, comme son nom l'indique, renvoie à la notion que le combat est terminé, la menace est anéantie. Les photographies prises durant les combats sont les seuls vestiges qui restent de la présence fantomatique. Dans *Fatal Frame III*, il est intéressant de noter que ces photographies peuvent être conservées dans des albums virtuels. Nitsche souligne que *Fatal Frame* met l'emphase sur la photographie comme étant un moyen de documenter la réalité de l'existence des fantômes. Pourtant, « [p]roving the ghost's existence is directly connected to their exorcism. The camera continuously proves the presence of the ghosts and at the same time fights them through its exorcist powers. Photography is the proof as well as the means to destruction and the player constantly engages in a form of destructive documentation » (*ibid.*, p. 208). La *camera*



*obscura* implique le joueur dans la production des preuves de l'existence du monde spirituel de *Fatal Frame III*. Nitsche explique que ces preuves sont toujours vraies puisqu'elles aident le joueur dans la progression du jeu. De plus, la *camera obscura* relie et connecte le joueur non seulement avec le monde des morts virtuel, mais avec tout l'univers du jeu. Elle permet de scruter l'environnement du *Manor of Sleep* avec une autre vision.

## Chapitre II : Hantise des espaces et perceptions

Nous avons vu dans le chapitre précédent comment les tactiques de l'épouvante reliées aux ressources pouvaient influencer l'expérience de la peur chez le joueur. Pour sa part, la *camera obscura* est non seulement une ressource offensive, mais aussi un moyen de présenter l'univers de *Fatal Frame III* et de relier le joueur à cet espace. Pour bien comprendre l'influences des tactiques rattachées à l'environnement, nous devons d'abord décomposer les différentes étapes du rituel des prêtresses endormies. Comme nous le verrons, la narration entourant le rituel impose sa marque sur l'espace navigable et participe à la création de la peur. Ensuite, l'exploration de cet espace se fait non seulement par le déplacement du personnage-joueur, mais aussi par les différents régimes de vision. Afin de susciter la peur, quels sont les effets des points de vue à la troisième personne, majoritairement prédéterminés, et celui à la première personne, mobile, offert par la *camera obscura*? Les tactiques de l'épouvante agissant sur le point de vue façonnent la vision du joueur et contribue aussi à l'expérience de la peur.

### II Tactiques de l'épouvante : Environnement et hantise des espaces

Devant son miroir dans la *Kurosawa House : 1F Bathroom*, Rei aperçoit une ombre passer derrière elle. C'est alors que le joueur la fait pivoter pour tenter de photographier cette ombre. Mais voilà que cette présence indésirable reste invisible en dehors du miroir. Il y a dans *Fatal Frame III* une sorte de brouillage, de contamination des espaces ; le fantôme envahit l'espace du rêve, l'espace réel du jeu ainsi que celui du joueur. Cette contamination reflète l'idée de hantise et participe à la création d'un sentiment de peur. Michael Nitsche a développé certaines théories sur l'espace du jeu vidéo dans *Video Game Spaces* (2008). L'auteur distingue principalement cinq espaces : l'espace de la programmation (rule-based), l'espace de présentation (mediated), celui fictionnel (fictional), l'espace de jeu (play) et finalement l'espace social. Ce sont des espaces généraux qui peuvent être subdivisés. L'auteur

explique que l'espace de la programmation est défini par les règles de la programmation du jeu. Cela comprend, par exemple, le design de l'architecture et les sons. L'espace de présentation est celui de transmission du jeu. Comment l'image est-elle présentée au joueur et quelles en sont les utilisations faites par ce dernier ou même par les cinématiques? L'espace fictionnel est celui qui réside dans l'imaginaire du joueur, et qui est construit par sa compréhension des images présentées. L'espace de jeu est l'espace qui inclut le joueur et la console. Finalement, l'espace social est défini par les interactions avec les autres joueurs. *Fatal Frame III* est un jeu à un seul joueur, donc selon Nitsche, il ne pourrait y avoir d'espace social. Bien que l'expérience soit différente, un spectateur observant la progression du joueur peut développer un espace fictionnel et avoir peur. Toutefois, il ne pourra expérimenter que des émotions fictionnelles et artistiques. Il n'aura pas accès à la peur vidéoludique comme le joueur.

Ce qui nous intéresse particulièrement dans le cas de *Fatal Frame III*, ce sont d'une part les espaces de la programmation et de présentation, l'univers virtuel qui est construit et présenté au joueur. D'autre part, l'espace fictionnel, car c'est dans l'esprit du joueur que se vit l'émotion et que ce dernier interprète ou appréhende la suite des choses. D'abord, qui est dans l'espace du jeu? Comme nous l'avons vu, le joueur incarne majoritairement Rei Kurosawa, mais aussi Miku Hinasaki et Kei Amakura. En dehors des protagonistes, nous retrouvons bien sûr les esprits qui se manifestent de différentes façons. Altérité menaçante, le fantôme est une entité qui nous fait peur de par ce qu'elle incarne : la mort. Où se trouve le spectre dans l'espace? Où se cache-t-il? C'est au joueur de déterminer sa position avant l'attaque. La nature des ennemis ne facilite en rien la tâche, puisqu'ils n'ont aucune limite physique dans l'espace. Leur localisation en est donc plus ardue. Notons que leurs manifestations se rattachent souvent aux déplacements du personnage-joueur. Dans le *Manor of Sleep : 1F Garden Corridor*, nous retrouvons le surgissement d'un fantôme hostile suite au franchissement d'une frontière géospatiale. Lorsque le joueur s'approche de la grande porte scellée menant à la *Shrine : 1F Shrine Courtyard*, nous assistons à l'apparition du fantôme de l'Homme au visage caché

(*Hidden face man*, voir figure 3), armé d'un couteau de boucher, derrière Rei, menaçant ainsi la survie du personnage-joueur tout en bloquant la sortie du corridor.

Qu'ils soient visibles ou non, les fantômes peuvent attaquer à tout moment les personnages-joueur. Leur présence, réelle ou fabulée, n'en reste pas moins terrifiante pour le joueur. Leurs localisation est d'autant plus difficile, car leurs mouvements ne sont pas fluides et certains d'entre eux peuvent changer subitement de direction. Le jeu met cependant en place certains outils pour aider le joueur à situer ses adversaires. Nous avons vu avec les ressources de la *camera obscura* que le filament retrouvé dans l'interface s'allume de rouge ou de bleu lorsque le personnage-joueur fait face à un point d'intérêt. D'une part, le rouge signifie l'hostilité du fantôme et d'autre part, le bleu signifie une certaine passivité ou simplement un point dans l'espace contenant une force à charge spirituelle pouvant révéler un indice. Le filament aide en ce sens l'exploration. Aussi, certains équipements et lentilles peuvent améliorer la *camera obscura* pour faciliter la localisation des ennemis. L'équipement traque (*Equipment "Track"*) permet de faire automatiquement face au fantôme hostile le plus près. Pour obtenir la mention cadrage fatal (*fatal frame*)<sup>11</sup>, il faut gérer l'attente et la proximité du danger. Pour obtenir ce statut, une fois l'ennemi localisé, le joueur est amené à le laisser s'approcher jusqu'au point critique de l'attaque spectrale, augmentant ainsi les risques d'une sanction d'énergie.

Les sons et les voix peuvent parfois aussi aider à localiser un fantôme. Certains adversaires émettent des sons très gutturaux, notamment dans le cas de la Tatoueuse. Les sons jouent un rôle primordial dans la construction de l'environnement et de son ambiance effrayante. Ils sont spatialisés dans l'univers virtuel, pouvant se rattacher à des éléments dans l'espace ou rester sans cause apparente. Ne pas pouvoir associer un son à sa source entraîne un sentiment d'étrangeté chez le joueur. La provenance d'un son, sa localisation dans l'espace est habituellement une validation de sa présence. Par exemple, une sonnerie de téléphone dans le *Manor of Sleep : 1F Blind Room* trouve sa source réelle non pas dans le cauchemar associé au

---

<sup>11</sup> La mention « cadrage fatal » est une forme de récompense qui informe le joueur du succès de la prise de photographie.

*Manor of Sleep*, mais dans la réalité de la *Kurosawa House*. Par le son, nous retrouvons la contamination des espaces du rêve et de la réalité à l'intérieur du jeu. Ces espaces se retrouvent dans l'espace de présentation de Nitsche. La construction de l'ambiance effrayante de *Fatal Frame III* se fait non seulement par la structure spatiale comme nous allons le voir, mais également par le son qui vient lui-même y porter sa marque. Ekman et Lankoski expliquent à propos de l'environnement de *Fatal Frame I* :

In terms of general mood, the [game] further create anxiety by playing noisy and unpredictable environment ambient sounds. [The game] feature an abundance of event sounds with no evident cause, sounds not plausibly attributed to an inanimate environment – scraping, chiming, rustling, and shuffling. Signaling that the game world is alive also gives it the potential to be (intentionally) malicious (2009, p. 193).

Les auteurs expliquent comment cet environnement semble vivant, doté d'une volonté qui lui est propre et réagit aux actions du joueur. « For exemple, after the player has passed through, the doors in *Fatal Frame* close as if by an inner will. Also, some sounds that otherwise would have a clear source seem to be unlocalized, and come from everywhere, or change position randomly, which creates a feeling of omnipotent power at work in the mansion » (*idem.*). Nous retrouvons un travail sonore similaire tout au long de la franchise. D'une part, les sons créent un environnement angoissant et favorisent l'exploration. Nous expliquerons plus loin le phénomène d'exploration guidé par le son ainsi que l'association de thèmes sonores aux ennemis et à certains lieux. D'autre part, la dimension sonore lie d'une certaine manière l'espace de jeu et celui de présentation. Les sons viennent contaminer le lieu où se trouve le joueur. Sur le plan visuel, la contamination et la liaison des espaces se fait sentir lorsque le joueur met le jeu en pause, car il apparaît après un certain temps un écran de veille. Nous assistons alors à une surimpression de visages de fantômes qui surgissent puis disparaissent rapidement. L'écran, l'espace de présentation, devient hanté malgré que le jeu soit en pause. Cela accentue l'impression de hantise au-delà de l'espace de présentation. L'interface se transforme en un outil afin d'attirer l'attention du joueur vers l'espace du jeu. De plus, pour des

conditions optimales, le joueur doit plonger son environnement, l'espace de jeu, dans le noir, ayant pour effet de brouiller les limites entre l'espace où il se trouve et l'espace du jeu qui lui est présenté. Dans un tel environnement, il va plus facilement faire abstraction de son propre milieu et se projeter dans l'univers qui lui est transmis. Mais comment l'espace de *Fatal Frame III* est-il construit et présenté au joueur?

## 2.1 Construction de l'espace

Tout d'abord, *Fatal Frame III* étant un jeu japonais, il est dès lors difficile de ne pas s'attarder un peu à la culture nipponne et ses rapports avec l'espace et l'architecture. La construction des lieux est fortement inspirée de l'architecture retrouvée dans les temples shintoïstes au Japon. Nous ne pouvons donc analyser l'espace construit dans *Fatal Frame III* sans se référer à la religion shintoïste. Premièrement, définissons ce qu'est un sanctuaire *shintô* et un *kami*. S'inspirant des propos de Motoori Norinaga, Ian Reader – chercheur et professeur des religions du Japon – définit le *kami* comme pouvant être non seulement une divinité japonaise provenant de leur mythologie, mais tout ce qui « [...] appears impressive, inspires a sense of awe or exhibits a life-force [...] In other words, anything in the phenomenal world may be a *kami*, and manifest the nature and spirit of, or be the abode of, a *kami* » (2007, p. 43). Plus loin, Reader explique qu'une *shrine*, ou lieu saint, n'a pas à être un bâtiment.

Since Shinto views the presence of *kami* as inherent in the natural world, any place is potentially the abode of a *kami* and is thus potentially the location of a shrine. [...] What is common to shrines is the notion that they are sacred places where *kami* reside and which are empowered by the *kami*. They are places where the *kami* may be worshipped and where interactions between the realities of humans and of the *kami* may occur (*idem.*, p. 82-83).

Dans le cas de *Fatal Frame III*, le sanctuaire se trouve au pied d'une montagne. « In this region's tradition, there is said to be a cave in the mountain connecting to the land of the gods. The dead who became Kushimi stand between the village and the mountain. They take upon

the village's evil and head to the land of the gods » (tiré du texte "*Skewered Dolls*" – *Fatal Frame III*). Plusieurs signes ou symboles indiquant le caractère sacré des lieux sont retrouvés dans le jeu. Ono, expert dans le domaine de la religion shintoïste, explique : « It is the presence of the symbol that makes a building a sanctuary. If the symbol is removed, the religious meaning of the area ceases to exist » (2004, p. 21). Par exemple, il y a les portes *torii* qui divisent l'espace sacré de l'espace profane. Reader définit une *torii* comme étant une « shinto gateway through which one passes to enter the shrine : usually two slanting pillars with two crosspieces, made of wood and painted vermilion [...] » (2007, p. 140). Cette division de l'espace est un seuil facilement franchissable, mais qui implique un changement d'attitude par rapport à l'espace. Ces seuils délimitent le lieu sacré des espaces communs. Il existe plusieurs exemples de ces portes dans la franchise. Dans *Fatal Frame III*, nous remarquons une *torii* dans la *Shrine : 1F Shrine Courtyard*. Une autre marque authentifiant un lieu sacré ou la présence d'un *kami*, ce sont les *shimenawa* : cordes sacrées souvent agrémentées de bandes de papier. Les *shimenawa* peuvent être attachées aux portes *torii*, à des pierres ou des arbres afin de signifier leur caractère sacré. C'est le cas particulièrement du *sakaki*, arbre sacré prenant place au centre du *Manor of Sleep : 1F Spirit Tree Garden*.

Le sanctuaire *Kuze*, qui rappelons-le est exploré en tant que *Manor of Sleep* dans les cauchemars de Rei, est composé de plusieurs unités reliées ensemble, formant un immense manoir labyrinthique. Katô Shûichi élabore sur la « primauté des plans horizontaux » dans l'architecture japonaise. « En général, l'espace dans la culture japonaise a une tendance forte à se déployer sur l'axe horizontal<sup>12</sup> plutôt que sur la verticalité » (2009, p. 184). Nous distinguons cette tendance dans *Fatal Frame III*. Les lieux ne sont pas construits en hauteur, ils forment une sorte de grande mosaïque de salles et de corridors. Le *Manor of Sleep* est constitué de seulement trois étages. La majeure partie des lieux accessibles<sup>13</sup> se situent au rez-de-chaussée, remplissant ainsi la surface du sol, ou plutôt celle de la carte. La carte n'est

12 Katô Shûichi explique que cette tendance à l'horizontalité dans l'espace se retrouve également dans le théâtre kabuki. Mouvements d'acteurs et mise en scène semblent être conceptualisés selon cette primauté de l'axe horizontal.

13 Bien que la jouabilité impose habituellement une conception restrictive de l'espace accessible par le joueur, *Fatal Frame III* met en place une grande discordance entre l'importance accordée au rez-de-chaussée comparativement aux autres étages. Très peu de lieux sont explorables en dehors du dit rez-de-chaussée.

jamais visible dans son entièreté. Les limites de l'espace représenté dépassent le cadre de la carte. Lors de la consultation de cette dernière, la fragmentation de l'espace visible entraîne le joueur à ressentir l'immensité et le côté labyrinthe des lieux. De plus, l'effet de l'horizontalité peut être ressentie par le joueur lorsqu'il doit déplacer la carte afin de divulguer les lieux qui sont hors du cadrage imposé par l'interface du jeu. Notons que la carte vient inverser l'axe horizontal et vertical. Ainsi, cette dernière révèle la construction horizontale des lieux, mais elle est placée à la verticale pour les besoins de présentation (voir Annexe 1 et 2).

Un autre concept dans l'architecture nippone, également retrouvé dans le cas des sanctuaires *shintô* et récupéré dans *Fatal Frame III*, est l'asymétrie. Shûichi explique :

L'architecture du sanctuaire *shintô* s'est constituée en subissant l'influence de celle du temple bouddhique. Toutefois, c'est une forme de "japonisation", et non l'imitation rigoureuse du temple bouddhique. On ne retrouve pas au sanctuaire *shintô*, dans la disposition des bâtiments à l'intérieur de l'enceinte, la rigoureuse symétrie droite-gauche du type de celle du temple bouddhique. La "japonisation" procède toujours par le rejet de la symétrie (2009, p. 202-203).

