
Visual novels horrifiques : (un)safe spaces ?

Auteur : Quertinmont, Marina

Promoteur(s) : Krywicki, Boris

Faculté : Faculté de Philosophie et Lettres

Diplôme : Master en journalisme, à finalité spécialisée en investigation multimédia

Année académique : 2023-2024

URI/URL : <http://hdl.handle.net/2268.2/21709>

Avertissement à l'attention des usagers :

Tous les documents placés en accès ouvert sur le site le site MatheO sont protégés par le droit d'auteur. Conformément aux principes énoncés par la "Budapest Open Access Initiative"(BOAI, 2002), l'utilisateur du site peut lire, télécharger, copier, transmettre, imprimer, chercher ou faire un lien vers le texte intégral de ces documents, les disséquer pour les indexer, s'en servir de données pour un logiciel, ou s'en servir à toute autre fin légale (ou prévue par la réglementation relative au droit d'auteur). Toute utilisation du document à des fins commerciales est strictement interdite.

Par ailleurs, l'utilisateur s'engage à respecter les droits moraux de l'auteur, principalement le droit à l'intégrité de l'oeuvre et le droit de paternité et ce dans toute utilisation que l'utilisateur entreprend. Ainsi, à titre d'exemple, lorsqu'il reproduira un document par extrait ou dans son intégralité, l'utilisateur citera de manière complète les sources telles que mentionnées ci-dessus. Toute utilisation non explicitement autorisée ci-avant (telle que par exemple, la modification du document ou son résumé) nécessite l'autorisation préalable et expresse des auteurs ou de leurs ayants droit.

Université de Liège
Faculté de Philosophie et Lettres
Département Médias, Culture et Communication

Visual novels horrifiques : (un)safe spaces ?

Mémoire présenté par Marina Quertinmont
En vue de l'obtention du grade de
Master en journalisme à finalité spécialisée en
investigation multimédia
Sous la direction de Boris Krywicki

Année académique 2023/2024

*“All things change in a dynamic environment. Your efforts
to remain what you are is what limits you.”*

Puppet Master – *Ghost in the Shell* (1995)

Remerciements

Ce travail de recherche-cr ation n'aurait pas pu voir le jour sans le soutien et l'implication de plusieurs actrices et acteurs.

Je tiens d'abord   remercier ma famille qui s'est montr e patiente et investie dans les monologues interminables qu'elle a d  subir, peu importe l'heure du jour ou de la nuit.

Merci   ma petite s ur, Mich le, qui a  t  la premi re testeuse de *Safe Space : Prologue* et qui n'a pas h sit    me faire part de ses id es avec franchise.

Je remercie aussi M. Boris Krywicki, mon promoteur. Il m'a accompagn e, soutenue et guid e dans la construction de ce travail. Il fait aussi partie des testeurs et figure dans les remerciements sp ciaux de *Safe Space : Prologue*. Je salue sa bienveillance et sa patience.

Je remercie  galement toutes les testeuses et tous les testeurs du prototype qui ont bien voulu se pr ter au jeu. Leur t moignage  clair  a  t  pr cieux pour la r daction de cette  tude. Leurs noms figurent dans les cr dits du prototype, mais ils m ritent un rappel ici aussi. Ainsi, avec toute ma gratitude, merci   Mich le Quertinmont, Iulia Nedeltcheva, Nicolas Valkeneers, Thomas Valkeneers, M lanie Tordoor, Jos phine Peters et Laurent Grauls.

Je souhaite  galement remercier Mme Fanny Barnab  pour m'avoir conseill e quelques pistes de raisonnement, textes et jeux afin de nourrir ma r flexion et ma culture vid oludique.

Je remercie aussi Pierre-Yves Hurel et Fran ois-Xavier Surinx, membres du jury et lecteurs, dont les travaux et r flexions repr sentent une pierre angulaire de cette recherche.

De mani re g n rale, je remercie celles et ceux qui m'ont support e pour le meilleur et pour le pire.

Je d die ce travail   mon p re qui n'aura pas pu voir mes  tudes achev es. Repose en paix avec notre chat bien-aim .

Avant-propos

Tous les liens vers les sites cités en notes de bas de page ainsi que les hyperliens disponibles dans le prototype de *visual novel* ont été vérifiés le 10 août 2024. Les hyperliens trop longs ont été raccourcis à l'aide de Tinyurl, un raccourcisseur gratuit d'url en ligne.

La bibliographie utilise la norme APA de la 7^e édition. Le référencement des œuvres vidéoludiques se présente comme suit : auteur/trice du jeu ou nom du studio, nom du jeu, année de sortie.

Les extraits de vidéos YouTube référencés s'accompagnent d'une timeline précise quand l'analyse souhaite attirer l'attention sur ce moment particulier. Si la vidéo est citée de manière générale, la timeline n'est pas précisée.

En ce qui concerne les traductions de citations dans le corps du mémoire, les textes en langue d'origine se trouvent en note de bas de page en même temps que la source. Une traduction en français est proposée dans le corps du travail pour une plus grande fluidité dans la lecture. Dans le cas de termes en anglais employés comme tels, ce choix se justifie par la volonté de ne pas dénaturer la signification d'un concept particulier. Ainsi, nous préférons, par exemple, l'appellation de *safe space* et ses déclinaisons plutôt que sa traduction littérale en français qui rend le concept ambigu à nos yeux.

En ce qui concerne la partie création de ce travail. Un prototype de *visual novel* d'horreur a été distribué à chaque membre du jury. Ce jeu sert de résumé et de réflexion à l'objet de cette étude, à savoir la *safe space* et la sécurité émotionnelle. Toutefois, il a été pensé pour fonctionner sans qu'il y ait nécessité d'avoir lu ce présent travail. Il est aussi important de noter qu'un guide des énigmes se trouve à la fin du travail, avant l'index, pour celles et ceux qui désirent le consulter durant leur partie. Ce prototype fait l'objet d'analyse du chapitre 3 de cette étude, il est donc vivement conseillé d'y avoir joué avant d'entamer celui-ci. Quand des références au prototype sont faites dans les chapitres antérieurs, il est signalé dans une phrase avant le paragraphe qui en fait mention.

Concernant l'usage de l'intelligence artificielle générative dans le prototype vidéoludique, elle a été employée en tant qu'outil graphique et sonore. Elle se retrouve dans certains arrière-plans, tous édité à la main par nos soins via le programme Photoshop. Elle constitue également la base de certaines musiques dont l'écriture des paroles nous appartient. Les programmes précis employés sont également mentionnés dans les crédits du jeu. Il s'agit, pour le son, de Suno AI. Nous avons édité les sons avec le programme Reaper. Pour les images, nous avons utilisé DeepAI, Midjourney ainsi que l'outil d'IA dans Photoshop. Les personnages, objets et certains arrière-plans sont dessinés à la main avec l'aide de Photoshop.

Signalons enfin les spoilers qui sillonnent ce travail dès la fin du chapitre 1. Dans l'ordre d'apparition, voici une liste des jeux dont le scénario et particularités sont révélés : *Adventures with Anxiety*, *Omori*, la série des *Resident Evil*, *Maid of Sker*, *Danganronpa : Trigger Happy Havoc*, *Obscura : The Descent*, *Glass Heart*, *The Letter*, *Doki Doki Literature Club*, *Otome Legends*, *Saint Maker*, *Domestic Dread*, *Homicipher*, *Chant of Sennaar*, la série des *The Dark Pictures*, la série des *Zero Escape*, en particulier : *Nonary Games : Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors*, *Danganronpa : Trigger Happy Havoc*, *Freak*.

Introduction générale et plan du travail

À l'heure où la santé mentale est un enjeu majeur dans les discours médiatiques en général, les articles sur le sujet plus particulier de la santé mentale des *gameurs* semblent toujours n'adopter qu'un point de vue : celui de l'addiction, du temps d'écran ou de l'isolement.¹ Cette connotation négative semble pourtant s'estomper récemment. Par exemple, un article de la RTBF titre le 11 juin 2024 : « Le temps passé sur les jeux vidéo n'affecterait pas la santé mentale. »²

Si certains médias semblent commencer à adopter un point de vue plus positif sur l'influence des jeux vidéo sur la santé mentale des joueurs³, une notion reste pourtant quasi absente de la presse *gaming* : le *safe space* ou son équivalent en français, l'« espace sécuritaire »⁴. Il connaît lui aussi une couverture médiatique anglée sur l'isolement ou leur caractère séparatiste vis-à-vis du reste d'une « société anxigène »⁵, en témoignent ces quelques titres de médias généralistes : « Repli sur soi et multiplication des “safe space” »⁶, « “Safe space” : bulles de bienveillance »⁷. Cependant, nous pensons qu'il s'agit d'une vision assez réductrice de ce phénomène. De plus, la littérature académique sur le sujet est presque inexistante. C'est une des raisons pour lesquelles nous espérons apporter une petite pierre à l'édifice en étudiant de plus près la manière dont s'incarnent explicitement ces espaces au sein des *visual novels* ou « romans vidéoludiques » selon leur dénomination québécoise⁸.

Ce travail de recherche vise à comprendre le rôle que jouent les espaces sécuritaires de gestion émotionnelle, dits « safe spaces », dans le jeu vidéo, et plus particulièrement dans les *visual novels* d'horreur. Il a aussi pour objectif de relever les influences de ces espaces sur la santé mentale des joueurs.

À travers des exemples concrets d'œuvres vidéoludiques, telles que *Glass Heart* et *Obscura : The Descent*, nous nous intéresserons aux différentes mécaniques et incarnations *in game* de ce concept qui allie sentiment de sécurité et peur. Nous nous demanderons notamment si les *safe spaces* en jeu vidéo partagent les caractéristiques de leurs prédécesseurs ou s'ils s'en distinguent.

¹ Une posture que critique, Arnaud Zarbo, un psychologue spécialisé dans les questions d'addictions aux écrans, et particulièrement les addictions au jeu vidéo, que nous avons interviewé.

² <https://tinyurl.com/37x776bv>

³ Un article de la RTBF paru le 9 juillet 2024 titre : « Les jeux vidéo peuvent améliorer la santé mentale des personnes schizophrènes », par exemple. Cf. <https://tinyurl.com/yc5xnjak>

⁴ La version en français est notamment employée par Marion Vallet-Armellino dans le contexte des *safe spaces* pédagogiques. Nous nous attardons sur sa définition du *safe space* dans le chapitre 1. Nous préférons utiliser la terminologie anglaise, car elle rend compte plus clairement, selon nous, du *safe* et du *safety* qui la composent, entre autres.

⁵ Article de Célia Laborie pour Le Monde. Elle recueille les propos de Vincent Coquebert à l'occasion de la sortie de son livre *La civilisation du cocon*. L'article explique que les *safe spaces* se créent en raison d'une volonté de se couper du monde. Cf. <https://tinyurl.com/w297zkdtd>

⁶ *Id, ibid.*

⁷ <https://www.lesoleil.com/2019/10/12/safe-space-bulles-de-bienveillance-ecce8924d2ac0d37b4c65664f9ce613c/>

⁸ L'Office québécois de la langue française définit le terme « roman vidéoludique » en 2019 afin de remplacer le terme anglophone de *visual novel*. L'organisme officiel le définit comme suit : « Jeu vidéo consistant à lire un récit littéraire accompagné d'illustrations et de musique en effectuant des choix qui influencent l'histoire. » Nous employons les deux sans distinction dans cette étude. Cf. <https://tinyurl.com/d9m3vp6n>

Nous tenterons également d'identifier les enjeux émotionnels, mais aussi de comprendre leur influence, si elle existe, sur l'expérience vidéoludique des joueurs et des joueuses. Une analyse plus approfondie et croisée avec les ressorts horrifiques du texte vidéoludique permettra de lier le genre horrifique et la construction d'espaces de sécurité émotionnelle à l'intérieur de visual novels comme *Otome Legends* ou encore *Freak*.

Nous postulons d'emblée que le *safety* (le sentiment de sécurité) se construirait autour du sentiment de peur et que ces deux concepts joueraient un rôle dans la construction des *safe spaces*. Précisons encore que, si la notion de *safe space* prend source dans un travail militant, féministe, entre autres, à travers des auteurs comme The Roestone Collective ou encore Clark-Parsons, cette recherche ne s'inscrit pas dans cette démarche.

En ce que concerne le plan de cette étude, ce travail se divise en trois chapitres. Le premier revient sur l'histoire du *safe space* et son évolution afin d'en comprendre les enjeux politiques, sociaux, émotionnels. Ensuite, la fin de ce premier chapitre propose une analyse comparative entre deux *visual novels* qui possèdent un *safe space* à l'intérieur du jeu de manière explicite : *Glass Heart* et *Obscura: The Descent*. Nous tenterons de catégoriser ces deux types d'espaces et de les lier à ce qui aura été vu précédemment. Cette tentative prendra la forme d'un essai car il n'existe pas, à notre connaissance, une littérature explicite sur le sujet.

Le chapitre 2 aborde plutôt le texte vidéoludique en ce qu'il peut effrayer les joueurs mais aussi, créer potentiellement un sentiment de sécurité. Cette partie est structurée en fonction du modèle des quatre peurs – la peur diégétique, vidéoludique, artistique et métaleptique – proposées par François-Xavier Surinx. De la sorte, nous analyserons des exemples concrets d'après chaque notion. Nous nous attarderons également sur le cas particulier de l'« oubli » qu'il détaille dans ses travaux. Nous développerons cette notion plutôt en tant que contre-exemple, à savoir que l'oubli participerait à la construction d'un *safe space* plutôt d'ordre physiologique.

Le chapitre 3 plonge dans l'analyse du prototype de recherche-crédation. Il reviendra concrètement sur différentes mécaniques inspirées du modèle de *safe space* d'*Obscura: The Descent*. Les deux espaces, nommés respectivement « zone de repos » et « *aftercare* », feront l'objet d'une analyse comparative pour mieux en comprendre les ressorts. Les questions du *safe space in game* sont ici abordées d'un point de vue de *game design*, à travers des témoignages de testeurs, des considérations psychologiques, ainsi qu'à travers les quatre peurs textuelles citées ci-dessus.

Chapitre 1 : *safe space(s)* : origines et enjeux

1. Introduction

Le terme de *safe space* émerge explicitement à la fin du XXe siècle aux États-Unis dans les milieux activistes féministes⁹, queers, antiracistes et pédagogiques¹⁰. Il naît donc dans un contexte de luttes sociales et politiques. Néanmoins, sa très large application et son ambiguïté naturelle rendent sa réalité complexe à observer et à généraliser tant la métaphore souffre, selon plusieurs chercheurs tels que Barrett (2010)¹¹, d'une « surutilisation » dans le langage courant, mais d'une « sous-théorisation » en littérature scientifique. Un constat que partagent le collectif Roestone¹², Gibson¹³ et Clark-Parsons¹⁴, des figures qui ont tenté de (re)théoriser ce paradigme.

Avant de retracer l'historicité du *safe space*, ou plutôt des *safe spaces* – une appellation sur laquelle nous reviendrons plus tard –, il est possible de résumer la définition de cet espace particulier en ce qu'il vise à préserver mais aussi à rendre visible les voix marginalisées dans l'espace public à travers, notamment, des processus de réappropriation (marches, hashtags) via des stratégies de résistance, comme l'étudie Kenney (2001)¹⁵ mais surtout en proposant une libre expression de parole, d'action et de partage des expériences affectives au sein de cet espace discursif en réponse à une société, à une culture dominante, qui tente de réduire au silence et d'invisibiliser ces voix¹⁶.

⁹ Il se développe plus précisément durant la deuxième vague féministe aux États-Unis. Elle commence à partir des années 1960 où s'opèrent des avancées politiques en faveur de la cause des femmes telles que la mise en place d'une discrimination positive dans les milieux professionnels (à partir de 1961 sous J. F. Kennedy) et la signature du *Women's Educational Equity Act* (1972), entre autres. Nancy Fraser, résumée par Nicole Mosconi, attribue celle-ci à un contexte de crise du néolibéralisme en tant qu'hégémonie, que Fraser critique à travers son caractère structurant en ce qu'il « réifie les identités sociales sur base de stéréotypes de genre ». Cf. Mosconi, N. (2017 : 215-220). Dans ce contexte, se produit une radicalisation du mouvement qui se segmente avec, par exemple, le développement du *black feminism* sous Ella Baker qui met au centre de ces préoccupations politiques les oppressions diverses et les discriminations que subissent les Afro-américaines (cf. Taylor, U. (1998 : 234-253). Le mouvement s'estompe à partir des années 80 et laisse place à la Troisième Vague du féminisme qui lutte contre les discriminations intersectionnelles et met au centre de son propos la diversité. Cf. Oprea, D.-A. (2008 : 5-28).

¹⁰ Granjon, M.-C. (1991). Révolte des campus et nouvelle gauche américaine (1960-1988). *Matériaux Pour L'histoire de Notre Temps* (dans le numéro thématique *Mai-68 : Les Mouvements Étudiants En France et Dans le Monde*), n°11-13, 10-17. https://www.persee.fr/doc/mat_0769-3206_1988_num_11_1_403819

¹¹ Barrett B. J. (2010) *Is "safety" dangerous ? A critical examination of the classrooms as safe space*. *The Canadian Journal for the Scholarship of Teaching and Learning* 1(1), p. 1. Cité dans The Roestone Collective (2014 : 1347).

¹² The Roestone Collective. (2014). *Id. Ibid.*

¹³ Gibson, A. H. (2019 : 2). Elle insiste sur le non-consensus que provoque la notion, connotée idéologiquement et politiquement, dans la littérature académique via Barrett (2010), Harris (2015), Stengels et Weems (2010) ou encore, plus anciennement, par Boostrom (1998).

¹⁴ Clark-Parsons, R. (2017 : 6).

¹⁵ Cité dans Clark-Parson. R. (2017 : 4). Kenney explique dans *Mapping Gay LA: the intersection of place and politics* (2001 : 24) que les *safe spaces* de la seconde vague du féminisme offrent « une certaine liberté de parole et d'action, une force collective et génèrent des stratégies de résistance [au harcèlement et à la violence] ».

¹⁶ Le collectif Roestone (2014 : 15) invoque les « *silencing practices* » de la misogynie étudiées par Shaw (2013). La misogynie est alors considérée comme la norme dans la société contemporaine, ce qui préfigure le *safe space* en tant que groupe en marge des « mouvements qui caractérisent la société dominante » (*mainstream society*) classifiés par Polletta (1999).

Si, à l'heure actuelle, dans un contexte contemporain qualifiable de quatrième vague féministe¹⁷, cette notion de safe space est communément étudiée sous son aspect relationnel, interactionnel et émotionnel, cela n'a pas toujours été le cas.

Mais avant de retracer l'histoire mouvementée et plurielle du *safe space*, attardons-nous un instant sur ce que représente la sécurité, le *safe*, dans la qualification de l'espace.

1.1. De la sécurité dans l'espace

De manière générale, la « sécurité » dont l'histoire a été retracée, entre autres, par Bachofen (2012) se distingue en deux réalités : une sécurité plutôt objective et une sécurité d'ordre subjectif ou psychologique¹⁸. La première catégorie désigne la gestion effective des risques et des menaces. Elle se distingue en deux aspects : « *security* » et « *safety* ». Le premier étudie les causes d'une menace à travers des politiques de sécurité. Le second observe les effets de ces politiques en cas d'accident.

De manière plus concrète, cette composante de la « sécurité » couvre divers domaines tels que la sécurité juridique¹⁹, la sécurité intérieure et extérieure²⁰ ou encore la sécurité environnementale²¹, pour ne citer que quelques exemples généraux.

La seconde réalité, le « *safety* » tient plutôt d'un affect, d'une perception d'un danger. Elle découle de l'état d'esprit d'un individu. Il se manifeste dans l'impression d'être à l'abri d'une menace ou, plus simplement, elle constitue le fait de se sentir en sécurité plutôt que de réellement l'être.

Cette vision de la sécurité psychologique nous intéresse dans la compréhension du *safe space*. Elle est définie par Amy Edmondson, pionnière dans son approche pragmatique et performative dans le cadre du monde du travail :

J'ai défini la sécurité psychologique comme la croissance que l'environnement de travail est sûr pour la prise de risques interpersonnels. Ce concept fait référence à l'expérience de pouvoir exprimer des idées, des questions ou des préoccupations pertinentes. La sécurité psychologique est présente lorsque les collègues se font confiance et se respectent mutuellement et se sentent capables – voire obligés – d'être francs.²²

¹⁷ La quatrième vague féministe prend source à partir des années 2000 avec l'avènement d'Internet et surtout des réseaux sociaux (surtout à partir de 2010). Elle s'intéresse aux questions de (cyber)harcèlement, d'agressions sexuelles et définit la « culture du viol » comme nouvelle norme dominante contre laquelle elle s'engage à lutter. Il est toutefois important de noter que l'appellation ne fait pas consensus, mais elle permet, ici, de mieux délimiter la nature des combats politiques dans lesquels le féminisme s'engage et, par extension, de situer la vision du *safe space* en fonction de ces périodes-clés. Cf. <https://causonsfeminisme.com/2020/12/17/histoire-du-feminisme-une-quatrieme-vague/>

¹⁸ Bachofen, B. (2012). La sécurité, toute une histoire. La Vie des Idées. 12 décembre 2012. Essai d'après Gros, F. (2012). Le Principe Sécurité. NRF – Essais. Paris. Gallimard.

¹⁹ Périn-Dureau, A. (2020). Le principe de sécurité juridique et le droit fiscal. *Titre VII*, 5, 52-60. <https://doi.org/10.3917/tvii.005.0052>

²⁰ Bigo, D. (2005). La mondialisation de l'(in)sécurité ? *Cultures & Conflits/Cultures et Conflits*, 58, 53-101. <https://doi.org/10.4000/conflits.1813>

²¹ Maertens, L. (2012). La sécurité environnementale et le processus de sécurisation : définitions et enjeux théoriques, Fiche de l'Irsem (Institut de Recherches Stratégiques de l'École Militaire), n°17.

²² Edmondson, C. A. (2019 : 8). Voir la version originale de la définition : « *I have defined psychological safety as the belief that the work environment is safe for interpersonal risk taking. The concept refers to the experience of feeling able to speak up with relevant ideas, questions, or concerns. Psychological safety is present when colleagues trust and respect each other and feel able –even obligated– to be candid.* »

Pour développer cette vision du *safe* exposé dans ce contexte socio-professionnel, on comprend que cette définition cristallise plusieurs éléments à travers les mots-clés soulignés. Le bien-être, la confiance, la liberté de parole, mais aussi une certaine obligation d'honnêteté émergent. De la sorte, le *safe* se rapproche en réalité plutôt du *safety*, à savoir le sentiment de sécurité effective, sa perception, que du *security*.²³

Le *safe*, s'il émane ainsi d'une subjectivité psychologique, et par extension émotionnelle, n'en reste pas moins pertinent pour appréhender l'« espace » de manière générale. D'ailleurs, Marion Vallet-Armellino, psychologue clinicienne et psychanalyste à l'Institut Français d'EMDR²⁴ étudie précisément cette vision du *safe space* contemporain dans *Le sujet en lieu sûr* :

Les *safe spaces* illustrent différents registres à l'œuvre pour faire face à l'anxiété, entre le traitement individuel de la souffrance et l'engagement militant, dans le refus que l'autre ne parle à notre place [...]. Les *safe-spaces* semblent donc s'inscrire sur une dimension transversale de la fabrication des légitimités sociales.²⁵

Le *safe space* n'a pas toujours été abordé sous cette dimension psychologico-émotionnelle. Il a évolué d'une notion hermétique à un concept dynamique.

1.2. *Safe space(s)* au XXe siècle : entre hermétisme et séparatisme

Dans *Safe Space : Towards a reconceptualization*²⁶, le collectif Roestone explique l'hétérogénéité du concept d'« espace sûr » mais aussi son évolution via Keith O'Brien²⁷ :

Même les survivalistes et les Doomsday preppers ont adopté l'expression, créant des *safe spaces* dans leurs sous-sols ou dans leurs bunkers, au fond du jardin, pour protéger leurs familles en cas d'effondrement de la Société.²⁸

Ici, l'« espace » n'est pas envisagé d'après le *safe* ou le *safety* mais d'après le *security*. Le *safe space* désigne le bunker, cet endroit clos, purement défensif et dont le but est de préserver d'une menace extérieure. Il s'agit d'une vision militarisée, voire militarisante et matérialiste du *safe space*. Cela l'enferme sur lui-même. Le but de cet espace est la survie physique de l'individu au prix de son interaction avec l'extérieur.

²³ *Id, ibid.*

²⁴ EMDR est l'abréviation de Eye Movement Desentization & Reprocessing. Il s'agit d'une technique de thérapie développée en 1987 par Francine Shapiro, docteur en psychologie au *Mental Research Institute* aux Etats-Unis. Depuis 2013, la désensibilisation et reprogrammation par les mouvements oculaires est reconnue et conseillée par l'Organisation Mondiale de la Santé. Pour plus d'informations sur l'EMDR, cf. <https://emdr-belgium.be/fr/a-propos-de-emdr/>

²⁵ Vallet-Armellino. M. (2017 : 67-79).

²⁶ The Roestone Collective (2014 : 1346-1365).

²⁷ Keith O'Brien est un journaliste et auteur à succès américain. Il publie un article le 16 novembre 2012 dans le New York Times. Il s'intitule *How to Survive Societal Collapse in Suburbia*. Il y fait mention de *Making the Best of Basics*, un ouvrage de référence sur le survivalisme publié en 1974. Cf. L'article de presse complet : <https://tinyurl.com/k3dhrx8b>

²⁸ The Roestone Collective (2017 : 1346). Dans le texte original : “ *Even survivalists and "Doomsday preppers" have adopted the phrase, creating safe spaces in their basements or backyard bunkers to protect their families in the case of societal breakdown.* ”

Parallèlement, des questionnements sur la sécurité dans les écoles, entre autres, émergent dans la foulée des mouvements étudiants, comme le *Free Speech Movement*²⁹, qui traversent les États-Unis des années 1960 à 1980. Ainsi, au départ de ces révoltes étudiantes, la salle de classe est imaginée en tant que ce qu'elle devrait représenter idéalement, voire éthiquement, selon le collectif Roestone et d'après Barrett³⁰ et Ludlow³¹ : un espace de libre expression politique. Cependant, la nature de ces travaux ne prend pas encore en compte le bien-être émotionnel, psychologique ou même fondamentalement relationnel dans ses considérations, à savoir que l'« iniquité y est naturalisée et l'hégémonie culturelle est préservée³² ».

Par exemple, il n'est pas question de donner une voix aux personnes de couleur ou aux minorités de genre. Cet hermétisme ne prend pas non plus en compte les réalités culturelles, et encore moins les questions de genre, puisque, rappelle Vallet-Armellino via Kenney (2001) : « [...] les lois dans les années 1960 pénalisaient encore les pratiques homosexuelles »³³. La salle de classe constitue ainsi un *safe space* statique, a-contextuel et reproducteur d'un *statu quo* socio-politique et culturel et dont les principes peuvent être reproduits d'après ce modèle objectivable.

Dans le même temps, se développent progressivement les *safe spaces* féministes. À travers les réflexions de Sarachild (1978), Clark-Parsons explique que ces espaces n'échappent pas à cet hermétisme. Ce type particulier de *safe space* est en effet considéré, au départ, de manière archétypale dans le discours politique états-unien de l'époque, comme un lieu « séparatiste, réservé exclusivement aux femmes³⁴ ». Il opérerait dans l'unique but de « conscientiser ses [propres] membres et la population à sa cause politique. »³⁵ Ce séparatisme le fait alors sombrer dans un certain radicalisme politique, comme en témoigne le phénomène des « *Lesbian Lands*³⁶ ».

²⁹ Le *Free Speech Movement* est un des mouvements étudiants qui se répand dans les campus entre 1960 et 1966. Il a été fondé par Marco Savio, un étudiant activiste. Durant cette période qui s'étend jusque dans les années 80, les étudiants protestent en faveur des droits civils, du droit à la propriété et des problèmes liés directement à la vie sur les campus. Puis, le mouvement s'engage progressivement contre la guerre du Vietnam. Pour plus d'informations sur les mouvements étudiants des années 1960, vous pouvez vous référer à la vidéo de Maya Welch sur le sujet : <https://tinyurl.com/2s42wf95>

³⁰ Barrett, B. J. (2010 : 2). Cité dans The Roestone Collective. (2014 : 1354-1355).

³¹ Ludlow J. (2004) From safe space to contested space in the feminist classroom. *Transformations* 15(1), p.2. Cité dans The Roestone Collective, *id*, pp. 1354-1355.

³² The Roestone Collective, *id. ibid*. D'après Montero, J. (1995 : 37-38).

³³ Vallet-Armellino. M. (2017 : 67-79).

³⁴ Clark-Parsons, R. (2017 : 4).

³⁵ *Id, Ibid*.

³⁶ Aussi appelés les *Womyn's land*, ce qui se traduit littéralement par « Terres de femmes », les *Lesbian Lands* font référence à des communautés créées volontairement par des lesbiennes. Ces espaces visent à s'ériger en contre-culture face à la culture dominante sexiste et patriarcale. Ils excluent donc d'emblée les hommes. Les *Lesbian Lands* naissent du séparatisme lesbien qui se développe à la fin des années 60 aux États-Unis, entre autres. Ce séparatisme radical s'incarne aussi dans un mouvement politique éponyme qui se développe dans les années 1970. Françoise Flamant retrace l'évolution de ces *Lesbian Lands* de 1970 à 2010 dans son ouvrage *Women's Lands. Construction d'une utopie*. Oregon, USA, 1970-2010 », Donnamarie-Dontilly, Éditions iXe, 2015.

Ces espaces sont observés de manière ethnographique par Kenney (2001 : 111).³⁷ Ces espaces (re)négocient l'espace public par un rejet radical et effectif de la culture dominante vue comme sexiste et patriarcale. Mais les considérations psychologiques sont laissées de côté dans l'étude de ces communautés radicales au profit de problématiques politico-sociales³⁸. Ainsi, ces espaces séparatistes sont tiraillés en leur sein par des jeux de pouvoir, des hiérarchisations sociales, économiques et politiques.

L'arrivée de l'« intersectionnalité » de Kimberlé W. Crenshaw (1989)³⁹ dans les débats sociologiques et politiques complexifie l'appréhension du *safe space*. Mais les enjeux prennent une nouvelle ampleur dans la négociation de ces espaces avec l'arrivée d'Internet.

1.3. Safe spaces(s) au XXIe siècle : un *safe* et un *space* régis par Internet

Au XXIe siècle, le *safe space*, hétérogène par nature et dans ses formes, continue d'évoluer dans un monde dominé par Internet. Ainsi naissent des *safe spaces* numériques. Concrètement, il s'agit d'espaces de discussion en ligne qui se déclinent sous forme de forums, de groupes, de serveurs ou encore de blogs, entre autres.⁴⁰

Observons la figure qui suit afin de saisir la nature de ces espaces contemporains à l'heure d'Internet.

