

# Dictionnaire — Ludographie du jeu vidéo d'horreur

<b>1. DISPOSITIF VIDÉOLUDIQUE</b> .....	<b>2</b>
<b>1.1. Contextualisation</b> .....	<b>2</b>
1.1.1. Lieu .....	2
1.1.2. Nombre de joueurs .....	2
<b>1.2. Caractéristiques matérielles</b> .....	<b>3</b>
1.2.1. Plateformes .....	3
1.2.2. Support .....	3
<b>1.3. Caractéristiques techniques</b> .....	<b>3</b>
1.3.1. Résolution .....	3
1.3.2. Son .....	3
<b>1.4. Intervention</b> .....	<b>3</b>
1.4.1. Interface matérielle .....	3
1.4.2. Modes d'intervention .....	4
<b>2. CARACTÉRISTIQUES FORMELLES</b> .....	<b>4</b>
<b>2.1. Dimensionnalité</b> .....	<b>4</b>
<b>2.2. Point de vue</b> .....	<b>5</b>
<b>2.3. Perspective</b> .....	<b>5</b>
<b>2.4. Temporalité</b> .....	<b>5</b>
<b>3. TRAITEMENT VIDÉOLUDIQUE DE L'HORREUR</b> .....	<b>6</b>
<b>3.1. Mise en jeu</b> .....	<b>6</b>
3.1.1. Difficulté .....	6
3.1.2. Courbe d'antagonisation .....	6
3.1.3. Système de sauvegarde .....	6
3.1.4. Personnage-joueur .....	7
3.1.4.1. Sexe .....	7
3.1.4.2. Nombre de personnages-joueurs .....	7
3.1.4.3. Caractérisation .....	8
<b>3.2. Mise en scène de l'horreur</b> .....	<b>8</b>
3.2.1. Ton général .....	8
3.2.2. Origine du cadre fictionnel .....	8
3.2.3. Lieux horribles .....	9
3.2.4. Monstres .....	9
3.2.4.1. Tradition / bestiaire .....	9
3.2.4.2. Type d'existence .....	9
<b>4. CATÉGORIES DE L'ÉPOUVANTE</b> .....	<b>9</b>
<b>4.1. Degrés d'épouvante</b> .....	<b>9</b>
<b>4.2. Localisation de l'horreur</b> .....	<b>10</b>
<b>5. MÉCANISMES PRINCIPAUX DU JEU D'ÉPOUVANTE</b> .....	<b>10</b>
<b>5.1 Figures d'interactivité</b> .....	<b>10</b>
<b>5.2 Modalités actionnelles</b> .....	<b>10</b>
<b>5.3 Tactiques de l'épouvante (<i>scare tactics</i>)</b> .....	<b>12</b>
5.3.1 Point de vue.....	12
5.3.2 Environnement .....	12
5.3.3 Comportements du monstre.....	13
5.3.4 Ressources .....	13

**1. Dispositif vidéoludique :** Spécifie le contexte de réception, les caractéristiques matérielles et techniques, ainsi que l'interface et le mode d'intervention des jeux.

**1.1. Contextualisation :** Établit le contexte d'expérimentation auquel l'œuvre peut être rattachée.

**1.1.1. Lieu :** Spécifie le type de lieu où l'œuvre est susceptible d'être expérimentée.

Arcade : L'œuvre s'inscrit dans l'environnement d'une salle d'arcade. (ex. *House of the Dead 2*)

Espace domestique : L'œuvre est expérimentée à la maison sur un ordinateur personnel, une console, ou par l'entremise d'un système audio-visuel. (ex. *Siren*)

Mobile: L'œuvre est jouable par le truchement d'une console portable. (ex. *Silent Hill: Origins*)

**1.1.2. Nombre de joueurs :** Précise le nombre de joueurs pouvant jouer simultanément à une œuvre donnée.

Joueur unique : L'œuvre s'adresse à un seul joueur et ne peut être expérimentée que par celui-ci. (ex. *Silent Hill 2*)