La carte de *Fatal Frame III* nous révèle une disposition asymétrique des salles et corridors du *Manor of Sleep*. Rien n'est vraiment uniforme. Nous retrouvons entre autres des salles rituelles tantôt de forme octogonale (*Manor of Sleep : 1F Tattoo Altar*), hexagonale (*All God's Village : 1F Rope Shrine*) ou pentagonale (*Himuro Mansion : 1F Rope Palace*). Un autre exemple d'asymétrie des lieux peut être retrouvé dans le cas des *Manor of Sleep : Doll Altar*. Les noms de ces salles comprennent chacun un point cardinal (Nord, Sud, Est, Ouest) qui leur sont propre. Si nous prenons les *Doll Altar East* et *West* (voir Annexe 2, carte A partie 2 – 14 et 62), elles ne sont pas alignées en opposition symétrique comme leur nom semblerait l'indiquer sur une rose des vents. Cette conception asymétrique entre dans la construction d'un espace labyrinthe et favorise la création d'un sentiment de confusion et de peur chez le joueur. Cette dernière relève ici de la crainte d'être perdu dans l'espace, de ne plus être en



mesure de se repérer. Cela entraîne inévitablement la complexification des déplacements dans l'espace.

En dehors du rapport à l'architecture comprenant cette idée d'horizontalité et d'asymétrie, qu'en est-il du rapport au sous-terrain? Notons ici que dans les trois premiers volets de la série *Fatal Frame*, les combats finaux se déroulent tous sous-terre. Dans *Fatal Frame III*, lorsque le joueur se rapproche du combat final dans le *Manor of Sleep*, il doit descendre de longues marches en serpentifère dans *BI Abyss*. Un peu plus loin, le joueur doit traverser le *Last Passage* qui est entouré d'eau pour atteindre finalement l'*Abyss of the Horizon* et y affronter Reika Kuze. Contrairement aux autres endroits sur la carte, il n'est aucunement indiqué le niveau ou l'étage où se trouvent ces lieux souterrains. Le combat final se tient dans l'*Abyss of the Horizon*, devant la *Chamber of Thorns*. Les prêtresses endormies reposent dans cette chambre. À ces endroits, la position du personnage-joueur dans l'espace par rapport à l'axe vertical n'est identifiable par aucun moyen. Le joueur ne peut qu'estimer la distance où Rei se trouve par rapport à la surface. De par le récit, il sait également que les lieux explorés sont ceux de la fin du rituel, espace hautement sacré réservé qu'à une certaine élite féminine. Le concept de « fond » (*oku*) élaboré par Shûichi nous permet de mieux comprendre pourquoi certains lieux dans *Fatal Frame III* sont tenus secret et tendent à s'enfoncer dans le sol. L'auteur cite le *Dictionnaire Iwanami de la langue ancienne*, qui définit le mot *oku* comme suit : « [...] spatialement, le sens originel désigne le lieu rentré profondément depuis l'entrée, le lieu que l'on ne montre pas aux gens et dont on prend soin » (2009, p. 179). Cette définition explique bien le rapport aux lieux du rituel des prêtresses endormies qui sont maintenus dans un espace secret, éloigné du reste du *Manor of Sleep*. Par exemple, dans la *Shrine : IF Engraving Shrine* (voir Annexe 1, carte A partie 1 – 46), il faut avoir le miroir de la perte (*mirror of lost*) afin d'ouvrir le passage secret et progresser vers la *Shrine : BI Last Passage*. Ce *BI Last Passage* n'est pas le même que celui sans niveau indiqué, menant à l'*Abyss of the Horizon*. Le doublage des noms des lieux augmente la confusion et devient un élément important dans la construction d'un espace labyrinthique. Shûichi fait un lien intéressant entre les sanctuaires *shintô*, la notion de *oku* et l'espace sacré tenu secret :

[...] il est un endroit secret que l'on ne montre à personne, où nul ne pénètre en dehors des femmes (*tsukasa, noro*) participant à la cérémonie, et où les esprits divins résident. [...] "Rentrer profondément" implique un déplacement, et "oku" désigne souvent la direction d'un mouvement, plutôt qu'un point fixe. Il y a ce mouvement vers le "oku" qui se teinte de sacré. L'architecture des sanctuaires *shintô* [...] est également structuré selon un axe dirigé vers un fond : du *sandô* [*l'allée d'accès au sanctuaire. NDT*], en passant par le *haiden* [*la salle de vénération. NDT*] pour le tout venant, le *naiden* [*la salle où se trouvent les objets de culte. NDT*] uniquement autorisé aux prêtres shintoïstes, jusqu'au *kami-no-za* [*la place réservée aux esprits divins. NDT*], où personne n'entre. Plus on avance selon cet axe, plus l'espace devient secret et sacré. Cette organisation spatiale permet d'approcher le *oku* (*ibid.*, p. 179-180).

Les lieux associés à la finalité du rituel de *Fatal Frame III* sont strictement réservés aux femmes et sont situés dans les profondeurs de la montagne. Plus le joueur progresse, plus il apprend à quel point ces espaces sont sacrés et gardés secret de la plupart des gens qui étaient affectés au sanctuaire *Kuze*. Élaborons davantage le concept de *oku* de Shûichi. Il explique le rapport du *oku* avec le caractère secret de certains lieux dans la culture japonaise. « Est secret le fond. Pourquoi? Le caractère secret résulte de la clôture de cet espace, elle-même nourrie d'une mentalité collective marquée par la fermeture. [...] Dans le *oku*, au moins jusqu'à la guerre du Pacifique, logeait la grande famille traditionnelle patriarcale qui intègre, engloutit l'individu singulier et exerce une pression sur tous ses membres » (*ibid.*, p. 180). Les prêtresses endormies avaient un devoir envers la communauté du sanctuaire *Kuze* dans le rituel fictionnel du jeu. Elles devaient se sacrifier pour maintenir l'ordre entre le monde des morts et des vivants. À travers les étapes du rituel, l'organisation de l'espace en rapport avec le *oku* se retrouve dans la conception même des lieux de *Fatal Frame III*. Plus le joueur avance dans le trajet du rituel, plus il s'enfonce dans le *Manor of Sleep*, se rapprochant du *oku*. Rappelons que la finalité du rituel se trouve dans la *Chamber of Thorns*, lieu extrêmement sacré où nul homme ne pouvait entrer. Au fil du récit, le joueur apprend que c'est parce qu'un

homme (Kaname Ototsuki) est entré dans cette chambre que le rituel a échoué, entraînant de ce fait *The Unleashing*.

### **2.1.1 Mise en récit et fictionnalisation des lieux**

Nous avons relevé différentes notions majeures dans le rapport à l'architecture au Japon tels que la primauté de l'horizontalité, l'asymétrie et le concept du *oku* expliqués par Shûichi. Ces concepts ont influencés à leur tour la conception de l'espace dans *Fatal Frame III*. Voyons maintenant comment la mise en récit ou la fictionnalisation des lieux de ce jeu entraîne une conception spécifique de l'espace. Tout d'abord, il faut faire des distinctions entre les espaces virtuels dans lesquels le joueur peut naviguer. La majorité du jeu se déroule entre la *Kurosawa House* et le *Manor of Sleep*. Comme nous l'avons mentionné précédemment, le *Manor of Sleep* est un lieu scellé à l'intérieur d'un rêve reflétant le passé de l'espace du sanctuaire *Kuze*. À travers le cauchemar, le manoir devient l'espace vivant du sanctuaire maintenant disparu, en ruines. Il existe aussi deux autres endroits présentés durant des cinématiques. Le joueur n'a aucun pouvoir d'action dans ces espaces. D'abord, au tout début du jeu, Rei fait une investigation photo pour son travail dans un manoir abandonné, dans les ruines du sanctuaire *Kuze*, et elle y aperçoit son fiancé décédé. Ensuite, il y a l'hôpital où Rei tente de rencontrer Yoshino Takigawa, femme victime de la malédiction du tatouage, qu'elle rencontre dans ses rêves du *Manor of Sleep*. Ce qui nous intéresse le plus ici, ce sont les lieux où le joueur peut naviguer. Nous nous concentrerons cependant plus sur le *Manor of Sleep* que sur la *Kurosawa House*.

La notion de sacré domine l'espace du *Manor of Sleep*. Les endroits identifiés par « *shrine* » font partie intégrante de ce dernier. Le manoir est en quelque sorte l'extension du sanctuaire originel. Relié au *Manor of Sleep*, nous retrouvons aussi les salles rituelles trouvant leurs origines dans les deux premiers volets de la franchise. Le *Himuro Mansion : 1F Rope Palace* ainsi que le *All God's Village : 1F Rope Shrine* sont des lieux rituels clés propres à ces

jeux<sup>14</sup>. Dans *Fatal Frame III*, le joueur est amené à découvrir chacune des phases du rituel des prêtresses endormies par l'exploration. L'espace a d'ailleurs été restructuré en réponse aux événements concernant l'échec de ce rituel. Voyons à présent l'histoire entourant ce dernier ainsi que la construction de l'espace sacré le concernant.

[In] the Mutsu region, where they have an ancient legend about a sea called the "Sea of Endless Night" that exists in the mountains. There they have many legends related to dreams. For example, dreams are called "the Rift" and traverse "the border between the Other World and the real world." If you continue to have nightmares, the deceased apparently return from the underworld. The shrine exists in order to prevent the nightmares. There resides a priestess who sleeps in the Rift and will take on the nightmare (tiré du texte "*The Other World*" – *Fatal Frame III*)<sup>15</sup>.

Le sanctuaire *Kuze* était un lieu sacré permettant d'accomplir le rituel des prêtresses endormies afin de préserver le monde des vivants des tourments et des cauchemars liés aux morts. Son emplacement est connecté à l'autre monde par une caverne menant à une rivière (*Sea of Endless Night*). Le *Rift*, c'est le rêve, ou plutôt le cauchemar vécu par les prêtresses endormies. Il est à mi-chemin entre le monde des morts et celui des vivants, servant de seuil ou de limite perméable entre les deux mondes. Les prêtresses endormies, qui sont uniquement des femmes, ont une immense part de responsabilités dans le rituel : elles doivent transporter dans l'autre monde les souffrances qu'ont les vivants pour la perte de leurs êtres chers. L'étape fondamentale du rituel est sans aucun doute le *Piercing of the Soul*.

If the feelings of loss for those who crossed to the other side begin to spill into dreams, they shall bring great trouble into this world. Those feelings of loss must be etched into the priestess as tattoos in the Piercing of the Soul. The tattooed priestess who has been engraved with the pain shall then bear that pain into her sleep and calm

---

14 Nous développerons plus loin sur l'effet de hantise avec cette reprise d'espaces.

15 Le texte "*The Other World*" est trouvé à la *Hour XII* (vers la fin du jeu), dans une bibliothèque dans la chambre de Yuu Asou.

the troubles of this world (tiré du texte "*Piercing the Soul Tome*" – *Fatal Frame III*).

Nous explorons alors des lieux bâtis pour effectuer certaines étapes du rituel. La *Shrine : IF Engraving Shrine* est aménagée pour le *Piercing of the Soul*, là où la prêtresse endormie se fait tatouer la souffrance qu'on les vivants pour les morts. Le joueur remarque un autel de grandes dimensions pour que la prêtresse endormie puisse s'y allonger et recevoir le tatouage. Elle poursuivra le rituel en empruntant le passage secret menant à la *Chamber of Thorns*, là où elle dormira pour l'éternité. Toutefois, il se peut que le rituel échoue. Le joueur obtient des informations à ce sujet par *The Unleashing Tome* qui précise les conséquences de l'échec du rituel. Nous pouvons lire dans ce même texte les impacts sur la prêtresse endormie qui provoque *The Unleashing* :

If tattoos should enter her eyes, the empty eyes will become mirrors, and all her pain shall be unleashed. If the commandments break, and the priestess awakes, the gates will open, and the Rift shall spill forth from the Chamber of Thorns. The Rift which spills forth will pass through dreams into the world, and love shall be consumed by torment (tiré du texte "*The Unleashing Tome*" – *Fatal Frame III*).

Le rituel influence la conception de l'espace, mais l'échec à conserver les tourments à l'intérieur du *Rift* entraîne un remaniement des lieux et la construction de parties additionnelles au bâtiment existant. Dans le chapitre précédent, nous avons mentionné que le rituel a échoué suite au réveil de la prêtresse endormie Reika Kuze par son amoureux Kaname Ototsuki qui s'était infiltré dans la *Chamber of Thorns*. À son réveil, Reika devient témoin de l'exécution de Kaname sous l'ordre de la patronne de la famille Kuze (*Kuze Family Head*), puisque aucun homme n'était admis en ces lieux hautement sacrés. En tant que prêtresse endormie, ce meurtre de sang froid procure à Reika une blessure si profonde qu'elle ne peut la contrôler. Cet événement aura pour conséquence *The Unleashing*. Les partisans du sanctuaire *Kuze* avaient pourtant déjà mis en place une structure pour empêcher le *Rift* de se répandre dans le monde

des vivants. Pour ce faire, ils avaient construit la *Shrine of the Rift* (ou *Shrine of Sleep*) et bâti des piliers sacrificiels (*sacrificial pillars*). Dans différents rituels *shintô*, les branches d'arbres sacrés (*sakaki*) sont utilisées en symbole de purification. Nous avons déjà noté qu'au centre du *Manor of Sleep : 1F Garden Corridor*, il y a un *sakaki* entouré de *shimenawa*. Ce dernier sert de pilier central afin de sceller la *Shrine of the Rift*. Toutes ces précautions ont été prises afin d'empêcher la contamination du monde des vivants par celui des morts. Voyant que cela ne suffisait pas à contenir le *Rift* suite à *The Unleashing*, il y a eu par la suite la construction de plusieurs autres salles ainsi que des sacrifices humains. Certains de ces sacrifices vont être fait à l'intérieur même des murs de ces nouvelles structures. C'est le cas notamment dans le *Manor of Sleep : 1F Stained Corridor* (voir Annexe 2, carte A partie 2 – 6 et 8). Des taches noires de forme humaine se retrouvent sur les différents côtés de ce corridor et le joueur doit prendre en photographie une main dépassant de l'un des murs. Cette mise en récit des lieux suscite des émotions chez le joueur telles le dégoût et la peur. L'environnement est ainsi teinté de mort et la structure du bâtiment dénote le manque de contrôle face à l'autre monde. Les corps décomposés font partie intégrante de la structure du *Manor of Sleep*. Dans l'un des textes du *Moriya Tome*, le joueur en apprend davantage sur la construction de la *Shrine of Sleep* :

The "Rift Shrine" makes the priestess wander for eternity, and stakes must be used to impale her limbs while praying for her peaceful rest. When the priestess is restless, it is necessary to build on to "The Shrine of Sleep" and pray for her to slumber. The Shrine of Sleep is sealed within a dream to prevent the priestess from escaping and the spread of the Rift (tiré de "*Moriya Tome 4*" – *Fatal Frame III*).

Nous remarquons que la *Shrine of Sleep* est un autre espace, caché et scellé à l'intérieur d'un rêve. C'est la création d'un espace différent, relevant non pas du sanctuaire *Kuze* mais de la réalité du *Manor of Sleep*. L'espace est donc une construction par ajout afin de contenir le *Rift*. Après plusieurs tentatives de constructions physiques échouant, c'est par le rêve que les partisans du sanctuaire *Kuze* vont tenter d'empêcher le *Rift* de se répandre.

Cette division du monde des morts et celui des vivants est un thème très répandu. Au Japon, celui-ci est souvent basée sur le mythe de deux *kami*, Izanagi et Izanami, confrontés à la mort :

Death, especially premature death, [...] as it is viewed in Shinto, is a disruptive event that unsettles the natural order and can lead to chaos and strife. This is emphasized when Izanagi, displaying how *kami* have emotions akin to those of humans, grieves over his wife's death and, wishing not to be separated from her, follows her to the underworld. [...] Izanami attempts to drag her erstwhile husband to her realms, which are now the realms of death. [...] Izanagi faced with this apparition, flees back to the land of the living, but is pursued by his wife. To prevent her from entering again the world of the living, he rolls a rock across the entry to the underworld, thereby drawing a line between the worlds of the living and dead (Reader 2007, p. 54).

Tout comme Izanagi, les protagonistes de *Fatal Frame III* tentent de rejoindre l'être aimé dans l'autre monde. Le rituel du jeu est relié à cette idée que le monde des morts doit pourtant rester séparé de celui des vivants. Si ce n'est pas le cas, lequel sombrera dans le chaos et les tourments. Le *Manor of Sleep* étant un lieu où l'on peut rencontrer les morts par les rêves, vient ouvrir l'accès à l'autre monde. Le joueur est conduit à explorer cet accès et à côtoyer les esprits tant dans l'espace du rêve que dans celui de la réalité du jeu. La suite du mythe d'Izanagi est révélateur en ce qui a trait à la structure de la *Rift Shrine*, là où se trouve la *Chamber of Thorns*. De retour dans le monde des vivants, Izanagi procéda à un rituel de purification afin d'enlever les impuretés de la mort. Dans les temples shintoïstes, nous retrouvons une *temizuya* qui est une fontaine d'eau pour se purifier avant de progresser plus loin dans le temple. Traverser un point d'eau sacrée est également un moyen de se purifier. Dans le jeu, le *Last Passage* menant à la *Chamber of Thorns* est entouré d'eau et participe de ce fait à l'acte de purification des prêtresses endormies avant leur repos éternel.