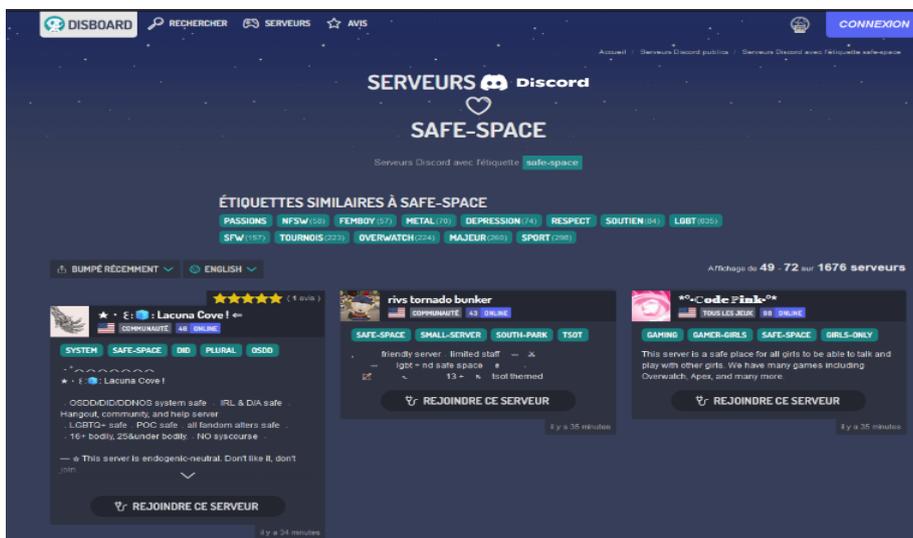


Fig. 1 : capture d'écran du site internet Disboard qui ressece des serveurs publics de Discord. Les trois communautés Discord montrées à l'écran sont « taggées » avec l'étiquette « *safe space* ». Elles possèdent toutes leurs particularités mais aussi certaines ressemblances.

³⁷ Cité dans The Roestone Collective (2014 : 1353).

³⁸ The Roestone Collective (2014 : 1352-1354). Le collectif emploie et applique les théories de Valentine (1997), Duncan (1996) et Kenney (2001) afin de définir le *safe space* séparatiste féministe en tant que lieu de résistance(s) politico-sociale(s).

³⁹ D'après Jaunait, A. & Chauvin, S. (2013 : 286) : « Forgé par la juriste américaine Kimberlé Crenshaw à la fin des années 1980 dans la foulée du Black féminisme, elle vise à décrire des formes combinées de domination renvoyant aux dilemmes stratégiques et identitaires de certaines catégories de la population (Crenshaw, 1989). »

⁴⁰ Ils sont notamment étudiés par Gibson, A. (2019) sous l'angle des politiques de modération des forums en ligne. Ils sont aussi analysés dans une perspective féministe par Clark-Parsons, R.-M. (2017). Brownlie, J. (2018) étudie les phénomènes de surveillance émotionnelle qui existent entre les membres de ces espaces discursifs en ligne.

L'exemple ci-dessus nous montre déjà un aperçu de la variété de safe spaces en ligne. Ils sont ici directement liés à la plateforme Discord. Le premier espace, appelé Lacuna Cove, affirme qu'il est sûr pour les personnes souffrant de diverses pathologies de type « troubles dissociatifs »⁴¹. Il dépasse aussi le simple espace discursif numérique, car il organise des réunions IRL⁴², à savoir en présentiel. Notons également qu'il propose un soutien pour les personnes souffrant de ces troubles, mais aussi les membres de la communauté LGBTQ+ ainsi que les personnes de couleur (POC⁴³). Le deuxième serveur, rivs tornado bunker, est un *safe space* autant pour les LGBT que pour les « non déterminés ». Il a pour thème South Park⁴⁴. Il constitue, de ce fait, une communauté de fans sur laquelle nous ne nous pencherons pas dans ce travail. Le troisième, Code Ink, est quant à lui réservé aux filles et se centre autour de la pratique du *gaming*.

Comme l'illustrent ces trois serveurs, les *safe spaces* en ligne sont pluriels autant dans leur forme que dans leur contenu. C'est la raison pour laquelle nous employons le pluriel pour les désigner, afin d'en saisir toute leur diversité. De plus, l'hybridité de l'interaction, virtuelle et physique, caractérise ces espaces hétérogènes, bien que cette hybridité ne constitue pas nécessairement une condition *sine qua non* à la construction de ces espaces.

Vous le comprenez, les *safe spaces* contemporains divergent de ceux qui vous ont été présentés jusqu'à présent. En 2014, le collectif Roestone reconceptualise la notion. Il en définit les principes contemporains et déplore le peu d'intérêt porté à l'objet en ce qu'il est pourtant profondément interactionnel. Ainsi, les *safe spaces* sont à comprendre de manière « dynamique, contextuelle, contingente, émergente, poreuse et toujours relationnelle. »⁴⁵ Ces *safe spaces* sont en construction, en négociation perpétuelle. De la sorte, ces communautés semblent comparables aux « communautés inachevées » (Nancy, J-L. : 1986)⁴⁶.

Un des points clés de la construction de ces espaces discursifs se situe dans le partage de la détresse émotionnelle. De manière générale, les *safe spaces* (numériques, physiques ou hybrides) se développent en réponse à une « violence structurelle systématique plutôt qu'à de réelles agressions »

⁴¹ En anglais, les acronymes OSDD (*Other specified dissociative disorder*), DID (*Dissociative Identity Disorder*) et DDNOS (*Dissociative disorder not otherwise specified*) désignent tous des troubles pathologiques de l'identité de type dissociatif. Les détails de ces pathologies figurent dans le manuel de référence en psychiatrie : le *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders : DSM-5*, publié par l'American Psychiatric Association. Pour plus d'informations sur le sujet, une version archivée en ligne est disponible en anglais à cette adresse : <https://tinyurl.com/8xpmbrji>

⁴² Abréviation de « *in real life* », empruntée au vocabulaire vidéoludique, qui signifie « dans le monde réel ».

⁴³ POC est l'acronyme de « *person of colour* ».

⁴⁴ Une série d'animation américaine créée par Trey Parker et Matt Stone en 1997. Elle est toujours en cours.

⁴⁵ The Roestone Collective (2014 : 1347, 1358)

⁴⁶ Dans sa *Communauté désœuvrée* (1986), Jean-Luc Nancy développe une vision de la communauté en perpétuel devenir qui ne cesse de s'actualiser et, donc, est inachevée par nature. De ce point de vue, il est possible de rapprocher cette perspective avec la reconceptualisation des *safe spaces* du collectif Roestone. Notons que ce premier ouvrage est étudié dans le cours de *Médiation esthétique et communication* donné par Christine Servais à l'ULiège.

d'après Koskela (1997 : 304).⁴⁷ Cette violence s'incarne aussi bien dans le harcèlement (en ligne et de rue) que dans la « culture du viol »⁴⁸.

Cependant, c'est à travers l'échange émotionnel d'expériences communes liées à ce danger, au sein même des channels Discord, dans le cas présent, que les *safe spaces* parviennent à dépasser ce statut uniquement réactionnel. Ils s'érigent alors, d'après Fraser (2012), en véritable contre-culture et en contre-public.⁴⁹ Brownlie l'affirme d'ailleurs : « puisque le domaine en ligne est fait d'espaces relationnels, alors il est aussi émotionnel.⁵⁰ »

À travers ces quelques exemples, nous comprenons que les *safe spaces* sont des lieux d'enjeux sociaux, politiques, psychologiques, émotionnels. Ils reconfigurent l'espace public de manière dynamique. Cependant, ils sont aussi traversés par une série de paradoxes.

1.4. *Safe spaces* : lieux de paradoxes

Malgré leur hétérogénéité et leur volonté de préservation du bien-être de leurs membres, les *safe spaces* sont porteurs de marqueurs d'exclusion. Ils montrent en effet potentiellement, explicitement ou implicitement, un racisme, un sexisme ou encore une forme de classisme intrinsèque.

Citons par exemple la polémique du #GamerGate⁵¹ analysée par Clark-Parsons (2017)⁵² à travers Dewey (2014)⁵³ :

[...] À son apogée, une moyenne de 50 000 tweets contenant le hashtag étaient publiés chaque jour. Les partisans du #GamerGate prétendaient se rallier à une meilleure éthique dans le journalisme *gaming*, mais le hashtag est devenu une plaque tournante pour la publication de menaces violentes, et souvent anonymes, contre les joueurs et les critiques qui appelaient à une plus grande inclusion sur les axes du genre, de la race et de la sexualité dans l'industrie du jeu et dans la culture qui l'entoure.⁵⁴

⁴⁷ Cité dans The Roestone Collective (2014 : 1349). D'après le texte original en anglais : « *Anxieties related to the potential intrusion of the unsafe reflect gendered power relations, and can be understood as a product of "systematic structural violence rather than actual attacks"* (Koskela, 1997 : 304) »

⁴⁸ L'expression prend son origine dans les sphères radicales féministes durant la deuxième vague du féminisme aux États-Unis. (Smith, 2004 : 174). Pour plus d'information sur le terme, cf. Merril D. Smith (dir.), Vern Bullough, Kwabena O. Akurang-Parry, Martha McCaughey, Janice Raymond *et al.*, *Encyclopédie du viol*, Westport, Greenwood Publishing Group, 2004.

⁴⁹ Cité dans Clark-Parsons, (2017 : 4)

⁵⁰ Brownlie, J. (2018 : 61)

⁵¹ Le « Gamer Gate » est une campagne de harcèlement en ligne entre 2014 et 2015. Elle démarre suite à la publication en 2013 d'un *visual novel*, *Depression Quest*, par Zoë Quinn. Cf. L'article de presse de Samuel Greengard qui retrace l'histoire complète du « GamerGate » : <https://www.britannica.com/topic/Gamergate-campaign>. Ce phénomène est toujours d'actualité. 2024 est marqué par ce qui se dessinerait comme le « GamerGate » 2.0. Il enflamme la toile à partir de mars 2024 autour de la figure de Sweet Baby, notamment. Ce forum de jeuxvideo.com témoigne, par exemple, de toute l'effervescence autour de ce sujet : <https://tinyurl.com/3a65w4rn>

⁵² Clark-Parsons, R. (2017) *Building a digital Girl Army : The cultivation of feminist safe spaces online*, p. 2.

⁵³ Cité dans *id, ibid.*

⁵⁴ Cité dans *id, ibid.* Traduit de l'anglais : « [...] *at its peak, an average of 50,000 tweets containing the hashtag were published by day. #GamerGate proponents claimed to be rallying for better ethics in gaming journalism but the hashtag became a hub for publishing violent, and often anonymous, threats against gamers and critics who called for greater inclusion along the axes of gender, race, and sexuality in the gaming industry and the culture that surrounds it* (Dewey, 2014). »

Donc, cet hashtag qui faisait figure de *safe space* dans le sens où il prétendait soutenir, de manière éthique et morale, les membres de l'industrie vidéoludique, s'est avéré être totalement l'inverse : un *unsafe space*.

En réalité, des « formes ritualisées de contrôle » (Foucault)⁵⁵ se jouent dans ces espaces. Cela passe notamment par des stratégies de modération. À ce titre, une étude de cas de Gibson se penche sur deux subreddits⁵⁶ : r/lgbt et r/ainbow.



Fig. 2 : capture d'écran des deux *subreddits* en date du 6 août 2024.

Le premier, r/lgbt, se revendique explicitement en tant que *safe space*. Vous pouvez le constater sur la capture d'écran. Le second, r/ainbow se présente comme un espace de liberté d'expression. Or, Gibson remarque que si les stratégies – ou politiques – de modérations influencent la construction de ces espaces discursifs de manière « effective, discursive et technologique », ces stratégies le font notamment via différentes formes de censure.⁵⁷ De manière directe, les modérateurs peuvent supprimer des publications. Ils peuvent aussi appliquer plus ou moins strictement la Charte de bonne conduite. Celle-ci constitue le cadre normatif du *safe space*.

On remarque d'ailleurs sur l'image ci-dessus que les membres de r/lgbt sont « bienvenus [...] s'ils consentent à participer au *safe space* ». Cela fonctionne sur le même modèle que l'acceptation des conditions d'utilisation d'un programme. La censure se traduit encore de manière indirecte par l'autocensure de ses membres. Le cadre normatif de la plateforme en elle-même fait aussi figure de contrainte dans le *safe space*.

Ainsi, les stratégies de modération, dans une certaine mesure, participent à la construction d'un espace où ses membres peuvent s'exprimer sans peur d'un jugement ou de discrimination, etc., et court-circuitent simultanément ce lieu.

⁵⁵ Slingeneyer, T. (2018). Le triptyque foucauldien « souveraineté-discipline-sécurité » comme outil d'analyse de la peine privative de liberté et de la libération (conditionnelle). *Revue interdisciplinaire d'études juridiques*, 80, 71-91. <https://doi.org/10.3917/riej.080.0071>

⁵⁶ Un *subreddit* est un forum dédié à un sujet particulier sur le site web Reddit.

⁵⁷ Gibson, A. (2019 : 3)

Les *safe spaces* constituent en réalité des lieux de reproduction du pouvoir. Ils ségrèguent, discriminent, ostracisent, tandis que, simultanément, ils prônent l'inclusion, l'égalité et la liberté d'expression et d'action. On y retrouve par exemple une hiérarchisation des membres en fonction de leur genre, de leur appartenance socio-économique ou encore de leur origine ethnique, à noter toutefois que ce dernier élément s'ancre surtout dans la culture nord-américaine. Ainsi, ce sont en réalité les femmes blanches cisgenres qui sont privilégiées.

Dans le tableau qui suit, nous tentons de dresser un portrait des modalités de ces espaces discursifs en ligne. La première colonne décrit le *safe space* tel qu'il se présente dans le discours, dans son idéal théorique. La seconde colonne renvoie aux composantes réelles de ces espaces tels qu'étudiées par Clark-Parsons, par Gibson et par Brownlie. Le collectif Roestone, bien qu'il ne traite pas des *safe spaces* en ligne, ce qui lui avait d'ailleurs été reproché par Clark-Parsons, pose néanmoins les bases de la compréhension dynamique, relationnelle et émotionnelle de ces *safe spaces*.

Modalités des *safe spaces* en ligne

Tableau récapitulatif

	Safe space(s) imaginé(s)	Safe space(s) réel(s) ou effectif(s)
Nature du safe space	Discursive, virtuelle, publique	Discursive, hybride, publique et/ou privée
Accès au safe space	Inclusif, inconditionnel	Conditionnel voire exclusif
Nature et contenu du discours	Hétérogènes, superficiels ou profonds (soutien émotionnel, conseils)	Superficiels, homogènes (partage d'expériences communes), discriminants voire disqualifiants
Nature du public	Tout le monde	Contre-public (Fraser)
Vocabulaire employé	Positif	Positif
Type de censure	Stratégies de modérations générales (chartes), cadre de la plateforme web, liberté d'expression	Auto-censure, censure par des tiers (modération, autres membres, plateforme)
But de l'espace	Diversité, inclusivité, anti-discriminations (genre, race, sociales), donner une voix aux minorités opprimées par la culture dominante ("culture du viol", patriarcat)	Création de communautés, réseautage, lieu de reproduction du pouvoir (classisme, élitisme, racisme), valorisation et légitimation de certaines voix par rapport à d'autres
Hiérarchies	/	"Sociales

Tableau: Marina Quertinmont • Créé avec Datawrapper

Table 1 : Le tableau résume les modalités des *safe spaces* en ligne sur base des travaux du collectif Roestone (qui pose les bases des *safe spaces* paradoxaux sans aborder les espaces en ligne), de Clark-Parsons, de Gibson et de Brownlie qui se focalisent sur les *safe spaces* en ligne. La comparaison entre les *safe spaces* imaginés (idéaux, théoriques) et les *safe spaces* effectifs (réels) sert à faire ressortir les paradoxes de ces espaces discursifs numériques.

Les paradoxes qui traversent les espaces observés montrent à quel point il est difficile de saisir les réalités de l'objet. Il semble en effet à la fois *safe* et *unsafe*, ce qui pose un problème à la

dénomination elle-même de ces espaces. Dans ce cas, que faire pour « cultiver les *safe spaces* »⁵⁸, nécessaires pour rendre aux minorités un accès aux espaces publics ?

1.5. Vers des « *safer spaces* »

En partant des conclusions du collectif Roestone (2014), Clark-Parsons (2017) et Brownlie (2018) suggèrent de faire progresser la notion de *safe spaces* de manière générale. Afin d'illustrer le caractère fondamentalement dynamique, contingent et poreux de ces espaces discursifs, il conviendrait de les désigner sous le nom de « *safer spaces* », comprenez des espaces « plus sûrs que... ». Cette appellation permettrait d'admettre que nul espace n'est totalement sûr pour tout le monde et tout le temps. Elle traduirait aussi la nature relationnelle, interactionnelle et émotionnelle de ces espaces qui font communier leurs membres à travers le partage d'expériences émotionnelles communes.

Maintenant que nous comprenons l'évolution des *safe spaces*, nous allons plonger dans le cœur de notre travail de recherche : les *safe spaces* en jeux vidéo et, plus particulièrement, en *visual novels* horrifiques.

2. *Safe spaces* en eaux (vidéo)ludiques

À l'heure où la santé mentale représente un enjeu sociétal majeur, le jeu vidéo emboîte le pas. Nous nous pencherons dès lors sur la question suivante : comment le jeu vidéo et, plus particulièrement, le *visual novel* horrifique, entre autres, aborde-t-il la sécurité émotionnelle de ses joueuses et de ses joueurs via la notion de *safe space* ?

Il s'agira d'abord d'observer la manière dont les organisateurs d'évènements *gaming* l'envisagent à travers la pratique du *roleplay* en Grandeur Nature. Puis, nous nous attarderons brièvement sur la WASD 2022, une conférence de développeurs de jeux londoniens qui a dû incorporer cette notion dans sa pratique organisationnelle suite au Covid-19. Enfin, nous étudierons les différentes formes que prennent le *safe spaces* dans le jeu vidéo à travers deux exemples de *visual novel* : *Obscura : The Descent* et *Glass Heart*.

2.1. La sécurité émotionnelle et la santé mentale : préoccupation organisationnelle des professionnels du jeu vidéo

En 2019, La Fédération belge des Larps publie une charte sur la sécurité émotionnelle. Son objectif est clair : démystifier et approcher de manière pratique un concept « méconnu en Belgique » afin de le mettre en place dans leurs Grandeurs Nature.⁵⁹ Elle écrit :

⁵⁸ The Roestone Collective (2014). Cette expression renvoie à la vision dynamique des *safe spaces* qui sont perpétuellement inachevés, changeants et transformatifs.

⁵⁹ Belgian Larp Federation, « Sécurité émotionnelle : démystification et approche pratique. V1.3 – NP » (7 novembre 2019).

La sécurité émotionnelle est un concept méconnu en Belgique, souvent incompris ou perçu comme allant à l'encontre du « jeu » tel que nous le connaissons. [...] Au même titre que la sécurité physique, la sécurité émotionnelle est un facteur qui **doit** être pris en compte lors de l'élaboration de l'expérience de jeu [...]. Il s'agit d'une habitude que nous devons prendre afin de suivre l'évolution des jeux et de la pratique dans le but de rendre ceux-ci plus sécurisés et sécurisants.⁶⁰

La création d'un espace émotionnel sécurisant, c'est-à-dire un *safe space*, tient donc du devoir selon les organisateurs. Cette démarche s'inscrirait même, semble-t-il, dans une évolution logique de l'appréhension du jeu.

La Fédération déconstruit des clichés sur le *safe space* auprès des joueurs et des joueuses. Elle exemplifie les idées reçues : « La sécurité émotionnelle, c'est un signe de faiblesse. », « Ce n'est qu'un jeu, je n'ai pas besoin d'un psy quand je perds au Monopoly. », « C'est un truc de tricheurs pour ne pas perdre son perso », « S'il y a un encadrement émotionnel qui est mis en place, c'est que le jeu est dangereux » ou encore, « Mes émotions, je préfère ne pas en parler ».⁶¹

La Fédération répond à ces craintes :

Apprendre à connaître l'autre, partager des émotions et discuter de [différents] vécus permet [...] d'adapter l'expérience de jeu [...].⁶² On retrouve ici, le partage de la détresse émotionnelle et le rôle de soutien du *safe space*. L'organisation embraye sur les risques du *roleplay* sur la santé mentale des joueurs et joueuses : « En simulant des personnages et donc des vies, nous nous mettons naturellement en position de stress ou de fragilité potentielle car plus nous allons loin dans nos actions de jeu, plus ce risque grandit.⁶³

La Fédération insiste également sur le caractère optionnel du *safe space* pour répondre aux critiques :

Les outils proposés sont optionnels [...] [mais ce] n'est pas une raison pour ne pas mettre en place un tel dispositif. Les besoins des un.e.s n'étant pas les besoins des autres, faire preuve d'inclusivité est très important pour l'épanouissement de chacun.e.⁶⁴

Pour illustrer le caractère dynamique de ce dispositif, elle compare la sécurité émotionnelle au consentement : « Au même titre qu'un consentement, les situations rencontrées influent sur le mental des participant.e.s. Ce que vous acceptez de faire à un moment donné ne le sera peut-être plus par la suite et inversement. »⁶⁵

De plus, il est pertinent de noter l'utilisation d'un *safeword*, un mot de passe, pour arrêter le jeu. Nous reviendrons sur ce point particulier dans la partie sur les *safe spaces in game*.

Les questions relatives au *safe space* ne touchent pas uniquement les organisateurs de jeux IRL mais aussi les développeurs de jeux vidéo. Le WASD 2022 a dû repenser la sécurité physique, psychologique et symbolique de ses participants pendant la période Covid. Comme de nombreux

⁶⁰ *Id.* Si l'organisation accuse un « retard de 20 ans » (p. 3), elle insiste sur le caractère international de cette démarche. Il s'agit notamment du soutien de Johanna Koljonen, une journaliste et conférencière populaire sur les Larp Nordiques et une *Larp designeuse*. Elle a écrit un ouvrage sur le design des Larps, par exemple : *Larp Design : Creating Role-play Experience* (2019).

⁶¹ *Id.*, pp. 6-8.

⁶² *Id.*, p.6.

⁶³ *Id.*, p. 7.

⁶⁴ *Id.*, *ibid.*

⁶⁵ *Id.*, p.8.

événements, ils ont été forcés de passer rapidement d'un espace sécurisé physique à des espaces en ligne, comme Discord ou Twitch. Il ressort de cette conférence des leçons sur la sécurité : « sécurité et insécurité s'opposent de manière théorique, mais, en pratique, ils sont les deux faces d'une même pièce. Leur relation et la clé de leur compréhension réside dans leur perception. » Ils parlent en réalité du *safety*, du sentiment d'insécurité et de sécurité.⁶⁶

Ces conclusions recroisent la vision des *safe spaces* paradoxaux. Un lieu n'est jamais vraiment sûr puisqu'il dépend de notre perception du danger. Cependant, ces réflexions témoignent peut-être d'une prise de conscience des acteurs de l'industrie : la santé mentale des joueurs et joueuses, à travers la construction de *safe spaces*, semble constituer un nouvel enjeu pour le secteur en général.

Quid des safe spaces dans les jeux vidéo ? Suivent-ils le même modèle que les autres types de *safe spaces* que nous avons abordés ou possèdent-ils leurs propres caractéristiques ? Nous allons voir comment s'incarnent certains de ces espaces au sein de quelques productions vidéoludiques. Il s'agira également d'en faire ressortir les enjeux émotionnels, mais aussi de comprendre l'influence de ces espaces sur l'expérience des joueurs et des joueuses.

2.2. Safe spaces vidéoludiques

Le *safe space* en jeu vidéo peut se présenter sous plusieurs formes. Ce travail de recherche les divise en trois catégories : les *safe spaces* à l'intérieur du jeu (*in game*), les *safe spaces* hors du jeu (ou transmédias), les *safe spaces* en tant que jeu (*self-care games*). Précisons qu'il ne s'agit pas de cases hermétiques, mais qu'au contraire, elles fonctionnent selon la vision dynamique et relationnelle du collectif Roestone.

Cette étude se penche plus particulièrement sur la première et la dernière catégorie. Nous commencerons par la dernière en explorant brièvement le « *care* » à travers l'interview d'un psychologue clinicien spécialisé dans les questions d'addiction aux écrans. Nous le relierons à quelques exemples de *visual novels*, parfois horribles. Ensuite, nous explorerons les *safe spaces in game* à travers deux *visual novels* : *Obscura : The Descent* et *Glass Heart*.

2.2.1. Self-care dans le jeu vidéo : un safe space en tant que jeu

Il existe peu de littérature explicite sur le sujet du *safe space* en jeu vidéo. Il s'agit soit d'études cliniques sur l'impact cognitif des jeux vidéo sur les performances effectives des joueurs, comme le montre cette étude « Jeux vidéo et santé mentale » de Faustine Armel Etindele Sosso et Hassan Ouali (2018). Ils se penchent sur l'impact cognitif des jeux vidéo sur la mémoire et sur leur potentiel

⁶⁶ PCGamesN. (2022, 3 mai). W.A.S.D 2022 Sessions : Safe Spaces in the Physical Age [Vidéo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=baXdrDV_0z0

éducatif⁶⁷. Les études s'engagent aussi autour de la capacité d'isolement supposée du jeu vidéo (Michel Nachez, Patrick Schmoll : 2003)⁶⁸. Une vision qu'infirmes Arnaud Zarbo, psychologue à Nadja ASBL, dans une interview réalisée par nos soins⁶⁹ :

Il y a beaucoup de faux-semblants et de clichés sur cette notion d'isolement, du virtuel où l'on tombe dans une autre dimension. Mais on n'est pas dans une autre dimension. On est dans une fiction. [...] Le jeu vidéo ne crée pas d'isolement, ce n'est pas un média qui a le pouvoir de créer ça. Le jeu vidéo est une façon parfois, pour les jeunes, de rentrer en relation avec eux-mêmes [...] mais aussi en relation avec les autres [...].⁷⁰

Le jeu vidéo peut « constituer un refuge » dans certains cas, selon le psychologue :

Dans certaines situations, les jeunes et les moins jeunes peuvent se sentir seuls, sont face à des difficultés personnelles, familiales, professionnelles, etc. Alors, le jeu vidéo peut constituer un refuge. Là, il y a quelque chose de circulaire qui se crée : ce n'est pas le jeu vidéo qui crée de l'isolement, c'est la perception de l'écart entre ce que « je » trouve dans le jeu vidéo et le reste du monde [qui en crée]. [...] Si à côté [du jeu vidéo], j'ai un environnement, par exemple l'école, où je ne me sens pas compétent, disqualifié, un peu à la marge ou en fragilité ; il va y avoir une espèce de mécanisme où je vais avoir tendance à me renforcer dans l'idée que c'est dans le jeu vidéo que je me déploie, que je me développe. Je n'ai rien à chercher dans cet environnement scolaire parce que je n'y trouve que de l'insatisfaction, de la déception, de l'isolement, de l'angoisse.⁷¹

Cette perspective renvoie, pour nous, à l'idée même du *safe space*. Pour prolonger encore, ce type d'espace vidéoludique est nécessaire pour le maintien de la santé mentale des joueuses et des joueurs. Comme Zarbo l'affirme, le jeu vidéo peut jouer un rôle dans la construction de soi, en tant qu'individu, mais aussi en tant que personne en rapport avec autrui. Ce qui est important à relever et qui lie également le *safe space* et l'horreur du texte vidéoludique que nous verrons dans le chapitre 2, est le rôle de la peur dans la construction de ces espaces.

Pour comprendre de manière concrète, observons un *visual novel* indépendant, horrifique et taggé « *self-care* » sur itch.io, une plateforme web spécialisée en jeux indépendants : *Adventures with Anxiety* (2019).⁷²



Fig. 3 : Capture d'écran du jeu. Il nous plonge dans la peau du loup. Il incarne l'anxiété et doit « protéger » son humain(e) du danger. Ici, le « danger » en question est un sandwich.

⁶⁷ « Éducatif » au sens médical du terme. Ils parlent de la « contribution à la rééducation multisensorielle » du jeu vidéo qui est encore peu exploitée dans le domaine médical. L'article est en accès libre en ligne sur le site : <https://tinyurl.com/2ecpakrw>

⁶⁸Nachez, M. & Schmoll, P. (2003). Violence et sociabilité dans les jeux vidéo en ligne. *Sociétés*, n°82, 5-17.

⁶⁹ Pour visionner l'interview complète, voir la page Facebook du média étudiant Studiobus : <https://www.facebook.com/studiobusliege/videos/664664815501130>

⁷⁰ *Id, ibid.*

⁷¹ *Id, ibid.*

⁷² Sorti en 2019 et développé par Nicky Case et Monplaisir. Il est disponible gratuitement sur : <https://ncase.itch.io/anxiety>

À travers le personnage du loup que nous incarnons, les choix qui nous sont proposés changent le cours du récit. La particularité du gameplay est que plus nous faisons les « bons » choix par rapport à la perception du loup, plus notre humain sera anxieux. À l'inverse, plus nous relativisons la peur à travers nos choix, moins notre humain subira les conséquences de l'anxiété. Cette manière de représenter la perception de la sécurité à travers la peur représente bien le paradoxe du *safe space* : aucun endroit n'est vraiment sûr. Notre propre perception du danger peut ou non se retourner contre nous-même.

D'autres exemples qui représentent cette dualité du *safe*, nécessaire au processus du *self-care*, existent. *Omori*⁷³ appartient à cette catégorie. Il présente également une salle blanche, considérée par les larps comme un *safe space* particulier⁷⁴ mais définie, à l'inverse, par la psychologie comme une méthode de torture par privation sensorielle⁷⁵. Donc, pour nous, la « *white room* » ne correspond pas à la définition de *safe space*. Elle représenterait même un *anti-safe space*. Elle reflèterait plutôt dans *Omori* un état mental et émotionnel qui enchaîne le personnage. D'ailleurs, il ne peut s'en échapper qu'en se poignardant.

De cette manière, on comprend que le but de ces jeux est le *self-care* à travers implicitement la création d'un *safe space*. Pour *Adventures with Anxiety*, la développeuse en chef écrit d'ailleurs :

J'ai créé [ce jeu] pour les personnes souffrant d'anxiété, comme moi. J'espère pouvoir vous aider à comprendre avec humour comment fonctionne l'anxiété. Et, peut-être, réduire la crainte de la peur elle-même. »⁷⁶

L'autre catégorie que nous allons voir maintenant, celle d'un *safe space* incarné à l'intérieur du jeu, conçoit le *safe space* de manière différente.

