



HAL
open science

Agentivité de l'horreur, creepypastas et jeu vidéo

Laura Gabrielle Goudet

► **To cite this version:**

Laura Gabrielle Goudet. Agentivité de l'horreur, creepypastas et jeu vidéo. Romanesques : revue du Cercll : roman & romanesque, 2021, 10.48611/isbn.978-2-406-12548-8.p.0057 . hal-03472208

HAL Id: hal-03472208

<https://hal.science/hal-03472208v1>

Submitted on 7 Feb 2022

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Agentivité de l'horreur : creepypastas et jeu vidéo

Résumé

Cet article est une étude des narrations croisées entre récits numériques écrits et vidéoludiques, dans les récits horrifiques adaptés en jeu vidéo et les jeux vidéo qui donnent naissance à des récits horrifiques. Les adaptations d'un média à un autre montrent que ces récits recombinaux sont tissés de clichés narratifs et d'éléments communs, qui sont le sujet de la seconde partie de cette exploration. L'agentivité (et son absence) est centrale pour comprendre les dynamiques de pouvoir narratif.

Notice bio-bibliographique

Laura Goudet est maîtresse de conférences en linguistique anglaise à l'Université de Rouen-Normandie. Ses travaux portent principalement sur l'analyse de discours des communautés internet, des artefacts numériques et des jeux vidéo. Elle a co-édité dans les Cahiers de la Narratologie le volume *Lusor in Fabula. Jeu vidéo et nouvelles frontières du récit* paru en 2020.

Mots-clés : Agentivité, Creepypasta, Fanfiction, Horreur, Jeu vidéo, Transfictionnalité

Introduction

Le point principal est d'explorer le rapport entre jeu et histoire d'horreur, pour voir la façon dont les consommatrices¹ de ces supports, qu'elles soient joueuses ou autrices, tirent parti des médiums qu'elles utilisent afin de créer des histoires horrifiques, interactives (dans le cas de l'horreur vidéoludique) ou textuelles. Ces allers-retours sont tout à fait empreints de transmédiabilité et les outils de la narratologie transmédiatique² permettront, avec l'aide de l'analyse de discours, d'éclaircir les questions concernant la conversion des univers d'un média à l'autre. Qu'est-ce qui contribue à cette plasticité ? Est-ce que le genre général de l'horreur explique ces passerelles, ou est-ce une question plus profonde ? Et surtout, quel est le rôle de l'autorat dans ces récits ? Ces questions seront centrales à cette étude et éclaireront le fait que les passerelles narratives transmédiatiques sont efficaces, dans cet univers profane, et concourent à

¹ Pour ne pas alourdir les pages de cet article, j'ai recours à la première personne du singulier et au féminin neutre. Les formes épiciques seront employées dès que possible. La fanfiction a longtemps été un genre plus féminin que masculin, y compris dans sa consommation. Jenkins voit dans l'écriture féminine une « conversation » avec l'œuvre initiale, qui semble très bien s'appliquer à la façon dont le creepypasta est constitué. L'anonymisation relative des membres de sites de creepypastas empêche cependant une identification formelle (JENKINS, Henry, *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, [1992], p. 111).

² BARONI, Raphaël, « Pour une narratologie transmédiatique », *Poétique*, n° 182, 2017, p. 155-175.

l'empouvoirement (dans le sens Butlérien³) des consommatrices qui ne sont pas uniquement passives, mais actantes dans le dynamisme des communautés auxquelles elles appartiennent.

Dans cet article, je pars du postulat que les arguments horrifiques passent non seulement par le dévoiement de ce que l'on aime (des franchises de jeux très célèbres et appréciées) ; je pense également que les narrations profanes, tirées de communautés d'amatrices (d'angoisse plus que de jeu) sont des éléments qui assistent l'empouvoirement des joueuses, tout en participant à leur émancipation en tant qu'autrices, non plus seulement de fanfiction, mais d'un genre bien particulier : la creepypasta⁴.