Les événements ayant entraîné l'expansion du sanctuaire *Kuze* sont mis en place afin de

susciter les émotions de peur et d'horreur chez le joueur. Au-delà du rituel dans l'espace réel du sanctuaire *Kuze*, devenu un espace scellé à l'intérieur d'un rêve, qu'en est-il de la structure de l'espace à l'intérieur de ce dit rêve? À chaque nuit, Rei est transportée à l'intérieur du *Manor of Sleep*. Ce dernier est construit et surtout exploré selon la conception d'un rêve, ou plutôt d'un cauchemar. En plus des ennemis envahissant l'espace de toute part, les lieux sont construits et présentés dans la logique du discontinu, du désordonné et du labyrinthe.

Dans la conception du labyrinthe, nous retrouvons une multitude de grandes salles et petites pièces, de corridors et de placards. Le tout s'imbrique l'un dans l'autre, mais toujours en visant la limitation des déplacements et la confusion chez le joueur. Bien que le *Manor of Sleep* soit immense, il reste divisé, segmenté par plusieurs éléments. La structure labyrinthique entraîne le joueur à se sentir confus dans l'espace et complexifie ses déplacements. Tel que nous l'avons mentionné, il doit faire face à plusieurs portes barrées, scellées ou retenues fermées par une force surnaturelle. Il doit souvent revenir sur ses pas afin de trouver ce qui lui manque pour poursuivre. Les murs délimitent la pièce où le personnage-joueur se situe et peut circuler. D'un autre côté, n'ayant aucune limite physique, les ennemis rendent la tâche du joueur plus ardue. Certains jeux vidéo mettent en place des murs invisibles pour diriger le joueur. Dans *Fatal Frame III*, ce type de mur ne semble pas être utilisé à l'exception peut-être d'un moment dans la *Shrine : 1F Shrine Courtyard* (voir Annexe 1, carte A partie 1 – 45) où le joueur ne pourra pas explorer immédiatement les côtés de ce lieu. Par la suite, il lui sera possible de le faire. Dans plusieurs pièces, nous remarquons des restrictions par une séparation des intérieurs. Par exemple, nous retrouvons des *byōbu* qui « [...] sont des paravents japonais faits de plusieurs feuilles articulées et décorées avec des peintures et de la calligraphie. Ils sont utilisés notamment pour séparer les intérieurs et clore les espaces privés »<sup>16</sup>. En plus de ces paravents, toujours dans l'idée de complexifier les déplacements du joueur, il peut aussi y avoir des objets encombrant le sol. Les immenses statues de bois se retrouvant au sol du *Manor of Sleep : 1F Wooden Figure Room* servent à empêcher le joueur de se déplacer facilement. Nous avons expliqué précédemment en abordant la carte, comment l'inscription

---

16 Définition de *byōbu* . Wikipedia. < <http://fr.wikipedia.org/wiki/By%C5%8Dbu> >.



des lieux, avec des noms similaires ou sans niveau, contribuait à la confusion de l'espace. Cela participe également à créer un espace labyrinthique. De plus, la reprise de certains lieux des deux premiers jeux de la franchise vient changer la perception que le joueur peut avoir de l'espace. S'il connaît la suite logique de leur embranchement, il sera d'autant plus confus dans ce cadre de présentation différent. Ces lieux, retranscrits dans ce nouveau contexte architectural, sont modifiés de par leur appellation, et parfois même auront pivoté sur eux-même, modifiant leur sens de construction originel. Dans le *Himuro Mansion : 1F Foyer* (voir Annexe 1, carte A partie 1 – 29), le joueur utilise le masque de simulacre afin d'ouvrir la porte opposée au point de sauvegarde. S'il a préalablement joué au premier *Fatal Frame*, il s'attend logiquement à explorer par la suite le *Hidden Pass* menant à la *Blinding Room* et à la *Mask Room*. Cependant, il entre dans une salle appelée *Himuro Mansion : 1F Preserve Room* (voir Annexe 1, carte A partie 1 – 31). Cette pièce faisait partie d'une autre section du *Himuro Mansion* original, mais était auparavant appelée *Fish Tank Room*. Nous assistons ainsi à une défamiliarisation de l'espace connu. L'expérience de la hantise sera donc plus riche chez un joueur qui a connu les autres jeux de la franchise puisqu'il comprendra les références. Mentionnons également que plusieurs pièces changent de structure au cours du jeu. Le *Manor of Sleep : 1F Partitionned Room* (voir Annexe 2, carte A partie 2 – 11) va se modifier en ajoutant des portes où il y en n'avait pas auparavant. Dans le *Manor of Sleep : 2F Kimono Room*, il y a plusieurs kimonos suspendus, créant une sorte de labyrinthe avec une segmentation variable. À certains moments du jeu, ces supports à kimonos vont être déplacés et changer ainsi le rapport du joueur avec l'espace, l'obligeant à se réadapter à l'environnement.

Le joueur doit faire face à un environnement cauchemardesque muni d'une structure labyrinthique variable et segmentée qui complexifie l'atteinte des buts du jeu. Les fantômes peuvent être partout dans cet espace et n'y sont pas facilement localisables. Les tactiques de l'épouvante reliées à l'environnement jouent sur la peur d'être perdu dans l'espace ainsi que sur la peur de ne pas savoir d'où peut provenir la menace. Le rapport à l'espace dans l'architecture japonaise ainsi que les idéologies shintoïstes influencent la construction de l'environnement de ce jeu. À cela s'ajoute la mise en récit des lieux qui vient expliquer la conception même de

l'espace ainsi que sa restructuration suite à l'échec du rituel. Mais comment l'exploration contribue-t-elle à la peur?

## 2.2 Exploration de l'espace

Nous aborderons ici la question de la navigation dans l'espace de présentation de Nitsche. Puis il sera question de l'espace de jeu ainsi que celui fictionnel. Comment le concept de hantise vient-il à transparaître entre ces différents espaces? Comment le joueur interagit-il avec l'espace de présentation et les éléments qui le constitue? De quelles façons les lieux peuvent-ils être explorés et que révèlent-ils? Nous développerons sur les limitations dans la présentation de l'espace participant ainsi à la création d'un sentiment de peur et d'insécurité chez le joueur. Ensuite, nous élaborerons sur les tactiques de l'épouvante reliées au point de vue en abordant particulièrement le travail de la caméra ainsi que les notions de visible et d'invisible. Finalement, nous nous pencherons sur le rôle de la carte et de la mémoire dans la construction de la terreur.

D'abord, au sujet des tactiques de l'épouvante agissant sur les ressources, nous avons vu précédemment que les limitations d'actions jouent un rôle primordial dans la création de la peur. Les limitations de présentation de l'espace favorisent également la création de cette émotion. Krzywinska explique : « Through the juxtaposition of being in and out of control, horror-based videogames facilitate the visceral and oscillating pleasures/unpleasures of anxiety and expectation » (2002, p. 217). Cela génère chez le joueur un sentiment de vulnérabilité face aux événements et aux ennemis. L'exploration quant à elle implique une navigation dans l'espace par le regard de la caméra et par le déplacement du personnage-joueur. King et Krzywinska expliquent à propos de l'exploration :

The player-character is often required to move through and investigate the game space, to progress and also to find objects such as ammunition and health power-ups helpful or necessary to progression. This often involves periods of exploration that are not necessarily fruitful, but that may be

enjoyable (or in some cases frustrating, or a balance between pleasure and frustration) in their own right (2003, p. 4).

Malgré le fait que cette exploration puisse regarnir l'inventaire, il n'en reste pas moins que le joueur devra s'exposer davantage au danger. Parcourir les lieux augmente les risques de rencontrer des fantômes. L'exploration peut être interrompue par l'arrivée d'un ennemi. Dans *Fatal Frame III*, le joueur se trouve enfermé dans le *All God's Village : 1F Great Hall* avec le fantôme *Rope Man*, anciennement connu sous le nom de *Kuzabi* dans *Fatal Frame II*. Cette situation est des plus terrifiante. Toutes les portes de l'endroit sont retenues fermées et il n'y a aucun combat envisageable avec ce spectre. Ce n'est que par l'écoulement du temps que le joueur pourra s'en sortir. Il doit attendre avec effroi l'ouverture de l'une des portes. Par ailleurs, nous avons déjà souligné les ressources d'actions offertes par les trois personnages-joueur. Nitsche explique que l'univers des jeux vidéo est conçu pour répondre aux différentes actions que ces derniers peuvent accomplir. Celles-ci sont, selon Nitsche, des éléments pour structurer l'accès interactif du jeu. Le rapport à l'espace sera modifié avec Kei Amakura, puisque le joueur devra se cacher des adversaires spectraux. Il aura alors accès à certains endroits pour se dissimuler. Toutefois, il se peut qu'un fantôme soit déjà dans la cachette convoitée, créant un effet de surprise et surtout, obligeant le joueur à changer de tactique rapidement. C'est le cas notamment dans le *Manor of Sleep : 1F Round Window Foyer* où un fantôme est derrière des paravents, seul endroit où le joueur pourrait se cacher de Reika Kuze qui s'approche. De plus, rappelons que le personnage-joueur Kei permet de déplacer certains meubles dans l'environnement, ouvrant ainsi de nouveaux passages qui seront ensuite disponible pour Rei et Miku. Cependant, si le joueur n'a pas ouvert certains passages lorsqu'il contrôlait le personnage de Kei, il se peut que son exploration soit restreinte par la suite.

### ***2.2.1 Ce qui guide l'exploration***

Plusieurs éléments de design sont utilisés afin de guider le joueur dans son exploration ainsi que dans sa compréhension de l'espace. Au cours du jeu, des arrêts sur image avec un

changement de cadrage sont mis en place afin de diriger l'attention du joueur sur des éléments précis dans l'espace. Cela peut être fait sur des objets importants et significatifs du récit ou donner un indice sur la jouabilité. Ces cadrages spécifiques apportent souvent une révélation quant aux actions possibles dans le lieu. Une plongée sur le bureau de Rei indique que l'appareil photographique qui s'y trouve est un point de sauvegarde. Dans une courte cinématique du *Manor of Sleep*, l'emphase est mise sur des taches de sang formant une sorte de sentier horrifique apparaissant au sol. Notons que certains fantômes peuvent aussi, par leur trajet, guider le joueur dans l'espace. Dans ce cas, le joueur se doit de poursuivre ses ennemis. Comme nous l'avons expliqué précédemment, les sons aident à relier les espaces du joueur et du jeu tout en créant une ambiance troublante. Ils peuvent également guider et entraîner le joueur dans l'exploration. La quête de la source d'un son est souvent reliée à l'appréhension d'un danger imminent. Plus le joueur progresse dans le jeu, plus l'espace de la *Kurosawa House* est contaminé par le *Manor of Sleep*. Les événements surnaturels s'additionnent. Par exemple, les pleurs d'une jeune fantôme dirigent le joueur jusqu'au placard de la chambre de Rei. Dans le *Manor of Sleep : 2F Corridor*, le son répété de coups de marteau sur un piquet de métal résonne. Ce son attire le joueur vers une petite ouverture (*peephole*) sur l'un des murs du corridor. La présentation du lieu connexe bascule alors en caméra subjective. C'est alors que se révèle une fillette fantôme aide-prêtresse (*handmaiden*) qui empale des poupées sur les murs. Au rythme des respirations de Rei, le joueur explore ce nouveau lieu par la limitation du cadrage de la petite ouverture.

### ***2.2.2 Espaces fermés ou ouverts : au-delà du cadrage***

La manière de présenter les images au joueur découpe l'espace, le segmente. Pourtant, l'espace qui reste caché n'est pas pour autant absent. Nitsche explique à ce propos : « [...] [O]pen framing raises awareness of a world outside the single image [...] » (2008, p. 81). C'est dans l'appréhension de ce qui est dans l'espace caché que le sentiment de terreur grandit. Le danger peut se trouver au-delà du cadre. C'est cette anticipation, dans ce que le joueur ne voit pas encore, qui participe à la notion de terreur engendrée par l'environnement et sa

présentation. « Dramatic moments and references such as suspense and surprise depend on the nonvisibility of certain elements within the game space. This mirrors the effect of building up suspense and anticipation in films through camera work that provides only partial revelations [...] » (*ibid.*, p. 38). Nous retrouvons une présentation similaire dans le genre du jeu vidéo d'horreur, qui travaille notamment à garder invisible certains détails de l'espace jusqu'à l'effet de surprise. En contre-partie, lorsque des éléments tels des miroirs offrent une certaine ouverture du cadrage, cela peut troubler le joueur. Nous retrouvons plusieurs miroirs dans le *Manor of Sleep*. Ces derniers reflètent ce qui devrait être forcément dans l'espace. Cependant, *Fatal Frame III* joue sur les perceptions du joueur en utilisant le miroir pour dévoiler, entre autres, le fantôme de la Tatoueuse qui est visible dans le miroir, mais pas dans le corridor où elle serait sensée se tenir. Cet exemple illustre bien l'ambiguïté associée à la terreur dont parle Rockett. La Tatoueuse est visible par le miroir, mais elle ne l'est pas dans l'espace, du moins pas pour le moment.

### ***2.2.3 Point de vue et champ aveugle***

La mise en image de l'espace de présentation de Nitsche passe bien sûr par le travail de la caméra virtuelle. Nitsche relève quatre principaux types de points de vue dans le jeu vidéo : la caméra d'accompagnement (*following camera*), le point de vue en plongée (*overhead view*), le point de vue à la première personne (*first-person point of view*) et le point de vue à angles prédéterminés (*predefined viewing frames*). Dans *Fatal Frame III*, nous retrouvons surtout les deux derniers types. Toutefois, ce n'est qu'à la découverte de la *camera obscura* que le joueur pourra pleinement profiter de son accès au point de vue mobile à la première personne. La majorité du jeu se déroule à la troisième personne avec des angles prédéterminés. Ces angles limitent la vision complète de l'espace puisqu'un choix est fait afin de ne montrer qu'une partie des lieux, jouant sur l'anticipation du joueur. Certains de ces choix impliquent parfois l'idée d'accroître l'importance d'une pièce par rapport au personnage-joueur en optant pour un plan d'ensemble en plongée. Ainsi, le lieu semble plus oppressant. Bien souvent un cadrage sera fait sur une scène d'horreur, tel le coin des murs ensanglantés dans *Manor of Sleep : 1F Stairs*

*Hallway*. En plus d'attirer l'attention du joueur vers un indice concernant l'histoire et favoriser la peur fictionnelle, ce type d'emphase contribue habituellement à la compréhension de l'espace et de la jouabilité. De plus, le travail de la caméra à la troisième personne est souvent construit de manière à faire ressentir au joueur une présence qui observe son personnage-joueur. Parfois à l'ouverture d'une porte, la caméra ira brusquement se loger derrière la fente d'un *byōbu*. Dans certains corridors, elle accompagne de très près les déplacements du personnage-joueur, limitant le champ visuel. Ailleurs, elle sera inversée et fera face au personnage-joueur. Le fait de ne pas savoir vers quoi le joueur se dirige augmente son sentiment de peur dans le rapport à l'exposition au danger.

La question du point de vue et du champ aveugle est des plus intéressantes dans le cas qui nous concerne, puisque la terreur se développe dans l'appréhension de ce que l'on ne voit pas encore, dans la crainte de l'indéterminé. Pour reprendre les propos de Pascal Bonitzer avec le concept de champ aveugle : « [l']ennemi est virtuellement partout si la vision est partielle » (1982, p. 96). Les tactiques de l'épouvante reliées au point de vue viennent limiter ou obstruer la vision du joueur afin de provoquer la peur. *Fatal Frame III* offre une vision très fragmentée donnant plus d'importance au champ aveugle, à l'espace que le joueur ne peut voir. Le groupe de recherche du *LUDOV* définit le champ aveugle diégétique lorsque « [l]e champ visuel du joueur est brouillé partiellement ou complètement par des "obstacles" visuels associés à l'univers diégétique [...] » (*LUDOV* 2012, p. 12). Par exemple, la noirceur dans le *Manor of Sleep* embrouille partiellement la vision. Il est ardu de bien distinguer ce qui se trouve dans l'espace en dehors du faisceau de la lampe torche. Tandis que le champ aveugle extradiégétique relève d'un « [...] champ visuel [...] caché en totalité ou en partie par l'utilisation d'éléments extradiégétiques (cadre, point de vue, angle de caméra) » (*ibid.*). Dans *Fatal Frame III*, le champ aveugle est doublé par la noirceur et les cadrages. D'une part, la lampe torche et la *camera obscura* vont découper l'espace diégétique, révéler qu'une fraction de l'espace. D'autre part, les cadrages prédéfinis à la troisième personne segmentent à leur tour l'espace. Dès que le joueur déplace son personnage-joueur ou le point de vue de la *camera*

*obscura*, il renouvelle le champ aveugle. L'emphase est mise sur la menace pouvant émerger à tout moment de ce champ aveugle et qui peut prendre par surprise le joueur.

