

Audrey Langlois

Introduction aux études vidéoludiques

DJV1120 - 66

Dossier d'analyse : Représentation audiovisuelle des problèmes de santé mentale dans

*In Sound Mind*

Travail présenté à

Maxime Deslongchamps-gagnon

Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue

24 février 2023

<b>1. ANALYSE PRÉLIMINAIRE</b>	<b>3</b>
<i>1.1 Description et expérience du jeu</i>	3
<i>1.2 Objectif de l'analyse</i>	4
<i>1.3 Le son et l'expérience</i>	4
<b>2. RECHERCHE PRÉLIMINAIRE</b>	<b>6</b>
<i>2.1 Représentation des troubles mentaux dans les jeux vidéo</i>	6
<i>2.2 La peur de l'inconnu</i>	7
<i>2.3 Trouver sa place dans le monde</i>	7
<b>3. BIBLIOGRAPHIE</b>	<b>8</b>

## 1. ANALYSE PRÉLIMINAIRE

### *1.1 Description et expérience du jeu*

Cette analyse va explorer le contenu de *In Sound Mind* (We Create Stuff, 2021), un jeu d'horreur psychologique ayant lieu dans les années 90. Nous incarnons Desmond Wales, un thérapeute dans la ville de Milton Haven aux États-Unis. Nous commençons dans le sous-sol d'un bâtiment où est localisé le bureau du personnage principal. Pendant que nous explorons le niveau, nous remarquons des déversements de produits chimiques multicolores. Ces derniers, ainsi que notre environnement et les ennemis, nous indiquent que nous ne sommes pas nécessairement dans le même monde. Rendu dans le bureau, Desmond nous mentionne qu'il a besoin de comprendre ce qui s'est passé avec lui et ses patients. Le but du jeu est donc de visiter chaque endroit, qui est important et unique à chaque personnage, et de déchiffrer les événements qui ont conduit à la chute de nos clients. Cependant, ceux-ci sont présents en forme de créature représentant leurs problèmes mentaux. Ils sont hostiles et le travail de Desmond sera de les aider à contourner leurs difficultés. En soutenant les patients, nous découvrons de plus en plus la situation du psychologue et que lui aussi souffre de ses propres obstacles. Ces ennuis sont symbolisés par un monstre qui nous suit et nous tourmente tout le long du jeu.

*In Sound Mind* offre une nouvelle perspective sur le monde qui cherche de l'aide pour leurs troubles mentaux. Certains jeux transforment ces personnes ou même les docteurs en monstre et le but est de les tuer. Contrairement à ces jeux, les patients de Desmond et leur santé psychologique sont représentés séparément. Cela prouve donc que ces

individus, bien qu'ils puissent être violents, sont toujours humains et n'ont que besoin de se faire guider.

### *1.2 Objectif de l'analyse*

Mon thème sur l'analyse porterait sur les sons présents dans les différents niveaux du jeu. Je voudrais montrer comment l'audiovisuel est utilisé pour décrire chaque personnage important : Desmond Wales, un psychologue, Virginia Ruhl, une femme anxieuse, Allen Shore, un schizophrène, Max Nygaard, un homme colérique et finalement, Lucas Cole, un vétéran de la guerre du Vietnam. Chacun de leur cas est montré par des dialogues, musiques, effets sonores et chansons qu'on peut collectionner grâce aux vinyles. L'audiovisuel est réfléchi pour enrichir l'histoire et les événements que les personnages ont vécus. J'ai l'intention d'expliquer également que ces représentations sont montrées d'une manière réaliste et respectueuse pour ceux qui ont subi des problèmes de santé mentale. Avec mon analyse, j'espère pouvoir ouvrir une nouvelle perspective au lecteur ou lectrice sur non seulement les patients et le jeu, mais aussi sur les personnes véritablement autour d'eux qui ont des difficultés.

