

Couturier Camille

Mémoire Master 2

2015/2016 :

# La perversion de l'enfance dans les jeux vidéo d'horreur

Master Création Numérique

Parcours : Arts et Technologies de l'Image Virtuelle

Pour ce mémoire qui représente une énorme partie de moi, de mon univers et qui marque la fin de mes études. Je souhaite remercier :

Tous les professeurs d'Arts et Technologies de l'Image de Paris, en particulier Cédric Plessiet qui a su m'aider quand j'étais dans des impasses et qui m'a donné d'excellentes références pour mes recherches, Chu-yin Chen, Jean-François Jego et Rémy Sohier.

Toute ma promotion, particulièrement Piers Bishop pour m'avoir poussé et soutenu quand il le fallait.

Mes collègues dans le projet intensif « Innocent », pour avoir cru en moi et mon travail malgré mon stress énorme et mon manque de confiance en moi.

Bernard Perron pour avoir répondu à mes nombreuses questions et Susanne Eichner pour avoir accepté de me laisser lire son texte avant sa publication pour que je puisse l'utiliser dans mes recherches sur les émotions du joueur.

Mes amis et ma famille à qui j'avais annoncé qu'ils ne me verraient pas de l'année car je resterai enfermée chez moi ou dans les bibliothèques à bosser comme une forcenée, pour leur patience et leur foi en moi qui n'a pas faibli.

Mon compagnon qui a supporté avec courage mes coups de blues, de stress, de colères sans jamais devenir fou.

Les personnes qui ont contribué à ce mémoire en acceptant de le lire pour me corriger et l'améliorer.

**Résumé :**

Je suis une « gameuse ». Je joue à beaucoup de jeux vidéo différents, mais j'ai clairement un goût prononcé pour le genre de l'horreur. Tout ce qui effraie, tout ce qui dégoûte, tout ce qui fait tirer une grimace, j'adore ça et j'arrive même à y trouver une certaine beauté. J'ai remarqué après de nombreuses heures de jeu, que lorsque l'ennemi est un enfant ou du moins ressemble à un enfant, le choc et l'horreur sont décuplés. C'est pourquoi j'ai décidé d'en faire mon thème de mémoire. Je suis partie du principe que le besoin de protéger ces petits êtres ne pouvait être le résultat du seul instinct humain, qu'il y avait forcément quelque chose de plus profond lié à cela. Et pour ça je savais que j'allais devoir remonter dans l'histoire de l'enfance. Ensuite il me fallait des exemples pour prouver mes dires, à commencer par les films qui ont mis en scène des enfants diabolisés dès le début des années 60. Il n'y a donc rien d'étonnant à ce que le jeu vidéo d'horreur reprenne assez rapidement les enfants en tant que monstres ou victimes pour susciter une certaine angoisse chez le joueur.

**Summary :**

I'm a gamer. I play a lot of different type of games but I prefer the « horror » kind. The more a game can scare me, make me jump or even disgust me, the more i enjoy it. I sometimes even think of it as a beautiful thing. After many hours of gaming, I've noticed that when the ennemy is a child, or looks like a child, the shock and horror of the situation is magnified. That's why I've decided to work on this sujet as my master topic, asking the following question : Could the need to protect these little beings be due to more factors than parental instinct only ? I there something deeper behing this urge ? And to answer this, I knew that that I needed to rewind the history of childhood. After this, in order to find examples, I started searching in the movies from the 60s, where the first evil children appeared. Inspired by those same movies and their success. Video games started to use children as foes and victims, hoping to create a strong reaction within the player mind.

## Sommaire :

Introduction.....	6
I/ L'image de l'enfant dans la société Occidentale .....	7
A/ Les différentes définitions de l'enfance .....	8
a/ Définition générale	
b/ D'un point de vue des sciences humaines	
B/ L'image de l'enfant dans les différentes religions.....	12
a/ La religion chrétienne	
b/ La religion musulmane	
C/ Le rôle de l'enfant à travers l'histoire .....	15
a/ L'émergence d'une prise de conscience : fin 18 <sup>ème</sup> siècle	
b/ L'enfant comme un être à part entière : 19 <sup>ème</sup> siècle	
c/ L'enfant toujours plus centré sur lui-même : 20 <sup>ème</sup> siècle à aujourd'hui	
II/ La perversion de l'enfance et le sentiment d'horreur .....	20
A/ Comment est née le jeu vidéo d'horreur ? .....	21
a/ Petite histoire de l'horreur : Théâtre et Littérature	
b/ Sur le grand écran	
c/ L'accueil et historique du jeu vidéo d'horreur	
B/ Les enfants dans les films d'horreur .....	32
a/ Représentation de l'enfant en monstre	
b/ Les outils de la peur	

c/ Le film d'horreur : genre qui se rapproche le plus du jeu	
C/ Les enfants dans les jeux vidéo d'horreur .....	42
a/ Engagement émotionnel du joueur	
b/ Les codes du jeu d'horreur	
c/ La déformation de l'enfance	
III/ Créations et Expérimentations.....	55
A/ Les premiers tests rapides.....	56
B/ Innocence .....	58
C/ Doll .....	60
D/ Cupboard .....	66
Conclusion.....	73

## **Introduction :**

Etant une grande amatrice de jeux vidéo d'horreur, j'ai remarqué avec l'expérience que lorsque le monstre a une apparence qui rappelle de loin ou de près celle d'un enfant, le choc, l'émotion, voire le malaise s'en trouvent considérablement augmentés. J'ai donc choisi pour thème de mon mémoire « La perversion de l'enfance dans les jeux vidéo d'horreur ».

La problématique est « En quoi la perversion de l'enfance dans les jeux vidéo d'horreur permet de créer un sentiment de malaise ? ». Par perversion je sous-entends « *Action de pervertir, changement en mal (définition littéraire)* ». L'enfance définit la « *première période de la vie humaine de la naissance à l'adolescence* ». La notion de « sentiment » est un peu plus vaste, elle caractérise « *Une sensation, une sensibilité* », « *Une conscience plus ou moins claire, connaissance comportant des éléments affectifs et intuitifs* » ou encore « *La capacité de sentir, d'apprécier* ». Le malaise se rapproche de cette définition « *Sentiment pénible et irraisonné dont on ne peut se défendre* », « *Etat d'une personne qui n'est pas à son aise pécutiairement* » et « *Sensation pénible d'un trouble dans les fonctions physiologiques* »<sup>1</sup>.

Pour répondre à cette problématique, une première partie expliquera ce qu'est l'enfance et l'évolution que le statut de l'enfant a connu à travers l'histoire. Car cette surprotection de l'enfant, ce besoin, ce devoir que l'adulte ressent envers lui ne peut résulter que du seul instinct parental, mais doit être profondément ancré dans notre culture occidentale. C'est ensuite dans une deuxième partie que j'aborderai son utilisation en tant qu'ennemi, de monstruosité à abattre, dans un premier temps dans les films d'horreur, d'angoisse puis ensuite dans les jeux vidéo du même genre. Dans une troisième partie je présenterai mes expérimentations qui découlent de mes recherches puis procéderai à une description analytique de mes projets.

---

<sup>1</sup> Le nouveau Petit Robert 2010 - Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française, Paul Robert, Josette Rey-Debove, Alain Rey

## **I/ L'image de l'enfant dans la société Occidentale**

Cette partie nous permettra d'étayer pourquoi toucher à l'enfance aujourd'hui est un geste qui choque ? Pourquoi faire du mal à un enfant est quelque chose d'inqualifiable moralement parlant ? En effet le statut et les conditions de vie de l'enfant ont bien évolué depuis l'Antiquité jusqu'à nos jours où il est considéré comme un être double, un individu ayant des droits et sa condition d'enfant. Cette dualité crée des problèmes dans la compréhension et l'éducation de celui-ci. Prenons un sujet qui a fait polémique pas plus tard qu'en 2014 et qui rentre indirectement dans le thème de ce mémoire, les punitions corporelles sur l'enfant <sup>2</sup>. La sanction physique peut effectivement être justifiée selon l'éducation donnée par les parents et la gravité de la bêtise de l'enfant, mais à l'opposé ne porte-t-elle pas atteinte à l'individu ?

Pour comprendre comment notre société a évolué jusqu'à arriver à ce qu'elle est actuellement sur le point de vue de l'enfance, que l'idée de toucher à l'intégrité de l'enfant est une honte et soit profondément ancrée dans notre morale, il est nécessaire de remonter dans notre histoire. Car ce concept ne s'est pas fait en un jour mais s'est bien construit et développé au fil des siècles, le statut de l'enfant dépendant autant du point de vue de l'humanité sur le sujet que du contexte social, économique, démographique, religieux et politique.

---

<sup>2</sup> <http://www.bfmtv.com/societe/chatiments-corporels-le-gouvernement-relance-le-debat-sur-la-fessee-847450.html>

## A/ Les différentes définitions de l'enfance

Avant de traiter la condition de l'enfant à travers l'histoire, commençons par définir ce qu'est « l'enfance », les différentes définitions qu'on peut retrouver selon les domaines ainsi que les implications qui en résultent.

### a/ Définition générale

De façon générale, les définitions du mot « enfance » se trouvent être les mêmes quelque soit les dictionnaires. Du « Petit Larousse Illustré 2008 »<sup>3</sup> qui définit l'enfance comme :

- *Enfance : nom féminin (latin infantia)*
- *Période de la vie humaine qui va de la naissance à l'adolescence.*
- *Littéraire. Origine, commencement, début d'une chose susceptible de développement : L'enfance de l'humanité. Une science dans l'enfance.*
- *Ensemble des enfants : les problèmes de l'enfance.*
- *Enfance délinquante : mineurs ayant commis une infraction.*
- *Retomber en enfance, prendre une mentalité infantile sous l'effet de la sénilité ; devenir gâteux.*

« Le Petit Robert 2010 »<sup>4</sup> nous dit :

- *Première période de la vie humaine de la naissance à l'adolescence.*
- *La petite enfance : Les premières années.*
- *Les enfants : les très jeunes enfants.*
- *Mentalité infantile réapparaissant dans le cas 'affaiblissement séniles des facultés.*
- *Première période d'existence d'une chose.*

Les définitions se regroupent toutes néanmoins sur plusieurs points. L'enfance est une étape de la vie humaine qui peut se décomposer en différentes étapes (petite enfance, seconde enfance). L'idée de commencement, d'origine et d'un point de vue juridique la notion de mineur/majeur.

L'UNICEF (United Nations International Children's Emergency Fund), agence chargée de promouvoir et de défendre les droits des enfants à travers le monde définit l'enfance comme « un moment important pendant lequel les enfants devraient vivre à l'abri de la peur et de la

---

<sup>3</sup> <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/enfance/29436?q=enfance#29315>

<sup>4</sup> Le nouveau Petit Robert 2010 - Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française, Paul Robert, Josette Rey-Debove, Alain Rey

*violence, être protégés contre la maltraitance et l'exploitation. Il s'agit donc d'une période sécurisée bien distincte de l'âge adulte » dans son article « L'enfance à définir »<sup>5</sup>.*

Mais d'autres concepts de ce terme ressortent lors de la conférence de l'ONG (Organisation non gouvernementale) « Aide à l'enfance » qui traite du statut de l'enfant au Niéma, au Mali<sup>6</sup>.

• *Puis, le responsable de l'ONG demande au public : " Quelle définition de l'enfance donneriez-vous ? " - Pour l'un d'eux, un enfant est " une personne qui naît dans une famille et doit grandir avec sa famille, mais comment ? " - Plusieurs s'accordent à dire que c'est avant tout " une personne fragile physiquement ". - Julien, lui, affirme que " c'est une personne dépendante de ses parents, car incapable de grandir seule, mais qui, néanmoins a des droits en tant qu'individu. " L'assemblée approuve !*

• *On nous demande, plus tard, " quelle différence y a t il entre un adulte et un enfant ? " - Des réponses sur le " discernement du bien et du mal " sont fréquentes. Un homme ajoute aussi qu' " un enfant qui reçoit le même coup qu'un adulte souffre bien plus et qu'en plus il ne peut pas se défendre et répondre. " - L'idée que " l'enfant est plus fragile que l'adulte " revient régulièrement. - Les personnes présentes mettent surtout l'accent sur la fragilité de l'enfant et la force physique de l'adulte, et mettent en avant l'incapacité des enfants à se défendre face aux adultes qui peuvent donner des coups.*

Les articles de l'UNICEF et celui de l'ONG exposent au final les idées que la société moderne a de l'enfance aujourd'hui. C'est-à-dire :

- La notion de famille
- La notion de fragilité
- La notion de dépendance
- La notion d'individu
- La notion de droits
- La notion de discernement

---

<sup>5</sup> [http://www.fapeo.be/wp-content/analyses/archives/Place\\_enfant\\_societe.pdf](http://www.fapeo.be/wp-content/analyses/archives/Place_enfant_societe.pdf), p5

<sup>6</sup> [http://www.fapeo.be/wp-content/analyses/archives/Place\\_enfant\\_societe.pdf](http://www.fapeo.be/wp-content/analyses/archives/Place_enfant_societe.pdf), p6

## b/ D'un point de vue des sciences humaines

Selon le Nouveau dictionnaire de pédagogie et d'éducation primaire, Emile Durkheim et Buisson donnent une définition de l'enfance comme étant une période de croissance « *Tous les caractères distinctifs de l'enfance, tous ceux en particulier dont l'éducation doit tenir compte, dérivent de la définition même de l'enfance. La fonction essentielle de cet âge, le rôle et la destination que lui assigne la nature, peuvent se résumer en un seul mot ; c est la période de la croissance, c'est-à-dire cette période où l'individu, tant au physique qu'au moral, n'est pas encore, où il se fait, se développe et se forme.* »<sup>7</sup>. On revient donc à l'être inachevé en devenir mais qui est surtout, par conséquent, encore malléable, faible et qui se doit d'être pris en charge. Cet angle de définition a longtemps servi la sociologie pour l'étude de l'enfance. Ces recherches étaient effectuées via des méthodes de prise en charge sociale ou institutionnelle comme la famille, l'école, la justice, l'enfant n'étant pas considéré comme un objet d'étude à part entière.

L'historien Philippe Ariès publie en 1960 « *L'enfant et la vie familiale sous l'ancien régime* » qui va présenter une nouvelle vision de l'enfance. En effet, il présente cette notion comme une construction sociale et relative mais également dépendante du contexte communautaire et du discours savant de l'époque concernée. Ce changement méthodique induit par Ariès dans les sciences humaines, a permis dans les années qui ont suivi la publication d'auteurs qui tenteront d'instaurer l'enfant comme un objet d'étude spécifique. L'enfant trouve finalement sa place dans l'analyse scientifique comme acteur social participant entièrement à la dynamique de la société, à la consommation et aux échanges qui y ont cours.

Finalement, c'est la définition de James et Prout, auteurs de « *Constructing and Reconstructing Childhood: Contemporary Issues in the Sociological Study of Childhood* », , qui met d'accord l'ensemble des études socio-anthropologiques « *l'enfance est comprise comme une construction sociale. En tant que telle, elle fournit un cadre interprétatif permettant de contextualiser les premières années de la vie humaine. L'enfance, en tant que phénomène distinct de l'immaturité biologique, n'est pas plus un élément naturel ou universel des groupes humains, mais apparaît comme une composante spécifique tant structurelle que culturelle d'un grand nombre de sociétés.* »<sup>8</sup>

L'enfant est bien plus qu'un être biologique au début de ces premières années de vie humaine. L'enfant est une construction socioculturelle qui varie et évolue selon l'époque et la

---

<sup>7</sup> <http://www.inrp.fr/edition-electronique/lodel/dictionnaire-ferdinand-buisson/document.php?id=2655>

<sup>8</sup> [http://www.fapeo.be/wp-content/analyses/archives/Place\\_enfant\\_societe.pdf](http://www.fapeo.be/wp-content/analyses/archives/Place_enfant_societe.pdf), p8

société dans laquelle elle se trouve et qui participe pleinement à la transformation de la civilisation. Au cœur des débats, il est considéré par l'adulte comme une entité consciente d'elle-même et de ce qui l'entoure mais qui a besoin d'être guidée, formée et protégée de tout mal à cause de la fragilité dont elle fait preuve, jusqu'à ce qu'elle puisse être indépendante.

## B/ L'image de l'enfant dans les différentes religions

Etant donné que la religion a régi les peuples pendant une longue période de l'histoire, que la Bible comme le Coran faisaient office de loi, il me semble important d'étudier comment l'enfant était considéré dans ces écrits. J'ai choisi la religion chrétienne (entendez par chrétienne, catholique, protestante et orthodoxe) ainsi que l'islam (ici aussi j'entends les deux courants sunnite et chiite) car se sont les deux religions les plus répandues au monde (le christianisme environ 2 milliards de pratiquants contre l'islam environ 1 milliard)<sup>9</sup>.

### a/ La religion chrétienne

Le premier chapitre de la Bible montre que Dieu voulait que l'homme et la femme soient féconds afin de peupler la terre « *Et Dieu les bénit, et il leur dit : « Soyez féconds, multipliez, remplissez la terre et soumettez-la, et dominez sur les poissons de la mer, sur les oiseaux du ciel et sur tout animal qui se meut sur la terre »* Genèse 1 :28 ». Cela signifie que la venue au monde des enfants était dans le projet de celui-ci et le fait qu'il donne le pouvoir de procréer est considéré comme un signe de grâce, car c'est lui qui aide à la conception et à la naissance de la vie « *Adam connut Eve, sa femme ; elle conçut, et enfanta Caïn et elle dit : J'ai formé un homme avec l'aide de l'Éternel.* » Genèse 4 :1 ». L'enfant est cependant appelé à grandir, car le but de l'Homme est donc de peupler la terre, et ça ne pourra se faire par le biais de ces petits êtres. C'est pour cela qu'ils doivent grandir et murir aussi bien sur le plan physique, spirituel, social etc. « *Et Jésus croissait en sagesse, en stature et en grâce, devant Dieu et devant les hommes.* » Luc 2 :52 ».

Les enfants ont donc un caractère sacré qui est confirmé grâce à l'Évangile de Saint Marc, car Jésus considérait que les enfants possédaient le royaume des Cieux, « *Jésus, voyant cela, fut indigné, et leur dit : Laissez venir à moi les petits enfants, et ne les en empêchez pas ; car le royaume de Dieu est pour ceux qui leur ressemblent. Je vous le dis en vérité, quiconque ne recevra pas le royaume de Dieu comme un petit enfant n'y entrera point.* » Marc 10 :14/15 ». Et parce qu'ils sont faibles, les enfants font l'objet de l'attention de Dieu qui va jusqu'à protéger l'orphelin. « *Le père des orphelins, le défenseur des veuves, C'est Dieu dans sa demeure sainte. Dieu donne une famille à ceux qui étaient abandonnés, Il délivre les captifs et les rend heureux ; Les rebelles seuls habitent des lieux arides.* » Ancien Testament Psaume 68 ; v 6/7 », c'est donc clairement un devoir pour l'adulte que de les protéger.

---

<sup>9</sup> <http://critidogme.free.fr/statreligions.htm>

L'éducation a aussi une grande importance pour le devenir des enfants afin qu'ils restent sur le droit chemin. Fruit du péché, l'enfant n'est pas considéré comme pur à la naissance « *« L'Éternel sentit une odeur agréable, et l'Éternel dit en son coeur : Je ne maudirai plus la terre, à cause de l'homme, parce que les pensées du coeur de l'homme sont mauvaises dès sa jeunesse ; et je ne frapperai plus tout ce qui est vivant, comme je l'ai fait. »* Genèse 8 :21 ». S'il n'est pas aidé, éduqué, accompagné par un tuteur, il peut se tourner vers le vice et le péché auquel il est rattaché. C'est pourquoi son éducation n'est pas dénuée de punition « *La folie est attachée au coeur de l'enfant ; La verge de la correction l'éloignera de lui.* » Proverbes 22 :15 ».

#### b/La religion musulmane

Puisque le Coran est un code autant religieux que juridique, moral et social, il va de soi qu'il traite de la place de l'enfant. La sécurité est d'une importance capitale pour eux et leurs droits commencent avant même leur conception. Le Coran explique que le mariage doit être pris au sérieux « *« On épouse une femme pour l'une des quatre qualités suivantes : richesse, noblesse, beauté et piété. Choisis celle qui est pieuse. Puissent tes mains ne recueillir que poussière ! »* Mohamed le Prophète »<sup>10</sup>. En effet si le couple se trouve être pieux et s'efforce de satisfaire quotidiennement Allah, leurs enfants verront leurs droits automatiquement garantis, car l'adorer signifie obéir à ses commandements, l'un de ses commandements étant de respecter les droits des enfants.