Avant d'aborder le sujet, il convient de faire une très courte présentation du contexte, en parlant des creepypastas et du rapport entre ces écrits et la fanfiction. J'aborderai ensuite les imaginaires, en comparant les mécanismes à l'œuvre lors la conversion d'un écrit de creepypasta en jeu vidéo et, à l'inverse, lors de l'horrification d'un jeu vidéo. Ce néologisme recouvre tous les dispositifs à l'œuvre lorsqu'il y a une reprise d'un univers préexistant pour l'intégrer (ou lui intégrer) des éléments qui ont vocation à créer la peur chez les récipiendaires, ce qui est le cas dans ces conversions textuelles qui font basculer les mondes de jeu vers le terrifiant. J'étudierai ensuite les mécanismes à l'œuvre dans ces transformations. Après un portrait des clichés narratologiques, l'exploitation de l'horreur et de son côté éminemment mémétique permet de comprendre le passage entre les médias.

Contextualisation

Les narrations desquelles il sera question sont tirées de communautés anglophones. Elles sont pour la plupart écrites sur des sites qui recueillent ces récits profanes, et évaluées par les membres (à la manière des histoires que l'on trouve sur *Fanfiction.net*⁵, *Archive of Our Own*⁶ ou *Wattpad*⁷). La particularité réside dans le fait que ces récits se veulent rarement exporter ou étendre un univers déjà existant comme d'autres fanfictions uniquement, mais proposent de créer du matériau proche des légendes urbaines, et de rester ou d'attirer les narrations vers l'horreur.

Copypasta et fanfiction

Les échanges entre jeu vidéo et littérature sont nombreux et ont été le sujet de thèses⁸, y compris concernant la façon dont les joueuses s'emparent des univers de leurs jeux préférés⁹. Sans trop entrer dans les détails de ce qui fait de la fanfiction, c'est-à-dire, l'extension et

³ GERARDIN-LAVERGE, Mona, "Performativité du langage et *empowerment* féministe", *Philonsorbonne*, 11 | 2017, p. 93-105, <<http://journals.openedition.org/philonsorbonne/917>> (consulté le 20/03/2021).

⁴ Pour attribuer un genre au nom « creepypasta », neutre en anglais, je me suis appuyée à la fois sur les textes en français, comme la Wikipédia ou un article du Monde datant de 2015, ainsi que sur la terminaison en <a> du mot.

⁵ LI, Xing, *Fanfiction.net*, 1998-, <<https://www.fanfiction.net/>>, (consulté le 18/03/2021).

⁶ THE ORGANIZATION FOR TRANSFORMATIVE WORKS, *Archive of our Own*, 2008-, <https://archiveofourown.org/> (consulté le 30/03/2021).

⁷ YUEN, Ivan, LAU, Allen, *Wattpad*, 2006, <www.wattpad.com>, (consulté le 22/03/2021).

⁸ SELLIER, Hélène, *Littérature et jeux vidéo : représentations réciproques*, Thèse de doctorat soutenue à l'Université Paris-Est sous la direction d'Irène Langlet, 2019.

⁹ ANDLAUER, Leticia, *Jouer la romance dans Amour Sucré : la construction adolescente au regard des pratiques et productions de l'industrie du jeu vidéo en France*, Thèse de doctorat soutenue à l'Université de Lille sous la direction de Simona de Iulio et Vincent Berry, 2019.

l'appropriation d'un monde préexistant, dans une communauté de fans qui expriment ainsi leur appréciation. Je me concentrerai ici sur la creepypasta et ses liens avec la fanfiction.

L'étymologie même du terme refoule quasiment tous les éléments qui contribuent à expliquer les phénomènes de creepypastas. Ce procédé est une sous-catégorie de la cospypasta, jeu de mots sur « copier-coller » en anglais ('copy-paste') et le mot « pâtes ». C'est une dénomination malicieuse, qui rappelle le fait que la cospypasta est un discours bien particulier sur internet, qui consistait à ses origines à appâter les internautes avec une accroche inquiétante, fortement chargée émotionnellement, pour substituer à une fin scabreuse un contenu tout autre, comme un générique de série TV (l'utilisation du générique du *Prince de Bel-Air* date peu ou prou cette pratique). Ensuite sont nées les cospypastas, faites d'échanges de textes remarquables, par leur véhémence, leur étrangeté, etc. L'un de ces écrits est une réponse sur un forum d'un homme se targuant d'être un Navy Seal et d'avoir un nombre de morts impressionnant à son actif.

