

Université de Montréal

**Réception et interprétation du couple dans les jeux *otome* :
Une approche anthropologique d'un corpus vidéoludique japonais**

par Laurie-Mei Ross Dionne

Département d'anthropologie
Faculté des arts et des sciences

Mémoire présenté
en vue de l'obtention du grade de Maîtrise ès science (M.sc)
en Anthropologie

Août 2020

© Laurie-Mei Ross Dionne, 2020

Université de Montréal
Département d'anthropologie, Faculté des arts et des sciences

Ce mémoire intitulé

Réception et interprétation du couple dans les jeux *otome* :
Une approche anthropologique d'un corpus vidéoludique japonais

Présenté par
Laurie-Mei Ross Dionne

A été évalué par un jury composé des personnes suivantes

Bob White
Président-rapporteur

Bernard Bernier
Directeur de recherche

Simon Dor
Codirecteur

Karine Bates
Membre du jury

Résumé

Ce mémoire tente de mieux comprendre ce que sont les jeux *otome* japonais et le rapport entre le jeu et la culture. En effet, à travers l'interaction que le jeu permet, celui-ci offre au joueur la possibilité d'explorer de nouvelles identités et par la même occasion, devenir un outil de (re)négociation culturelle. Puisque les jeux *otome* sont principalement créés pour plaire à un marché féminin japonais, les idéaux culturels en ce qui concerne les performances de genre féminin seraient logiquement intégrés dans les diverses trames narratives qui sont présentées, bien que ce processus puisse être involontaire de la part de leurs créateurs. Puisque les jeux *otome* reposent principalement sur la réussite de la formation d'une relation amoureuse avec un personnage masculin, ceci semble faire écho à la critique nationale envers le célibat féminin; il est attendu des femmes qu'elles remplissent leur rôle en tant qu'épouse et mère sous l'institution du mariage. Malgré le fait que cet idéal ne puisse pas toujours être suivi en raison de situations socio-économiques tel l'éclatement de la bulle financière de 1990 et des nœuds de résistance de la part des plus jeunes générations au fil du temps, cette notion demeure imprégnée dans la culture japonaise. Cela ne veut pas dire que les femmes jouant à des jeux *otome* sont contraintes d'accepter ces rôles. Par le biais de la jouabilité et de leur alter-ego numérique qu'est leur avatar, elles peuvent prendre part à l'ordre social établi sans pour autant s'y conformer. En fait, cela peut même être perçu comme un moyen de subvertir l'intention originale puisque ces femmes alimentent une relation retranchée des attentes sociales de la maternité.

Mots-clés : Jeux *otome*, joueurs, dynamique identitaire, femmes, Japon, genre, jeux vidéo

Abstract

This thesis tries to shed light on Japanese *otome* games and how player agency through the video game medium can lend itself to the exploration of new identities by the player and become a tool for cultural (re)negotiation. As *otome* games have been mainly created for female customers in the insular Japanese market, cultural ideals regarding female gender performance would logically be embedded in the various narratives that are presented, albeit this process may be unintentional by their creators. Since *otome* games hinge mostly on obtaining a successful romantic relationship with a male character, this seems to echo national criticism of female celibacy; women should fulfill their roles as wives and mothers through marriage. Although this ideal may not be upheld due to socioeconomic happenstance such as the crash of 1990 and has found pockets of resistance throughout the younger generation as time went by, this notion still permeates Japanese culture. That is not to say women who play *otome* games are bound to accept these roles. Through the use of play and their digital proxy that is their avatar, they can take part in the social prescribed order without submitting to it. Moreover, it could be seen as a way to subvert the original intent in doing so, as they embrace a relationship that is withdrawn from the social expectation of childbirth.