Dans cette religion aussi, avoir un enfant est considéré comme une bénédiction et doit être accueilli avec joie et gratitude car plusieurs personnes dans le monde sont incapables d'avoir des enfants. L'enfant conçu a droit à la vie, car toute vie est sacrée « *Ne tuer point la vie qu'Allah a rendu sacrée* » Sourate 17, verset 33 », l'infanticide est interdit et on ne peut interrompre une grossesse « *« Et ne tuez pas vos enfants par crainte de pauvreté ; c'est Nous qui attribuons leur subsistance ; tout comme à vous. Les tuer, c'est vraiment, un énorme péché* » Sourate 17 ; verset 31 ».

Ces droits ne concernent pas uniquement les enfants ayant une famille, mais aussi les orphelins « *« Ne touchez point aux biens de l'orphelin, à moins que ce ne soit d'une manière louable pour les faire accroître, jusqu'à ce qu'il ait l'âge fixé. Remplissez vos engagements, car les engagements, on en demandera compte* » Sourate 17 ; verset 34 »

---

<sup>10</sup> <http://fatwa.islamweb.net/frh/index.php?page=articles&id=167959>

Tout comme dans la Bible, il est du devoir de l'adulte de guider l'enfant afin qu'il puisse grandir et devenir une personne vertueuse, que celui-ci puisse ressentir qu'il est un membre apprécié de l'humanité. Aller à l'encontre de ce devoir peut dévier les enfants de la bonne voie avec le risque, une fois adulte, qu'ils se détournent d'Allah « *Chacun de vous est un berger responsable de son troupeau. Le leader est un berger et il est responsable de son troupeau. L'homme est le berger de sa famille et il est responsable de son troupeau. La femme est la bergère de la maisonnée de son mari et elle est responsable de son troupeau* » Prophète Mohammed »<sup>11</sup>.

---

<sup>11</sup> <http://www.sajidine.com/rappels/ethique/amanat.htm>

### C/ Le rôle de l'enfant à travers l'histoire

Pour déterminer comment l'enfant est devenu un être ayant des droits, ainsi que des devoirs dont l'adulte est responsable, il sera étudié ici l'évolution de sa place à travers l'histoire. Cependant, je commencerai cette étude à partir du 18<sup>ème</sup> siècle, l'enfant n'ayant pas de statut défini que se soit au temps de l'Antiquité (où il était considéré comme « non citoyen », n'ayant aucune réflexion et vide d'esprit « *L'enfant n'appartient pas de naissance à l'humanité. Etre informe et sauvage, il n'est ni physiquement ni moralement un homme, c'est son éducation qui le fabriquera tel* » Dupont 1994 : 261 »<sup>12</sup>, où le père avait le choix d'accepter ou non son enfant dès sa naissance, dans le cas où il ne l'acceptait pas l'enfant était condamné en général à mourir) ou du Moyen Âge (considéré cette fois ci comme un « petit » Homme à part entière, mais pareillement il ne bénéficiait par conséquent d'aucun droit ou protection particulière, la tranche d'âge n'existait pas et les abandons comme les infanticides étaient courants chez le peuple majoritairement pauvre).

#### a/ L'émergence d'une prise de conscience : fin 18<sup>ème</sup> siècle

Il y avait déjà plusieurs facteurs annonciateurs d'une évolution du statut de l'enfant, notamment vers la fin du Moyen Âge avec le concept d'enfant Jésus et la Réforme Protestante culminante au 16<sup>ème</sup> siècle, qui met en relief l'Homme comme un être ayant une conscience individuelle dans sa relation avec Dieu. Mais c'est en effet vers la fin du 18<sup>ème</sup> siècle que le statut de l'enfant se retrouve complètement remis en question. Bien que l'abandon soit encore assez élevé à l'époque (de 1640 à 1789 l'établissement « La maison de Couche », prédécesseurs de l'hôpital des enfants trouvés, accueilli jusqu'à 390 000 enfants)<sup>13</sup>, le taux de mortalité infantile a considérablement baissé avec, en parallèle, une augmentation démographique (de 21,5 millions en 1709 la population passe à 28 millions en 1790)<sup>14</sup> grâce au recul des guerres, de la peste et de la famine. Jean Jacques Rousseau a aidé à cette évolution de la mentalité avec son livre « *Emile* » publié en 1762, qui est un traité de l'éducation expliqué avec des personnages fictifs, où l'auteur bannit les méthodes de pédagogie contraignantes, fondées sur la punition, préférant la liberté de s'épanouir de l'enfant afin qu'il développe sa propre personnalité. C'est l'affirmation de la personnalité individuelle de l'enfant mais aussi l'apparition du « cliché » de l'enfant innocent.

---

<sup>12</sup> <http://terrain.revues.org/1534>

<sup>13</sup> [http://www.histoireaisne.fr/memoires\\_numerises/chapitres/tome\\_36/Tome\\_036\\_page\\_103.pdf](http://www.histoireaisne.fr/memoires_numerises/chapitres/tome_36/Tome_036_page_103.pdf)

<sup>14</sup> [http://www.cph.medecine.univ-lorraine.fr/reflexions/statut\\_enfant.pdf](http://www.cph.medecine.univ-lorraine.fr/reflexions/statut_enfant.pdf)

De même pour les enfants abandonnés, la loi du 28 juin 1793 déclare ces enfants comme « enfant de la patrie ». C'est l'ouverture des bureaux de bienfaisance, les enfants sont confiés par l'Etat à des familles afin de les aider dans la réinsertion de la société.

C'est aussi le commencement de la fin du pouvoir patriarcal. Les pères n'auront plus possibilité d'enfermer leurs enfants pour n'importe quelle raison avec la loi du 26 mars 1790 qui abolit les lettres de cachet et n'auront plus le pouvoir sur leurs enfants « majeurs » (la majorité à l'époque est de 21ans) avec la loi du 28 août 1732.

L'enfant doit être protégé « *« Surveillance et protection, voilà les droits des parents. Nourrir et élever, établir des enfants, voilà leur devoir.* » Convention, rapport du 9 août 1793, Cambacérés »<sup>15</sup>.

#### b/ L'enfant comme un être à part entière: 19<sup>ème</sup> siècle

Jusqu'au 19<sup>ème</sup> siècle, l'enfant était considéré soit comme un « petit » Homme, soit au contraire comme un être sauvage qu'il fallait instruire quitte à user de la force par les éducateurs, ou bien encore comme une « propriété » de ses parents, quand bien même la fin du 18<sup>ème</sup> siècle marque une première évolution importante concernant son statut. Le 19<sup>ème</sup> siècle quant à lui est marqué par l'adoption de nombreuses lois spécifiques pour protéger, aimer et éduquer l'enfant au sein d'une urbanisation dont les conditions matérielles sont déplorable allant de l'étroitesse des rues aux conditions d'hygiène catastrophiques.

A cette époque, l'hygiène n'est pas une priorité et peut être considérée comme mauvaise pour la santé. Les enfants évoluent dans des conditions de vie limitées, qui vont de l'alcool dans le biberon à l'absence de lavage (l'eau étant une ressource rare), sans parler des conditions d'accouchement (considérés comme une des premières causes de mort) qui se passaient dans le domicile de la mère souvent insalubre. Le taux de mortalité infantile est de 180 enfants morts entre l'âge d'un jour et un an pour 1000 naissances en 1889 selon Paul Strauss<sup>16</sup> (alors qu'aujourd'hui elle avoisine plutôt les 3 pour 1000 naissances)<sup>17</sup>. L'infanticide est une chose encore commune en plus d'une explosion des pathologies infectieuses, de la tuberculose, de la famine, etc.

Heureusement ce siècle sera aussi marqué par les grandes découvertes médicales de Pasteur sur l'asepsie et l'antisepsie, par la progression des connaissances en bactériologie et la

---

<sup>15</sup> <http://www.cairn.info/revue-enfances-et-psy-2002-2-page-122.htm>

<sup>16</sup> [http://www.editions-harmattan.fr/auteurs/article\\_pop.asp?no=14498&no\\_artiste=18389](http://www.editions-harmattan.fr/auteurs/article_pop.asp?no=14498&no_artiste=18389)

<sup>17</sup> <http://donnees.banquemondiale.org/indicateur/SP.DYN.IMRT.IN>

pasteurisation. Tout cela donnera lieu à l'élaboration de règles d'hygiène efficaces dans le domaine médical, ainsi qu'au développement d'un mouvement de « Santé Publique » et à des groupes de pression en faveur de la petite enfance (comme la « Ligue contre la mortalité infantile » en 1902 dont le but est de faire appliquer les grandes lois de protection et d'éducation des enfants).

L'éducation connaît aussi un grand pas en avant grâce aux lois de Jules Ferry<sup>18</sup> (lois de 1881-1886) qui rendent l'école primaire gratuite et obligatoire, ce qui marque un tournant radical dans le domaine de la scolarisation mais dont les conséquences s'étendent au quotidien comme la diffusion des nouvelles règles d'hygiène et de santé publique ou le fait que l'enfant est enfin perçu comme un être en devenir.

La révolution industrielle et la montée du capitalisme emmènent malheureusement les enfants de classe ouvrière à travailler très jeune dans les mines, les forges, les ateliers, dès l'âge de 6/7 ans (en 1851 la moitié des employés d'usine était composée de femmes et d'enfants), leurs horaires pouvant aller jusqu'à 15 heures par jour pour une rémunération 4 fois inférieure à celle d'un ouvrier adulte. Ce n'est que vers le milieu du siècle que les premières lois pour la protection de l'enfant au travail apparaîtront. La loi de 1841 fixe en France l'âge minimum au travail à 8 ans et la durée maximum à 12 heures par jour. En 1874, l'âge minimum passe à 12 ans et le travail sous terre est interdit pour les enfants, réduisant considérablement l'utilisation de la main d'œuvre enfantine. De grands écrivains prendront la défense de ces petits travailleurs tel que Victor Hugo, écrivain et homme politique s'insurgeant contre le travail des enfants et exigeant l'instruction pour tous sans distinction. C'est d'ailleurs pour les enfants qu'il écrira « *Les Misérables* » qui fait ressortir les différents aspects de l'enfance de ce siècle ou encore le poème « *Melancholia* »<sup>19</sup> :

*« Où vont tous ces enfants dont pas un seul ne rit ?*

*Ces doux êtres pensifs que la fièvre maigrit ?*

*Ces filles de huit ans qu'on voit cheminer seules ?*

*Ils s'en vont travailler quinze heures sous des meules ;*

---

<sup>18</sup> Homme politique français et l'auteur des lois de la III<sup>e</sup> République, connu pour avoir restauré l'instruction obligatoire et gratuite qui avait été instituée en 1793, sous l'impulsion de Louis Joseph Charlier.

<sup>19</sup> <http://www.bacdefrancais.net/melancholia.php>

*Ils vont de l'aube au soir, faire éternellement*

*Dans la même prison le même mouvement... »*

Pour ce qui est des lois dans le cadre familial, la lutte contre le patriarcat se fait doucement. La famille étant considérée comme une communauté de base, dans laquelle le père doit jouer son rôle sans qu'il y ait abus de pouvoir mais également sans que son autorité ne soit trop remise en cause. Il faudra attendre la fin du siècle pour que des lois comme celles du 24 juillet 1889 entendent protéger les enfants contre la maltraitance et l'abandon moral ou d'enlever au père l'autorité parentale en cas de comportements scandaleux ou d'ivrognerie. Ou celles encore de 1898 qui réprimandent tous les actes de violence à l'encontre des enfants quand elles excèdent le « juste droit de correction » avec une aggravation de la peine lorsque l'auteur du délit se trouve être le tuteur de l'enfant.

Même chose pour ce qui est des sévices sexuels, bien qu'à l'époque le viol sur « mineur » restait inconcevable. Au 19<sup>ème</sup> siècle, les châtiments par la justice contre l'abus des enfants se font de plus en plus impitoyables. A la base, le Code Pénal n'avait rien prévu pour ce qui était de l'âge d'avoir des relations sexuelles. Il n'y avait pas de limites ou de tranches d'âge à cela. La loi du 28 avril 1832 instituera l'âge de 11 ans et toutes atteintes sexuelles sur un enfant en dessous de cet âge comme une attaque violente, avant de repousser la tranche à 13 ans en 1863 hors des cas de violence punis par le Code pénal de 1810. Cette loi condamne ceux qui portent préjudice à la pudeur du mineur, c'est-à-dire les personnes qui exercent une autorité directe ou déléguée par les parents.

L'enfant au 19<sup>ème</sup> siècle voit émerger ses droits de se développer, à la survie et au soutien. C'est clairement un siècle novateur pour ce qui est des lois pour le protéger dans le cadre de sa famille, du travail, de son intégrité physique et morale et de son éducation. Il faudra cependant attendre les années 1920 pour que l'enfant des classes populaires puisse profiter pleinement de sa période dite de l'enfance.

#### c/ L'enfant toujours plus centré sur lui-même: 20<sup>ème</sup> siècle à aujourd'hui

Je ne dicterais pas ici toutes les lois, ni tous les textes qui ont été mis en place dans le seul but d'améliorer le statut et les conditions de l'enfant tant ils sont nombreux. Entre les lois qui reculent toujours plus l'âge légal et les horaires de travail des enfants (lois de 1890 puis 1900, 1904)<sup>20</sup>, la reconnaissance des droits des enfants illégitimes (la loi du 23 mars 1893 établit

---

<sup>20</sup> [http://www.rosenczveig.com/contributions/droits\\_enfant/lenoel.htm](http://www.rosenczveig.com/contributions/droits_enfant/lenoel.htm)

les droits successoraux des enfants « naturels » aux côtés des enfants légitimes)<sup>21</sup>, aux droits des enfants d'exercer eux-mêmes leurs droits (la loi de juillet 1905 autorise l'enfant qui travaille à faire appel aux juges de paix pour tout ce qui concerne ses conditions de travail et le paiement de son salaire, il peut même aller jusqu'à saisir le conseil des Prud'hommes avec la loi du 27 mars 1907)<sup>22</sup>, 1924 qui est la date d'adoption par la Société des Nations (organisme international qui a précédé l'ONU<sup>23</sup>) de la déclaration internationale de l'enfant, 1989 où l'ONU adopte la Convention internationale des droits de l'enfant... Je conclurai simplement cette partie en affirmant que l'enfant est maintenant, comme tout citoyen, sujet de droit dès sa naissance, a le droit à l'éducation, à la santé etc. à la seule différence c'est qu'en tant que mineur ce n'est pas lui qui exerce ses droits mais ses parents (à quelques exceptions près comme l'accès libre à la contraception) qui se doivent de le protéger et de le préparer à intégrer la réalité quotidienne du citoyen, c'est-à-dire qu'il le prépare à ses devoirs, car qui dit droits dit aussi automatiquement « devoirs ».

Ce statut de citoyen à part entière a fait naître chez l'enfant une notion de dualité. Les sociologues distinguent deux périodes du milieu des années 60 à aujourd'hui, deux périodes où le but de l'éducation diverge. La première est celle jusqu'au milieu des années 60 où l'éducation avait pour objectif d'enseigner à l'enfant les règles de la société tandis que de la période des années 60 à nos jours, le plus important est que l'enfant puisse développer sa personnalité.<sup>24</sup> A quel moment est-il enfant ? A quel moment est-il citoyen ? Cette dualité peut poser des problèmes dans son éducation par un risque double. Ou bien les parents le traiteront totalement comme un enfant et il y aura un risque de « déresponsabilisation » de celui-ci ou bien dans le cas opposé, ils le responsabiliseront beaucoup trop ce qui serait une « insensibilisation » à sa nature enfantine. Aujourd'hui la pratique la plus courante dans les familles est la « discussion ». La famille se réunit avec l'enfant pour parler de sujets qui le concernent afin qu'il puisse donner son avis, car c'est son droit.

---

<sup>21</sup> [http://www.rosenczveig.com/contributions/droits\\_enfant/lenoel.htm](http://www.rosenczveig.com/contributions/droits_enfant/lenoel.htm)

<sup>22</sup> [http://www.rosenczveig.com/contributions/droits\\_enfant/lenoel.htm](http://www.rosenczveig.com/contributions/droits_enfant/lenoel.htm)

<sup>23</sup> Organisation des Nations Unis

<sup>24</sup> [http://www.fapeo.be/wp-content/analyses/archives/Place\\_enfant\\_societe.pdf](http://www.fapeo.be/wp-content/analyses/archives/Place_enfant_societe.pdf)

## II/ La perversion de l'enfance et le sentiment d'horreur

Cette partie ci abordera le thème de l'horreur. Non pas la surprise lorsque quelqu'un arrive derrière nous pour nous faire sursauter, non l'horreur, celle qui prend aux tripes. Celle qui fait qu'on ne veut pas descendre dans la cave sombre de la maison. Qu'on se cache sous notre couette en espérant que le monstre ne passe pas dessous pour nous attraper le pied etc. Pour résumer, l'adulte qui doit faire face aux horreurs enfantines dans les jeux vidéo.

De nos jours, nombreux sont les films « d'horreur » qui usent de l'enfance pour accentuer le malaise déjà créé par l'ambiance du film. De « *The Shining* », en passant par « *Le Village des Damnés* », « *Rosemary's Baby* » ou encore « *L'exorciste* » et « *Damien : La Malédiction* », l'usage des enfants dans ce genre de film n'est pas nouveau et c'est un concept qui fonctionne très bien même encore actuellement. Qui n'a pas été effrayé par les propos de Regan et sa métamorphose lente en démon dans « *L'exorciste* » ? Qui n'a pas été glacé jusqu'au sang par les jumelles massacrées dans « *The Shining* » et leur invitation à jouer avec elles ? Combien de générations ont été traumatisées par le clown pour « enfants » dans « *Ça* » ?

Les concepteurs de jeux vidéo ont bien compris l'emprise morale que pouvait avoir l'enfance mis dans un contexte horrifique et s'en servent allègrement pour le plus grand plaisir de nos angoisses et de nos émotions. « *Project Zero* », « *Limbo* », « *Bioshock* », « *The Walking Dead* », « *Last of Us* », « *Silent Hill* », « *Dead Space* », « *Layers of Fear* », « *Alice Madness Returns* » ou encore « *The Binding of Isaac* » tous utilisent l'enfance de différentes manières, parfois comme thème principal, parfois simplement pour le design de monstre etc.

Point par point, nous verrons comment l'horreur a fait sa place dans l'histoire pour ensuite voir quels sont les codes de l'horreur dans les films dont les enfants ont le rôle diabolique principal, pour terminer par le sujet des enfants dans les jeux vidéo d'horreur.

## A/Comment est née le jeu vidéo d'horreur ?

Il est important d'expliquer que le jeu vidéo d'horreur n'est finalement que la suite de l'évolution du cinéma d'horreur qui descend lui-même du théâtre, qu'on peut considérer comme le premier « cinéma », et de la littérature. Il prend donc ces racines bien au-delà du grand écran mais toujours avec le même objectif : créer l'angoisse.

### a/ Petite histoire de l'horreur : Théâtre et Littérature

« Jouer » à se faire peur date de bien avant l'apparition du cinéma, ne serait-ce qu'avec les tragédies grecques qui étaient jouées sur scène durant l'Antiquité et qui ont perduré pendant des siècles grâce à des auteurs tel que Racine<sup>25</sup> (1639/1699) ou Prosper Jolyot de Crébillon<sup>26</sup> (1674/1762). Ces représentations des mythes grecs (rarement des pièces historiques) finissaient toujours de façon fatale, mettant en scène meurtres et drames. De la pauvre Antigone condamnée à être enterrée vivante pour avoir voulu offrir à son frère une sépulture à Médée tuant ses enfants pour se venger de son mari, la tragédie met en place son héros en quête de



*Céramique représentant Médée tuant ses enfants. Peintre d'Ixion, 340–320 avant JC, Paris, Musée du Louvre.*

bonheur, que le spectateur sait être vaine (car les mythes sont déjà connus avant d'être joués sur scène), au cœur même de l'horreur. Peu importe qu'il soit puissant, esclave, bourreau, victime, le personnage vivra une descente aux enfers cruelle, d'autant plus qu'elle se déroulera devant ses proches et sa famille. Mélange de haine, vengeance, jalousie et pulsion monstrueusement humaine, le héros est prisonnier de cette ambiance lourde et sombre et est poussé jusque dans ses derniers retranchements au point de devenir fou, comme le personnage d'Héraclès qui dans sa folie jette ses enfants au feu. Les auteurs de tragédie avaient pour but de créer ce qu'on appelle « la catharsis » c'est-à-dire de libérer les sentiments mauvais comme la terreur ou la violence.

