



Nouveaux Cahiers de Marge 9 - 2025

Le dessous des cartes
et des petites choses
vidéoludiques

ISSN : 2607-4427

Éditeur : université Jean
Moulin Lyon 3

Topophobie des jeux d'horreur

Topophobia in Horror Video Games

Laura Goudet

DOI : [10.35562/marge.1111](https://doi.org/10.35562/marge.1111)



Creative Commons - Attribution - Pas
d'Utilisation Commerciale - Partage dans les
Mêmes Conditions - CC BY-NC-SA

Topophobie des jeux d'horreur

Topophobia in Horror Video Games

Laura Goudet

Université de Rouen et Institut Universitaire de France

Résumé : Cet article traite du microcosme horrifique constitué par les toilettes dans les jeux vidéo, grâce à un corpus de productions occidentales et japonaises, surtout indépendantes. Il est d'abord question des éléments sémiotiques qui rendent les toilettes effrayantes avant d'examiner des moyens utilisés pour susciter la peur. Cet endroit est un locus horribilis en lui-même et ses propriétés inhérentes servent le discours de la peur.

Mots clés : aliénation, dégoût, horreur, toilettes, jeux vidéo

Abstract: This article tackles the horrific microcosm that bathrooms and toilets create in video games, in a corpus made of Western and Japanese (mainly) independent productions. It first studies of the semiotic elements making this type of location scary before looking at a few means used to convey fear in bathrooms. This place is a locus horribilis through its inherent properties.

Keywords: bathrooms, video games, horror, alienation, disgust.

Introduction

Les peurs en jeu vidéo ressemblent aux peurs hors jeu. Les lieux horribles, soit prompts à déclencher l'angoisse, peuvent être des lieux du quotidien. C'est ce que Paola Laporte et collectif appellent des peurs situationnelles : dans leur typologie des endroits qui pourraient créer le malaise, on trouve les moyens de transport, les espaces clos et les toilettes, dans deux catégories distinctes¹.

1. Paola P. Laporte *et al.*, « Specific and social fears in children and adolescents: separating normative fears from problem indicators and phobias », *Brasilian Journal of Psychiatry*, vol. 39, n° 2, 2017, p. 188-125, DOI : [10.1590/1516-4446-2016-2064](https://doi.org/10.1590/1516-4446-2016-2064).

C'est un constat qui figure également dans d'autres études françaises sur la façon dont les jeunes — public privilégié des jeux vidéo d'horreur² — se sentent mal à l'aise dans un lieu de harcèlement à l'abri du regard des adultes, où le sentiment d'insécurité règne³. Les cabines de toilettes peuvent aussi évoquer le dégoût, à cause des matières fécales, ou l'étrange, l'aliénation, apportée par le lieu séparé des autres, caché, qui contient des cabines identiques les unes aux autres. On peut également penser au potentiel d'agressions sexuelles ou de promiscuité désirée⁴, qui ne seront pas évoquées dans cet article. C'est aussi ce que l'on retrouve dans d'autres médias, comme le cinéma où la scène « The Worst Toilets in Scotland⁵ » de *Trainspotting*⁶ reprend celle du livre (et du chapitre) éponyme, ou même les légendes urbaines, comme Hanako-san⁷ au Japon, dont on retrouve une variation sous la forme du fantôme de Mimi Geignarde dans la série d'ouvrages de J. K. Rowling.

Cet article traite du microcosme horrifant créé par les toilettes en jeu vidéo, en deux brèves parties : d'abord, les éléments qui rendent ce lieu particulièrement effrayant, puis la question

2. Richard Rouse III, « Match Made in Hell: The Inevitable Success of the Horror Genre in Video Games », dans Bernard Perron (dir.), *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, 2009, p. 18.

3. Voir Christine Camuset Nathalie Zampirolo et al., « Harcèlement entre élèves », *Le Journal des psychologues*, n° 283, 2010p. 56-61, DOI : [10.3917/jdp.283.0056](https://doi.org/10.3917/jdp.283.0056) ; Thibaut Hébert et Éric Dugas, « Quels espaces scolaires pour le bien-être relationnel ? Enquête sur le ressenti des collégiens français », *Éducation et Socialisation*, n° 43, 2017, DOI : [10.4000/edso.1904](https://doi.org/10.4000/edso.1904) ; Bénédicte Hoarau, Paul Vercherin, Christophe Bois, « Toilettes au collège : moins j'y vais... et mieux je me porte ? » *Santé Publique*, n° 4, vol. 26, 2014, p. 421-431, DOI : [10.3917/spub.144.0421](https://doi.org/10.3917/spub.144.0421).