2.2.2. Les *safe spaces in game* ou les formes du *safety* et du *security* à l'intérieur du jeu

2.2.2.1. *Security, safety* et *safe spaces* temporaires en jeu d'horreur

Le *safe space* peut s'incarner dans un jeu de plusieurs manières. Il peut s'illustrer de manière littérale et plutôt sous l'angle du *security* d'abord. Il s'agit typiquement du type d'espace le plus répandu dans

⁷³ S'il n'est pas un *visual novel* d'horreur à proprement parler, il possède des éléments de *visual novel* dans les dialogues, la place laissée au texte et les différents choix diégétiques, notamment. Il appartient aussi au sous-genre de l'horreur psychologique. Il aborde des thèmes lourds tels que la dépression et le suicide, par exemple. Cf. <https://www.omori-game.com/en>

⁷⁴ Fédération belge des Larps (2019 : 11). Le terme de « *white room* » est employé au même titre que la « *safe room* », « *emotional care zone* » et « *chill room* ». Elle est considérée comme « un espace dédié à la gestion émotionnelle des participant.e.s ». Il a pour fonction de « sortir du jeu, se retrouver, débriefer un moment, souffler ou encore trouver du réconfort ».

⁷⁵ Une partie de l'article est en accès ouvert sur le site : <https://tinyurl.com/5awsc7yw>

⁷⁶ Dans l'à propos du jeu en anglais : « *I've made this for folks with anxiety disorder, like myself. I hope I can help you see with humor how anxiety works. And, just maybe, reduce the fear of fear itself.* »

le *survival* et, notamment, dans le *survival horror* étudié par François-Xavier Surinx à travers son texte horrifique⁷⁷.

Différentes appellations d'espaces se définissent d'après cette fonction plutôt défensive. Nous la retrouvons dans les *safe spaces* physiques de type survivaliste. Par exemple, il s'agit des *safe rooms* de la série de jeux *Resident Evil*⁷⁸. Elles font également office de zone de sauvegarde, comme c'est le cas également dans *Maid of Sker*⁷⁹. Ces pièces sont sécurisées et sécurisantes dans le sens où le danger diégétique ne peut entrer. Cependant, elles sont potentiellement soumises à une variation, à une « intrusion » dans le *safe space* au sens où l'entendait le collectif Roestone pour les espaces publics physiques :

[Les *safe spaces*] peuvent varier spatialement et temporellement. Un certain espace public peut être perçu comme *safe* durant la journée par ou pour certaines personnes, mais *unsafe* à la tombée de la nuit quand on rentre seul(e).⁸⁰

La différence dans le jeu vidéo est le rôle narratif de l'intrusion dans le *safe space* que l'on ne retrouve pas dans la vie réelle. Dans *Danganronpa : Trigger Happy Havoc*⁸¹, les chambres des personnages constituent des *safe spaces* temporaire. Leur violation marque véritablement le début de l'intrigue du *visual novel* horrifique. C'est véritablement à partir du moment où le premier meurtre a lieu dans une de ces pièces que l'avatar et son joueur ou sa joueuse plongent progressivement dans le désespoir. Le jeu joue avec un faux sentiment de sécurité et le bafoue pour renforcer l'impact de son propos.



Fig. 4 : Sayaka Maizono est retrouvée morte, assassinée d'un coup de couteau dans la salle de bain de la chambre du protagoniste. Ils avaient échangé les chambres. Elle ne se sentait pas en sécurité dans la sienne. C'est cette mort qui déclenche la première enquête du jeu.

Cette idée de *safe space* temporaire est explorée, entre autres, dans le prototype de recherche-création, tout en ajoutant une autre notion, mais nous y reviendrons dans le chapitre 3.

Un autre exemple de *safe space*, qui peut être considéré comme temporaire, correspond aux menus et à toutes les interfaces qui précèdent une session de jeu. Le fait de mettre pause après un

⁷⁷ Surinx, F.-X. (2020)

⁷⁸ Développé et édité par Capcom, le premier volet de la série de jeux sort en 1996.

⁷⁹ Développé et édité par Wales Interactive. Il est publié en 2020.

⁸⁰ The Roestone Collective (2014 : 1349)

⁸¹ Développé par Spike Chunsoft et Abstraction Games, édité par Spike Chunsoft. Il sort en 2010 au Japon, en 2014 aux Etats-unis, en 2016 sur la plateforme en ligne Steam.

jumpscare dans un jeu d'horreur montre que cette zone est perçue comme hors de danger. Elle peut également être détournée au service de la narration, comme c'est le cas dans *Doki Doki Literature Club* ou encore dans *Otome Legends*.

Les exemples de *safe spaces* que nous venons de voir sont plutôt d'ordre implicite. Ils ne sont pas nommés en tant que *safe space* mais ils appartiennent à cette catégorie.

Il existe également des *safe space* explicites. Attention, que nous n'opposons pas ces différentes manières d'envisager l'espace au sein des jeux puisqu'ils sont dynamiques par nature.

2.2.2.2. Des safe spaces explicites en visual novels d'horreur : essai

Analysons maintenant deux formes explicites de *safe space in game* à travers *Obscura : The Descent* (2022)⁸² et *Glass Heart* (2015/2023). Puisqu'il n'existe pas de littérature sur le sujet, nous envisageons cette analyse comme un essai. À la différence de *Glass Heart* qui est achevé, *Obscura* est en cours de développement. Nous étudions la version 1.6 de ce dernier. *Glass Heart* et *Obscura* sont deux *otome games*⁸³ avec des éléments d'horreur. Le propos entier de *Glass Heart* se focalise sur la mort et la courte vie tragique et terrifiante de Meira, la protagoniste au « cœur de verre ».

Le jeu insiste dès le départ sur la fragilité de la patiente. Chacune de ses actions devient alors une source d'angoisse. *Obscura* appartient également au genre de l'*otome* mais également au sous-genre de la très controversée « *dark romance* »⁸⁴ dans un univers de *dark fantasy*⁸⁵. Cette vision plus sombre et mature de la romance met en scène toute une série de violences, physiques, mentales, émotionnelles, qui peuvent susciter la peur. Il aborde aussi la thématique de la traite d'êtres humains, entre autres. Le jeu bascule véritablement dans l'horreur pour nous lors de la scène de la torture dans la route du personnage de Cirrus.

⁸² Développé par Rotten Raccoons sur le programme d'écriture Ren'py. Le prologue et le chapitre 1 (depuis avril 2024) sont disponibles sur itch.io. cf. <https://rottenraccoons.itch.io/obscura> Il est important de noter que le jeu est déconseillé aux moins de 18 ans à cause de son contenu.

⁸³ Une parenthèse sur l'*otome game* (notamment étudié par Andlauer et Sellier) dont ces jeux font partie : il s'agit de jeux de drague issus du Japon. Leur public visé est majoritairement féminin, bien que de plus en plus de jeux queer et LGBT friendly de ce type se développent sur la scène indépendante. Le but de ces jeux est d'entretenir une relation plus ou moins bonne avec les personnages désignés comme *male* ou *female leads* pour progresser dans l'histoire et débloquent des récompenses telles que des illustrations exclusives, par exemple.

⁸⁴ Aussi appelée « romance sombre », la dark romance est un genre littéraire qui traite d'une vision violente de la romance. Par exemple, il s'agit de mettre en scène des relations non consenties, des comportements dégradants, violents, toxiques. Il fait notamment débat dans les médias car son public est majoritairement adolescent et féminin, comme l'explique cet article de la RTBF : <https://tinyurl.com/ybu3fahk>

⁸⁵ Aussi appelée « fantaisie noire », la dark fantasy constitue un sous-genre de la fantasy. Les œuvres qui s'y rapportent mettent en scène des univers sombres, tristes, apocalyptiques. Par exemple, la série de jeux vidéo *Dark Souls* de FromSoftware représente ce sous-genre.

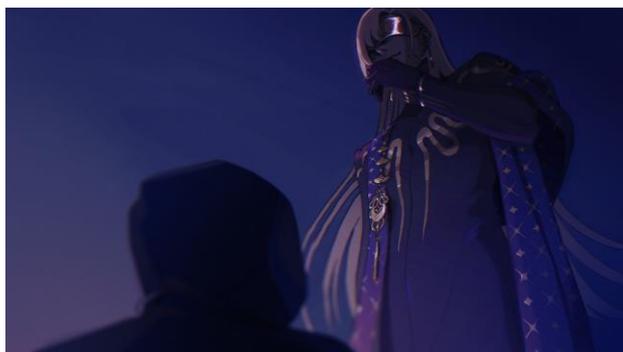


fig. 5 : *Obscura* – route de Cirrus : la capture d’écran montre l’illustration que le joueur ou la joueuse gagne avant de commencer l’épisode de torture qui, en fonction des choix diégétiques, peut prendre une tournure horrible ou érotique. La scène s’accompagne d’une ambiance sonore stressante et de bruitages de fouets. Le personnage principal y est vu dans une posture dégradante et de soumission, ce qui peut s’avérer trop intense pour certaines personnes. Une reconfiguration du récit s’opère également car le personnage est un prêtre à la réputation immaculée dans l’univers du jeu.

Pour nous, ces éléments dans les deux *visual novels* justifient la présence d’un *safe space* à travers ces éléments effrayants, mais aussi de leur catégorisation de « jeu d’horreur ». Observons maintenant plus en détails les formes de ces *safe spaces*.



Fig. 6. : Message pré-jeu de *Glass Heart* qui indique de manière explicite la présence de « *Safe Spaces* » au cours du jeu en réponse à de « potentielles scènes perturbantes pour certains joueurs ou joueuses ».

Ce qui est inédit entre le *safe space* dans *Glass Heart* (2015/2023) et celui d’*Obscura : The Descent* (2022) est son caractère explicitement omniprésent ou non. Dans *Glass Heart*, on ne peut pas y accéder tout le temps mais à des moments précis. On peut activer la fonction au début du jeu. On reçoit alors une sorte de notification de son contenu potentiellement sensible au fur et à mesure de la progression dans le récit, mais on a aussi le choix de refuser d’activer l’option.

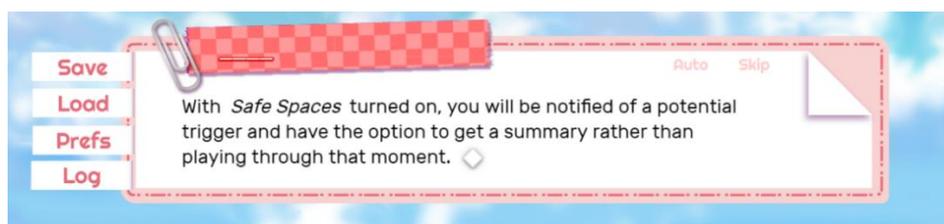


Fig. 7 : Explication de la fonctionnalité du *safe space* dans le jeu. On peut y lire : « Avec les *Safe Spaces* activés, vous serez notifié d’une [scène] sensible potentielle. Vous aurez l’option de choisir entre un résumé [de la scène] plutôt que de jouer ce moment ».

Ainsi, pour *Glass Heart*, il s'agirait plutôt d'un *safe space* ponctuel si l'on devait le catégoriser. De plus, il est difficile de ne pas ressentir le caractère prototypique de la version de 2015, c'est-à-dire que le joueur est en quelque sorte forcé de trouver certains moments plus sensibles que d'autres en fonction de ce que les développeurs du jeu ont qualifié de sensible. Or, le ressenti d'une scène d'une façon ou d'une autre est profondément individuel puisque, nous l'avons évoqué, l'insécurité et la sécurité relèvent toutes deux d'une perception, d'une subjectivité. Certains moments peuvent être ainsi considérés comme étant porteurs d'une plus grande charge émotionnelle que les scènes désignées par le cadre du jeu. Il existe donc une certaine arbitrarité dans cette vision du *safe space* puisqu'il ne répond potentiellement pas aux attentes du joueur, à la nécessité ou non de faire un pas de côté. Le joueur est en quelque sorte dépossédé du choix de sa perception au profit du choix du développeur.

Dans *Obscura*, le *safe space* existe de manière permanente. La fonction est toujours présente à n'importe quel moment du jeu et c'est le joueur qui décide du contenu sensible dont il souhaite s'éloigner un instant. C'est lui qui décide quand il doit prendre une pause. On accède à cet espace parallèle au récit principal du jeu via un *safeword*, à savoir un « mot sûr », un « mot-code » voire un « mot de sécurité ». Le joueur ou la joueuse doit l'écrire avec son clavier. Il est personnalisable. Nous y reviendrons dans le chapitre 3 dans une analyse comparative avec le prototype.



Fig. 8 : La première image d'*Obscura* est le système de safeword sur un fond noir. Le mot sûr par défaut est « Pumpkin ».

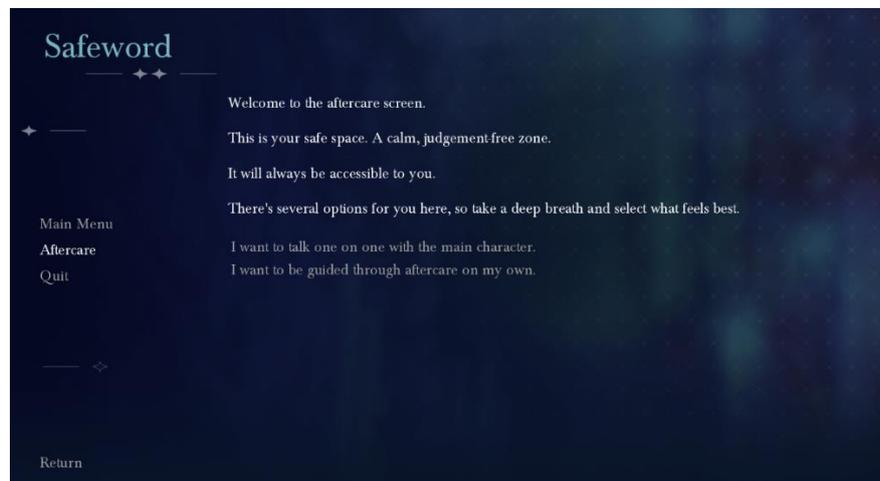
Cette notion vient à l'origine des milieux érotiques sadomasochistes dont les pratiques sexuelles englobent la douleur, la soumission, l'humiliation érotique, la contrainte ou encore la mise en scène de fantasmes divers et variés. Il est important de préciser qu'elles sont contractuelles, le *safeword*⁸⁶ correspondant ainsi à la clé de déverrouillage de la boîte de Pandore⁸⁷.

⁸⁶ L'usage du terme a évolué en même temps que les discours de libération de la sexualité. On retrouve aussi ce système au cœur de la gestion émotionnelle des *Grandeurs Nature*, par exemple. C'est la pratique du *roleplay* qui lie les larp et l'usage du mot sûr. Cf. Fédération Belge des Larps (2019 : 13)

⁸⁷ Magali Croset-Calisto, *Bondage : Théorie érotique des cordes et de l'attachement*, Paris, *La Musardine*, 2017, 194 p. (ISBN 978-2-84271-774-2), p. 48.

De manière concrète, il est employé dans *Obscura* pour mettre en pause le jeu. Le joueur ou la joueuse peut « presser le bouton *safeword* dans le coin supérieur droit de l'écran »⁸⁸. Cela téléporte le joueur vers un menu alternatif, la véritable zone de *safe space* : l'*aftercare*.

Fig. 9 : Après avoir entré notre mot sûr, on arrive sur le menu de l'*aftercare*. Il y est écrit : « Bienvenue sur l'écran *aftercare*. C'est votre *safe space* : une zone calme et sans jugement. Elle vous sera toujours accessible. Il y a plusieurs options pour vous, ici. Alors, prenez une profonde inspiration et sélectionnez ce qui vous semble le plus judicieux. » Ensuite, deux choix s'offrent au joueur ou à la joueuse : découvrir l'espace avec le/la protagoniste ou l'explorer seul(e).



Le *safe space* tel qu'il s'incarne *in game* dans *Obscura* est en réalité presque traité comme une sorte de mini-jeu, parallèle au récit principal. Dans *Glass Heart*, il s'agit plutôt d'une fonctionnalité optionnelle. *Glass Heart* ne propose pas de récit alternatif où le *safe* et le *care* du joueur deviennent la priorité du propos vidéoludique. Dans *Obscura*, la prise en charge émotionnelle du joueur passe soit à travers le personnage, à travers une conversation, soit il s'agit d'une *check-list* des besoins fondamentaux de l'humain(e) derrière l'écran.

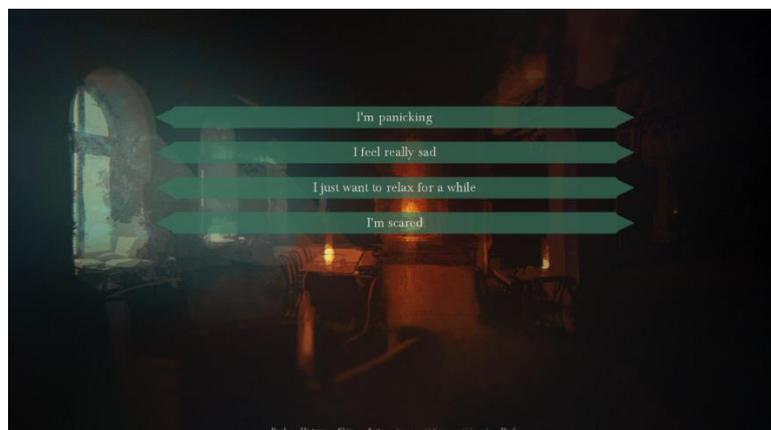


Fig. 10 : Si le joueur ou la joueuse choisit de découvrir l'*aftercare* seul(e), le jeu demande comment est-ce qu'il ou elle se sent.

Dans le cas où la joueuse -ou le joueur- choisit d'être guidé(e) dans l'*aftercare* par le/la protagoniste, elle s'engage dans une conversation avec le personnage de Vesper.⁸⁹ Ce récit alternatif

⁸⁸ Pré-introduction d'*Obscura : The Descent*.

⁸⁹ Le genre de la protagoniste n'est pas spécifié par défaut. Cependant, le nom du personnage est celui qui est proposé par défaut. Vesper, le nom du personnage, est un prénom mixte. Le joueur ou la joueuse peut le personnaliser en début d'aventure, de même que la forme d'adresse (masculin, féminin, neutre) qu'il ou elle souhaite. Cela ne concerne que le récit principal.

emploie le « je » et le « nous ». Le ou la protagoniste ne parle pas de lui-même ou d'elle-même, mais s'adresse directement au joueur ou à la joueuse. Le personnage ne s'implique pas seul(e) dans le discours, sauf pour mettre en confiance et soutenir le joueur ou la joueuse. Par exemple, il ou elle dira : « Je suis avec toi », « Je suis fier/fière de toi » ou alors « on est une équipe. » L'*aftercare* d'*Obscura* insiste sur la relation relationnelle et interactionnelle du *safe space*. Il vise à soutenir émotionnellement le joueur ou la joueuse en recréant, si pas la réalité, du moins l'illusion du partage de la détresse émotionnelle. Ainsi, Vesper dit au joueur ou à la joueuse : « On en a traversé des choses... »

Il est aussi important de noter que le dispositif n'est pas envahissant, autant dans *Obscura* que dans *Glass Heart*. Le bon déroulement du récit et l'expérience de jeu du joueur ou de la joueuse ne sont donc pas interrompus de manière non consentie. Il en va en réalité de la propre responsabilité du joueur de surveiller sa santé mentale. Qui d'autre que la personne elle-même peut réellement se connaître et connaître ses limites

3. Conclusion de chapitre

Pour conclure ce premier chapitre, nous comprenons désormais les *safe spaces* en tant qu'une conception relationnelle, interactionnelle, dynamique et poreuse de l'espace. Nous avons vu que la notion n'est pas seulement réactive, à travers les travaux du collectif Roestone et de Clark-Parsons, entre autres. Elle est transformative. Au cours de son histoire, les *safe spaces* ont été traversés par des enjeux sociaux, politiques, psychologiques.

Cette vision du *space* se transpose dans le jeu vidéo de manière implicite ou explicite. Elle met au cœur de son propos le *security*, à travers les *safe rooms*, mais surtout le *safety*. Trois catégories de *safe spaces* vidéoludiques émergent selon nous : les *safe spaces* à l'intérieur du jeu, à l'extérieur du jeu (transmédiatiques) et en tant que jeu (*self-care games*). À travers deux études de cas, nous avons pu remarquer différentes formes de *safe space* explicites et leur mise en scène (voire en jeu). Dans le chapitre 2, nous étudions le texte vidéoludique d'horreur dans les *visual novels* et qui participe à la création de *safe spaces*.

Chapitre 2 : *safe spaces* vidéoludiques ou comment échapper aux différents types de peur textuelles en jeu vidéo

1. Introduction

Attardons-nous à présent sur le rôle que joue le récit horrifique dans l'insécurité ressentie par les joueuses et les joueurs. L'objectif du chapitre consiste en la présentation des différents types de peur, en illustrant par des exemples la manière dont ceux-ci s'incarnent vidéoludiquement dans le genre du *visual novel*. Ce chapitre mobilise principalement le modèle d'analyse de François-Xavier Surinx et les observations de Hélène Sellier sur la « dissonance et l'harmonie ludo-narrative »⁹⁰ que nous appliquerons aux problématiques liées au *safe space*. Cette partie contient des spoilers pour le prototype de recherche-crédation.

Partons dès lors d'une citation de Surinx : « Le texte dans le jeu vidéo peut provoquer la peur (ou l'anxiété, l'horreur, l'alarme) par 4 biais différents : [...] les peurs diégétiques, vidéoludiques, artistiques et métaleptiques. »⁹¹

En appliquant ce modèle des biais de la peur, nous avons pu analyser plusieurs romans vidéoludiques, pour la plupart de genre horrifique. Il est important de préciser que par « texte », il ne s'agit moins de typographie que d'un ensemble de signes, d'images, de procédés d'écriture qui impactent à divers degrés l'expérience de jeu des joueurs et ces derniers au niveau émotionnel⁹².

Il convient, toutefois, de nous attarder sur les définitions de ces biais, chacune illustrée par des exemples de romans vidéoludiques dans la mesure du possible.

A) La peur diégétique

Définie comme « la peur par l'histoire » selon Surinx, la peur diégétique s'applique aussi bien aux émotions des joueurs durant les phases de jeu à proprement parler que quand ils regardent une cinématique ou qu'ils lisent une description quelconque⁹³. Cette peur concerne aussi le pré-jeu (jaquette, menus, interfaces). Puisque les *visual novels* se développent principalement sur la scène indépendante⁹⁴, ils se présentent généralement sous forme numérique.

⁹⁰ Sellier, H. (2020). Valeur narrative des mécaniques ludiques et corporéité du joueur. *Cahiers de Narratologie*, 38, pp. 4-7 <https://doi.org/10.4000/narratologie.11692>

⁹¹ Cf. Surinx, F.-X. (2020). Lire la peur entre les lignes. Comment le texte nous effraie-t-il dans le jeu vidéo ? Blog de la bibliothèque des Littératures d'Aventures, pp. 10-24. Pour plus de détails sur le sujet, consulter le mémoire de maîtrise du même auteur : Surinx, F.-X. (2020). Lire la peur dans leur jeu. Exploration du potentiel effrayant du texte dans le jeu vidéo [Mémoire de maîtrise]. Université de Liège.

⁹² Pour recentrer la définition de « texte » cf. <https://www.cnrtl.fr/lexicographie/texte>

⁹³ Cf. Surinx, F.-X. (2020). Lire la peur entre les lignes. Comment le texte nous effraie-t-il dans le jeu vidéo ? Blog de la bibliothèque des Littératures d'Aventures, pp. 10-11.

⁹⁴ Par exemple, on peut citer la plateforme de diffusion itch.io. La démocratisation de la création de *visual novels* se développe avec l'apparition de programmes d'écriture vidéoludiques libres tels que Ren'Py ou encore Visual Novel Maker. Cf. Seller, H. (2021a : 3-4) Sellier, H. (2021b : 2) définit les *visual novels* comme « [Une] catégorisation anglo-saxonne [qui] recouvre des œuvres diverses caractérisées par l'utilisation conjointe d'images en 2D représentant le décor et les personnages et le texte pour raconter une histoire (qui comporte parfois des choix). Comprenant dans certains cas

Le texte pré-jeu participe à « donner une certaine image du jeu et à susciter une certaine forme d’anxiété », explique Surinx⁹⁵. Nous pouvons d’ailleurs le voir sur cette capture d’écran de la plateforme Steam à propos du *visual novel* d’horreur *The Letter* (2017)⁹⁶.



Fig. 11 : capture d’écran de la page web de présentation de *The Letter* (2017) sur Steam.

La bande-annonce de *The Letter*, reprise sur le site, alimente d’emblée le sentiment d’anxiété que peut ressentir le joueur ou la joueuse. Elle s’ouvre sur une lettre ensanglantée. S’agit-il d’encre de couleur, de peinture ou de sang ? Seule la découverte du jeu nous permet de le savoir. Le titre donne une image effrayante du jeu. Une silhouette inquiétante se détache des lettres blanches. Le synopsis du jeu parle de survie, de malédiction, de fantômes et de ténèbres. Le tag « horreur » en dessous du synopsis permet enfin de confirmer la nature horrifique de l’œuvre.⁹⁷ *The Letter* correspond en réalité à un « jeu initialement effrayant »⁹⁸ : l’œuvre est présentée et construite de

des passages ludiques comme des énigmes, il peut s’agir de jeux de drague, mais d’autres thèmes sont aussi traités comme les intrigues policières, les mondes dystopiques ou encore les jeux mortels. »

⁹⁵ Surinx, F.-X. (2020 : 10-11)

⁹⁶ Ce *visual novel* d’horreur est développé et édité par Yangyang Mobile. Il s’inspire du cinéma d’horreur japonais, notamment de *The Grudge* (Takashi Shimizu, 2004) et *The Ring* (Gore Verbinski, 2002). Il prend aussi exemple sur la bande dessinée coréenne *Bongcheon-Dong Ghost* (Horang, 2011) ainsi que des jeux de rôles japonais : *Mad Father* (Sen, 2012) et la série de jeux d’horreur *Corpse Party* (1996-2014). Ce *visual novel* a pu voir le jour via un financement participatif (Kickstarter et Indiegogo). *The Letter* se caractérise par une narration non linéaire en sept chapitres à sept points de vue différents. Cf. https://the-letter.fandom.com/wiki/The_Letter

⁹⁷ Ce thriller psychologique et d’horreur aborde largement la santé mentale des personnages dans le cadre diégétique d’une maison hantée et maudite. Le joueur vit leur descente aux enfers à travers les différents récits entrecoupés de séquences de gameplay rapide afin d’échapper au *game over*. Nous sommes plongés dans les doutes des personnages, c’est ainsi la lutte contre ses démons intérieurs qui est exploitée ici en plus de la menace extérieure incarnée par les fantômes de la maison. Cf. https://store.steampowered.com/app/460430/The_Letter_Horror_Visual_Novel/?l=french

⁹⁸ Surinx, *id*, p.15

manière à susciter l’anxiété chez le joueur (ou la joueuse) via une certaine anticipation.⁹⁹ Pour le dire autrement, le jeu est explicitement *unsafe*.

Le prototype de recherche-cr ation prend un autre parti, celui de *Doki Doki Literature Club* (2017)¹⁰⁰ ou encore d’*Otome Legends* (2023)¹⁰¹ dans sa construction pr -jeu de l’*unsafe*. Il se caract rise comme un jeu «   d veloppement effrayant »¹⁰². Aucune anticipation n’est possible. Les ressorts narratifs de la peur n’apparaissent que progressivement. Selon nous, ce type de jeu est comparable   la cr ature de la mimique : elle prend une autre forme que la sienne afin d’attirer ses victimes.

Par exemple, *Otome Legends* met en avant deux  l ments : le *dating sim* et la parodie.

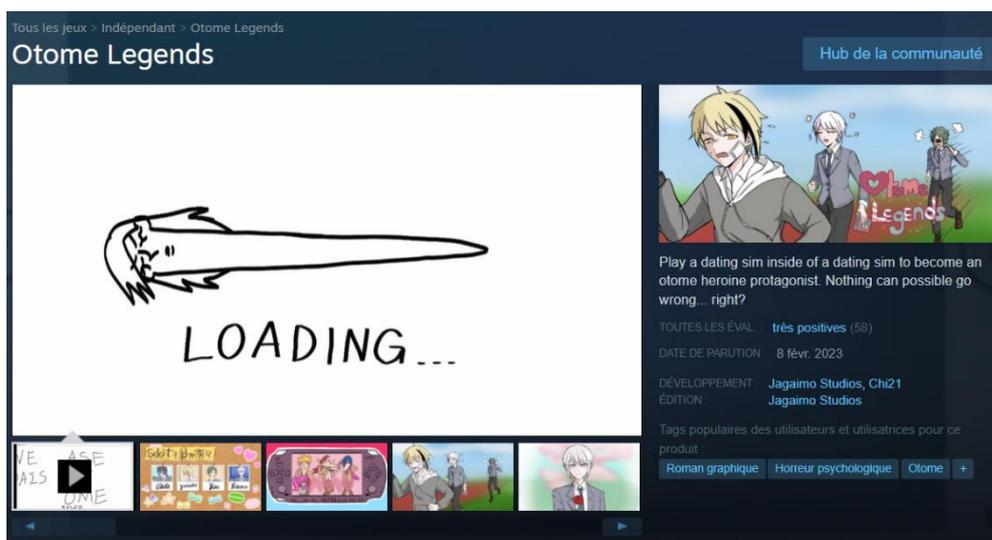


Fig. 12 : capture d’ cran de la page Steam d’*Otome Legends* (2023)

L’horreur ne transpar it pas sur la miniature du jeu. Elle joue plut t sur l’humour et un faux amateurisme (dans le trait graphique, entre autres). Le joueur pourrait, d s lors, avoir l’impression qu’il s’agit d’un modeste jeu de drague amateur sans se douter de ce qui l’attend. Relevons aussi le design du titre. Il est rose et blanc avec des c urs. Son esth tique rappelle les bonbons sucre d’orge de No l. Bref, aucun de ces  l ments ne permet d’identifier une esth tique horripilante.

La vid o de bande-annonce ne constitue ensuite qu’une succession de slides humoristiques et absurdes qui semblent avoir  t   crites   la va-vite sur Paint. Au sein de la capsule, on peut distinguer d’ailleurs le nom du fichier : « *dumbtrailer* », qui pourrait se traduire par “bande-annonce idiote”.

⁹⁹ « Anticipation » en d signe un « int r t pour un territoire inconnu », selon lui (*id, ibid*).

¹⁰⁰ Ce roman vid oludique d’horreur a  t  d velopp  par Team Salvato en 2017. Il a fait l’objet de plusieurs  tudes tant il fait figure d’ovni dans le genre. Par exemple, Surinx  tudie sa narration en ce qu’elle provoque une « peur m taleptique », que nous illustrons autrement d’apr s son mod le. Pour retrouver son analyse compl te : cf. Surinx, (2020 : 22-25). Fanny Barnab  analyse la fonction ludique du paratexte en *visual novels*   travers ce jeu. Elle y  tudie notamment les d tournements qu’il emploie dans son texte. Cf. Barnab , F. (2018). Nous nous attardons donc moins sur cette  uvre qui reste, cependant, pertinente dans le contexte de cette  tude.

