



ENJEUX POLITIQUES ET SOCIAUX DU JEU VIDÉO - N°2

## PANORAMA DE L'HORREUR VIDÉOLUDIQUE

CONFÉRENCE ANIMÉE PAR

**THIERRY LAURENT**

Intervenant et formateur en éducation à l'image et critique de cinéma  
De la suite dans les images

### SURVIVRE DANS UN MONDE D'EPOUVANTE – LES JEUX VIDEO D'HORREUR

#### Bonjour !

Vous trouverez ici de nombreux jeux classés par chronologie/catégorie. L'ensemble brosse un large panorama du jeu vidéo d'horreur, des titres les plus emblématiques aux meilleures productions indépendantes.

Les passerelles entre le cinéma d'épouvante et les jeux d'horreur sont nombreux – et on peut imaginer de nombreuses animations dans les salles de cinéma (double programme – film + jeu, projection collective d'un jeu vidéo sur grand écran...)

**Libre à vous d'imaginer le format qui vous fait envie, en lien avec votre équipe, votre public et vos moyens.**

Pour commencer ce corpus → Un panorama de [l'évolution des jeux d'horreur de 1982 à 2019](#).

#### PARTIE 1 - Les débuts

**3D Monster Maze** (1981) – développeur : Malcolm Sinclair / Plate-forme : Sinclair ZX81

**Haunted House** (1981) – Atari / Atari 2600

**Zombi** (1986) – Ubisoft.

Inspiré de : **Zombie** (George Romero, 1978).

**Alone in the Dark** (1992) – Infogrames (concepteur : [Frédéric Raynal](#)) / en téléchargement gratuit ou payant.

A lire : Alexis Blanchet, *Des pixels à Hollywood : cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Pix'n Love, 2010.

## PARTIE 2 - L'« âge d'or » du survival horror (1996-2005)

**Resident Evil** (1996) – Capcom (réalisateur : [Shinji Mikami](#))

**Resident Evil 2** (1998) – réalisateur : Hideki Kamiya

**Resident Evil 3 : Nemesis** (2002)

(2001) – remake du jeu de 1996. Disponible sur : PlayStation 4, X Box One, Nintendo Switch, PC (Steam).

Influences : **Les Oiseaux** (Alfred Hitchcock, 1963), **La Nuit des morts vivants** (George Romero, 1968), **Zombie** (Romero), **The Thing** (John Carpenter, 1982), **Terminator** (James Cameron, 1985), **Sweet Home** (Kiyoshi Kurosawa, 1989), ...

A lire : [article d'Erwan Higuinen](#) sur les influences de la saga.

Adaptations au cinéma : série **Resident Evil** (2002-2016) de Paul W.S. Anderson, **Resident Evil** (Johannes Roberts, 2021).

En double programme avec : **28 jours plus tard** (Danny Boyle, 2002), **L'Armée des morts** (Zack Snyder, 2004), **Shaun of the Dead** (Edgar Wright, 2004).

A lire : Bruno Provezza, Mehdi El Kanafi et Nicolas Courcier, *Resident Evil, des zombies et des hommes*, Third Editions, 2015.

**Silent Hill** (1999) – Konami (réalisateur : Keiichiro Toyama) / PlayStation

Influences : *Brume* (Stephen King, 1985), **Twin Peaks** (série de Mark Frost et David Lynch, 1990), **L'Echelle de Jacob** (Adrian Lyne, 1990).

**Silent Hill 2** (2001) / PlayStation 2

**Silent Hill 3** (2003) / PlayStation 2

Adaptation au cinéma : **Silent Hill** (Christophe Gans, 2006).

En double programme avec : **L'Antre de la folie** (1994), **Kairo** (Kiyoshi Kurosawa, 2001), **Session 9** (Brad Anderson, 2001), **Dark Water** (Hideo Nakata, 2005), **The Mist** (Frank Darabont, 2007), **Shutter Island** (Martin Scorsese, 2010).

**P.T.** (2014) – démo jouable de **Silent Hills**, projet (avorté) conçu par Hideo Kojima et Guillermo del Toro.

A lire : Bruno Provezza et Damien Mecheri, *Bienvenue à Silent Hill. Voyage au cœur de l'enfer*, Third Editions, 2016.

**Project Zero** (2001) – Tecmo / PlayStation et Xbox

En double programme avec : **Ring** (Hideo Nakata, 1998).

