

Abstract : Le mouvement de l'histoire dans *Five Nights at Freddy's*

Cette émission sera consacrée à la série des *Five Nights at Freddy's*, dont les épisodes sont sortis entre 2014 et 2015, et sera étudiée par le prisme des actions du personnage-joueur au regard des autres jeux de *Survival Horror*, notamment *Silent Hill* et *Resident Evil*. Nous précisons que cette émission a été écrite avant la sortie du DLC pour le quatrième épisode, qui pourra éventuellement contredire certains points de notre démonstration. La problématique sera posée comme suit : « Pourquoi les personnages de *Five Nights at Freddy's* ont-ils des mouvements aussi limités dans l'aire de jeu ? »

1 – Introduction et problématique 00:56 => 06:38

Où l'on présente la série et son concept.

2 – Le mouvement et la règle 06:39 => 12:33

Où l'on montre que le gameplay de la série se construit en creux.

3 – Compléter ce qui peut l'être 12:34 => 18:29

Où l'on montre la relation entre les choix de gameplay et l'histoire des jeux.

4 – Les histoires nombreuses 18:30 => 25:57

Où l'on montre que ces choix ont contribué à construire l'univers de la série.

5 – Adapter, s'adapter, adopter 25:58 => 31:34

Où l'on montre l'intérêt d'une nouvelle discipline pour analyser la série.

Ludographie :

Corpus principal :

Five Nights at Freddy's (2014, Scott Cawthon/Dématérialisé)

Five Nights at Freddy's 2 (2014, Scott Cawthon/Dématérialisé)

Five Nights at Freddy's 3 (2015, Scott Cawthon/Dématérialisé)

Five Nights at Freddy's 4 (2015, Scott Cawthon/Dématérialisé)

Jeux cités :

Amnesia: The Dark Descent (2010, Frictional Games/PC)

Braid (2008, Number None, Inc./Dématérialisé)

Clock Tower (1995, Human Entertainment/Super Famicom)

Final Fantasy VII (1997, SquareSoft/Playstation)

Metroid (1986, Nintendo/NES)

Resident Evil (1996, Capcom/PC, PS, Saturn)

Silent Hill (1999, Konami/Playstation)

Silent Hill 2 (2001, Konami/Playstation 2)

Slender: The Eight Pages (2012, Parsec Productions/Dématérialisé)

Super Mario Bros. (1985, Nintendo/NES)
Tetris (1984, Alexey Pajitnov/Micro)
The Legend of Zelda (1986, Nintendo/NES)
The Stanley Parable (2013, Galactic Cafe/Dématérialisé)

Bibliographie:

SAUSSURE, F. de [1916] (1997). *Cours de linguistique générale*. Publié par Charles Bailly et Albert Séchehaye avec la collaboration de Albert Riedlinger. Édition critique préparée par Tulio de Mauro. Lausanne-Paris : Grande Bibliothèque Payot.