Keywords : *Otome* games, gamers, identity dynamic, women, Japan, gender, video games

Table des matières

Résumé	i
Abstract.....	ii
Table des matières.....	iii
Liste des tableaux.....	vii
Liste des figures	viii
Remerciements.....	x
Introduction.....	1
Chapitre 1 : La définition et la catégorisation d'un corpus vidéoludique	7
1.1 Le rôle de l'écologie médiatique japonaise : le <i>media mix</i>	8
1.2 La catégorisation des <i>gēmu</i> dits « visual novel » ou « dating-sim ».....	11
1.3 L'avatar-protagoniste.....	14
1.4 Une esthétique distinctive	15
1.5 Les mécaniques ludiques : histoires interactives.....	18
1.5.1 La rejouabilité.....	20
1.5.2 La participation active du joueur	23
1.6 La capacité d'action du joueur : l'agentivité.....	24
Chapitre 2 : La dynamique identitaire vidéoludique et le rôle de l'avatar	26
2.1 La relation à l'avatar, préciser l'attitude ludique du joueur.....	26
2.1.1 Le pôle avatoriel, orienté vers la jouabilité.....	27
2.1.2 Le pôle actoriel, orienté vers le personnage.....	29
2.1.3 Les marqueurs d'allosubjectivité et de subjectivisation à l'intérieur du pôle caractériel : vers une fusion identitaire.....	30
2.2 Le cas des <i>otome gēmu</i>	31
2.3 Le rapport identitaire, interaction entre avatar et joueur	33
2.3.1 L'identité virtuelle	34
2.3.2 L'identité réelle.....	35
2.3.3 L'identité projetée.....	35
2.4 Une dynamique basée sur le rapport à l' <i>autre</i> virtuel	36
2.4.1 L'engagement empathique	36

2.4.1.1 L'identification	37
2.4.1.2 Les relations parasociales	38
2.4.2 Un contexte propice à l'apprentissage	39
Chapitre 3 : La confrontation des catégories de jeu et du genre à travers les expériences de joueurs et des réalités commerciales	43
3.1 La méthodologie et une description du terrain.....	43
3.1.1 Les informateurs	44
3.1.2 Le questionnaire en ligne	44
3.1.3 Le recrutement et les participants	45
3.1.4 L'observation et la prise de notes dans les magasins vendant des produits vidéoludiques	45
3.2 La validation des catégories de jeux en boutique.....	48
3.2.1 Une question de mise en marché	51
3.3 La validation des catégories de jeux auprès des joueurs	54
Chapitre 4 : L'agentivité du joueur en tant que moteur de l'expérience vidéoludique.....	58
4.1 La méthodologie.....	58
4.1.1 Le questionnaire en ligne	59
4.1.2 Les entrevues semi-dirigées	59
4.2 La validation du contenu théorique auprès des joueurs.....	60
4.2.1 La catégorisation de l'avatar : une relation complexe avec les mécaniques de jeu..	60
4.2.1.1 La figure du « spectateur silencieux » : analyse des éléments de réponses	60
4.2.1.2 La figure de l'avatar en tant que « représentation numérique du soi » : analyse des éléments de réponses	66
4.2.2 L'apprentissage et l'intériorisation : une question de perception.....	69
4.2.3 Les relations parasociales : un rapport à l'Autre bien développé.....	71
Chapitre 5 : La contextualisation des idéaux féminins japonais et leur influence sur le contenu vidéoludique	76
5.1 La figure de la <i>ryōsai kenbo</i>	77
5.1.1 L'idéal de la période prémoderne : l'épouse.....	78
5.1.2 Une nouvelle approche de l'idéal féminin au service d'un projet national : la mère	79

5.1.3 La reconfiguration du modèle à la suite de l'apport du travail des femmes : la femme au foyer	79
5.2 Le mariage, la maternité et le rôle de femme au foyer	81
5.2.1 Le mariage et les qualifications des relations de couple	81
5.2.2 La maternité encadrée	82
5.2.3 Le rôle de mère au foyer et de la dynamique familiale.....	83
5.3 La crise de 1990 et les problèmes sociaux.....	85
5.3.1 La chute du taux de natalité et du retard de l'âge au premier mariage	85
5.3.2 Les femmes célibataires et la pression sociale	87
5.4 Méthodologie	89
5.4.1 Les entrevues semi-dirigées	89
5.5 L'idéal féminin selon les expériences de jeunes Japonaises.....	89
5.5.1 Le mariage.....	90
5.5.2 La dynamique familiale	91
5.5.3 La pression sur les célibataires et les néologismes.....	92
Chapitre 6 : Le couple en tant qu'idéal : la ludification du discours social	95
6.1 La méthodologie.....	95
6.1.1 La sélection des jeux.....	97
6.1.2 Les éléments d'analyse	97
6.2 Présentations des fins et étude de cas	98
6.2.1 <i>7'scarlet</i>	98
6.2.1.1 Cas 1 : le décès du partenaire masculin et un état négatif (Hino Kagutsuchi) ..	99
6.2.1.2 Cas 2 : la solitude de la protagoniste (Isora Amari).....	99
6.2.1.3 Cas 3 : la séparation du couple positive (Sousuke Tatehira).....	100
6.2.1.4 Cas 4 : les véritables fins (Toa Kushinada et Hanate Yatsukami).....	100
6.2.2 <i>Collar x Malice</i>	101
6.2.2.1 Cas 5a : la séparation du couple négative (Takeru Sasazuka)	102
6.2.2.2 Cas 5b : la séparation du couple négative et les fiançailles (Aiji Yanagi)	102
6.2.2.3 Cas 6 : le décès simultané des personnages (Kei Okazaki).....	103
6.2.2.4 Cas 7 : le couple doux-amer (Kageyuki Shiraishi)	103
6.2.3 <i>Code : Realize – Guardian of Rebirth</i>	104