4. Je pense notamment à la sexualisation des toilettes pour des soucis de discrétion. Voir Emmanuel Jaurand, « La sexualisation des espaces publics dans la subculture gay », *Géographie et cultures*, n° 95, 2015, p. 29-58, DOI : [10.4000/gc.4089](https://doi.org/10.4000/gc.4089).

5. Dans cette scène, le héros doit trouver des toilettes pour expulser des sacs de drogues qu'il a cachés dans son rectum. Après s'être soulagé, il doit récupérer les doses, dans une scène où il croit plonger tout entier dans une mer bleue avec des poissons tropicaux, alors qu'il se trouve dans des toilettes répugnantes et délabrées.

6. Danny Boyle, *Trainspotting*, Édimbourg, Channel Four Films, 1996, 93 minutes.

7. Hanako-san est une sorte d'esprit japonais (un *yōkai*), soit ici le fantôme d'une jeune fille qui aurait trouvé la mort dans des toilettes et qui hanterait la troisième cabine des toilettes du troisième étage des écoles, emmenant parfois avec elle aux enfers les enfants qui l'auraient invoquée.

des dispositifs horrifiques mis en œuvre dans ces cadres vides. Il repose sur un corpus de jeux disparates, qui ont comme point commun d'avoir recours à l'horreur, et qui sont soit occidentaux (américains ou européens), soit asiatiques (produits au Japon), dans les 25 dernières années. Ce sont surtout des jeux développés par de petites équipes (dits jeux indépendants).

Topophobie

Dans cette partie, quelques études de cas permettront d'éclairer la question de l'horreur générée par ce lieu topophobique⁸, soit prompt à générer la peur en s'y retrouvant. Les toilettes ont-elles des contraintes physiques susceptibles de créer des moments d'horreur vidéoludiques ?

Les cartes de jeux d'horreur célèbres, comme celles des *Silent Hill*⁹, montrent la disproportion entre différentes pièces, y compris les corridors, et les toilettes¹⁰. Ces lieux sont toujours très petits et les caméras sont placées en hauteur, ou à l'autre bout des cabines qui sont souvent fermées. Ces angoisses sont « liées à la configuration des espaces proposés¹¹ » qui s'oppose à celle d'autres pièces des bâtiments visités, et où l'on se retrouve dans une série de minuscules impasses : le couloir le long duquel les cabines sont disposées d'une part, et l'intérieur même des cabines d'autre part.

C'est un lieu particulièrement propice à la disproportion, notamment dans certains petits jeux comme *Murder House*¹² où l'enfant protagoniste finit une course-poursuite dans une cabine de toilettes, où il doit se cacher, sous peine de se faire attraper par l'antagoniste du jeu¹³. Le moment où ce dernier repère l'enfant et commence à le traquer une musique angoissante accompagnée

8. Dylan Trigg, *Topophobia. A phenomenology of anxiety*, Londres et New York, Bloomsbury Academic, 2017, p. 37-39, URL : https://www.academia.edu/11312712/Topophobia_a_Phenomenology_of_Anxiety_2016 [consulté le 25/11/2024].

9. Team Silent, *Silent Hill*, Konami, 1999.

10. Voir la carte de Midwich Elementary School, URL : <https://static.wikia.nocookie.net/silent/images/c/c3/Mid1.jpg/revision/latest/scale-to-width-down/1000?cb=20150721094354> [consulté le 25/11/2024].

11. Dylan Trigg, *op. cit.*, traduit dans Guillaume Baychelier « French Horror : penser l'image vidéoludique par l'horreur. Images monstrueuses et monstraturation de l'image, de *Zombi* à *2Dark* », *Alternative francophone*, vol. 2, n° 8, 2021, p. 10, DOI : [10.29173/af29417](https://doi.org/10.29173/af29417).