<sup>25</sup> Dramaturge et poète français connu comme l'un des plus grands auteurs de tragédies de la période classique en France

<sup>26</sup> Auteur se démarquant de ces paires en créant dans ses pièces, des situations tragiques à coup de scènes d'horreur et autres coups de théâtre accentuant le côté mélodrame.

Et comment parler du théâtre de la peur sans parler du « Grand Guignol » désignant autant un lieu qu'un genre de théâtre. Situé au cœur de Pigalle, ouvrant officiellement les portes le 13 avril 1897 jusqu'en 1963, ce théâtre présente à son public des pièces pour le moins « Grand Guignolesques », « *spécialisé dans la représentation de mélodrames horrifiants* » selon la définition qu'on peut retrouver dans le « *Grand Robert de la langue française* ». Avec des titres plus qu'explicitent comme « *La Dernière Torture* », « *Le Château de la mort lente* », ou bien « *Un Réveillon au Père Lachaise* », il devient ainsi un incontournable dans les attractions déjà nombreuses de Paris (en tant que genre il signifie sanguinolent, parfois dans l'excès jusqu'à atteindre le grotesque). Le but de ce théâtre ne sera pas de faire du beau mais de faire de l'effet, Max Maugrey, second directeur, ira même jusqu'à engager un médecin dans le cas où des spectateurs s'évanouiraient.



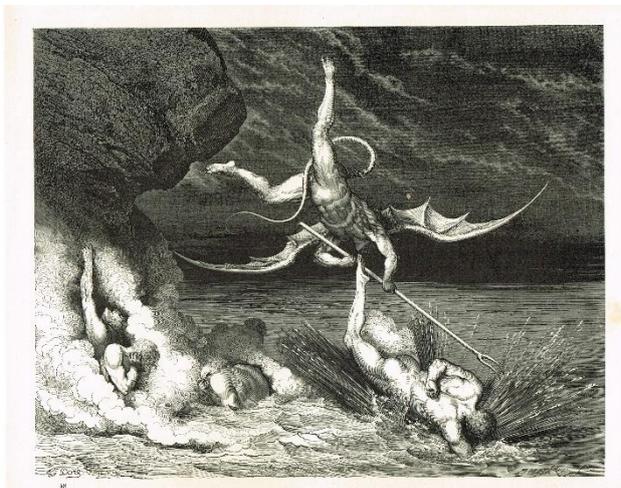
Affiche du Théâtre du Grand Guignol pour la pièce « *La Dernière Torture* », illustrateur A. BARRERE, 1904

Sans parler des mythes grecs, la littérature n'est pas en reste pour ce qui est de faire peur à son lecteur. Remontant déjà au temps de l'Inquisition Médiévale avec des livres comme « *La Divine Comédie : L'Enfer* » de Dante en 1307 qui lia l'horreur intimement à la religion dans les siècles qui ont suivi et dont l'image du Diable influença des auteurs, avec par exemple « *Malleus Maleficarum* » en 1486 de Heinrich Kramer et Jakob Sprenger qui, plus que de codifier des croyances, se veut surtout être une chasse aux sorcières (et expliquerait sûrement le fait que la phobie des sorcières soit une des plus récurrentes au Moyen Âge). Sans compter « *Titus Andronicus* » de Shakespeare, peut être la première et sans doute plus sanguinaire tragédie de l'écrivain en 1594, ou encore « *La Duchesse d'Amalfi* » de John Webster écrite en 1614, tenant sa place dans les tragédies sanglantes de l'époque élisabéthaine.

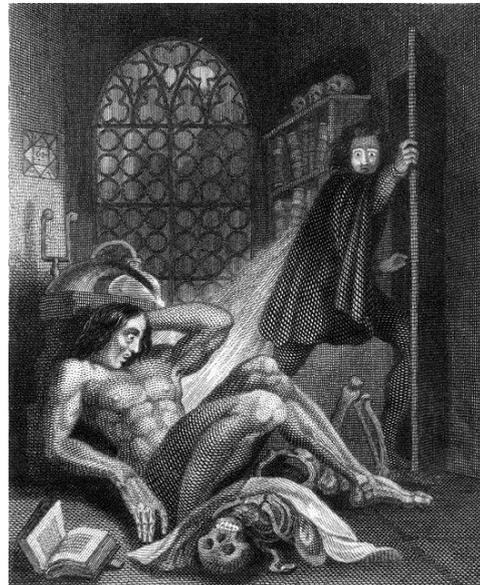
S'en suit la littérature dite gothique (précurseur du roman noir), genre s'inscrivant dans une Europe du 18<sup>ème</sup> siècle qui se découvre un goût pour le macabre et le sentimental (deux thèmes bien différents du genre gothique). Ces caractéristiques sont les châteaux effrayants, les nuits sans lune, les jeunes filles en détresses, la nature à l'état sauvage etc. Ici je ne peux que citer les plus célèbres tel que « *Moine* » de Matthew Gregory Lewis écrit en 1796 qui raconte les péripéties d'un homme saint corrompu par le démon, « *Vathek* » écrit par William Thomas

Beckford en 1786 narrant la descente aux enfers d'un calife pour des pouvoirs surnaturels et bien entendu « *Frankenstein* » en 1818 de Mary Shelley qui ne raconte non pas uniquement la création du monstre de Frankenstein mais bien la vie fictive du personnage de Victor Frankenstein.

Le 19<sup>ème</sup> siècle voit une augmentation des lecteurs du genre grâce au taux d'alphabétisation qui s'étend et à ce qu'on appelle le « Penny Dreadfuls » : des recueils d'histoires macabres fictives vendu au prix d'un penny. Le contexte, le monde de ces fictions d'horreur s'ancreront de plus en plus dans la réalité créant ainsi le surnaturel. Par exemple, avec le développement des Sciences, rien d'étonnant à ce que Robert Louis Stevenson ait été inspiré pour son roman « *L'étrange cas du Dr. Jekyll et Mr. Hyde* », écrit en 1885.



*La Divine Comédie - L'enfer - illustration de Gustave Doré, planche 48*



*Illustration de la page de couverture du Frankenstein de 1831 par Theodor Von Holst, une des deux images du roman*

### b/ Sur le grand écran

Le premier film qu'on peut qualifier d'horreur est celui de George Méliès, « *Le manoir du Diable* » un court métrage de 2 minutes qui met en scène sorcières, trolls, chauves-souris, démons et château en 1896 (il est à retenir que c'est la littérature gothique qui inspira les premiers films (château, paysage sombre et macabre) avec des auteurs tel que Mary Shelley, Edgar Allan Poe ou encore Bram Stoker). Cependant le film qui lancera vraiment le genre de l'horreur est « *Le Cabinet du docteur Caligari* » sorti en 1920 par le réalisateur Robert Wiene, suivi de « *Nosferatu le vampire* » réalisé par Friedrich Wilhelm Murnau en 1922. Tous deux

appartenant au cinéma allemand impressionniste, qui déclencheront bien d'autres productions



Image tirée du film « Nosferatu, le vampire »

telles que « *Le Golem* » réalisé par Paul Wegener et Carl Boese en 1920 ou bien « *Le Crime du docteur Warren* » par Friedrich Wilhelm Murnau dans la même année. Bien sûr il y a eu d'autres films avant comme les feuilletons de Louis Feuillade « *Les*

*Vampires* », « *Fantômas, A l'ombre de la guillotine* » en 1913, ou encore « *Inferno* » adapté du livre de Dante par l'italien Giuseppe de Liguoro en 1911, « *Le Masque d'horreur* » produit par Abel Gance en 1912.

L'arrivée du cinéma sonore (avec « *Le chanteur de Jazz* » en 1927 par Alan Crosland) causa une première révolution pour le genre du film d'horreur. Non content de profiter de l'image, les spectateurs allaient aussi pouvoir profiter des cris des victimes, car c'est une multiplication des films avec des monstres que connu le cinéma des années 1930-40. Cette période a été marquée par l'adaptation de « *Dracula* » de Tod Brownind, « *Frankenstein* » de James Whale, « *Docteur Jekyll et Mr Hyde* » de Rouben Mamoulian (les trois sont de 1931) ou encore « *La Momie* » de Karl Freund en 1932, « *L'Homme Invisible* » de Stuart Walker en 1933, « *Le Loup Garou de Londres* » de Hambert Hillyer en 1935... Tout un panel de monstres plus mythiques les uns que les autres dont on connaît encore les noms aujourd'hui.

En 1950, c'est la peur d'une nouvelle guerre et du nucléaire qui alimenteront les thèmes avec des monstres qui auront muté à cause des radiations. De « *Godzilla* » en 1954 de Ishirô Honda, à « *La mouche noire* » par Kurt Neumann en 1958, « *L'Etrange créature du lac noir* » par Jack Arnold en 1954, et c'est d'ailleurs fin des années 50 qu'un des premiers films dont le « monstre » est un enfant, qui fera son apparition avec « *La mauvaise graine* » produit en 1956 par Mervyn LeRoy, mélangeant innocence et vice.



Image tirée du film « Godzilla »

C'est aussi le développement des films qui mettent en scènes des extraterrestres notamment

grâce au « premier » grand témoignage d'OVNI, rapporté par l'aviateur américain Kenneth Arnold. Cela donnera lieu à des films tel que « *La chose d'un autre monde* » réalisé par Christian Nyby en 1951 ou « *L'invasion des profanateurs de sépultures* » réalisé en 1956 par Don Siegel.

La deuxième révolution du genre se fera sans nul doute dans les années 1960 à 1980, et ce pour plusieurs raisons. La première est l'apparition des sous genres d'horreur qui seront les précurseurs de nos films actuels, et la deuxième (conséquence de la première) est la naissance de beaucoup de films considérés comme cultes encore aujourd'hui.

On trouve en premier lieu les films du sous-genre « gore » (à ne pas confondre avec le « slasher » qui apparaîtra dans les années 70), on peut citer des titres comme « *Orgie Sanglante* » de Herschell Gordon Lewis produit en 1963, ou « *Six femmes pour l'assassin* » produit par Mario Bava en 1964, « *Massacre à la tronçonneuse* » de Tobe Hooper en 1974 (bien qu'on peut voir dans le film « *Un chien Andalou* » de Luis Buñuel sorti en 1929, un avant-gout du « gore » avec la scène de l'œil coupé au rasoir).



Image tirée du film « *Rosemary's baby* »

On aborde ensuite l'occultisme où ce ne sont plus des monstres qui sont à l'écran mais des démons, des fantômes, des personnes possédées par Satan. Ce mouvement d'ailleurs n'hésitera pas à utiliser l'enfance comme victime du mal. « *Le village des Damnés* » réalisé en 1960 par Wolf Rilla, « *Les innocents* » produit par Jack Clayton en 1961, le culte « *Rosemary's Baby* » produit en 1968 par Roman Polanski, « *L'exorciste* » de William Friedkin sorti en 1973, « *La Malédiction* » en 1976 par Richard Donner, « *The Shining* » réalisé en 1980 par le non moins célèbre Stanley Kubrick.

Il y a aussi le sous-genre de l'horreur qui s'affranchit du fantastique pour s'enraciner un peu plus dans le réel. Ce thème me permet d'évoquer Hitchcock qui a réalisé deux des films qui sont à même d'illustrer mes propos, « *Psychose* » en 1960 et « *Les oiseaux* » en 1963. Ces films évoquent soit l'Homme psychologiquement instable qui devient un tueur et non pas un monstre, un fantôme ou un démon, soit la nature qui attaque les humains. Mais il ne faut pas

oublier « *Les dents de la mer* » de Steven Spielberg en 1975, « *Piranhas* » produit par Roger Corman en 1978, « *Le silence des Agneaux* » en 1991 par Jonathan Demme ou l'excellent « *American Psycho* » réalisé par Mary Harron en 2000.



Image tirée du film « *Psychose* »

Vient ensuite le sous-genre « slashers » qui met en scène des tueurs masqués tuant à l'arme blanche des groupes d'adolescents, le premier du nom étant « *Black Christmas* » de Bob Clark en 1974, « *Halloween* » de John Carpenter en 1978, « *Les griffes de la nuit* » de Wes Craven en 1984, « *Vendredi 13* » par Sean Cunningham en 1980. Michael Myers, Freddy Krueger, Jason Voorhees, ces 3 tueurs fictifs causent encore des cauchemars à ceux qui ont vu leurs films.

La figure du zombi tel qu'on la connaît aujourd'hui est dû au réalisateur George Romero avec son premier métrage qui signera une longue collection « *La nuit des morts-vivants* » en 1968, « *Zombie* » en 1978, « *Le jour des morts-vivants* » en 1985. Il est cependant important de noter que ce ne sont pas les premiers films de zombis. Le premier, « *Les morts-vivants* », a été réalisé par les frères Halperin en 1932.



Image tirée du film « *La nuit des morts-vivants* »

Enfin, les premiers films d'horreur avec caméra à l'épaule ont lancé le style horreur documentaire, accentuant le côté « réel » du film avec « *Au pays de l'exorciste* » réalisé par Umberto Lenzi en 1973, « *Cannibal Holocaust* » de Ruggero Deodato en 1980 (qui est considéré à tort comme le premier du genre), « *Le projet Blair Witch* » réalisé en 1999 par Daniel Myrick et Eduardo Sánchez.

Il est impossible d'énumérer tous les films ou sous-genres existants de cette catégorie tant les films d'horreur ont connu une croissance exponentielle durant ces trente années, tant il a des sous genres de l'horreur qui se sont développés, mais ce n'est ni le but de cette partie, ni

celui de ce mémoire. Les genres cités précédemment sont les plus utilisés dans les jeux vidéo d'horreur. Il est cependant important de noter que la notion de ce qui fait peur a évolué au cours des siècles de la même manière que la technologie a sans doute aidé à la multiplication des films du genre.

### c/ L'accueil et historique du jeu vidéo d'horreur

Il faut savoir qu'au même titre que le cinéma, à qui il a fallu 50 ans pour être reconnu comme un art, car il était considéré comme un sous genre du théâtre pour des prolétaires, le jeu vidéo n'a pas non plus eu l'unanimité de son public tout de suite. En Europe et encore plus en France les jeux ne sont pas considérés comme enrichissants. Sachant que le média jeu-vidéo est finalement un jeu, qu'à la base les premières entreprises (ATARI et NINTENDO) qui se sont emparées du média avaient bel et bien en tête un public visé : les enfants (il suffit de voir les publicités diffusées à l'époque qui ne montraient que des enfants en train de jouer et non des adultes), que les premiers jeux étaient extrêmement simples de sorte à ce que le joueur comprenne vite les règles (le 1<sup>er</sup> film des frères Lumière était tout de même un plan fixe de 20 secondes), pourquoi donc un adulte s'intéresserait au jeu vidéo si ce n'est pour perdre son temps ?

Mais parlons du sujet qui nous intéresse c'est-à-dire les jeux vidéo d'horreur. Et pour ça il faut remonter jusqu'à l'année 1981 où les premiers jeux du genre sont des jeux en 2D comme

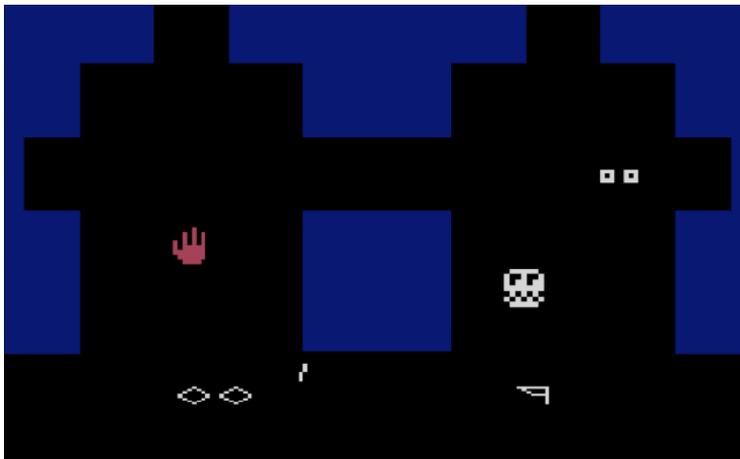


Image tirée du jeu « Haunted House »

le premier du nom « Haunted House ». Dans ce jeu nous incarnons une paire d'yeux enfermée dans le noir, dans un manoir hanté par des fantômes et des chauves-souris. Le but étant de trouver des urnes qui contiennent des clés afin de sortir de cet endroit.

Il y a aussi un jeu d'Ubisoft qui trône parmi les premiers jeux, « *Zombi* » sorti en 1986 et s'inspirant plus que largement du film de Romero « *Le Territoire des morts* » et qui verra apparaître pour la première fois la figure traditionnelle du zombi. Dans ce jeu nous incarnons 4 joueurs (qui représentent les 4 vies du joueur), dont le but est de survivre à une invasion de

zombis. Nous pouvons considérer ce jeu comme le premier « Survival Horror », car il faut entre autres gérer la faim, la soif, la fatigue mais aussi le temps, avec possibilité d'attaquer les zombis au corps à corps ou à distance.

Un jeu qui a énormément inspiré une des plus célèbres licences de CAPCOM est le jeu « *Sweet Home* » sorti en 1989 sur NES (Nintendo Entertainment System), où le joueur incarne une équipe de chercheurs entrant dans un manoir et qui se retrouvent piégés à l'intérieur à cause d'un fantôme. Le but est donc, de nouveau, de trouver une sortie et de survivre dans un endroit en alternant entre affrontements, gestion des ressources et résolution des



Image tirée du jeu « *Sweet Home* »

énigmes. Le joueur découvrant le scénario grâce aux notes et aux indices ainsi que les cinématiques d'ouverture des portes pour le passage d'une pièce à une autre, sont des idées que le jeu « *Resident Evil* » va reprendre dans sa licence.

Coté « Point and Click », nous pouvons citer le jeu « *Clock Tower* » sorti en 1995 sur Super Nintendo. Quatre orphelines sont adoptées par un couple et emmenées dans un manoir, mais à peine arrivées, elles sont laissées seules dans une salle. L'héroïne part voir ce qu'il se passe et quand elle revient, il n'y a plus personne. Surgit alors « L'homme ciseau » qui tue devant elle une de ces amies. Le but sera donc de retrouver tout le monde et de sortir du manoir vivant. L'héroïne est une enfant (caractère accentué par le fait qu'elle est en uniforme d'écolière) dont seuls les pas résonnent au milieu d'une ambiance visuelle et sonore oppressante, elle ne peut que fuir et se cacher, alors que l'ennemi est malin et peut anticiper le trajet que le joueur prendra pour mieux le surprendre.

Finalement c'est en 1992 sur PC, que le jeu considéré comme le premier « Survival Horror » en 3D sort, « *Alone in the dark* » édité par Frédérick Raynal. Nous retrouvons dans ce



Image tirée du jeu « *Alone in the Dark* »

jeu tous les codes déjà présents dans les jeux plus anciens en 2D : le manoir, les phases d'enquête et de combat, les monstres, le tout en 3D avec des angles de caméra fixe, donnant un côté très cinématographique, mais aussi pour donner le

sentiment au joueur de ne pas du tout avoir de pouvoir sur cet univers. Le personnage est un détective humain c'est donc au joueur de choisir s'il veut prendre le risque de combattre ou de préférer la fuite.

Arrive ensuite en 1996 sur Playstation, le jeu qui connaîtra de nombreuses suites : « *Resident Evil* » de CAPCOM. De nouveau, nous retrouvons les personnages piégés dans un manoir infesté de monstres, en l'occurrence des zombies. Cependant il se démarquera par un gameplay basé bien plus encore sur la survie, avec des munitions et des sauvegardes très limitées, et l'impossibilité de porter énormément d'objets sur notre personnage. Force est au joueur de réfléchir à la stratégie à adopter.

Une autre licence qui a presque réussi à faire l'unanimité auprès des joueurs est « *Silent Hill* » édité par la société Konami, le premier sorti sur Playstation en 1999. Alors que ce jeu a été accusé à tort d'être une copie de « *Resident Evil* », le premier opus se distingue déjà par une histoire bien plus poussée, et une ambiance bien plus angoissante. En effet nous incarnons ici non pas un soldat entraîné aux manèges des armes à feu mais Harry Mason, un homme tout à fait ordinaire. Les phases de combat sont donc à éviter sauf si le joueur n'a réellement pas le choix. La lampe torche est aussi un nouvel élément dans ce type de jeu pour éclairer les recoins sombres en intérieur ou durant les nuits noires. En extérieur, en plein jour, le brouillard (emblématique du jeu, il était



Image tirée du jeu « *Silent Hill* »

à la base conçu pour pallier aux capacités technique de la console) empêche de voir ce qu'il y a autour du personnage, le seul objet apte à guider le joueur est une radio qui se met à grésiller lorsque les ennemis approchent.