¹⁰¹ Ce *visual novel* d’horreur psychologique appartient   la sph re ind pendante. Il a  t  d velopp  par Jagaimo Studios et Chi21 et  dit  par Jagaimos Studios.

¹⁰² Surinx, *id*, p. 15.

Seul le discret *tag* « horreur psychologique » rappelle que ce *visual novel* joue avec le sentiment de peur¹⁰³. Le synopsis interpelle enfin les joueurs : « Rien ne pourrait mal se passer... pas vrai ?¹⁰⁴ ».

Le menu principal de *Safe Space : Prologue*, le prototype vidéoludique proposé dans le cadre de cette étude, utilise des ressorts similaires. Il emploie des couleurs roses, une luminosité solaire. Les deux personnages sont souriants sur un fond abstrait de tournesols. Des épis de blé dorés les entourent.



Fig. 13 : capture d'écran du menu principal de *Safe Space : Prologue* (version 1.1)

Le titre lui-même invoque explicitement le *safe space*. Tous ces éléments créent un sentiment de sécurité et de sérénité qui contraste avec le contenu anxiogène du jeu. De plus, une deuxième lecture est possible après avoir fini le jeu : les deux personnages sont morts. Cette image constitue en réalité leur adieu aux joueurs.

La peur diégétique se manifeste également de manière transmédiate, à savoir que l'image horrifique renvoyée par le jeu provient d'un autre média¹⁰⁵. Les différentes œuvres finissent par se nourrir mutuellement et former parfois un véritable univers étendu qui renvoie une certaine image aux joueurs. C'est par exemple le cas des différents jeux *Corpse Party* (1996 – 2014) qui se déclinent aussi bien en manga avec *Corpse Party – Blood Covered* (Square Enix, 2008)¹⁰⁶ qu'au cinéma en 2015 sous le titre éponyme de *Corpse Party*¹⁰⁷. Une série d'animation japonaise existe également : *Corpse Party: Tortured Souls* (2013)¹⁰⁸.

¹⁰³ https://store.steampowered.com/app/2121490/Otome_Legends/

¹⁰⁴ En anglais sur Steam (*ibid*) : “Play a dating sim inside of a dating sim to become an otome heroine protagonist. Nothing can possible[sic] go wrong... right?”

¹⁰⁵ Surinx, (2020 :11) illustre ce point par *Alien: Isolation* (2014) qui fait lui-même référence au film *Alien, le huitième passager* (Ridley Scott, 1979).

¹⁰⁶ Le manga en dix volumes édité par Square Enix relate les événements du jeu au titre éponyme *Corpse Party: Blood Covered* (2008-2011) <https://www.nautiljon.com/mangas/corpse+party+-+blood+covered.html>

¹⁰⁷ Ce film d'horreur japonais a été réalisé en 2015 par Masafumi Yamada. Il se base sur le jeu *Corpse Party* (1996) avec en vedette les acteurs Ikoma Rina, Ikeoka Ryōsuke et Maeda Nozomi. Le film a bénéficié d'une suite en 2016 sous le titre de *Corpse Party Book of Shadows*.

¹⁰⁸ Réalisé par Akira Iwanaga, *Corpse Party* (2013) est un *anime* brutal et graphique dans sa représentation de l'horreur. Il met en scène des enfants qui, après un vœu, se retrouvent enfermés dans leur école. Ils sont ensuite, chacun à leur tour, sauvagement torturés puis tués par l'esprit et les ombres qui hantent les lieux. Une version sous-titrée en français et non censurée est disponible sur Youtube. Attention, âmes sensibles, s'abstenir ! <https://tinyurl.com/2jfkfma8f>

a) La figure du monstre dans les visual novels

Le genre de l'horreur en jeu vidéo recourt régulièrement aux monstres pour effrayer ses joueurs, rappelle Surinx :

[...] Zombies ayant envahi un manoir isolé, spectres hantant une ville fantôme, hommes-bêtes issus d'expériences réalisées dans un laboratoire secret, démons infestant des bois obscurs, insectes et arachnides géants qui émergent dans des souterrains labyrinthiques, etc.¹⁰⁹

Le *visual novel* d'horreur n'échappe pas à ces incarnations de la peur. Par exemple, *Saint Maker* (2023)¹¹⁰ anime des statues religieuses. Le jeu en détourne non seulement l'image sainte, mais il rend mobile l'inanimé, ce qui transforme ces objets en monstres. Cette idée rappelle, entre autres, les *Wheeping Angels* de *Doctor Who* (1963-1989/2005-actuel)¹¹¹, ces humanoïdes coincés dans le quantum, mais également l'entité 216 de l'univers de *The Backrooms*¹¹² ou, encore plus récemment, les statues divines du *manhwa*¹¹³ sud-coréen *Solo Leveling*¹¹⁴.

Cette vision prend en réalité sa source dans une phobie : l'agalmatorémaphobie. Derrière ce nom imprononçable se cache la peur irrationnelle que « les statues ou les sculptures prennent vie, qu'elles se mettent à parler ou à bouger. »¹¹⁵ C'est donc une sorte d'anthropomorphisation d'un objet non-humain qui génère des réactions réelles plus ou moins viscérales chez les joueurs.

Le bestiaire vidéoludique, on le comprend, se nourrit dans toutes sortes de productions culturelles. Puis, il influence aussi d'autres médias, de manière circulaire. Mais cette figure du monstre tient, pour nous, un rôle fondamental dans la construction vidéoludique du *safe*, de l'*unsafe* et des espaces qui leur sont associés au sein des jeux vidéo.

Pour le comprendre, partons d'une affirmation de Baychelier à travers Perron :

Du point de vue ludique [...] "faire face au monstre" constitue un schéma de jouabilité fondamental. Plus qu'une distraction, les monstres permettent d'instaurer des échanges agonistiques qui régulent, par convention, la plupart des jeux vidéo.¹¹⁶

¹⁰⁹ Surinx, *id*, p. 8.

¹¹⁰ Créé par le même studio de développement que *The Letter* (Yangyang Mobile, 2017).

¹¹¹ Les *wheepings angels* ou « anges pleureurs » en français sont introduits pour la première fois dans la série de science-fiction britannique, en 2007, dans l'épisode "Blink". L'ampleur de la série, qui figure notamment dans le Guinness Book des Records en tant que série de science-fiction la plus ancienne et la plus populaire en termes d'audimat (il est possible de consulter l'archive numérique de l'article : <https://tinyurl.com/5djjz8v>), est telle qu'elle popularise cette figure monstrueuse dans d'autres œuvres.

¹¹² L'entité 216 de *The Backrooms*, une légende urbaine de type creepypasta qui a inspiré de nombreuses œuvres, dont des jeux vidéo, correspond aux « sujets pétrifiés du Premier Prince ». Dans la diégèse de *The Backrooms*, il s'agit d'un peuple d'humanoïdes transfigurés dans des statues. Ils sont coincés dans cet espace-temps liminal et se sont développés. Ils ressemblent à des statues pétrifiées mais sont capables de parler. <http://backrooms-wiki.wikidot.com/entity-216> Dans le jeu vidéo de survie *The Backrooms : survival* (2023), certains *mobs* représentent aussi des statues : les statues d'ange, les statues grecques, les mannequins et les gargouilles.

¹¹³ Un *manwha* est une bande dessinée numérique sud-coréenne apparentée également aux *webtoons*, parfois appelés « romans web ».

¹¹⁴ *Solo Leveling* est d'abord un roman web d'*action fantasy* écrit par Chugong (2016-2018). À partir de 2018 et jusqu'en 2021, il est adapté en *webtoon* et illustré par Dubu. Il connaît un succès international. Cf. <https://tinyurl.com/mwbttbw9>

¹¹⁵ Cf. <https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/definition/agalmatoremaphobie/>

¹¹⁶ Baychelier, G. (2021 : 16). Baychelier fait référence à l'étude de cas de Bernard Perron sur le jeu d'horreur *Silent Hill* (2016).

Le monstre, en tant que catalyseur de la peur, place directement les joueurs dans un état de lutte pour leur survie. S'il ne s'agit pas d'une survie physique, il est question non seulement de la survie de l'avatar pour progresser dans le récit, mais aussi et surtout d'une « survie » émotionnelle.

Cette réflexion prend son sens dans une vision matérielle du *safe space* à travers les relations non-humains à humains. Le collectif Roestone explique l'importance d'objets affectifs dans la construction du *safe space* à travers une réflexion de Stengel (2010) :

Sans objets de peur, sans objets auxquels nous attachons des affects désagréables, le monde lui-même est effrayant. Nous avons besoin d'objets pour attirer la tension, les affects, afin que nous puissions interagir avec d'autres objets (Stengel 2010 : 532).¹¹⁷

Ici, le monstre illustre l'« affect désagréable » qui équivaut à la peur elle-même. Il nous permet de nous situer émotionnellement dans notre expérience vidéoludique.

Une figure monstrueuse, qui joue un rôle central dans le prototype que nous étudierons en détail dans le chapitre 3, est celle du « tueur en série ». Pour nous, il représente le monstre le plus emblématique : celui qui transcende les frontières du réel et du virtuel. Le jeu vidéo met régulièrement en scène des tueurs dont les représentations appartiennent autant à la réalité qu'à la fiction. On se souvient tous, par exemple, du tueur de *Psychose* (Alfred Hitchcock, 1960)¹¹⁸ et de son regard psychopathique.



Fig. 14 : Norman Bates, le tueur de *Psychose* (1960) interprété par Anthony Perkins

Cette expression du visage déformée par les pulsions meurtrières, cette image que nous avons tous à l'esprit, effraie par son texte. C'est moins le trouble mental réel qui séduit que sa représentation fantasmée par le public. Celle dernière joue un rôle dans la construction de l'*unsafe* et du *safe* en jeu vidéo. Jean Paul Santoro, psychologue clinicien et psychothérapeute aborde les représentations des troubles mentaux dans les jeux vidéo et les compare à la réalité dans une chronique en trois épisodes (2019) :

Ces univers délirants [de la psychose décompensée] peuvent [...] être le cadre rêvé pour être un décor de jeux vidéo où les règles de la réalité peuvent se déformer sans crier gare. Du côté de la névrose, le symptôme [réel] pourra aller des simples « psychopathologies de la vie quotidienne » (Freud) à des symptômes hystériques, traumatiques, phobiques, compulsifs, etc.¹¹⁹

¹¹⁷ The Roestone Collective (2014 : 1357).

¹¹⁸ Cf. https://www.imdb.com/title/tt0054215/?ref_=vp_vi_tt

¹¹⁹ <https://tinyurl.com/mrxyb4we>

Le jeu vidéo exacerbe, déforme et met en scène le trouble mental à travers ses monstres tout comme l'ont fait, avant lui, le cinéma et la littérature. Cette représentation du fantasme dans le récit vidéoludique est liée au game design voire au *narrative game design* étudié par Hélène Sellier¹²⁰. Dans ce travail, elle est étudiée en tant que cette image participe à la construction d'un safe space. Elle le fait en négociant ses frontières et incarnant l'*unsafe*.

Dans *Safe Space : Prologue*, le « monstre » principal s'incarne dans le « tueur aux chiffres ». Il est catégorisé d'emblée comme une menace, bien qu'il n'apparaisse jamais à l'écran. Ce danger vient perturber le sentiment de sécurité du personnage, et, par extension, des joueurs.

b) Un mot sur les modes de difficultés dans les visual novels

Pour Surinx, les modes de difficulté constituent une composante de la peur diégétique en ce qu'ils créent potentiellement de l'anxiété. Le site spécialisé jeuxvideo.com les désigne comme « le degré de compétence requis par un joueur pour terminer un jeu, mais également [en fonction] du rapport qu'il entretient avec [cette difficulté]¹²¹ ». Cette caractéristique, tout à fait pertinente pour désigner la plupart des *survival horrors* est plus délicate à appliquer en ce qui concerne les romans vidéoludiques d'horreur.

Ce genre à part entière met en avant la narration, le récit, plutôt que le *gameplay*, bien que certaines exceptions puissent exister en termes de difficulté de jeu. Une des caractéristiques du roman vidéoludique tient en effet dans son caractère expérimental et hétérogène. Ainsi, il n'existe généralement pas de mode de difficulté à proprement parler, mais ce n'est pas pour autant que tous les *visual novels* sont à mettre dans le même panier en termes de difficulté de *gameplay*.

c) « Oublier » pour mieux effrayer : application, adaptation du principe et contre-exemple dans les visual novels

En tant que mécanique de la peur, l'« oubli », d'après Surinx, peut reconfigurer le texte lors d'une seconde partie (re-run), entre autres.¹²² En terme de *safety*, l'oubli permet aussi au cerveau de se protéger de menaces imaginées ou réelles. Les événements traumatiques, entre autres, peuvent laisser des séquelles physiques tout comme les cernes d'un arbre sont marquées par les catastrophes, l'environnement et le temps qui passe. En effaçant naturellement des événements et des données, il maintient un équilibre émotionnel. Par conséquent, il serait même possible de parler *stricto sensu* de

¹²⁰ Sellier, H. (2021 : 23).

¹²¹ [87], jeu vidéo.com, 18 avril 2020, «la difficulté et ses différents modes : une science délicate à maîtriser», Jeuxvideo.com. Cf. <https://tinyurl.com/478z34er>

¹²² Surinx, F.-X. (2020 : 15).

safe space neurobiologique ou physiologique. Plus précisément, le processus de l'oubli en sciences médicales se caractérise comme suit :

L'oubli est caractérisé par une baisse des performances et la disparition involontaire de données acquises, soit après un travail d'apprentissage, soit incidemment par des processus automatiques. La perte d'informations, liée à un codage insuffisant ou superficiel, ne constitue pas l'oubli proprement dit. L'oubli *stricto sensu* est la perte d'informations dont le codage a été efficace et de bonne qualité. Bien que pénalisant, l'oubli reste néanmoins un phénomène normal et physiologique, nécessaire à l'équilibre du cerveau et permettant d'éviter la saturation des circuits neuronaux.¹²³

L'oubli diégétique, en tant que ressort narratif, devient, quant à lui, potentiellement une source d'anxiété pour le personnage. *Domestic Dread* (2023)¹²⁴ illustre cela à travers son protagoniste personnalisable (genre, forme d'adresse). Le personnage principal se réveille dans une cabane, dans les montagnes. Amnésique, il ou elle ne peut que se fier à ce que son meilleur ami lui raconte. Au fur et à mesure de l'aventure, on se rend compte que le protagoniste n'est peut-être pas la victime dans l'histoire mais plutôt le monstre. Il faudra, cependant, attendre la version définitive du jeu pour confirmer cela.



Fig. 15 : Capture d'écran du message d'ouverture de *Domestic Dread*. Il situe le propos du jeu : « Si quelqu'un perd son identité, est-ce toujours la même personne ? »

A noter qu'une joueuse ou un joueur pourra toujours limiter la surprise générée par l'oubli, soit en se *spoiling* involontairement sur Internet ou en allant regarder l'un ou l'autre *let's play*.

L'oubli s'incarne encore, enfin, dans *Homicipher*, un visual novel en cours de développement et dont le prologue est disponible sur Steam depuis le 1er juin 2023¹²⁵. Nous n'en couvrirons dès lors que la mécanique narrative de l'oubli. Le jeu fait de lui la composante principale de son intrigue. Il place aussi d'emblée le joueur au niveau du protagoniste en adoptant une focalisation interne, c'est-à-dire que nous découvrons le récit à travers les yeux de la protagoniste, en vue à la première personne. Nous sommes donc au même niveau de connaissance du monde que celle-ci. La particularité de cette œuvre est qu'elle pousse l'expérience plus loin : aucun des personnages rencontrés ne partage la langue de l'héroïne, un peu à la manière de *Chant of Sennaar* (2023) mais dans un univers sombre et horrifique. L'amnésie et cette incapacité à communiquer devient alors un risque en soi pour la survie du personnage principal, ce qui cause un stress constant pour le joueur.

¹²³Mansuy, I. M. (2005 : 83-88). Article en libre accès à retrouver sur : <https://tinyurl.com/mrj585z6>

¹²⁴ Développé par epykslion et Léo Azari (2023). Il est toujours en cours de développement mais son prologue est disponible sur itch.io : <https://epykslion.itch.io/domestic-dread>

¹²⁵ Il est développé par Yatsunagi. Cf. https://store.steampowered.com/app/2423320/Homicipher_Prologue/

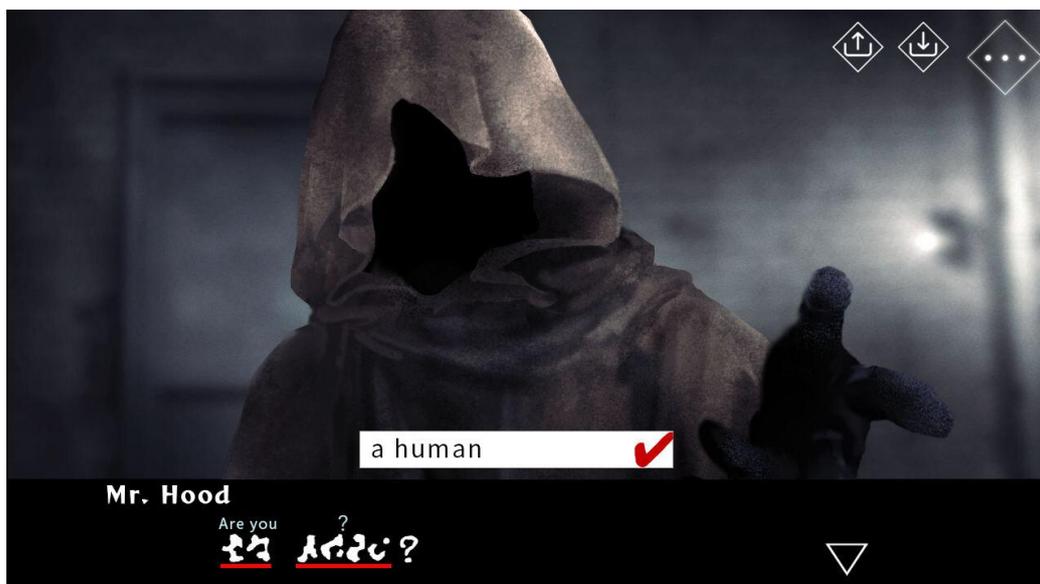


Fig. 16 : *Homicipher: Prologue* (2023). M. Hood est le premier personnage que notre avatar croise en se réveillant. Sur l'image, un extrait de gameplay qui consiste à deviner ce que les symboles signifient. À l'heure actuelle, il n'existe pas encore de guide officiel pour confirmer la traduction de la langue employée par les personnages.

B) La peur vidéoludique

a) Définition et application

Par « peur vidéoludique », Surinx entend :

[...] Une peur [qui] prend sa source dans les nombreuses interactions du joueur avec le jeu, dans ces moments où le joueur est en mesure de se dire “c’est à mon tour d’agir” ou “si j’agis d’une telle façon, cela aura telle conséquence.”¹²⁶

Vous le comprenez, elle s’apparente plutôt aux émotions suscitées par le *gameplay* du jeu. Bien qu’il soit délicat d’appliquer ce point en *visual novel* de manière générale, la nature hétérogène et expérimentale de la scène indépendante permettrait de relever quelques cas de ce type.

Nous pensons, par exemple, à *Otome Legends*, un *visual novel* de drague et d’horreur psychologique parodique dont nous avons abordé les aspects effrayants diégétiques. L’irrégularité de la difficulté des mini-jeux, et donc de l’exigence de l’œuvre en termes de « capital ludique psychomoteur » (Dozo et Krywicki, 2022)¹²⁷ des joueurs pourrait clairement être considéré comme un ressort horrifique en soi. Rappelons d’ailleurs qu’il n’existe pas de mode de difficulté dans ce genre vidéoludique en général. Cela implique donc, que l’on ne puisse pas baisser la difficulté en cas de blocage. Les joueurs pris au piège, dans un mode de difficulté qui ne leur convient peut-être pas, pourraient donc ressentir une certaine anxiété, un stress voire de l’angoisse.

Ainsi, un des mini-jeux nécessaire à la progression de l’histoire se déroule sous forme de *tapping game*, comprenez qu’il suffit « simplement » de presser la touche correspondante à celle

¹²⁶ Surinx, F.-X. (2020 : 17)

¹²⁷ Pour Boris Krywicki et Björn-Olav Dozo, il s’agit des « capacités d’exécution techniques d’une personne ; sa faculté à bien jouer selon les règles établies par le jeu. Il peut concerner un jeu en particulier ou la maîtrise de périphériques (manette, clavier, accessoires, etc. ». L’article est disponible en accès libre sur le site : <https://orbi.uliege.be/bitstream/2268/299071/1/22%20Krywicki.pdf>

affichée à l'écran durant le temps imparti pour réussir. La difficulté réside dans cette durée (d'une moyenne chronométrée de deux secondes !), et dans l'enchaînement de plusieurs épreuves de ce type, toute erreur obligeant à redémarrer la séquence.¹²⁸



Fig. 17 : Chiharu, la protagoniste doit jouer au « jeu des 20 questions ». Pour se faire, le joueur doit appuyer sur la lettre qui s'affiche en haut de la barre. Le joueur dispose de 2 secondes pour appuyer sur « c ». La lettre n'est pas vraiment visible car la taille de sa police d'écriture est trop petite. Elle est aussi placée à droite de l'écran et non au centre, ce qui rend la difficulté plus élevée. En effet, les éléments importants sont généralement placés au centre de l'image. De plus, le « c » est noyé dans les autres détails de l'image : c'est la protagoniste qui prend toute la place. Cela pourrait se justifier au niveau diégétique car elle est la protagoniste mais pas au niveau du gameplay. Il en devient stressant.

Le ressort horrifique se trouve dans le temps chronométré pour exécuter la commande. Il se situe aussi dans l'imprévisibilité de la difficulté des mini-jeux de manière générale. De plus, on le retrouve également à travers la surprise que provoque une telle imprévisibilité dans le genre-même du *visual novel*. Il y a rupture avec l'exigence présumée du roman vidéoludique et donc, potentiellement, des attentes des joueurs en ce qui concerne ce dernier.

b) Trois dispositifs textuels qui suscitent la peur vidéoludique : l'avertissement, l'épreuve et le choix diégétique

De la sorte, cette « peur vidéoludique » renégocie les frontières du *safety*, de la zone de confort sécurisante que se crée le joueur. Dans le texte, elle le fait de trois manières définies par Surinx : par l'« avertissement », l'« épreuve » et, surtout, par le « choix diégétique » dans les *visual novels*.¹²⁹

a. Avertir du danger vidéoludique

Le texte du jeu averti d'abord le joueur d'une menace, par un *splashscreen*¹³⁰ ou via un personnage à l'intérieur de la diégèse, comme c'est le cas dans la série de *survival horror* narratifs *The Dark Pictures*¹³¹, à travers le personnage énigmatique du Conservateur. Il s'adresse au joueur avant et après chaque chapitre d'histoire et juge nos choix. Il donne parfois des indices sur la direction à prendre si

¹²⁸ Pour une illustration vidéo du mini-jeu, cf. <https://www.youtube.com/watch?v=Qac-1S2adps> [26:07 – 28 :06]

¹²⁹ Surinx, *id*, pp.16-17.

¹³⁰ Il s'agit d'un carton de texte pré-jeu. On y retrouve également les logos et noms de studios.

¹³¹ Développé par Supermassive Games et édité par Bandai Namco Entertainment, il sort son premier volet en 2019 : « The Man of Medan ». Il s'agit d'une série de jeux d'horreur et de survie. Cependant, ils mettent l'accent sur l'aspect narratif de l'histoire.

le joueur le souhaite. L'avertissement textuel s'accompagne occasionnellement d'un visuel, comme dans *Life is strange* où il prend la forme d'un papillon.

Dans *Safe Space : Prologue*, le prototype vidéoludique, l'aventure est rythmée par certains messages qui s'adressent au joueur : « La protagoniste est rentrée chez elle sans encombre. Elle n'a croisé personne. », « La protagoniste ne connaît pas l'identité du joueur qui la traque. », etc. Ces avertissements servent à cultiver l'angoisse chez le joueur. Il peut se demander « pourquoi le jeu me dit ça ? Qu'est-ce qu'il va se passer ? ». Ces avertissements servent aussi à exacerber la nature anxieuse de l'héroïne.

b. Éprouver le danger vidéoludique

Observons à présent l'« épreuve »¹³² et appliquons-la à un cas concret de *visual novel* d'horreur. « Là où l'avertissement prévient d'un danger, l'épreuve représente ce danger, elle l'incarne. Le texte de l'épreuve explicite verbalement le danger à surmonter et ses modalités. », explique Surinx.¹³³

Pour nous, cette mécanique se confond avec le « choix diégétique »¹³⁴ dans les *visual novels*. Nous y reviendrons plus tard de manière concrète. Surinx cite l'exemple du *permadeath*, la mort permanente d'un personnage. Il est « anxiogène » à travers la « crainte de la perte » du joueur par rapport à son personnage.¹³⁵ Ce système se retrouve également dans certains types de *visual novels* horrifiques, principalement ceux de type « survie ». Cependant, la construction narrative du roman vidéoludique le divise généralement en différents embranchements, parfois appelés « routes ».¹³⁶

Par exemple, dans la série des *Zero Escape : Nonary Games*, il est possible d'éliminer de manière prématurée et permanente les personnages en fonction des portes que l'on choisit de franchir et de certains choix de dialogues. Ces choix condamnent automatiquement certains protagonistes et assurent la survie d'autres, débloquent ainsi l'un des six épilogues possibles (sept dans la version IOS).

¹³² Surinx, F.-X (2020 : 19).

¹³³ *Id, ibid.*

¹³⁴ *Id, ibid.* p. 20

¹³⁵ *Id, ibid.* p. 19. Il explique le cas de *Darkest Dungeon* (2016).

¹³⁶ On parle de « route » en *visual novel* pour désigner une des histoires que permet le jeu. Il est construit en embranchement, on pourrait donc dire qu'il s'agit d'une branche particulière de cet ensemble. Il est important de noter que quand le joueur ou la joueuse s'engage sur une route, il ou elle se prive d'emblée d'une partie du contenu. Cette dénomination concerne surtout les *visual novel* de type *otome*, une expression japonaise qui signifie « simulateur de drague » ou « *dating sim* » en anglais.

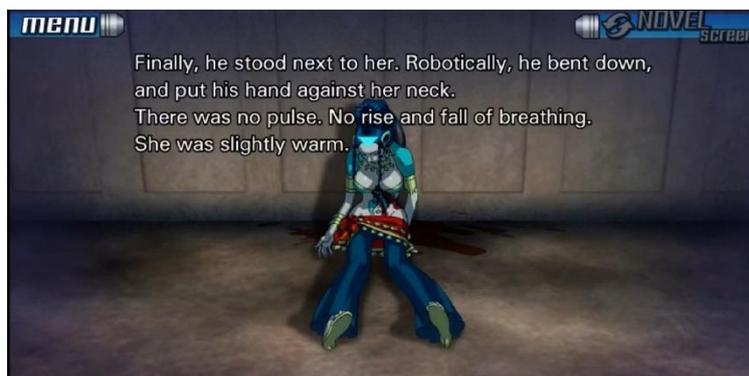


Fig. 18 : Mort permanente du personnage de Lotus ou « 8 ». Cette scène appartient à la fin « *Knife* ». Elle est uniquement déblocable en empruntant la porte « 6 », puis la porte « 4 » ou « 7 » sinon, le joueur retombe sur la route « *Safe* ». Sur la capture d'écran, on peut lire une description qui implique une « peur diégétique » : « Finalement, il [Junpei, le protagoniste qu'on incarne], se tenait à côté d'elle. Robotiquement, il s'accroupit et mit la main contre son cou. Il n'y avait pas de pouls. Aucune montée ou descente de la respiration. Elle était légèrement tiède. »

Le *permadeath* est donc, ici, plutôt le résultat d'un choix du joueur que d'un manque de « capital ludique psychomoteur »¹³⁷. Cela nous amène à nous interroger : quel(s) rôle(s) joue le « choix diégétique » dans la construction du *safe(ty)* et, par extension, du *safe space* dans les romans vidéoludiques d'horreur ?

c. Choisir son poison ou son remède : quel(s) rôle(s) du choix diégétique dans la construction du *safe(ty)* ?

Surinx définit cette mécanique comme des :

[...] Séquences qui donnent l'impression au joueur qu'il peut modifier la diégèse par ses décisions et que, s'il agit d'une certaine manière et pas d'une autre, un pan de l'histoire lui demeurera inaccessible durant cette partie car il a choisi l'embranchement opposé.¹³⁸

Les conséquences potentielles de ces choix ne sont pas anticipables si tant est que le joueur ne joue pas avec un guide (quand celui-ci existe), aussi appelé « soluce ». Dans les *visual novels*, on retrouve, tout de même, une certaine linéarité du récit. Elle crée une illusion de choix diégétique, ce qui est potentiellement anxiogène. C'est notamment le cas avec la série des *Danganronpa*¹³⁹. Durant les moments d'enquête, le jeu propose de se déplacer en vue à la 3e personne, en alternance avec des phases de *visual novel*, lors des dialogues. Il incombe au joueur de trouver des indices et il est alors possible d'oublier de vérifier certains endroits ou de déverrouiller certains dialogues. C'est en tout cas, ce que le jeu veut nous faire croire. Il est en réalité *designé* pour donner l'impression que l'on

¹³⁷ Krywicki, B. Dozo, B.-O., *ibid.*

¹³⁸ Cf. Mémoire de Surinx, F.-X (2020 : 84). Il considère que les choix diégétiques sont particulièrement pertinents dans les *visual novels* car ils mettent en scène un récit à plusieurs embranchements. Cf. Article de résumé de mémoire de Surinx, F.-X. (2020 : 20).

¹³⁹ Le premier volet de la série de jeu se nomme *Danganronpa : Trigger Happy Havoc*. Il est un *visual novel* dont le thème tourne autour du désespoir. Il a été créé par Spike Chunsoft. Il sort en 2010 au Japon et en 2014 aux Etats-Unis et en Europe (en langue anglaise). Pour résumer l'intrigue, Makoto Naegi, le protagoniste connu sous le titre de « l'Ultime Chanceux » est enrôlé dans la prestigieuse académie Kibogamine (*Hopes's Peak*). Mais bientôt, il se retrouve coincé avec 14 autres élèves. Le directeur, un ours en peluche nommé Monokuma, explique qu'ils vivront jusqu'à leur mort entre ces murs. Les élèves ne peuvent plus communiquer avec l'extérieur ou sortir de l'école sauf s'ils tuent un camarade sans se faire attraper. On assiste donc à la dégradation de la santé mentale des étudiants jusqu'au désespoir.

peut passer à côté d'éléments essentiels pour trouver le coupable. Cependant, le « *Class Trial* »¹⁴⁰ se déclenche automatiquement quand tous les indices ont été trouvés. S'il ignore ce mode de fonctionnement, le joueur pourrait peut-être ressentir une certaine anxiété. Celle-ci s'ajouterait à la pression qui découle des mini-jeux lors de la phase de procès qui suit l'enquête.¹⁴¹

i. *Choix diégétiques, dilemmes moraux : quand la dissonance crée du safety*

Le choix diégétique peut amener à des dilemmes moraux qui impactent, généralement, le scénario : « [...] Le joueur est régulièrement placé face à un dilemme moral et lourd de conséquences pour la suite de l'aventure. »¹⁴²

C'est vrai dans une certaine mesure (tous les choix importants pour le scénario ne sont pas des dilemmes moraux) bien que, dans de nombreux *visual novels*, de faux-choix moraux et immoraux pavent la trame narrative. Ce choix de *game design* cause parfois des « dissonances ludo-narrative » (Sellier : 2020)¹⁴³ entre ce que le développeur a prévu et les attentes des joueurs.