Multijoueur à écran divisé : Le jeu peut être expérimenté par deux joueurs ou plus, selon les modes proposés (coopération, compétition) dans le même espace physique et sur un écran unique, séparé en différentes portions de manière à représenter l'espace d'action de chaque joueur. (ex. *Resident Evil 5*)

Multijoueur à écran partagé (mode simultané) : Le jeu peut être expérimenté par deux joueurs ou plus, selon les modes proposés (coopération, compétition) dans le même espace physique sur un écran unique où l'espace d'action est partagé par les joueurs. (ex. *Hunter : The Reckoning*)

Multijoueur à écran partagé (mode en alternance) : Le jeu peut être expérimenté par deux joueurs ou plus, selon les modes proposés (coopération, compétition) dans le même espace physique sur un écran unique, que les joueurs utiliseront à tour de rôle. (ex. *Alien 3* sur le Sega Master System)

Multijoueur en réseau : Le jeu peut être expérimenté par deux joueurs ou plus, selon les modes proposés (coopération, compétition), par le truchement d'un réseau local ou à distance. (ex. *The Darkness*)

**1.2. Caractéristiques matérielles :** Précise les pièces d'équipement nécessaires afin d'expérimenter l'œuvre.

**1.2.1. Plateformes :** Spécifie la ou les plateformes vidéoludiques sur lesquelles les œuvres sont jouables.

**1.2.2. Support :** Spécifie le support matériel sur lequel se retrouve le jeu.

Bande magnétique : Mémoire de masse sur ruban magnétique.

Cartouche : Sous-unité de format variable insérée à l'intérieur de son propre contenant.

Disque optique : Comprend les supports de type CD-ROM, DVD-ROM, laserdisc, Blu-ray, etc.

Disquette : Mémoire de masse amovible, de format 8'', 5'' 1/4 ou 3''1/2, dont le disque magnétique peut contenir entre 80 kilo-octets et 2,88 mégaoctets.

Support intégré : Matériel constitué de puces électroniques et de circuits intégrés, spécifique et unique à chaque jeu. (ex. bornes d'arcade)

Téléchargement sur disque dur : Le jeu doit être téléchargé et installé directement sur un disque dur. (ex. Xbox Live Arcade)

**1.3. Caractéristiques techniques :** Souligne les spécificités techniques du jeu.

**1.3.1. Résolution :** Spécifie le type de résolution géré par le jeu.

Standard / Améliorée: Le jeu permet une résolution maximale inférieure ou égale à 480i ou 480p. Sur PC, il s'agit des résolutions jusqu'à 800x600 inclusivement.

Haute définition : Le jeu permet une résolution égale ou supérieure à 720p (1280x720 progressif). Sur PC, il s'agit des résolutions supérieures à 800x600.

**1.3.2. Son :** Spécifie le type de mixage (et possibilités de sorties) audio du jeu.

Monophonique : Le jeu permet une sortie audio monophonique.

Stéréophonique : Le jeu permet une sortie audio stéréophonique.

Ambiophonique : Le jeu permet une sortie audio ambiophonique (5.1).

**1.4. Intervention :** Précise de façon générale les modalités d'intervention proposées au joueur.

**1.4.1. Interface matérielle :** Spécifie le type d'interface physique qui permet au joueur d'intervenir sur le déroulement du jeu.