« *Project Zero* » édité par Tecmo et sorti en 2001, est aussi une référence dans son genre. En effet, non seulement le joueur n'incarne pas ici un soldat, mais ce n'est pas un adulte non plus. Le héros est une jeune enfant, qui se retrouve piégée dans un manoir délabré, à la recherche de son frère. La seule façon de se défendre et d'avancer, est de prendre les fantômes en photo en passant en vue première personne, et en laissant l'ennemi s'approcher au plus près du personnage, pour lui faire un maximum de dégâts. L'ambiance se passe complètement dans le noir avec une simple torche pour éclairer notre chemin dans cet endroit abandonné. Ce jeu verra beaucoup de « clones » à son effigie, tel que le jeu « *DreadOut* » édité par Digital Happiness et sorti en 2014. De nouveau le joueur incarne une jeune lycéenne qui se retrouve dans une école hantée, avec pour seul moyen de défense son téléphone pour prendre les fantômes en photo. Cependant, celui-ci sert aussi à éclairer son chemin, ce qui induit une baisse régulière de la batterie jusqu'à ce qu'elle soit complètement déchargée.

Un dernier classique que je peux citer parmi les incontournables est sans doute « *Amnesia : The Dark Descent* » développé par Frictional Game et sorti en 2010. Beaucoup de jeux se vantent d'être des « Survival Horror » alors qu'ils sont plus axés action, « *Amnesia : The Dark Descent* » rappelle qu'est-ce que c'est de réellement survivre en milieu hostile. On incarne un héros amnésique du nom de Daniel, qui se réveille à l'intérieur d'un château à première vue désert. Il trouve une note qu'il aurait écrite, qui lui explique qu'il s'est lui-même effacé la mémoire, et qu'il doit tuer le propriétaire du château, Alexander. Le joueur évolue donc dans les couloirs, les donjons, les caves et les laboratoires de ce château avec des séquences d'énigmes, de poursuites et d'évasions, car il est suivi par une présence intangible



Image tirée du jeu « *Amnesia : the Dark Descent* »

qui se manifeste uniquement avec des hurlements et des trainées organiques rouges. Impossible d'attaquer : se cacher et fuir sont les deux seules options qui s'offrent face à des abominations qui n'auront de cesse de chercher Daniel. Et, en plus

de devoir échapper à ces monstres, le joueur va devoir gérer son état de santé physique (car il suffit de deux coups pour venir à bout du pauvre humain), mais également son état de santé mentale qui se dégrade à chaque phénomène paranormal, macabre ou lorsqu'il reste trop longtemps dans l'obscurité.

## B/ Les enfants dans les films d'horreur

Bien avant que le jeu vidéo n'apparaisse sur les arcades et les consoles, les enfants étaient déjà choisis pour faire office de méchants dans les films d'horreur, ce qui fonctionnait et fonctionne encore très bien aujourd'hui, jusqu'à parfois soulever des polémiques sur les films en question.

### a/ Représentation de l'enfant en monstre

Il existe dans ces films, plusieurs types d'enfants monstrueux, de l'apparence en passant par « le pourquoi » de leur état si effrayant.

Souvent d'apparence angélique, les enfants dévoilent aux adultes une enveloppe innocente qui cache leur nature vicieuse. Dans « *La mauvaise graine* », film datant de 1956 réalisé par Mervyn LeRoy, est un des premiers qui met en scène une enfant en tant que méchante. La fillette a tout de l'angelot : blonde, des tresses sur les côtés du visage, portant toujours une robe. Tout son aspect extérieur est représentatif de la petite fille parfaite des années 60 en plus du fait qu'elle est, au premier abord, polie, obéissante et intelligente, les adultes ne lui résistent pas. Surtout Monica Breedlove, voisine et propriétaire de la maison des parents, qui n'a de cesse de la défendre, de la choyer et de lui faire des cadeaux. En effet, qui irait soupçonner une enfant aussi charmante de battre à mort un camarade de classe ou de brûler un homme encore vivant.



*Images tirées du film « La Mauvaise Graine »*

Pourtant ces enfants ont quelque chose qui dérange le spectateur. Cette perfection est déjà suspecte mais elle s'accompagne de comportements complètement opposés à ceux d'enfants normaux, des comportements d'adultes éhontés ou une maturité bien trop précoce. Dans le film « *Les innocents* », film datant de 1961 réalisé par Jack Clayton, Flora et son frère Miles ont tout de suite charmé leur nouvelle gouvernante et héroïne du film, Miss Giddens.

Souriants, joyeux, polis et bien apprêtés, encore une fois ils ont tout pour plaire. Pourtant Flora est bavarde, indiscreète et manipulatrice, des défauts qu'on pourrait facilement reconnaître à des enfants, si ce n'est qu'ils sont poussés à l'excès et que s'ajoute à cela des réflexions plutôt inquiétantes du point de vue du spectateur. Par exemple Flora ne cesse de répéter depuis l'arrivée de l'héroïne que son frère va bientôt arriver alors qu'il est supposé être à l'école. Miss Giddens recevra le lendemain une lettre expliquant en effet que Miles a été viré et qu'il a donc été renvoyé chez lui. Interloquée, elle interroge Flora afin de savoir comment elle pouvait être au courant, cette dernière élude volontairement cette question incommode et répond ceci « *Voyez comme cette jolie araignée mange ce papillon* ». Cette phrase ressemble tout à fait à la situation de l'innocente gouvernante en train de s'empêtrer dans la toile des deux enfants. Le plus effrayant reste le petit frère, Miles, qui a un véritable comportement de séducteur pour son âge. En effet la première fois qu'il fait son apparition, c'est en descendant du train pour donner un bouquet de fleurs à l'héroïne en disant « *Mes hommages* ». A première vue il n'y a pas lieu de s'inquiéter, il est peut-être simplement bien élevé et poli, si ce n'est que son attitude ira de mal en pis. Au fur et à mesure du film, le séducteur laissera place à un dominateur sadique, la scène la plus flagrante à mon sens est sans doute celle où lors d'une partie de cache-cache il saute sur la gouvernante pour lui faire peur et se met à l'étreindre. Celle-ci demande de la lâcher car il lui fait mal et au lieu d'obéir il semble en tirer du plaisir, car c'est avec un sourire qu'il demande si « *C'est vrai ?* ».



Image tirée du film « Les innocents »

Il peut y avoir de nombreuses causes ou justifications différentes derrière ces traits monstrueux

La première cause de la monstruosité des enfants est la possession de ce dernier par un démon ou un fantôme. L'humanité occidentale du 20<sup>ème</sup> siècle considère les enfants comme des êtres purs et innocents, donc plus aptes à être corrompus et manipulés par le diable, et quel meilleur moyen de parler de ce cas que « *L'exorciste* » réalisé en 1973 par William Friedkin. Dans ce film, la possession se fait de façon progressive. Le spectateur assiste impuissant à la métamorphose de Regan en démon, contrairement au film « *Le Cas 39* », sorti en 2010, réalisé par Christian Alvart, où la fillette est possédée depuis le début du film. Regan, enfant de 12 ans d'un caractère joyeux et dynamique, habite avec sa mère, avec qui elle entretient une relation proche. Elle a plusieurs activités pour passer le temps dont celui de jouer avec un certain « Capitaine Howdy » avec qui elle communique par l'intermédiaire d'une planche Ouija<sup>27</sup>. Peu à peu, son comportement change, la jovialité a laissé place à la mauvaise humeur ainsi qu'à un dictionnaire d'obscénités bien fourni selon le premier médecin qui l'a ausculté alors que sa

mère, Chris MacNeil, dit ne jamais l'avoir entendu jurer. Les soins se feront de plus en plus intensifs : opérations, scanner du cerveau. Les médecins ne trouveront rien alors que les spasmes de l'enfant se feront de plus en plus violents, les grossièretés de plus en plus fréquentes,



Image tirée du film « *L'Exorciste* »

sa voix deviendra plus grave, sa peau bien pâle, jusqu'à un soir où elle dévalera les escaliers sur les pieds et les mains la tête tournée vers le plafond en vomissant du sang. Les médecins finissent par se mettre d'accord pour dire que c'est un cas de « possession somnambulisme », que la jeune fille se croit possédée et proposent donc à la mère soit d'enfermer l'enfant dans un asile (chose évidemment qu'elle refuse), soit de la faire exorciser. Chris rentre donc avec sa fille dont l'état devient critique aussi bien physiquement que mentalement. Des cicatrices apparaissent sur sa peau qui commence à verdigriser, sa voix de fillette a définitivement changé pour

---

<sup>27</sup> Planche qui permet de communiquer avec l'au-delà.

laisser la place à celle du démon, elle s'automutile en se masturbant violemment avec une croix



Image tirée du film « L'exorciste »

en hurlant « *Laisses Jésus te baiser !* », sa tête peut tourner à 180 degrés, elle peut léviter, faire bouger des objets... Et fini par se présenter comme étant « le diable » au père qui vient l'exorciser.

La deuxième raison peut être l'origine non humaine de l'enfant. Prenons le film « *Le Village des damnés* », la version de 1995 par John Carpenter. Dès le début du film, le spectateur sait que les bébés ne seront pas normaux avant même qu'ils naissent, étant donné que c'est pendant un coma commun à tout un village que plusieurs femmes vont tomber enceintes en même temps. La surprise est certes maintenue quant à la découverte de leurs pouvoirs, le fait qu'ils soient tous hors normes et qu'ils se ressemblent physiquement (les cheveux blancs presque blancs et les yeux bleus), mais ce ne sont concrètement que des indices laissés dès le début du film afin que la question se pose « Que sont ils ? ». On apprendra à la fin du film que se sont des extraterrestres, les derniers de leur espèce, qui se sont servis des femmes



Image tirée du film « Le Village des Damnés »

pour adopter forme humaine afin de mieux se cacher parmi eux. Un autre exemple serait « *Damien : La Malédiction* », de 2006 (il y eut un premier film en 1976, mais ma préférence se tourne vers le remake, car l'enfant est beaucoup moins humain que dans la première version où

on peut le voir rire, avoir des expressions différentes, parler pendant le film etc.) produite par John Moore. Dans ce film aussi des indications sont laissées au spectateur afin de lui faire comprendre que Damien est différent des autres enfants. Il n'affiche aucune expression lorsque sa nurse se pend pour lui le jour de son cinquième anniversaire. Il pique une crise digne d'un vrai « petit » démon lorsqu'il s'approche d'une église et en sa présence les animaux s'affolent etc. Il ne dira que deux phrases durant tout le film, la première au début pour demander à Katherine Thorn, sa mère adoptive, si elle a eu peur pendant qu'elle le cherchait alors qu'il était



Image tirée du film « Damien : La Malédiction »

caché (il sera aussi responsable de son hospitalisation), et la dernière à la toute fin qui sera fatale à son père adoptif, Robert Thorn, « Arrêtes papa s'il te plait ». Damien n'est autre que l'antéchrist lui-même, fils du diable né d'une femelle chacal. Peut-on encore dire qu'il est humain ?

Troisièmement, ils peuvent être aussi poussés à devenir des monstres par des personnes extérieures à eux, adultes ou enfants. Dans « *Opération Peur* » sortie en 1966 par Mario Bava, le fantôme de la fillette Mélissa Graps est manipulé par les pouvoirs de sa mère qui souhaite se venger des villageois. Dans le film « *Morse* », produit en 2008 par Tomas Alfredson, Oskar le héros ne semble pas être à la base un enfant méchant, mais il est autant influencé par ces camarades qui le briment à l'école (d'où ces scènes fantasques de vengeance), que par sa nouvelle et étrange



Image tirée du film « Morse »

amie, Eli, qui lui dit de frapper le plus fort possible si jamais il se fait de nouveau maltraiter. Ce qu'il appliquera au point de rendre un de ces malfaiteurs sourd, en en tirant un plaisir presque jouissif qui s'affichera sur son visage.

Une catégorie qui ressemble un peu à la précédente est l'intervention extérieure après la mort de l'enfant. C'est une catégorie qui transgresse l'enfance de deux façons différentes, d'abord physiquement (la mort de l'enfant) puis ensuite par une remise en cause de son innocence (il revient en tant que monstre parmi les vivants suite à une malédiction ou un rituel). « *Simetierre* » réalisé en 1989 par Mary Lambert, met en scène une famille dans le deuil après la mort de leur petit garçon, renversé sous leurs yeux par un camion. Le père, Louis Creed, entend parler par son voisin, Jud Crandall, d'un cimetière qui permettrait de faire revenir les animaux morts à la vie. Après avoir fait un premier essai avec leur chat (mort également écrasé par un camion), Louis pense évidemment à refaire la même chose pour Gage, leur petit garçon, sans tenir compte des avertissements de Jud qui le met en garde. Ce n'est arrivé qu'une seule fois dans le passé qu'un être humain soit enterré dans ce cimetière indien et lorsqu'il en est revenu il n'était plus le même que lorsqu'il était vivant. Gage revient effectivement d'entre les morts et fait du voisin sa première victime, suivi de sa mère et fini par être renvoyé à la mort par son père qu'il essaiera de tuer aussi. Ce film est proprement saisissant et choquant, particulièrement la scène où Jud est sur le point d'être tué par le petit. La caméra est fixée sur le pauvre voisin qui est sur ses gardes et en train de chercher où peut être caché le petit monstre. En revanche le spectateur peut entendre en arrière-plan Gage qui rit, court et dit « *On va jouer à cache-cache* » sur un fond de musique angoissante. Il y a un contraste entre les attentions du petit tueur et son comportement enfantin qui permet de créer le choc attendu.



Image tirée du film « *Simetierre* »

En cinquième, les enfants peuvent être par nature des tueurs. Dans le film « *La mauvaise graine* », Rhoda n'est ni un démon, ni un fantôme qui a soif de vengeance et n'est influencée par personne dans son instinct de tueuse, pareil pour le petit garçon Joshua dans le film



Image tirée du film « *Joshua* »

« *Joshua* » réalisé en 2007 par George Ratliff. Ces deux personnages tuent avec des buts bien précis. Rhoda, parce qu'elle voulait récupérer une médaille qu'elle considérait avoir mérité plus que le petit garçon qu'elle battra à mort, puis ensuite elle tuera dans le but d'éviter d'être découverte par la police. Pour Joshua, le

meurtre répond à un désir profond et lui permet d'être de nouveau le centre d'attention avant l'arrivée de sa petite sœur. Qui n'irait pas consoler un enfant qui a vu mourir sous ses yeux sa grand-mère « tombée » des escaliers ?

La dernière cause que je citerais est la transformation subie pour devenir un monstre. Par exemple dans le film « *Entretien avec un vampire* » sorti en 1994 et réalisé par Neil Jordan, Lestat transforme en vampire la fillette, Claudia, que Louis avait mordu, pour s'assurer que celui-ci reste auprès de lui. La petite obtient donc toutes les caractéristiques des vampires, les dents, la cruauté et la soif de sang.



Image tirée du film « *Entretien avec un vampire* »

#### b/ Les outils de la peur

Bien sûr un film d'horreur ne se base pas uniquement sur le méchant, aussi effrayant soit-il.

L'outil le plus important de la peur est l'imagination du spectateur lui-même. En effet, c'est l'imagination qui permet de voir ou entendre des choses que la raison sait qu'elles n'ont pas lieu d'être. Et c'est pourquoi, plus la peur qui sera présentée à l'écran sera proche de celle qu'imagine les spectateurs, plus elle gagnera l'auditoire.

Cet imaginaire dépendra de trois points, le personnage, le lieu où l'action se passe et le comportement induit. En l'occurrence dans les films qui nous intéressent, il s'agira de présenter une personne à laquelle on puisse s'identifier : un « Monsieur/Madame tout le monde ». Le lieu doit être un lieu qu'on voit tous les jours, un lieu plausible et dénué de fantastique. Le comportement doit être dicté par la peur, par l'instinct de sauvegarde de l'Homme et celle que l'adulte a envers l'enfant. Le film « *Grace* » produit en 2009 par Paul Solet, n'a absolument rien de fantastique et il est pourtant horriblement malsain. L'histoire se passe au sein d'un couple classique auquel n'importe quel spectateur peut s'identifier. Madeline et Michael Matheson attendent un heureux évènement. Marquée par ses nombreuses fausses couches, Madeline refuse de passer par l'hôpital et les médecins, et préfère l'aide de son amie sage-femme Patricia. Malheureusement un accident de voiture vient la priver de son mari et de son futur bébé. Elle décide malgré tout de porter sa grossesse à terme. L'enfant qui aurait dû être mort-né revient miraculeusement à la vie mais avec des besoins quelque peu différents de tout bébé normal. Grace (le nom du bébé) a tous les symptômes de l'enfant « mort-vivant » : les mouches s'attroupent autour d'elle, sa peau semble affreusement fragile, elle se nourrit de sang puis de chair lorsqu'elle commence à avoir des dents à la fin du film. A aucun moment le terme « mort vivant » est utilisé, Madeline est une mère « normale » qui n'hésite pas à protéger sa fille et va jusqu'à tuer pour subvenir à ces besoins. L'histoire se passe dans une maison tout aussi banale à cela près qu'elle devient de plus en plus insalubre, lugubre et ensanglantée au fil de l'histoire.



Images tirées du film « *Grace* », la cuisine avant et après

C'est donc l'imagination qui crée la terreur (à ne pas confondre avec l'horreur, qui découle de ce que voit le spectateur, selon la définition du dictionnaire « *Sensation d'effroi et de répulsion provoquée par la vue de quelque chose d'affreux* »<sup>28</sup>). Alors que le monstre n'est pas montré, seul quelques indices permettent de deviner la présence de quelque chose qui est hostile au héros. Pourquoi ces mises en scène peuvent créer la peur ? Selon Freud<sup>29</sup> dans son traité « *L'inquiétante étrangeté et autre essai* », l'angoisse provient de la non connaissance des éléments qui constituent une situation. Ce qui rappelle la notion de terreur qui est inspirée par le fait de voir ou de ne pas voir mais de deviner le danger. Deux termes sont employés par Freud pour expliquer « l'inquiétante étrangeté » : « Heimlich » qui signifie confortable et familier mais en même temps dissimulé et « Unheimlich » qui signifie cacher, secret mais qui est sorti de l'ombre. L'inquiétante étrangeté serait donc produite par ce qui est connu mais qui va pourtant angoisser le spectateur, c'est la déformation du réel et en même temps sa proximité. Plusieurs situations de ce genre sont appuyées par le psychanalyste.

La plus rudimentaire est celle d'échapper à la mort. C'est parce qu'elle stimule l'instinct de survie qu'il y a un refus de celle-ci, quand bien même il est scientifiquement prouvé qu'on ne peut s'y soustraire. « *Ce qui paraît au plus haut point étrangement inquiétant à beaucoup de personnes est ce qui se rattache à la mort, aux cadavres et au retour des morts, aux esprits et aux fantômes.* »<sup>30</sup>. Dans le livre « *Vie des fantômes, le fantastique au cinéma* » de Jean Louis Letrat, il est expliqué que le malaise provient du vide, de l'absence de vie. Ce qui est connu (personnage, lieu, situation) prend une autre allure lorsque la vie l'a quitté, lorsque la mort a frappé. Et le malaise créé provoquera alors la mise en marche de l'imagination. Pour illustrer ses propos, prenons le film « *L'orphelinat* » sorti en 2007 et réalisé par Juan Antonio Bayona. Laura a passé son enfance dans un orphelinat qu'elle reprendra une fois adulte avec son fils adoptif Simon et son mari Carlos. La demeure est certes vieille (le côté vieux donnant justement un côté fantomatique à la demeure car elle a un passé, un vécu) mais devient étrangement inquiétante à partir du moment où Simon commence à avoir des « nouveaux amis » imaginaires dans la demeure, que Laura commence à entendre des bruits derrière les murs, à partir du moment où les événements singuliers et angoissants sont amorcés.

Jentsch<sup>31</sup> tempère les dires de Freud, en précisant que cette « inquiétante étrangeté » provient de la sensibilité de tout à chacun qui est un paramètre extrêmement divers selon les

---

<sup>28</sup> <http://www.le-dictionnaire.com/definition.php?mot=horreur>

<sup>29</sup> Sigmund Freud, médecin neurologue autrichien, fondateur de la psychanalyse

<sup>30</sup> Sigmund Freud, « *Inquiétante étrangeté et autre essai* », éd Gallimard, page 246

<sup>31</sup> Ernst Anton Jentsch est un psychiatre allemand

individus. En effet elle demanderait une grande sensibilité de la part de celui qui regarde. Et c'est pourquoi le spectateur a aussi un rôle qui n'est pas entièrement passif lorsqu'il est face à un film du genre horreur. Il doit en effet accepter que le film est une fiction pour pouvoir en profiter pleinement. Il doit accepter de jouer le jeu.

