LUDICLICS

GAMING / GUIDE NUMERIQUE



Jeu d’horreur : fabriquer la peur

Attente, espace et mise en scène

Comment l’incertitude, le rythme et les lieux transforment une action simple en séquence inquiétante dans un jeu vidéo.

LE PROPOS

Un angle pour entrer dans le sujet

Comment l’incertitude, le rythme et les lieux transforment une action simple en séquence inquiétante dans un jeu vidéo.

Ce guide rassemble des repères concrets et des exemples pour comprendre le sujet, puis le regarder avec plus de précision. Les faits rapportés sont attribués aux organismes et éditeurs cités en fin de lecture ; les pistes d’observation sont celles de la rédaction.

POUR QUI ? Attente, espace et mise en scène.

SOMMAIRE

PARTIE	CHAPITRE
01	La peur commence souvent avant que l’ennemi apparaisse
02	Donner une lampe, retirer la certitude
03	Entendre ce que l’image ne montre pas
04	Choisir un jeu d’horreur selon ce que l’on accepte de vivre
05	La peur commence souvent quand rien ne se passe encore
06	Un lieu familier devient inquiétant quand ses règles changent
OUTIL	Une grille de lecture personnelle
SOURCES	Repères documentaires

La peur commence souvent avant que l’ennemi apparaisse

Dans Silent Hill, la ville familière devient étrangère lorsque le brouillard et le silence modifient les repères. Konami présente la série comme une horreur psychologique où lieux, énigmes et créatures construisent une atmosphère. L’effet n’est pas seulement visuel : le joueur sait qu’il doit traverser un espace, mais ignore ce qu’il y rencontrera.

Le principe vaut au-delà d’une franchise. Un couloir ordinaire devient inquiétant si le jeu a appris au joueur qu’un bruit peut annoncer une menace, ou si la prochaine pièce pourrait être dépourvue de ressources. Une scène peut donc rester calme et tendue. La peur naît de ce que l’on anticipe, pas uniquement de ce que l’on voit.

Donner une lampe, retirer la certitude

Le joueur n’est pas toujours sans défense. Il peut disposer d’une carte, d’une arme ou d’un endroit où se cacher. Ce qui compte, c’est la limite de ces outils : lumière insuffisante, munitions rares, déplacement lent, ou information partielle sur l’adversaire. Une mécanique d’horreur réussie oblige à choisir entre plusieurs risques compréhensibles.

Si le jeu retire tout contrôle, la frustration peut remplacer la peur. S’il offre trop de puissance, la menace peut devenir une simple cible. Cette tension entre agir et ne pas maîtriser entièrement la situation différencie souvent l’horreur de l’action. Le joueur n’est pas seulement spectateur d’un personnage inquiet ; il décide quand avancer.

Ce rapport à la décision apparaît aussi dans les jeux d’infiltration, où être repéré transforme immédiatement les possibilités. Les genres peuvent se croiser, mais ils ne cherchent pas toujours la même émotion.

Entendre ce que l’image ne montre pas

Un bruit de pas derrière un mur donne une direction sans donner de distance certaine. Une musique qui s’interrompt peut signaler un changement, ou simplement faire douter. Les concepteurs d’horreur utilisent le son pour prolonger la pièce au-delà de ce qui est visible à l’écran. Le joueur reconstruit mentalement un espace qu’il n’a pas encore exploré.

Konami souligne dans la présentation de Silent Hill f le rôle conjoint des environnements, des énigmes et des paysages sonores. Cela ne prouve pas que tous les joueurs auront peur de la même manière. Certains redoutent l’anticipation, d’autres les poursuites ou la perte de ressources. Un article utile doit distinguer ces expériences plutôt que classer tous les jeux sous « le plus effrayant ».

Choisir un jeu d’horreur selon ce que l’on accepte de vivre

Avant de choisir, demandez-vous ce que vous aimez : résoudre des énigmes sous tension, fuir une menace, combattre avec peu de moyens ou découvrir un récit troublant. Consultez aussi la classification d’âge et les avertissements de contenu. L’horreur n’a pas besoin d’être extrême pour être intéressante.

Pour une autre forme de tension construite par les règles plutôt que par l’ambiance, notre article sur le battle royale explique comment un espace qui se réduit pousse à décider vite.

La peur commence souvent quand rien ne se passe encore

Un bruit vient de l’autre côté d’une porte. Le joueur ne voit aucun ennemi, mais il sait qu’il devra peut-être ouvrir. Cette attente diffère d’un sursaut provoqué par une apparition soudaine. Le jeu donne assez d’informations pour imaginer un danger, puis laisse la décision au joueur. Celui-ci peut fouiller la pièce, vérifier ses ressources ou rester immobile quelques secondes. L’expérience d’horreur naît de la distance entre ce que l’on sait et ce que l’on doit faire malgré tout.