6.2.3.1 Cas 8 : le décès de la protagoniste (Victor Frankenstein)	105
6.2.3.1 Cas 9 : le décès du partenaire masculin et une attitude positive (Impey Barbicane)	105
6.2.4 Les figures associées.....	106
6.3 L'analyse des fins : la prévalence du couple.....	107
6.4 Le pouvoir de négociation des joueurs : retour sur les mécaniques de jeu et sur la dynamique vidéoludique.....	110
6.4.1 Les mécaniques vidéoludiques	110
6.4.2 Le rapport identitaire.....	111
6.4.3 L'apprentissage.....	112
6.4.4 Les relations parasociales et la subversion du couple.....	112
6.4.5 Le décalage entre la norme et la réalité.....	113
Conclusion	115
Références bibliographiques.....	119

Liste des tableaux

Tableau I.	Conditions d'accès aux <i>routes</i> du jeu <i>Collar x Malice</i>	22
Tableau II.	Distribution des magasins visités.....	48
Tableau III.	Distribution des espaces dédiés à un public féminin.	50
Tableau IV.	Fins des <i>routes</i> de <i>7'Scarlet</i>	99
Tableau V.	Fins de <i>routes</i> de <i>Collar x Malice</i>	102
Tableau VI.	Fins des <i>routes</i> de <i>Code: Realize – Guardian of Rebirth</i>	104

Liste des figures

Figure 1. Image CG illustrant la découverte de la protagoniste Ichika Hoshino par Aiji Yanagi. Image tirée du site officiel du jeu <i>Collar x Malice</i>	17
Figure 2. Substitution de portrait et coloration des boîtes d'identification des locuteurs. Image tirée du site officiel du jeu <i>Collar x Malice</i>	18
Figure 3. À gauche, le présentoir à l'entrée du magasin Traders 2 à Akihabara qui regroupait les trois termes possibles pour parler des jeux pour femmes. À droite, l'aspect visuel des rangées ordinaires du même établissement, dont fait partie la section <i>otome gēmu</i> (en rose).....	52
Figure 4. Tendances des naissances et des taux de fertilité de 1899 à 2018 au Japon (Ministry of Health, Labour and Welfare of Japan 2018, 21).....	86
Figure 5. Capture d'écran de la galerie des <i>routes</i> et de l'affichage des CG représentant les fins officielles du jeu <i>7'scarlet</i>	96

À ma maman, ma première grande lectrice

Remerciements

Je tiens d'abord à remercier mes directeurs, Bernard Bernier et Simon Dor. Vous avez accepté de me suivre dans ce projet de mémoire et de me guider dans ce processus particulièrement stimulant intellectuellement, mais oh combien demandant! Merci d'avoir pris le temps de me guider, de m'encourager et de m'avoir autant soutenue dans les situations plus difficiles, mais surtout de m'avoir consacré du temps même lorsque la cadence était très effrénée en fin de rédaction. Je suis heureuse de vous avoir eu comme alliés et comme mentors.

Je suis particulièrement reconnaissante envers ma famille et mes amis qui m'ont épaulée tout au long de ce parcours. Une mention spéciale tout de même pour Simon qui a été le plus merveilleux des compagnons de route durant ce marathon de rédaction : l'entraide et l'humour ont vraiment fait des miracles pour garder le rythme de production et le moral. Quelquefois, ce sont les petites choses qui font le plus de bien : merci Phil et Elisa d'avoir été des petites bulles d'énergies positives. Merci Alex, d'avoir cru en ce mémoire et en son potentiel.