#### c/ Le film d'horreur : genre qui se rapproche le plus du jeu

Selon Bernard Perron, dans son livre « *Coming to play at frightening yourself, welcome to the world of horror game* », le film d'horreur est le genre qui se rapproche le plus de celui du jeu. Au même titre que les jeux qui ont des règles, une durée déterminée, qui peuvent être arrêtés à tout moment, le film d'horreur répond aux mêmes critères. C'est un genre où le spectateur va sursauter, se cacher les yeux, crier, donner des directives au héros, où il va chercher à comprendre, à enquêter au fil des indices que le film donnera, dans le but de pouvoir deviner la suite et ainsi ne plus être effrayé ni surpris. Au final plus on est habitué à avoir peur, plus il sera facile de contrôler celle-ci. Regarder ce genre de film revient donc à vouloir dépasser ses limites.

Ce que va confirmer le livre de Roger Caillois « *Les jeux et les Hommes* » qui détermine quatre aspects, quatre types de jeux. « *Après examen des différentes possibilités, je propose à cette fin une division en quatre rubriques principales selon que, dans les jeux considérés, prédomine le rôle de la compétition, du hasard, du simulacre ou du vertige. Agôn, Alea, Mimicry et Ilinx* »<sup>32</sup>. « L'Agôn » se base sur la compétition et donc sur les compétences des joueurs qui ont la possibilité de s'améliorer avec de l'entraînement. « L'Alea » en revanche repose sur le domaine complètement inverse, il repose en effet sur ce que le joueur ne peut contrôler, c'est-à-dire la chance, le hasard. « La mimicry » repose sur l'imitation, la dissimulation de la personne réelle pour le personnage imaginaire. « L'ilinx » repose sur l'étourdissement que le jeu apportera sur le physique, les limites corporelles que le joueur cherchera à dépasser. L'horreur est l'assemblage des types mimicry, puisque le spectateur doit pouvoir s'identifier au personnage, et l'ilinx puisqu'il cherchera à dépasser sa peur, à regarder le film jusqu'à la fin.

---

<sup>32</sup> Roger Caillois « *Les jeux et les Hommes* », éd Gallimard, page 47

## C/Les enfants dans les jeux vidéo d'horreur

Parce qu'ils apportent une valeur émotionnelle conséquente en plus, les jeux vidéo connaissent une utilisation croissante de l'enfance de manières diverses et variées. Ils peuvent servir d'introduction à un jeu (dans le jeu « *Fallout 3* » de Bethesda Game Studio, réalisé en 2008, l'enfance et l'adolescence du héros servent de tutoriels) ou aspirer à protéger l'enfant sans défense (comme « *The Walking Dead, Dead Rising 2* » réalisé par le studio Telltale Games en 2010, avec le personnage de Clémentine que le héros va devoir protéger). Le genre de l'horreur en revanche dépeint l'enfant de plusieurs manières : déformé (comme les « Grey Child » dans « *Silent Hill* » de Konami réalisé en 1999), en tant que héros fragile à jouer par le joueur (« *Limbo* » de Playdead en 2010), en tant qu'« élément disparu » que le héros doit retrouver et sauver (« *Heavy Rain* » du studio Quantic Dream en 2010, dans lequel un tueur en série tue des jeunes garçons en les noyant dans de l'eau de pluie) ou encore purement et simplement comme ennemi dans le jeu (« *Rule of Rose* » du studio Punchline sorti en 2006, l'héroïne est prise au piège d'une secte composée d'enfants).

### a/ Engagement émotionnel du joueur

En considérant que les jeux vidéo ont le potentiel à susciter des émotions chez le joueur, notamment par les interactions qu'il a sur le monde virtuel, le joueur devient un outil, un moyen à part entière du média, en éprouvant des sensations par le biais de son avatar et par lui-même. Il y a donc déjà ici deux sortes d'émotions à prendre en compte, celles qui sont propres au joueur ses « *ego-emotions* »<sup>33</sup>, qui sont reliées à sa vie, à ses propres expériences quotidiennes,



Image tirée du jeu « *Alice Madness Returns* »  
« Vous m'avez abusé mais vous ne me détruisez pas »

à ce qu'il est et les « *fiction emotions* »<sup>34</sup> qui sont les ressentis provoquées par les personnages du jeu. Bernard Perron rajoutera un troisième type qui est le « *gameplay emotions* », qui tient plutôt compte des sentiments du joueur à vouloir réussir, gagner, la

<sup>33</sup> Vorderer, « *Psychology of Entertainment* », « *Representing Childhood, Triggering Emotions : Child Characters in Video Games* », Susanne Eichner

<sup>34</sup> Tan and Frijda « *Sentiment in Film Viewing* », « *Representing Childhood, Triggering Emotions : Child Characters in Video Games* », Susanne Eichner

frustration de perdre etc. Le joueur est donc impliqué de deux manières différentes, par le cadre ludique du jeu et par la trame narrative. Par exemple, « *Alice Madness Returns* » sorti en 2011 du studio Spicy Horse peut faire éprouver par la trame narrative les sentiments de dégoût, de colère d'Alice lorsqu'elle découvre qu'elle et les autres enfants de l'orphelinat sont manipulés par le psychologue Angus Bumby. A l'inverse, pendant les phases de plate-forme ou de combat, la volonté du joueur se concentrera plutôt sur le fait de ne pas rater ses sauts, d'esquiver les attaques, la frustration de devoir recommencer lorsqu'Alice est tuée ect. Le jeu vidéo permet donc de faire ressentir une large gamme d'émotions différentes au joueur.

Pour provoquer toutes ces émotions, le joueur a besoin d'être immergé dans le jeu. Dans le cas d'un jeu d'horreur, on peut y attacher deux types d'immersions. En premier lieu il s'agira d'une immersion que Jean-Marie Schaeffer<sup>35</sup> définira comme « fictionnelle » et qui se basera sur quatre caractéristiques. La première caractéristique est la relation entre la perception de la réalité et notre imaginaire qui se retrouve inversée : l'imagination l'emportera sur ce qui entoure le joueur sans pour autant l'annihiler. Elle est produite à partir du moment où le joueur estime qu'il y a un monde intéressant à explorer au-delà de l'écran, une immersion totale (dans le genre de l'horreur le joueur peut aller jusqu'à se mettre dans le noir et se poser des écouteurs ou un casque afin de plonger intégralement dans le monde du jeu). La deuxième, le joueur se mettra à vivre dans les deux mondes simultanément, qui contrairement à ce qu'on pourrait croire ne s'excluent pas mais ont besoin de l'un et de l'autre pour coexister. Le monde de la fiction a besoin des expériences et des représentations de la vie réelle du joueur pour prendre une consistance imaginaire et affective. Que l'histoire se passe dans un monde réel ou fantastique, certains objets, personnages, scènes, situations vont concorder avec le vécu du joueur. Par exemple dans le cas du jeu « *The Last of us* », développé par Naughty Dog et sorti en 2014, l'histoire se passe dans le monde réel mais en version apocalyptique avec des infectés. En troisième caractéristique, le joueur rentre dans un état dynamique, par une reconduite constante causée par le caractère incomplet proposé et voulu de l'œuvre. Ainsi le joueur aura envie et la possibilité de tout connaître des personnages, de l'histoire et du monde de leur avatar (d'où la volonté d'enquêter dans le jeu « *Project Zero* » par exemple, où l'objectif est certes de retrouver le frère de l'héroïne mais aussi de comprendre ce qu'il s'est passé dans le manoir et qu'est ce qui a provoqué l'apparition des fantômes, en trouvant des photos, des livres, des indices). Et enfin le joueur en état d'immersion fictionnelle ressentira de l'affection dans la mesure où les

---

<sup>35</sup> Spécialiste d'esthétique philosophique et de théorie des arts

personnages (et non pas que le héros) font échos à ses relations affectives réelles, lorsqu'il s'identifie ou ressent de l'attachement envers le ou les personnages.

Ces procédés d'identification ne seront jamais vraiment aboutis étant donné qu'il s'agit du comportement de l'individu et de son comportement via son personnage. Il est donc impossible de couvrir tout l'éventail de possibilités tant les joueurs sont différents les uns des autres. Certaines émotions peuvent être pourtant provoquées. Suzanne Eichner illustre cette idée en prenant le cas du chapitre 9 du jeu « *The last of us* » pour exemple, dans lequel Ellie et Joel se retrouvent séparés. Afin d'échapper à son assaillant David, le joueur contrôlera le personnage d'Ellie (qui était jusque-là, un personnage non jouable) en alternant entre des vues à la troisième personne (quand Ellie doit se cacher et se faufiler dans le dos de David pour le prendre par surprise), des passages de Quick Time Event (QTE)<sup>36</sup> (quand Ellie doit poignarder David et à la toute fin quand elle doit se saisir de la machette) et de cinématiques (une fois la machette en main, le joueur regarde Ellie poignarder sauvagement David, jusqu'à l'arrivée de Joel qui vient la prendre dans ses bras pour l'arrêter et la rassurer). Cette séquence est parfaitement fluide entre les modes et crée une oscillation entre l'état de spectateur et de joueur qui à ce titre, peut parler du personnage comme de « je » ou comme de « elle ». Cette dernière scène a d'ailleurs un gros potentiel en termes d'émotions. Le joueur reconnaît Joel comme un adulte autonome et Ellie comme une enfant dépendante de celui-ci, sous-entendu du joueur puisque le personnage-joueur est Joel. Cette proximité est accentuée par la caméra qui fait un gros plan sur les personnages (méthode créant l'intimité entre le spectateur et les personnages) et par le passé, le vécu (background story) de Joel qui, au tout début du jeu, voit sa fille Sarah (du même âge qu'Ellie) mourir dans ses bras. Ce qui rajoute une forme d'empathie envers les personnages. Au final il en va de la morale du joueur de prendre soin d'Ellie.



*Image tirée du jeu « The last of us »*  
Scène où Joel retrouve Ellie après qu'elle ait tué David

---

<sup>36</sup> Désigne une séquence cinématique interactive où le joueur doit presser une série de boutons en respectant les indications et le bon timing.

Le deuxième type est l'immersion sensorielle. Le premier point de l'immersion fictionnelle précisait que le joueur est happé par le jeu, de sorte à ce que le jeu devienne réalité. Un jeu d'horreur doit se jouer dans le noir et au mieux avec un casque pour que l'immersion soit totale. Cette mise en condition est dite sensorielle, c'est-à-dire que les sens sont concentrés sur, ici la vue de l'écran et les sons que le joueur perçoit dans le casque. Les informations venant du jeu écrasent celles qui proviennent du monde réel. Mais plus précisément il s'agit d'une immersion sensorielle viscérale qui se rattache à ce que Roger Caillois définit comme « l'illinx ». Comme expliqué plus haut, il faut que les jeux « *reposent sur la poursuite du vertige et qui consistent en une tentative de détruire pour un instant la stabilité de la perception et d'infliger à la conscience lucide une sorte de panique voluptueuse. Dans tous les cas, il s'agit d'accéder à une sorte de spasme, de transe ou d'étourdissement qui anéantit la réalité avec une souveraine brusquerie* »<sup>37</sup>, ce qui est une spécificité qu'on retrouve dans le genre de l'horreur. Prenons le cas du jeu « *Silent Hill* », en supposant que le joueur joue dans le noir avec un casque sur les oreilles de sorte à ce qu'il fasse complètement abstraction du monde réel. L'histoire se passe dans la ville de Silent Hill, recouverte par un épais brouillard où sont tapis des monstres. Impossible de voir ce qui arrive en face, sur les côtés ou encore derrière le joueur : la seule chose qui signifiera qu'un monstre est à proximité est une radio qui se mettra à grésiller. Le personnage-joueur est privé du sens le plus indispensable à l'Homme : la vue. Et ce même lorsqu'il est dans un bâtiment, le joueur a besoin d'une lampe torche pour éclairer son chemin, car il y fait sombre. Par quel chemin fuir quand la radio se met à grésiller de plus en plus fort alors que le monstre approche ? Faut-il combattre alors que les munitions sont très limitées ? Sachant que le personnage-joueur est un homme normal ? Quelle décision prendre ?



Image tirée du jeu « *Silent Hill* »

---

<sup>37</sup> Roger Caillois « *Les jeux et les hommes* », édition Gallimard, pages.67-68

## b/ Les codes du jeu d'horreur

Au même titre que les films, il ne suffit pas d'un ennemi pour qu'un jeu soit de type horreur : il y a plusieurs paramètres dont il faut tenir compte en plus de l'imagination du joueur et de l'inquiétante étrangeté de Freud.

Le but de ce genre de jeu est de survivre dans un milieu hostile et cauchemardesque au héros, dont les chances de survie seront minimales. Par exemple, la séquence d'introduction du jeu « *Project Zero* » laisse concrètement deviner ce qui attend le joueur dans cet immense manoir délabré. L'action se passe de nuit, on voit le personnage de Mafuyu s'avancer seul dans une forêt, un vieil appareil photo à la main, jusqu'à un manoir qui semble abandonné et en ruine. Une voix off d'enfant accompagne cette séquence tout du long, expliquant qu'il s'agit de son frère parti à la recherche d'un romancier. Alors que Mafuyu rentre dans le manoir la voix off finit son histoire par « *J'eus le mauvais sentiment qu'il allait partir loin...* ».



*Image tirée du jeu « Project Zero »  
Quand Mafuyu rentre dans le manoir*

Jean Louis Leurat explique dans « *Vie des fantômes* »<sup>38</sup> que le Mal est issu d'une autre dimension dont le héros va devoir franchir les portes pour l'affronter et l'empêcher de passer dans le monde du réel (il s'agit là de « l'engloutissement », mais il y a aussi « l'éjection » où dans ce cas, les monstres sont déglutis dans la réalité et le héros doit les renvoyer d'où ils viennent). Le seul lieu peut être amplement suffisant pour faire peur, sans avoir forcément besoin de créatures, à partir du moment où la mort et l'hostilité sont représentées. Bien souvent ancrés dans la réalité, se sont des endroits qu'on peut visiter tous les jours, voire y habiter mais désertés de toute vie. Le joueur se retrouve donc seul, livré à lui-même face aux ténèbres. Dans le jeu « *Layers of fear* » produit par Blooker Team et sorti en 2016, l'histoire se passe dans la maison du protagoniste : il n'y a pas à proprement parler d'ennemis mais toute la demeure

---

<sup>38</sup> Edition Cahiers du cinéma 1995

semble être néfaste. Durant le chapitre qui se déroule dans la chambre de l'enfant, les jouets se meuvent et se transforment, les murs se mettent à tourner de sorte à ce qu'on ne sache plus si c'est le personnage qui tourne sur lui-même ou si c'est la maison qui bouge par elle-même.



Image tirée du jeu « Layers of Fear »  
Scène de la chambre de l'enfant quand les murs tournent

Le héros est donc piégé, traqué et contraint de rester dans cet enfer avec un but double, le premier étant d'enquêter, de comprendre le récit, de découvrir ce qui a rendu ce lieu inquiétant. Les récits vidéoludiques sont proches de ceux du cinéma d'horreur. Par exemple le jeu « *The last of us* » s'inspire des principes des films de zombies et me fait personnellement penser au film « *28 semaines plus tard* » (réalisé par Juan Carlos Fresnadillo en 2007). Ellie (« *The last of us* ») et Andy (« *28 semaines plus tard* ») sont des enfants tous deux porteurs du virus qui infecte la population et pourtant ils ne se transforment pas en zombi. Les héros, Joel (« *The last of us* ») et Scarlet (« *28 semaines plus tard* ») chercheront donc par



Images tirées du jeu « The Last of us » et du film « 28 semaines plus tard »

tous les moyens à les protéger afin de fabriquer un vaccin. Et en effet les jeux offrent maintenant des trames plus complexes et intéressantes que les tout premiers jeux dont les manettes se résumaient à un joystick, un bouton saut, start et interagir, et cela grâce à la participation de scénaristes qui aident à l'élaboration de l'histoire (l'horreur faisant sans aucun doute partie de ces types de jeux où l'histoire et les émotions suscitées sont plus importantes que le système de points et d'expériences). Sans parler des musiques et des ambiances sonores qui font parties intégrantes de la narration et de la mise en condition du joueur dans l'atmosphère du jeu (l'apaiser, le faire sursauter, le prévenir du danger...). Au début du jeu « *Rule of Rose* », il n'y a pas de musique. Les seuls sons qui demeurent sont ceux de la nuit (des grillons), le bruit des pas de l'héroïne et des rires d'enfants omniprésents. La musique se déclenche lors des séquences de combat (elle sera rapide et aigue, parfois même stridente) ou des séquences d'enquête (elle sera lente et triste, avec occasionnellement des fausses notes comme si la musique accompagnait le personnage dans sa descente vers la folie).

Le deuxième but à atteindre est celui de tout bon jeu d'horreur qui se respecte : la survie. Celle-ci ne sera pas facilitée par le système de jeu. Que se soit les jeux « *Among the sleep* » (le joueur incarne un bébé), « *Project Zero* » (ici il incarne une enfant), « *Rule of Rose* » (ici une femme), les personnages ne sont pas des soldats aguerris mais des personnages de la vie courante. L'effet est décuplé si les personnages sont considérés comme faibles et sans défense. Bien qu'il y ait des séquences de combats, ils ne sont pas ou peu armés. Dans « *Project Zero* », Miku (le personnage principal que le joueur incarne), n'a qu'un ancien appareil photo pour



Image tirée du jeu « *Project Zero* »  
vue à la 1<sup>ère</sup> personne

combattre les esprits. Le joueur passe en vue à la première personne et doit laisser le fantôme s'approcher le plus possible de lui pour lui faire un maximum de dégâts en le prenant en photo, en faisant attention au nombre de pellicules restantes car elles sont rares et difficiles à trouver.

Dans « *Rule of Rose* », la première arme de Jennifer est une fourchette. Ses mouvements lorsqu'elle frappe sont courts, maladroits, hésitants (son bras est complètement tendu et elle tourne la tête pendant qu'elle essaie



Image tirée du jeu « *Rule of Rose* »  
Jennifer quand elle tente de porter un coup à un diablotin

de frapper), et tout comme le jeu « *Clock Tower* », la fuite sera préférable au combat qui pourra même se révéler être une gêne, car le gameplay a été étudié pour limiter les capacités du joueur à des capacités humaines. Il n'y a plus de système de points ou d'expériences, ce qui sera évalué ici sera la capacité à enquêter, à vivre la fiction et à survivre face à des monstres parfois humains.

Ainsi que l'a expliqué Freud, l'angoisse est provoquée par quelque chose qui est connu mais également incompréhensible, et plus précisément « *Cet auteur voit une condition particulièrement propice à la production de sentiments d'inquiétante étrangeté dans le fait qu'est suscitée une incertitude intellectuelle quant à savoir si quelque chose est animé ou inanimé, et que l'inanimé pousse trop loin sa ressemblance avec le vivant. Bien sûr, avec les poupées, nous ne sommes pas loin de l'enfantin. Nous nous souvenons que dès l'âge de ses premiers jeux, l'enfant ne fait généralement pas de distinction nette entre l'animé et l'inanimé, et qu'il éprouve une prédilection particulière à traiter sa poupée comme un être vivant.* »<sup>39</sup>. Il explique ici que c'est la figure du « presque humain » qui crée l'angoisse, et cite en tant que premier exemple « la poupée » ou bien « l'automate », qui sont en d'apparence humaine, rappelant l'enfant, mais qui ne sont pas vivantes. Donc quoi de mieux que l'utilisation des enfants ou des figures de l'enfance afin de créer le malaise et la peur chez le joueur ? Dans le jeu « *Alice Madness Returns* », dans le chapitre du monde des jouets, Alice combat des poupées aux yeux vides, avec des crochets à la place des mains ou magnant des ciseaux et crachant le feu. Pour les vaincre elle doit atteindre leur cœur organique qui se trouve sous leur peau de

<sup>39</sup> Sigmund Freud, « *L'inquiétante étrangeté et autres essais* », éd Gallimard, page 216

porcelaine. Les ennemis sont donc par étape, habillés, puis nus et finissent la poitrine cassée dévoilant le cœur battant à l'héroïne prête à l'embrocher.