En France, en 2020 a beaucoup couru un texte qui commençait par « Puceau, moi ? », repris d'un message à l'origine incertaine (entre *Reddit*, *Facebook* et le forum « 18-25 » de Jeux Vidéo.com). La fantaisie, l'envie de partager de la connivence ou de réécrire ces textes en palimpsestes a engendré la création de communautés, qu'elles soient anglophones (*Reddit*) ou francophones (Neurchis sur *Facebook*; le sub-*Reddit CopiePâte*¹⁰), dévouées au partage et à l'écriture de ces cospypastas.

Creepypastas

Les creepypastas sont les doubles monstrueux de la cospypasta, pour reprendre R. Girard¹¹. Il s'agit d'une pratique voisine, également native d'Internet, qui consiste à composer de brèves histoires dans le but d'effrayer les lecteurs. Encore une fois, la question de la création et du partage (qui rapprochent les 'pastas' des fanfictions) est centrale. Imaginer le dérangeant dans une nouvelle courte et originale, c'est créer des icônes que l'on réexploitera. C'est aussi utiliser des motifs récurrents qui n'ont rien à envier aux films : tueurs en série et psychopathes, déformations terrifiantes de sujets du quotidien (rencontres mystérieuses en allant promener son chien, légendes urbaines réutilisées... Les ressorts thématiques de l'horreur y sont respectés.

Dans l'ADN de la creepypasta réside l'importance de l'évaluation, de la mutation, du mimétique (et non du mimétique). Les récupérations de sèmes marquants sont centrales, pour pouvoir permettre l'évolution multimodale. Les narrations ici font montre de ce que Jost appelle des « mouvement[s] de balancier¹² » entre les médias. Par leur nature composite et adaptative, ils questionnent le positionnement de spectatrice¹³ et l'acquisition de talents et aptitudes qui leur offrent à leur tour d'alimenter les forums par leurs contributions.

Les récits de jeux vidéo et de médias sont divers. Il peut s'agir de choses aussi différentes que des épisodes exceptionnels, comme *Le Syndrome de Lavanville* ('Lavender Town Syndrom',

¹⁰ Disponible à l'adresse <<https://www.reddit.com/r/CopiePates/>>. (Consulté le 10/02/2021).

¹¹ GIRARD, René, *La Violence et le Sacré*, Pluriel, [1972] 2010, p. 213.

¹² JOST François, « Narration(s) : en deçà et au-delà », *Communications*, 38, 1983, p. 192-212.

¹³ BROUARD, Pauline, « Les pratiques intermédiaires du streaming de jeu vidéo : d'une culture du spectateur à une autre ? », *Télévision*, 11, 1, 2020, p. 141.

LTS) de *Pokémon* ou Dead Bart des *Simpsons*, ou même fonder un nouvel univers, à l'instar de *Candle Cove*¹⁴, qui joue sur l'effet Mandela, c'est-à-dire la croyance partagée par de nombreuses personnes qu'elles ont bel et bien vécu ou expérimenté le même événement alors que ça n'est qu'une vue de l'esprit, alimentée par le mélange de souvenirs confus. Pour reprendre Blanchet¹⁵ et légèrement déplacer son prisme initial, je postule le fait que les « régimes d'expérience¹⁶ », non pas de jeux vidéo seulement, mais aussi d'écriture et de consommation de creepypastas alimentent les façons ultérieures de les créer et de les exploiter. Plus l'exposition au jeu et aux contenus horribles est importante, et meilleure la rédaction de creepypastas d'horreur sera, afin de créer une histoire originale qui sait s'éloigner des attendus.

Les études sur les communautés de pratique¹⁷ ont également montré les ramifications fanfictionnelles dans la pratique d'écriture et de lecture de tels récits. Il y a un cercle vertueux dans le fait que l'écriture de fanfiction ou de fiction, dans une communauté, bénéficie à tous les membres, tout comme il existe une certaine mise en système¹⁸ entre des œuvres parallèles, écrites par diverses contributrices des sites et forums où elles apparaissent, qui approfondissent l'univers d'une seule fiction, ou éclairent des points que la première version laissait en suspens. Les ajouts de la communauté sont centraux pour que les creepypastas résistent. La viralité ne perdure pas sans un minimum de changements, qui permettent de renouveler le contenu d'une histoire et de proposer de nouvelles pistes de mutation, dans un mouvement résolument mémétique.