Je veux aussi remercier Seb et Rachel, vous avez fait une différence et votre amitié m'a été précieuse durant mon séjour au Japon. Vous avez voulu m'aider avec ma recherche et je l'apprécie énormément. Merci aussi de m'avoir suivi au Eorzea Café, même si vous ne connaissiez pas vraiment Final Fantasy XIV!

Ce mémoire a été rendu possible grâce au soutien financier du Conseil en recherche en sciences humaines (CRSH) et de la Maison Internationale de l'Université de Montréal par le biais de la bourse de mobilité offerte par le Programme de bourses du ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur (MÉES).

Introduction

La croissance et la démocratisation du jeu vidéo permettent de repenser ses acteurs en termes de macro- et micro-dynamiques en fonction de la prolifération des plateformes, des modèles économiques et des clientèles ciblées. Plutôt que de discuter d'une industrie globale du jeu, il serait plus adéquat de reconnaître le foisonnement des pratiques de la part des producteurs et des communautés de joueurs en parlant d'industries parallèles, interreliées et diversifiées (Consalvo 2016). Or, malgré ce pluralisme, on peut observer une persistance de ce que certains ont appelé l'hégémonie de la jouabilité (Fron et al. 2007), centrant irrémédiablement son sujet en tant qu'homme (hétérosexuel). Cette tendance peut être directement liée à l'évolution concomitante de l'industrie du jeu vidéo aux États-Unis et de celle des ordinateurs dans les années 1950 et 1960 et de la genrification masculine de la sphère technologique dans le discours culturel (deWinter et Kocurek 2017; Dovey et Kennedy 2006; Izushi et Aoyama 2006; Kline, Dyer-Witford, et De Peuter 2003b). Cette hégémonie masculine moule les pratiques et normalise les discours en dépit des réalités tangibles; « [...]he power of hegemonic dominance is such that, first, technicities that do not fit the dominant model are made invisible by those that do and, second, that those of us who do not belong to the dominant group also internalize their power and make ourselves invisible » (Dovey et Kennedy 2006, 80). Parallèlement, la création d'un contenu orienté explicitement vers une démographie masculine¹, touchant des thématiques de violence, érige une deuxième barrière d'entrée, aliénant de ce fait les joueurs ne correspondant pas à cette audience cible en les forçant à se « transgenrer » ou « performer » un rôle qui n'est pas le leur (Consalvo 2013).

Cette domination masculine s'est répercutée dans les représentations féminines vidéoludiques; s'ils n'étaient pas complètement évacués, ces personnages étaient cantonnés à des rôles limitatifs, stéréotypés de demoiselle en détresse ou de séductrice dangereuse, et bien souvent secondaires (Buchanan 2000; Dietz 1998; Kondrat 2015). Le mouvement des jeux pour filles, débutant vers les années 1990, tente de remédier à cette situation. Toutefois, les jeux nés

¹ Il faut toutefois noter que les premiers jeux et efforts de publicisation des consoles n'étaient pas à priori développés pour plaire à un public masculin (Chess 2017; Williams 2006, cité dans Lynch et al. 2016).

sous cette appellation problématissent autrement la situation en proposant des expériences spécifiquement genrées dans leur conceptualisation soit en transposant numériquement des activités dites « féminines » ou en orientant sciemment l'objectif vers des thématiques d'amitiés. À travers ces efforts se déploie une réitération de la division genrée par le postulat de base que les filles désirent des jeux fondamentalement divergents de leurs homologues masculins (Kline, Dyer-Witthford, et De Peuter 2003a; Yates et Littleton 1998 cités dans Kim 2009). Ces deux solutions alimentent la dichotomie sociale et technocommerciale déjà présente plutôt que d'y faire face. Figure une troisième alternative en ce que Kline et al. appellent la stratégie « Lara Croft », en référence au personnage titulaire du jeu *Tomb Raider* (Core Design 1996), puisque le jeu permet d'incarner un protagoniste féminin, actif et autonome (2003a, 263). Toutefois, cela ne se fait pas sans heurt. Ces représentations féminines demeurent le résultat d'un design désirant plaire au regard masculin, facilité par les avancées technologiques dans les années 1990 engendrant une tendance vers l'hypersexualisation, bien que celle-ci semble diminuer depuis son plafonnement en 2006 (Lynch et al. 2016).