*Images tirées du jeu « Alice Madness Returns »*

Dans « *Silent Hill* », la toute première créature que Harry Mason rencontre dans la sombre ville de Silent Hill est un « Grey Child ». La peau blanche virant légèrement sur le vert, de taille et de corpulence enfantine, ces monstres apparaissent par 2 ou 3, généralement dans les écoles ou les ruelles et attaquent le joueur avec un long couteau. Dans « *Rule of Rose* » les ennemis que rencontrera Jennifer (à l'exception des boss) seront des « diabolotins ». Des créatures malingres qui ressemblent à des poupées avec une taille d'enfant, leur peau est d'un gris cadavérique et leur visage a pour guise de bouche et d'yeux des trous noirs béants.



*Image tirée du jeu « Rule of Rose »*

Les créatures de ces jeux ont pour apparence un mélange entre celle d'un monstre et celle d'un enfant, elles tentent de copier le réel tout en affichant un masque de mort permettant au joueur de les identifier comme des ennemis. Mais l'horreur est double car le joueur peut encore voir la forme enfantine dans celle du monstre, et il se retrouve pourtant à devoir frapper et tuer ce qui ressemble à un enfant. Au final le monstre dans le jeu n'est peut-être pas celui qu'on croit, c'est peut-être le héros qui doit en devenir un pour sortir vivant des enfers.

### c/La déformation de l'enfance

Nombreux sont les jeux où il y a des enfants qui ont soulevé des débats. Ne serait que le jeu « *Rule of Rose* » qui a connu une énorme polémique sur des accusations non fondées. Purement et simplement interdit en Italie à cause d'un journal italien, le « Panorama », qui dénonçait un titre où il fallait enterrer un enfant vivant pour gagner et que les personnages étaient homosexuels et pervers. La polémique a emmené le groupe Puchline à annuler jusqu'à sa sortie au Royaume-Uni. Il a, de plus, servi d'exemple de jeu à devoir être exclu de la vente en France, dans le cadre d'un projet de loi sur la prévention de la délinquance, le député UMP Bernard Depierre le qualifiant d'incitation à la haine à cause de scènes « masochistes », où il serait question de torturer et de violer une enfant. Le jeu « *Rule of Rose* » met en scène le personnage de Jennifer arrivant dans un orphelinat datant des années 30, qui est contrôlé par un groupe d'enfants cruels qui ont érigé une hiérarchie de classes appelée « *Red Crayon Aristocrats* ». L'héroïne doit faire le jeu de ces « aristocrates » (qui prennent un malin plaisir à torturer, malmener jusqu'à rendre fou ceux et celles qu'ils considèrent comme inférieur à eux) et leur faire une offrande chaque mois sous peine d'être « éliminée ».

Ou encore le monstre « Grey Child » du jeu « *Silent Hill* » qui a connu de multiples modifications. A la base il avait l'apparence d'un enfant nu, ce qui posait problème pour la sortie dans certains pays. L'équipe Team Silent a apporté les premiers changements au niveau du visage où tous les éléments ont été enlevés à l'exception de la bouche, sa tête a été aplatie et la couleur de sa peau grisée. Mais ce n'était pas encore suffisant et le design à la base enfantin a été changé pour être plus monstrueux. Dans la version américaine les « Grey Child » sont proches des humains mais avec la peau verdie. Dans la version européenne et japonaise, ils ont été remplacés par des « Mumlbers », des monstres avec de longues griffes. De plus il existait une version nourrisson des « Grey Child » que le joueur avait possibilité de tuer aussi, mais eux ont été supprimés de toutes les versions du jeu et ont été remplacés par des monstres inoffensifs appelés « Larval Stalkers », des sortes de fantômes qui fuient devant Harry.



Images tirées du jeu « Silent Hill »,  
(de gauche à droite) Un grey child, un Mumbler, et un Larval Stalker

Plus récemment c'est le jeu « *Binding of Isaac* » édité par Valve Corporation, sorti en 2011 qui s'est vu refusé par la franchise japonaise Nintendo pour une sortie sur la console 3DS à cause du contenu « religieux discutable », mêlant religion et univers glauque. La marque Apple a refusé aussi de le vendre en prétextant que le jeu « *dépeint la violence ou l'abus envers des enfants, ce qui n'est pas autorisé que l'App Store* »<sup>40</sup>. En effet « *The Binding of Isaac* » s'inspire du passage de l'Ancien Testament dans lequel Abraham doit offrir son fils Isaac en sacrifice à Dieu pour lui prouver sa foi. Ici, il s'agit de la pieuse mère d'Isaac qui pense entendre la voix de son Seigneur, qui lui dit que son fils est corrompu et qu'elle doit d'abord retirer tout ce qui est mauvais pour lui, elle enleva donc à son fils tous ses jouets et ses vêtements. La



Image tirée du jeu « *The Binding of Isaac* »

voix retentit de nouveau et exige qu'Isaac soit écarté pour de bon de tout ce qui est mauvais dans le monde, la mère enferma donc son fils dans sa chambre. Et enfin la voix retentit une dernière fois pour exiger le sacrifice de son fils. Voyant sa mère se saisir d'un couteau de boucher, Isaac fuit dans la cave dans le but d'échapper à la folie sanguinaire de celle-ci. Il se

<sup>40</sup> <http://www.numerama.com/pop-culture/143980-apple-retire-the-binding-of-isaac-de-lappstore.html>

retrouve donc, au départ, nu dans un sous-sol à affronter des monstres dont l'aspect évoque des insectes, des organes, des fœtus ou des cadavres.

Ces censures et ces débats peuvent être considérés comme une preuve de l'effet perturbateur des personnages enfantins dans un contexte horrifique, qui pourtant niveau stratégique reste spécifique au genre. Alors que certains mécanismes de jeu laissent au joueur la possibilité d'esquiver et de ne pas tuer l'enfant monstre, des jeux tel que « *Dead Space 2* », « *Doom 3* » ou « *DmC Devil May Cry* », mettent en scène les « Crawlers », les « Cherubs » et le « Mundus Spawn » qui sont des ennemis mortels qui doivent être tués. Au-delà des réactions et des émotions suscitées par le côté monstrueux de la créature (surprise, dégoût, choc, l'envie de fuir), c'est la physionomie infantile du monstre qui accentuera l'effet inquiétant et de choc au cœur de l'horreur, car elle contredit l'image de l'enfance innocente qui est ancrée dans la culture occidentale.



Ces images sont tirées des jeux (de gauche à droite) « *Dead Space 2* », « *Doom 3* », « *DmC Devil May Cry* »

Un jeu réussira cependant à tirer son épingle des autres en sophistiquant l'utilisation des enfants par « Les Petites Sœurs », c'est « *Bioshock* » développé par la société 2K, sorti pour la première fois en 2007. Ces fillettes qui étaient à la base humaine ont subi des expérimentations, qui leur ont coûté leur humanité, afin d'être des « porteuses » de l'ADAM, une sorte de médicament qui permet au joueur d'accroître ces capacités d'attaque. Avec leurs peaux qui ont pris une couleur cadavérique, leurs yeux rougeoyants et leurs comportements peu consciencieux, elles créent un effet horrifique qui se retrouve amplifié par l'ambiance du jeu. Ce contraste entre enfant et « chose » est d'autant plus troublant qu'elles gardent un comportement enfantin dans leurs façons de sautiller, de rire, de pleurer, de parler ou d'avoir peur lorsqu'elles sont entre les mains du héros. A chaque rencontre avec le joueur, celui-ci doit

décider si il va sauver la fillette, lui rendre son humanité et être récompensé par de l'ADAM dans une seringue plus tard au cours du jeu ou bien de le récolter directement dans le corps de l'enfant, la condamnant à mort. Chaque rencontre se soldera par une décision morale du joueur, et ces décisions auront un impact sur la fin du jeu qui peut se terminer de trois manières différentes.



*Image tirée du jeu « Bioshock »*

### **III/ Créations et Expérimentations**

Dans cette partie, je montrerais mes différentes expérimentations d'après les recherches que j'ai pu faire tout du long de l'année. En tant qu'amatrice d'épouvante j'ai apprécié de créer et faire ces expérimentations en respectant les règles de l'horreur mais en y mettant aussi un peu de moi.

J'ai commencé par des petits tests afin de me familiariser avec l'Unreal Engine, que je n'avais jamais utilisé avant mais toujours en essayant de mêler enfance et ambiance angoissante. Par la suite j'ai voulu faire des projets plus gros, qui ont pris de l'ampleur mais aussi plus de temps, une idée en emmenant une autre et parce qu'il y avait beaucoup de procédés que je tenais absolument à tester avec ce logiciel, comme les textures animées.

Je n'avais pas pour objectif de faire un jeu vidéo. Ce que je visais cette année, c'était d'expérimenter un maximum de méthodes, de découvrir les possibilités que le logiciel pouvait m'offrir pour atteindre mes buts et surtout d'apprendre. C'est pourquoi les scènes que je vais présenter sont courtes et non reliées entre elles, car elles sont expérimentales. Mais, chacune d'entre elle est le résultat d'expérimentations différentes. Au final j'ai énormément appris aussi bien avec des tutoriels, que de mes erreurs et avec l'aide de nombreuses personnes qui m'ont aidé et aiguillé lorsque je me retrouvais dans une impasse.

## A/ Les premiers tests rapides

Les premiers tests m'ont servi à prendre mes repères sur l'Unreal Engine. J'ai commencé par réaliser des choses vraiment simples. Une scène avec un objet en mouvement, un éclairage et un son.

Pour le premier essai, j'ai décidé de modéliser comme objet une tête d'ourson, faisant ainsi un premier lien avec l'enfance, l'image de la peluche étant plus qu'un jouet, il a la tâche de rassurer, d'apaiser l'enfant à qui il appartient, il a le rôle du doudou. Je ne voulais pas lui donner une apparence monstrueuse, je voulais qu'il puisse tout de même être considéré comme réel, comme possible. Pour l'aspect angoissant, je l'ai rendu le moins expressif possible (quand les peluches ont la plupart du temps un sourire dessiné) et borgne. Sur l'unique bouton on peut d'ailleurs apercevoir des

traces de rayures qui lui donnent un côté usé. Pour ce qui est de la scène, elle se passe totalement dans le noir à l'exception de deux lumières, l'une est rouge, car c'est la couleur la plus ambiguë. Elle inspire des sentiments contraires, l'amour/ la haine, la vie/la mort mais également la colère, la



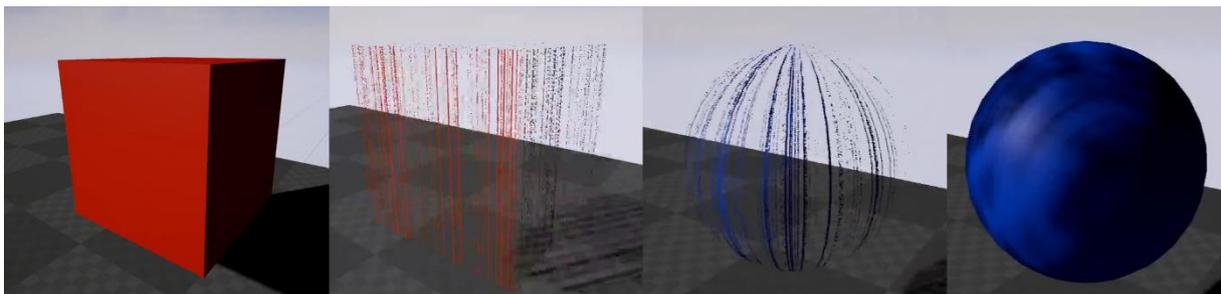
passion, le feu et celle qui m'intéresse, le sang. La deuxième lumière est vacillante, tel une menace pour le joueur qui craint d'être à tout moment dans l'obscurité complète et d'être incapable de voir la menace se déplacer et d'où elle pourrait surgir. Les rires d'enfants ont été rajoutés pour produire le contraste, le choc entre ce que voit le joueur, une tête d'ours plutôt inquiétante, et ce qu'il entend, qui n'en est pas moins stressant puisqu'à l'image de la scène où Gage va tuer Jud (passage que j'ai cité dans la partie « Représentation de l'enfant en monstre »), le joueur comprend que les rires ne sont pas normaux (ils résonnent). De plus tel une menace invisible, il entend les enfants courir mais sans les voir alors que les pas se rapprochent de lui.

Mon deuxième test découle un peu du premier. Dans celui-ci je souhaitais tester la physique des objets dans l'Unreal Engine et pousser un peu plus loin les manipulations en

utilisant le blueprint. En l'occurrence je voulais savoir ici si le paramètre d'un objet 1 pouvait avoir une influence sur le paramètre d'un objet 2. Le vacillement de la lumière déclenche la physique de l'ourson (je l'ai choisi car il était composé de plusieurs parties, la tête, le bouton et les fils, ce qui me permettait de commencer à appréhender aussi les collisions), qui tombe à terre laissant le joueur dans le noir, et lorsque celle-ci se rallume l'ourson a disparu. A l'instar de la scène dans le film « *Mama* » sortie en 2013 et réalisé par Andrés Muschietti, où le spectre surgit dans le dos d'Annabelle le temps d'une seconde pour disparaître instantanément au plan suivant.



Le troisième test avait pour objectif de dissoudre un cube pour faire apparaître une sphère juste en dessous, à la même place. J'avais prévu de concevoir l'histoire d'un enfant qui vivrait dans son monde imaginaire. Mais doucement la réalité le rattrape, par des bruits d'objets qui se cassent ou les cris de ses parents qui se disputent. L'environnement devait donc se transformer au fur et à mesure que l'enfant revenait dans le monde insalubre du réel. Au final ce n'est pas un projet qui a abouti mais j'ai tout de même appris à transformer les textures d'un objet en temps réel, ce qui me servira plus tard dans le projet « *Cupboard* ».

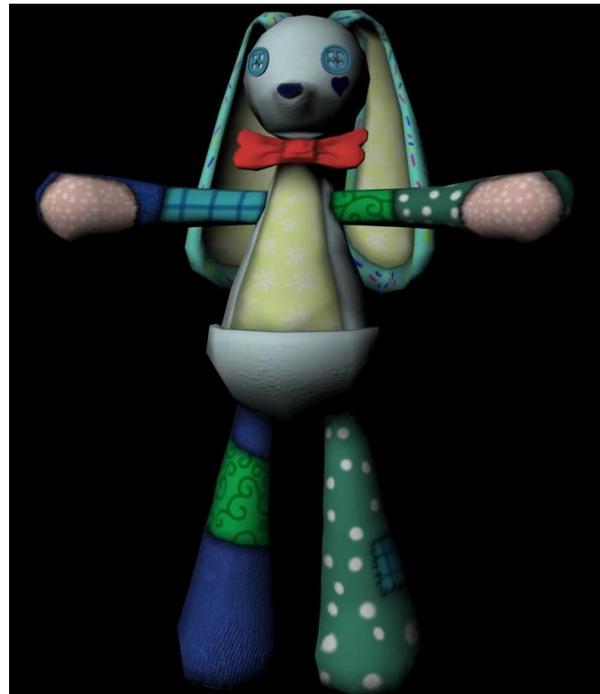


## B/ Innocence

Ce projet a été réalisé en groupe dans le cadre de trois semaines intensives, avec Jeason Suarez, Clément Ducarton et Loïc Barnet, avec qui il a fallu réunir nos thèmes respectifs de mémoire afin d'arriver à une idée qui nous satisferait tous les quatre. Le sujet de Clément travaillait sur les mondes ouverts, celui de Loïc la narration, quant à celui de Jeason c'était le changement d'ambiance qui induit la transformation de l'environnement et moi sur l'enfance et l'horreur. Après en avoir longuement discuté, nous sommes finalement arrivés à une idée qui nous plaisait.

C'est l'histoire d'un nourrisson qui veut sortir de la maison car c'est l'anniversaire de sa grande sœur. On entend par les fenêtres des rires, des enfants qui s'amuse. Malheureusement pour lui, c'est l'heure de la sieste et il est enfermé dans sa chambre. C'est alors que son doudou s'anime pour l'aider à s'échapper et à aller faire la fête avec les autres. Mais nombreux sont les obstacles jusqu'à la porte. Les objets effrayants (comme la terrible machine à laver) feront pleurer le bébé et ceux attirants (comme la commode de la chambre des parents) donneront envie au petit de taper dessus. Dans tous les cas les bruits risqueront d'attirer l'attention de papa et de maman qui ramèneront l'enfant au lit si jamais ils le trouvent, c'est alors un GAME OVER, signifiant la fin du jeu.

Le joueur incarne le doudou. On s'est dit que le doudou pourrait prendre vie grâce à l'imagination de l'enfant et qu'il pourrait interagir avec le monde réel comme ouvrir des portes, appuyer sur des boutons etc. Ce qui ne serait pas totalement anormal puisque comme le souligne Freud « *Nous nous souvenons que dès l'âge de ses premiers jeux, l'enfant ne fait généralement pas de distinction nette entre l'animé et l'inanimé, et qu'il éprouve une prédilection particulière à traiter sa poupée comme un être vivant.* »<sup>41</sup>, théorie appuyée par le pédiatre et psychanalyste Winnicott qui explique que le doudou est un objet « transitionnel ». C'est-à-dire, qu'alors que le



---

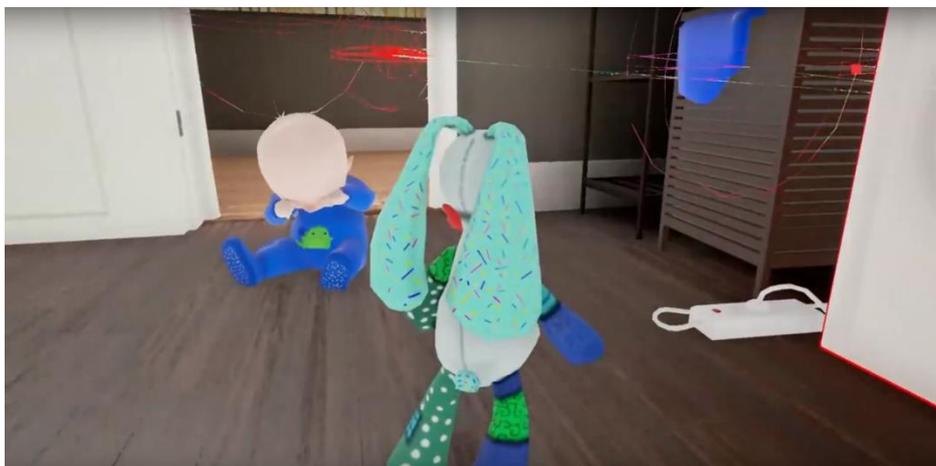
<sup>41</sup> Sigmund Freud, « *L'inquiétante étrangeté et autres essais* », éd Gallimard, page 216

bébé considérait qu'il ne faisait qu'un avec sa mère, il se rend compte doucement vers l'âge de 8 mois qu'il est un être à part et par conséquent sa mère aussi. Le doudou sert, durant cette période, à faciliter la séparation, à le rassurer, à faire le lien entre sa famille et le monde extérieur et d'incarner la sécurité. En clair le doudou fait partie de l'enfant.

L'objectif du joueur sera donc de guider Cédric (le bébé) jusqu'à la sortie, en évitant de se faire repérer par les parents (le doudou pourra lui indiquer des endroits où se cacher et partir en éclaireur, vérifier que les pièces sont vides de tout adulte), de le rassurer lorsqu'il a peur (quand il se trouve à proximité d'un objet susceptible de lui faire peur, le bébé se met à pleurer et la musique, jusque-là joyeuse, devient inquiétante. Le doudou, qui a une influence sur les objets de la maison, peut les rendre moins effrayants), de concentrer l'attention de l'enfant sur lui (lorsqu'il est attiré par un objet, le bébé tape dessus, le bruit risquant d'attirer l'attention des parents, le doudou peut effectuer une petite danse pour que le bébé se reconcentre sur lui).



*Quand le bébé est attiré par un objet et qu'il tape dessus*



*Bébé quand il a peur et qu'il se met à pleurer*

## C/ Doll

Freud ayant pris pour premier exemple « d'inquiétante étrangeté » les poupées, j'ai tout de suite pensé à un film d'horreur qui m'a marqué. Il s'agit du film « *Dead Silence* » sorti en 2007, réalisé par James Wan. Mary Shaw est une ventriloque qui considère ses marionnettes comme ses enfants. Un jour durant l'un de ses spectacles, elle se fait humilier par un petit garçon, Michael Ashen, qui peu de temps après disparaît (et c'est effectivement elle qui l'avait enlevé pour le transformer en marionnette humaine faite de chair).



