

La peur dans les jeux vidéos

**écrit par
Zoé JUNKER**

1 - Une narration spécifique

- a) Un manque de contrôle
- b) jouer sur le rythme
- c) L'interaction

2 - Un manque de contexte

- a) Des imperfections
- b) Des éléments troublants
- c) Un sentiment de solitude

Conclusion

La peur est un sentiment d'angoisse éprouvé en présence ou à la pensée d'un danger réel ou supposé d'une menace. La peur est une émotion universelle, puissante et profondément ancrée dans notre psyché. Elle déclenche l'adrénaline, aiguise notre attention et nous pousse à anticiper chaque danger. Dans la vie réelle, elle protège ; dans le jeu vidéo, elle stimule la curiosité, l'exploration et l'immersion. Le joueur ressent la peur tout en étant en sécurité, et c'est ce paradoxe qui rend l'expérience si captivante. L'incorporation de thèmes généraux de genre d'horreur dans les jeux vidéo est apparue très tôt dans le milieu, inspirée par la fiction d'horreur et en particulier les films d'horreur. Ils sont souvent popularisés par des vidéastes qui montrent leur réaction lors du jeu comme Markiplier ou encore par des vidéastes qui analysent histoires et visuels tel que Feldup, qui peuvent tous essayer de répondre à cette question :

Comment créer un sentiment de peur dans un jeu vidéo ?

Tout d'abord nous allons voir les spécificités dans la narration des jeux vidéo d'horreur, tel que le manque de contrôle chez le joueur, le fait de jouer sur le rythme ou encore les interactions puis nous étudierons l'impact du manque de contexte dans des jeux à imperfections avec des éléments troublants ou encore un sentiment de solitude.

1 - Une narration spécifique

a) Un manque de contrôle

Avoir le contrôle permet d'être en position de décider, dans un jeu, cela permet de décider ce que l'on actionne, comment l'on bouge, si l'on s'approche de quelqu'un ou de quelque chose, ainsi lorsqu'on réduit cette capacité de contrôler, le joueur est tout d'un coup mis en position de faiblesse. C'est tout le principe du

point and click. Le point and click, ou pointer-cliquer en français est le premier mode de jeu graphique sur ordinateur à être apparu dans les années 1980 car c'était la manière la plus simple de jouer avec une souris. Le premier jeu d'aventure graphique qui fonctionne grâce au



Mystery House - Roberta Williams - 1980

point-and-click est « Mystery House », il est sorti en 1980 et a été conçu par Ken et Roberta Williams. C'est un jeu dans lequel le joueur enquête pour trouver le meurtrier dans un manoir. Comme expliquer précédemment le concept est plutôt simple, il suffit de cliquer pour avancer ou récupérer un objet, mais bien que l'histoire puisse faire peur, le jeu en lui-même, sans son, ni couleur, ni animation, et avec des graphismes en deux dimensions, ne fait pas particulièrement peur car il manque de visuels impactants. Dans des jeux plus axés horreurs, on retrouve «



Phantasmagoria - Roberta Williams - 1995

Phantasmagoria », un jeu d'aventure horrifique développé et édité par Sierra On-Line soit la société de développement de Roberta Williams en 1995. Le jeu en lui-même n'est pas vraiment un jeu d'horreur cependant les utilisateurs ont parfois pu être marqué par la peur grâce aux mécaniques du jeu

on y retrouve des scènes gores et des conversations troublantes mais surtout un manque de contrôle grâce au point and click : en effet dans une interface très cartoon avec des contours et du texte qui pourrait potentiellement nous sortir de l'ambiance, on retrouve des vrais acteurs intégrés dans des décors 3D. Des mouvements sont restreints à cause du click and point, et le jeu impose de nombreuses cinématiques allant de scènes stressantes à des scènes choquantes comme une scène de viol. Ainsi le joueur a peur soit dû à l'esthétique malaisante du mélange de 2D, 3D et de vraies images soit dû au contenu graphique présenté qui est parfois complètement problématique à montrer. On retrouve aussi cette technique dans une série de jeux vidéo indépendants bien plus populaire : « Five Nights at Freddy's », développée par Scott Cawthon. Elle a débuté le 8 août 2014 par la sortie du jeu éponyme soit FNAF 1. C'est le plus connu et également celui que l'on va prendre comme référence. Le joueur ne peut pas se déplacer librement et n'interagit qu'avec les éléments présents à l'écran : deux portes latérales ainsi qu'une tablette qui dispose de onze caméras de surveillance qu'il peut consulter pour suivre le déplacement en temps réel du danger. Ici la peur est provoquée en grande partie par l'incapacité du joueur



Five Nights At Freddy's 1 - Scott Cawthon -

à se déplacer, il ne peut qu'observer et actionner. Cette peur augmente drastiquement après le premier screamer, car le joueur, bien qu'il ait désormais connaissance du danger, sait ce qui l'attend et ne veut pas que cela se reproduise.