Borne d'arcade : Le joueur effectue ses manipulations à l'aide du joystick, des boutons et/d'accessoires plus spécialisés. (ex. *Chiller*)

Capteur de mouvement : Le joueur effectue ses manipulations à l'aide d'une interface qui capte certains de ses mouvements. (ex. *Alone in the Dark*, Wii)

Capteur sonore : Le joueur effectue ses manipulations à l'aide de commandes vocales par l'entremise d'un micro. (ex. *Lifeline*)

Console : Le joueur effectue ses manipulations à l'aide d'une manette de jeu typique : commandes directionnelles, joysticks et boutons. (ex. *Kuon*)

Console portable : Le joueur effectue ses manipulations à l'aide des commandes directionnelles et boutons situés directement sur la console. (ex. *Dementium : The Ward*)

Écran tactile : Le joueur appuie directement sur un écran pour effectuer ses manipulations. (ex. *Touch the Dead* sur la DS)

Ordinateur : Le joueur effectue ses manipulations à l'aide des outils informatiques usuels : le clavier et/ou la souris. (ex. *System Shock 2*)

Pistolet optique : Le joueur effectue ses manipulations à l'aide d'un périphérique d'entrée dont le dispositif de pointage imite l'allure et le comportement d'une arme à feu, que celui-ci utilise des capteurs photosensibles ou une technologie infrarouge. (ex. *Crypt Killer*)

Clavier téléphonique : Le joueur effectue ses manipulations à l'aide du clavier d'un téléphone mobile. (ex. *Alone : The Horror Begins*)

#### **1.4.2. Modes d'intervention :**

Symbolique — direct : les manipulations effectuées sont associées de manière arbitraire à l'action d'un personnage-joueur dans l'univers du jeu; la manipulation et l'action correspondante se produisent de manière instantanée. (ex. *Siren Blood Curse*)

Mimétique — direct : les manipulations effectuées imitent dans une marge suffisante les actions effectuées dans l'univers du jeu; la manipulation et l'action correspondante se produisent de manière instantanée. (Ex. *Resident Evil 4, Wii Edition*)

Indirect : l'interface matérielle est complétée par une interface écranique qui permet de diriger le personnage-joueur dans la réalisation de diverses actions (analyseur textuel, pointeur-écran, menu de sélection, etc.). (ex. *Phantasmagoria*)

**2. Caractéristiques formelles :** Précise les modes principaux de la représentation spatiale et temporelle du jeu.

**2.1. Dimensionnalité :** Spécifie le mode de représentation de l'univers.

2-D : L'une des trois dimensions n'est pas intégrée à la jouabilité. (ex. *Clock Tower*, SNES)

3-D précalculée : La profondeur est représentée au moyen de graphismes précalculés statiques, mais est intégrée à la jouabilité. (ex. *Resident Evil*)

3-D en temps réel : l'ensemble de l'univers est généré en temps réel à partir d'une modélisation tridimensionnelle. (ex. *Silent Hill 2*)

**2.2. Point de vue :** Précise le regard proposé au joueur sur l'action en relation avec le personnage-joueur.

Première personne : la caméra virtuelle est assimilée au regard du personnage-joueur. (ex. *Condemned : Criminal Origins*)

Troisième personne : la caméra virtuelle se situe à l'extérieur du personnage-joueur. (ex. *Cold Fear*)

Variable libre : le joueur peut lui-même déclencher un passage de la première à la troisième personne. (ex. *Alone in the Dark : Inferno*)

Variable imposé : le point de vue change de la première à la troisième personne en dehors du contrôle du joueur. (ex. *Buffy the Vampire Slayer: Sacrifice*)

**2.3. Perspective :** Précise le regard proposé au joueur sur l'action en relation avec l'espace diégétique.

Mobile : La caméra présente l'action à travers différents mouvements (panoramiques et travellings), avec ou sans coupes. (ex. *Alien vs Predator*)

Fixe : La caméra présente l'action selon un découpage de plans fixes au sein desquels évolue le personnage-joueur. (Ex. *Alone in the Dark*)

Aérienne : l'univers est représenté en surplomb. Certains éléments peuvent être représentés avec des effets de profondeur ou à partir d'un angle différent, et jurent ainsi avec le plan principal. (ex. *Ghoul Patrol*)