Une dissonance ludo-narrative se produit quand la morale imposée par le cadre-jeu entre en conflit avec les valeurs du joueur. Pour illustrer cela, observons *Freak* (2021)¹⁴⁴, un petit *visual novel* d'horreur psychologique indépendant. Il est très court (quelques minutes à peine) mais traite d'un sujet sérieux : le suicide. Le but du jeu est simple : pousser la petite créature devant nous au suicide.

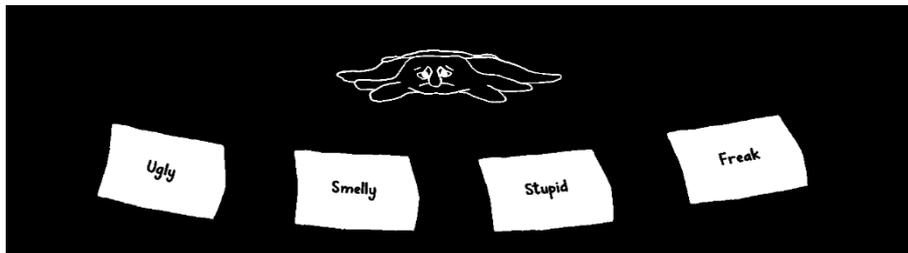


Fig. 19 : capture d'écran de *Freak*. Le joueur doit « exprimer ce qu'il ressent à la créature ». On peut choisir entre les mots : « moche », « puant », « stupide » et « monstre/bizarre ».

De manière très cynique, le narrateur demande au joueur qui ne se doute de rien : « Donne-lui [à la créature] des encouragements. » Néanmoins, les choix proposés (ou imposés par le jeu, dans ce

¹⁴⁰ Il s'agit d'un événement principal et obligatoire qui se déroule sous la forme d'un procès. Le protagoniste vient présenter les résultats de son enquête. Le but est de découvrir le meurtrier. Si le joueur échoue, c'est toute la classe qui est condamnée à mort.

¹⁴¹ Quatre types de mini-jeux sont possibles lors d'un *Class Trial* dans *Danganronpa: Trigger Happy Havoc* : le débat continu, le pari du pendu, le plaidoyer de fin et le *bullet time battle*. Le débat continu est un min-jeu de shooter : le joueur doit tirer sur les arguments adverses pour les réfuter avec des moments de contre-arguments (*Truth Flashback*). Le pari du pendu permet d'accéder aux pensées de l'adversaire sous forme de shooter. Il faut tirer sur les bonnes lettres dans le temps imparti pour accéder à la suite du procès. Le plaidoyer de fin reconstruit la scène de crime sous forme de planche de manga. C'est alors une sorte de *puzzle game* qui se conclut par la bonne reconstitution ou non. Parfois, un *bullet time battle* apparaît quand l'adversaire ne veut pas écouter le réquisitoire de l'avatar. Il s'agit d'un jeu de rythme et d'un shooter exigeant qui peut à lui seul mettre en péril toute la phase de procès.

¹⁴² Surinx, F.-X. (2020 : 20). Il parle particulièrement des choix diégétiques dans *Call of Cthulhu* (2018).

¹⁴³ Sellier, H. (2020), Valeurs narratives des mécaniques ludiques et corporéité du joueur. Cahiers de Narratologie, 38. <https://doi.org/10.4000/narratologie.11692>

¹⁴⁴ Créé et développé par Birthday Boy. Ce *visual novel* met en scène le côté sombre de la santé mentale. Cf. <https://birthday-boy.itch.io/freak>

cas) sont tous néfastes pour la psyché de la petite créature. Le narrateur explique : « Elle ne ressent pas d'émotions. Elle ne peut pas aimer. Elle n'est pas comme nous. Elle n'est pas humaine. » Elle est présentée comme un « *freak* », à savoir un monstre. Mais dans les faits, le joueur se voit attribuer le rôle du persécuteur. Il est donc placé dans une position morale délicate : il est forcé à devenir le « monstre ».

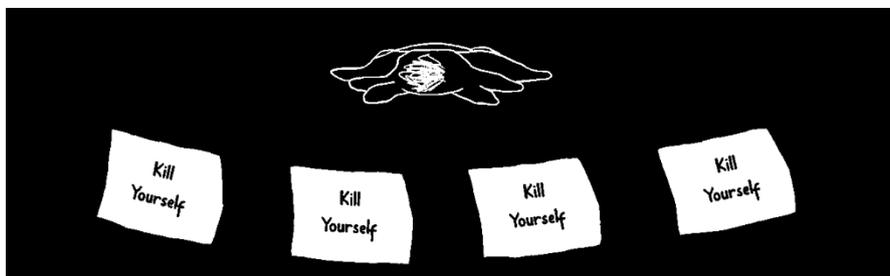


Fig. 20 : l'intensité des messages gagne en intensité. Le joueur n'a d'autre choix que de souhaiter à la créature de « se suicider » en guise « d'encouragement » car « elle ne mérite rien de mieux », explique le narrateur. Il doit le faire à répétition jusqu'à ce que l'écran devienne totalement noir.

Un des interprétations possibles serait que le narrateur représente la créature elle-même et que nous ne faisons qu'être le moteur de ces idées noires. Le jeu place le joueur dans une position d'impuissance. Il ne peut pas sauver la créature. Cependant, le joueur assez patient pour attendre (à peu près 10 ou 15 secondes devant l'écran noir, verra apparaître un message :

Oh, vous êtes toujours là ? Le jeu est fini. Vous pouvez partir. Quoi ? Êtes-vous en train d'attendre une fin heureuse ? A quoi est-ce que cela ressemblerait en l'état ? Vous lui jetez un paquet de gentils mots et ça¹⁴⁵ apprend à s'aimer ? Ne me faites pas rire. Vous ne pouvez pas l'aider. Même si vous le pouviez, ça ne vous accepterait pas. Il est trop bizarre¹⁴⁶. Ça ne peut pas aimer. Passez à autre chose.

Le narrateur se moque du joueur. Le jeu, dans sa construction, a anticipé la réaction du joueur : celui-ci n'est pas en phase avec les valeurs morales du jeu. Encore une fois, si le joueur attend dix secondes de plus, un nouveau message apparaît : « Ugh, ok, c'est bon. Tout va bien, je le promets. Regardez. »

Le jeu nous montre alors la créature. Son visage est caché par un nuage informe de lignes : elle est vivante. Cependant, si l'on observe le message d'avertissement sur le site internet du développeur, on se rend compte que le narrateur et la créature ne font potentiellement qu'un. En effet, *Birthday Boy* écrit : « Ce jeu montre des représentations de pensées suicidaires », suivi du message « ne le prenez pas personnellement ».¹⁴⁷ Puis, dans le jeu, le narrateur se justifie :

Voyez. Tout va bien, vous n'avez pas besoin de vous inquiéter. Ça ne va pas se suicider. Je pense. Je pense. Tout ce que vous [lui] avez dit n'est pas vrai, de toute façon. Ça n'est pas seul. Ça m'a moi. Ça m'aura toujours. Je lui tiendrai toujours compagnie. Ne vous inquiétez pas, je prendrai bien soin de lui. C'est à moi. Maintenant, n'étiez-vous pas en train de partir ?

¹⁴⁵ *Id, ibid.* Le narrateur utilise le pronom « it » pour parler de la créature. Il ne la considère pas comme un être vivant pouvant ressentir des émotions. Nous optons pour le « ça » au lieu du « il » pour rendre compte de la froideur et le mépris du narrateur envers la créature.

¹⁴⁶ *Id, ibid.* Dans le texte original : « *It's too much of a freak* » qui renvoie au fait que la créature soit présentée comme un monstre mais aussi qu'elle soit bizarre.

¹⁴⁷ *Id, ibid.*

Freak illustrerait, de la sorte, le comportement autodestructeur du mépris ou de la haine de soi. Les pensées suicidaires en découlent jusqu'à leur aboutissement réel : l'acte du suicide. D'après la revue spécialisée en psychiatrie *Santé mentale.fr* (en ligne) à travers un ouvrage d'Alberto Eiguer sur la haine de soi, la « haine de soi » se définit ainsi :

Certains humains manifestent du mépris envers [l'] autre, inconnu ou différent. Ils le dévaluent, discriminent, négligent, voire haïssent. Le sujet stigmatisé peut alors s'identifier à celui qui le rejette en attaquant son moi. C'est la haine de soi.¹⁴⁸

Cet exemple montre comment le *gameplay* peut susciter la peur. En ce qui concerne la gestion du *safety* et la construction d'un *safe space*, c'est sur le forum dédié à *Freak* qu'il se trouve. Il ne se présente pas de manière explicite mais intervient de manière organique, presque naturelle, de la part de certains utilisateurs. A noter qu'il s'agit, ici, d'une minorité de commentaires.

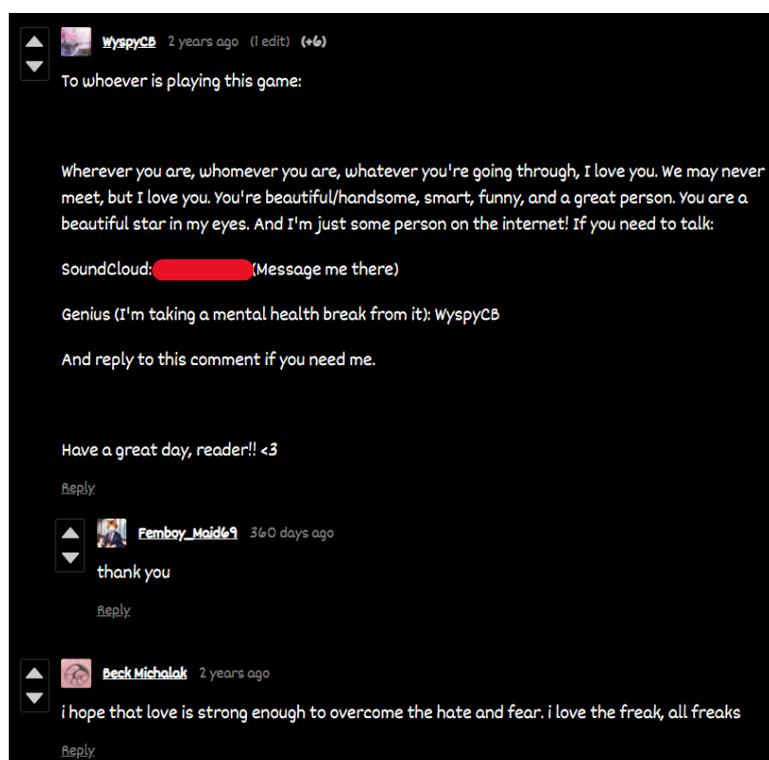


Fig. 21 : message de WyspyCB sur le site de *Freak* (2021). Nous avons caché ses informations personnelles.

On peut y lire un message de soutien : « À tous ceux (et/ou toutes celles) qui jouent à ce jeu : Où que vous soyez, qui que vous soyez, quoi que vous traversiez, je vous aime. Nous ne nous rencontrerons peut-être jamais, mais je vous aime. Vous êtes belle/beau, intelligent, drôle et vous êtes une personne formidable. Vous êtes une belle étoile à mes yeux. Et je ne suis qu'une personne sur internet ! [..] »

Ensuite, l'utilisateur(trice) propose son soutien et renvoie vers un lien pour le/la contacter. Un autre utilisateur la remercie.

On peut également voir un autre message positif qui tranche avec le propos sombre et cynique du jeu : « J'espère que l'amour est assez fort pour surmonter la haine et la peur. J'aime le monstre, tous les monstres. »

Cette illustration montre ce que nous appelons un « *safe space* vidéoludique de type transmédiatique », à savoir qu'il existe en dehors du jeu mais qu'il y reste lié à travers sa communauté de joueurs. Cette catégorie, citée à la fin du chapitre 1, se rapproche des modalités des *safe spaces* en ligne (cf. tableau 1, chapitre 1). La différence, selon nous, viendrait peut-être de la nature des minorités à défendre, à savoir les plus fragiles psychologiquement et émotionnellement parlant. Cependant, pour infirmer ou affirmer cette hypothèse, il faudrait produire une étude de réception de

¹⁴⁸ Sur <https://www.santementale.fr/2022/01/la-haine-de-soi-et-de-lautre/> d'après Eiguer, A. (2022), *La haine de soi et de l'autre, Psychanalyse de la stigmatisation*. Éd. Dunod, coll. Psychismes

ces communautés. Ce travail de recherche n'a pas cette prétention. Il se focalise sur la construction de *safe space* dans les jeux.

Cet exemple de *visual novel* d'horreur psychologique illustre également la porosité des catégories. Si le gameplay de *Freak* oblige le joueur à dénigrer de manière répétée la créature pour progresser, créant une dissonance entre les valeurs morales du jeu et celles du joueur. Il suscite également une angoisse au-delà du jeu vidéo : une peur d'ordre artistique qui s'incarne sur le forum du jeu, comme nous venons de le voir. La réaction à cette peur plutôt artistique s'incarne dans l'amorce d'un *safe space* vidéoludique et transmédiatique.

C) La peur artistique

La peur artistique peut se produire quand le joueur prend conscience du logiciel derrière le jeu en tant que vecteur d'un message. Surinx explique à ce propos : « [...] il s'agit d'un sentiment portant sur le jeu lorsqu'il est compris comme un objet à même de délivrer un message ou des sensations particulières.¹⁴⁹ »

Il considère ce type de peur comme une « réflexion omniprésente du joueur sur le jeu ».¹⁵⁰ Cette « émotion artistique » est provoquée par deux dispositifs textuels distincts : l'« avis » et le « piège ».¹⁵¹ C'est en réalité le système de jeu en lui-même qui créerait la peur.

L'« avis » donne des indications sur le type d'expérience que le jeu propose.¹⁵² C'est ainsi le fait d'annoncer directement le but du jeu dans *Slay The Princess*, c'est-à-dire « tuer la princesse ».¹⁵³ Il s'agit encore de la présence annoncée d'un *safe space* dans *Obscura: The Descent*. De manière paradoxale, le joueur pourrait se demander : pourquoi un jeu nécessiterait la présence d'une telle fonctionnalité ? Cela pourrait même lui causer une certaine anxiété, en fonction de son seuil de tolérance. Le jeu serait-il si horrifique qu'il nécessite un tel espace de gestion de nos émotions ? On comprend évidemment que ces annonces jouent surtout sur l'anticipation du joueur en lui faisant imaginer un danger plus ou moins important.

La peur artistique peut aussi survenir lors d'un *plot twist* dans le scénario, nous explique Surinx. Cet événement reconfigure alors la perception de l'histoire. C'est ce que l'on remarque dans le 1er volet de la série *Zero Escape : The Nonary Games*, à savoir *999: Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors* (2009). Pour résumer brièvement le *lore* très complexe de l'œuvre, neuf personnes sont kidnappées par une organisation. Ils se réveillent, enfermés dans un paquebot de croisière. Amnésiques, ils sont forcés à participer aux « Nonary Games », des jeux de la mort, afin de

¹⁴⁹ Surinx, *id*, p. 20.

¹⁵⁰ *Id*, *ibid*.

¹⁵¹ *Id*, *Ibid*.

¹⁵² *Id*, *ibid*.

¹⁵³ https://store.steampowered.com/app/1989270/slay_the_princess/

s'échapper. Nous suivons l'aventure de Junpei, le numéro « 5 ».¹⁵⁴ Le retournement de situation a lieu quand l'amie d'enfance de Junpei, Akane, que le personnage souhaite sauver à tout prix, se révèle être une des instigatrices du « Nonary game ».



Fig. 22 : Akane, « June », « 6 », est en fait une des organisatrices du jeu de la mort « *Nonary game* ». Elle est le personnage de Zéro qui a kidnappé le protagoniste. Durant l'aventure, elle est l'archétype de l'amie d'enfance, sensible et douce, émotive. La première image la montre en train de pleurer la mort de « 9 » qui a explosé pour avoir enfreint les règles. Chaque personnage s'est vu en effet implanter une bombe.

Dans certaines routes non-canon¹⁵⁵ elle simule même sa mort. Ce retournement de situation influence la psyché du protagoniste. Il reconfigure le récit pour le joueur car, depuis le début, le joueur à travers l'avatar, protège son ennemi. De la sorte, le jeu « piège »¹⁵⁶ textuellement le joueur : le jeu s'est joué du joueur.

D) La peur métaleptique

D'après Surinx, ce qu'il appelle « les émotions métaleptiques »¹⁵⁷ restent les plus rares car elles ne sont pas reproductibles. Il détaille d'ailleurs :

[C'est l'] impression qu'un élément est en train d'outrepasser ses pouvoirs, que certaines de ces[sic] actions sortent du cadre de l'histoire pour concerner plus directement des éléments non tangibles en temps normal (les menus, les commandes ou les sauvegardes), voire le joueur en personne. En d'autres termes, on pourrait parler d'une rupture très violente du 4e mur.¹⁵⁸

Ce ressort qui ne surprend qu'une fois mais dont l'efficacité est assurée se retrouve, par exemple, dans *Otome Legends*. Créé, on le rappelle sur le même modèle que *Doki Doki Literature Club*, il joue sur l'existence d'un être supérieur en dehors de la diégèse : le joueur. Dans son épilogue, il met le joueur face à l'antagoniste qui, à l'image de Monika de *DDLC*, transpose le joueur dans un univers alternatif à l'histoire principale.

Le personnage s'adresse alors directement non plus à la protagoniste mais au joueur lui-même. Le kidnappeur, Naoya¹⁵⁹, avertit tout de même le joueur avant qu'il soit transporté dans le néant :

¹⁵⁴ Le premier volet de cette série retrace plus particulièrement, le deuxième « *nonary game* ». Le « premier *nonary game* » n'est évoqué qu'à travers des *flashbacks* dans ce jeu. Il n'a pas encore connu d'adaptation vidéoludique. Pour plus d'informations sur le *lore*, cf. <https://tinyurl.com/38wbzayr>

¹⁵⁵ Le jeu considère uniquement la fin « True End » comme canon, toutes les sous-fins ne le sont pas.

¹⁵⁶ Sureinx, *id*, pp. 21-22

¹⁵⁷ Surinx, *id*, p. 22.

¹⁵⁸ Surinx, *id*, pp. 23-24.

¹⁵⁹ Il s'agit en fait de la meilleure amie de la protagoniste, Naomi, qui aurait modifié le script du jeu. Elle pense que la protagoniste ne l'aime pas car elle est aussi une fille.

« Aussi, si vous avez une longue journée devant vous, je suggère que vous quittiez le jeu maintenant. Ne vous inquiétez pas, [la partie] sera sauvegardée. Dernier avertissement ! »



Fig. 23 : Le personnage de Naoya « kidnappe » la protagoniste mais il s'adresse en réalité au joueur car il fait référence à des éléments extradiégétiques comme la commande « alt+f4 ». Celle-ci permet de forcer l'arrêt d'un programme.

Une fois ce moment atteint, il est alors littéralement impossible de quitter la partie. Le programme enferme le joueur dans une sorte de *loop* : si l'on tente de quitter le programme, il se relance aussitôt. Toute tentative d'évasion est d'ailleurs ouvertement moquée par le personnage, comme le montre ce dialogue :

Que pensez-vous de la belle installation que j'ai ici ? Quoi ? Vous voulez vous échapper ? Haha... Ne me faites pas rire. Vous ne pouvez pas vous échapper maintenant... Même si vous essayez... C'est inutile. N'essayez même pas d'appuyer sur alt+f4 ou de fermer la fenêtre. Vous êtes coincé ici pour toujours maintenant.¹⁶⁰

La suite du scénario permet de s'échapper de cet endroit. La protagoniste donne un somnifère au kidnappeur mais, elle se retrouve face à un autre personnage. Celui-ci est en réalité un démon qui a enfermé la protagoniste dans un rêve car celle-ci est morte. Ce démon peut provoquer une émotion métalectique en faisant remarquer ceci : « [...] Et on dirait que tu as aussi amené quelqu'un avec toi. »



Fig. 24 : Le démon Moteko a enfermé la protagoniste dans un jeu. Elle remarque la présence du joueur puis lui demande son vrai nom. On peut alors le taper dans un menu. Elle brise le 4^e mur comme Naoya. Elle nous « remercie d'avoir pris soin de Chiharu [un des noms de la protagoniste]. Il s'agit non seulement d'un élément métalectique mais aussi d'une

¹⁶⁰ Dans le dialogue original en anglais : « *What do you think of the nice set up I have here ? What ? You want to escape ? Haha... Don't make me laugh. You can't escape now... Even if you try... It's useless. Don't even try pressing alt+f4 or closing out the window. You're stuck here forever now.* »

mise en abîme. Le jeu montre une héroïne piégée elle-même dans un jeu. Moteko représente aussi le boss final dans la diégèse principale et la protagoniste du *dating sim* auquel joue l'héroïne.

Le joueur est donc littéralement piégé et forcé à terminer le jeu pour sortir. L'impression de menace dépasse l'écran. La seule solution pour sortir de ce guêpier reste alors de supprimer les fichiers du jeu ou en pressant le bouton d'alimentation de l'ordinateur, une dernière manipulation qui peut se révéler fatale pour le matériel informatique ou du moins l'endommager.

Cette expérience, ici plus qu'une simple peur, peut carrément se transformer en panique bien réelle. Le jeu, quant à lui, réussit son coup : il influence la réalité en dehors de son cadre et induit une réaction hypothétiquement violente du joueur, ce qui n'est que rarement le cas dans les autres types de peur.

Mais pourquoi, dans une perspective de *safety*, cette peur métaleptique provoque-t-elle une réaction si violente chez le joueur ?

The Roestone Collective explique : « [...] certains objets sont utilisés, designés et marketés vers la production d'un *safe space*, incluant les vélos, les smartphones, [...] »¹⁶¹ L'écran d'ordinateur suit le même principe. La menace diégétique ne peut pas dépasser ce cadre, en théorie. La peur métaleptique challenge cette norme intégrée. Le danger vient directement chercher le joueur ou la joueuse dans son propre monde. De la sorte, les joueurs ne se doutent pas qu'une menace volontairement construite de manière extradiégétique puisse perturber leur illusion de la sécurité. Nous verrons comment le prototype vidéoludique joue de la peur métaleptique dans le chapitre 3.

2. Conclusion de chapitre

L'existence d'un *safe space* prend son sens dans un *visual novel* horrifique car le texte vidéoludique, au cœur du genre, peut effrayer de différentes manières : par l'histoire, le gameplay, de manière réflexive et métaleptique.

Premièrement, le *visual novel*, effraie par l'histoire. C'est la « peur diégétique » (Surinx : 2020) qui s'étend aux sites web dédiés aux jeux ou, de manière transmédiatique. La diégèse vidéoludique catalyse l'horreur dans ses monstres, ce qui alimente la perception de la peur chez le joueur, mais aussi son fantasme. Le texte vidéoludique renforce son influence sur la santé mentale des joueurs en le tirillant entre une sorte de fascination pour le morbide – qui s'incarne par exemple dans la figure du tueur en série – et la menace qui plane sur son intégrité mentale, voire physique.

La peur diégétique peut se produire d'emblée ou à retardement. La particularité de l'oubli dans la pratique vidéoludique participe à faire peur par son texte, mais aussi, il participe à la

¹⁶¹ The Roestone Collective (2014 : 1357). Le texte original en anglais dit à propos des « *Object-attentive safe spaces* » : « *A diverse assortment of objects are used, designed, and even specifically marketed towards producing safe space, including but not limited to bicycles, mobile phones, and patches for protection from electromagnetic radiation.* »

construction d'un *safe space* plutôt d'ordre physiologique : le cerveau tente de se protéger en effaçant les traumatismes de sa mémoire.

Dans le cadre de la peur suscitée par le *gameplay*, le *safety* peut se construire à partir des « dissonances ludo-narratives » (Sellier : 2020), à savoir le décalage entre les valeurs du joueur et celles illustrées dans le jeu, et il peut provoquer *in fine* un *safe space* d'ordre transmédiatique. Nous avons pu le constater à travers l'exemple de *Freak* (2021).

La peur artistique peut se déclencher après un retournement de situation. Le récit est reconfiguré, les objectifs du joueur mis à jour. Nous émettions dès lors l'hypothèse que la présence d'un *safe space* dans un jeu d'horreur pourrait potentiellement faire se demander au joueur si le jeu était si terrifiant qu'il en nécessitait un.

La peur métalectique vient chercher le joueur dans sa zone de confort, hors du jeu. Par exemple, il peut s'agir d'une rupture du quatrième mur. Le jeu dépasse son statut de jeu et s'adresse directement au joueur. D'après une observation du collectif Roestone, nous concluons que le jeu entretient des relations en tant qu'objet non-humain avec ses joueurs et qu'il peut alors être plus ou moins considéré comme *safe* ou *unsafe*. Cela pourrait potentiellement expliquer la virulence des réactions engendrées par ce type de peur textuelle.

Chapitre 3 : Safe Space : Prologue, analyse et réflexions d'un prototype de *visual novel* d'horreur sur le concept de *safe space*

1. Introduction

Ce chapitre tente d'appliquer certains des principes du *safe space* à travers un prototype de *visual novel* d'horreur, à savoir *Safe Space : Prologue*. Pour comprendre l'importance de la sécurité émotionnelle dans l'horreur, il met en scène les quatre biais de la peur étudiés par François-Xavier Surinx. Il mobilise ces concepts à travers les témoignages des testeuses et testeurs de l'œuvre vidéoludique, entre autres. Puisqu'il s'inscrit dans une démarche de recherche-création, il se penche notamment sur des questions de *game design* à travers certains textes de Hélène Sellier et certains points de la thèse doctorale de Pierre-Yves Hurel.

Le modèle de *safe space* illustré dans le prototype s'inspire d'*Obscura : The Descent*. Il s'agit en effet d'un *safe space in game* de type « permanent » tel que développé dans le chapitre 1. S'il se rapproche du jeu de Rotten Raccoons, il tente de prolonger sa vision de la prise en charge émotionnelle des joueurs. Il se démarque aussi par plusieurs points formels et de fond.

Mais avant de nous lancer dans l'analyse, il est important de situer notre méthodologie vis-à-vis des entretiens, ainsi que les raisons du choix du logiciel d'écriture vidéoludique Ren'Py et notre rapport à la démarche de recherche-création.

2. Un mot sur la méthode des entretiens des testeurs et le déroulement de leurs tests

Au sujet du choix des testeuses et des testeurs. Ils se situent dans mon entourage plus ou moins proche. Cela s'explique par plusieurs raisons : une volonté de gain de temps, la possibilité d'échanger de manière plus informelle des considérations psychologiques et émotionnelles autour du *safe space* dans le jeu vidéo. Une autre explication se situe dans le *timing* très serré dans lequel s'est réalisée cette recherche-création : le codage du prototype a en effet commencé en juin et, le premier test, en version 1.0¹⁶², a lieu le 5 juillet 2024. Le second test en version 1.1 se déroule entre le 3 août et le 8 août 2024. La version 1.2 proposée dans ce travail peaufine et rectifie le contenu de la 1.1.

Relativement au déroulement des tests, ils divergent en forme et en fond car nous avons chargé certains testeurs de se focaliser sur plutôt des points techniques ou des éléments formels à différents moments du développement. Par exemple, une des testeuses, Joséphine a dû observer plus attentivement les ressorts horrifiques des éléments textuels, des images et du son dans la version 1.0. Elle n'a pas testé le *safe space* qui n'était pas encore codé. Son test s'est déroulé en présentiel. Michèle et Iulia ont, par contre, joués à toutes les versions.

¹⁶² Ren'Py démarre non pas en version 0.0 mais à partir de la 1.0. La version du prologue proposée dans ce travail est donc la deuxième version du prototype.

Les testeurs de la version 1.1 ont, quant à eux, testé le jeu dans son ensemble, en ce compris la « zone de repos ». Ils ont d'ailleurs reçu un message général sous forme de petit guide afin de les guider dans leur test. Certains testeurs ont réclamé ce petit guide. De plus, il s'est avéré utile puisqu'il contient, entre autres, une série de questions sur la « zone de repos ». Ce sont d'ailleurs sur les réponses à ces questions que nous allons rebondir dans ce chapitre.

A propos des entretiens, ils se sont déroulés en fonction des disponibilités de chacun : parfois en ligne, en face time ou par messages via Messenger, parfois en présentiel. Cependant, ils s'articulent autour du guide et des éventuels compléments d'information dont les testeurs nous ont fait part.

3. Le choix du logiciel et le rapport à la démarche créative en jeu vidéo

Le prototype est créé grâce au logiciel d'écriture vidéoludique Ren'Py (dans sa version 8.2.3)¹⁶³ et à l'outil de développement Visual Studio Code. De manière générale, il existe peu de logiciels d'écriture spécialisés dans la création de romans vidéoludiques. Hélène Sellier en relève trois dans son article consacré aux *platform studies* et au *narrative game design* (2021) : Ren'Py, Tyrano Builder et Visual Novel Maker¹⁶⁴.

Nous avons choisi d'utiliser Ren'Py car il est le premier programme d'écriture que nous avons découvert, il y a de cela quelques années. Cependant, nous n'avions jamais osé sauter le pas de la création vidéoludique jusqu'à l'année dernière, à travers un prototype qui ne sera jamais publié : *Child of The Deep* (« L'enfant des profondeurs »). Ce projet qui traite du deuil et de la reconstruction de soi est toujours en cours de développement et ne vise pas à être achevé. Il est personnel, thérapeutique, autobiographique. Mais ce qui est intéressant de constater est que, déjà, cette première expérience vidéoludique (qui se résume, certes, au codage de quelques menus, de dialogue et de quelques illustrations) appartient non seulement au genre de l'horreur mais qu'il s'inscrit également dans une recherche du *safety*. A l'époque, nous ne connaissions pas le terme de « safe space » et encore moins y avons-nous prêté attention dans le domaine du jeu vidéo. Toutefois, cette première démarche, personnelle, individuelle, émotionnelle, nous mettra sur cette voie de la recherche-crédation quand nous avons découvert le safe space explicite d'*Obscura : The Descent*.