### *1.3 Le son et l'expérience*

Les éléments du jeu que j'analyserais seront les personnages et le joueur d'un point de vue audiovisuel. Comme expliqué plus tôt, les sons sont fortement reliés avec les patients et le psychologue. Les bruits de leurs attaques, leurs dialogues avant, pendant et après les niveaux ainsi que les musiques sont importants pour leur représentation. De plus, ces sons auront un impact sur les émotions, actions et impressions du joueur. Par exemple, il est expliqué avant le premier niveau que Virginia souffre d'anxiété sociale.

Sa voix est douce, mais nerveuse pendant les enregistrements audio des sessions avec Desmond. Leur conversation révèle aussi qu'elle ne réagit pas bien au changement. Avec cette information, nous pouvons deviner qu'elle sort déjà de sa zone de confort en allant chercher de l'aide en thérapie. Nous apprenons que le supermarché habituel de Virginia est fermé et remplacé par un autre qui s'appelle Homa Mart. C'est dans ce nouveau magasin que se trouve le premier niveau. La musique d'ambiance commence par un ton mélancolique et tragique. Il y a un son qui joue hors champ; c'est une femme qui fredonne une chanson. Elle chante avec confiance et insouciance comme si elle était seule au monde. Le joueur ne saurait pas qui elle est jusqu'à la rencontre du monstre de Virginia. À ce moment, le joueur est devant un miroir alors que la créature se propulse vers lui. Ainsi, elle est forcée de voir sa réflexion. Ceci est un indice que le joueur est à une étape de plus pour aider Virginia à confronter son anxiété. Pour les effets sonores, sa chanson est interrompue lorsqu'elle entend un bruit ou que le joueur la regarde. Elle dit « huh? » comme si elle était surprise et choquée que quelqu'un soit avec elle. Cela avertit le joueur qu'elle va attaquer s'il est détecté. D'autre dialogue suit quand elle remarque le joueur, mais elle est beaucoup plus agressive. Son anxiété prend le contrôle de ses actions et elle poursuit le joueur. Pendant ce moment, une petite musique subtile joue en arrière qui fait penser à des cris. Lorsqu'elle se regarde dans le miroir, elle hurle et se cache. Il est expliqué plus tard après le niveau qu'elle a des cicatrices sur le visage. Par conséquent, Virginia ressent le jugement du monde autour d'elle puis s'enferme en portant une haine à tout le monde qui la regarde. En la forçant à se regarder, elle se souvient des événements passés dans sa vie, ce qui lui ouvre les yeux et lui fait remarquer que Desmond est là pour l'aider. Cet exemple démontre que le son peut être lié avec les troubles mentaux des personnages et peut approfondir la narration. Après la première rencontre de Virginia, le ton de l'ambiance change. Il produit de la tension

et, avec les allées encombrées, de la claustrophobie. Ce changement envoie un sentiment de paranoïa au joueur et insiste à faire attention aux dangers présents dans le niveau. Beaucoup plus de sons sont utilisés pour représenter Virginia et d'autres sont utilisés de manière différente pour représenter les autres personnages. Finalement, il est brièvement montré avec l'exemple que l'audiovisuel a un impact sur la jouabilité.