Cartographie des conversions

Dans cette partie, j'analyserai les points communs entre les creepypastas et les jeux, en partant de leur source pour aller vers l'étude du médium cible. L'opposition qui est créée ici n'est pas simplement une affaire de « fiction transfuge » pour reprendre le titre de R. Saint-Gelais¹⁹, mais plutôt une exploration des points communs entre les adaptations, quel que soit leur point de départ. Après avoir étudié les creepypastas adaptées en jeu, en prenant l'univers de Slenderman et ses deux adaptations principales comme exemple, je travaillerai sur les jeux préexistants, qui ont donné lieu à des transformations en creepypastas, afin de cartographier dans le sens littéraire ces modifications.

Creepypastas adaptées en jeux : ludification de l'horreur

¹⁴ Cette creepypasta a été si marquante qu'elle a fait l'objet d'une adaptation en série télévisée, bouclant ainsi la boucle de *Candle Cove*, cette émission pour enfants fictive. Elle a été l'objet de la première saison de *Channel Zero*, diffusée sur Syfy en 2016.

¹⁵ BLANCHET, Alexis, « Le spectateur de jeux vidéo », in Soulez, G., & Kitsopanidou, K, *MEI Médiation et information : Forme, format, média*. Paris : L'Harmattan, 2015, p. 194.

¹⁶ BROUARD, Pauline, « Les pratiques intermédiaires du streaming de jeu vidéo : d'une culture du spectateur à une autre ? », *Télévision*, 11, 1, 2020, ibid.

¹⁷ WENGER, Étienne, *Communities of practice: Learning, meaning, and identity*, Cambridge: Cambridge University Press, 1998, p. 8.

¹⁸ SAINT-GELAIS, Richard, *Fictions Transfuges : la transfictionnalité et ses enjeux*, Paris : Éd. du Seuil, 2011, p. 304.

¹⁹ SAINT-GELAIS, Richard, *op. cit.*

Pour qu'une creepypasta devienne un jeu, il faut que le matériau initial soit extrêmement résilient. Le présupposé est qu'elle ait assez attiré l'attention des internautes pour bénéficier de ce type de transformation. En termes d'aptitudes techniques et de savoir-faire, écrire une nouvelle est une activité moins complexe que ce que demande la réalisation d'un jeu vidéo, où il faut également créer des visuels, des effets sonores, animer et créer des mécaniques vidéoludiques équilibrées pour pouvoir offrir une expérience de jeu agréable. C'est la raison pour laquelle il faut qu'une transformation ait assez d'inertie pour avoir suscité l'intérêt d'une communauté assez importante pour pouvoir donner lieu à une adaptation en jeu vidéo.

C'est le cas de Slenderman qui a été l'un des mêmes horribles les plus transmédiatiques qui existent, depuis sa création en 2009. Les récits adaptés de la figure de Slenderman sont nombreux : d'abord un montage photographique, il a été utilisé dans une collection d'histoires de nombreuses sources, avant d'être adapté en séries de podcasts et en jeu vidéo ; ces refontes ne sont pas explicitement reliées les unes aux autres, bien que ces déclinaisons se construisent en système. Dans *Slender : The Eight Pages*²⁰ (STEP) et *Slender : the Arrival*²¹ (ou STA, un remake très étoffé du premier), Slenderman sert d'antagoniste à un jeu fort mystérieux, tout comme ce personnage dénué d'humanité, aux proportions cauchemardesques. Son apparence dégingandée et ses membres étirés, son costume et sa cravate sont autant de caractéristiques reconnaissables, de la même manière que son visage exagérément pâle, sans aucun trait.