### PARTIE 3 - Les studios indépendants renouvellent l'horreur

**Amnesia : The Dark Descent** (2010) – Frictional Games

En double programme avec : **Dagon** (Stuart Gordon, 2001), **Les Autres** (Alejandro Amenabar, 2001).

**SOMA** (2013) – Frictional Games

**Layers of Fear** (2016) – Bloober Team

En double programme : **Le Portrait de Dorian Gray** (Albert Lewin, 1945), **La maison aux fenêtres qui rient** (Pupi Avati, 1976), **L'Au-delà** (Lucio Fulci, 1981).

**Outlast** (2013) – Red Barrels

En double programme avec : **Rec** (Jaume Balagueró, 2008), **Grave Encounters** (Colin Minihan et Stuart Ortiz, 2011).

[Anatomy](#) (2016) – Kitty Horrorshow (en anglais)

[The Glass Staircase](#) (2019) – Puppet Combo (en anglais)

**IMSCARED : A Pixilated Nightmare** (2016) – Ivan Zanotti (en anglais)

[Lone Survivor](#) (2012) – Jasper Byrne

[Midnight Scenes : The Highway](#) (2020) – Octavi Navarro ([gratuit en anglais](#))

[Killer Frequency](#) (2019) – Team17 (gratuit, en anglais)

En double programme avec : **Pontypool** (Bruce McDonald, 2008), **The Vast of Night** (Andrew Patterson, 2019).

[One Night](#) (2018) – Dark Gaia Studios (gratuit, en anglais)

[September 1999](#) (2018) – 98DEMAKE (gratuit, en anglais)

### PARTIE 4 - Actualité de la franchise Resident Evil

[L'évolution des jeux Resident Evil](#) (1996-2021).

**Resident Evil 4** (2005) – réalisateur : Shinji Mikami

**Resident Evil 7 : Biohazard** (2016)

Influences : **Massacre à la tronçonneuse** (Tobe Hooper, 1974), **Le Projet Blair Witch** (Eduardo Sanchez et Daniel Myrick, 1999).

**Resident Evil 2** : remake de 2019

**Resident Evil 3** : remake de 2020

**Resident Evil : Village** (2021)

## PARTIE 5 - Dans l'espace, personne ne vous entend jouer

**Alien : Isolation** (2014) – Creative Assembly, Feral Interactive

Influence : **Alien, le huitième passager** (Ridley Scott, 1979).

En double programme avec : **Event Horizon, le vaisseau de l'au-delà** (Paul W.S. Anderson, 1997), **Prometheus** (R. Scott, 2012), **Alien Covenant** (R. Scott, 2017), **Sans un bruit** (John Krasinski, 2018), **Underwater** (William Eubank, 2020).

**Dead Space** (2008) – Visceral Games

**Prey** (2017) – Arkane Studios

## PARTIE 6 - Le film d'horreur interactif

**Until Dawn** (2015) – Supermassive Games

Influences : **Vendredi 13** (Sean S. Cunningham, 1980), **Souviens-toi... l'été dernier** (Jim Gillespie, 1997), **Saw** (James Wan, 2004), **La Cabane dans les bois** (Drew Goddard, 2011), ...

En double programme avec : **Wendigo** (Larry Fessenden, 2001), **You're Next** (Adam Wingard, 2011).

**The Dark Pictures Anthology : Man of Medan** (2019) – Supermassive Games

En double programme avec : **Le Vaisseau de l'angoisse** (Steve Beck, 2002), **Triangle** (Christopher Smith, 2009).

## PARTIE 7 - Adaptations de films

**Vendredi 13 : le jeu vidéo** (2017) – Gun Media (jeu en ligne)

**Blair Witch** (2019) – Bloober Team

## PARTIE 8 - Les jeux d'horreur préférés du CM2

**Five Nights at Freddy's** (2014) – Scott Cawthon / disponible sur smartphone

**Granny** (2017) – DVloper / disponible sur smartphone

## PARTIE 9 - L'enfance en danger – spécial Scandinavie

**Limbo** (2010) – Playdead

**Inside** (2016) - Playdead

**Little Nightmares** (2017) – Tarsier Studios

A lire : [« De Limbo à Little Nightmares : les héritiers torturés de Super Mario. »](#)

**Among the Sleep** (2015) – Krillbite Studio

## PARTIE 10 - L'horreur à plusieurs (jeux coopératifs)

**The Blackout Club** (2018) – Question

En double séance avec : **Stranger Things** (série de Matt et Ross Duffer, 2016).

**Phasmophobia** (2020) – Kinetic Games