12. Puppet Combo et Vague Scenario LLC, *Murder House*, 2020.

13. Voir la partie sans commentaire enregistrée par le projet Ludophiles et la joueuse Dahlia. URL : https://www.youtube.com/watch?v=Ko-8j81m_C8

de cris se lance. Le dispositif horrifique fonctionne grâce à la triple vision entre la caméra surplombant le jeune héros au centre et la contreplongée, dans la partie gauche de l'écran, sur l'antagoniste. Derrière la porte des sanitaires, tout à gauche, figure le havre de paix relatif dans lequel se cacher : c'est elle qui transforme l'impasse en cachette. La caméra fixe empêche de courir en ligne droite et renforce l'impression d'étroitesse du couloir et, une fois dans la cabine¹⁴, le jeu passe la caméra à la première personne. Cela permet de vivre l'expérience de devoir se cacher dans un lieu trop peu rassurant, où tout le monde peut voir qui est dans les cabines ou dans les toilettes en scrutant sous les portes¹⁵.

L'exiguïté de l'endroit et le manque de place créent en jeu des instants d'agativité réduite. On peut souvent regarder (ce qui est possible dans *Murder House*), mais guère agir, puisqu'à part se lever, il n'est pas possible d'évoluer dans un espace si petit. Ainsi, le jeu *There are Ghosts in these Stalls*¹⁶ propose une expérience où le jeu entier se déroule dans une cabine, et où l'on doit simplement regarder autour de soi et identifier des glyphes étranges. La peur repose tout à fait sur ce que l'on observe ou ne voit pas à l'écran : l'absence d'actions physiques est compensée par l'acte de bouger la caméra — et, dans le même temps, le regard induit la peur. Cette scopophobie (ou peur du regard de l'autre) est liée au *micro gameplay* du jeu, qui est alimenté par l'étroitesse de l'endroit. D'ailleurs, l'écran de titre du jeu nous montre la porte de la fameuse cabine dans laquelle se passe le jeu. Appuyer sur « Start » pour commencer la partie enclenche une rotation de la caméra à 180 degrés tout en la faisant reculer : plutôt que d'être à l'extérieur, comme on pourrait le croire, nous sommes en fait déjà placés dans la cabine, et ces mouvements simultanés nous font perdre pied avec nos propres perceptions.

[consulté le 25/11/2024]. La scène de la course-poursuite commence à 07:34. Toutes les constatations proviennent de cet extrait de jeu.

14. *Ibid.* 08:05.

15. Ce jeu (comme *Outlast 2* de Red Barrels) utilise des scènes et angles de caméra tout à fait similaires, parce que les toilettes nord-américaines sont le plus souvent équipées de portes qui ne vont pas jusqu'au sol, de façon à pouvoir vérifier si elles sont occupées ou non, ce qui leur confère peu d'intimité. Voir à ce sujet Christina Nippert-Eng, « Privacy in the United States: Some implications for design » *International Journal of Design*, vol. 1, n° 2, 2007, URL : <https://www.ijdesign.org/index.php/IJDesign/article/view/67/30> [consulté le 25/11/2024].

16. Elisha, *There are Ghosts in these Stalls*, 2020, itch.io. Voir la partie sans commentaire enregistrée par Alpha Beta Gamer, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=G-Dao2OGmM4> [consulté le 25/11/2024].

Cette petite cabine est donc un microcosme où il n'est plus possible d'agir. Ce *gameplay* très sommaire pourrait s'apparenter à ce que l'on appelle (parfois, avec déconsidération) des *walking simulators*¹⁷ : l'interaction avec l'environnement est encore plus faible dans ce jeu, ou ces phases dépouillées d'agentivité dans les cabines évoquées jusqu'ici. Cela crée presque un simulateur de vue (*vision simulator*) où le mouvement n'est que celui de la caméra grâce à l'enfermement dans ces endroits impersonnels et désagréables, dépouillés de la flânerie¹⁸ du *walking simulator*.