Latérale : l'univers est représenté de profil. Certains éléments peuvent être représentés avec des effets de profondeur ou à partir d'un angle différent, et jurent ainsi avec le plan principal. (ex. *Castlevania II : Simon's Quest*)

Axonométrique/oblique : l'univers est représenté à l'aide de techniques géométriques qui normalisent la représentation de trois dimensions sur un support bidimensionnel, sans point de fuite. (ex. *Haunted House*)

**2.4. Temporalité :** Précise de quelle manière le temps de la jouabilité est monnayé en termes de temps diégétique.

Temps réel: Le temps du jeu est analogue au temps du joueur lorsque vient le temps de poser une action. (ex. *Resident Evil 5*, inventaire)

Stase: Le passage du temps est arrêté lorsque vient le temps pour le joueur de poser une action. (ex. *Resident Evil 4*, inventaire)

Temps ralenti/accélééré: Le passage du temps se fait à une vitesse plus lente ou plus rapide que le temps réel (ex. *BloodRayne*)

### 3. Traitement vidéoludique de l'horreur

**3.1. Mise en jeu :** Définit les paramètres (souvent non exclusifs au jeu d'horreur) qui modulent l'expérience du joueur évoluant dans l'univers horrifique.

#### 3.1.1. Difficulté

Fixe : Le jeu n'offre qu'un seul niveau de difficulté préalablement établi par les concepteurs du jeu. (ex. *A Nightmare on Elm Street*)

Variable : Le jeu offre plusieurs niveaux de difficulté s'adaptant plus adéquatement aux compétences du joueur. (ex. *Baroque*)

#### 3.1.2. Courbe d'antagonisation

Par étagement : les nouveaux adversaires sont introduits de manière à épouser le perfectionnement – implicite ou explicite – du joueur. (ex. *Clock Tower 2 : The Struggle Within*)

Par renforcement : les adversaires déjà introduits auparavant gagnent en résistance et/ou en puissance offensive de manière à épouser le perfectionnement – implicite ou explicite – du joueur. (ex. *Deadly Premonition*)

Par accumulation : le joueur est confronté à des groupes d'adversaires de plus en plus nombreux. (ex. *Dead Nation*)

Statique : Le/les ennemi(s) restent constants tout au long du jeu. (ex. *Halloween*, Atari 2600)

**3.1.3. Système de sauvegarde :** Précise le système de sauvegarde du jeu.

Pas de système de sauvegarde : Le jeu n'offre pas la possibilité au joueur de sauvegarder sa partie. (ex. *Friday the 13th*)

Mot de passe : L'entrée d'un mot de passe est nécessaire afin de poursuivre la partie. (ex. *Castlevania : Dracula X*)

Sauvegardes automatiques (Checkpoints) : Le jeu enregistre la partie à certains moments précis et prédéterminés par les concepteurs. (ex. *Dead Space*)

Sauvegardes manuelles libres : Le joueur peut enregistrer manuellement sa session de jeu à partir d'un menu ou d'un système de sauvegarde rapide, indépendamment de l'endroit où il se trouve. (ex. *Alone in the Dark 2*)

Sauvegardes manuelles fixes : Le joueur peut enregistrer manuellement sa partie en visitant un endroit (par exemple un sanctuaire ou un havre) destiné à cette fin. (ex. *Silent Hill*)

Limitation de sauvegardes : Le joueur ne dispose pas d'une liberté complète pour gérer ses sauvegardes, soit parce que cela nécessite l'utilisation d'une ressource non renouvelable, soit parce qu'il y a un nombre maximal de sauvegardes permises à la fois. (ex. les "Ink Ribbons" dans *Resident Evil*)

**3.1.4. Personnage-joueur :** Qualifie le ou les personnage(s) joueur(s) proposé(s) au joueur, tant au niveau narratif que ludique.

