

## Un professeur plongé dans l'horreur

### Le professeur Bernard Perron étudie les émotions des *gamers*.

James reçoit une lettre de sa femme qui le glace d'effroi. Elle lui demande de venir la retrouver dans une maison d'un quartier malfamé. Sa femme? Mais elle est morte depuis trois ans... Pour la retrouver, James devra vaincre des zombies sanguinaires, des monstres glauques, cruels, tapis dans l'ombre.

James, n'y va pas, c'est trop dangereux. Évidemment, il y va quand même.

Voilà le scénario d'un des jeux vidéo d'horreur les plus prisés des amateurs, Silent Hill 2. « Un petit chef d'oeuvre du genre. Ça m'a pris environ 12 heures à le compléter. Je peux vous dire que c'est intense, surtout au dénouement final », mentionne Bernard Perron, professeur au Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques et grand consommateur de jeux vidéo d'horreur.

Même s'il est un authentique gamer (il passe régulièrement des nuits blanches devant son écran, manette en main), Bernard Perron mène une carrière universitaire reconnue. Détenteur d'un doctorat en littérature comparée de l'Université de Montréal et d'une maîtrise en études cinématographiques de la Sorbonne, le responsable du cours « narration et jeu vidéo » du nouveau certificat en design de jeux participe à des congrès, dirige un groupe de recherche (Ludiciné, [cri.histart.umontreal.ca/ludicine](http://cri.histart.umontreal.ca/ludicine)), et publie des articles scientifiques révisés par des comités de pairs. En 2003, il a co-supervisé la publication d'un des tous premiers livres sur la théorie du jeu vidéo: *The Video Game Theory Reader* (Routledge, New York).

«Vous savez, l'industrie du jeu vidéo est une affaire de plusieurs milliards de dollars qui est en voie de supplanter le cinéma et la télévision en termes de popularité dans certaines clientèles. Notre rôle, en tant qu'universitaire, est d'essayer de comprendre ce type de phénomène. »

Chercheur au Centre de recherche en intermédialité, ce théoricien du cinéma plutôt atypique concentre ses travaux autour de la ludologie (l'étude des jeux et des activités ludiques, une discipline née à la fin des années 1990) et des rapports entre l'image, la narration et l'émotion du spectateur. Lors des réunions qu'il tient avec ses étudiants au doctorat, Carl Therrien, Martin Picard et Dominic Arsenault, les discussions commencent toujours par des échanges très... ludiques. « Avant de parler travail, on parle jeu vidéo, dit M. Perron en souriant. Comment as-tu réussi à liquider le monstre? Qu'as-tu fait pour passer au niveau supérieur? C'est très important d'expérimenter soi-même l'objet de nos études. »

## **Jeu vidéo d'horreur et d'action**

Dans son ordinateur, Bernard Perron conserve des copies des parties qu'il a jouées. Il retrouve ses propres émotions. « Ici, j'étais tellement terrorisé que je n'osais plus avancer, indique-t-il en stoppant l'image sur une scène de Silent Hill 2. Mon personnage sait que des monstres l'entourent grâce au son de l'émetteur, mais il ignore d'où ils sortiront. »

Heureusement, James parvient à neutraliser le monstre du corridor grâce à de vifs coups de gourmet qui lui font éclater la tête. Dans un autre jeu vidéo très populaire, le personnage principal (l'avatar, selon le vocabulaire des adeptes) doit faire feu sur des zombies qui avancent vers lui à pas lents mais réguliers. Les coups de feu doivent être précis, sans quoi les agressions des morts vivants lui seront fatales.

Au fait, tout ça n'est-il pas un peu violent? « À l'extrême, convient M. Perron. Cela fait partie d'un phénomène enraciné au plus profond de notre nature animale. La peur suscitée par la menace mène à trois réactions : la fuite, la paralysie ou l'affrontement. C'est l'essence même des jeux vidéo d'horreur : une menace qui appelle l'action. Les jeux vidéo classiques, consistant à franchir un parcours ou à sauver un personnage, éveillent plus difficilement des émotions aussi fortes. »

Lorsqu'il joue, l'adepte de ce type de loisir ressent des émotions semblables à celles qu'il ressentirait dans la vraie vie s'il était plongé dans un tel cauchemar. « Notre cœur bat plus rapidement, on respire vite et on a les mains moites. Comme je porte les écouteurs, je n'entends pas mes réactions. Il arrive que ma blonde vienne voir si je suis indemne. »

Le spécialiste tient à souligner le fait que de tels jeux n'incitent pas au passage à l'acte. « On a beaucoup parlé de l'influence néfaste des jeux violents depuis la fusillade du collègue Dawson, car on sait que le tueur les affectionnait. Je ne crois pas qu'il faille s'en inquiéter. Les jeux vidéo ne rendent pas violent. La grande majorité des gens font la différence entre le réel et le virtuel. On a tous joué aux cow-boys et aux indiens dans notre enfance et ça n'a pas fait de nous des tueurs. »

## **La variation dans la continuité**

Les jeux vidéo d'horreur, comme les films du même genre, semblent tous coulés dans le même moule. Un héros, généralement masculin et lourdement armé, doit survivre le plus longtemps possible dans un contexte où sa vie est menacée. Parfois il est investi d'une mission particulière (sauver la fille du président des États-Unis, par exemple, comme dans Resident Evil 4, que Perron a terminé en 25 heures), mais pas toujours. « Oui, il y a une structure commune à tous les scénarios, mais chaque histoire est différente. L'adepte s'amuse à chercher la structure commune et à apprécier les différences. On peut dire la même chose de tous les genres. Les romans policiers, les films d'amour, c'est aussi ça, non? »

Le jeu vidéo occupe un espace très particulier aux yeux du spécialiste. Il se distingue nettement du cinéma et de la télévision, et est beaucoup plus complexe que le simple divertissement. « Moi, je ne jouais pas aux machines à boules lorsque j'étais jeune. Pourtant, le jeu vidéo d'aventure contemporain m'attire. Il me présente une structure narrative et une intrigue semblables à celles qu'on trouve au cinéma. J'ai envie d'aller plus loin. Pourtant, si je n'ai pas les habiletés pour franchir les étapes, je n'en connaîtrai jamais la fin. C'est ça le plaisir de l'interactivité. »

Parmi les projets de recherche de Bernard Perron, un genre hybride entre ce type de jeu et le cinéma proprement dit l'a inspiré. Il s'agit des films-jeux ou films interactifs, des jeux vidéo de

première génération présentant des personnages filmés dans des décors virtuels ou naturels. Le spectateur n'a qu'un champ d'action limité pour interagir avec ceux-ci. Le cursus compte deux ou trois centaines de ces oeuvres, produits entre 1992 et 1999.

Pour ce professeur plongé dans l'horreur avec ses étudiants, c'est beaucoup de monstres à vaincre.

*Mathieu-Robert Sauvé*