En parlant des screamers, comment ça marche ?

b) Jouer sur le rythme

Dans les jeux d'horreur, la manière la plus simple et efficace de surprendre et faire peur à un joueur, c'est de jouer sur le rythme en passant d'une scène qui semble normale, presque trop simple, à un élément rapide qui apparaît à l'écran, souvent appelé screamer. Un screamer ou un Jump scare est un principe qui consiste, après une scène



Five Nights At Freddy's 1 - Scott Cawthon - 2014

silencieuse, à provoquer un changement brutal pour effrayer le spectateur. Souvent, pour les screamer les plus classiques, on a l'image d'un monstre ou d'un démon accompagné d'un cri strident ou d'une musique suraiguë. Dans des jeux comme Five Nights at Freddy's, ce principe

est poussé à l'extrême. Le joueur est plongé dans une routine presque monotone : surveiller des caméras, fermer des portes, économiser de l'énergie. Ce rythme lent crée une forme de tension psychologique, car le joueur sait qu'un danger peut surgir à tout moment sans savoir précisément quand. Le jumpscare devient alors d'autant plus efficace car il vient briser cette répétition. D'autres jeux utilisent ce travail du rythme de manière plus subtile.

Dans « Outlast », un jeu vidéo indépendant d'horreur à la première personne, développé et édité par



Outlast - Red Barrels - 2013

Red Barrels sorti en 2013, les moments de calme sont souvent trompeurs : le joueur explore lentement des couloirs sombres, ce qui installe une tension continue avant une poursuite brutale. Ici, le jumpscare n'est pas toujours visuel, mais peut être une rupture dans l'action, comme une course soudaine qui accélère le rythme du jeu.

Dans « P.T. », la démo interactive servant la promotion du jeu Silent Hills, développé par Kojima Productions et publié par Konami, le rythme est encore différent : le joueur répète les mêmes actions dans une boucle presque identique. Cette répétition crée un sentiment d'inconfort, car chaque détail qui change, même minime, devient suspect. Le jeu joue alors moins sur des screamers fréquents que sur une montée progressive de l'angoisse, où le moindre événement inattendu agit comme un choc.



P.T. (Silent Hill) - Kojima Productions - 2014

Ainsi, jouer sur le rythme ne consiste pas seulement à alterner calme et surprise, mais à construire une attente chez le joueur. Les concepteurs utilisent des phases lentes pour installer une tension, puis viennent la briser brutalement ou la détourner. Ce principe est essentiel dans les jeux d'horreur, car il permet de contrôler les émotions du joueur, en passant de la frustration, à l'anticipation, puis à la peur.

c) L'interaction

Si le rythme permet de contrôler quand le joueur ressent la peur, l'interaction permet de contrôler comment il la vit. En effet, dans le jeu vidéo, le joueur n'est pas seulement spectateur : ses actions entraînent des conséquences directes sur ce qui se passe à l'écran. La peur devient alors plus personnelle, car elle dépend de ses choix. Par exemple, dans « The Last of Us », un jeu vidéo d'action-aventure à la troisième personne,



The Last Of Us - Naughty Dog - 2013

de type survival horror, développé par Naughty Dog et édité par Sony Computer Entertainment, sorti le 14 juin 2013, faire du bruit attire immédiatement les ennemis, notamment les infectés sensibles au son. Le joueur doit donc contrôler chacun de ses déplacements, marcher lentement, éviter de courir ou de tirer sans réfléchir. Cette mécanique transforme une simple action en source de stress permanente, car la moindre erreur peut déclencher un danger. On retrouve un principe similaire dans « Hello Neighbor », un jeu vidéo de type survival horror développé par Dynamic Pixels et édité par TinyBuild, sorti le 8 décembre 2017 où le joueur doit s'infiltrer dans la maison d'un voisin inquiétant.