#### **3.1.4.1. Sexe :**

Personnage-joueur masculin : Le ou les personnage(s) joueur(s) du jeu est/sont de sexe masculin. (ex. *Condemned : Bloodshots*)

Personnage-joueur féminin : Le ou les personnage(s) joueur(s) du jeu est/sont de sexe féminin. (ex. *Fatal Frame II*)

Autre ou inconnu : Le sexe du ou des personnage(s) joueur(s) est inconnu ou le ou les personnage(s) joueurs(s) ne sont pas d'origine humaine. (ex. *Alien vs Predator*)

**3.1.4.2. Nombre de personnages-joueurs :** Précise le nombre de personnages-joueurs et la nature de leur relation avec le joueur.

Personnage-joueur prédéterminé : En début de partie, le jeu force le joueur à utiliser un seul personnage-joueur. (ex. *BioShock*)

Personnage-joueur sélectionné : En début de partie, le joueur sélectionne le personnage qui l'accompagnera pour le reste du jeu. (ex. *Resident Evil 2*)

Personnages-joueurs en alternance forcée : Durant la partie, le jeu contraint le joueur à utiliser un seul personnage spécifique à la fois. (ex. *Deadly Premonition*)

Personnages-joueurs en alternance libre : Durant la partie, le jeu laisse au joueur la possibilité d'utiliser un seul personnage spécifique à la fois. (ex. *Clive Barker's Jericho*)

Personnages-joueurs simultanés : Durant la partie, le jeu permet au joueur de contrôler indirectement plusieurs personnages-joueurs. (ex. *Koudelka*)

Personnage-joueur personnalisé : En début de partie, le joueur peut créer son personnage selon les possibilités délimitées par le jeu. (ex. *Ravenloft : Strahd's Possession*)

**3.1.4.3. Caractérisation :** Précise la représentation audiovisuelle et paratextuelle du personnage-joueur.

Inférieure : Le personnage-joueur semble posséder un potentiel d'action inférieur (à la normale). (ex. *Fatal Frame*)

Ordinaire : le personnage-joueur semble posséder un potentiel d'action ordinaire (ou normal). (ex. *Silent Hill 2*)

Supérieure : le personnage-joueur semble posséder un potentiel d'action supérieur (à la normale), mais qui demeure à l'intérieur des lois physiques et naturelles existantes. (ex. *Resident Evil*)

Surnaturel : le personnage-joueur semble être capable d'effectuer des actions de nature magique, surnaturelle ou paranormale (transformation, sorts, télékinésie, conjuration, etc.) (ex. *Parasite Eve*)

**3.2. Mise en scène de l'horreur :** Spécifie les différents paramètres configurant la mise en scène de l'horreur vidéoludique.

**3.2.1. Ton général :** Définit le style ou la manière dont est exprimée l'horreur dans le jeu.

Horrifiant : L'horreur est utilisée dans le but de provoquer la peur en jouant sur les effets de surprise et la monstration des éléments horrifiants. (ex. *Blood*)

Terrifiant : L'horreur est utilisée dans le but de provoquer un sentiment de crainte intense en misant sur la suggestion des éléments horrifiants.<sup>1</sup> (ex. *Eternal Darkness : Sanity's Requiem*)

Parodique : L'horreur est utilisée dans le but d'imiter les procédés caractéristiques de l'horreur dans une intention satirique. (ex. *The Adventures of Dr. Franken*)

**3.2.2. Origine du cadre fictionnel :** Spécifie le niveau d'originalité du cadre fictionnel de l'œuvre et/ou la relation qu'il entretient avec d'autres œuvres horrifiques.

Endogène : Le cadre fictionnel est original au jeu. (ex. *Doom 3*)

Exogène : Le cadre fictionnel est importé directement d'un autre cadre médiatique de l'horreur. (ex. *The Thing* - livre/film/jeu)

---

<sup>1</sup>Rocket [1988] distingue l'horreur de la terreur d'une manière quasi métaphysique. Alors que l'horreur concerne une cause externe, perceptible, compréhensible, mesurable et matérielle, la terreur est associée à l'indéterminé et l'incompréhensibilité, à ce qui ne peut se voir ou d'une manière imparfaite, bien que senti ou soupçonné (cité dans Perron 2011).