### **2.2.3.1 Exploration : le cas de la *camera obscura***

Dans *Fatal Frame III*, les mécaniques de jeu sont basées sur le pouvoir du regard. La vision est un outil majeur dans la survie du personnage-joueur. Comment se défendre contre quelque chose que nous ne voyons pas? L'arme du jeu, la *camera obscura*, permet de dévoiler certains éléments invisibles à l'œil nu. Le danger face aux fantômes, c'est qu'ils peuvent tuer le personnage-joueur. La terreur vient du fait qu'ils peuvent surgir de partout pour attaquer. N'ayant aucune limite physique dans l'espace, les attaques des spectres peuvent se faire sous tous les axes. Les combats contre les esprits des enfants au long de la série sont particulièrement ardues. Par exemple, les jeunes aides-prêtresses (Amane, Minamo, Shigure, Hisame) qui assistaient les prêtresses endormies durant le rituel sont plus difficiles à repérer dans l'espace. Elles sont de petite taille et attaquent parfois surgissant du sol pour empaler les pieds de Rei ou optent pour une attaque aérienne. Dans tous les cas, la *camera obscura* devient non seulement un outil afin de se défendre, mais aussi un moyen d'articuler l'image. Elle dynamise la relation à l'espace et permet de révéler ce qui se tient, peut-être, dans le champ aveugle.

La *camera obscura* permet au joueur de diriger son regard dans l'environnement du jeu et relie l'espace de présentation avec l'espace de jeu. Elle est un outil d'interaction avec l'espace de présentation. « The [camera obscura] is situated in the virtual world; the player has access to that [camera]; therefore the interaction connects the player better to the game space. The metaphor of the virtual [camera obscura] is part of the fictional spatial world and provides a form of consistency within this world » (Nitsche 2008, p. 35). Comme nous l'avons mentionné, en plus d'être une arme, la *camera obscura* permet au joueur de déverrouiller certaines portes scellées par un pouvoir surnaturel. Elle sert ainsi de lien entre le joueur et l'univers virtuel. De plus, une autre liaison peut être faite entre l'espace de présentation et

l'espace de jeu par la manette de la console *playstation 2* qui est dotée de la fonction vibration. Lorsque le personnage-joueur se fait attaquer, le joueur ressent physiquement cette attaque par la vibration de la manette. Par une telle liaison des espaces, l'effet de l'attaque sur le personnage-joueur prend encore plus d'importance, car elle devient un ressenti physique chez le joueur. De plus, la sanction d'énergie dont parle Juul n'est plus seulement illustrée au niveau de la jauge de vie, elle est éprouvée par le joueur. Par ces exemples, nous voyons comment le jeu est construit afin de susciter la peur et la surprise chez le joueur par la liaison des espaces de Nitsche.

Avec la *camera obscura*, le joueur peut aisément passer au point de vue à la première personne. Dans ce mode, il peut choisir et contrôler les angles de vue en plus de focaliser son regard sur certains détails dans l'environnement. La focalisation devient interactive dans le jeu vidéo. Le joueur n'a pas le plein contrôle sur ce qui lui est dévoilé, mais dans ce cas-ci, la *camera obscura* lui permet d'avoir un rôle à jouer en terme de focalisation. Nitsche explique : « Focalization as developed in the context of interactive camera work helps players to comprehend any given game situation, contextualize the event, create strategies to address it, and ultimately interact with it » (2008, p. 154). La focalisation est un moyen puissant pour le joueur de s'engager avec l'espace. De plus, le changement de point de vue en mode *camera obscura* est lié à un changement d'attitude de la part du joueur et de son personnage-joueur. Ce changement s'opère par un chevauchement des points de vue en utilisant la *camera obscura*. Peut-être que cette dernière limite davantage la vision, mais elle reste une arme contre les fantômes. Les personnages-joueurs passent donc de victimes à combattants. Nitsche, parlant de la série *Fatal Frame*, développe sur la théorie de la *final girl* de Clover. « These games follow Clover's theory of a combination of the hero view and the empowerment of the final girl to become an active hero. [...] The moment of "fighting back" is the moment of the heroic first-person point of view. It depends on actively changing the view and preparing the weapon. » (*ibid.*, p. 104). Le contrôle de Kei Amakura implique le même changement d'attitude en mode *camera obscura*, bien que sa jouabilité soit généralement axée sur la fuite plutôt que sur le combat. Cependant, malgré que cette dernière permette au joueur de contre-



attaquer, la vision dans ce mode de prise de vue peut être obstruée par les fantômes. L'attaque de la patronne de la famille Kuze est des plus effrayante lorsque ses mains touchent la lentille et s'y impriment en rouge sang (voir figure 4). Ce n'est qu'à la prise d'une autre photographie que les marques disparaissent. Cet événement bloque la vision de l'arme tout en entraînant la dépense d'un film photo pour libérer la vision. Cette obstruction relève du champ aveugle diégétique.

Illustration retirée.

Fig. 4 – Impression des mains de la patronne de la famille Kuze en mode camera obscura.

De plus, pour faciliter les combats, le joueur se doit d'alterner entre la vision de la *camera obscura* et le point de vue à la troisième personne. Miser seulement sur la *camera obscura* lors d'un combat peut nuire à la localisation des ennemis sur une plus grande échelle et mettre davantage en péril le personnage-joueur. D'un côté, pour instaurer la peur, les angles prédéterminés de la caméra à la troisième personne sont conçus afin d'instaurer l'idée de présences menaçantes ainsi qu'une limitation du regard. Perron explique à propos de cette perspective : « Above all, the third-person perspective intensifies the corporealized sensations. [...] The gamer can be startled, scared, and overcome by panic in both first and third-person perspectives. Yet, he is most certainly more effectively overcome by horror when he is actually seeing his player character being (b)eaten to death or slaughtered » (2009, p. 132-133). De voir Miku Hinasaki se faire écarteler dans les airs par la prêtresse des cordes provoque chez le joueur une émotion plus intense dans le rapport à l'horreur et la peur que s'il visualisait la scène à la première personne, sans trop voir ce qu'il se passe. Nous avons examiné plus tôt comment les sanctions d'énergie de Juul venaient modifier le comportement et la représentation des personnages-joueur. Le point de vue à la troisième personne permet de visualiser ces changements et d'être témoin des blessures de Rei, Miku ou Kei, amplifiant l'anxiété reliée au risque d'échec grandissant. De l'autre côté, la *camera obscura* limite elle

aussi ce qui est visible au joueur, tout en créant un rapport de proximité. Contrairement à la vision à la troisième personne, le joueur ne peut avoir de vision plus d'ensemble. Lorsqu'il voit un ennemi fantôme, la menace est déjà à proximité. Néanmoins, que l'environnement soit dévoilé à la troisième ou à la première personne, la présentation de l'environnement joue un rôle dans la création de la peur chez le joueur.

#### **2.2.4 Parcours et hantise**

L'exploration de l'espace de *Fatal Frame III* est un autre moyen d'évoquer la hantise. D'abord, nous retrouvons une contamination de l'espace sacré par les personnages-joueur profanes. Chacune des apparitions renvoie à l'idée que Rei et les autres protagonistes ne sont pas les bienvenus dans le *Manor of Sleep*, que l'endroit est déjà « habité ». Pourtant, le jeu contraint le joueur à poursuivre l'exploration toujours plus loin dans les méandres du manoir. Le scénario se répète dans la *Kurosawa House*. Tout en reprenant le concept de la maison hantée, les présences spectrales associées au cauchemar envahissent les lieux, abolissant l'idée de sécurité associée habituellement à la maison. De plus, les entrées du *Manor of Sleep* sont constamment inaccessibles. Le but est de pouvoir sortir du lieu, mais Rei est de plus en plus transportée et gardée captive dans le cauchemar. Le jeu accorde plus d'importance au temps passé dans l'espace cauchemardesque du *Manor of Sleep* que dans la réalité. Plus le joueur progresse, plus le temps d'éveil de Rei ressemble à un songe.

##### **2.2.4.1 Ré-exploration et seuils**

L'exploration du *Manor of Sleep* est truffée de moments où le joueur, comme dans un labyrinthe, doit se résoudre à rebrousser chemin. Sa quête est interrompue bien souvent par une porte bloquant la progression dans l'espace. Parfois, le joueur doit débarrer des portes par lesquelles il est préalablement passé. Cette répétition d'action (déverrouiller à nouveau un passage) complique les déplacements lors de l'exploration, voir ici la ré-exploration. Cette conception de l'environnement entraîne dans l'esprit du joueur un sentiment d'être piégé, voir

même l'idée d'errance dans un continuel aller-retour dans l'espace ; les déplacements du personnage-joueur font l'écho de la hantise des fantômes. Ce parcours dans un espace déjà exploré est liée au sentiment que l'environnement enferme et engloutit, il est peut-être impossible de sortir. De plus, comme c'est parfois le cas lors du franchissement d'une frontière géospatiale, tenter d'ouvrir des portes barrées peut aussi provoquer la manifestation d'un ennemi fantôme. Dans le *Manor of Sleep : 2F Kimono Room*, ce n'est que lorsque le personnage-joueur Kei tente d'ouvrir la porte avec la serrure aux motifs de houx (*holly pattern*) que le fantôme de Kyouka Kuze (*Brushing Woman*) apparaît.

La question du seuil est intéressante dans *Fatal Frame III*. Nous avons développé sur les différents seuils tels que les portes *torii* marquant l'espace sacré ainsi que le *Manor of Sleep* qui donne accès au monde des morts. Les portes sont également des seuils qui sont habituellement barrées, scellées, ou retenues fermées par un esprits. Lorsqu'elles sont accessibles, elles peuvent servir à certaines tactiques de jeu. Un joueur qui rencontre un fantôme, et qui espère déjouer son attaque, peut tenter d'y échapper en franchissant une porte. Toutefois, les fantômes étant conçus pour ne pas avoir de limites physiques, le joueur ne peut avoir la certitude que de franchir un seuil va être une stratégie efficace, car plusieurs ennemis poursuivront le personnage-joueur peu importe où il se trouve. Lorsque cette tactique fonctionne, le joueur exploite le système de la programmation du jeu. Dès que l'on parle de seuil, nous parlons de passage vers un autre lieu et le rapport à l'espace peut alors varier. Certains lieux entraînent un changement des possibilités de mouvements et de vitesse d'action. Dans le *Manor of Sleep : B1 Under the Floor*, Miku ne peut se déplacer qu'à vitesse réduite. Si un ennemi vient qu'à apparaître, le joueur sait que ce ralentissement nuira à sa performance durant le combat. Les déplacements ralentis de Miku joueront éventuellement contre ceux rapides du fantôme de la femme qui rampe (*Crawling Woman*). De plus, cette séquence ne peut être vécue qu'à la première personne, même hors du mode de la *camera obscura*. Dans cet environnement limitatif, il y a validation du danger pressenti par la possibilité de l'utilisation de l'arme. En plus d'un point de vue limité, l'idée de claustrophobie est accentuée par les respirations de Miku. La peur du joueur en est renforcée. Si le jeu utilise des tactiques

liées à l'environnement pour instaurer la peur, le joueur peut quand à lui développer des stratégies afin de tirer profits de l'espace qui l'entoure durant un combat. Par exemple, dans le *Manor of Sleep : 2F Room with Blind*, il y a une grande salle adonnant sur un corridor. C'est dans ce dernier que le fantôme de Yoshino Takigawa apparaît. Vu les limites du passage, le joueur pourrait décider d'avancer vers la grande salle. Ainsi, il déplace volontairement l'air de combat et facilite par la suite les déplacements de son personnage-joueur. Encore faut-il que le joueur ait déjà pris connaissance de cette salle adjacente pour développer une telle tactique.

#### **2.2.4.2 La carte : parcours et souvenirs de la terreur**

La carte est une mise en image de l'exploration, puisqu'elle se construit seulement si le joueur s'expose au danger possible contenu dans chaque pièce. Au cours de l'exploration, la carte va se compléter. Cette dernière indique non seulement la structure de l'espace, mais également certains éléments tels les portes et les escaliers. Cependant, elle ne révèle aucunement les éléments effrayants et terrifiants contenus dans l'espace. Elle ne révèle pas non plus toute la segmentation à l'intérieur des pièces. Cette segmentation non inscrite contribue à créer un parcours plus difficile. Le joueur doit compléter cognitivement la carte du jeu. Bien souvent, celle-ci sert à rassurer le joueur en confirmant sa direction, sa position dans l'espace et vers où il se dirige. Toutefois, elle ne joue pas seulement ce rôle, mais sert aussi à terrifier le joueur en indiquant les limites de l'espace dans lequel il tente de déplacer son personnage-joueur. Tout lieu n'est pas nécessairement représenté sur la carte. Dans le *Manor of Sleep : 2F Stairs Hallway*, derrière les escaliers centraux, il existe un petit placard. Dès que le joueur y entre, il s'y trouve piégé. L'ambiance sonore s'intensifie et les murs sont envahis de visages spectraux bleutés. La porte ne s'ouvre qu'à la prise d'une photographie. Cette séquence dénote un événement surnaturel effrayant pour le joueur qui n'osera peut-être plus entrer dans un lieu non localisé sur la carte. La structure de cette dernière se dessine peu à peu par l'ensemble des visites des protagonistes, par la jonction de leurs rêves et de leur exploration. La représentation de l'espace est discontinue et désordonnée, jusqu'à la rencontre des lieux explorés. Notons que

le changement imposé de personnage-joueur peut parfois déstabiliser le joueur dans sa mémoire des lieux et des buts à atteindre.

#### **2.2.4.3 Mémoire de l'espace, répétition du danger**

Lorsque le joueur a exploré l'ensemble de l'espace, la carte est complète<sup>17</sup>. Malgré l'accès à cette carte complétée, la ré-exploration implique la mémoire du joueur. La répétition de parcours, imagée par la carte, facilite en quelque sorte la conception mentale que le joueur peut se faire de l'espace. Lorsqu'il arrive à maîtriser l'espace, la navigation est simplifiée. Puis, à l'aide d'une carte entière, il est plus facile de fixer un itinéraire afin d'atteindre les buts du jeu. Néanmoins, la mémoire que le joueur a des lieux explorés et la crainte d'y rencontrer à nouveau certains fantômes peuvent venir changer son choix de parcours. La reprise de certains espaces des premiers jeux joue, par exemple, sur cette mémoire associée au sentiment de répétition du danger. Ajoutons également que le leitmotiv sonore associé à ces lieux facilite la remémoration. Les lieux représentés par la carte renvoient aussi aux événements qui s'y sont déroulés, ces derniers restés ancrés dans la mémoire du joueur. Sur le plan du statut donné à un lieu : « *A building or a town is given its character, essentially, by those events which keep on happening there most often* » (Christopher Alexander 1979, p. 66 cité in Nitsche 2008, p. 159). Cette anticipation de la répétition du danger vient changer l'approche de l'espace que peut avoir le joueur.

Dans ce cas-ci, la carte devient une sorte de preuve ou de souvenir. L'anticipation de ce qui peut se repasser dans l'espace contribue à l'idée de terreur. Il est même possible de prédire la mort d'un personnage-joueur durant l'exploration par les indices narratifs. Par exemple, le décès de Kei Amakura est relié avec l'espace. Sa mort est en partie analogue à celle de Kaname Ototsuki qui, rappelons-le, réveilla Reika Kuze et contribua à l'échec du rituel. Afin de se rendre à la *Chamber of Thorns*, c'est par les toits que ces deux hommes doivent passer. La répétition de l'emprunt d'un même trajet construit dans l'imaginaire du joueur la

---

17 L'intégralité de la carte est conservée lors du deuxième tour de jeu, facilitant de ce fait la nouvelle exploration.

remémoration des événements tragiques survenant par la suite ainsi que l'anticipation de la mort de son personnage-joueur. Aucun homme étant admis en ces lieux, c'est bien par le parcours inscrit dans la fiction que le joueur prend conscience qu'il dirige Kei vers une mort certaine. Lorsqu'il atteint la *Shrine : Abyss*, le joueur ne peut plus revenir en arrière et n'a plus accès aux autres parties de la carte.

