

## Lire la peur dans leur jeu. Exploration du potentiel effrayant du texte dans le jeu vidéo

Au sein des *play/game studies*, le texte a souvent tendance à être négligé au profit de l'analyse de composantes plus spécifiques au médium (comme le *gameplay*) ou plus apparentes (comme les graphismes). Ce mémoire a notamment pour but d'initier un premier pas dans la prise en compte du texte comme élément prépondérant au sein du jeu vidéo, cela en n'oubliant pas d'observer le cadre sémiotique complexe qui fait la spécificité du média. Afin de montrer l'importance du texte, l'étude présente le rôle que celui-ci joue dans la suscitation de la peur chez le joueur. Après une introduction comprenant une redéfinition de ce qu'on peut entendre par jeu effrayant (car il apparaît réducteur de se limiter au seul genre du *survival horror*) et un examen de la notion psychologique de peur (qu'un certain flou terminologique entoure), l'étude se centre sur une analyse d'exemples afin de valider le modèle proposé et de montrer la richesse des dispositifs de peur faisant intervenir le texte.