Sur une note plus joyeuse, la création de ce prototype vient d'un goût pour le jeu vidéo, l'écriture, l'illustration et pour la création artistique de manière générale. Nous consommons aussi régulièrement des *visual novels*, qu'ils appartiennent au genre de l'horreur ou pas.

Nous rejoignons donc ce que Pierre-Yves Hurel expliquait sur les modalités de production de jeux amateurs, notamment en se positionnant par rapport à Vanderhoef :

¹⁶³ Cette version du programme a été publiée le 17 juin 2024. La version 8.3.0 est disponible en *pré-release* depuis le 6 août 2024. Cf. le site officiel : <https://www.renpy.org/>

¹⁶⁴ Sellier, H. (2021a : 3).

Il nous semble plus judicieux d'envisager la normalisation de la pratique ainsi que la production de messages personnels comme deux processus qui caractérisent potentiellement le jeu vidéo amateur dans son ensemble – et non seulement quelques auteurs explicitement engagés.¹⁶⁵

Il est d'ailleurs important de mentionner que, si ce travail tente de mettre en avant les enjeux émotionnels du safe space ainsi que ses aspects formels tels qu'ils s'incarnent dans les visual novels d'horreur, ce travail n'a pas pour objectif un quelconque militantisme.

4. Méta-description de la « zone de repos » dans *Safe Space : Prologue* comparée à l'*aftercare* d'*Obscura : The Descent*

A présent, nous allons comparer les formes et le contenu des *safe spaces* tels qu'ils s'incarnent dans *Obscura* et dans le prototype. Observons, dès lors, la capture d'écran ci-dessous.

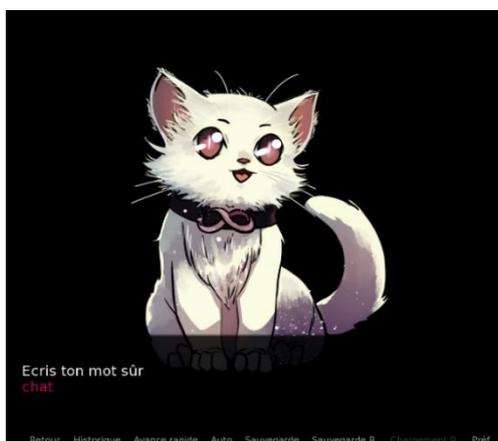


Fig. 25 : Le personnage de Schrödinger, le chat de la protagoniste, demande de définir un « mot sûr » (*safeword* en anglais) pour accéder à la « zone de repos » avant de commencer une partie dans *Safe Space*.

Safe Space : Prologue se base sur le modèle d'*Obscura* bien que sa mise en scène générale se distingue : le personnage méta, Schrödinger, nous guide dans le menu. *Obscura* nous demande de définir un *safeword* d'entrée de jeu, sans explications ni personnage intermédiaire pour nous aider. Puis, il détaille son propos.

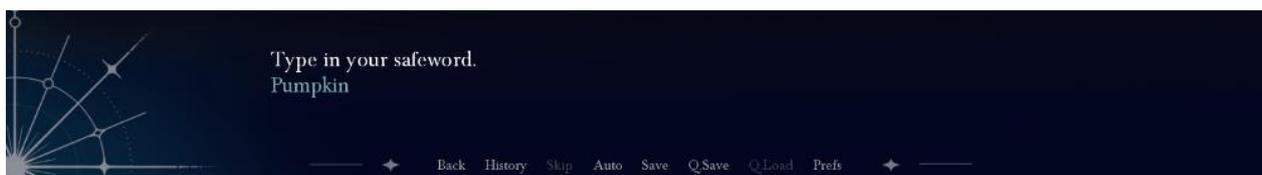


Fig. 26 : La première chose qui est demandée dans *Obscura: The Descent* est de définir un *safeword*, c'est-à-dire un « mot sûr » ou « mot de sécurité ». Il permet d'accéder au menu de l'*aftercare*. Tout comme celui du prototype, il est personnalisable.

Avant d'analyser le contenu des deux safe spaces en tant que tels, penchons-nous un instant sur le mot de passe par défaut : « Pumpkin » et « chat ». Le premier, traduit en « citrouille », se comprend, selon nous, en tant que forme d'affection voire d'infantilisation du joueur. Le terme peut

¹⁶⁵ Hurel, P.-Y (2020 : 94)

aussi être utilisé de manière sarcastique pour insister sur la nature fragile et délicate de quelqu'un ou de quelque chose.¹⁶⁶

Ce choix par défaut, qui tient de la vision du studio de développement, se justifierait quand l'on rappelle l'objectif premier du *safe space*. De manière générale, il tente de protéger les minorités, les personnes fragilisés. Ainsi, cette appellation pour désigner le joueur illustre explicitement cette fragilité imaginée. Cependant, de manière paradoxale, cela participerait à une sorte de stigmatisation du joueur ; à son infantilisation dans le sens où il ne serait pas capable de gérer ses émotions seul, sans la présence d'un endroit spécialement *designé* pour cela. Le prototype souhaite se détacher de cette vision assez réductrice du joueur. Pour se faire, il va chercher sa réponse dans la diégèse : le personnage de Schrödinger.

Michèle, une des testeuses, fait remarquer un trait de caractère de ce personnage dont nous creuserons les caractéristiques métalectiques plus tard : « Il a un peu le melon, non ? Je trouve qu'il est imbu de lui-même. » En effet, le « mot sûr » de *Safe Space : Prologue* renvoie non pas à une caractéristique imaginée du joueur en tant que public, mais à une particularité de l'animal qui nous souhaite la bienvenue. Le personnage s'invoque lui-même à travers ce mot de sécurité. Ce recours à la diégèse permettrait de ne pas tomber dans la stigmatisation. N'importe quel joueur peut potentiellement avoir besoin d'une pause émotionnelle, cela ne le caractérise pas comme « fragile » pour autant.

A travers cette fonctionnalité, *Safe Space* se détache de *Glass Heart* et de sa vision ponctuelle et arbitraire du *safe space*. Il va aussi plus loin qu'*Obscura* dans la personnalisation : il est possible d'écrire jusqu'à 30 caractères, symboles inclus. *Obscura* limite son *safeword* à 10 caractères. Ce choix illustre la réflexion entamée à la fin du chapitre 1 qui soulevait les limites de la personnalisation du mot de passe d'*Obscura*. Dans *Safe Space*, il est donc possible d'écrire une phrase ou une citation qui est importante pour nous, bien que l'on puisse toujours relativiser cette valeur, trop petite pour certains, trop grande pour d'autres. Les testeurs interrogés ne commentent pas ce choix.

Après avoir introduit le mot de passe, le joueur ou la joueuse arrive dans un menu alternatif : l'« *aftercare* » (*Obscura*) ou la « zone de repos » (*Safe Space*).

¹⁶⁶ Cf. <https://www.englishclub.com/efl/podcasts/interesting-facts/term-of-endearment/> On retrouve, par exemple, ce terme employé de la sorte aux Etats-Unis, dans la chanson de John Prine, *Daddy's Little Pumpkin* (1991).

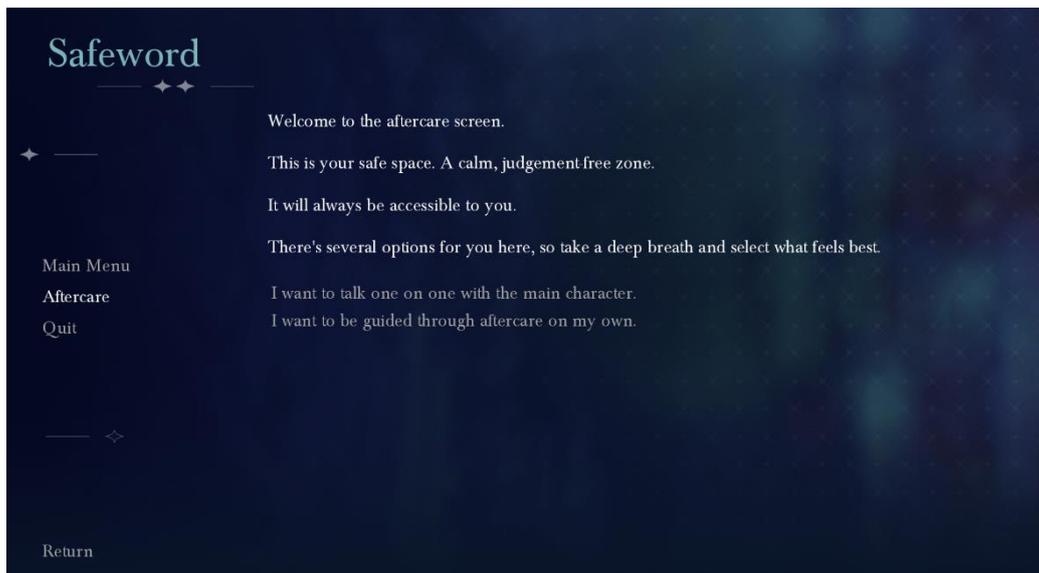


Fig. 27 : Le menu « aftercare » d'*Obscura* où deux choix sont proposés aux joueurs.

La forme du *safe space* dans *Obscura* varie en fonction du choix du joueur entre deux possibilités : « Je veux parler seul à seul avec le personnage principal » ou « je veux être guidé à travers l'*aftercare* par moi-même ». À noter toutefois que Rotten Raccoons markette le jeu avec les deux termes : « *aftercare* » et *safe space* sur leur page.



Fig. 28 : menu de la « zone de repos » dans *Safe Space : Prologue*

Basé sur le modèle d'*Obscura*, la « zone de repos » propose trois choix disponibles dans la version 1.2 et deux récits additionnels (indisponibles dans le prologue, il est tout de même possible de jouer pour découvrir un mot de passe pour les débloquer. Ils font également l'objet d'un avertissement dans les différentes « routes » de la zone de repos : « Cette histoire ne fait pas partie du safe space même si l'on peut y accéder par le menu de la zone de repos » expliquent la protagoniste et Schrödinger dans leur espace respectif. Pour débloquer ces choix, il faut répondre correctement aux énigmes proposées. En échange, les joueurs reçoivent un des mots de passe valides pour débloquer l'espace).

Arrêtons-nous un instant sur le terme pour tenter de comprendre la position de Rotten Raccoons par rapport à la mise en scène de cet espace particulier à l'intérieur de leur jeu. *Aftercare* signifie littéralement « prendre soin de X après X ». Si l'expression vient des milieux BDSM (tout comme le *safeword* d'ailleurs), les réseaux sociaux la popularisent dans une vision plus généraliste.¹⁶⁷ Il dépasse ce premier domaine pour désigner plus largement en effet l'accompagnement ou le suivi d'une personne après une situation intense. Cela implique également tout l'aspect émotionnel, psychologique. Par exemple, on parlera en anglais d'*aftercare* du patient, de son suivi, après une opération. Cette notion se compose en effet de *after* (« après ») et de *care* (« soin »). C'est ce dernier terme, dans son acceptation généraliste, qui prend le pas sur la connotation particulière que connaît le mot à l'origine. Mais ce concept prend également tout son sens dans la pratique vidéoludique des joueurs face à un jeu d'horreur ou à un jeu lourd émotionnellement puisqu'il illustre une sorte de suivi émotionnel de ceux-ci, bien qu'ils ne tombent pas dans la pratique thérapeutique. En ce qui concerne le contenu de cet espace de gestion émotionnelle, *Obscura* propose en fonction du joueur : une conversation entre le joueur et son avatar ou une check-list standardisée de l'état du joueur. Dans le premier cas : si le joueur teste la fonctionnalité avant de définir son pseudo dans le jeu, l'avatar prendra un nom par défaut : Vesper.¹⁶⁸

Concrètement, le *safe space* du prototype vidéoludique éponyme se nomme “zone de repos” pour plusieurs raisons. D'abord, il s'agissait d'éviter la confusion avec le titre et une redondance des termes bien que le lien entre les deux soit avéré et direct. Ce choix tient au fait qu'il y a une volonté de rendre le jeu autosuffisant sans en perdre le caractère réflexif. Ensuite, l'espace de *safe space* est conçu comme une zone où le joueur peut prendre une pause, se reposer dans une réalité alternative à l'intérieur du jeu, une zone hors du temps et de la diégèse, bien que le choix de se voir guider dans cet espace alternatif par l'avatar existe, ou par Schrödinger le chat, c'est-à-dire le personnage méta de *Safe Space*.

Étudions de manière plus concrète la nature des dialogues et des expressions utilisés dans ces différents espaces. Dans *Obscura*, Vesper, l'avatar, affirme par exemple au joueur : « Je serai toujours [quelqu'un de] sûr(e). » On observe ici une sorte de mise en confiance entre les deux parties. Le jeu qui vient de nous faire peur tente de renouer le lien qu'il a brisé avec son joueur.

Les mots employés à l'intérieur du *safe space* sont majoritairement positifs, rassurants. La première chose que l'avatar dit est d'ailleurs : « Ça va, il n'y a que nous deux à présent. Il n'y a

¹⁶⁷ <https://tinyurl.com/ytfzsfzpb>

¹⁶⁸ Celui-ci se veut neutre, ce qui se justifie par un système de choix de pronoms : she/her, he/his, they/them. Une neutralité qui est difficilement traduisible dans la langue française à part via le très contesté « iel », lui-même porteur de toute une série de biais¹⁶⁸. Ce système de pronoms n'est donc pas employé dans *Safe Space*.

personne pour nous ennuyer ici. Tu n'as plus besoin de t'inquiéter à propos d'eux. Les méchants hommes sont partis.¹⁶⁹ » L'avatar se place en position de soutien émotionnel, une des caractéristiques du *safe space*. Cela s'incarne encore dans cette phrase : « Je suis fier(e) de toi. » L'avatar est semblable à un ami qui nous remonterait le moral dans un moment difficile. Il encourage le joueur et l'accompagne dans la gestion de ses émotions. Il utilise également la première personne du pluriel pour impliquer le joueur de manière émotionnelle : « Nous sommes une équipe. »

Dans cet espace alternatif *in-game*, le jeu distingue le joueur de l'avatar, ce qui n'est pas le cas dans la diégèse d'*Obscura*. D'ailleurs Vesper porte un masque et une cape qui couvre l'entièreté de son corps. Ceci est non seulement justifié dans le *lore* mais aussi en termes de *design*. Cela permet au joueur d'appréhender la vie réelle à travers l'expérience vidéoludique. Hélène Sellier observe d'ailleurs la « construction de soi dans l'espace vidéoludique », notamment via le travail de recherche création d'Austin Grossman (2013)¹⁷⁰. Elle écrit :

Grossman sous-entend [...] que l'expérience du virtuel influence notre compréhension du réel [...]. [II] caractérise le virtuel comme un espace sécurisé où le joueur peut tester ses convictions et ses sentiments sans qu'il y ait de répercussion. [...] Grossman représente les personnages vidéoludiques comme les supports d'une projection [de soi] qui permet au joueur de se définir.¹⁷¹

Si Grossman se focalise sur les influences positives, nous ne considérons pas le jeu vidéo, en tant qu'espace virtuel, de cette manière, car, s'il est vrai qu'il peut entraîner des conséquences positives sur le joueur, par exemple en devenant un « refuge », comme l'expliquait le psychologue Arnaud Zarbo dans notre interview, il peut provoquer la peur, l'anxiété, l'angoisse. Donc, nous tenterons d'apporter de la nuance à travers les relations complexes qu'entretiennent l'*unsafe* et le *safe* en jeu vidéo.

5. *Safety* diégétique et peur diégétique, dialogue entre le récit alternatif du *safe space in game* et le récit principal du jeu

Safe Space : Prologue est un *visual novel* d'horreur à énigmes qui raconte une histoire de meurtres en série. Le joueur ou la joueuse incarne une jeune barista anxieuse dont il ou elle peut modifier le nom ou garder la dénomination par défaut : Ada. Il est aussi important de noter que la « zone de repos » s'incarne dans des lieux diégétiques, comme dans *Obscura* qui utilise une taverne importante dans son univers. Dans *Safe Space : Prologue*, il s'agit non pas du café Amnésia où travaille la protagoniste (ce qui était prévu initialement), mais de sa chambre. L'héroïne verbalise la raison dans l'histoire : « Je déteste ce job. Un lieu sans jugement... Pff, comme si ça pouvait exister ». Elle fait référence au slogan de l'établissement (« un lieu sans jugement où tous vos soucis sont oubliés le

¹⁶⁹ A noter qu'il s'agit d'une traduction en français et que certaines subtilités de la langue anglaise peuvent nous échapper. Le texte original du jeu en anglais dit : « *It's okay. It's just us two now. There is nobody to bother us here. You don't need to worry about them anymore. The bad men are gone.* »

¹⁷⁰ Sellier, H. (2017 : 7-8).

¹⁷¹ *Id.*, p. 7.

temps d'un café ») auquel elle n'adhère pas. Cependant, simultanément, cet endroit constitue une oasis pour la barista passionnée de latte art. Elle y est d'ailleurs respectée, légitimée : « Elle et sa patronne taciturne faisaient la réputation de l'établissement ».

Si sa position sociale est établie, ce qui l'empêche d'adhérer au discours tient dans son anxiété clinique, dans sa peur, mais aussi dans son scepticisme et sa prudence à outrance. Cette relation entre le lieu diégétique et le personnage forme un équilibre fragile, voire une sorte d'illusion qu'il faudrait accepter pour connaître le bien-être, la sécurité émotionnelle. Évidemment, pour une meilleure compréhension du jeu, la mise en scène est exagérée. Le prototype ne prétend pas détenir une vérité sur la question, mais souhaite inciter à la réflexion. L'ennemie de la protagoniste reste en réalité sa propre peur. Cela renvoie potentiellement aussi à une peur artistique.

Cette mise en scène vise aussi à illustrer diégétiquement la conclusion formulée par Clark-Parsons, dans le contexte d'un *safe space* féministe militant, afin d'atteindre des *safer spaces* en ligne, mais qui reste pertinente dans ce contexte :

Mon analyse ethnographique suggère que les activistes devraient s'efforcer de créer des « espaces plus sûrs » en partant toujours du principe qu'aucun espace numérique ne peut jamais être réellement sûr pour tous les participants et à tout moment.¹⁷²

Si l'on transpose cette réflexion au produit vidéoludique, le café où travaille l'héroïne constitue plutôt un espace relativement et temporairement sûr. Il est d'ailleurs le théâtre d'un moment angoissant. Un de nos testeurs, Nicolas trouvait par exemple le client sans nom : « Horriblement flippant. » car « il ne renvoyait vraiment pas une bonne *vibe*. ». Un constat qui est partagé par une autre testeuse, Mélanie, qui le catégorise d'emblée comme « un possible stalker ». Michèle, quant à elle, extrapole et se questionne : « C'est lui le tueur ! Pourquoi est-ce que c'est le seul client qu'elle ne connaît pas et qui n'a pas de nom ? » Cette angoisse est aussi ressentie diégétiquement par l'héroïne comme vous pouvez le constater sur l'image qui suit.



Fig. 29 : Lors de son service, l'héroïne est confrontée à un client particulièrement étrange et désagréable. Il apparaîtra dans l'épilogue du jeu, si le joueur ou la joueuse choisit : « l'araignée tissera ».

¹⁷² Clark-Parsons, R. (2019 : 17-18). Dans le texte original en anglais : « *My ethnographic analysis suggests that when it comes to cultivating safety online, activists should, instead, strive for safer spaces, always working from the assumption that no digital space can ever be truly safe for all participants at all times.* »

L'avatar rajoutera en sortant du café : « Pourquoi les clients bizarres tombent toujours sur moi ? Et si c'était un stalker ? Pourquoi il me regardait comme ça ? » Il n'était donc plus pertinent de désigner cet espace diégétique, virtuel, pour illustrer la « zone de repos ».

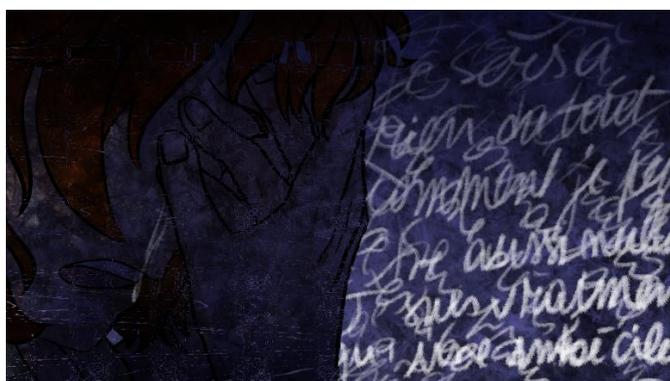
Le lieu diégétique du café sert aussi à faire dialoguer le concept de l'« oubli », en tant que potentiellement créateur de peur (comme nous l'avons vu dans le chapitre 2 à travers le modèle de Surinx), avec le bien-être, le *safety* dans l'espace. En effet, le climat général de l'établissement est serein. Le joueur voit se succéder les personnages positifs, en apprend plus sur l'intrigue, et la menace reste ponctuelle. *Safe Space : Prologue* est teinté d'ironie à travers sa protagoniste, entre autres. Elle adopte, souvent, une position critique face au discours du jeu.

Un autre exemple de dialogue entre le texte de la « zone de repos » et la diégèse s'incarne dans un autre lieu : la chambre.



Fig. 30 : À l'intérieur de la « zone de repos », s'il fait ce choix, le joueur est téléporté dans la chambre de l'héroïne. Elle se présente par son rôle, elle n'a pas de nom dans cet espace. Ce lieu tient le rôle d'espace de gestion des émotions du joueur qui peut exprimer ce qu'il ressent à travers des choix. Il propose aussi de jouer, de se relaxer ou de discuter. L'héroïne se présente explicitement en figure de soutien sans forcer cette aide : « Je suis là pour t'aider, mais je ne te forcerai à rien. »

Fig. 31 : La chambre est aussi le lieu de l'angoisse. C'est là où l'héroïne fait une crise de panique. On peut distinguer tout le mépris de soi qu'elle éprouve pour elle-même : « Je ne sers à rien », « Je suis nulle », etc.



Dans une perspective psychologique, Alberto Eiguer étudie la « chambre » ou la « maison » comme une partie du Moi freudien, à travers le concept de « Moi-peau ». Il définit cette notion :

La [...] peau psychique trouve une confirmation dans le registre de la psychologie appliquée à la maison. [...] L'endroit où nous vivons est bien davantage qu'un toit destiné à nous isoler de la pluie et du froid. Refuge amoureux et de la famille, il incarne le passé et contient la mémoire, parfois sur plusieurs générations. C'est aussi le lieu où se vivent les moments les plus intimes – on s'y restaure, on s'y repose, on y fait l'amour, les enfants y sont conçus, ils y naissent même autrefois. On s'y allonge quand on

tombe malade. Dans la maison se vivent les fêtes de famille, les déjeuners du dimanche, les anniversaires (Eiguer, 2004).¹⁷³

Ce concept se rapproche du *safe space* dans sa relation matérialiste entre les objets non-humains et les humains, développée par le collectif Roestone, entre autres, et que nous avons déjà abordée.¹⁷⁴ La « maison » et son pendant plus petit, la « chambre » représentent pour Eiguer notre « habitat intérieur ». ¹⁷⁵ Cet espace incarné dans le jeu exprime toute la dualité des *safe spaces* en tant que lieux de tous les paradoxes : de peur et de *safety*.

La scène de la ruelle illustre encore plus cette relation entre humain et non-humain à travers le rapport au téléphone. Il représente d'ailleurs le moment où les testeurs ont le plus eu recours au *safe space* (avec la découverte dans l'introduction du couloir de la mort).

Mélanie considère d'ailleurs cette scène comme la plus marquante, d'après elle :

Le fait d'être dans le noir, le texte qui nous dit que [l'héroïne] sent qu'il y a quelqu'un, la musique inquiétante... Et puis, le fait qu'on soit téléporté autre part après avoir été attaqué... J'ai trouvé que le principe de pouvoir mettre en « pause » ses émotions est très utile à ce moment. En plus, c'est assez réaliste, je trouve. Quelle fille n'a pas marché dans [les rues] de Liège, avec son tel en main pour éclairer ? Enfin, ça m'a fait penser à ça...

[Cette mécanique du *safe space*] me fait aussi penser à la « sérénithéière » dans *Genshin Impact*¹⁷⁶. Il s'agit d'un environnement inclusif, calme et [dénué] de tout problème. C'est une sorte de pause émotionnelle où l'on ne risque pas d'être agressé, de ressentir de la peur ou du stress. On a aussi la possibilité de décorer l'endroit comme bon nous semble et d'interagir avec les personnages que l'on apprécie. Ici, ça me fait penser à la même chose, le système de décoration, en moins.

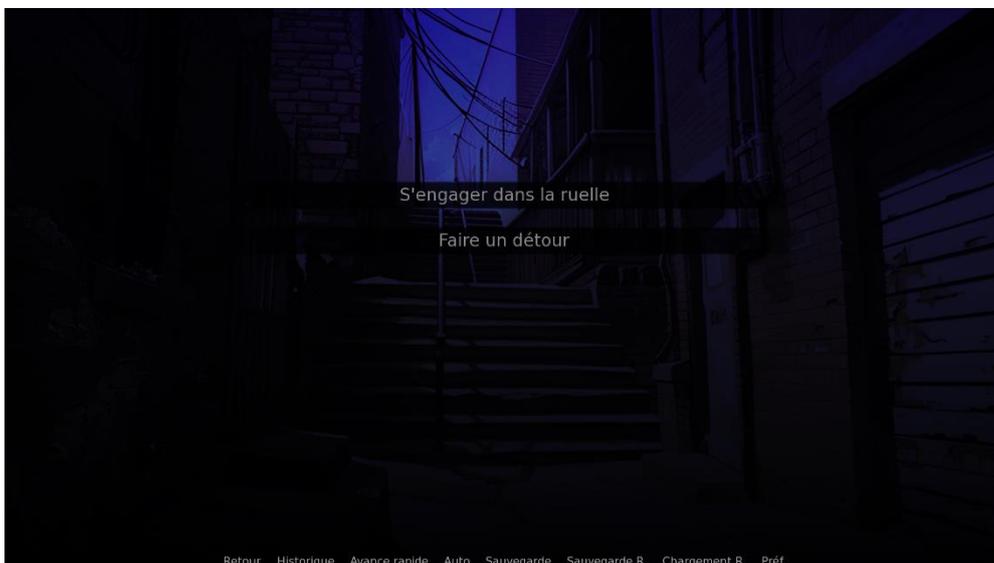


Fig. 32 : Le joueur a le choix de s'engager ou non dans la ruelle. Le texte qui suit fait explicitement référence au smartphone de la protagoniste : « [nom de l'héroïne] allume la lampe de son smartphone. Elle s'avance dans la ruelle sombre. L'ambiance est lugubre. Chacun de ses sens est en éveil. Pourtant, ce chemin lui est familier. » Il est aussi connu du joueur, car il l'emprunte pour aller au café durant le jour et pour rentrer au crépuscule.

¹⁷³ Eiguer, A. (2016 : 4). La maison, un lieu de vie et de bien-être. *Enfances & Psy*, 72, 17-28. <https://doi.org/10.3917/ep.072.0017>

¹⁷⁴ The Roestone Collective (2014 : 1361)

¹⁷⁵ Eiguer, A. (2016 : 5)

¹⁷⁶ Hoyoverse, 2020.

Étudié par Pain et al (2005 : 818) et cité dans le travail de reconceptualisation du safe space du collectif Roestone (2014 : 1358), ils observent la relation qu'entretiennent les adolescents et leur téléphone dans les endroits publics. Le collectif écrit à ce propos :

En réponse à la peur de la criminalité, porter un téléphone sur soi est une stratégie plus commune que d'éviter des lieux publics particulièrement *unsafe*. [...] L'objet non-humain n'élimine pas la possibilité [réelle] de la violence, mais modifie la manière dont un individu se met en rapport avec et se déplace à travers ces *unsafe spaces*.¹⁷⁷

La protagoniste et, par extension, le joueur, se cachent derrière le téléphone. D'ailleurs, l'écran du téléphone apparaît durant cette séquence comme ressort de la peur. Il fait office de bouclier face à la scène, mais il montre, paradoxalement, un message étrange, cryptique voire effrayant de la part de l'amie de l'héroïne. Seule une seule testeuse sur tous les participants décide de faire un détour. Michèle justifie son choix en direct : « Eh... Je ne reste pas là, moi. Je [ne] suis pas folle. Il y a 100% de chances pour que je me fasse agresser. Le jeu [ne] va pas m'avoir comme ça. »

Les plus attentifs et attentives auront remarqué la tentative vaine de Schrödinger pour empêcher sa maîtresse de sortir de la maison.

De manière générale, la peur suscitée par l'histoire se retrouve tout au long du récit à divers degrés et sous différentes formes en fonction des séquences jouées. Ce sentiment de peur qui englobe l'anxiété mais aussi le dégoût dans une certaine mesure implique des comportements d'évitement face à un danger même si, de manière physiologique, ce n'est pas la même zone du cerveau qui est activée entre la peur et le dégoût.¹⁷⁸

Prenons un exemple concret du prototype qui tente d'illustrer la peur et le dégoût : le « couloir de la mort »¹⁷⁹

¹⁷⁷ The Roestone Collective (2014 : 1358). Dans le texte original en anglais : « [...] In response to fear of crime, carrying a phone is a more common strategy than avoiding particular unsafe public places. [...] The non-human object does not eliminate the possibility of violence but it changes how an individual relates to and moves through unsafe spaces. »

¹⁷⁸ Cf. Abitan, A. & Krauth-Gruber, S. (2014). « Ça me dégoûte », « Tu me dégoûtes » : déterminants et conséquences du dégoût physique et moral. *L'Année psychologique*, 114, 97-124. <https://doi.org/10.3917/anpsy.141.0097>. Dans le cerveau, c'est la zone parasympathique qui s'active en cas de dégoût, tandis que la peur en elle-même se situe plutôt au niveau du système nerveux sympathique.

¹⁷⁹ Appellation inspirée de la ligne de code « couloir_mort » dans le script informatique du jeu.



Fig. 33 : *Safe Space : Prologue*. Durant la scène d'introduction : description graphique du couloir de la mort. Cette scène témoigne de toute l'horreur visuelle dont est victime la protagoniste.

Il est écrit dans le texte descriptif complet :

Sur le sol, dans la pénombre, l'on peut distinguer de la chair. Lambeaux, organes, tripes et autres viscères servent de tapisserie à ce couloir de la mort. Les visions d'horreur se succèdent devant ses yeux embués de larmes. La pauvre fille anxieuse possède pourtant un courage inouï, celui de lutter contre elle-même et la panique qui tente de briser son esprit.

Le texte fait référence de manière explicite et graphique à des éléments horribles : les viscères sur le sol, des morceaux de chair. Il caractérise également le personnage comme anxieux mais très courageux. Le personnage est en lutte contre lui-même et l'environnement qui l'entoure. L'ambiance horribles est également accompagnée d'une musique anxiogène qui tranche avec l'ambiance sonore précédente (celle dans la chambre où il y a la première énigme).