La saleté est omniprésente dans ces endroits : les ambiances de *Silent Hill* sont connues pour leur côté sombre, plein de couleurs désaturées et où la corruption des matières (murs délabrés, surfaces de métal rouillées) côtoie le sang et les déchets non identifiés. Les toilettes de ces jeux représentent tout à fait ces lieux répugnants et ce côté presque insupportable permet leur propre transcendance. Les sanitaires de *Silent Hill* ne sont pas seulement sales, leur saleté leur confère une nature extradiégétique, où le jeu s'amuse ironiquement de l'inconfort, non pas des protagonistes, mais de l'entité joueuse¹⁹. Ainsi, dans *Silent Hill* 2²⁰, le héros tente de récupérer un portefeuille en plongeant son bras dans la cuvette²¹, dans un appartement désert et sombre, où la joueuse n'entend que les bruits de l'eau et quelques raclements curieux. La répulsion à l'encontre de la saleté, de la menace envers son corps (par contamination ou corruption) est un mécanisme utilisé à maintes reprises dans ce jeu ; en revanche, si l'on a joué à *Silent Hill* 2 et que l'on en a toujours une sauvegarde en jouant à *Silent Hill* 3²², la protagoniste du jeu, face à des toilettes, décrit : « Elles sont pleines d'une eau boueuse et sale. Il y a quelque chose qui les obstrue. Voulez-vous les déboucher²³ ? ». En sélectionnant « oui », l'héroïne s'approche, la caméra se place dans son dos, la

17. L'appellation « simulateurs de balade » (traduction parfois employée) est un style de jeu dépouillé de certains mécanismes habituels (combats, gestion d'inventaires, etc.).

18. Ian Bogost, *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*, Londres, Cambridge, The MIT Press, 2006.

19. « L'entité joueuse » est une expression regroupant toutes les configurations possibles qui agissent en jouant : personne seule, groupe d'amis, voire personne s'enregistrant ou jouant en direct pour un public en ligne, etc. Dans ce texte, les mentions ultérieures de l'entité joueuse seront appelées « la joueuse ».

20. Team Silent, *Silent Hill 2*, Konami, 2001.

21. Scène disponible sur YouTube, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=RsqmrhrsJX4> [consulté le 25/11/2024].

22. Team Silent, *Silent Hill 3*, Konami, 2003.

23. *Ibid.* Je traduis.

musique se fait stridente, pour préparer une scène horrificante... avant que la jeune femme ne se relève et ne se retourne en regardant droit dans l'écran en disant « qui pourrait même penser à faire quelque chose de si dégoûtant²⁴ ? ». Le moment est déjoué et les sanitaires servent de passerelle extradiégétique. Briser le quatrième mur et permettre à des personnages de s'adresser directement à la joueuse est une caractéristique de certains jeux d'horreur²⁵, comme si l'obscène (ce que l'on ne doit pas montrer — et qu'est-ce qui pourrait mieux représenter cela que des toilettes ?) était tellement fort qu'il sortait de la narration en cours et jaillissait sur la joueuse.

La topophobie est aidée par les effets sonores, visuels, les mouvements de caméra, les configurations de ce lieu particulier de l'intime, dévoyé pour créer le malaise.

Dispositifs hétérotopiques

Les caractéristiques de ces endroits si particuliers permettent des microrécits distincts. Le lieu (ces toilettes, chacune des cabines) est désuni du reste de l'histoire, et les mécaniques de monstration ou de dissimulation au regard fonctionnent sur le malaise éprouvé et racontent de minuscules points d'intrigue. Dans le jeu *Corpse Party*²⁶, entrer dans des toilettes pour lesquelles le personnage jouable Naomi ressent un mauvais pressentiment commence un de ces récits enchâssés. Elle découvre dans l'avant-dernière cabine une de ses amies, Seiko, en train de se pendre, et pour laquelle il faut trouver rapidement un moyen de la sauver²⁷. Pénétrer dans la pièce n'est pas suffisant pour provoquer la scène : il faut ouvrir chacune des cabines de toilettes, et réessayer de s'introduire dans une cabine qui était auparavant fermée à clef pour déclencher une courte scène cinématique où l'on voit le corps se balancer au bout d'une corde. Prendre le seau disposé entre les toilettes féminines et masculines que l'on a pu repérer à l'entrée, qui agit comme un fusil de Tchekhov²⁸,

7

24. *Ibid.* Je traduis.