## **2. RECHERCHE PRÉLIMINAIRE**

### *2.1 Représentation des troubles mentaux dans les jeux vidéo*

Ma première source vient de Sky LaRell Anderson (2020). Il examine trois jeux vidéo qui abordent ? des problèmes mentaux. Ces jeux sont analysés selon « l'audiovisuel, les contrôles, le but et la procéduralité pour décrire la maladie mentale » (p.20). Il mentionne comment plusieurs médias caricaturent les personnes avec des troubles mentaux sévères. Les trois jeux que l'auteur a choisis produisent des façons innovantes de représenter ces personnes en difficulté. Dans *In Sound Mind*, j'aimerais réussir à démontrer la même chose. Je pourrai approfondir mes connaissances et mon vocabulaire avec l'analyse d'Anderson. Avec ses exemples, je vais comprendre les bonnes et mauvaises directions prises dans la production. Étant donné que l'article touche mon thème d'analyse, je serais en mesure de voir une autre perspective avec ces trois jeux et une différente manière de faire mon analyse. Par exemple, le premier jeu que Anderson analyse met beaucoup l'accent sur la perspective du personnage et la façon dont l'audiovisuel est supposé la représenter pour le joueur. Cela est une façon de mieux comprendre la perspective du personnage ainsi que leur façon de penser. De plus, je suis porté à prêter une meilleure attention au son dans *In Sound Mind*, l'évaluer minutieusement et faire mes liens entre les personnages et le joueur.

## 2.2 *La peur de l'inconnu*

La deuxième source est un chapitre écrit par Rebecca Roberts du livre *Music in Video Games* (2014). L'auteure explique le design sonore derrière les jeux d'horreur psychologique. Elle démontre comment différents bruits peuvent changer l'humeur et l'expérience du joueur. Elle précise surtout leur importance dans les jeux d'horreur. Chaque utilisation, placement et moment du son est réfléchi dans ces genres pour communiquer le bon type d'atmosphère au joueur. *In Sound Mind* partage le même genre, c'est-à-dire l'horreur psychologique, donc je pourrais lier mes apprentissages dans ce chapitre avec les effets que le joueur subit dans le jeu. Je peux étudier la raison pour laquelle certains sons sont placés. Par exemple, pourquoi la musique dans le niveau de Virginia commence-t-elle par un ton mélancolique pour ensuite se tourner vers la tension et la claustrophobie à la fin? Parfois, il y a des moments de pause sans musique ou le joueur est laissé avec le son d'ambiance du supermarché. Chaque moment est une décision prise par les développeurs et le chapitre par Roberts aidera à approfondir mes connaissances sur le design sonore.

## 2.3 *Trouver sa place dans le monde*

Pour ma dernière source, j'ai pris un article publié par William Bradshaw, Marilyn Peterson Armour et David Roseborough (2007). Ceci est un texte beaucoup plus médical que technique. Quarante-cinq adultes avec des troubles mentaux ont été étudiés pour examiner leur intégration dans leur vie de tous les jours. Selon l'article, cinq thèmes ont été identifiés lors des observations des personnes affectées : «réintégration dans la communauté; réintégration avec la famille et les amis; réintégration avec le

gestionnaire de cas; réintégration avec soi-même; obstacles à l'inclusion sociale.» (p.27). Avec les titres de ces thèmes, il y en a déjà quelques-uns qui marcheraient avec mes personnages choisis. Étant donné que ces derniers sont allés chercher de l'aide, soit par soi-même ou par obligation, Desmond leur a donné des moyens de passer à travers leurs barrières et de se rejoindre dans le monde. Les observations de Bradshaw, Armour et Roseborough peuvent être utilisées pour comprendre les personnages plus profondément dans mon analyse. Les sons peuvent être liés avec des termes médicaux et potentiellement prouver comment les problèmes de santé mentale sont représentés.

### 3. BIBLIOGRAPHIE

- Anderson, S. L. (2020). Portraying Mental Illness in Video Games: Exploratory Case Studies for Improving Interactive Depictions. *Loading*, vol. 13, no. 21, 20-33.  
<https://id.erudit.org/iderudit/1071449ar>
- Bradshaw, W., Armour, M. P. et Roseborough, D. (2007). Finding A Place in the World : The Experience of Recovery from Severe Mental Illness. *Sage*, vol., no., 27-47. <http://qsw.sagepub.com/content/6/1/27>
- Roberts, R. (2014). Fear of the Unknown : Music and Sound Design in Psychological Horror Games. Dans K. J. Donnelly, W. Gibbons et N. Lerner (dir.), *Music in Video Games* (p. 195-212). Routledge.