

Bibliographie indicative

Jeux vidéo

- *Alien : Isolation*, Creative Assembly, 2014.
- *Alone in the Dark*, Infogrames, 1992.
- *Amnesia : The Dark Descent*, Frictional Games, 2010.
- *Bioshock*, 2K, 2007.
- *Bloodborne*, FromSoftware, 2015.
- *Call of Cthulhu*, Cyanide, 2018.
- *Darkest Dungeon*, Red Hook Studios, 2016.
- *Dead Space 2*, Visceral Games, 2011.
- *Doki Doki Literature Club !*, Team Salvato, 2017.
- *EarthBound (ou Mother 2)*, Ape et HAL Laboratory, 1994.
- *Eternal Darkness : Sanity's Requiem*, Silicon knights, 2002.
- *Evil Within (The)*, Tango Gameworks, 2014.
- *F.E.A.R. : First Encounter Assault Recon*, Monolith Productions, 2005.
- *Five Nights at Freddy's VR : Help Wanted*, Steel Wool, 2019.
- *Fortnite*, Epic Games, 2017.
- *Layers of Fear*, Bloober Team, 2016.
- *OXO*, Alexander Shafto Douglas, 1952.
- *Resident evil*, Capcom, 1996.
- *Silent Hill*, Konami, 1999.
- *Silent Hill 2*, Konami, 2001.
- *Silent Hill 3*, Konami, 2003.
- *Silent Hill 4 : The Room*, Konami, 2004.
- *Stanley parable (The)*, Galactic cafe, 2013.
- *Super Mario Bros.*, Nintendo, 1985.

Film

- *Alien, le huitième passager*, Ridley Scott, 1979.
- *Black Mirror*, David Slade, 2018.

Livres

- ARSENAULT, Dominic, *Des Typologies mécaniques à l'expérience esthétique. Fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo*, thèse de doctorat en histoire de l'art et études

- cinématographiques, Université de Montréal, 2011,
<https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/5873>
- CARROLL, Noël, *The Philosophy of horror or paradoxes of the heart*, New York, Routledge, 1990, également disponible sur <https://tinyurl.com/y62fflxl>
 - DESLONGCHAMPS-GAGNON, Maxime, *Un Poids sur la conscience : la culpabilité du joueur pour ses actions vidéoludiques*, mémoire de master en histoire de l'art et études cinématographiques, Université de Montréal, 2016,
<https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/18739>
 - GENETTE, G., *Métalepse. De la figure à la fiction*, Paris, Seuil, 2004, coll. « Poétique ».
 - LEY, Auguste et WAUTHIER, Marie-Louise, *Études de psychologie instinctive et affective. Peur, colère et vengeance, amour-propre, sympathie, jalousie, curiosité*, Paris, PUF, 1946, coll. « Psychologie et sociologie ».
 - PERRON, Bernard, *The World of scary video games. A Study in videoludic horror*, New York, Bloomsbury academic, 2018, coll. « Approaches to digital game studies »
 - PLUTCHIK, Robert, *The Emotions. Facts, theories, and a new model*, New York, Random house, 1962.
 - SURINX, François-Xavier, *Lire la peur dans leur jeu. Exploration du potentiel effrayant du texte dans le jeu vidéo*, mémoire de master en langues et lettres romanes, Université de Liège, 2020,
<https://orbi.uliege.be/handle/2268/250816>

Articles

- ALLAIN, Sébastien, « Métalepses du récit vidéoludique et reviviscence du sentiment de transgression », dans *Sciences du jeu*, numéro spécial : *Du Ludique au narratif. Enjeux narratologiques des jeux vidéo*, n° 9, 2018, <https://journals.openedition.org/sdj/909>
- FROME, Jonathan, « Eight Ways videogames generate emotion », dans *DiGRA '07 - proceedings of the 2007 DiGRA international conference : situated play* [colloque], vol. IV, Université de Tokyo, 24-28 septembre 2007, p. 831-835, <http://www.digra.org/digital-library/publications/eight-ways-videogames-generate-emotion/>
- JUUL, Jesper, « Gameplay », dans *Dictionnaire of video game theory*, <http://www.halfreal.net/dictionary/>
- PERRON, Bernard, « Jeu vidéo et émotions », dans GENVO, S. (dir.), *Le Game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, 2005, coll. « Communication et civilisation », p. 347-366.
- PEUCH, Benjamin, « Livré à soi-même : interfaces et interférences textuelles dans Amnesia : the dark descent », dans BARNABÉ, F. et DOZO, B.O. (dir.), *Jeu vidéo et livre*, Liège, Presses

universitaires de Liège, 2018, coll. « Culture contemporaine », p. 83-98, aussi disponible sur <https://books.openedition.org/pulg/2731?lang=fr>

Vidéos YouTube

- Adna Plays, Five Night's At Freddy's 1 FNAF VR Help Wanted (HORROR GAME) Walkthrough FULL NIGHTS No Commentary, 2019, <https://tinyurl.com/y2hook5s>
- CalderMane, [Bloodborne Guide FR] : 08 [1/2] Bois interdits, 2015, <https://tinyurl.com/yb69277j>
- Carma001, *Amnesia: The Dark Descent - Partie 1 - Playthrough FR [HD]*, 2012, <https://tinyurl.com/yxcuor4n>
- Game Movie Land, THE EVIL WITHIN - FILM JEU COMPLET EN FRANCAIS, 2017, <https://tinyurl.com/y49hlm3c>
- godzillaBR, F.E.A.R. - The Infamous Ladder Scene with Alma.(High quality), 2009, <https://tinyurl.com/y4fhdkfk>
- Joshiball, Doki Doki Literature Club (Full Game, No Commentary), 2017, <https://tinyurl.com/y794oxgy>
- Julien Vergne, Bioshock – la révélation, la mort d'Andrew Ryan and « Who is Atlas », 2013, <https://tinyurl.com/y773o5rn>
- Ness, Earthbound - Giygas battle (full), 2017, <https://tinyurl.com/ybaqyof6>
- Probe 17, Darkest Dungeon Intro Cutscene, 2016, <https://tinyurl.com/yy4o224j>
- TohtoriTurvotus, Darkest Dungeon : Moments of Valor and Despair, 2018, <https://tinyurl.com/y48ebwos>