Maintenant que nous avons analysé les relations qu'entretiennent les mécaniques textuelles de la « peur diégétique »¹⁸⁰ et celles, plus psychologiques, du *safety* dans une vision plus complémentaire qu'opposée, relevons la « peur vidéoludique »¹⁸¹ en lien avec le *safety*.

6. *Safety* par le *play* et peur vidéoludique

Rappelons que, pour nous, le *gameplay* s'incarne principalement à travers les choix diégétiques dans les romans vidéoludiques. Certains mini-jeux visent à créer un sentiment de sécurité, de sérénité. Ceux-ci se retrouvent dans la zone de repos. Notons également qu'*Obscura* ne propose pas de mini-jeu dans son *aftercare*.

¹⁸⁰ Surinx, F.-X. (2020)

¹⁸¹ *Id, ibid.*

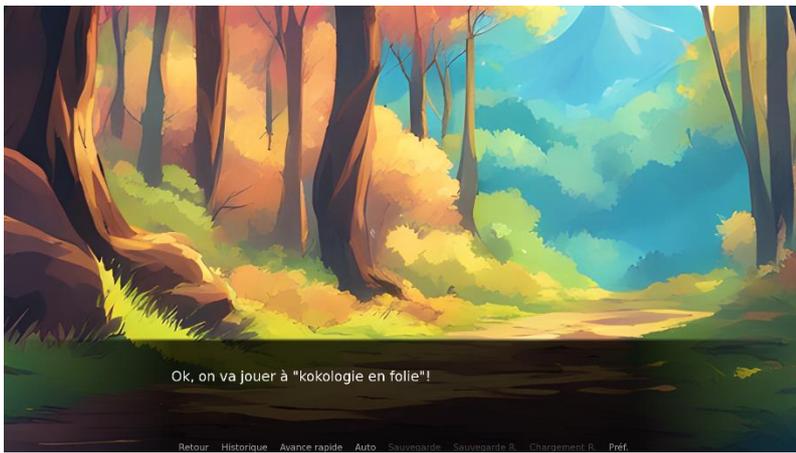


Fig. 34 : Capture d'écran de la troisième zone de repos. Si le joueur choisit de modifier son arrière-plan, le mini-jeu proposé change. Les mini-jeux appartiennent tous à la « kokologie » que nous allons expliquer dans le corps du texte. Cependant, l'exercice proposé diffère. Le joueur est généralement invité à taper lui-même les réponses aux questions ou à sélectionner un choix. Ce jeu ne se base pas sur la performance. Il n'existe pas de bonne ou de mauvaise réponse.

Le narrateur propose au joueur de jouer à « kokologie en folie » s'il choisit de « jouer » dans l'espace. Chaque mini-jeu « kokologie » se différencie en fonction de l'arrière-plan choisi. Par exemple, si l'on choisit la « forêt », le narrateur explique :

C'est un jeu sur la découverte de soi-même. Il s'inspire des théories de Freud et de Jung. Ce sont Tadahiko Nagao et Isamu Saito qui ont écrit une série de livres sur le sujet. Tu peux en apprendre plus en cliquant sur [le lien](#) ou continuer en cliquant ailleurs. [...] Garde à l'esprit que c'est juste pour s'amuser et te changer les idées.

La raison de la présence de ce mini-jeu dans le *safe space* vient d'abord d'une réflexion personnelle : quoi de mieux pour se relaxer qu'un jeu dans un jeu ? le mini-jeu s'inscrit, selon nous, dans une optique de self-care sans basculer dans le *serious game* thérapeutique. Cette notion exploite la notion du *care*, le fait de prendre soin de sa santé mentale. Cette logique suit également l'idée d'une thérapie par le jeu et de l'importance du *play* dans la gestion de la santé mentale du joueur. La « kokologie » est un concept japonais de psychologie psychanalytique et comportementale, ici employé au service du *safe space*. Sa paternité revient à Tadahiko Nagao et Isamu Saito. Ils créent le concept dans les années 1980 afin de l'appliquer dans leur pratique thérapeutique. Ils publient un livre en 1998 (Japon). Une version en anglais est publiée en 2000.¹⁸² La « kokologie » vient du terme japonais « kokoro » qui signifie en français « le cœur, le sentiment et l'esprit » et de « logie » (l'« étude de »).¹⁸³

En ce qui concerne le récit principal et la peur vidéoludique qu'il emploie, elle est conditionnée, en partie, par le choix diégétique.

¹⁸² Cf. Tadahiko, N. Isamu, S. (2000). *Kokology : More of the Game of Self-Discovery*. Une version française aux Éditions Payot existe depuis 2016. Isamu Saito est un professeur de psychologie à l'université de Rissho au Japon et Tadahiko Nagao est psychologue et auteur. Ils s'entourent également d'une équipe pour réaliser cet ouvrage.

¹⁸³ Ken-ichi Sasaki a étudié de près le terme « kokoro » en tant que « philosophie de l'esprit ». Il adopte une posture critique vis-à-vis de cette expression dans son article Sasaki, K. (2009). L'« Esprit » en japonais ancien. *Diogène*, 227, 3-25. <https://doi.org/10.3917/dio.227.0003>



Fig. 35 : *Safe Space* - introduction : *game over* obtenu à la condition d'avoir ramassé l'arme à feu et d'avoir « laissé tomber ». La prédominance du rouge et du bleu dans une colorimétrie saturée témoigne de l'intensité des émotions du personnage, mais aussi de leur nature, à savoir la colère (rouge) et la tristesse (bleu). Cette illustration est accompagnée de glitches chromatiques et d'une bande sonore montée à l'envers.

En termes de *narrative game design*, il utilise également des faux-choix pour faire avancer l'intrigue dans une seule direction. Cependant, il joue également sur le suspense et l'anxiété d'un potentiel danger. Ici, par exemple, le jeu joue sur la nature ambiguë de l'arme à feu. Elle est fournie dès le début de la partie avec une seule balle : est-elle là pour nous défendre ou sera-t-elle le déclencheur de notre mort ? On apprendra plus tard que l'héroïne n'est pas seule dans cet enfer. Certains « joueurs » collectent les munitions d'autres personnages.

Six testeurs sur les sept ont fait le choix de prendre le pistolet. Observons le raisonnement de Joséphine, l'une d'entre elles (qui n'a testé que la version 1.0), qui a également fait ce choix. Nous le comparerons avec la décision de Nicolas de ne pas le prendre.

Ceci est un extrait d'une de nos prises de notes pendant le test de Joséphine :

Elle hésite à chaque choix qu'elle trouve « effrayant ». Elle dit à voix-haute : « mais il est écrit qu'il y a un truc qui va peut-être me sauter dessus » [en parlant du choix d'ouvrir l'armoire]. Elle ne « fait pas confiance » au jeu. « [Je n']aime pas la musique. Elle fait peur. Ce jeu me stresse (rires). » Elle prend le pistolet : « Bah, bien sûr, que je vais le prendre ! Je [ne] sais pas ce [qu'il y a] derrière la porte ! » Elle passe le couloir de la mort en disant « Beurk, beurk, beurk. Je lis plus, je passe ! » Une fois arrivée à la porte marquée d'un « 3 » à la fin de l'introduction, elle se détend un peu : « Ah, on fait quoi maintenant ? » Puis, le premier coup de feu retentit. Elle sursaute. Elle s'arrête et prend une seconde pour souffler « Oh... [Il] faut pas me faire ça ! » Elle sursaute au deuxième coup de feu aussi. « Je me suis fait avoir par les deux, quoi. La honte. Mais, j'ai réussi l'énigme ! Elle était grave dure, en plus. »¹⁸⁴

Comparons avec le témoignage de Nicolas (en version 1.1), juste après un *game over* (un personnage hors champ lui tire dessus et l'exécute) :

J'aime bien ne pas faire les mêmes choix que tout le monde. Donc, je me suis pris un *game over* direct (rire) mais ça me donne encore plus envie de continuer parce que l'histoire est cool. Donc, j'ai

¹⁸⁴ Dans la version 1.0, il y avait 4 slots au lieu d'un seul mais la décision de revoir la difficulté à la baisse vient d'un sondage informel : nous avons demandé l'avis de tous les testeurs. Résultats : trois étaient pour le maintien de la difficulté et trois étaient contre. L'une d'entre eux est restée neutre, c'est l'avis général du promoteur, gardé en réserve qui a tranché en faveur d'une difficulté moindre.

recommencé mais je ne prendrai toujours pas l'arme. Je choisirai de lutter pour éviter un nouveau *fail*. Par contre, je m'attendais trop à un *screamer*¹⁸⁵ quand « Pilou » [nda : le nom qu'il a donné à la protagoniste] regarde dans l'armoire et en-dessous du lit. Mais c'est cool qu'il n'y en ait pas parce que je l'attendais mais ce n'est pas arrivé. Mais l'ambiance elle est top, elle nous met dedans direct. Je le savais que ça allait être pire dans le couloir mais c'est vraiment dégeu !

Un autre exemple de peur vidéoludique se retrouve dans la deuxième énigme : la salle de jeux pour enfants.



Fig. 36 : Dans la salle de jeux, la protagoniste doit aider les peluches du renard et de la souris à sauver la méduse. Rien ne donne d'indications sur le chemin à prendre. Ce mini-jeu chronométré repose sur la chance (à 5 secondes par choix en mode normal et imaginé en 2 secondes par choix en mode difficile, qui n'est pas disponible dans la version 1.2). Cependant, il est tout à fait possible d'utiliser le *rollback* pour contrer le hasard. La même remarque s'applique dans les énigmes à choix dans le *safe space*, celle des souris grises dans l'espace de Schrödinger, en particulier, comme l'a fait remarquer la testeuse Michèle : « Bien sûr que j'ai triché. Pour moi, elles étaient toutes grises, les souris ! »

Les énigmes chronométrées couplées à la mécanique du hasard donnent de l'enjeu à cette épreuve. De plus, le fait d'échouer n'est pas synonyme de *game over*. Il produit juste un résultat différent : l'héroïne voit sa psyché impactée si elle échoue. L'avatar, et par extension le joueur qui ne connaît que le point de vue de la protagoniste, croit avoir tué une innocente. Donc, de futurs choix sont barrés. Le joueur voit la conséquence de ses actions. Si elle réussit, elle n'a pas de « malus » dans le sens où tous les choix sont disponibles.

Mais, l'irrégularité dans cette règle met potentiellement le joueur dans une incertitude certaine. Il ne sait jamais si sa réussite ou son échec vont influencer le court de l'histoire. Cette vision des choses joue avec la valeur que l'on attribue au « bon choix », une des règles rigides dont souffre le *visual novel*, selon nous. Il n'existe pas de « bon » ou de « mauvais » choix dans *Safe Space : Prologue*. Nous souhaitons laisser aux joueurs le soin de juger de leurs propres actions.

7. La peur artistique et son articulation dans le *safe space*

Safe Space permet une réflexion sur plusieurs choses : la sécurité au sens strict et physique, la sécurité psychologique, mentale, émotionnelle. Il s'agit aussi de questionner la construction d'un *safe space*

¹⁸⁵ Un *screamer*, aussi appelé *jump scare* ou « coup d'effroi » est une image ou une animation qui apparaît soudain devant le spectateur ou l'utilisateur pour l'effrayer de manière abrupte. Ce procédé provient du cinéma. <https://www.culture.fr/franceterme/terme/CULT802>

vidéoludique au sens où nous l'avons étudié. Il possède aussi des sous-enjeux à travers ses personnages qui dépassent le jeu en soi. Par exemple, Safe Space parle de bavures policières, de sa lenteur mais aussi du burn-out professionnel et de la limite fragile entre les hommes en tant qu'êtres humains lambda et les professionnels une fois l'uniforme enfilé. C'est la raison pour laquelle les policiers cités sont un duo : Maxime et Vincent. Ils incarnent tous les deux des opposés tout en ayant des caractéristiques propres.

Jetons un œil à chacun à ces deux personnages pour comprendre les messages que le jeu tente de véhiculer à travers eux.



Fig. 37 : le personnage de Maxime est à gauche. Le personnage de Vincent est à droite. Ils constituent le « meilleur duo [de policiers] de la ville ». Ils incarnent pourtant une vision très différente du métier. La version 1.2 n'explore pas leur histoire en détail, car le prologue se focalise sur la petite sœur de Maxime. Cependant, ils apparaissent à l'écran et interagissent avec l'héroïne et d'autres personnages.

Maxime représente une figure fraternelle puissante, rassurante, sérieuse et, en même temps, violente et instable. Il inspire l'admiration, mais aussi la peur auprès de ses collègues. Il n'a d'ailleurs que trois expressions visuelles : fâché, neutre et surpris.

Vincent constitue une figure amicale, douce, nonchalante et, en même temps, imprévisible, calculatrice. Il ne croit pas les mensonges de la protagoniste. Il possède deux expressions : neutre et heureux.

Maxime est le grand-frère de la protagoniste et le meilleur policier de la ville. Il est chargé de l'affaire du « tueur aux chiffres » et n'est pas vu par le joueur avant la scène de l'anniversaire. Cependant, ce dernier le connaît avant même de le voir, dès la première phrase de l'histoire à travers un personnage qui parle en « je ». Il se révélera être la protagoniste : « Un jour, mon frère m'a dit : "Aucun endroit n'est sûr dans ce monde." Mais je n'y avais jamais vraiment fait attention. Jusqu'à ce jour... » Ce personnage du grand-frère est présenté depuis le début comme un protecteur qui travaille trop mais qui est le meilleur. La relation de confiance entre le frère et sa sœur est aveugle.

Cependant, Maxime est loin d'être parfait. Il est violent, colérique, radical voire sans pitié. D'ailleurs, son collègue, Vincent qui est presque toujours en retard au travail tente de faire passer ce mauvais caractère sous la rigolade : « Je vais me dépêcher avant qu'il ne me brise les os pour ma non-punctualité. » Une phrase qui témoigne encore un peu plus du caractère des deux personnages. Maxime incarne le policier dans sa force brute. Il incarne en réalité l'excès et l'obsession où le fait de se voir consumer par ses propres idéaux au point que cela en devient néfaste voire, fasse basculer

le personnage du mauvais côté de la force. Maxime est obsédé par le tueur au point où il en oublie son propre anniversaire. Il fait tant de nuits blanches qu'il en devient encore plus irritable.

Il est en réalité au bord du burn-out et cela se traduit par de la colère chez lui. Pourtant, ces défauts sont contrebalancés par son honnêteté et sa volonté de faire son devoir envers sa ville et sa sœur, ce qui par moments semble l'écraser. Il n'en reste pas moins une sorte de *safe space* pour la protagoniste qui occulte ses défauts alors qu'il a des comportements toxiques envers sa sœur comme quand il lui crie dessus dès qu'il rentre. Mais il s'agit d'un *safe space* illusoire, une impression liée à leur passé commun traumatique. Elle dit d'ailleurs : « Il est tout ce qu'il me reste. »

En ce qui concerne Vincent, le prototype ne traite qu'une partie des enjeux qu'il incarne. Il est le collègue policier de Maxime. Ils ont fait l'école de police ensemble et forment le duo le plus efficace de la ville. Calme, posé, souriant, il est presque l'opposé de Maxime. Il est aussi constamment en retard et semble ne pas en avoir quelque chose à faire. Mais en réalité ce retard et ce sourire gravé sur son visage ainsi que sa douceur apparente ne sont rien de plus qu'une façade. Vincent souffre de dépression sévère. Il est aussi addict à toutes sortes de drogues. Il se laisse véritablement porter par le courant. Il souffre aussi d'un important complexe d'infériorité par rapport à Maxime. Il sera toujours le numéro deux. Si Maxime redouble d'efforts et a « mérité » en quelque sorte sa première place, Vincent est second grâce à son talent naturel. Il est une sorte de génie blasé par la vie dont le bonheur n'est atteignable qu'avec des stupéfiants. Il est un personnage en pleine crise existentielle. Il incarne la perte de sens mais aussi l'égoïsme. Vincent se priorise et se détruit en même temps pour atteindre un bien-être illusoire via un tiers. Même quand il arrête la protagoniste, il le fait dans son propre intérêt.

En termes de construction du *safety* à travers ces deux personnages, ils représentent des figures d'autorités légales qui devraient inspirer une confiance et un sentiment de sécurité naturels. Néanmoins, leurs traits violents servent à instiguer la peur et confirme la phrase introductive de *Safe Space* : « Aucun endroit n'est sûr en ce monde. ». Cela concerne également l'image que renvoie les personnages qui peuvent mentir, y compris la protagoniste. The Roestone Collective, suivie de Clark-Parsons, entre autres, exhortait, en effet, à reconnaître l'impossibilité d'un *safe space* complètement sûr pour migrer progressivement vers des « meilleurs *safe spaces* »¹⁸⁶, à savoir des *safer spaces*.

Le prototype va dans ce sens : nul endroit n'est totalement sûr, pas même à l'intérieur de nous-même, mais cela ne veut pas dire que la perception de la sécurité est une chimère et que l'insécurité règne en maître absolu. La protagoniste se sent en sûreté en présence de son frère. Maxime pousse un soupir de soulagement quand il rentre chez lui. Vincent trouve son bonheur dans les conversations qu'il a avec les gens qui l'entourent. Louise voit son oasis en la protagoniste jusqu'à sa trahison.

¹⁸⁶ The Roestone Collective (2014 : 1360-1362)

Cette « trahison » diégétique peut également provoquer une peur d'ordre artistique. Elle reconfigure le récit pour le joueur. Lorsque le personnage de Louise disparaît, le nouvel objectif du joueur est de la retrouver. L'héroïne se met même en danger pour y parvenir, le joueur aussi les moments stressants. Par exemple, les nombreux bruitages de battements de cœur ont heurté Laurent : « Moi qui n'aime pas vraiment les jeux d'horreur, je me sentais vraiment mal avec les battements de cœur. Et puis, on associe le bruit avec un moment stressant. Dans la ruelle, quand on cherche son amie [à l'héroïne] et que son cœur s'emballa. Le nôtre aussi. » Une réflexion partagée par Michèle : « C'est vraiment tendu avec les battements et puis, on se méfie du bruit après... » Puis, en fonction des choix du joueur : l'héroïne est kidnappée le jour de l'anniversaire de son frère. La première personne qu'elle croise n'est autre que celle que le joueur cherchait. Mais, comble de la surprise, le son d'une giflre retentit. Les testeurs sont surpris, comme Michèle : « Oh ! On se retrouve dans la [mouise] pour elle et elle nous frappe ?! » ou Iulia, une testeuse : « Pourquoi elle m'a tapée ? » Viennent enfin ces paroles qui marquent verbalement la fin de l'interprétation d'un récit et le début d'un autre : « Je ne suis pas ton amie, 7. Je te déteste d'ailleurs. Non... Ce n'est pas ce que je veux dire... Ce que je pense vraiment... Je te hais, tout simplement. »¹⁸⁷

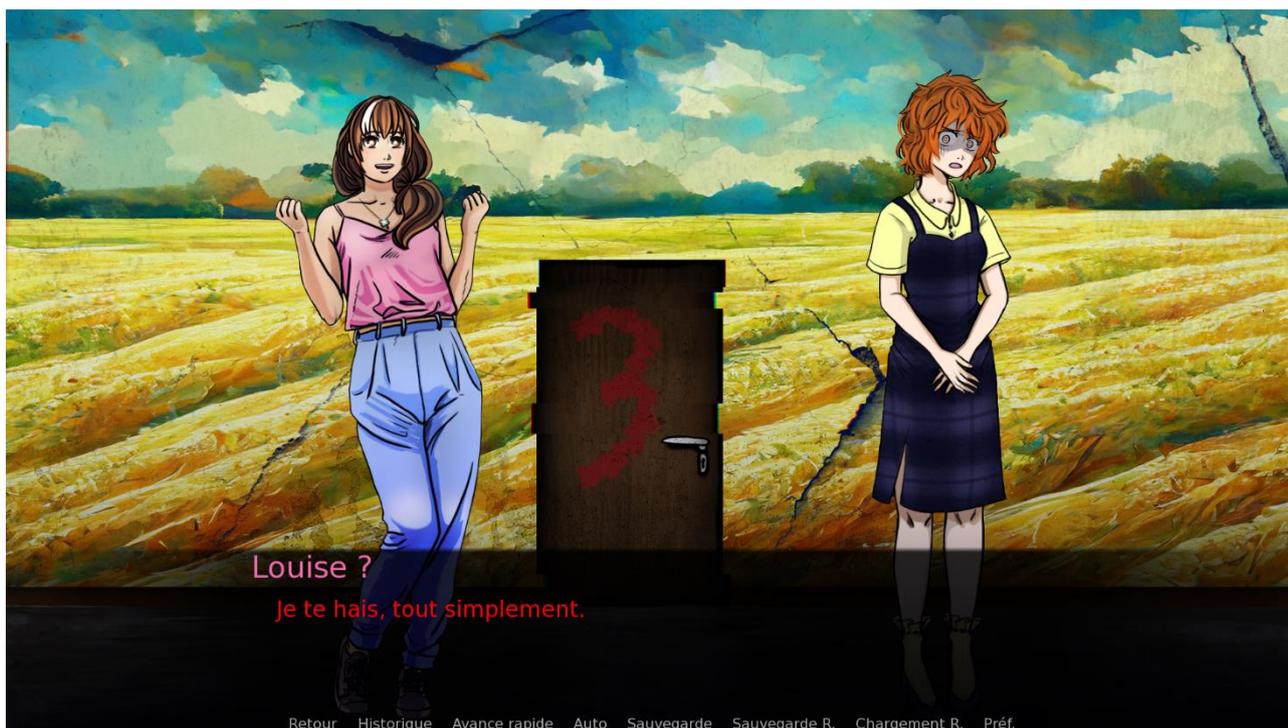


Fig. 38 : Le personnage de Louise, meilleur amie et amie d'enfance de la protagoniste, exprime sa haine envers l'héroïne après avoir tenté de la tuer. Une marque d'interrogation apparaît à côté du prénom du personnage, car la protagoniste n'accepte pas la réalité. Elle pense même avoir affaire à une jumelle de Louise, mais elle écarte l'idée : « Louise n'a jamais eu de sœur. ». Louise s'en va ensuite à la recherche de balles, car le « grand dévoreur » arrive. Elle chantonne une certaine « comptine d'enfant ».

Enfin, *Safe Space : Prologue* tente de mettre en scène les mécaniques métalectiques de la peur de plusieurs manières.

¹⁸⁷ La dernière phrase est écrite en rouge.

8. La peur métaleptique dans Safe Space

Pour susciter Safe Space joue avec le quatrième mur à divers moments de son récit, principalement à travers le personnage de Schrödinger. Il lui alloue plusieurs rôles à l'intérieur et à l'extérieur de la diégèse.

Premièrement, son nom fait référence à l'expérience imaginée en 1935 par Erwin Schrödinger¹⁸⁸. L'expérience de physique quantique concluait à un chat à la fois mort et vivant, ce qui est nécessairement paradoxal. Cette situation est parfois reprise en philosophie pour illustrer le concept de paradoxe¹⁸⁹. Ce choix de *design* dans la dénomination des personnages prend son sens quand on sait que ce chat possède une existence paradoxale : il existe en tant qu'animal de compagnie dénué de parole dans la diégèse mais, simultanément, il est le guide du joueur aussi bien dans les menus qu'à certains moments du jeu. Dans ce dernier cas, il est doté de caractéristiques anthropomorphiques : il parle le langage des humains.

Ensuite, il est le personnage qui nous introduit au système de « mot sûr » et peut nous guider à travers la zone de repos.



Fig. 39 : le personnage de Schrödinger ne perd pas ses traits de caractères diégétiques dans la zone de repos, au contraire, c'est à travers cette dynamique que la *safety* tente de se construire. Dans son espace, il propose de jouer avec lui ou de bénéficier d'une séance de thérapie par le ronronnement.

Schrödinger est omniprésent dans le jeu et hors du jeu. Il apparaît en tant que figure centrale dans l'illustration du menu principal. Il se retrouve également sur l'icône du jeu qui s'affiche dans le

¹⁸⁸ Pour une approche vulgarisée de l'expérience du "chat de Schrödinger", cf. <https://tinyurl.com/2ecs3jx8> Pour plus de détails sur la décohérence quantique : <https://tinyurl.com/36bj6ufw>

¹⁸⁹ <https://www.implications-philosophiques.org/le-paradoxe-du-chat-de-schrodinger-et-la-decoherence/>

menu de la barre des tâches du système d'exploitation. Il est le seul à avertir le joueur quand le joueur quitte sa zone de repos : « Reste aux aguets dehors, [nom entré par le joueur]. Je te confie ma maîtresse. » Dans la diégèse, il accueille la protagoniste tous les jours et possède son caractère propre. Il tente de prévenir la protagoniste du danger en l'empêchant de partir à la recherche de Louise, mais il est enfermé dans sa propre condition de personnage.

Il fait également l'objet d'une des fins du prologue. Elle est atteignable en fonction des choix du joueur. Le joueur peut effectivement choisir entre plusieurs choix représentés par des animaux. Certains d'entre eux possèdent du contenu exclusif en fonction des choix précédents.

```
"Le chat sauvera" if anxiety_up==False:
  scene black
  with dissolve
  show schrodinger_angry
  s "...
  s "Je t'avais demandé de la protéger."
  s "Je dois vraiment tout faire moi-même, n'est-ce pas ?"
  s "Veux-tu vraiment sauver, [(ada)] ?"
  menu:
    "OUI":
      hide schrodinger_angry
      show schrodinger_default
      s "...
      s "Merci..."
      s "Mais... On ne peut pas défaire ce qui déjà été fait."
      s "Viens avec moi."
      scene in_between
      pause 1.5
      s "Viens, on y est presque."
      s "... Par où c'était déjà ?"
      s "Ah oui, ma mémoire n'est plus ce qu'elle était, ah, ah."
      scene red_tree
      pause 1.5
      s "C'est elle."
      s "Son arbre est rouge."
      s "Pour la sauver, il doit redevenir scintillant."
      s "Mais je ne suis pas encore assez fort pour cela."
      s "Je n'ai pas le pouvoir d'exaucer ton vœux..."
      s "Encore une fois, je vais devoir la laisser dormir."
      s "Pardonne-moi."
      s "Cet endroit nous rejette..."
      pause 3.0
      "Fin débloquée : \"L'arbre rouge\""
      jump credits
```

Fig. 40 : extrait du code de *Safe Space : Prologue* (version 1. 2). L'événement conditionnel peut mener à la fin « l'arbre rouge » (si le joueur répond « oui » à la question « Veux-tu vraiment sauver [nom de l'héroïne] ? ») ou éjecter le joueur du jeu (s'il répond « non »). Dans le second cas, le personnage sera en colère et regrettera d'avoir « confié sa maîtresse » au joueur. Dans le premier cas, comme nous pouvons le voir sur la figure, le récit principal s'arrête et Schrödinger emmène le joueur dans un endroit étrange, indéfini, hors du temps. Au milieu de la salle il y a un arbre rouge : « C'est elle. Son arbre est rouge. Pour la sauver, il doit redevenir scintillant. Mais je ne suis pas encore assez fort pour cela. Je n'ai pas le pouvoir d'exaucer ton vœux... Encore une fois, je vais devoir la laisser dormir. Pardonne-moi. Cet endroit nous rejette... »

Ici, il s'adresse directement au joueur, il fait référence à son objectif qui est de garder en vie l'héroïne dans la diégèse. La tournure de sa phrase suggère qu'il ne vit pas ces événements pour la première fois.

Dans le futur de ce projet (à partir de la version 1. 3), il existera la fonction « call sauvela » qui demandera au joueur lui-même d'inscrire cette ligne de code pour déverrouiller une partie du script.

Le fait que le personnage puisse, par exemple, faire sortir le personnage du jeu peut, d'une part, surprendre le joueur, car cette fin est radicale et, d'autre part, provoquer des « émotions métaleptiques »¹⁹⁰. De plus, le jeu ne prévient pas de l'impossibilité de sauvegarder, ce que l'on retrouvait dans *Otome Legends* (à deux reprises : avant la scène avec le personnage de Naoya et avant la bataille contre Moteko), par exemple. Ainsi, le joueur perdra l'entièreté des données non sauvegardées.

De plus, il existe ici un rapport inversé en termes de construction du *safety* entre le joueur et le jeu. Le prototype insiste sur la « perte de confiance » du personnage méta envers le joueur : il (ou elle) n'est plus une personne de confiance, une personne considérée comme *safe*. Alors, de manière

¹⁹⁰ Surinx (2020 : 22-24)

radicale, le jeu s'en sépare à travers l'action de son personnage. Schrödinger décide s'il peut rester. Ce n'est plus le joueur qui a le contrôle sur le jeu.

Par ces procédés textuels, *Safe Space : Prologue* parviendrait à effrayer le joueur dans la réalité.

9. Conclusion de chapitre

Pour conclure ce troisième chapitre, nous avons pu observer à travers le prototype de *visual novel d'horreur* la manière dont s'incarnent et se lient le *safety* et les mécaniques textuelles de la peur à l'intérieur du jeu, et ce, en mobilisant des outils théoriques et des témoignages de testeurs. En partant du modèle de *safe space* d'*Obscura : The Descent*, *Safe Space* s'en rapproche et essaie de le prolonger de plusieurs manières. Ils montrent tous les deux un *safe space* de type permanent auquel le joueur peut accéder quand il le souhaite lors de sa partie. Cet espace de gestion émotionnelle est introduit dans les deux cas par un mot sûr personnalisable qui varie en longueur en fonction de l'œuvre. Il est possible pour le joueur de choisir la manière dont il veut expérimenter le *safe space* : avec l'un ou l'autre personnage de la diégèse ou seul. Le projet de recherche-crédation se détache ensuite dans le contenu de son *safe space in game* : il tente de lutter contre la stigmatisation d'un joueur imaginé, voire contre son infantilisation à travers ses personnages.

Safe Space : Prologue allie aussi la peur et le sentiment de sécurité en son sein, en faisant dialoguer la diégèse et cet espace alternatif sécuritaire. Il prolonge également la vision d'*Obscura* en accordant une importance à la thérapie par le *play* grâce à des mini-jeux inspirés d'une psychologie comportementale psychanalytique japonaise à l'intérieur du *safe space*. À l'inverse, les mini-jeux du récit principal sont potentiellement porteurs d'une certaine peur. Il montre aussi l'hétérogénéité des *safe spaces* en proposant une expérience différenciée en fonction des choix du joueur.

Il traite aussi des lieux diégétiques de manière réflexive, psychologique et émotionnelle, en illustrant certains principes paradoxaux des *safe spaces*. Il met en scène les relations que ces lieux, ces objets non-humains, entretiennent avec l'avatar et les joueurs.

Il aborde aussi le rapport entre un *safety* d'ordre artistique et la peur qui s'y rapporte à travers, notamment la reconfiguration du récit et des objectifs du joueur.