25. Laura Goudet, « Peur et folie en jeu vidéo : narration(s) et remise en question du quatrième mur », *Cahiers de narratologie*, n° 38, 2020, DOI : [10.4000/narratologie.11716](https://doi.org/10.4000/narratologie.11716).

26. Team GrisGris, *Corpse Party*, Kenix Soft, 1996 [2016].

27. La scène en question est disponible sur la chaîne YouTube FriendPlay Gaming, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=oPqHsDHW600> [consulté le 25/11/2024] (l'exploration des toilettes commence à 01:29:57).

28. Cette expression désigne un principe narratif selon lequel les détails remarqués peuvent (et doivent) se retrouver investis à un moment ultérieur, car ils constituent des engagements narratifs.

pour le placer sous ses pieds ne sert malheureusement à rien. Seiko sera morte en dépit des actions que l'on peut entreprendre. Cette scène illustre certaines des caractéristiques des toilettes comme système diégétique fermé qui, à l'instar d'autres pièces à l'usage spécifique, suggère des pistes de récits particulières et horribles. Tout d'abord, les cabines aux portes closes se prêtent à devenir chacune un petit théâtre au spectacle différent de ce qui se trouve à côté, dans un lieu déjà à part de ce qui se produit dans les toilettes où les lavabos sont l'interface avec le monde extérieur. Ce que l'on trouve ici, c'est la scission entre l'action ludique et le monde narratif :

Le sentiment d'impuissance, de piège et de prédétermination serait mis en péril si [...] l'interaction était permise. Les joueuses sont dans l'espace du jeu, mais leurs actions ne changent pas la forme de l'histoire du jeu-monde, passé ou futur, ou n'ont pas d'impact sur leurs environnements²⁹.

8

On pourrait imaginer un enchâssement de zones fonctionnelles dans lesquelles ces personnages de jeux d'horreur évoluent : des écoles, comme dans *Corpse Party* ou *Silent Hill*, des centres commerciaux comme dans *Murder House*, soit des bâtiments publics, dans lesquels se trouvent des lieux à part (les toilettes), des cabines qui sont obscènes, dans le sens où, normalement, on ne devrait pas voir ce qui s'y déroule. L'insertion dans des jeux crée un usage inhabituel des toilettes. Plutôt que de s'en servir, on les explore à la recherche d'objets — le besoin d'y recourir existe dans des jeux de simulation comme *Les Sims*³⁰, ou bien leur utilisation est souvent optionnelle et presque comique, comme dans *Duke Nukem*³¹. Leur caractère, à côté des fonctions usuelles des éléments du récit (voire, des fonctions des bâtiments qui les hébergent), permet le morcellement de l'action : soit le corps du protagoniste disparaît, comme dans *There Are Ghosts in These Stalls* et *Murder House*, soit il obstrue l'action en cours, comme dans les jeux *Silent Hill*. Les cabines se transforment en zones interstitielles où l'on voit ce que l'on ne devrait jamais voir, remettant ainsi « l'ordre social et symbolique³² » en cause : on peut s'y dissimuler, mais il est possible que les antagonistes nous y trouvent ; on peut révéler ce qui s'y cache, au prix d'un

29. Ewan Kirkland, « Storytelling in Survival Horror Video Games », *Horror Video Games*, McFarland, 2009, p. 64.

30. Maxis, *Les Sims*, Electronic Arts, 2000.

31. Apogee Software/3D Realms, *Duke Nukem*, Sega, Gearbox Software, 1991.

32. Julia Kristeva, *Pouvoirs de l'horreur. Essai sur l'abjection*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Points Essais », 1980.

travail sur soi où l'on dépasse nos dégoûts. C'est un lieu éminemment hétérotopique, dans le sens foucaldien d'un lieu qui sollicite l'imaginaire, où l'abject crée l'obscénité et où se mêlent parfois des moments loufoques, qui dépassent ce qui se produit habituellement dans ces jeux d'horreur.