**3.2.3. Lieux horribles :** Dresse la liste des lieux horribles qui seront visités par le personnage-joueur. (Maison hantée, vaisseau spatial, lieux familiers, métro, etc.)

**3.2.4. Monstres :** Qualifie le ou les monstre(s) horrible(s) proposé(s) au joueur, tant au niveau narratif que de la jouabilité (fonctions).

**3.2.4.1. Tradition / bestiaire :** Définit la tradition générale dans laquelle s'inscrivent les monstres rencontrés par le joueur (Zombie, Vampire, Loup-Garou, Fantômes, Mutants, Aberrations, etc.).

**3.2.4.2. Type d'existence :** Définit les modalités de présence des monstres.

Récurrente : Après avoir été éliminés, les monstres sont constamment renouvelés, que ce soit diégétiquement par le passage du temps, par le franchissement d'une frontière géospatiale, ou par un événement ponctuel. Leur nombre est ainsi potentiellement infini.

Mortelle : Les apparitions des monstres sont prédéterminées; une fois tués, ils ne sont pas renouvelés.

## 4. Catégories de l'épouvante

### 4.1. Degrés d'épouvante

#### **Jeu vidéo à contexte horrible :**

Jeu vidéo dont l'horreur se manifeste seulement à un niveau contextuel, que ce soit au niveau de l'iconographie (bestiaire et lieux de l'horreur), des thèmes narratifs et/ou de l'appareil péritextuel (boîtier, pochette, manuel, guides de stratégie, etc.).

#### **Jeu vidéo à effets ponctuels d'horreur :**

Jeu vidéo d'horreur qui utilise les tactiques et les mécanismes des jeux d'épouvante, mais d'une manière isolée ou limitée, voire une seule fois durant la session de jeu (*one-off fear effect*). En ce sens, la peur ne constitue pas l'aspect essentiel du jeu. Le plus souvent, l'aspect horrible se retrouve dans les cinématiques, l'environnement audiovisuel, la structure narrative, et le jeu (*gameplay*) en tant que tel.

#### **Jeu vidéo d'épouvante/*scary game* (correspond au corpus plus spécifiquement à l'étude) :**

Jeu vidéo qui prend explicitement et intentionnellement la peur comme *objet*<sup>2</sup>. 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<sup>3</sup> doit avoir préséance sur la peur fictionnelle engendrée par la représentation<sup>4</sup>. Le jeu doit posséder tous les points de localisation de l'horreur (voir 4.2) en plus d'au moins une tactique de l'horreur (voir 5.3). Le thème de l'horreur doit primer sur les autres thèmes. Le

<sup>2</sup> Suivant Éric Dufour, *Le cinéma d'horreur et ses figures*, p. 12.

<sup>3</sup> Peurs découlant de nos actions dans le jeu – surtout dans le monde fictionnel en ce qui concerne les jeux qui racontent des histoires – et des réactions qui en résultent.

<sup>4</sup> Peurs enracinées dans le monde fictionnel et découlant des préoccupations adressées par ce monde (Perron, 2005)

genre vidéoludique communément appelé le «*survival horror*» définit par nature ce corpus.

**4.2. Localisation de l'horreur** : Précise le lieu où se manifestent les éléments horrifiques en relation aux mythologies et conventions de l'horreur.

**Iconographie** : Les éléments d'horreur se manifestent à travers le contenu du jeu (créatures et lieux horrifiques).

**Thèmes** : Les éléments d'horreur sont présents de manière sous-jacente dans les thèmes traités à l'intérieur du jeu.

**Appareil péritextuel** : Les éléments horrifiques sont mentionnés sur la pochette, dans le manuel, dans des guides de stratégies ou dans les critiques du jeu.