Les mécanismes de ces adaptations ludiques sont révélateurs : les deux jeux de Slenderman sont très dépouillés et il n'y a aucune barre de vie qui mâtinerait l'action qui se déroule à l'écran en créant un interstice vidéoludique. La simplicité du jeu passe aussi par l'absence d'éléments à gérer comme un inventaire ou une arme. Le personnage n'a qu'une lampe torche, équipée depuis le début du jeu pour STEP, et ne peut que se cacher ou fuir pour échapper à Slenderman. La proximité de l'antagoniste (qui est aussi le seul personnage du jeu à part l'avatar) est indiquée par des distorsions de l'image et du son. C'est une de ses caractéristiques depuis les premières adaptations multimodales de ce personnage, et cet avertissement à la joueuse rappelle d'autres jeux d'horreur, comme *Silent Hill*²² où l'apparition des monstres créait du bruit blanc sur la radio du protagoniste Harry. L'importance de la vision en première personne est primordiale : les récits de creepypastas sont des récits de joueurs lambda qui expliquent ce qui leur est arrivé ; dans des adaptations de jeux comme Slenderman, la joueuse est mise en première personne dans l'univers et doit commencer à fouiller après avoir eu des instructions minimales, « collecte les 8 pages », sans aucune scène d'introduction. Ce début *in medias res* est inquiétant, d'autant plus que l'on se trouve dans une forêt, de nuit, avec une seule lampe torche pour éclairage.

L'asymétrie d'agentivité entre Slenderman et le personnage jouable, c'est-à-dire, entre un personnage qui peut se téléporter lors de sa traque, et l'humain qui doit courir, avec une maigre indication initiale dans STEP. L'enquête dans STA est un peu plus étoffée, mais elle suit également une logique d'exploration de lieux abandonnés (une maison isolée, un parc près d'un lac, un entrepôt...) pour faire progresser l'histoire.

²⁰ PARSEC PRODUCTIONS, *Slender : the Eight Pages*, Parsec Productions, 2012.

²¹ BLUE ISLE STUDIO, *Slender : the Arrival*, Parsec Production, 2013.

²² TEAM SILENT, *Silent Hill*, Konami, 1999.

Les éléments qui sont conservés des sources originelles sont surtout d'ordre esthétique : Slenderman reste très reconnaissable, et rappelle les premiers photomontages dans lesquels il était utilisé, tout comme les décors dans lesquels les jeux se situent. Hautement distinguable, doté des mêmes facultés extraordinaires presque lovecraftiennes qui rendent les humains fous à son contact et détraquent les appareils électroniques, il n'a pas besoin d'autre chose pour être un bon antagoniste à un jeu où l'horreur est avant tout atmosphérique.

Jeux adaptés en creepypastas : horrification textuelle

Le terme d'horrification des jeux est utilisé ici pour désigner la transformation de certains jeux en récits purement textuels, où les narrations font la part belle à la description de ce qui se passe à l'écran. Je prends ici un corpus restreint, composé de *Ben Drowned*, de *NES Godzilla*, de *MARIO* et de *Lavender Town Syndrom*, dans leur première version, rédigée en anglais. Ces fictions répondent toutes à certaines exigences minimales : elles concernent des jeux qui ont tous été de réels succès commerciaux, ont été écrites dans la même période (2010-2011) et sont assez connues et appréciées pour avoir été l'objet à leur tour d'adaptations en jeux après leur écriture, effectuant ainsi une mutation jeu > fiction de jeu alternatif > jeu alternatif. Le cas échéant, ces déclinaisons s'accompagnent de narrations de la fiction sur des images de jeu, comme on peut en trouver sur *YouTube*, créant ainsi une nouvelle dimension (et un nouveau public) aux narrations ainsi créées. Il s'agit d'une reconversion complète ici, puisque le médium fait un aller-retour entre être un jeu vidéo à part entière, puis devient un récit d'une partie de jeu et d'une cartouche particulière, avant de redevenir un jeu.

Il ne s'agit pas simplement de jouer puisque l'on connaît déjà les jeux desquels ces creepypastas sont tirées. L'intérêt de ces réexploitations en tant que lectures ou visionnages réside dans le fait de s'offrir un pas de côté par rapport à leur source, tout en ne niant pas leur lien de parenté car le jeu original est toujours cité. Il n'y a que *MARIO* qui soit clairement le récit d'un mod²³ du jeu, où les étrangetés du gameplay sont mises sur le compte de l'adaptation maladroite ; pour les autres récits, les cartouches de jeux sont officielles, mais récupérées des années après les sorties des jeux afférents, où la nostalgie pousse la joueuse à se replonger dans ces univers qui ont parfois une vingtaine d'années (*Godzilla*²⁴ est le plus ancien jeu de ce corpus, avec sa sortie en 1988 sur NES). Ces creepypastas sont un témoignage implicite de l'amour porté à ces jeux, de nombreuses années après leur succès, et une tentative de les remettre sur le devant de la scène bien après leur sortie.