Le simulateur de coloscopies *Revenge of the Colon*³³ nous permet d'émettre des constatations très proches en forme d'ouverture : ce jeu est à la fois décrit comme un jeu d'horreur et un jeu au (mauvais) goût exagéré. La cohabitation de l'espace exigu du colon, de l'abject, d'abord médical, puis de plus en plus excessif donne lieu à un mélange entre absurde et dégoût. Seules les toilettes — et les thèmes qui en sont proches — sont capables d'établir aussi vite un dispositif proche du camp³⁴ dont il partage l'exagération et le grotesque, tout en étant non pas inhérent de ses créateurs, comme l'est le mélange horrifique et absurde des films de John Waters, par exemple, mais du *locus horribilis* même.

Conclusion

Les mécaniques horribifiques reposent sur la claustrophobie, le dégoût de ce qui est sale, mais aussi sur le fait que les phases dans des cabines de toilettes permettent d'adapter le type de jeu à ces mini-capsules horrifères. Les toilettes sont des lieux « d'extrême vulnérabilité³⁵ » où l'on a, le plus souvent, une vue particulière sur les actions. Elles sont autant un refuge (parfois imparfait) qu'un lieu où l'on subit les pires outrages qui font appel au dégoût, où l'on vit des expériences hors du discours général de ces jeux d'horreur. Elles représentent des impasses où s'enfoncer constitue un pari de jeu : y aller implique à la fois la possibilité d'y rester à la merci d'antagonistes, mais aussi de découvrir des éléments qui étoffent le récit.

La répétition de petites cabines aux portes fermées qui jouent sur des éléments de dégoût (comme le fait que l'on doive plonger la main dans une cuvette pour récupérer des objets, à l'exception de *Silent Hill 2*), les distorsions de l'espace et la négociation de ce qui est à découvert et ce qui est caché sont autant d'éléments centraux pour comprendre la façon dont les « lieux d'aisance » sont créés pour être les catalyseurs de l'« horreur viscérale³⁶ ».

33. Lilou Studio, *Revenge of the Colon*, 2023.

34. Susan Sontag, *Notes on "Camp"*, New York, Picador, 2019.

35. Jacob Garrett. « Taking a Look in the Mirror », *Digital Literature Review*, vol. 7, 2020, p. 93, URL : <https://openjournals.bsu.edu/dlr/article/view/DLR.7.0.87-100> [consulté le 25/11/2024].

36. Mata Haggis, « Creator's Discussion of the Growing Focus on, and Potential of, Storytelling in Video Game Design », *Persona Studies*, vol. 2,

L'enfermement, l'aspect obscène de ces lieux, dans le sens de ce qui est habituellement dissimulé³⁷, contribuent à créer ces moments diégétiques qui prennent le dégoût, les matières organiques, le voyeurisme forcé comme autant de moteurs à la claustrophobie étouffante de ces lieux. Dans les jeux qui insistent sur le caractère double des lieux, les toilettes sont des espaces dont il ne faut pas parler, qui ont des caractéristiques puissantes d'exhibition et de voyeurisme, d'abjection, d'enfermement et de claustrophobie. Ces lieux relèvent de la banalité non du mal, mais du malsain.

Bibliographie

Ludographie

10

APOGEE SOFTWARE/3D REALMS, *Duke Nukem*, Sega, Gearbox Software, 1991.

ELISHA, *There are Ghosts in these Stalls*, itch.io, 2020.

GRISGRIS, *Corpse Party*, XSeed Games, Marvelous USA, Inc., 1996 [2008, 2016].

LILOU STUDIO, *Revenge of the Colon*, Lilou Studio, 2023.

MAXIS, *Les Sims*, Electronic Arts, 2000.

PUPPET COMBO, *Murder House*, Vague Scenario LLC, 2020.

TEAM SILENT, *Silent Hill 1*, Konami, 1999.

TEAM SILENT, *Silent Hill 2*, Konami, 2001.

TEAM SILENT, *Silent Hill 3*, Konami, 2003.

n° 1, 2016, p. 25, DOI : [10.21153/ps2016vol2no1art532](https://doi.org/10.21153/ps2016vol2no1art532).

37. Dharman Jeyasingham, « Closure, Affect, and the Continuing Queer Potential of Public Toilets », *The South Atlantic Quarterly*, vol. 155, n° 4, 2016, p. 771-778, DOI : [10.1215/00382876-3656180](https://doi.org/10.1215/00382876-3656180).