La carte et la mémoire du joueur jouent sur l'anticipation du danger, procédant de ce fait à la création de la peur. La mémoire de l'espace n'est pas limitée qu'à l'esprit du joueur, mais également retrouvée dans l'environnement du jeu. Les lieux semblent se souvenir des événements et révèlent cette mémoire par l'écoulement du temps et la progression narrative. Les lieux vont se transformer et ajouter des détails provenant du passé. La mémoire de la mort les hante tout comme les personnages et le joueur. La hantise est souvent rattachée à un lieu, mais cela reste un passé resurgissant sur le présent. L'idée de cette hantise renvoie à une mémoire du passé, représentée ici par l'environnement du *Manor of Sleep* qui se veut d'être l'architecture passée du sanctuaire *Kuze* scellée dans un rêve. Dans ce cauchemar que vivent les protagonistes et le joueur, le temps est une boucle infinie et la mort se répète tout comme les actions. Le joueur et les fantômes errent dans l'espace à la recherche de l'ouverture du prochain passage. Les âmes défuntées sont ainsi coincées dans le rêve tout comme le joueur. Le temps du *Manor of Sleep* est détaché du temps réel du jeu. Hors du rêve, les temps se contaminent. Les deux réalités s'entrecroisent par la hantise et se propagent jusque dans l'espace du joueur. Il y a contamination, ouverture sur le monde virtuel des morts conçu pour venir hanter l'esprit du joueur dans l'espace fictionnel de Nitsche.

## Chapitre III : La Hantise – Au-delà du fantôme

« Les fantômes ne cherchent pas à faire peur, c'est l'énigme de leurs intentions qui provoque la terreur »

– Du Mesnildot (2011, p. 61).

### III Tactiques de l'épouvante : le Monstre

Tout comme les précédents jeux de la franchise, *Fatal Frame III* s'inscrit dans l'histoire du folklore japonais. Les personnages, les références et les lieux sont inspirés de la culture nipponne. Les spectres ne font pas exception. Nous pourrions remonter toute l'histoire du fantôme, partant de la tradition orale vers le théâtre de Nô et Kabuki, sans oublier les grandes figures du cinéma telles que le personnage de Sadako dans *Ringu* (Hideo Nakata, 1998). Cependant, nous ne voulons pas dresser ici l'évolution de la dite figure, mais plutôt comprendre sa représentation et la relation entretenue avec le joueur durant l'expérience de *Fatal Frame III*. Comment sont utilisées dans notre jeu les tactiques de l'épouvante reliées au monstre? Dans ce dernier chapitre, il sera d'abord question du contexte dans lequel les spectres de notre jeu à l'étude s'inscrivent en notant brièvement le folklore et les festivals religieux du Japon qui mettent en scène des esprits. Par la suite, nous développerons sur la légende fictionnelle du *Manor of Sleep*. Ensuite, nous allons définir les principaux types de fantômes rencontrés dans *Fatal Frame III* en accordant une attention particulière à Reika Kuze qui est un *onryō*. Finalement, nous analyserons la hantise transvidéoludique et son impact sur l'expérience du joueur.

#### 3.1 Contexte : croyances et superstitions

Dès le premier jeu de la franchise, l'histoire s'inscrit dans un contexte de légendes urbaines. « The first *Fatal Frame* was even marketed with the tag line "Based on a true story"

– a marketing strategy that tried to connect it to local Japanese folklore and urban legends » (Nitsche 2009, p. 202). Une légende urbaine est habituellement un récit basé sur des faits réels qui sont par la suite déformés, amplifiés sur certains de ses aspects par un imaginaire collectif. La légende fictive entourant le rituel des prêtresses endormies perturbe et vient jouer sur l'expérience de la peur du joueur puisque celui-ci devient témoin de sa véracité. Plus le joueur progresse, plus la légende se concrétise. Elle perd alors son statut et devient des faits réels dans le cadre du jeu. Les bribes d'informations que le joueur récolte ensuite ont alors un plus grand impact sur les émotions fictionnelles car elles deviennent à leur tour véridiques. Dans un livre sur le folklore au sein du jeu, nous obtenons des détails sur la légende du *Manor of Sleep* : « "The Manor of Sleep" is an urban legend that was whispered among those in psychiatry, about hospitalized patients suddenly disappearing » (tiré du texte "The Manor of Sleep" – *Fatal Frame III*). Le cycle des disparitions se répète avec Yoshino Takigawa qui disparaîtra de l'hôpital. Cette légende liée aux disparitions étranges est constituée en étapes, comme celles de la progression d'une maladie. D'abord le patient fait continuellement le même rêve, souvent à propos d'un être cher disparu. Ensuite, il rêve du manoir, l'explorant toujours plus loin chaque nuit. Il entend une berceuse (celle chantée par les aides-prêtresses pour les prêtresses endormies) et est poursuivi par une femme tatouée (Reika Kuze). Par la suite, en état d'éveil, le patient se met à halluciner qu'un tatouage se répand sur son corps. Les heures de sommeil augmentent considérablement, puis le patient est porté disparu peu après, laissant seulement une trace de poussières noires à l'endroit où il dormait. Tous ces éléments s'ajoutent au mystère entourant le *Manor of Sleep* et forment une sorte de décompte pour le joueur. Ce dernier constate que les étapes de la légende s'enchaînent. Les heures de sommeil passées à l'intérieur du *Manor of Sleep* surpassent de plus en plus le temps d'éveil passé dans la maison de Rei Kurosawa. Avec les informations rassemblées, le joueur sait pertinemment que les disparitions évoquées dans la légende équivalent à une mort physique et l'esprit devient piégé éternellement dans le manoir. Ce n'est pas tant une guérison physique que le joueur doit accomplir pour son personnage-joueur, mais un apaisement associé directement à l'âme, à l'esprit. L'anxiété augmente, le joueur doit trouver le moyen d'enlever la malédiction du tatouage à tout prix.



L'histoire de *Fatal Frame III* s'inscrit également dans un contexte religieux. D'abord, nous avons analysé comment la religion Shintoïste a marqué la conception des lieux en reprenant certains concepts, dont le *oku* noté par Shûichi. Mentionnons ici qu'il y a, dans plusieurs croyances shintoïstes et bouddhistes, couramment la présence de spectres.

The belief in evil or restless spirits also helped bring Shinto and Buddhism together, and these spirits play major roles in Shinto and Shinto-Buddhist festivals. The Japanese called them either *onryō* (spiteful or grudge-filled spirits) or, because they had to be treated with great respect, *goryō* (angry spirits). The fear and reverence in which they held these spirits further indicate the close ties between the world of the living and that of the dead in Japanese religion. *Goryō* ideology also connects with Japanese religious ideas on good and evil, pollution and purification, and devils, demons, and gods (Shûichi 1996, p. 72).

Dans *La mort volontaire au Japon*, Maurice Pinguet définit le *onryō* comme un « esprit irrité, âme courroucée dont on redoute la vengeance » (2008, p. 365). Dans cette croyance, le *onryō* est une représentation de ce qu'il peut rester après la mort, la notion d'émotion – amour, chagrin ou plus souvent de haine – servant d'attache au monde des vivants. Le terme désigne ainsi une âme vengeresse que nous pouvons aisément associer aux fantômes de *Fatal Frame III* en général et principalement à Reika Kuze. Lors d'une analyse approfondie, nous verrons comment la crainte est augmentée lorsqu'il est question de ce fantôme spécifique. En ce qui a trait au rituel de *Fatal Frame III*, il renvoie à cette idée de jonction entre le monde des morts et celui des vivants. Rappelons que les prêtresses reposent à mi-chemin entre les deux mondes et préservent les vivants des tourments pour les défunts. Quant aux festivals shintoïstes réels, nous pouvons faire un lien intéressant entre la fin du jeu et le Festival des morts impliquant la présence d'esprits et leur retour dans l'au-delà. Au troisième jour du festival, pour le départ des esprits, les partisans, bien souvent ceux qui viennent de perdre un être cher, vont préparer de petits bateaux-lanternes munis de messages d'adieu. Ces petites lanternes flottantes sont observables sur l'eau entourant la *Shrine : Abyss of the Horizon*.

On the last day of the Festival of the Dead the sea is covered with countless *shōryōbune* (soul-ships), for on that day, called *Hotoke-umi*, which means Buddha-Flood, or the Tide of the Returning Ghosts, the souls go back to their spirit world again. The sea shines with the light of the departed, and from over the waves comes the sound of ghosts whispering together (Davis 2007, p. 323).

Ce passage fait écho à la cinématique de fin de *Fatal Frame III*. Après avoir combattu Reika, Rei place dans une barque les corps de Reika et Kaname puis les dirige vers l'autre monde<sup>18</sup>. Ainsi, elle leur permet le repos éternel, annulant de ce fait la malédiction du tatouage. Les âmes retenues prisonnières dans le cauchemar du *Manor of Sleep* sont aussi libérées. Au travers des lanternes flottantes, nous apercevons plusieurs fantômes, dont celui de Yuu Asou, se dirigeant vers l'autre monde.

### 3.2 Fantômes de *Fatal Frame III : The Tormented*

Pour bien comprendre le rôle des fantômes dans la création de la peur et du contexte propice à la terreur, nous devons analyser comment les tactiques de l'épouvante viennent définir le comportement de ces monstres. D'abord, le jeu met en scène deux grands types de spectres, principalement des fantômes errants (*wandering ghosts*) et ceux qui attaquent (*attacking ghosts*). Les premiers, comme leur appellation l'indique, ne font que passer, sans attaquer le personnage-joueur. Ils alertent simplement le joueur de leur présence et revendiquent l'espace. Les fantômes qui attaquent peuvent quant à eux devenir redoutables. Parfois, un fantôme errant deviendra attaquant, ce qui aura un effet de surprise chez le joueur. La crainte se développe dès lors qu'il est impossible de déterminer si le spectre rencontré va devenir hostile ou non. Le joueur doit toujours se tenir prêt à un imminent combat. Il existe aussi des fantômes cachés qui ont sensiblement le même rôle que ceux errants. Toutefois, ils ne sont repérables qu'avec le filament de la *camera obscura*. Leur capture offre des points bonus pour la mise à niveau de l'arme photographique.

<sup>18</sup> Dans le dernier couplet de la berceuse des prêtresses endormies, il est question d'envoyer dans une barque le corps d'une prêtresse endormie vers l'autre monde. Voir Annexe 4, texte "The Sleeping Priestess" – *Fatal Frame III*.

Afin d'instaurer un climat de terreur, la mise en jeu du monstre va se faire souvent par la suggestion de sa présence. Comme nous l'avons vu dans le chapitre deux, le joueur navigue dans des espaces contestés. D'une part, pour évoquer une présence menaçante, l'ambiance sonore est constituée de voix, bruits, craquements, sifflements, sons de *koto* (longue cithare japonaise) ainsi que des fragments de la berceuse chantée pour les prêtresses endormies. Le joueur doit prêter attention afin d'avoir accès aux indices sonores d'une supposée menace, mais les sons entendus peuvent n'être qu'une fausse alarme. « This uncertainty of the functionality and role of sounds contributes to the deeply disturbing effect of sounds » (Ekman et Lankoski 2009, p. 194). Cela a pour effet d'augmenter l'anxiété et de favoriser la terreur. Un son peut également être associé directement à une menace spécifique. Par exemple, le son métallique strident lors de l'approche du fantôme de la grand-mère à la poussette (*Stroller grandma*). En plus d'être un son très distinct qui se démarque de l'ambiance sonore générale, il est audible à chaque fois que ce fantôme attaquant surgit. Les spectres font du bruit, gémissent, avertissant le joueur de leur présence et de la possibilité d'une confrontation. Ekman et Lankoski parlent ici du *Himuro Mansion* de *Fatal Frame I*, mais les mêmes concepts s'appliquent à *Fatal Frame III* :

Moving around in the mansion is extremely noisy : floorboards creak audibly at each step and opening doors make loud impact sounds. The exaggerated movement sounds are prone to worry the player because the game is suggestive of stealth; a natural player assumption is that monsters (especially within this genre) are able to hear the player character and that loud sounds will attract monsters (*idem.*, p. 195).

Le joueur peut s'inquiéter de faire du bruit avec les actions de son personnage-joueur et craindre d'attirer davantage les ennemis. Dans l'ambiguïté de savoir où se cache l'ennemi, la prudence est de mise. La terreur joue ici sur le danger d'une menace ressentie, audible, mais pas nécessairement visible. D'autre part, outre par le son, le filament de la *camera obscura* dans l'interface de jeu peut annoncer la présence du monstre. Même si l'ennemi est encore invisible, cet alarme contribue aussi à provoquer de l'anxiété et la terreur chez le joueur. La

présence des spectres peut également se faire sentir par des objets qui se meuvent seuls. Notamment les poupées retrouvées tout au long de la franchise. « Objects that move by themselves make observing movement ambiguous and reacting to changes in the environment more complicated, because not all movement in the environment is a sign of threat » (*ibid*, p. 194). Ces mouvements, inclus dans des événements diégétiques pré-scriptés, sont sans cause apparente et créent des effets de surprises chez le joueur tout en le maintenant en état d'alerte et dans l'incertitude. Est-ce une menace ou un objet mal disposé qui tombe au sol? Parfois, même dans une position fixe, des poupées grandeur nature peuvent être confondues avec des spectres. Ailleurs, ce seront les taches sombres de forme humaine du *Manor of Sleep : IF Stained Corridor* qui seront interprétées comme une menace. Dans l'ambiguïté, la terreur s'installe sans qu'il y ait confrontation constante. Cependant, la présence des spectres ne sera pas toujours suggérée. Leur apparence et leurs actions viennent aussi jouer un rôle dans la construction de la peur.

### 3.3 Le cas du fantôme : Définition du Monstre

Kirie Himuro, Sae Kurosawa et Reika Kuze sont les antagonistes principaux des trois premiers jeux de la série et nous leur attribuons le statut d'*onryō*. Dans le cas de Reika, bien que de son vivant elle se soit portée volontaire à devenir une prêtresse endormie, la perte de Kaname lui étant insupportable, son âme ne peut accomplir le rituel. Pour effectuer adéquatement ce dernier, Reika ne devait avoir aucun attachement au monde des vivants. En plus d'avoir déclenché *The Unleashing*, elle viendra hanter ceux qui, comme elle, sont consumés par les tourments du deuil.

Au Japon, la crainte que des esprits causent des calamités a toujours été très ancrée dans les croyances.

De tout temps, on avait redouté le *tatari* des morts, les représailles de ceux qu'on avait tués ou qui s'étaient tués pour avoir été calomniés, injustement traités. L'âme

vengeresse tourmentait ses ennemis, frappait au passage des innocents, déclenchait des fléaux. On devait procéder, dans ce cas, à des rites d'apaisement (*chinkon*) très élaborés. Aujourd'hui encore, l'emplacement d'un suicide est souvent entouré d'une aura d'inquiétude, et de précautions rituelles [...] (Pinguet 2008, p. 82).

Nous avons vu dans le chapitre deux comment les partisans du sanctuaire *Kuze* ont mis en place une structure, piliers sacrificiels et *sakaki*, pour empêcher que le *Rift* ne se répande. Le rituel des prêtresses endormies reste un événement précaire qui, à la moindre erreur, peut basculer et entraîner le chaos dans le monde des vivants. Pour apaiser l'âme des prêtresses endormies et s'assurer qu'elles accomplissent leur rôle dans la *Chamber of Thorns*, les aides-prêtresses chantent la berceuse des prêtresses endormies. Rappelons que si l'une d'elles ne trouve pas le repos, les aide-prêtresses effectuent le rituel des pieux (*Rite of Stake*) en empalant les membres de la prêtresse pour éviter qu'elle n'erre dans le *Manor of Sleep*. De plus, certaines précautions sont à prendre lorsque le *Last Passage* est ouvert, car l'air du *Manor of Sleep* est empli de *miasma*. « The darkness filled with the miasma casts the world into eternal night. In this eternal night, the souls of the living shine brightly, and attract all manner of unspeakable things » (tiré du texte " Purifying Light Tome " – *Fatal Frame III*). C'est alors que l'utilisation des chandelles purificatrices devient nécessaire afin de se protéger contre toutes formes de menaces provenant de l'au-delà. Malgré ces précautions, le rituel va échouer avec Reika et l'âme des personnages-joueurs va perpétuellement attirer les spectres.

### ***3.3.1 Âmes torturées : Menace et Impureté***

L'imagerie horrifiante utilisée pour la représentation des fantômes de *Fatal Frame III* vient dépendre l'âme de personnages fictifs auparavant vivants. Cette représentation de l'âme reflète souvent un corps qui a été torturé, blessé et les conditions atroces de sa mort, ce qui peut provoquer diverses émotions chez le joueur. Parfois un fantôme va être lacéré de partout ou d'autres, comme les Tatoueuses, auront les yeux arrachés. Les émotions sollicitées seront principalement celles fictionnelles et l'expérience artistique. Comment le joueur faisant face à

ces âmes persécutées peut-il ressentir de la peur et non seulement de la pitié? En quoi nous pourrions les classer de monstres? Noël Carroll définit le monstre dans *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart* (1990). Selon lui, un monstre horrifiant doit répondre à deux critères : être quelque chose de menaçant et d'impur.