La construction narrative est intradiégétique, avec un point de vue interne de la part du protagoniste qui raconte son aventure de jeu : les récits sont donc souvent des journaux de jeu vidéo qui expliquent leur progression, les niveaux et les différences avec les souvenirs (parfois confus) des parties lointaines. *LTS* se démarque des autres éléments du corpus par sa nature bien

²³ Ce que l'on appelle des « mods » (par apocope de « modification » en anglais ; le mot est masculin en français) dans l'univers du jeu. Les mods ne sont pas créés par le studio de développement mais par les joueuses et peuvent être cosmétiques ou changer des mécanismes de jeu.

²⁴ Toho Co., Ltd., *Godzilla: Monster of Monsters!*, Toho Co., Ltd, 1988

plus fragmentaire : bien plus court, ce récit est une évocation rapide de suicides qui auraient eu lieu au Japon après la sortie de *Pokémon Rouge et Bleu*²⁵ qui auraient mené à changer la musique de la zone de Lavanville, censée être responsable des morts des enfants.

L'intégralité des œuvres étudiées est faite de récits recombina²⁶ dans le sens de Jacobs : les éléments constitutants de ces œuvres sont faits d'un composite entre les matières connues (les personnages, les situations, etc.) et les éléments fantasmatiques ou narratifs. Les creepypastas transposées en jeux sont également les fruits de plusieurs récits parallèles, tout comme les jeux peuvent inspirer nombre de variations cauchemardesques. L'horreur est le point commun entre toutes ces adaptations. Ce thème sera donc le fil d'Ariane de la seconde partie de cet exposé.

Mécanismes horribifiques

Le point commun des adaptations est le genre auquel elles finissent par appartenir. La convergence cers l'horreur est réelle, et assoit la dimension sulfureuse de la transgression à laquelle ces jeux et ces récits appartiennent.

Clichés horribifiques

Pour écrire de l'horreur, il faut suivre un certain nombre de conseils—ou, au contraire, décider de s'en émanciper—et l'équipe de curation de tous les sites d'archivage des creepypastas s'est préoccupée de créer des listes prescriptives à l'encontre des contributrices qui voudraient y être publiées. Parmi les suggestions qui reviennent le plus souvent, il est par exemple demandé d'éviter des écueils liés à la rédaction, comme les fautes d'orthographe ou de grammaire. Parfois, il faut aussi satisfaire des critères formels plus précis, comme dépasser un certain nombre de mots (500 sur *Creepypasta.net*). La microfiction et autres éléments de narration moderne y sont proscrits.

Quant à la teneur des propos, il est demandé d'éviter certains clichés éculés. Plus étonnant, certains jeux vidéo ont déjà été l'objet de trop de récits et sont bannis de sites (*Creepypasta.com*). Les franchises incluses dans cette liste sont *Pokémon*, *Roblox* ou *Five Nights at Freddy's*, en raison du nombre beaucoup trop important de contenus à leur sujet. C'est d'ailleurs surprenant de voir que deux de ces univers, *Pokémon* et *Roblox*, ont vocation à s'adresser à des publics plus jeunes. *Pokémon* a généré une telle quantité de creepypastas qu'il a une sous-liste de thèmes à proscrire lorsqu'on écrit à son fait. On trouve sur *Creepypasta*²⁷ une inventaire de 17 éléments, dont les variantes de Lavanville qui mettent en scène des fantômes et des villes mystérieuses, les systèmes de messages entre *Pokémon* et entraîneur, les altérations physiques des Pikachu, les malédictions, etc. Ces interdictions plus ou moins délimitées selon le site de curation des

²⁵ Game Freak, *Pokémon Rouge et Bleu*, Shigeru Miyamoto, 1996.