Un film peut cadrer une scène et décider du moment exact où son personnage avance. Dans un jeu, le joueur déclenche souvent lui-même le pas suivant. Cette responsabilité change la tension. Même lorsque la progression est très dirigée, appuyer sur une commande pour traverser un couloir peut sembler plus difficile que regarder quelqu’un d’autre le faire. Il ne faut pas prétendre que tous les joueurs éprouvent la même peur ; il faut reconnaître la place de l’action dans la manière dont le médium construit l’attente.

La menace peut être réelle, simulée ou absente. Un jeu peut faire entendre un bruit sans placer d’ennemi derrière la porte. S’il abuse de ce procédé, le joueur peut finir par ne plus croire au danger. S’il le dose bien, l’incertitude reste active : on ne sait plus si un indice signale quelque chose ou si notre imagination travaille seule. L’horreur n’a pas besoin de remplir chaque pièce de créatures. Elle a besoin de rendre le passage à la pièce suivante significatif.

Cette mécanique explique pourquoi une séquence calme peut être plus marquante qu’une poursuite. Pendant l’action rapide, la décision est

souvent évidente : fuir. Dans le calme, plusieurs possibilités restent ouvertes, et chacune semble pouvoir être mauvaise. Un jeu d’horreur qui maîtrise ce rythme alterne donc souvent des phases de doute et des moments où ce doute se confirme - ou se révèle infondé.

Un lieu familier devient inquiétant quand ses règles changent

Un couloir d'hôpital, une rue vide ou une maison ordinaire ne sont pas effrayants par nature. Le jeu les rend instables en modifiant ce qu'on peut y attendre. Une porte autrefois ouverte est fermée ; une lumière de secours clignote ; un objet a changé de place. Le joueur compare inconsciemment le lieu à son souvenir. Ce décalage peut créer une inquiétude plus durable qu'un décor entièrement inconnu, parce qu'il touche un espace que l'on croyait avoir compris.

Les jeux de la série Silent Hill, dont Konami présente les épisodes et leurs atmosphères dans ses pages officielles, ont contribué à associer l'horreur vidéoludique à des lieux que l'on arpente et réinterprète. Il n'est pas nécessaire de raconter ici leur intrigue ou de prétendre avoir testé chaque épisode. Le point utile est leur logique spatiale : avancer dans un environnement incertain oblige à prêter attention à des détails qui, dans un autre genre, passeraient pour du simple décor.

Une carte peut rassurer tout en maintenant l'inquiétude. Elle dit où l'on se trouve, mais pas toujours ce qui attend derrière une porte. Un objectif clair peut aussi accroître la tension : si le joueur sait qu'il doit revenir à un endroit déjà traversé, il anticipe ce qui pourrait avoir changé en chemin. L'horreur exploite alors la mémoire du parcours. Elle n'a pas besoin de perdre complètement le joueur pour le mettre mal à l'aise.

Le retour dans un lieu connu rejoint parfois la structure du metroidvania, mais l'effet recherché diffère. Dans un jeu d'exploration, une nouvelle capacité peut faire paraître l'ancien lieu plus accueillant. Dans l'horreur, revenir peut au contraire révéler qu'il n'est plus sûr. La même opération - revisiter un espace - produit deux émotions opposées selon les règles et

la mise en scène.

OUTIL DE LECTURE

Observer avant de conclure

Choisissez une séquence calme. Notez ce que le jeu vous laisse voir, entendre et supposer avant l’action, puis indiquez le moment où votre hypothèse change.

1. Notez un détail observable. 2. Reliez-le à une règle ou à un choix de conception décrit dans ce livre. 3. Formulez une autre explication possible avant de retenir la vôtre.

Cette grille sert à regarder un match ou une partie avec attention ; elle ne remplace ni le règlement d’une compétition, ni les conseils d’un professionnel lorsque le sujet relève de la santé ou de la préparation physique.

REPÈRES DOCUMENTAIRES

Sources et méthode

Konami, pages officielles « SILENT HILL », « SILENT HILL 2 » et « SILENT HILL f ». Consultées en octobre 2026. L’analyse des mécanismes de peur est celle de la rédaction, non une citation de l’éditeur.

Cet e-book reprend et développe le sujet de l’article Ludiclics « Jeux d’horreur : comment un jeu fabrique la peur ». Les observations et outils de lecture sont des propositions éditoriales. Les règles, dates ou fonctionnalités peuvent évoluer : pour une pratique ou un achat, vérifier les informations officielles les plus récentes.

Photographie de couverture : Bálint Varga / Pexels.

Ludiclics · Édition numérique · octobre 2026