### **3.3.1.1 Menace**

D'une part, si nous appliquons la définition de Carroll, le monstre perturbe l'ordre naturel des choses, même au sein des conventions de la narration. « The monsters of horror, however, breach the norms of ontological property presumed by the positive human characters in the story » (1990, p. 16). L'attitude de Rei Kurosawa face aux fantômes informe le joueur sur la nature du monstre. Rei les perçoit comme une menace qui n'est pas censée exister. Toutefois, cette attitude de crainte face aux spectres comporte quelques exceptions. D'abord, Rei ne perçoit pas le fantôme de son fiancé décédé comme étant dangereux ; elle est intriguée. Elle sait qu'elle ne devrait pas être en mesure de le voir. Pourtant, elle tente de comprendre, le poursuit et est transportée dans le *Manor of Sleep*. À la rencontre du fantôme de Reika Kuze, la réaction de Rei est très différente. Dans une cinématique, elle s'enfuit désespérément jusqu'à la sortie du rêve où elle se fait alors toucher par Reika et, de ce geste, contracte la malédiction du tatouage. Face aux autres spectres, Rei tremble, crie ou recule. Son comportement réfère toujours à l'idée qu'ils représentent un danger. Prenons en exemple la rencontre avec Yoshino Takigawa à l'intérieur du *Manor of Sleep* pour bien définir le changement de comportement de Rei face à un monstre effrayant. Bien qu'au départ Yoshino soit confondue pour un fantôme, elle est tout comme Rei sous l'emprise de la malédiction du tatouage. Lorsque le joueur rencontre ce personnage non-joueur pour les premières fois, entre autres dans les cinématiques, Yoshino n'est pas considérée dangereuse. Rei tente de l'approcher et de converser avec elle. Par la suite, l'attitude du personnage-joueur va changer, car Yoshino succombe à la malédiction et devient une menace monstrueuse spectrale qui l'attaque. Du point de vue de la jouabilité, cela force le joueur à se défendre avec la *camera obscura*. Mais, comme nous l'avons expliqué, ce ne sont pas tous les spectres qui vont attaquer le personnage-

joueur. Le simple fait que le joueur ne sache pas quel type il rencontre, entraîne le réflexe de craindre tous les revenants. L'entité de Yoshino est de plus en plus associable avec la nature des fantômes menaçants lorsque Rei se réveille enfin du cauchemar et que Yoshino lui tient toujours le bras. Même hors du rêve, les spectres pourchassent le personnage-joueur. Cela contribue à la notion de hantise ainsi qu'à la contamination des espaces de Nitsche que nous avons abordé précédemment.

### **3.3.1.2 Impureté**

D'autre part, Carroll définit le monstre non seulement avec l'idée de menace, mais également avec l'impureté. Il associe cette dernière avec l'idée de maladie, de contamination. Il explique que l'impureté serait une violation des schémas de catégorisation culturelle en place : « [...] an *object* or *being* is impure if it is categorically interstitial, categorically contradictory, incomplete, or formless » (*idem.*, p. 32). La figure du fantôme est intéressante lorsque nous l'abordons dans cette optique qui la situe à mi-chemin entre deux catégorisations. Un spectre, c'est entre la vie et la mort, une division de l'âme et du corps. C'est la représentation de la survivance de l'âme d'un corps autrefois vivant. Bien souvent, un fantôme n'est révélé qu'en partie, comme une esquisse floue d'un corps qui se déplace. Parlant de la représentation des spectres de *Fatal Frame*, Ekman et Lankoski expliquent : « These spirits are visually connotative of corpses, which can trigger disgust reactions. Many spirits are also portrayed in unnatural and painful positions, activating body mimicry and invoking images of pain, or deformation » (2009, p. 192). Pensons au fantôme de la femme suicidaire (*Falling woman*) qui tombe abruptement devant le personnage-joueur et rampe ensuite au sol de façon désarticulée (voir figure 5). En ce qui a trait aux émotions fictionnelles, l'état de ce corps spectral inspire dégoût et pitié. Le joueur peut à peine distinguer les membres supérieurs des inférieurs. Quant à la peur vidéoludique, ce spectre provoque une forme d'anxiété de par l'ambiguïté de ses déplacements. Il est très difficile d'évaluer vers où cet ennemi fait face et se dirige, complexifiant alors les tactiques de combat.

Illustration retirée.

Fig. 5 – Fantôme de la femme suicidaire.

Par ailleurs, la répulsion reliée à l'impureté des fantômes de *Fatal Frame III* peut aussi rejoindre la jonction des catégories humain-insecte ou humain-animal. Pour reprendre l'exemple du fantôme de la femme qui rampe rencontrée sous le plancher dans le *Manor of Sleep : B1 Under the floor*, les mouvements rapides de cette dernière sont peu communs, rappelant ceux d'un hexapode ou d'un reptile. Ce fantôme devient encore plus menaçant vu la différence entre sa vitesse d'action et celle du personnage-joueur Miku. La crainte générale du joueur en est amplifiée.

Les fantômes peuvent aussi être considérés comme une forme de vie incomplète ou plutôt divisée. Ils représentent un corps mort sous la forme d'un esprit. Le corps n'est plus, mais l'âme demeure. Cette division entre corps et esprit se retrouve tout au long de la franchise et s'applique au-delà de la conception des spectres.

This division between body and spirit is constantly crossed and there are multiple signs for this crossover in the games : tattoos on the "real" hero's body are signs of her spirit's curse in *Fatal Frame III* ; the "real" hero twins of *Fatal Frame II* are mistaken for another pair of twins, long dead, that fulfilled the ritual ; the "healed" antagonist ghost in *Fatal Frame I* has to use her body to seal the gate to the demon world once her spirit has been cleared [...]. *Fatal Frame* games are not only opening up the body-spirit division, they are actively developing it over the course of the gameplay and through their background storylines (Nitsche 2009, p. 210-211).

Quant à Carroll, il soutient également que l'impureté du monstre peut relever de l'idée d'infection. Dans *Fatal Frame III*, cela peut s'appliquer autant au corps qu'à l'esprit des personnages. Rappelons d'abord que les étapes de la légende du *Manor of Sleep* se



développent comme celles d'une maladie. Les personnages de Rei, Miku et Kei se font transmettre la malédiction par un simple contact avec le monstre Reika Kuze. Dès la première rencontre, Rei fuit de toutes ses forces cet être de l'au-delà. Reika est non seulement menaçante, mais elle représente une contagion. Le tatouage est la marque laissée par cette infection plus spirituelle que corporelle (voir figure 6).

Illustration retirée.

Fig. 6 – Tatouage de Rei Kurosawa.

Tout en représentant un croisement entre les catégories de vie et de mort, le rituel des prêtresses endormies est un bel exemple de contamination. Le concept d'impureté se retrouve dans le rituel même, et ce, bien avant son échec et que Reika ne devienne un *onryō* effrayant. Nous avons mentionné précédemment que c'est durant le *Pierce of the Soul* que les prêtresses endormies se font tatouer. Cette partie du rituel représente une altération du corps, une ligne franchie entre le monde des morts et des vivants. « Those who would offer their pain to the priestess must allow the red and indigo of living and dead blood to mix together to become the ink of the soul, which is then used to tattoo their pain into the priestess » (tiré du texte "Rite of Purple Ink Tome" – *Fatal Frame III*). Ainsi, ayant mélangé le sang des vivants et des morts pour le tatouage, le corps des prêtresses endormies devient désormais impur et se rapproche déjà de la définition du monstre de Carroll. Lorsque Reika provoque *The Unleashing*, elle est déjà infectée par le sang des morts. Telle une épidémie par les rêves, elle devient d'autant plus dangereuse puisqu'elle a maintenant le pouvoir de contaminer à son tour.

Bien que la théorie de Carroll sur le monstre soit utile pour nous aider à mieux comprendre le rapport du joueur avec les fantômes, nous ne pouvons toutefois pas complètement adhérer à ses propos. Comme Perron le souligne : « [...] Carroll's art-horror definition [...] does not deem fear as central to the horror genre, but it is easy to accept his focus in regards to horror video games. Because, [...] the figure of the monster is at the core of

the videoludic experience of fright » (2005b). Dans le premier chapitre, nous avons élaboré sur la peur qui est une émotion centrale dans l'expérience de *Fatal Frame III*. Les tactiques de l'épouvante agissant sur la figure du monstre viennent orchestrer la peur de cette menace impure. En se basant sur la définition du monstre de Carroll ainsi que sur la peur, analysons maintenant deux cas de fantômes.

### **3.3.2 Analyse de deux cas**

Nous avons préalablement expliqué le contexte de tradition folklorique et de légendes urbaines dans lequel les fantômes de *Fatal Frame III* s'intégraient. Comment la mise en jeu de la figure du spectre se rattache-t-elle à ce contexte?

#### **3.3.2.1 Oiwa : Référence fantomatique**

Une figure fantomatique classique du théâtre japonais nous semble incontournable : Oiwa dans la pièce *Tôkaidô Yotsuya Kaidan*. « Le personnage principal de *Tôkaidô Yotsuya Kaidan* est un samouraï [Iemon] déclassé, motivé par le désir de regagner son rang. Épousant la belle Oiwa, il a ensuite l'opportunité de se remarier avec la fille d'un seigneur. Il commence par défigurer sa femme avec des poisons, puis l'assassine. [...] Le fantôme d'Oiwa revient demander réparation et rend fou Iemon qui assassine sa nouvelle épouse le soir de ses noces » (Du Mesnildot 2011, p. 21). Oiwa devient un *onryô* venant se venger pour avoir été défigurée puis tuée. Une scène de cette pièce est particulièrement intéressante pour notre analyse : « Oiwa observe son visage défiguré dans un miroir et arrache des poignées de cheveux en se coiffant » (*idem.*). Cette scène peut nous faire penser au fantôme de Kyouka Kuze (*Brushing woman*), rencontrée dans le *Manor of Sleep : 2F Kimono Room* (voir Annexe 2, carte A partie 2 – 84). Kyouka n'est sans doute pas défigurée comme Oiwa. Pourtant, nous remarquons une similitude en matière de fixation sur le brossage et l'arrangement des cheveux. Dans ses journaux intimes violets (*Purple Diary*) Kyouka répète sans cesse qu'elle attend le retour d'Akito, l'homme dont elle était tombée amoureuse. De cette courte union naîtra un fils :

Kaname, l'amoureux de Reika Kuze. Kyouka se coiffe et recoiffe dans l'espoir de revoir Akito pour qu'il la photographie de nouveau. À la suite de l'échec du rituel, cette obsession amoureuse résiste à la mort, consumant alors toutes les pensées du spectre. Kyouka va même confondre Kei Amakura pour Akito, puisqu'il détient la *camera obscura* qui appartenait à ce dernier. De plus, pour venir renforcer le rapprochement entre Kei et Akito, Kyouka répète souvent « I know you will come back » avant d'attaquer le personnage-joueur Kei. L'impureté du fantôme de Kyouka se retrouve surtout sur le plan de sa santé d'esprit. La représentation de son corps n'inclut pas vraiment d'imagerie horrifiante comme Oiwa, mais elle devient monstrueuse dans son rapport obsessionnel avec ses cheveux et Akito. D'abord, le joueur discerne sur les murs du *Manor of Sleep : 2F Kimono Room* des mèches agrafées autour d'un miroir (voir figure 7).

Illustration retirée.

Fig. 7 – Mèches de cheveux de Kyouka Kuze autour d'un miroir.

L'esprit de Kyouka a été contaminé lors *The Unleashing* à un point tel qu'elle en vient à s'arracher des poignées de cheveux tout comme Oiwa qui perd l'esprit à voir son visage défiguré devant son miroir. Un lien intéressant peut être fait entre la notion d'impureté et la représentation des cheveux des fantômes de *Fatal Frame*. « Dans *Chevelures de femmes*<sup>19</sup>, Lafcadio Hearn insiste sur le soin exagéré que portent les femmes japonaises à leurs cheveux, dont le lavage, la coupe et le tressage font l'objet de véritables rituels depuis l'enfance. Il en vient naturellement aux fantômes dont les cheveux sales et défaits sont le signe de la damnation et inspirent aux Japonais une horreur que nous ne saurions comprendre » (Du Mesnildot 2011, p. 101). Même si le joueur n'a peut-être pas cette référence, une chevelure mal entretenue, et dans ce cas-ci arrachée par poignées, inspire tout de même une forme de dégoût et d'incompréhension. La perte de cheveux est bien souvent dû à une intoxication ou une maladie. Le fait que Kyouka s'arrache volontairement les cheveux indique inévitablement

---

19 « Chevelures de femmes » est une section du texte *Le Japon* (1993) de Lafcadio Hearn.

qu'elle est en pleine hystérie, contaminée par *The Unleashing*. Ajoutons que l'horreur entourant cette défiguration volontaire du crâne renvoie non seulement au dégoût et à l'impureté dont parle Carroll, mais aussi à la menace. Lors de l'une de ses attaques, Kyouka lance littéralement des mèches de cheveux au personnage-joueur.

### **3.3.2.2 Reika Kuze**

Notre deuxième analyse concerne Reika Kuze, dernière prêtresse endormie et antagoniste principale. Ce personnage représente plus qu'un fantôme très coriace que le joueur doit anéantir. De son vivant, Reika s'était portée volontaire à devenir une prêtresse endormie après avoir perdu toute sa famille. Elle considérait qu'elle pourrait apaiser la douleur de ceux qui, comme elle, avaient perdu des êtres chers. Elle fut donc adoptée par la famille Kuze, partisans du sanctuaire *Kuze*. C'est juste avant d'y vivre que Reika connut Kaname Ototsuki. D'apparence, le fantôme de Reika (voir figure 8) est une jeune femme aux cheveux longs retombant sur l'un de ses yeux. Elle a le haut du corps exposé révélant de multiples tatouages bleutés et porte un kimono à la taille. Lorsque le joueur la rencontre, elle se lamente et se déplace lentement en errant dans le *Manor of Sleep*.

Illustration retirée.

Fig. 8 – Fantôme de Reika Kuze.

Comment le joueur peut-il alors ressentir de la peur envers ce fantôme qui souffre tant de ces deuils? Parlant des antagonistes principaux dans la franchise, Nitsche explique : « The antagonistic ghosts are often victims of a bigger calamity, usually condemned to suffer some horrible situation or event, often tortured and possessed themselves. They are trapped in a horrible state and only the player avatar can release them as her virtual body moves gradually closer to the final source of the evil in order to heal the world and release the spirits from their curse. » (2009, p. 210). Le sort de Reika est des plus bouleversant. D'abord, elle perd toute sa

famille, puis elle subit le rituel des prêtresses endormies en prenant sur tout son corps la souffrance et les tourments pour les défunts. Par la suite, elle se fait empaler durant le rituel des pieux dans la *Chamber of Thorns* pour son repos éternel. Finalement, elle voit son amoureux se faire tuer. Son âme devient piégée dans le *Manor of Sleep* sans trouver le repos. Elle devient un *onryō* cherchant réparation pour l'injustice du meurtre de son amoureux. De façon générale, de par leur nature et le contexte dans lequel ils s'inscrivent, les fantômes de *Fatal Frame III* inspirent divers types d'émotions fictionnelles : « [...] the ambivalent nature of the spirit-monsters opens the way of multiple emotions : the player is invited to feel fear for and pity with the trapped souls, followed by joy as the spirits are relieved of their torment » (Ekman et Lankoski 2009, p. 192). Dans un tel contexte, le joueur éprouve certes de l'empathie envers Reika et pourtant, elle lui inspire également de la peur. C'est principalement la jouabilité qui vient provoquer une crainte intense envers ce fantôme. Par exemple, lors de l'affrontement final, l'aire de combat va par moments devenir monochrome. Durant ce temps, le joueur ne peut pas se défendre et contre-attaquer avec la *camera obscura*. Il perd le contrôle sur le plan de la défense. Il peut seulement fuir. De plus, la course du personnage-joueur est incroyablement ralentie et la vision très limitée. Dans cette situation, le champ aveugle est très imposant. Tout est dans l'ombre, seul un petit rayonnement de lumière entoure Rei. Aucun autre spectre n'a le pouvoir de placer le personnage-joueur dans une telle situation. Durant ces séquences, le joueur craint de se diriger vers la menace puisque l'environnement est plongé dans l'obscurité. Reika peut se trouver n'importe où.