Chaque bruit comme un objet qui tombe, porte qui claque, peut alerter l'ennemi, qui va alors traquer activement le joueur. Ici, l'interaction crée une tension constante : le joueur devient responsable de sa propre mise en danger. Plus il agit, plus il risque d'être découvert. Au-delà du bruit, certains jeux utilisent aussi des réactions physiques du personnage pour renforcer cette immersion. Dans des situations de stress intense, l'avatar peut trembler, respirer plus fort ou avoir des mouvements moins précis. Ce type de détail renforce l'identification du joueur, car il



Hello Neighbor - Tiny Build - 2017

ressent physiquement la peur à travers le personnage. Cela rend l'expérience plus réaliste et plus engageante. Ainsi, l'interaction est essentielle dans le jeu d'horreur, car elle transforme la peur en expérience active. Le joueur n'est plus seulement confronté au danger, il en devient en partie responsable. Cette implication directe renforce l'immersion et rend chaque erreur beaucoup plus marquante.

Les jeux vidéo d'horreurs utilisent des mécanismes tous très connus et répétitifs pour faire peur, car il est difficile d'en faire autrement, mais lorsque l'on clique sur un lien nous menant à un jeu, sans connaître le

2 – Un manque de contexte

a) Des imperfections

Lorsque l'on lance un jeu sans connaître son genre ou son intention, certains « défauts » comme des graphismes datés ou des animations rigides peuvent devenir des forces pour créer une expérience horri-
fique. Contrairement aux jeux modernes très réalistes, ces productions



Phantasmagoria - Robert Williams - 1995

jouent souvent sur une forme de malaise liée à l'imperfection. On retrouve cette idée dans « Phantasmagoria » qui mélange images filmées et décors numériques. Les graphismes pixelisés et les animations limitées et parfois maladroites donnent une impression de mauvaise qualité (si on y joue à l'heure actuelle, car à l'époque

c'était un jeu bien développé), pourtant, cela renforce leur impact : le joueur ne s'attend pas à voir des images choquantes dans un univers qui semble « vieilli » ou techniquement dépassé. Le contraste entre la forme et le contenu déstabilise le joueur. Dans « MyHouse.wad », créé par un utilisateur anonyme, connu sous le pseudonyme de Steve Nelson, cette logique est encore plus poussée. Le jeu utilise une base technique ancienne, celle du logiciel Doom, bien que sorti en 2023, avec des graphismes simples, peu réalistes et parfois mal animés. L'environnement peut sembler banal ou même « mal fait », mais cette simplicité devient un outil narratif : le



MyHouse.wad - Steve Nelson - 2023

joueur se perd dans un espace incohérent, presque illogique.

Cette confusion visuelle et spatiale crée une peur différente, plus psychologique, liée à la perte de repères. D'autres jeux exploitent aussi ces visuels mauvais. Dans « Baldi's Basics in Education and Learning », un jeu vidéo de type survival horror de 2018 créé par le développeur indépendant américain Micah McGonigal, plutôt connu sous le pseudonyme Mystman12, les graphismes volontairement simples, c'est-à-dire peu développé, et presque absurdes créent un décalage inquiétant : l'univers paraît enfantin, mais les mécaniques deviennent rapidement



Baldi's Basics In Education and Learning - Mystman12 - 2

oppressantes. Ainsi, ce qui peut être perçu comme de la mauvaise qualité (pixels visibles, animations limitées, incohérences) devient en réalité un outil de création.

Ces défauts perturbent les repères habituels du joueur, rendant l'expérience imprévisible. Dans le cadre d'un jeu découvert sans contexte, ils participent fortement à l'effet de surprise et à une peur plus diffuse, car le joueur ne sait jamais si ce qu'il voit est volontaire ou une erreur.

b) Des éléments troublants

Les jeux vidéo peuvent également faire peur grâce à leur manque de sens. Beaucoup d'éléments semblent incohérents ou inachevés comme des dialogues étranges, des images mal compressées, des sons déformés qui ont tous une absence d'explication claire. Le cerveau humain cherche naturellement à donner du sens à ce qu'il voit, lorsque ce sens manque, cela crée un inconfort. Le joueur commence alors à imaginer lui-même des significations cachées, souvent plus effrayantes que ce qui est réellement montré. Dans un contexte où le joueur tente de comprendre un jeu qui lui est inconnu, on s'attend à ce qu'il utilise de la tricherie, certains développeurs cache des détails malaisants comme dans « Basilisk 2000 » où les cadavres du jeu se cachent dans des maisons inaccessibles sans code de triche, et bien que leur esthétique soit plutôt rudimentaire, l'idée que des morts se cachent dans des endroits inatteignable et n'ayant donc aucune raison valable d'y être met sur le joueur un sentiment de malaise et de peur.