Film

BOYLE Danny, *Trainspotting*, Édimbourg, Channel Four Films, Figment Films et Noel Gay Motion Picture Company, 1996, 93 minutes.

Articles

CAMUSET Christine, ZAMPIROLLO Nathalie, RIVIÈRE Marie-Hélène, WIART Carole, BERDIN Sylvia, « Harcèlement entre élèves », *Le Journal des psychologues*, n° 283, 2010, p. 56-61, DOI : [10.3917/jdp.283.0056](https://doi.org/10.3917/jdp.283.0056).

GARRETT Jacob, « Taking a Look in the Mirror: The Inversion of Middle-Class Fears of Urban Decay and the Representation of Racial Violence in Bernard Rose's Candyman », *Digital Literature Review*, n° 7, 2020, URL : <https://openjournals.bsu.edu/dlr/article/view/DLR.7.0.87-100> [consulté le 25/11/2024].

GOUDET Laura, « Peur et folie en jeu vidéo : narration(s) et remise en question du quatrième mur », *Cahiers de narratologie*, n° 38, 2020, DOI : [10.4000/narratologie.11716](https://doi.org/10.4000/narratologie.11716).

HAGGIS Mata, « Creator's Discussion of the Growing Focus on, and Potential of, Storytelling in Video Game Design », *Persona Studies*, vol. 2, n° 1, 2016, DOI : [10.21153/ps2016vol2no1art532](https://doi.org/10.21153/ps2016vol2no1art532).

HÉBERT Thibaut, DUGAS Éric, « Quels espaces scolaires pour le bien-être relationnel ? Enquête sur le ressenti des collégiens français », *Éducation et Socialisation*, n° 43, 2017, DOI : [10.4000/edso.1904](https://doi.org/10.4000/edso.1904).

HOARAU Bénédicte, VERCHERIN Paul, BOIS Christophe, « Toilettes au collège : moins j'y vais... et mieux je me porte ? », *Santé publique*, vol. 26, n° 4, 2014, p. 421-431, DOI : [10.3917/spub.144.0421](https://doi.org/10.3917/spub.144.0421).

HOUGHTON David, « Just why are video game bathrooms so uniquely terrifying? », *Games Radar+*, 28 août 2015, URL : <https://www.gamesradar.com/just-why-are-video-game-bathrooms-so-uniquely-terrifying/> [consulté le 25/11/2024].

JEYASINGHAM Dharman, « Closure, Affect, and the Continuing Queer Potential of Public Toilets », *The South Atlantic Quarterly*, vol. 155, n° 4, 2016, p. 771-778, DOI : [10.1215/00382876-3656180](https://doi.org/10.1215/00382876-3656180).

LAPORTE Paola P., PAN Pedro M., HOFFMANN Mauricio S., WAKSCHLAG Lauren S., ROHDE Luis A., MIGUEL Euripedes C., PINE Daniel S., MANFRO Gisele G., SALUM Giovanni A., « Specific and social fears in children and adolescents: separating normative fears from problem indicators and phobias », *Brasilian Journal of Psychiatry*, vol. 39, n° 2, p. 118-125, 2017, DOI : [10.1590/1516-4446-2016-2064](https://doi.org/10.1590/1516-4446-2016-2064).

MORGAN Margaret, « The plumbing of modern life », *Postcolonial Studies*, p. 171-195, 2002.

NIPPERT-ENG Christena, « Privacy in the United States: Some implications for design », *International Journal of Design*, vol. 1, n° 2, 2007, URL : <https://www.ijdesign.org/index.php/IJDesign/article/view/67/30> [consulté le 25/11/2024].

ROUSE III Richard, « Match Made in Hell: The Inevitable Success of the Horror Genre in Video Games », dans Bernard Perron (dir.), *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, p. 15-25, 2009.

12

TRIGG Dylan, *Topophobia. A Phenomenology of Anxiety*, Londres et New York, Bloomsbury Academic, 2017, URL : https://www.academia.edu/11312712/Topophobia_a_Phenomenology_of_Anxiety_2016 [consulté le 25/11/2024].