D'un point de vue vidéoludique, Reika est un ennemi plus coriace. Elle peut tuer le personnage-joueur en un seul coup, mais la menace qu'elle dégage tire aussi sa puissance dans la narration qui l'entoure. Si nous nous basons sur certains rituels et croyances shintoïstes, Reika serait reconnue comme étant un *onryō* des plus redoutés. « The type of spirit most feared by the ancient Japanese was that of a powerful person who had suffered an injustice. [...] This fact allows us to conclude that the degree of evil a spirit could inflict depend very much on the power or status he enjoyed, or to which he had believed he was entitled during his lifetime » (Plutschow 1996, p. 72-73). En devenant une prêtresse endormie, Reika

bénéficie d'un statut prestigieux et est très respectée. Elle se sacrifie sous forme de suicide volontaire pour apaiser les tourments des vivants pour leurs défunts. Elle devient une sorte de divinité vénérée pour son sacrifice. Dans certains rituels shintoïstes réels, plusieurs *onryō* vont être traités comme des divinités boucs émissaires. « Many *onryō* deities are also scapegoat deities who are believed to cause calamities, but who are worshipped to prevent or to stop them » (*idem.*, p. 17). Les prêtresses endormies prennent donc sur elles, sous la forme d'un tatouage, la souffrance de la perte. Elles portent le poids du deuil et si elles faillissent à la tâche, la calamité *The Unleashing* survient. Nous avons analysé comment plusieurs outils sont mis en place dans la fiction afin d'empêcher un tel désastre et apaiser les prêtresses endormies dans leurs tâches difficiles. Plutschow explique à propos des divinités boucs émissaires : « These deities had to be appeased to prevent them for causing calamities. As appeased deities, they could be used for oracles and divination and to protect human interests. These scapegoat deities exonerate sin and impurities, but, as *onryō*, are also feared to cause them » (*ibid.*, p. 18). Dans *Fatal Frame III*, malgré les précautions prises afin de maintenir dans leur repos éternel les prêtresses endormies, le meurtre de Kaname renverse la situation jusqu'alors contrôlée. L'injustice et la douleur reliées à sa mort causeront *The Unleashing*. Suite à cet événement, les partisans du sanctuaire *Kuze* seront les premiers à être contaminés par le *holly*, représentant ici la douleur de Reika. Par la suite, les partisans tentent de garder cette prêtresse endormie prisonnière dans le rêve du *Manor of Sleep* afin d'éviter que le monde ne sombre dans les tourments pour les morts. L'échec des actions entreprises renvoie directement à la puissance de Reika. Rien ne peut l'apaiser. Elle piège par les rêves les tourmentés à l'extérieur du sanctuaire *Kuze* et son pouvoir maléfique augmente. Plus elle fait de victimes, plus son pouvoir et son emprise sur le monde des vivants grandissent. « If many people had died at one time in a war or other unnatural circumstance, the number of deaths could magnify the evil power. [...] Every cosmogony was accompanied by a degree of victimisation – people were killed, exiled, dismissed and neglected – the bloodshed and misery this created engendered the many 'evil spirits' » (*ibid.*, p. 73). Les âmes piégées deviennent à leur tour un danger pour les vivants. L'épidémie des spectres se répand et le joueur a de plus en plus d'ennemis à combattre.

### 3.4 Hantise

La thématique de la hantise domine la franchise de *Fatal Frame*. Au-delà de la figure du spectre, nous la retrouvons dans divers éléments associés à l'histoire ainsi que dans les mécaniques de jeu. Dans cette dernière section, il sera question de la hantise de *Fatal Frame III* du point de vue de l'espace, de la narration et de la jouabilité.

D'abord, qu'est-ce que la hantise? Loin de nous l'idée de définir la hantise démoniaque ou les poltergeists (esprits frappeurs). Ce qui nous intéresse ici c'est plutôt le concept au sens général et tel qu'il est véhiculé dans le jeu. La hantise est une « obsession, préoccupation constante, qui provoque une forte inquiétude » (Larousse). Dans notre cas, cette inquiétude se rattache à la peur d'une menace qui perdure dans le temps. Le fantôme représente le pouvoir du passé à perturber le présent. C'est la persistance de quelque chose qui n'est pas censé exister là et maintenant. Le cycle semble infini, le spectre revient inlassablement en étant un danger pour les vivants du présent. Le joueur est constamment préoccupé par la présence menaçante ressentie et il semble impossible de s'en défaire. Même après un combat, l'ambiance reste inquiétante. En matière de jouabilité, le jeu va souvent laisser croire au joueur qu'il vient d'apercevoir un fantôme, mais était-il vraiment là? L'ambiguïté contribue à l'atmosphère terrifiante. Lorsque le spectre est plus tangible, le joueur le repère avec la *camera obscura* et suit ses mouvements. Puis, juste avant de pouvoir déclencher l'obturateur, le spectre disparaît pour mieux réapparaître tout près du personnage-joueur. Le fantôme oscille ainsi entre une visibilité et non visibilité, mais sa présence reste toujours ressentie.

### 3.5 Hantise transmédiatique

La hantise transmédiatique réfère à la récupération des spécificités de d'autres médias à l'intérieur du jeu vidéo. Premièrement, la série fait une remédiation de la photographie en utilisant la *camera obscura*. C'est comme si le média photographique venait hanter celui du jeu vidéo (voir Perron 2010). Nous avons analysé précédemment comment la photographie spectrale est au cœur de l'expérience des jeux et la manière dont la jouabilité est construite

renvoie aux actions même de la photographie. Le joueur opère la *camera obscura* en temps réel. Son adresse à cadrer le spectre ainsi que l'attente du bon moment pour déclencher l'obturateur de l'arme renvoie à l'idée que la photographie est une pratique ancrée dans le présent. Le moment de la prise est un facteur très important. Qui plus est, dans *Fatal Frame III*, le bon moment pour prendre la photographie devient une question de survie. D'abord si le joueur ne photographie pas à temps l'ennemi, son personnage-joueur recevra de plein fouet l'attaque spectrale. Il s'ensuivra les sanctions d'énergie de Juul que nous avons abordées dans le chapitre un. Ensuite, si le moment de la prise est adéquat, les dommages infligés au spectre auront plus d'impact, la menace sera anéantie plus rapidement. La notion de survie à la hantise est donc imbriquée dans la pratique photographique.

La *camera obscura* permet aussi de révéler des éléments provenant de l'au-delà et du passé. Avant la découverte de cet appareil, les personnages-joueur étaient pour la plupart capable de sentir ou de voir des choses qui normalement ne pouvait pas être perçus. Suite à la découverte de la *camera obscura*, les personnages-joueur sont davantage témoins de ces vestiges du passé et de ces présences spectrales. En ce sens, l'arme photographique augmente les possibilités de discerner les fantômes et les éléments ayant provoqué leur mort. Certains phénomènes vont même s'enclencher lors de l'utilisation de l'arme. Par exemple, lorsque le joueur observe une poupée par l'entremise de la *camera obscura*, il se peut qu'elle se meuve seule. Hors de ce mode de vision, la poupée restera immobile.

### ***3.5.1 Conservation des traces de la hantise***

Tout en reprenant le média de la photographie, la franchise instaure un autre concept associé à ce dernier : les albums. Tout comme avec ceux du média photographique original, les albums dans *Fatal Frame III* permettent de conserver les photographies prises par le joueur. D'une part, les photographies sauvegardées à l'intérieur de ces albums virtuels peuvent servir de trophées. Le joueur pourra se rappeler ses exploits et conserver un souvenir de l'expérience. D'autre part, les albums permettent le partage de ces preuves de hantise, ainsi que la



remémoration du contexte dans lequel elles ont été produites. Plus besoin d'être en jeu pour être témoin de la présence des spectres et pouvoir partager son expérience avec d'autres personnes. La conservation des photographies soutient la mémoire de l'horreur et la peur vécue au moment de la prise. Elle sont la validation du vécu<sup>20</sup>.

D'autres médias viennent également hanter, de façon moins significative que la *camera obscura*, la jouabilité de *Fatal Frame III*. Rappelons le vieux projecteur permettant de visualiser des bobines de films et la radio spectrale que nous avons abordés avec les ressources du jeu. Le joueur est aussi amené à écouter de vieilles cassettes audio révélant des séances de thérapie psychologique avec un patient qui rêve du *Manor of Sleep*. En plus de la remédiation d'anciens médias, lorsque nous réinscrivons *Fatal Frame III* dans la trilogie des premiers jeux, nous pouvons aborder la hantise transvidéoludique. Ce troisième titre reprends plusieurs éléments de *Fatal Frame I* et *Fatal Frame II : Crimson Butterfly* à commencer par le récit et les personnages.

### **3.6 Hantise transvidéoludique**

Aborder la hantise transvidéoludique en analysant *Fatal Frame III* est intéressant, car sous l'idée du cauchemar, ce jeu retranscrit des éléments des précédents jeux. Ce n'est pas seulement une reprise, mais une modification du contexte de présentation.

#### ***3.6.1 Hantise de l'espace***

Reprenant le concept de la maison hantée, l'espace de *Fatal Frame III* est dangereux. Il faut trouver le moyen de sortir de l'endroit. L'espace engloutit, limite les déplacements des personnages-joueur. La confusion du joueur augmente dans une segmentation des intérieurs. Ce n'est pas juste un manoir hanté, mais un labyrinthe où le joueur doit survivre aux spectres.

---

<sup>20</sup> Difficile de ne pas mentionner ici le « ça a été » de Barthes (1980) qui renvoie à l'idée que le sujet photographié a certainement existé dans un temps passé. Nous pourrions élaborer plus amplement sur cette théorie, mais cela n'entre pas dans le cadre de notre sujet d'étude qu'est la terreur.

Les personnages-joueur circulent toujours dans des espaces contestés, une présence menaçante se fait constamment sentir et revendique l'espace. La thématique de la hantise dans *Fatal Frame III* s'applique avec cette idée de présence dans l'espace. De plus, la reprise des lieux tels que le *Himuro Mansion : 1F Rope Palace*<sup>21</sup> et le *All God's Village : 1F Rope Shrine* la renforce. Bien que ces lieux proviennent d'un même univers, en les remettant en scène, *Fatal Frame III* réintroduit les éléments d'horreur qui y étaient rattachés. La reprise des leitmotifs sonores associés aux lieux sert aussi à cette idée de hantise de l'espace. Nous avons analysé dans le chapitre deux les effets de la reprise de lieux sur la mémoire et les attentes du joueur. Celui-ci doit revisiter ces lieux dont il avait réussi à s'échapper, mais le cycle de hantise se perpétue.

### ***3.6.2 Hantise narrative : Jeu sur la mémoire des personnages et du joueur***

À l'intérieur du jeu, dans le texte *On the Urban Legend*, le joueur obtient des informations sur les légendes entourant les disparitions reliées au *Himuro Mansion* et au *Lost Village*, reprenant des éléments narratifs des jeux précédents. Il est aussi question d'un rapprochement entre ces événements et d'autres disparitions étranges reliées à la légende du *Manor of Sleep*. En transposant ces bribes d'histoire, la mémoire du joueur et celle des personnages sont sollicitées. Le passé de Miku Hinasaki et celui des nièces de Kei Amakura viennent hanter l'histoire de Rei Kurosawa. Pour bien exemplifier la hantise sur le plan du récit, voyons d'abord les rituels. Ensuite, nous nous attarderons aux personnages et aux fantômes récurrents. Puis, nous aborderons les leitmotifs sonores.

#### **3.6.2.1 Reprise des rituels et marques corporelles**

Depuis le tout premier *Fatal Frame*, le joueur a revisité les étapes de chacun des rituels. L'échec de ces derniers est constamment revécu par les personnages et les

---

21 Le corridor menant au *Himuro Mansion : 1F Rope Palace* dans *Fatal Frame I*, avec ses multiples portes *torii*, fait inmanquablement penser à l'entrée de la réelle Fushimi Inari Shrine, sanctuaire *shintô* à Kyoto. Cette reprise d'architecture contribue à inscrire le jeu dans l'idée des légendes urbaines.

personnages-joueur. Le joueur se doit de briser cette espèce de boucle temporelle, impliquant un cycle d'horreur infini. Dans *Fatal Frame I*, le personnage-joueur Miku est marquée par les traces de cordes aux poignets, chevilles et au cou, reflétant le Rituel d'étranglement<sup>22</sup> vécu par les prêtresses des cordes. Dans *Fatal Frame II*, les jumelles Amakura sont confondues pour être les sœurs Yae et Sae Kurosawa, les dernières jumelles à avoir été impliquées dans le Rituel du sacrifice pourpre. De plus, Mio aura l'apparition d'un hologramme de papillon pourpre au cou, indiquant la mort de sa jumelle Mayu. Quant à *Fatal Frame III*, Rei Kurosawa sera confondue pour une nouvelle prêtresse endormie devant accomplir le rituel. Par ailleurs, notons que son nom fait écho à celui de Reika. En ce qui a trait aux marques corporelles associées au rituel, le tatouage qui recouvre de plus en plus le corps de Rei, Miku et Kei représente autant le rituel des prêtresses endormies que la contamination et la souffrance de leur âme. Ajoutons que dans des cinématiques, Rei vivra également certains événements vécus par Reika dont le Rituel des pieux. Ainsi, en plus de revisiter les étapes des rituels, le joueur est amené à observer la formation de marques corporelles sur ses personnages-joueur. Associées aux différentes malédictions, ces marques influencent les émotions fictionnelles et contribuent à susciter la peur chez le joueur.

### **3.6.2.2 Reprise de personnages et de fantômes**

Lors de la présentation des personnages, nous avons noté que Miku Hinasaki devient l'assistante de Rei et Kei est l'oncle des jumelles Mio et Mayu Amakura. D'une part, le passé traumatisant des événements du *Himuro Mansion* vécus par Miku (et le joueur) vient hanter la narration de *Fatal Frame III*. Regrettant la mort de son frère, celle-ci sera atteinte de la malédiction du tatouage. Miku ne veut pas se rappeler le passé, mais elle est, tout comme le joueur, hantée. Pour progresser dans le *Manor of Sleep*, le joueur doit faire avancer Miku plus loin dans ses souvenirs et revoir les monstres spectraux, telle la prêtresse des cordes, qui ont été affrontés dans *Fatal Frame I*.

---

<sup>22</sup> Dans *Fatal Frame III*, nous retrouvons la thématique de la hantise qui renvoie au rituel de *Fatal Frame I* dans les attaques du fantôme de la prêtresse des cordes (*Rope Priestess*). Si cette fantôme réussit une certaine attaque, le personnage-joueur de Miku se fait écarteler dans les airs.

D'autre part, le récit entourant le personnage de Kei réintroduit quant à lui des éléments de *Fatal Frame II*. D'abord, sur le plan de la reprise de spectres, une figure emblématique du rituel de *Fatal Frame II* est reprise : le *kuzabi*. Cet être très coriace revient hanter le joueur. De plus, il y a lors d'une certaine rencontre avec ce fantôme dans *Fatal Frame III* la mise en scène d'un papillon pourpre. Plusieurs spécimens de ce type se retrouvent un peu partout dans le *Lost Village* de *Fatal Frame II*. La reprise de ce papillon peut faire penser à l'âme de Mayu Amakura puisqu'elle se transformera en millier de ces lépidoptères pourpres après sa mort à la fin de *Fatal Frame II*. Dans le *Manor of Sleep*, un de ces spécimens viendra aider le personnage-joueur en se posant devant la porte qui sera déverrouillée. Ensuite, nous assistons au retour de Mio qui, regrettant la mort de sa jumelle, aura elle aussi contracté la même malédiction que Rei. Les efforts du joueur à faire survivre son personnage-joueur Mio aux événements du *Lost village* semblent être réfutés dans ce nouveau jeu. Si le joueur ne réussit pas à enlever la malédiction du tatouage, non seulement Rei va mourir, mais aussi Mio et Miku. La pression créée sur le joueur augmente sa crainte générale. La thématique de la hantise passe ainsi d'un jeu de la franchise à l'autre par la reprise des personnages et des récits.

De plus, la thématique de la hantise se retrouve dans la conception des personnages-joueur. Nous avons abordé précédemment le concept de la division entre corps et esprit. Nous retrouvons cette même idée dans le contrôle des personnages-joueur :

The avatar herself becomes a form of medium, trapped in the very same situation as the ghosts and intimately connected to it, a wanderer between the worlds. This function of the hero is directly alluded to in the games themselves. Once touched by the ghost world, all heroes have the ability to "see things" or have visions that can be triggered either by merely looking at or touching objects. Since these abilities play out in the interactive gameplay, the player can be seen as the spirit to the virtual medium-body. Therefore, the player is equally trapped in the horror, through the connection to, and control of, the virtual hero's avatar body. In this way, *Fatal Frame* is ultimately the story of a haunting : that of the player (Nitsche 2009, p. 211).

Ce ne sont pas seulement Rei, Miku et Kei qui sont hantés, mais également le joueur.