Basilisk 2000 - Akuma Kira - 2023

Cela pousse le joueur à remettre en question non seulement ce qu'il voit, mais aussi le gameplay lui-même. Dans « Doki Doki Literature Club! », un jeu vidéo américain de type visual novel développé par Team Salvato sorti le 22 septembre 2017, cette idée est poussée encore plus loin : le jeu manipule ses propres fichiers, modifie ses dialogues et donne l'impression que quelque chose échappe totalement au contrôle du joueur. Ici, l'élément troublant n'est pas seulement visuel, mais conceptuel : le joueur ne comprend plus les règles de l'expérience. Ainsi, les éléments troublants jouent un rôle clé dans le jeu d'horreur.



Doki Doki Literature Club! - Team Salvato - 2017

Ils ne cherchent pas seulement à faire peur, mais à désorienter. Lorsque le joueur ne comprend plus ce qu'il ne voit ni ce qu'il doit faire, il perd son sentiment de contrôle et c'est précisément cette perte qui devient source d'angoisse.

c) Un sentiment de solitude

Imaginez-vous dans un jeu multijoueur comme « Fortnite », un jeu en ligne développé par Epic Games. Vous lancez une partie, mais quelque chose semble étrange : aucun joueur, aucun bruit, des animations qui ne se déclenchent plus, des lieux normalement remplis devenus



Fortnite - Epic Games - 2017

totallement vides. Le jeu paraît « cassé ». Ce sentiment devient rapidement malaisant, car un jeu multijoueur est pensé pour être vivant. Cette peur repose sur une rupture des attentes. Dans un espace conçu pour l'interaction sociale, l'absence

devient anormale. Le silence et le vide créent une impression presque post-apocalyptique. On retrouve ce phénomène dans des jeux comme « Garry's Mod », un mod de construction Half-Life 2 créé par Garry Newman en décembre 2004, où de nombreuses expériences communautaires exploitent

des cartes vides ou mal éclairées. Le joueur connaît ces espaces comme des lieux de jeu amusants et fréquentés : les voir abandonnés transforme complètement leur perception. Ce



Garry's Mod - Garry Newman - 2004

sentiment est aussi très présent dans « The Backrooms », un jeu de survie psychologique d'horreur à la première personne édité par Steelkrill Studio et Feardemic en 2022, ou dans des jeux inspirés des « liminal spaces » ou espaces liminaires



The Backrooms

Ces environnements montrent des lieux familiers mais déserts : couloirs infinis, bureaux vides, supermarchés silencieux. Le joueur ressent alors une peur liée à l'incohérence :

l'endroit semble normal, mais quelque chose manque. Cette absence de vie crée une impression d'irréalité et d'isolement. On retrouve aussi cette peur dans des expériences comme Minecraft lorsqu'un joueur explore seul un serveur vide ou entend des sons étranges dans un monde désert. Même sans menace réelle, le cerveau humain cherche une présence. Le joueur a alors l'impression que quelque chose devrait être là où qu'une présence invisible l'observe. Ainsi, certains jeux utilisent le vide et l'absence comme outils de peur. En supprimant les interactions attendues, ils créent un sentiment d'anomalie. Le joueur ne fait plus face à un danger visible, mais à une impression plus difficile à expliquer : celle d'être seul dans un endroit qui ne devrait jamais l'être.

Pour conclure, la peur dans le jeu vidéo ne repose pas uniquement sur des monstres ou des screamers. Elle est créée grâce à un ensemble d'éléments réfléchis par les développeurs. Le joueur devient acteur de sa propre peur, car contrairement au cinéma, il doit agir, faire des choix et subir les conséquences de ses actions. Certains jeux utilisent des mécaniques simples mais efficaces pour créer du stress et de