**Cinématiques** : Les éléments d'horreur se manifestent durant les cinématiques ou des séquences filmiques prérendues (FMV).

**Atmosphère** : Les éléments d'horreur se manifestent à travers le traitement qui est fait des lieux et/ou des événements.

**Jeu (gameplay)** : L'horreur se déploie par l'entremise de séquences ludo-narratives, où les figures d'interactivité sont modalisées par des tactiques de l'épouvante.

## 5. Mécanismes principaux du jeu d'épouvante

**5.1. Figures d'interactivité** : Spécifie les actions effectuées par le joueur telles qu'envisagées dans l'axe imaginaire des actions du personnage-joueur. Il faut noter que différentes figures d'interactivité – reprécisées par les modalités actionnelles – peuvent s'imbriquer (ex. manipulation d'item en implémentation triviale pour résoudre un puzzle en progression spatiale en mode résolution).

**Progression spatiale** : Le joueur effectue diverses actions qui permettent de déplacer le personnage-joueur dans l'espace.

**Confrontation** : Le joueur effectue diverses manipulations permettant au personnage joueur de confronter les monstres, de se cacher ou de fuir une menace.

**Manipulation d'item** : Les actions performées par le joueur permettent au personnage d'interagir avec des objets (parfois contenus dans un inventaire) ou avec l'environnement.

**Interaction sociale** : Les actions du joueur permettent au personnage-joueur d'entrer en communication ou en relation avec des personnages non-joueurs ou d'autres personnages joueurs (mode multijoueur).

### 5.2. Modalités actionnelles

Les modalités actionnelles viennent préciser les figures d'interactivité.

Elles sont définies à partir des conditions de performance, de progression et d'exploration expérimentées par le joueur, plus particulièrement en fonction de deux composantes :

- le champ de compétences interpellé plus particulièrement par l'œuvre
- la séquence d'action élaborée par le joueur à un moment précis de l'expérience, déterminée par sa longueur (la portée)
- le cadre d'action tel qu'il est envisagé par le joueur au moment d'élaborer une séquence, déterminé par le caractère prescriptif (solution unique) ou émergent (intervalle de performance) du système de règles.

Ces modalités ne relèvent donc pas de la structure véritable de l'œuvre. Elles sont déduites de l'expérience de jeu. Cependant, leur identification peut avoir ultérieurement été précisée à l'aide de documents de production et/ou de guides de stratégie.

	Automatisation	Implémentation triviale	Exécution	Résolution	Stratégie
Compétences					
Sensori-motrices/ cognitives	Aucune	sensori-motrices minimales	sensori-motrices	cognitives	cognitives
Séquence d'action					
Portée à court/moyen/ long terme	court terme	court terme	court terme	court terme/ moyen terme	moyen terme/ long terme
Cadre d'action					
prescriptif/ émergent	Aucun	Prescriptif	prescriptif ou émergent	prescriptif	émergent

**Automatisation** : Le système prend en charge l'action. Ceci a pour effet de nier le potentiel d'action du joueur. (ex. ouverture d'une porte fermée à clé dans *Resident Evil*)

**Implémentation triviale** : Le joueur doit effectuer une action qui ne demande pas de capacités particulières. (ex. sélection d'item dans un menu, traversée d'un espace sans dangers)

**Exécution** : Repose davantage sur les compétences sensori-motrices. Le joueur doit exécuter à court terme une séquence d'actions à partir d'un cadre d'action prescriptif ou émergent. (ex. combat régulier)

**Résolution :** Repose davantage sur les compétences cognitives. Le joueur doit reconstituer à court ou à moyen terme une séquence d'actions à partir d'un cadre d'action prescriptif. (ex. résolution de puzzle)

**Stratégie :** Repose davantage sur les compétences cognitives. Le joueur doit élaborer à moyen et à long terme une séquence d'actions à partir d'un cadre d'action émergent. (ex. gestion et rationnement de munitions)

**5.3. Tactiques de l'épouvante (*scare tactics*) :** Précise le statut et la/les fonction(s) remplie(s) par les éléments horrifiques au sein de l'œuvre. Éléments de design qui compliquent l'action du joueur afin d'instiguer la peur.