### **3.6.2.3 Leitmotifs sonores et chansons rituelles**

La musique est l'un des moyens utilisés pour évoquer l'idée de hantise. Plusieurs leitmotifs associés aux lieux vont être récupérés des anciens volets de la franchise et transposés dans *Fatal Frame III*. Certaines musiques peuvent quant à elles être associées directement à des étapes des rituels. Par exemple, *Fatal Frame I* reprend la chanson réelle *Kagome Kagome*<sup>23</sup> durant le Rituel de cache-cache avec le Démon (*Demon Tag*), une sorte de jeu de cachette afin de définir la prochaine prêtresse des cordes. Du côté de *Fatal Frame III*, dans le *Himuro Mansion : 1F Confinement Room*, nous assistons au retour de cette chanson. Dans la maison de Rei, devant la fenêtre du salon, Miku chante la berceuse pour les prêtresses endormies. Seulement entendue durant le cauchemar du *Manor of Sleep*, cette chanson vient contaminer l'espace de la *Kurosawa House*. C'est sans compter que le son évoquant la hantise traverse jusqu'à l'espace physique du joueur.

Suite à l'analyse de la conception du monstre spectral et de la hantise transmédiatique et transvidéoludique, nous pouvons avancer l'idée qu'un joueur qui a joué à *Fatal Frame I* et *Fatal Frame II : Crimson Butterfly* vit une expérience de la hantise plus riche puisqu'il peut comprendre les références dans *Fatal Frame III*. La mémoire du joueur est sollicitée avec la reprise de lieux, personnages, fantômes et même de certaines musiques. Tous ces éléments contribuant à l'expansion de l'expérience de la hantise.

---

23 La chanson *Kagome Kagome* est une chanson réelle que les enfants chantent durant un jeu où l'un des joueurs, les yeux bandés, s'assoie au centre et les autres tournent autour. Dès qu'ils arrêtent de chanter, l'enfant au centre doit deviner qui est derrière lui.

## Conclusion

Nous avons pour intention dans ce travail de présenter une approche basée sur les spécificités du genre du *survival terror* ainsi que sur les émotions du joueur afin de dresser un portrait de l'expérience de la terreur dans *Fatal Frame III*. C'est en tenant compte de son contexte de réalisation que nous avons pu entre autres élaborer sur la figure du fantôme. Par exemple, les références au théâtre avec le personnage d'Oiwa ont permis de faire des rapprochements avec le fantôme de Kyouka Kuze. Nous croyons que cela a pu donner une autre profondeur à l'analyse. *Fatal Frame III* est certainement un jeu imprégné du folklore japonais et de légendes urbaines tant fictionnelles que d'inspirations réelles.

Afin d'avoir une idée d'ensemble sur l'œuvre à l'étude, nous avons d'abord analysé le sous-genre vidéoludique du *survival terror* dans lequel nous l'avons inscrit. Bien que l'horreur et la terreur soient interdépendantes, nous avons démontré comment le ton général terrifiant joue principalement sur l'idée d'ambiguïté, d'indéterminé et de flou. Définir la terreur nous a permis de mieux comprendre le rapport aux éléments effrayants inclus dans le jeu. Nous avons ensuite abordé les types d'émotions engendrées par le genre, dont principalement la peur fictionnelle, l'expérience artistique et la peur vidéoludique. Puis c'est en utilisant le modèle des tactiques de l'épouvante relevées par le groupe de recherche du *LUDOV* que nous avons analysé l'expérience de la terreur. D'abord, en notant les ressources offertes nous avons pu distinguer le rapport aux personnages-joueur plus vulnérables que ceux retrouvés dans d'autres genres vidéoludiques. Nous avons ensuite appliqué les sanctions dans le jeu vidéo conceptualisées par Juul dans l'optique qu'elles pouvaient contribuer à la création de la peur. Nous en avons conclu que la peur ne relevait pas seulement de la notion de crainte de l'échec, mais aussi dans un rapport à la survie avec les émotions fictionnelles.

Dans le deuxième chapitre, nous nous sommes intéressé aux tactiques de l'épouvante agissant sur l'environnement et le point de vue. Il était question de la contamination des

espaces en se concentrant surtout sur les espaces de présentation et fictionnel de Nitsche. Ensuite, nous avons examiné la construction de l'espace du *Manor of Sleep* en tenant compte de la narration qui présente l'échec du rituel des prêtresses endormies. Dans l'idée du cauchemar, l'espace est labyrinthique avec des segmentations variables. Tout cela entraîne le joueur à être confus dans l'espace et augmente la crainte d'être perdu. La limitation du regard avec le champ aveugle et le travail de la caméra participent aussi à la création de la peur, l'ennemi pouvant assurément se trouver hors du champ de vision du joueur. C'est dans cette non connaissance de ce qui se trouve dans l'espace que la terreur grandit.

Dans le dernier chapitre, nous avons abordé la figure du fantôme en tant que monstre menaçant et impur. Les écrits de Carroll nous ont servi de base afin de dresser un portrait des fantômes de *Fatal Frame III* et plus spécifiquement de Kyouka et Reika Kuze. Nous avons réinscrit le personnage de Reika dans les croyances religieuses shintoïstes qui ont permis d'approfondir notre compréhension de l'impact de ce personnage en tant que *boss*. Elle n'est pas que l'antagoniste principale, mais la représentation d'une puissance émotionnelle qui survit à la mort. Elle est un *onryō* redoutable qui contamine tout ceux qu'elle croise dans le *Manor of Sleep*.

Pour de futures recherches, pousser l'analyse formelle en tenant compte de la franchise complète de *Fatal Frame* serait des plus intéressants. Les outils d'analyse développés par le *LUDOV*, forment un bon support afin de comprendre le rôle des éléments d'horreur instiguant la peur en complexifiant l'atteinte des buts du joueur. Étudier si les tactiques de l'épouvante s'appliquent similairement avec le changement d'interface des titres sur les consoles *WiiU* et *3DS*. Ces dernières, rappelons-le, intègrent les spectres dans l'environnement où se trouve le joueur par l'entremise de la caméra intégrée à ces dispositifs. Quoiqu'il en soit, *Fatal Frame* est une série qui propose au joueur d'explorer des univers terrifiants. Pour reprendre Lovecraft que nous avons introduit au tout début de ce travail : « [...] uncertainty and danger are always closely allied; thus making any kind of an unknown world a world of peril and evil

possibilities » (1973, p. 14). La terreur incluse dans les légendes urbaines de *Fatal Frame III* renvoie exactement à cette idée, le monde des morts peut être accessible virtuellement et vient hanter le joueur.



## Bibliographie

- BARTHES, Roland. 1980. « La chambre claire : Notes sur la photographie ». Dans *Cahiers du cinéma*. Le Seuil, p. 42-50. Paris : Gallimard.
- BONITZER, Pascal. 1982. *Le champ aveugle : Essais sur le cinéma*. Paris : Cahiers du cinéma et Gallimard.
- CARROLL, Noël. 1990. *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*. New York & Londres : Routledge.
- CAVALLERO, Dani. [2002] 2005. *The Gothic Vision. Three Centuries of Horror, Terror and Fear*. Édition révisée. Londres : Continuum.
- DAVIS, Frederick Hadland, [1913] 2007. *Myths and Legends of Japan*. New York : Cosimo Classics.
- DUFOUR, Éric. 2006. *Le cinéma d'horreur et ses figures*. Paris : Presse Universitaire de France.
- Du MESNILDOT, Stéphane. 2011. *Fantômes du cinéma japonais*. Pertuis : Éditions Rouge profond.
- EKMAN, Inger et LANKOSKI, Petri. 2009. « Hair-Raising Entertainment : Emotions, Sound , and Structure in *Silent Hill 2* and *Fatal Frame* ». Dans *Horror Video Games : Essays on the Fusion of Fear and Play*, p. 181-199. Dirigé par Bernard Perron. Jefferson : Éditions McFarland & Company Inc.
- HEARN, Lafcadio. [1921] 1993. « Chevelures de femmes » dans *Le Japon*. Traduit de l'anglais par Marc Logé. Paris : Mercure de France.
- HOEGER, Laura et HUBER, William. 2007. « Ghastly multiplication : Fatal Frame II and the Videogame Uncanny ». Dans DIGRA. En ligne.  
< <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07313.12302.pdf> >. Page consultée le 6 avril 2016.
- JÄRVINEN, Aki. 2009. « Understanding Video Games as Emotional Experiences ». Dans *The Video Game Theory Reader II*, p. 85-108. Dirigé par Mark J.P. Wolf et Bernard Perron, New York : Routledge.

- JUUL, Jesper. 2009. « Fear of Failing? The many Meanings of Difficulty in Video Games ». Dans *The Video Game Theory Reader II*, p. 237-252. Dirigé par Mark J.P. Wolf et Bernard Perron. New York : Routledge.
- KIBAYASHI, Shin. 2014 – aujourd'hui. *Fatal Frame : Shadow Priestess [Zero: Kage Miko]*. Traduit par Abby Lehrke. Adapté par Alexandra Swanson. Via l'application pour mobile *Manga Box. DeNA*.
- KING, Geoff et KRZYWINSKA, Tanya. 2003. « Gamescapes : exploration and virtual presence in game-worlds ». Dans DIGRA. En ligne.  
< <http://www.digra.org/dl/db/05163.05167.pdf> >. Page consultée le 19 décembre 2015.
- KRZYWINSKA, Tanya. 2002. « Hands-On Horror ». Dans *ScreenPlay : cinema/ videogames/ interfaces*, p. 206-223. Édité par Geoff King et Tanya Krzywinska. Londre : Wallflower Press.
- LOVECRAFT, Howard Phillips. [1945] 1973. *Supernatural Horror in Literature*. Introduction par E.F. Bleiler. New York : Dover publications.
- LUDOV [LUDICINÉ]. 2012. « Dictionnaire - Ludographie du jeu vidéo d'horreur ». En ligne.  
< [http://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/ludicine\\_descripteurs\\_horreur\\_1.pdf](http://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/ludicine_descripteurs_horreur_1.pdf) >. Page consultée le 19 décembre 2015.
- NEWMAN, James. « The Myth of the Ergodic Videogame. Some thoughts on player-character relationships in videogames ». Dans *Game studies : the international journal of computer game research*. Juillet 2002. Vol.2, Issue 1. En ligne.  
< <http://www.gamestudies.org/0102/newman/> >. Page consultée le 6 mai 2015.
- NITSCHE, Michael. 2008. *Video Game Spaces : Image, Play, and Structure in 3D worlds*. Cambridge, Massachusetts : MIT Press.
- . 2009. « Complete horror in *Fatal Frame* ». Dans *Horror Video Games : Essays on the Fusion of Fear and Play*, p. 200- 219. Dirigé par Bernard Perron. Jefferson, NC : Éditions McFarland & Company Inc.
- ONO, Sokyō. [1962] 2004. *Shinto : The Kami way*. Singapour : Tuttle Publishing.
- PERRON, Bernard. 2005a. « A Cognitive Psychological Approach to Gameplay Emotions ». Dans DIGRA. En ligne.  
< <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06276.58345.pdf> >. Page consultée de 6 mai 2015.

- . 2005b. « Coming to Play at Frightening Yourself : Welcome to the World of Horror Video Games ». Paper presented at the Aesthetics of Play conference in Bergen, Norway, 14-15 October. En ligne. < <http://www.aestheticsofplay.org/perron.php> >. Page consultée le 1<sup>er</sup> mars 2016.
- . 2009. « The Survival Horror : The Extended Body Genre ». Dans *Horror Video Games : Essays on the Fusion of Fear and Play*, p. 121-143. Dirigé par Bernard Perron. Jefferson, Caroline du Nord : McFarland & Company Inc.
- . 2010. « Fatal Frame ou la hantise vidéoludique », Dans *Magazine électronique du Centre international d'art contemporain*, Le Web hanté, No 38, novembre 2010. En ligne. < <http://www.ciac.ca/magazine/fr/perspective.htm> >. Page consultée le 6 mai 2015. Hors ligne.
- . 2012a. *Silent Hill : The Terror Engine*. The University of Michigan Press.
- . 2012b. « Survival Horror Games ». Dans WOLF Mark J.P. *Encyclopedia of Video Game*. Volume 2, M-Z. Greenwood.
- PICARD, Martin. 2009. « Haunting Backgrounds : Transnationality and Intermediality in Japanese Survival Horror Video Games ». Dans *Horror Video Games : Essays on the Fusion of Fear and Play*, p. 95-120. Dirigé par Bernard Perron. Jefferson : Éditions McFarland & Company Inc.
- PINGUET, Maurice. [1984] 2008. *La mort volontaire au Japon*. Coll. TEL. No.185. Mesnil-sur-l'Estrée : Éditions Gallimard.
- PLUTSCHOW, Herbert. 1996. *Matsuri : The Festivals of Japan*. Surrey : Japan Library.
- POWER, Mick et DALGLEISH, Tim. 1997. *Cognition and Emotion : From Order to Disorder*. Hove : Psychology Press Ltd.
- READER, Ian. [1998] 2007. *Shinto*. Coll. Simple Guides. Londres : Bravo Ltd.
- ROCKETT, Will H. 1988. p.46. *Devouring Whirlwind : Terror and Transcendence in the Cinema of Cruelty*. New York: Greenwood Press.
- ROUSE III, Richard. 2009. « Match Made in Hell : The Inevitable Success of the Horror Genre in Video Games ». Dans *Horror Video Games : Essays on the Fusion of Fear and Play*, p. , p. 15-25. Dirigé par Bernard Perron. Jefferson : Éditions McFarland & Company Inc.

- S.A. Fatal Frame Wiki. Fatal Frame III. 2005. « Entretien avec Keisuke Kikuchi (producteur) et Makoto Shibata (réalisateur) ». Dans *Zero- Shisei no Koe Official Guidebook* [零 刺青ノ聲 公式完全攻略本 導魂之書 単行本]. 2005. Publisher : Enterbrain inc. Traduit par des fans. En ligne.  
< [http://fatalframe.wikia.com/wiki/Fatal\\_Frame\\_III:\\_The\\_Tormented](http://fatalframe.wikia.com/wiki/Fatal_Frame_III:_The_Tormented) >. Page consultée le 6 mai 2015.
- S.A. Fatal Frame Wiki. Fatal Frame I. « Entrevue avec Makoto Shibata (réalisateur), Keisuke Kikuchi (producteur) et Hitoshi Hasegawa (directeur du design des personnages) ». Softbank Publishing- Weekly "The Playstation 2" Édition du 21 Décembre. Traduction par des fans. En ligne. < [http://fatalframe.wikia.com/wiki/Fatal\\_Frame](http://fatalframe.wikia.com/wiki/Fatal_Frame) >. Page consultée le 6 mai 2015.
- SHÛICHI, Katô. [2007] 2009. *Le temps et l'espace dans la culture japonaise*. Traduit par Christophe Sabouret. Paris : CNRS Éditions.
- TAN, Ed S. 1996. *Emotion and the Structure of Narrative Film : Film as an Emotion Machine*. Mahwah, NJ : Lawrence Erlbaum.
- TAYLOR, Laurie N. 2005. « Fractured Identities : Siblings and Doubles in Video Games ». Dans *Reconstruction : Studies in Contemporary Culture*. En ligne.  
< <http://reconstruction.eserver.org/Issues/052/taylor.shtml> >. Page consultée le 6 avril 2016.

## **Annexes**

**Annexe 1 : Carte A partie 1. *Manor of Sleep (Fatal Frame III : The Tormented 2005).***

Illustration retirée.

**Annexe 2 : Carte A partie 2. *Manor of Sleep (Fatal Frame III : The Tormented 2005).***

Illustration retirée.

**Annexe 3 : Carte B. *Manor of Sleep (Fatal Frame III : The Tormented 2005)*.**

Illustration retirée.



**Annexe 4 : Texte "The Sleeping Priestess" (*Fatal Frame III : The Tormented* 2005).**

**"The Sleeping Priestess"**

(A notebook left on Yuu's desk. It is about the lullaby "The Sleeping Priestess".)

This song is thought to be the original of Northeastern Japan's lullaby, "The Sleeping Priestess".

It was found in a gramophone at a local university, and I had it sent to me.

I listened to it, but the first and second verses are slightly different from today's "Sleeping Priestess".

This is thought to be due to differences in the period and area where the song was transmitted.

Further, a major difference is that there is also a "Third Verse".

I have to look into it more, but it seems that the mood changes from the first two verses to the third.

I wrote the lyrics as I heard them.

**"The Sleeping Priestess : Third Verse"**

"Go to the other side

Go to the other side

Cast the boat, Take a ride

Cross the rift to the other side

Further and further to the other side

it must sail bearing your tattoos

And our offering of tears"

The first and second verses are littered with frightening words, but the third verse is more melancholy.

In particular, the ending of the song seems less like a lullaby than something sung at a funeral.