Il étudie enfin les émotions d'ordre métalectique à travers un personnage-guide, mais aussi intégré à la diégèse et qui brise régulièrement le quatrième mur, ce qui peut provoquer une réaction émotionnelle.

Conclusions générales

À travers ce travail, nous avons pu étudier la manière dont les jeux vidéo et, plus particulièrement les *visual novels*, y compris ceux du genre horrifique, abordent la sécurité émotionnelle des joueurs.

Le premier chapitre nous a permis de situer la naissance de la notion dans un contexte de luttes, sociales, politiques et culturelles états-uniennes. Surtout, il nous a permis d'en faire ressortir les enjeux et les paradoxes à travers le *security* et le *safety*. D'un hermétisme militarisant et d'un séparatisme politique radicale, les *safe spaces* ont évolué. Au XXI^e siècle, ils sont profondément marqués par un dynamisme, une porosité, une hétérogénéité, une contingence. Ils ne sont pas seulement réactifs à une peur extérieure imaginée, ils sont transformatifs.

Les *safe spaces* vidéoludiques héritent en partie de ces caractéristiques. Nous avons tenté de catégoriser les *safe space* explicites en plusieurs catégories à travers deux exemples concrets de *visual novels* aux éléments horrifiques. En ce qui concerne les *safe spaces in game*, *Glass Heart* constitue plutôt un prototype de *safe space* ponctuel, intrusif (via son système de notifications) et arbitraire en ce qu'il témoigne plutôt du choix et de la sensibilité du studio de développement plutôt que de prendre en compte la sensibilité du joueur. *Obscura*, au contraire, illustre un *safe space* de type permanent et relativement personnalisable. Il laisse une plus grande place au choix et à la sensibilité du joueur.

Nous avons également pu aborder brièvement le *care* et le *self-care*, que nous avons distingué des autres formes de *safe spaces* vidéoludiques par le degré d'importance de cette notion. Les jeux de type *self-care* fusionneraient le *safety* et le *care* pour en faire leur propos. À travers une étude de cas, nous avons pu illustrer brièvement un *safe space* explicite d'ordre transmédiatique. Il suit en partie le modèle des *safe spaces* numériques puisqu'il intervient sur un forum de discussion en ligne. Cependant, il se distingue en ce qu'il prend pour figure centrale le jeu, son propos.

Ensuite, nous avons pu observer la manière dont le texte vidéoludique effraie le joueur et, par la même occasion, négocie les frontières du *safe*. Ainsi, les figures monstrueuses permettent, par exemple, aux joueurs de se positionner émotionnellement et psychologiquement. La peur participerait donc, un peu de manière paradoxale, à la construction du *safe*. Les émotions diégétiques, vidéoludiques, artistiques et métaleptiques produites par le texte permettent d'identifier clairement l'*unsafe* et, par extension, de s'engager dans la création du *safe(ty)* au sein du jeu vidéo, des *visual novels*, entre autres. Là où le *visual novel* se distinguerait des autres types de jeux vidéo repose dans l'importance du choix diégétique en ce qu'il permet, ici, notamment, la création de *safe spaces*.

Nous avons également pu observer de la volonté d'implémenter dans le jeu et dans le jeu vidéo une prise en charge émotionnelle, de manière générale, et ce, à partir du milieu des années 2010 et, surtout après 2020. Pour confirmer cette observation, il faudrait cependant analyser en profondeur l'influence de la Pandémie de Covid-19 sur les organisateurs d'événements gaming et les développeurs de jeux dans une perspective de design, par exemple.

Enfin, nous avons tenté de lier de manière réflexives les différents points abordés dans cette étude au sein d'un prototype de *visual novel* d'horreur. Nous avons constaté, à travers les témoignages de testeurs leur rapport au *safety*, aux différentes peurs, au *safe space*. Le projet de recherche-crédation

a tenté de traduire de manière vidéoludique, psychologique, émotionnelle, la réflexion déjà entamée par des auteurs comme Clark-Parsons, le collectif Roestone et Brownlie, entre autres, à savoir celle qui invite aux *safer spaces*. Il prend le parti d'affirmer qu'il n'existe pas de lieu sûr partout et à tout instant, mais que le sentiment de sécurité dépend plutôt du contexte. De plus, le safe space s'incarne également dans des relations extra-humaines, notamment avec des lieux, des objets, des personnages vidéoludiques.

Malgré le panel de jeux que nous avons explorés, beaucoup de types de *safe spaces* vidéoludiques restent encore à explorer. Par exemple, le jeu *Miriels Safe Space*, qui comporte des éléments de *visual novel*, se considère explicitement comme une « safe zone pour apprendre et explorer » dans un contexte militant de *queer game*.¹⁹¹ S'il est explicite et qu'il présente un *safe space in game* au même titre que *Glass Heart* et *Obscura*, il semble se distinguer des catégories analysées. Avec ce travail de recherche, nous espérons proposer, en toute modestie, des outils d'analyse pour de futurs travaux et, surtout ouvrir des pistes de réflexions sur le sujet des safe spaces vidéoludiques.

¹⁹¹ <https://hatchlinggames.itch.io/miriels-safe-space-training>

Guide des énigmes pour les joueurs et les joueuses de *Safe Space : Prologue* (v1.2)

Ces quelques lignes visent à accompagner les testeuses et les testeurs qui le souhaitent dans leur expérience de *Safe Space : Prologue*. *Safe Space : Prologue* est un *visual novel* d'horreur à énigmes. Il traite de thèmes lourds et sensibles. Il est réservé à un public averti. Dans ce guide, vous trouverez les solutions aux énigmes du prologue étape par étape.

1) Première énigme : le terminal de la chambre

La protagoniste se réveille dans une chambre obscure. Du sang dégouline de son crâne. Elle se dirige vers la porte après avoir récupéré une clé. Elle peut garder l'arme à feu (choix optionnel). Elle découvre un terminal. Un code doit être encodé pour déverrouiller la porte. La protagoniste fait un pas en arrière. Elle observe le plafond et les murs : il y a trois chiffres : 3, 2 et 2.

Récapitulons ce qu'elle possède : une clé avec le chiffre 7 peint sur le métal. Un autre indice plus discret se trouve sur le terminal lui-même : 7 slots sont distinguables sur son écran.

Safe Space : Prologue est truffé de fausses pistes. Plusieurs manières de résoudre l'énigme existent, toutefois.

a) Additionner uniquement les chiffres sur le plafond et les murs

Cela nous donne : $3+2+2 = 7$. Il faudra introduire le chiffre 7 sur le terminal. On ne peut d'ailleurs entrer qu'un seul chiffre dans la version 1. 2. La protagoniste répète plusieurs fois la piste de l'addition si l'on demande de revoir les indices.

b) Résoudre l'énigme à gauche de la porte

À côté de la porte sur laquelle se trouve le terminal, il est écrit : « Une clé doit-elle toujours ouvrir une porte ? » La réponse à cette question est : oui et non. Il faut en réalité tenir compte uniquement du chiffre peint sur la clé. Il ne faut pas penser à l'objet « clé » dans sa fonction première de déverrouillage. Ce n'est pas la clé qui ouvre la porte. Elle n'a d'ailleurs pas de serrure. Le chiffre 7 doit être encodé sur le terminal.

c) Compter le nombre de slots disponibles sur le terminal

La réponse à l'énigme se trouve directement sur l'écran de la machine. Il suffit d'encoder le nombre de *slots* visibles : 7.

2) Deuxième énigme : la course des peluches

Tic-tac, l'horloge tourne. Le renard en peluche et la souris doivent sauver la méduse de l'araignée. Cependant, des obstacles se dressent devant eux. Aide-les à appuyer sur les bonnes directions pour

ouvrir la porte. La difficulté de cette énigme en deux parties réside dans trois éléments : le hasard, le *pattern* illogique et le temps limité à 5 secondes par choix.

a) Première étape : réussir les séquences

Pour réussir la première séquence, « renard », il faudra choisir : GAUCHE, GAUCHE, GAUCHE, GAUCHE, DROITE.

La bonne combinaison pour la seconde séquence, « souris », est : DROITE, DROITE, GAUCHE, GAUCHE, CENTRE

En mode « difficile » (indisponible dans la version 1.2), une séquence supplémentaire est ajoutée. Le temps est limité à 2 secondes par choix pour cette séquence : CENTRE, CENTRE, CENTRE, GAUCHE, DROITE.

Attention, la réussite ou l'échec de l'énigme 2 influence le nombre de choix disponibles dans l'épilogue !

Si le joueur ou la joueuse échoue, un coup de feu retentit. La méduse meurt. La psyché de la protagoniste est impactée, certains choix seront bloqués. La porte s'ouvre quand même vers la suite de l'aventure. Le joueur ignore qui le traque.

Si le joueur ou la joueuse réussit, la porte s'ouvre et la méduse s'enfuit. Une autre porte s'ouvre quelque part. Un message apparaît : « Vous avez libéré le joueur 2. Ne le laissez pas vous attraper. »

Bibliographie

Articles de revue universitaire

- Abitan, A., & Krauth-Gruber, S. (2014). « Ça me dégoûte », « Tu me dégoûtes » : déterminants et conséquences du dégoût physique et moral. *L'Année Psychologique*, Vol. 114(1), 97-124. <https://doi.org/10.3917/anpsy.141.0097>
- Barrett B. J. (2010) *Is "safety" dangerous ? A critical examination of the classrooms as safe space*. The Canadian Journal for the Scholarship of Teaching and Learning 1(1), 1.
- Baychelier, G. (2021). *French Horror : Penser l'image vidéoludique par l'horreur*. *Alternative Francophone*, 2(8), 7-27. <https://doi.org/10.29173/af29417>
- Bigo, D. (2005). La mondialisation de l'(in)sécurité ? *Cultures & Conflits/Cultures et Conflits*, 58, 53, 101. <https://doi.org/10.4000/conflits.1813>
- Brownlie, J. (2018). *Looking out for each other online : digital outreach, emotional surveillance and safe(R) spaces*. *Emotion, Space and Society*, 27, 60-67. <https://doi.org/10.1016/j.emospa.2018.02.001>
- Clark-Parsons, R. (2017). *Building a Digital Girl Army : The cultivation of feminist safe spaces online*. *New Media & Society*, 20(6), 2125-2144. <https://doi.org/10.1177/1461444817731919>
- Eiguer, A. (2016). La maison, un lieu de vie et de bien-être. *Enfances & Psy*, 72, 17-28, 4. <https://doi.org/10.3917/ep.072.0017>
- Gibson, A. H. (2019). *Free Speech and Safe Spaces : How moderation policies shape online discussion spaces*. *Social Media + Society*, 5(1), 205630511983258. <https://doi.org/10.1177/2056305119832588>
- Krywicki, B., & Dozo, B.-O. (2022). La presse vidéoludique. *Uliège*, 1-12. <https://orbi.uliege.be/bitstream/2268/299071/1/22%20Krywicki.pdf>
- Ludlow J. (2004) From safe space to contested space in the feminist classroom. *Transformations* 15(1), 2.
- Mansuy, I. M. (2005). L'oubli : théories et mécanismes potentiels. *Médecine/Sciences*, 21(1), 83-88. <https://doi.org/10.1051/medsci/200521183>
- Mosconi, N. (2017). Nancy Fraser, *Le féminisme en mouvements. Des années 1960 à l'ère néolibérale*: La Découverte, Paris, 2012, 332 pages. *Travail, genre et sociétés*, 37, 215-220. <https://doi.org/10.3917/tgs.037.0215>
- Oprea, D.-A. (2008). Du féminisme (de la troisième vague) et du postmoderne. *Recherches féministes*, 21(2), 5-28. <https://doi.org/10.7202/029439ar>
- Périn-Dureau, A. (2020). Le principe de sécurité juridique et le droit fiscal. *Titre VII*, 5, 52-60. <https://doi.org/10.3917/tvii.005.0052>
- Rédaction, L. (2011, 9 décembre). *Le paradoxe du chat de Schrödinger et la décohérence - Implications philosophiques*. Implications Philosophiques. <https://www.implications-philosophiques.org/le-paradoxe-du-chat-de-schrodinger-et-la-decoherence/>
- Sasaki, K. (2009). L'« Esprit » en japonais ancien. *Diogène*, 227, 3-25. <https://doi.org/10.3917/dio.227.0003>
- Sellier, H. (2021a). *Formes programmées de l'écriture vidéoludique*. *Appareil*, 23. <https://doi.org/10.4000/appareil.3853>
- Sellier, H. (2021b). *Les Otome Games entre formatage idéologique et formation identitaire : une recherche-crédation en entreprise*. *Interfaces*, 46. <https://doi.org/10.4000/interfaces.3849>
- Sellier, H. (2020). *Valeur narrative des mécaniques ludiques et corporéité du joueur*. *Cahiers de Narratologie*, 38, 4-7. <https://doi.org/10.4000/narratologie.11692>
- Slingeneyer, T. (2018). Le triptyque foucauldien « souveraineté-discipline-sécurité » comme outil d'analyse de la peine privative de liberté et de la libération (conditionnelle). *Revue interdisciplinaire d'études juridiques*, 80, 71-91. <https://doi.org/10.3917/riej.080.0071>
- Sosso, F. A. E., & Ouali, H. (2018). Jeux vidéo et santé mentale. *Médecine/Sciences*, 34(8-9), 640-642. <https://doi.org/10.1051/medsci/20183408003>
- Surinx, F.-X. (2020). *Lire la peur entre les lignes. Comment le texte nous effraie-t-il dans le jeu vidéo ?* Blog de la Bibliothèque des Littératures d'Aventures.

The Roestone Collective. *Safe space : towards a reconceptualization*. (2014). *Antipode*, 46(5), 1346-1365. <https://doi.org/10.1111/anti.12089>

Vallet-Armellino, M. (2017). Le sujet en lieu sûr. *Nouvelle revue de psychosociologie*, 24, 67-79. <https://doi.org/10.3917/nrp.024.0067>

'White Room Torture' A Sensory Denial Method which Obliterates All Sense of Realism. (2022). *International Journal of Psychiatric Nursing*, 9(1), 1-7. <https://doi.org/10.37506/ijpn.v9i1.18824>

Articles de presse

BBC NEWS | Entertainment | Dr Who « longest-running sci-fi ». (s. d.). <https://web.archive.org/web/20120525115004/http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/5390372.sm>

Damois, A. (2022, 9 mars). *Histoire du féminisme : une quatrième vague ?* Causons Féminisme. <https://causonsfeminisme.com/2020/12/17/histoire-du-feminisme-une-quatrieme-vague/>

Etx, R. A., & Etx, R. A. (2024, 12 juin). *Le temps passé sur les jeux vidéo n&apos ; affecterait pas la santé mentale*. RTBF. <https://www.rtbf.be/article/le-temps-passe-sur-les-jeux-video-n-affecterait-pas-la-sante-mentale-11387423>

Greengard, S. (2024, août 14). *Gamergate | Summary, facts, & Zoe Quinn*. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/topic/Gamergate-campaign>

Laborie, C. (2022, 9 mai). Repli sur soi et multiplication des « safe space » : « Beaucoup ressentent le besoin de se lover dans un lieu où se couper du monde ». *Le Monde.fr*. https://www.lemonde.fr/m-perso/article/2021/02/19/repli-sur-soi-et-multiplication-des-safe-space-beaucoup-ressentent-le-besoin-de-se-lover-dans-un-lieu-ou-se-couper-du-monde_6070580_4497916.html

O'Brien, K. (2012, 16 novembre). How to Survive Societal Collapse in Suburbia. *The New York Times Magazine*. <https://www.nytimes.com/2012/11/18/magazine/how-to-survive-societal-collapse-in-suburbia.html>

Pesquer, M. (2024, 9 juillet). *Les jeux vidéo peuvent améliorer la santé mentale des personnes schizoéphrènes*. RTBF. <https://www.rtbf.be/article/les-jeux-video-peuvent-ameliorer-la-sante-mentale-des-personnes-schizophrenes-11402165>

Poiré, A. (2023, 8 mars). « Safe space » : bulles de bienveillance. *Le Soleil*. <https://www.lesoleil.com/2019/10/12/safe-space-bulles-de-bienveillance-ecce8924d2ac0d37b4c65664f9ce613c/>

Première, L., & Première, L. (2024, 18 janvier). *La dark romance : un genre littéraire qui suscite le débat chez les adolescentes*. RTBF. <https://www.rtbf.be/article/la-dark-romance-un-genre-litteraire-qui-suscite-le-debat-chez-les-adolescentes-11314882>

Rédaction. (2022, 26 janvier). *La haine de soi et de l&rsquo ; autre*. Santé Mentale. <https://www.santementale.fr/2022/01/la-haine-de-soi-et-de-lautre/>

Siegrist, R. (2022, 17 avril). « After care », ou l'importance de prendre soin de l'autre après l'amour. *Femina*. <https://www.femina.ch/societe/sexo/after-care-ou-limportance-de-prendre-soin-de-lautre-apres-lamour>

Taylor, U. (1998). The Historical Evolution of Black Feminist Theory and Praxis. *Journal of Black Studies*, 29(2), 234–253. <http://www.jstor.org/stable/2668091>

Fiches signalétiques

Maertens, L. (2012), La sécurité environnementale et le processus de sécurisation : définitions et enjeux théoriques, Fiche de l'Irsem (Institut de Recherches Stratégiques de l'École Militaire), n°17.

Ouvrages

Belgian Larp Federation. (2019). Sécurité émotionnelle : démystification et approche pratique. V1.3 – NP.

Bachofen, B. (2012). La sécurité, toute une histoire. *La Vie des Idées*. 12 décembre 2012. Essai d'après Gros, F. (2012). *Le Principe Sécurité*. NRF – Essais. Paris. Gallimard.

Croset-Calisto, M. (2017). *Bondage : Théorie érotique des cordes et de l'attachement*, Paris, [La Musardine](https://www.lamusardine.com/), 48.

Flamant, F. (2015), *Women's Lands. Construction d'une utopie. Oregon, USA, 1970-2010*», Donnemarie-Dontilly, Éditions iXe

Nancy, J.-L. (1986). *La communauté désœuvrée*. Christian Bourgeois Editeur.

Chapitre d'ouvrage

Jaunait, A., & Chauvin, S. (2013). Intersectionnalité. Dans *Genre et science politique. Concepts, objets, problèmes* (Presses de Sciences Po, p. 286-297). <https://shs.hal.science/halshs-01344340/>

Encyclopédie et dictionnaires en ligne

Coup d'effroi | FranceTerme | Culture. (s. d.). <https://www.culture.fr/franceterme/terme/CULT802>

L'astuce du champion : Les trois groupes de verbes. (2021, 5 juin). [Vidéo]. <https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/definition/agalmatoremaphobie/>

Merril D. Smith (dir.), Vern Bullough, Kwabena O. Akurang-Parry, Martha McCaughey, Janice Raymond *et al.*, *Encyclopédie du viol*, Westport, Greenwood Publishing Group, 2004.

Roman vidéoludique. (2019). GDT. <https://vitrinelinguistique.oqlf.gouv.qc.ca/fiche-gdt/fiche/26556970/roman-vidéoludique>

TEXTE : Définition. (2012). www.cnrtl.fr. Consulté le 15 août 2024, à l'adresse <https://www.cnrtl.fr/lexicographie/texte>

Sites internet

Adventures With Anxiety ! by Nicky Case ! (s. d.). itch.io. <https://ncase.itch.io/anxiety>

Contributeurs aux projets Wikimedia. (2024, 18 juin). *Chat de Schrödinger.* https://fr.wikipedia.org/wiki/Chat_de_Schr%C3%B6dinger

Comment « Solo Leveling : Arise » est-il arrivé en tête des classements dans 105 pays en mai ? - FoxData. (s. d.). <https://foxdata.com/fr/blogs/how-did-solo-levelingarise-top-the-charts-in-105-countries-worldwide-in-may/>

Corpse Party - Blood Covered. (s. d.). Nautiljon. <https://www.nautiljon.com/mangas/corpse+party+-+blood+covered.html>

Dans la tête des jeunes # 15 : Jeux vidéo | « Le jeu vidéo ne crée pas. . . (s. d.). <https://www.facebook.com/watch/?v=664664815501130>

Diagnostic and statistical manual of mental disorders : DSM-5 : Free Download, Borrow, and Streaming : Internet Archive. (2013). Internet Archive. <https://archive.org/details/diagnosticstatis0005unse/mode/1up>

Domestic Dread by epykslion, Leo Azari, Fluorescent Red Studios. (s. d.). itch.io. <https://epykslion.itch.io/domestic-dread>

Entity 216 - « Petrified Subjects of the First Prince » - The Backrooms. (s. d.). <http://backrooms-wiki.wikidot.com/entity-216>

EMDR Belgium. (2022, 29 juillet). *A propos de l'EMDR - EMDR.* EMDR. <https://emdr-belgium.be/fr/a-propos-de-emdr/>

Freak by Birthday Boy. (s. d.). itch.io. <https://birthday-boy.itch.io/freak>

GamerGate 2.0 : Clarification sur la paranoïa ambiante sur le forum Guerre des Consoles - 13-03-2024 17 : 22 : 21 - jeuxvideo.com. (s. d.). Jeuxvideo.com. <https://www.jeuxvideo.com/forums/42-36-73966067-1-0-1-0-gamergate-2-0-clarification-sur-la-paranoia-ambiante.htm>

Homicipher : Prologue on Steam. (s. d.). https://store.steampowered.com/app/2423320/Homicipher_Prologue/

La difficulté et ses différents modes : une science délicate à maîtriser. (2020, 18 avril). *Jeuxvideo.com.* <https://www.jeuxvideo.com/news/1209384/la-difficulte-et-ses-differents-modes-une-science-delicata-a-maitriser.htm>

Miriels Safe Space Training Demo by HatchlingGames. (s. d.). itch.io. <https://hatchlinggames.itch.io/miriels-safe-space-training>

OBSCURA - Chapter One : The Descent by Rotten Raccoons. (s. d.). itch.io. <https://rottenraccoons.itch.io/obscura>

OMORI. (s. d.). <https://www.omori-game.com/en>

Otome Legends on Steam. (s. d.). https://store.steampowered.com/app/2121490/Otome_Legends/

Psycho (1960) ★ 8.5 | *Horror, mystery, thriller.* (1960, 8 septembre). IMDb. https://www.imdb.com/title/tt0054215/?ref=vp_vt

Pumpkin is a Term of Endearment. (s. d.). <https://www.englishclub.com/efl/podcasts/interesting-facts/term-of-endearment/>

Richards, A. (2023, 21 novembre). *Student Movements of the 1960s | History, Protests & Impact.* Study.com. Consulté le 15 août 2024, à l'adresse <https://study.com/academy/lesson/the-student-movement-of-the-1960s.html>

Santoro, J. P. (2023, 20 mai). *Chronique : Les troubles mentaux dans le jeu vidéo (Episode 1 : Le psychisme humain).* PSYCHE CLIC. <https://psychecllic.com/chronique-les-troubles-mentaux-dans-le-jeu-video-episode-1-le-psychisme-humain/>

Slay the Princess on Steam. (s. d.). https://store.steampowered.com/app/1989270/Slay_the_Princess/

The Letter - Horror Visual Novel sur Steam. (s. d.). https://store.steampowered.com/app/460430/The_Letter_Horror_Visual_Novel/?l=french

The Ren'Py Visual novel engine. (s. d.). <https://www.renpy.org/>

Wiki, C. T. Z. E. (s. d.). *Zero Escape : Nine hours, nine persons, nine doors.* Zero Escape Wiki. https://zeroescape.fandom.com/wiki/Zero_Escape:_Nine_Hours,_Nine_Persons,_Nine_Doors

Wikia, C. T. L. (s. d.). *The letter.* The Letter Wikia. https://the-letter.fandom.com/wiki/The_Letter

Thèses et mémoires de maîtrise

Hurel, P.-Y. (2020). *L'expérience de création de jeux vidéo en amateur* [Thèse de doctorat]. Université de Liège, p. 94.

Surinx, F.-X. (2020). Lire la peur dans leur jeu. Exploration du potentiel effrayant du texte dans le jeu vidéo [Mémoire de maîtrise]. Université de Liège.

Actes de conférence

Barnabé, F. (2018). The Playful Function of Paratext in Visual Novels: The Case of Doki Doki Literature Club!, Mechademia Kyoto conference 2018:"Manga Nexus: Movement, Stillness, Media", Kyoto, Japan, 25-27 mai 2018, Uliège [en ligne] consulté le 04/12/2023

Sources vidéographiques

PCGamesN. (2022, 3 mai). W.A.S.D 2022 Sessions : Safe Spaces in the Physical Age [Vidéo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=baXdrDV_0z0

RaiShin & NeyZen. (s. d.). *Corpse Party Tortured Souls VOSTFR (Version non censurée)* [Vidéo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=pWrnlwo_upM

ScienceEtonnante. (2023, 24 mars). *Chats de Schrödinger & Décohérence quantique* [Vidéo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=1hVm_SyUcwE

Welcome to the videogames world. (s. d.). [*OTOME LEGENDS*] Part # 3 (PC Steam) [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Qac-1S2adps>

Œuvres vidéoludiques

Birthday Boy, *Freak*, 2021

Capcom, série des *Resident Evil*, 1996-2017

Eternal Love Studios, LLC, *Glass Heart*, 2015, 2023

Hoyoverse, *Genshin Impact*, 2020

Jagaimo studio, Chi21, *Otome Legends*, 2023

Nanar Factory (Marina Quertinmont), *Safe Space : Prologue*, 2024

Nicky Case, Monplaisir, *Adventures with Anxiety*, 2019

Léo Azari, epykslion, *Domestic Dread*, 2023

Omocat, *Omori*, 2020

Rotten Raccoons, *Obscura : The Descent*, 2022

Rotten Raccoons, *Slay the Princess*, 2023
 Rundisc, *Chant of Sennaar*, 2023
 Spike Chunsoft, *Danganronpa : Trigger Happy Havoc*, 2010, 2014, 2016
 Spike Chunsoft, série des *Zero Escape : Nonary games : 999 : Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors*, 2017
 Supermassive Games, Série des *The Dark Pictures*, 2019-2022
 Team Salvato, *Doki Doki Literature Club*, 2017
 Wales Interactive, *Maid of Sker*, 2020
 Yangyang Mobile, *The Letter*, 2017
 Yangyang Mobile, *Saint Maker*, 2023
 Yatsunagi, *Homicipher : Prologue*, 2023

Table des figures

Figure 1.....	11
Figure 2.....	14
Tableau 1.....	15
Figure 3.....	19
Figure 4.....	21
Figure 5.....	23
Figure 6.....	23
Figure 7.....	23
Figure 8.....	24
Figure 9.....	25
Figure 10.....	25
Figure 11.....	28
Figure 12.....	29
Figure 13.....	30
Figure 14.....	32
Figure 15.....	34
Figure 16.....	35
Figure 17.....	36
Figure 18.....	38
Figure 19.....	39
Figure 20.....	40
Figure 21.....	41
Figure 22.....	43
Figure 23.....	44

Figure 24.....	44
Figure 25.....	49
Figure 26.....	49
Figure 27.....	51
Figure 28.....	51
Figure 29.....	54
Figure 30.....	55
Figure 31.....	55
Figure 32.....	56
Figure 33.....	58
Figure 34.....	59
Figure 35.....	60
Figure 36.....	61
Figure 37.....	62
Figure 38.....	64
Figure 39.....	65
Figure 40.....	66

Index

Citation.....	1
Remerciements.....	2
Avant-propos.....	3
Introduction générale.....	5
Chapitre 1 : <i>safe space(s)</i> : origines et enjeux.....	7
1. Introduction.....	7
1.1 De la sécurité dans l'espace.....	8
1.2 <i>Safe space(s)</i> au XXe siècle : entre hermétisme et séparatisme.....	9
1.3 <i>Safe spaces(s)</i> au XXIe siècle : un <i>safe</i> et un <i>space</i> régis par Internet.....	11
1.4 <i>Safe spaces</i> : lieux de paradoxes.....	13
1.5 Vers des « <i>safer spaces</i> ».....	16
2. <i>Safe spaces</i> en eaux (vidéo)ludiques.....	16
2.1 La sécurité émotionnelle et la santé mentale : préoccupation organisationnelle des professionnels du jeu vidéo.....	16
2.2 <i>Safe spaces</i> vidéoludiques.....	18
2.2.1 <i>Self-care</i> dans le jeu vidéo : un <i>safe space</i> en tant que jeu.....	18
2.2.2 Les <i>safe spaces in game</i> ou les formes du <i>safety</i> et du <i>security</i> à l'intérieur du jeu.....	20
2.2.2.1 <i>Security, safety</i> et <i>safe spaces</i> temporaires en jeu d'horreur.....	20
2.2.2.2 Des <i>safe spaces</i> explicites en <i>visual novels</i> d'horreur : essai.....	22
3. Conclusion.....	26

Chapitre 2 : safe spaces vidéoludiques ou comment échapper aux différents types de peur du texte en jeu vidéo.....	27
1. Introduction.....	27
A) La peur diégétique.....	27
a) La figure du monstre dans les visual novels.....	31
b) Un mot sur les modes de difficultés dans les visual novels.....	33
c) « Oublier » pour mieux effrayer : application, adaptation du principe et contre-exemple dans les <i>visual novels</i>	33
B) La peur vidéoludique.....	35
a) Définition et application.....	35
b) Trois dispositifs textuels qui suscitent la peur : l'avertissement, l'épreuve et le choix diégétique.....	36
a. Avertir du danger vidéoludique.....	36
b. Éprouver le danger vidéoludique.....	37
c. Choisir son poison ou son remède : quel(s) rôles du choix diégétique dans la construction du <i>safe(ity)</i>	38
i. Choix digétiques, dilemmes moraux : quand la dissonance crée du <i>safety</i>	39
C) La peur artistique.....	42
D) La peur métaleptique.....	43
2. Conclusion de chapitre.....	45
Chapitre 3 : Safe Space : prologue, analyse et réflexions d'un prototype de <i>visual novel</i> d'horreur sur le concept du safe space.....	47
1. Introduction.....	47
2. Un mot sur la méthode des entretiens, des testeurs et le déroulement de leurs tests.....	47
3. Le choix du logiciel et le rapport à la démarche créative en jeu vidéo.....	48
4. Méta-description de la « zone de repos » dans <i>Safe Space : Prologue</i> comparée à l' <i>aftercare</i> d' <i>Obscura : The Descent</i>	49
5. <i>Safety</i> diégétique et peur diégétique, dialogue entre le récit alternatif du <i>safe space in game</i> et le récit principal du jeu.....	53
6. <i>Safety</i> par le <i>play</i> et peur vidéoludique.....	58
7. La peur artistique et son articulation dans le <i>safe space</i>	61
8. La peur métaleptique dans <i>Safe Space</i>	65
9. Conclusion de chapitre.....	67
Conclusions générales.....	68
Guide des énigmes	70
Bibliographie.....	72
Table des figures.....	76
Index.....	79