²⁶ JACOBS, Naomi, *The character of truth: Historical figures in contemporary fiction*, Carbondale: Southern Illinois University Press, 1990, p. 105.

²⁷ ANONYME, *Creepypasta Wiki*, <https://creepypasta.fandom.com/wiki/Creepypasta_Wiki> (consulté le 28/03/2021).

creepypastas montrent que cette culture populaire est avant tout cumulative. Les sociétés (et leurs membres) ont conscience de ce qui a déjà été publié, qui constitue à la fois un fonds culturel dans lequel puiser de l'inspiration, et un repoussoir plus ou moins puissant pour aller vers l'originalité.

Ces guides sont autant de rappels que même si les thèmes abordés (ou les univers mentionnés) sont attirants, ils se galvaudent également : l'évolution à laquelle ils sont soumis est mémétique, à cause des communautés dans lesquelles ils apparaissent.

Mémétique et horreur

La dimension plaisante et créatrice de ces éléments est en fait la dimension mémétique²⁸. Pour pouvoir survivre et pour pouvoir être incorporés de façon durable dans les tropes et dans les arguments de la culture internet (qui est commune aux autrices de creepypasta et aux joueuses) il faut que des éléments mémétiques puissent voyager, muter et être adaptés à diverses sources. Les sèmes les plus marquants sont toujours conservés pour la prochaine réutilisation de ces récits, et les clichés sont éliminés dans les versions ultérieures, par la prise de conscience de la culture commune (ou les connaissances techniques de leur autrice, par exemple) ou par des questions plus techniques : Slenderman est rendu bien moins inhumain dans ses adaptations vidéoludiques, car il est débarrassé de ses tentacules, difficiles à animer et qui rappellent son corps dans les adaptations vidéo. Ces dernières utilisaient également un acteur humain et n'avaient pas les moyens pour des effets spéciaux. Il ne garde que ses proportions anormales et son vêtement, ainsi que son visage blanc et vide. Ses caractéristiques les plus saillantes soient conservées, tout en étant légèrement modifiées. Les déclinaisons et mutations étoffent les univers de ces récits et leur confèrent de nouvelles affordances à mesure qu'ils changent de médium et s'adaptent un peu plus, sous la main de leurs auteurs et autrices. La dimension résolument ouverte de la création du mythe de Slenderman, dans le sens de Chess²⁹ qui attribue à l'environnement virtuel des plateformes de partage leur passage d'éléments mémétiques d'une adaptation à une autre est primordiale pour comprendre son évolution.

L'horreur est mémétique en soi : pour être efficace, elle doit être instillée avec le plus grand soin, car ce genre se galvaude incroyablement vite. L'écriture d'un jeu contenant des fragments d'épouvante est liée à des contraintes de rythme de narration de design des personnages, ainsi qu'à des mises en scènes dont le cahier des charges peut être extrêmement précis. Le rythme du gameplay, ou la création de l'atmosphère par les bruitages et les effets sonores sont déterminants : la musique oriente³⁰ la peur ressentie, et elle est très souvent évoquée comme étant dissonante, anormale et inquiétante dans les creepypastas.

L'absence de contrôle de la joueuse, qui subit plus qu'elle ne joue au jeu et l'erreur est un même narratif très commun. La cartouche de *Godzilla NES* contient bien plus d'ennemis ou même de personnages jouables—c'est en partie dû au fait que la creepypasta est complétée par de nombreuses images d'illustration. L'erreur est omniprésente et contrevient aux attentes d'un jeu sans problèmes, d'autant plus sur un jeu sur cartouche qui était censé être un produit fini,

²⁸ GOUDET, Laura « Dispositif iconotextuel des mêmes : clichés variables et subversion des genres ». *Fragmentum*, 2016, p. 2.

²⁹ CHESSE Shira, "Open-Sourcing Horror", *Information, Communication & Society*, 15:3, 2012, p. 374-393.