**5.3.1. Point de vue :** Les tactiques sont reliées au champ de vision du joueur et à son point de vue.

Champ aveugle – diégétique : Le champ visuel du joueur est brouillé partiellement ou complètement par des « obstacles » visuels associés à l'univers diégétique (obscurité, brouillard, vision subjective floue).

Champ aveugle – extradiégétique : Le champ visuel est caché en totalité ou en partie par l'utilisation d'éléments extradiégétiques (cadre, point de vue, angle de caméra).

**5.3.2. Environnement :** Les tactiques utilisées sont rattachées à l'environnement de jeu.

Menace environnementale : 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).

Restriction offensive: Le jeu force le joueur à devoir se cacher, se dissimuler ou fuir pour survivre (ex. *Clock Tower*, *Haunting Grounds*, *Deadly Premonition*).

Effet aléatoire ou pré-scripté diégétique: L'événement horrifique est isolé et imprévisible (sursaut), alors que l'effet est associé à l'univers diégétique.

Effet aléatoire ou pré-scripté extradiégétique: L'événement horrifique est isolé et imprévisible (sursaut), mais demeure réflexif (ex. *Eternal Darkness*).

Préavis (visuel ou sonore) diégétique: L'événement horrifique est annoncé par un préavis visuel ou sonore associé à l'univers diégétique.

Préavis (visuel ou sonore) extradiégétique: L'événement horrifique est annoncé par un préavis visuel ou sonore extradiégétique, donc provenant de l'interface (ex. musique extradiégétique ou filament dans *Fatal Frame*). Ceci peut aussi être un leitmotiv, alors que l'événement horrifique est associé à un thème musical précis et récurrent qui ajoute à l'ambiance sonore.

Imagerie gore : L'événement horrifique est lié à une séquence de gore ou de violence explicite (mutilations, démembrements, giclées de sang, etc.) (ex. *Killer 7*).

**5.3.3. Comportements du monstre** : Les tactiques sont reliées au comportement et à la fonction du ou des monstres que le joueur rencontre au cours de la partie.

Entités monstrueuses : Menace des monstres qui va mener à l'affrontement ou à la fuite.

Monstre invincible : L'ennemi monstrueux s'avère indestructible. La dérobade est normalement la seule issue possible.

*Boss* ou monstres coriaces : L'événement horrifique découle d'un affrontement avec un monstre qui se veut habituellement plus puissant et/ou plus hideux que les autres ennemis monstrueux. Ceci inclut autant le traditionnel *Boss* final ou de niveau que le *Mini-Boss*, ou tout simplement un monstre plus difficile à vaincre que la normale (ex. monstres dans *Resident Evil 4* et *Resident Evil 5*).

**5.3.4. Ressources** : Les tactiques sont rattachées au système de ressources qu'offre le jeu.

Intégrité physique et psychologique précaire : Durant ce moment horrifiant, l'intégrité physique et/ou psychologique du personnage-joueur est momentanément précaire, le rendant plus vulnérable face à la menace extérieure.

Contrôle déficient : L'événement horrifique découle d'un soudain contrôle déficient envers le personnage-joueur, que la cause diégétique soit d'ordre mental (ex. *Clock Tower*) ou corporel (ex. *Silent Hill*).

Limitation des ressources offensives : Le moment horrifique se manifeste par une limitation des ressources offensives, produisant un effet de vulnérabilité. Il y a dès lors obligation soit d'engager un combat en corps à corps avec le monstre, due à la proximité ou bien parce que l'utilisation d'une arme est impossible, soit de fuir ou de se dissimuler.