Image tirée du film « *Dead Silent* »

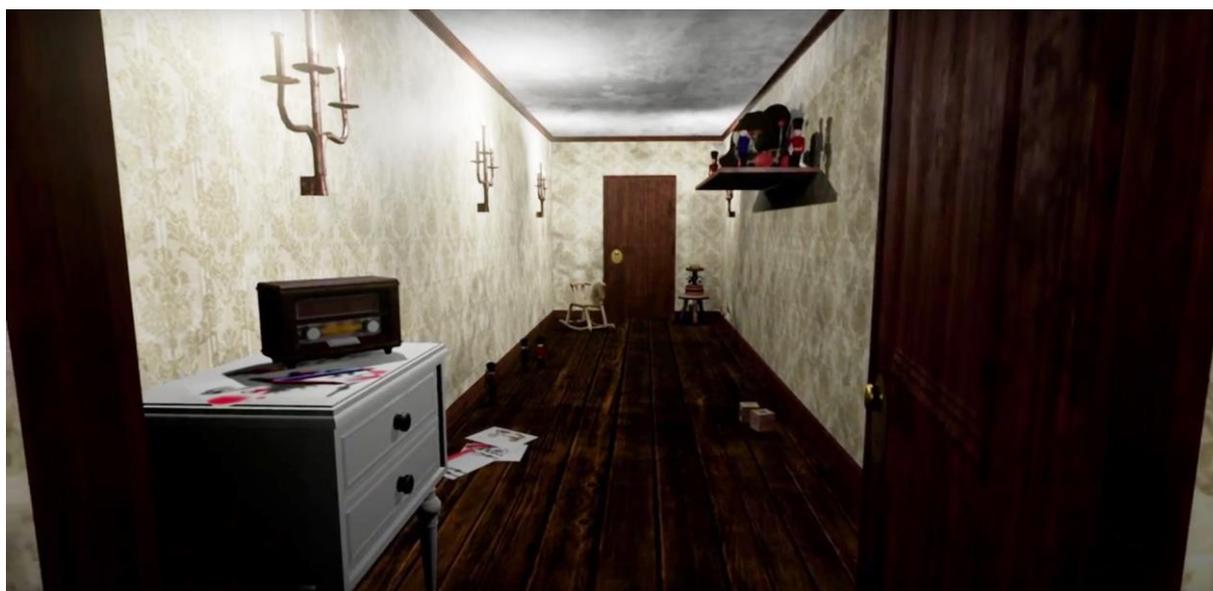
Les gens du village Raven's Fair soupçonnant la ventriloque décident alors de lui couper la langue et de l'assassiner. Malheureusement pour eux, elle revient se venger de ses tueurs et de leurs familles par l'intermédiaire de ses marionnettes.

A partir de ce film et des écrits de Freud, j'ai décidé d'intégrer dans mon projet « Doll », une poupée, dont je me suis inspirée pour l'apparence, des jeux « *Layers of Fear* » (avec les bambins de bois et de chiffons) et « *Alice Madness Returns* » (avec les « Doll Girl »). J'ai voulu respecter le fait que le sentiment « d'inquiétante étrangeté » est provoqué par ce qui a un aspect humain mais qui est logiquement non vivant, elle a donc le corps d'un pantin articulé, le visage d'une poupée et la taille réelle d'un enfant. La texture de bois va de pair avec les autres jouets également en bois et le style ancien que je voulais donner à la demeure.



A gauche, image tirée du jeu « *Layers of Fear* », Au centre image tirée du jeu « *Alice Madness Returns* », à droite ma poupée

En effet, pour le lieu, j'ai imaginé que l'action se passait dans un grand et vieux manoir avec un plancher de bois, des chandeliers en guise de lampes, un papier peint usé des années 1940 et des meubles tout aussi anciens (ce qui ne fut pas trop difficile à visualiser et à concevoir étant donné qu'un de mes jeux favoris se passe dans une grande et vieille demeure « *Layers of Fear* »). Ce choix n'est pas anodin, certes j'ai toujours eu une préférence pour les demeures anciennes, mais je réponds également à plusieurs codes de l'horreur car une bonne partie des jeux de ce genre se passent dans ces endroits abandonnés (« *Project Zero* » dans un manoir délabré, « *Layers of Fear* » dans une grande et vieille maison, « *Amnesia : the dark descent* » dans un château, « *Outlast* », sorti en 2013 et publié par Red Barrels, qui se passe dans un asile désaffecté). L'ancien est un classique de l'horreur parce que, comme expliqué dans ma partie « Les outils de la peur », cela donne un vécu, un passé au lieu qui le rend fantomatique. J'ai d'ailleurs accentué ce trait en animant seulement le cheval à bascule qui s'arrête d'un coup lorsque le personnage s'en approche.



Je souhaitais que ce niveau raconte quelque chose. En l'occurrence, qu'il y avait un enfant qui y habitait (d'où la présence de nombreux jouets dans la pièce) et qu'il s'est produit des événements horribles, comme des meurtres, des pendaisons, bref que du sang a été versé (le joueur peut apercevoir des dessins de meurtres sur le meuble ou par terre, l'un des dessins représente l'enfant et une poupée de bois).



L'autre code que je respecte est la notion d'enfermement, le fait que le joueur n'a pas le choix. Je rappelle ici que le but d'un survival horror est de « sortir » vivant d'une situation. Dans « *Resident Evil* » les S.T.A.R.S. (Special Tactics And Rescue Service), une unité d'élite spécialisée dans les interventions périlleuses, finissent enfermés dans un manoir, dans « *Silent Hill* » Harry Manson est prisonnier de la ville monstrueuse pour retrouver sa fille, dans « *Rule of Rose* » Jennifer est prisonnière de ces enfants aristocrates dans un orphelinat puis ensuite dans un zeppelin. Cette notion du « prisonnier » ne laisse qu'une solution au joueur, celle d'avancer si il veut s'en sortir et comprendre l'histoire. Dans mon premier niveau, le joueur démarre dans une petite pièce où il n'y a rien à part une porte. Quand il la passe, il se retrouve dans un étroit corridor rempli de jouets avec une deuxième porte à l'autre bout. La première porte se verrouillant derrière lui, il est logique qu'il aille à la deuxième, seulement elle aussi est verrouillée, l'obligeant à faire demi-tour pour vérifier qu'il n'a rien oublié. Mais alors qu'il est en train de se retourner, sa vue se brouille, un bruit strident se fait entendre (depuis le début du jeu le seul son que pouvait entendre le joueur était le bruit de ses pas) et une poupée fait son apparition au milieu du couloir. L'angoisse, la question « qu'est ce qui va arriver ? » est alors dans l'esprit du joueur, car s'il y a eu une apparition, c'est bien qu'il va se passer quelque chose.



Si le joueur s'approche suffisamment près de la poupée par la suite, elle lèvera la tête pour le regarder avec un rire d'enfant avant de s'effondrer morceau par morceau (résultat des tests de physique sous l'Unreal). La poupée qui devait être logiquement inerte prend alors vie et fait monter un peu plus l'angoisse. Une fois celle-ci complètement en morceaux, le joueur peut soit vérifier que la deuxième porte est ouverte, mais étant toujours fermée, il y a des chances qu'il cherche à atteindre la première porte par laquelle il est arrivé, soit d'aller à la

première porte directement sans réessayer d'ouvrir la deuxième. Dans tous les cas il se retrouvera à la première porte, ce qui va déclencher la mise en marche de la radio d'où sortira une comptine chantée par une fillette dont la voix résonne comme un écho d'un autre monde.



Le début du film « Dead Silent » s'ouvre sur un avertissement déguisé en histoire pour faire peur aux enfants « *Prends garde au regard de Mary Shaw, elle n'avait pas d'enfants, que des poupées, et si un jour tu la vois dans tes rêves, prends garde à ne jamais, jamais crier* ». Même chose dans le film « *Les Griffes de la nuit* » on peut apercevoir des petites filles chanter cette chansonnette qui n'a rien d'enfantine :

*« One Two, Freddy's coming for you,  
Three Four, better lock your door,  
Five Six, grab your crucifix,  
Seven Eight, gonna stay up late,  
Nine Ten, never sleep again... »*

Version Française:

*« Une, deux, Freddy te coupera en deux  
Trois, quatre, remonte chez toi quatre à quatre  
Cinq, six, n'oublie pas ton crucifix  
Sept, huit, surtout ne dors pas la nuit*

*Neuf, dix, Freddy est caché sous ton lit ! »*

C'est ce qui me donna l'idée de rajouter une comptine qui pourrait être à première vue anodine mais qui cacherait un message sordide derrière, j'ai donc choisi « *Ring around the Rosie* », dont voici les paroles en anglais et en français :

*« Ring-a-round the rosie,  
A pocket full of posies,  
Ashes! Ashes!  
We all fall down »*

*« À la ronde, jolie ronde,  
Des bouquets pleins la poche  
Cendres ! Cendres !  
Nous tombons tous. »*

En chantant cette comptine, tous les enfants doivent se tenir la main et faire une ronde, à la dernière phrase « *We all fall down* », tout le monde doit tomber au sol. Un jeu qui pourrait sembler candide si le véritable sens de la comptine n'était pas la peste. « *A rosie* » peut désigner un trou, un cercle dans la peau qui était un des symptômes de la peste. Le bouquet dans la poche fait référence au bouquet de fleurs et d'herbes qu'on accrochait aux vêtements des malades pour masquer l'odeur de putréfaction. « *Ashes! Ashes!* » représente les bûchers qui servaient à brûler les cadavres et à limiter l'effusion de la maladie. Et enfin la dernière la phrase qualifie le fait de mourir.

Si jamais le joueur se retourne pour regarder la radio d'où sort la musique et que par la suite il se retourne complètement, des écrits en



lettre de sang seront apparus sur la deuxième porte « You will never get out » et la poupée se reconstituera (la menace qui n'a pas vraiment disparu) pour se diriger lentement vers le joueur scellant ainsi son destin funeste.

## D/ Cupboard

Pour ce dernier projet, je me suis recentrée sur les peurs des enfants mais vécues par un adulte. Après quelques recherches et un rapide sondage auprès d'un ami qui travaille avec des enfants, il s'avère que les peurs les plus récurrentes sont la peur du loup, la peur du noir, la peur de la mort, la peur de la séparation et la peur des monstres. Selon Béatrice Copper-Royer, auteur de « *Peur du loup, peur de tout* »<sup>42</sup>, ces peurs ont toutes une explication et beaucoup se rejoignent :

La peur du noir, est une peur qui serait millénaire, remontant déjà au temps des Hommes des cavernes qui étaient aveugles dans la nuit noire ne pouvant voir les prédateurs arriver. Elle est associée à l'idée de mort, déjà dans la Bible les enfers étaient décrits comme les ténèbres « *« Lève toi, sois éclairée, car ta lumière arrive, Et la gloire Eternel se lève sur toi. Voici, les ténèbres couvrent la terre, Et l'obscurité les peuples, Mais sur toi l'Eternel se lève, Sur toi sa gloire apparaît » Esaïe : 60* ». Au début, l'enfant lie l'obscurité au temps de séparation avec la mère, ce n'est que vers l'âge de deux ans que la nuit deviendra source d'angoisse, car c'est l'âge où « tout est possible ». L'enfant se met à courir, marcher, à comprendre qu'il peut dire non, à éprouver des sentiments pleins d'ambivalences qui vont hanter ses nuits. Lorsque la question est posée à un enfant « Pourquoi as-tu peur du noir ? », il répondra que c'est parce qu'il n'y voit rien. Privé en partie de sa vue, l'enfant a peur, parce qu'il se sent impuissant face à un élément sur lequel il n'a aucun contrôle, en tenant compte en plus de son imagination riche nourrie par le fait qu'il n'a aucun repère visuel familier. Ils peuvent aussi répondre à la question par « J'ai peur des monstres », et à juste titre, l'enfant ne fait pas encore la différence entre le réel et l'imaginaire et souvent quand la peur s'emballe c'est l'imaginaire qui prend le pas sur la réalité (rappel de la partie « Les outils de la peur » où je décris le pouvoir de l'imagination). Ainsi un bruissement venant du rideau peut devenir pour l'enfant le bruit d'un fantôme.

Pour la peur du loup, inutile de compter le nombre de comptines et de contes où le loup est le méchant, de la chansonnette « *Promenons-nous dans les bois, pendant que le loup n'y est pas* » aux histoires comme « *Les 3 petits cochons* » ou du « *Petit chaperon rouge* », la pauvre bête est toujours représentée comme une bête dévoreuse d'innocents. Dans la Bible déjà l'Homme est le berger qui doit protéger ses agneaux contre l'animal « *« Je suis le bon berger. Le bon berger donne sa vie pour ses brebis. Mais le mercenaire, qui n'est pas le berger, et à qui n'appartiennent pas les brebis, voit venir le loup, abandonne les brebis, et prend la fuite ;*

---

<sup>42</sup> « *Peur du loup, peur de tout* », Béatrice Copper-Royer, édition Livre de Poche, pages 13 à 24

*et le loup les ravit et les disperse » Jean :10 ».* Le loup est une créature du diable ou le diable lui-même qui vient dévorer les pauvres fidèles. De plus, pour ne pas aider à son image, jusqu'au XIX<sup>ème</sup> siècle, les loups étaient déjà des animaux chassés et massacrés car ils attaquaient les troupeaux pour se nourrir lors des hivers trop rigoureux ou des temps de famines.

La peur des monstres, est étroitement reliée à la peur du noir de l'enfant, puisqu'ils sont tapis dans les ténèbres et résultent de leur imagination apeurée, elle-même nourrie par les contes pour faire peur aux enfants. Durant l'Antiquité déjà on avait pour habitude de calmer les enfants turbulents en leur racontant l'histoire du monstre Mormô qui est un terme à traduire par « épouvantail ». L'aspect et l'origine de ce monstre restant flous, le plus souvent il s'agirait d'une femme corinthienne qui, après avoir dévoré ses propres enfants, se serait vêtue d'une apparence monstrueuse et ferait des apparitions pour enlever et dévorer ceux des autres. Aujourd'hui on parle plus souvent du croque-mitaine, pour désigner le monstre. En France, ce n'est pas la quantité de mythes et de monstres qui manque selon les régions, en Franche-Comté ils ont le « Couche Huit-Heures », en Aquitaine ils ont « Totoya » ou « Père Michel l'égorgeur », en Centre-Val de Loire ils ont « La vieille Chabine » ou « Jean de Vert ». Pour les autres pays on parle de « Bogeyman » en Angleterre, en Allemagne de « Der Schneider », en Espagne « El Coco »<sup>43</sup>. Bref les monstres pour faire peur aux enfants ne sont pas nouveaux et chaque pays, chaque culture a le sien.

Pour mon premier niveau je suis donc partie de l'idée d'une cave, car il s'agit d'un des endroits redoutés des enfants dans la maison. Il y fait noir, froid avec des bruits étranges. Quand j'étais plus petite, je détestais devoir descendre les escaliers pour aller dans cet endroit lugubre. J'ai donc créé une cave qui s'étend à l'infini, Freud expliquant que la répétition peut être source « d'inquiétante étrangeté », « *Une autre série d'expériences nous fait également reconnaître sans peine que c'est seulement le facteur de répétition non intentionnelle qui imprime le sceau de l'étrangement inquiétant à quelque chose qui serait sans cela anodin et nous impose l'idée d'une fatalité inéluctable là où nous n'aurions parlé sans cela que de « hasard ».* »<sup>44</sup>. Cette avancée en ligne droite avec des objets qui se répètent dans un espace clos m'a été inspirée par deux films. « *Shining* » de Stanley Kubrick avec le plan en steadycam<sup>45</sup> où Danny roule à vélo dans les couloirs étroits et interminables de l'hôtel, avec le bruit assourdissant dû aux frottements des roues au sol et à « *Elephant* », réalisé par Gus Van Sant en 2003, avec le plan

---

<sup>43</sup> <https://fr.wikipedia.org/wiki/Croque-mitaine>

<sup>44</sup> Sigmund Freud, « *Inquiétante étrangeté et autre essai* », éd Gallimard

<sup>45</sup> « *Système stabilisateur de prise de vue portatif inventé par Garrett Brown [...] Il permet la prise de vue en travelling fluides grâce à son système comportant un harnais, un bras articulé et une visée hors caméra.* »

séquence où l'élève Garry est filmé de dos à déambuler dans les couloirs sur « *La Sonate au Clair de Lune* » de Beethoven<sup>46</sup>, qui accroît l'idée de temps compté avant l'inévitable tuerie.



D'ailleurs dans cette expérimentation également, le joueur ne peut qu'avancer. Il ne peut prévoir ce qui peut arriver en face (un peu comme le jeu « *Silent Hill* » avec le principe du brouillard). En effet le niveau commence, le personnage est face au couloir avec derrière lui une porte fermée. Les lumières de la cave devant lui ne s'allumeront qu'au fur et à mesure que le joueur avancera tandis que celles derrière s'éteindront (le joueur comprend qu'il ne peut pas faire un retour en arrière). Mais plus il s'enfonce dans ce caveau où ne résonne que ces pas et des bruits de gouttes qui tombent, plus le niveau se distord progressivement. Cette distorsion sert, en plus du fait que le couloir n'a pas de fin, à appuyer sur le passage du réel à l'irréel que la cave dégage (les objets qu'on peut croiser (tonneaux, des boites, des jouets etc.), se placent au hasard dans le niveau, ce qui fait qu'il n'y a jamais deux fois de suite la même cave quand le joueur le recommence).

---

<sup>46</sup> Ludwig Van Beethoven, compositeur allemand 1770/1827



En guise de « menace » j'ai choisi de faire une armoire, partant de la peur du monstre dans le placard de l'enfant (utilisé dans le dessin animé « *Monstres et Compagnie* » de Pixar sorti en 2001). L'armoire apparaît à un instant précis pour la première fois au milieu du couloir les autres objets étant près des murs, le joueur peut deviner qu'elle a un rôle plus significatif. Lorsqu'il s'en approche des taches noires et gluantes suintent du bois (le changement de texture expérimenté dans mes tests rapides), des chuchotements d'enfants s'en dégagent. Cette armoire a une fonction propre.



Ici deux possibilités s'offriront au joueur. La première reposerait sur des réflexes de joueurs classiques : se rapprocher et interagir avec l'armoire. Si il ouvre, des tentacules gluantes sortiront d'une énorme masse noire en train de couler à l'intérieur pour se saisir du joueur et l'envoyer au niveau suivant. Mais j'ai aussi pensé aux joueurs qui, comme moi, peuvent avoir

peur et vont refuser de l'ouvrir. Pour les joueurs qui vont passer à côté d'elle pour continuer à avancer dans le caveau, j'ai fait en sorte que l'armoire resurgisse toujours à un moment en face d'eux, jusqu'à ce qu'ils se décident enfin à interagir avec elle.

Pour le deuxième niveau je tenais absolument à faire des textures animées. Le joueur démarre en se retrouvant coincé entre les 4 murs d'une maison recouverts de dessins d'arbres, de fleurs, de papillons dans un style enfantin. Peu importe où il regarde, il n'y a pas de portes, pas d'issues. En revanche, lorsqu'il regardera le petit chaperon rouge, la fillette en 2D s'animera, se déplaçant sur les surfaces plates. Si le joueur la suit du regard, un des murs aura disparu laissant place à un couloir sombre qui débouche à nouveau sur l'armoire. Encore une fois il s'agit d'une référence au jeu « *Layers of Fear* ». Dans ce jeu, le manoir fini en véritable labyrinthe où une porte s'ouvre sur différentes pièces, où un couloir peut se transformer en impasse dont les murs se rapprocheront dangereusement du joueur. Le joueur n'a aucun pouvoir sur son environnement.