³⁰ LERNER Neil, *Music in the horror film: Listening to fear*. Routledge; 2009, p. 9.

impossible à modifier une fois publié. La creepypasta *MARIO* va jusqu'à la comparaison « une représentation vidéoludique de la mort : un crash³¹ » ('a videogame representation of death : a crash'), pour parler du bug final, où Mario disparaît de l'écran sans qu'aucun dénouement ne soit apporté à son aventure, par un texte de fin ou une animation. C'est le récit autour de cette cartouche de jeu qui apporte aux lectrices un semblant de conclusion, tout comme c'est le cas dans les autres récits horrifiques de jeux vidéo : ces journaux de jeu sont présents dans toutes les narrations à la première personne.

Débarrasser la joueuse de son agentivité alors qu'elle est la seule à raconter son expérience de jeu, ce qui prête des allures de réalisme à ces récits est un point commun à toutes les narrations de creepypasta vidéoludiques. Ce contrôle peut être exercé par une force extérieure, qui dépasse le médium dans laquelle on la pensait cantonnée. C'est le cas du monstre de *Godzilla NES* qui regarde la joueuse après qu'elle a pris une capture d'écran ou la victime de meurtre qui demande à la joueuse de la trouver dans le document texte de la cartouche de *MARIO*. Ces éléments constituent autant d'extensions du monde vidéoludique à l'univers de ces narrations d'horreur : Ben Drowned, *MARIO* et *Godzilla NES* sont autant de récits où une mort hors-jeu déclenche l'existence de ces cartouches « maudites³² » : ces narrations sont, malgré leur genre, des histoires de vengeance et de rédemption, de monstration forcée sur leurs protagonistes, et des rappels de motifs sans fin.

Conclusion

Ces modèles de contenus sont certainement ceux qui sont le plus consommés par les internautes, qui voient des passerelles flagrantes entre les types de choses qu'ils aiment. Évidemment, la valeur horrifique n'est pas perdue dans le passage d'une creepypasta à un jeu, (et même, ajoutée par la conversion d'un jeu à une version maudite et autres variations fictionnelles). Les creepypastas transposées en jeux sont créées ex nihilo tout d'abord, et ce sont leurs protagonistes (ou plutôt, leurs antagonistes) qui sont jugés aptes à déclencher eux-mêmes une adaptation vidéoludique.

La culture participative permet de voir la façon dont les internautes s'emparent des médias et des genres desquels ils se sentent le plus proches ; il n'y a pas d'équivalent des creepypastas qui exploiteraient d'autres genres de récits à proprement parler : la fanfiction recouvre tous les types fictionnels, mais il n'y a pas de cutepasta³³, ou de lovepasta, avec la même force mémétique que les creepypastas, dans le domaine général de la création fanfictionnelle.

L'autorat et la dimension d'autorité, de la part des protagonistes qui subissent les incartades surnaturelles de Slenderman et autres cartouches de jeux qui, loin de la nostalgie qu'ils pourraient

³¹ ADAM, « Mario », *SMW Central*, 2010, <<https://www.smwcentral.net/?p=viewthread&t=42510>>, (Consulté le 18/03/2021)

³² Le terme « cursed » revient très souvent dans les contenus anglosaxons pour parler d'images ou de contenus angoissants, qu'ils soient supposément surnaturels ou non.

³³ À titre d'exemple, le seul post de r/CutePasta sur Reddit au sujet de choses qui seraient similaires à des creepypastas, mais mignonnes, est une vidéo où il est demandé à des illustrateurs de dessiner « quelque chose de mignon mais pas effrayant » (Disponible à l'adresse <<https://www.youtube.com/watch?v=6J7hKj-M4xE>>). Ils n'y arrivent pas.

créer, ouvrent une brèche horrifique est la clé de compréhension à l'œuvre pour comprendre les passages entre les médiums. Que les internautes s'emparent d'œuvres déjà existantes (creepypasta ou jeu vidéo) constitue un empouvoirement qui est le pendant de l'absence d'agentivité des protagonistes, qui sont lancés dans des univers qui s'avèrent inconnus (par les ajouts mémétiques d'horreur), dans une absence de contrôle horrifique.

L'horreur est un genre particulièrement difficile à mettre en œuvre : pour créer effectivement la peur et ne pas tomber dans le grotesque ou l'amusant, il faut savoir rester sur une fine ligne narrative qui suscite l'angoisse, qu'elle soit visuelle ou textuelle.

Laura GOUDET, Université de Rouen-Normandie, ERIAC