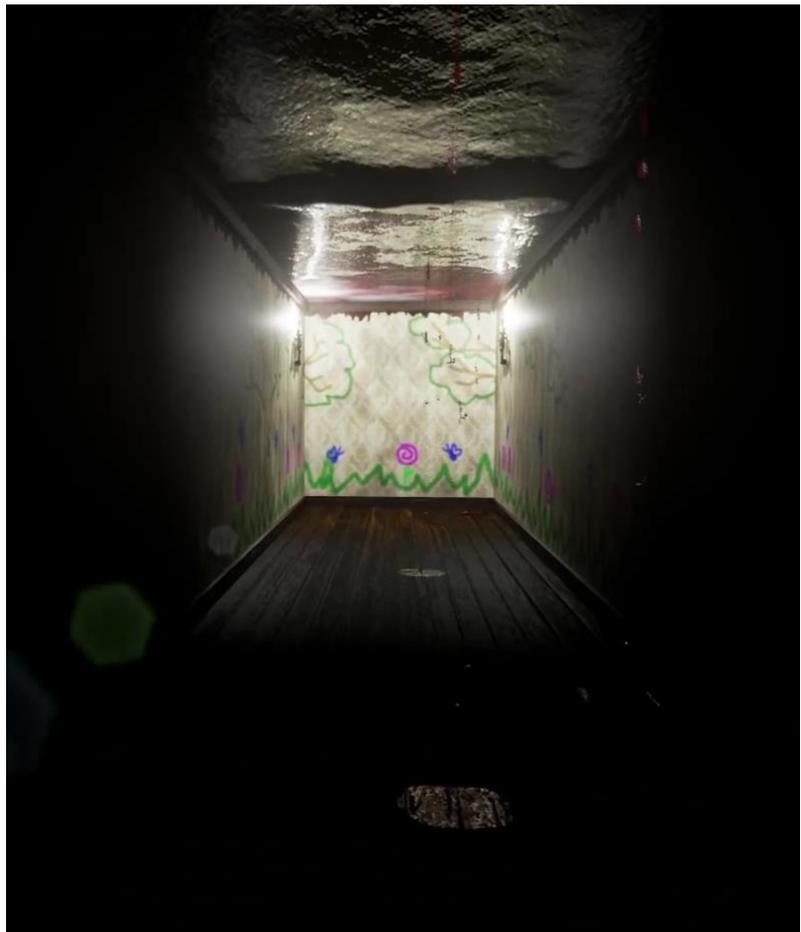


J'ai opté pour le récit du « *Petit Chaperon Rouge* » pour l'image du loup qui dévore la pauvre grand-mère et la fillette toute vêtue de rouge. Dans son parcours, le joueur pourra apercevoir l'animal caché derrière un arbre à surveiller la pauvre innocente en train de rire sur son chemin vers l'armoire (les rires du chaperon et les grognements du loup résonnent toujours pour la même raison : donner l'impression d'être dans le réel mais également dans une autre dimension). Une fois arrivé derrière le meuble, le loup sautera sur l'enfant, déclenchant un cri horrifié de la petite. Le joueur ne voit pas la tuerie mais peut aisément deviner qu'elle a eu lieu et a sûrement été exécutée de manière sauvage, car du mur et du plafond coule du sang qui vient



salir le plancher et une flaque rouge s'étend sous l'armoire. Le sang est abondant certes, mais c'est parce que, du point de vue d'un adulte, les contes pour enfants peuvent être extrêmement sanguinaires et glauques au possible. « *Le Loup tira le loquet, poussa la porte et entra pour s'avancer tout droit, sans dire un mot, jusqu'au lit de la grand-mère, qu'il avala. Il mit ensuite sa chemise, s'enfouit la tête sous son bonnet de dentelle, et se coucha dans son lit, puis*

*tira les rideaux de l'alcôve.* », « *C'est pour mieux te manger, dit le loup, qui fit un bond hors du lit et avala le pauvre Petit Chaperon rouge d'un seul coup.* », « *Et il allait épauler son fusil, quand, tout à coup, l'idée lui vint que le loup avait peut-être mangé la grand-mère et qu'il pouvait être encore temps de la sauver. Il posa son fusil, prit des ciseaux et se mit à tailler le ventre du loup endormi. Au deuxième ou au troisième coup de ciseaux, il vit le rouge chaperon qui luisait. Deux ou trois coups de ciseaux encore, et la fillette sortait du loup en s'écriant : - Ah ! comme j'ai eu peur ! Comme il faisait noir dans le ventre du loup ! Et bientôt après, sortait aussi la vieille grand-mère, mais c'était à peine si elle pouvait encore respirer. Le Petit Chaperon rouge se hâta de chercher de grosses pierres, qu'ils fourrèrent dans le ventre du loup. Quand celui-ci se réveilla, il voulut bondir, mais les pierres pesaient si lourd qu'il s'affala et resta mort sur le coup.* ».<sup>47</sup>



<sup>47</sup> « *Le petit Chaperon Rouge* », Grimm

La question reste la même « Qu'est-ce qu'il y a dans cette armoire ? Le cadavre du chaperon ? ». En s'en approchant, le joueur peut distinguer des bourdonnements étouffés et si jamais il ouvre les portes, il libère les milliers de mouches qui ont eu le temps de se repaître du cadavre du loup, ne laissant que son crâne blanc. Car à la fin du conte du « Petit Chaperon Rouge », la version des frères Grimm, c'est le loup qui meurt.



## **Conclusion :**

En quoi la perversion de l'enfance dans les jeux vidéo d'horreur permet de créer un sentiment de malaise ?

A la base l'enfant n'avait aucun statut particulier, pire il était considéré comme un objet d'appartenance dont les adultes pouvaient user à leurs guises. La mise en place de ses droits physique, sur sa scolarisation, sur sa santé, sur lui en tant qu'individu à protéger se sont mis doucement en place au fil des années certes mais sont maintenant bien intégrés et établis pour ce qui est de l'occident.

Si pour l'humanité aujourd'hui, il semble invraisemblable de faire du mal à un enfant, ça ne résulte pas uniquement de l'instinct de protection mais aussi parce que cette pensée est « formatée » par la société, l'école, les parents et éduquée selon des lois qui ont des années d'existences, qui sont acquises et donc considérées aujourd'hui comme normales et logiques.

L'enfant est maintenant protégé, voire peut-être surprotégé, mais soumis encore non pas directement à ses parents puisqu'on privilégie l'ouverture et le développement de sa personnalité, mais aux rêves et aux espérances que les parents ont pour leurs enfants. On attend que l'enfant soit parfait, il est évalué à l'école sur ses aptitudes intellectuelles, sportives et sociales.

Ils ont un fort potentiel à nous faire ressentir des émotions bien différentes. Protection, pitié, attendrissement etc. Mais combinez ces êtres innocents à des monstres, que se soit en apparence ou dans leurs manières d'être, voir les deux, alors le contraste que crée l'image de l'innocence, présente depuis le XVIIIème siècle, et celle du démon vicieux ne fera que renforcer le choc et les sentiments ressentis. Ces êtres qui ne répandent que la mort pour atteindre leurs objectifs, remettent en question toute l'éducation morale et civique qu'on inculque à la société. Au final, le survivant doit devenir lui-même un monstre pour espérer s'en sortir vivant.

## **Bibliographie :**

- « *Le nouveau Petit Robert de la langue française 2010* », édition ROBERT ED LE, 2009
- « *Inquiétante étrangeté et autre essai* », Sigmund Freud, édition Gallimard, 1990
- « *Les jeux et les Hommes* », Roger Caillois, édition Gallimard, DL 1991
- « *L'enfance de la peur : dans le hors-champ de Bob Clark, Jack Clayton et Richard Loncraine* », Jean Regazzi, édition l'Harmattan, 2013
- « *Peur du loup, peur de tout* », Béatrice Copper-Royer, édition Librairie générale française, 2013
- « *La perversion : forme érotique de la haine* », Stoller, Robert Jesse, édition Payot, 2000
- « *L'interactivité du spectateur-joueur dans le « Survival Horror »* », mémoire de master 1 par Maxime Brochen, Paris 3, année universitaire 2005/2006
- « *Representing Childhood, Triggering Emotions : Child Characters in Video Games* », Susanne Eichner
- « *Dark Reflections, Monstrous Reflections : Essays on the Monster in Culture* », edited by Sorcha Ni Fhlainn, 2008
- « *Aide sociale à l'enfance* », Jean-Marc Lhuillier, édition berger-Levrault, 2016
- « *Le festin nu* », William Burroughs, édition Gallimard, 1984
- « *Immondys* », Hulet, édition Glénat, 2000
- « *La comédie tragique ou la tragédie comique de Mr Punch* », Dave MacKean, Neil Gaiman, édition Reporter Diffusion, 2006

## Webgraphie :

Pour l'enfant dans les religions :

- <http://www.topchretien.com/topmessages/view/13736/la-place-de-lenfant-dans-la-bible.html>
- <http://www.apostolat-priere.org/chemins-spirituels-du-mois/au-coeur-de-la-bible/la-place-des-enfants-dans-la-bible.html>
- <http://www.sajidine.com/famille/education-enfant/coran-enfant.htm>
- <http://www.islamreligion.com/fr/articles/3584/ce-que-dit-l-islam-au-sujet-des-enfants-partie-1-de-5/>
- <http://ddc.arte.tv/nos-cartes/cartographie-mondiale-des-religions>
- <http://www.linternaute.com/actualite/societe-france/religions-du-monde/hindouisme.shtml>
- [http://www.polemissionnairedeprovins.fr/docs/interrelig\\_religions.pdf](http://www.polemissionnairedeprovins.fr/docs/interrelig_religions.pdf)
- <http://critidogme.free.fr/statreligions.htm>

Pour l'histoire et le statut de l'enfance :

- [http://www.persee.fr/doc/pop\\_0032-4663\\_1992\\_num\\_47\\_6\\_3941](http://www.persee.fr/doc/pop_0032-4663_1992_num_47_6_3941)
- <http://www.enfance-et-partage.org/spip.php?article215>
- [http://www.cph.medecine.univ-lorraine.fr/reflexions/statut\\_enfant.pdf](http://www.cph.medecine.univ-lorraine.fr/reflexions/statut_enfant.pdf)
- [http://www.fapeo.be/wp-content/analyses/archives/Place\\_enfant\\_societe.pdf](http://www.fapeo.be/wp-content/analyses/archives/Place_enfant_societe.pdf)
- <http://www.cairn.info/revue-Annales-de-demographie-historique-2001-2-page-5.htm>
- <http://www.ohchr.org/fr/professionalinterest/pages/crc.aspx>
- <http://www.inrp.fr/edition-electronique/lodel/dictionnaire-ferdinand-buisson/document.php?id=2655>
- <http://ife.ens-lyon.fr/publications/edition-electronique/education-societes/RE002-2.pdf>
- <http://www.jurisanimation.fr/?p=3100>
- [http://www.rosenczveig.com/contributions/droits\\_enfant/lenoel.htm](http://www.rosenczveig.com/contributions/droits_enfant/lenoel.htm)
- [https://www.unicef.fr/sites/default/files/userfiles/file/FRISE\\_CHRONOLOGIQUE-HISTOIRE.pdf](https://www.unicef.fr/sites/default/files/userfiles/file/FRISE_CHRONOLOGIQUE-HISTOIRE.pdf)
- [http://enfants-et-adolescents-dans-le-systeme-concentrationnaire-nazi.over-blog.com/pages/Lhistoire\\_des\\_droits\\_de\\_lenfant\\_au\\_20eme\\_siecle-1227585.html](http://enfants-et-adolescents-dans-le-systeme-concentrationnaire-nazi.over-blog.com/pages/Lhistoire_des_droits_de_lenfant_au_20eme_siecle-1227585.html)

- [http://www.editions-harmattan.fr/auteurs/article\\_pop.asp?no=14498&no\\_artiste=18389](http://www.editions-harmattan.fr/auteurs/article_pop.asp?no=14498&no_artiste=18389)
- <http://donnees.banquemondiale.org/indicateur/SP.DYN.IMRT.IN>
- [http://www.histoireaisne.fr/memoires\\_numerises/chapitres/tome\\_36/Tome\\_036\\_page\\_103.pdf](http://www.histoireaisne.fr/memoires_numerises/chapitres/tome_36/Tome_036_page_103.pdf)

Pour la peur des enfants :

- <http://www.enfant.com/votre-enfant-3-5ans/ecole-maternelle/paroles-d-enfants-peur.html>
- <https://books.google.fr/books?id=O3ajBQAAQBAJ&pg=PA107&lpg=PA107&dq=antiquit%C3%A9+faire+peur+aux+enfants&source=bl&ots=tI38zcVnRY&sig=WVtxs35GOyRYRbpBxinyPfAjtU8&hl=fr&sa=X&ved=0ahUKEwiUury3vfPLAhWHPBoKHXMzDwcQ6AEIHDA#v=onepage&q=antiquit%C3%A9%20faire%20peur%20aux%20enfants&f=false>
- <http://kernos.revues.org/1910#ftn6>
- [https://fr.wikipedia.org/wiki/Lamia\\_\(mythologie\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Lamia_(mythologie))

Pour l'horreur au théâtre :

- <https://fr.wikipedia.org/wiki/Euripide#Trag.C3.A9dies>
- [https://fr.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9d%C3%A9\\_\(Euripide\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9d%C3%A9_(Euripide))
- [http://www.cndp.fr/crdp-reims/poletheatre/service\\_educatif/entredanslatragedie.pdf](http://www.cndp.fr/crdp-reims/poletheatre/service_educatif/entredanslatragedie.pdf)
- [https://fr.wikipedia.org/wiki/Trag%C3%A9die\\_grecque](https://fr.wikipedia.org/wiki/Trag%C3%A9die_grecque)
- <http://du.diva-portal.org/smash/get/diva2:618500/FULLTEXT02.pdf>
- [https://www.unicaen.fr/puc/images/37psychiatries\\_histoire.pdf](https://www.unicaen.fr/puc/images/37psychiatries_histoire.pdf)
- <https://geudensherman.wordpress.com/lit-17-fr/le-theatre-au-17e-siecle/>
- <https://www.lettres-et-arts.net/histoire-litteraire-17-18eme/comedie-tragedie-drame-bourgeois-xviiieme+44>
- [http://www.cndp.fr/crdp-reims/poletheatre/service\\_educatif/entredanslatragedie.pdf](http://www.cndp.fr/crdp-reims/poletheatre/service_educatif/entredanslatragedie.pdf)

Pour l'horreur en littérature :

- <http://www.scenarmag.fr/breve-histoire-de-lhorreur-en-litterature/>
- [https://fr.wikipedia.org/wiki/Horreur\\_\(litt%C3%A9rature\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Horreur_(litt%C3%A9rature))
- [https://fr.wikipedia.org/wiki/Charles\\_Perrault#Les\\_Contes](https://fr.wikipedia.org/wiki/Charles_Perrault#Les_Contes)
- [https://fr.wikipedia.org/wiki/Cat%C3%A9gorie:Litt%C3%A9rature\\_d%27horreur](https://fr.wikipedia.org/wiki/Cat%C3%A9gorie:Litt%C3%A9rature_d%27horreur)
- <http://blog.bookstellyouwhy.com/-a-brief-history-of-horror-literature>
- <http://www.babelio.com/liste/563/Litterature-gothique>

Pour l'horreur au cinéma :

- <http://cineannales.over-blog.com/article-4152889.html>
- [http://horror.wikia.com/wiki/Slasher\\_film](http://horror.wikia.com/wiki/Slasher_film)
- [https://fr.wikipedia.org/wiki/Film\\_d%27horreur](https://fr.wikipedia.org/wiki/Film_d%27horreur)
- <http://filmmakeriq.com/lessons/a-brief-history-of-horror/>
- <http://www.horschamp.qc.ca/spip.php?article285>
- [http://www.memoireonline.com/07/09/2278/m\\_Le-cinema-dhorreur-en-France--entre-culture-et-consommation-de-masse.html](http://www.memoireonline.com/07/09/2278/m_Le-cinema-dhorreur-en-France--entre-culture-et-consommation-de-masse.html)
- [http://www.clermont-filmfest.com/03\\_pole\\_regional/lyceens07/film3/img/codes.pdf](http://www.clermont-filmfest.com/03_pole_regional/lyceens07/film3/img/codes.pdf)
- <http://www.filmsite.org/horrorfilms.html>
- <http://www.horrorfilmhistory.com/index.php?pageID=1960s>

Pour comment fonctionne l'horreur :

- <http://www.circee.org/?freud-inquietante-etrangete>
- <http://www.institut-eco-pedagogie.be/spip/spip.php?article409>
- [http://www.lemonde.fr/idees/article/2015/12/28/a-nous-d-expliquer-la-distance-qui-existe-entre-le-spectacle-macabre-a-l-ecran-et-la-violence-reelle\\_4838690\\_3232.html](http://www.lemonde.fr/idees/article/2015/12/28/a-nous-d-expliquer-la-distance-qui-existe-entre-le-spectacle-macabre-a-l-ecran-et-la-violence-reelle_4838690_3232.html)
- <http://www.toutes-les-couleurs.com/signification-des-couleurs.php>
- <http://www.aufeminin.com/bebe/doudou-bebe-enfant-s649907.html>
- <https://sleepnolonger.com/2013/09/12/comptines-denfance/>

L'horreur dans le jeu vidéo ;

- <http://www.psyetgeek.com/metapsychologie-de-limmersion-dans-les-jeux-vido>

- <http://www.jeuxvideo.com/dossiers/00016692/les-heros-dans-le-jeu-video-immersion-et-identification-008.htm>
- <https://davidosmay.wordpress.com/2013/02/20/lidentification-du-joueur/>
- <http://www.filmsliced.com/tag/murray-smith/>
- [http://www.silenthill.fr/sh1\\_betas.php](http://www.silenthill.fr/sh1_betas.php)
- [https://fr.wikipedia.org/wiki/Rule\\_of\\_Rose](https://fr.wikipedia.org/wiki/Rule_of_Rose)
- <https://www.unige.ch/lettres/framo/enseignements/methodes/fiction/fiintegr.html>
- <http://deadspace.wikia.com/wiki/Crawler>
- <https://www.google.fr/webhp?sourceid=chrome-instant&ion=1&espv=2&ie=UTF-8#q=necromorph%20children>
- [https://www.google.fr/search?q=lurkers+dead+space+2&espv=2&biw=1920&bih=955&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjvIvouZHMAhWBmBoKHWz5DAMQ\\_AUIBigB](https://www.google.fr/search?q=lurkers+dead+space+2&espv=2&biw=1920&bih=955&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjvIvouZHMAhWBmBoKHWz5DAMQ_AUIBigB)
- <http://doom.wikia.com/wiki/Cherub>
- <https://www.google.fr/webhp?sourceid=chrome-instant&ion=1&espv=2&ie=UTF-8#q=pathos%20dmc%205>
- [http://www.gameblog.fr/article-lecteur\\_2107\\_la-serie-silent-hill-anecdotes-secrets-rumeurs](http://www.gameblog.fr/article-lecteur_2107_la-serie-silent-hill-anecdotes-secrets-rumeurs)

La censure du jeu :

- <http://www.numerama.com/pop-culture/143980-apple-retire-the-binding-of-isaac-de-lappstore.html>
- <http://www.numerama.com/pop-culture/143980-apple-retire-the-binding-of-isaac-de-lappstore.html>
- <http://www.gamekult.com/actu/rule-of-rose-annonce-en-europe-A49498.html>
- <http://www.gamekult.com/actu/polemique-rule-of-rose-505-games-reagit-A53218.html>
- <http://www.gamekult.com/actu/rule-of-rose-annule-au-royaume-uni-A53149.html>
- <http://www.tomsguide.fr/article/scandale-jeux-video,2-1126-11.html>
- [http://www.lemondedesreligions.fr/actualite/dans-le-jeu-video-violence-et-religion-se-conjuguent-14-03-2012-2363\\_118.php](http://www.lemondedesreligions.fr/actualite/dans-le-jeu-video-violence-et-religion-se-conjuguent-14-03-2012-2363_118.php)
- [https://fr.wikipedia.org/wiki/The\\_Binding\\_of\\_Isaac#Critique](https://fr.wikipedia.org/wiki/The_Binding_of_Isaac#Critique)
- <http://forum.nolife-tv.com/archive/index.php?t-26211.html>

## Filmographie :

- « *La mauvaise graine* » Mervyn LeRoy, 1956
- « *The Innocents* » Jack Clayton, 1961
- « *Charlie* » Mark L. Lester, 1984
- « *Dorothy* » Agnès Merlet, 2008
- « *Esther* » Jaume Collet-Serra, 2009
- « *GodSend, expérience interdite* » Nick Hamm, 2004
- « *Grace* » Paul Solet, 2009
- « *Joshua* » George Ratliff, 2007
- « *La Malédiction* » John Moore, 2006
- « *L'orphelinat* » Juan Antonia Bayona, 2008
- « *Le village des Damnés* » John Carpenter, 1995
- « *L'exorciste* » William Friedkin, 1973
- « *Mamà* » Andrés Muschietti, 2013
- « *Morse* » Tomas Alfredson, 2009
- « *Opération peur* » Mario Bava, 1966
- « *Simetierre* » Mary Lambert, 1989
- « *The grudge* » Takashi Shimizu, 2004
- « *L'échine du diable* » Guillermo Del Toro, 2001
- « *Insidious* » James Wan, 2011
- « *Le cas 39* » Christian Alvart, 2010
- « *The ring* » Gore Verbinski, 2002
- « *Rosemary's baby* » Roman Polanski, 1968
- « *Le labyrinthe de Pan* » Guillermo Del Toro, 2006
- « *Shining* » Stanley Kubrick, 1980
- « *Dead Silent* » James Wan, 2007
- « *Sixième sens* » M. Night Shyamalan, 1999