Face à cette limitation des identités féminines et des représentations de genre en Occident, le cas des *otome gēmu*² japonais ou jeux pour les jeunes filles, peuvent pallier ce manque. Ceux-ci se positionnent en tant que *kyoseimuke gēmu*³ ou jeux pour femmes, développés et commercialisés pour un public cible féminin. L'apparition de ces jeux est attribuée à la sortie du jeu *Angelique*⁴ (Ruby Party 1994), créé par une équipe de femmes à l'intérieur de la compagnie Koei, voulant donner réponse à cette absence de jeu orienté vers un auditoire normatif féminin (Kim 2009; Hasegawa 2013). Les jeux englobés sous cette appellation ne se positionnent pas en tant que genre vidéoludique, mais plutôt en tant que catégorie réunissant une variété de genres en son sein, tels les jeux d'aventure, de simulation ou de rôle, allouant un espace créatif plus vaste à ses développeurs. Kim note toutefois qu'il semble

² 乙女ゲーム. Le terme japonais « gēmu » renvoi au mot anglophone « game ».

³ 女性向けゲーム. Dans son article, Kim utilise ce terme pour décrire le jeu *Angelique*, Toutefois, durant l'entrevue avec la directrice de Ruby Party, le terme *otome* est plutôt employé pour décrire les productions vidéoludiques de cette équipe (Erikawa 2018).

⁴ アンジェリーク. On utilise entre autres les katakana, un des syllabaires japonais pour retranscrire des mots d'origine étrangère. Dans le but de faciliter la lecture, les termes seront écrits sous leur forme anglicisée.

exister une récurrence d'éléments à travers les productions, soit un système axé sur la romance ou la drague et une tendance vers la simplification des contrôles et de la jouabilité.

Bien que ces jeux jouissent d'une grande popularité au Japon, ce n'est qu'avec le succès commercial en Occident du jeu *Hakuoki : Demon of the Fleeting Blossom* (Otomate et Design Factory 2012) sur la Playstation Portable⁵ que l'attrait pour une **localisation**⁶ de ces titres a pris son essor. La compagnie responsable de sa publication, Aksys Games, ajoute encore régulièrement de nouveaux *otome gēmu* à son catalogue, ne se limitant pas seulement à la sortie de nouveaux titres, mais aussi aux contenus supplémentaires couramment appelés *fan disc*⁷. Au moment d'écrire ces lignes, deux titres sont annoncés pour l'année 2020, soit *Café Enchanté* (Otomate et Design Factory 2020a) et *Piofiore Fated Memories* (Otomate et Design Factory 2020c), tandis que le fan disc du jeu *Collar x Malice* (Otomate et Design Factory 2017), intitulé *Collar x Malice - Unlimited* (Otomate et Design Factory 2020b) a été lancé durant la période estivale. Parallèlement aux lancements de titres sur console, les compagnies d'*otome gēmu* pour mobile ont contribué à augmenter la visibilité de ces productions vidéoludiques et à les cimenter en tant que marché viable en Occident (Cosmos 2018; Ganzon 2019a). Le cercle des recherches universitaires autour de ce sujet demeure plutôt restreint, mais dénote un intérêt grandissant pour ce phénomène autant au niveau de l'analyse de jeux spécifiques (Hasegawa 2013; Chen 2014; Lamerichs 2014; Richards 2015; Ganzon 2018), des communautés les entourant (Ganzon 2019a; Andlauer 2016; 2018) que de l'étude de la réception et des perceptions des joueuses

⁵ Celle-ci correspond à la console portable de la compagnie japonaise Sony. Les consoles portables sont les plateformes de prédilection des *otome gēmu* au Japon (Siliconera Staff 2014). Avec la fin de production des Playstation Vita, le second modèle de console portable de Sony, la console Nintendo Switch produite par Nintendo semble avoir pris le relais (Wong 2019a).

⁶ La localisation est le processus de transfiguration des jeux où « il s'agit d'abord de différencier les éléments traduisibles des éléments intraduisibles dans le but de les adapter pour un public différent dont l'interprétation et la reconnaissance sont guidées par un système de valeurs différent » (Pelletier-Gagnon 2012, 74).

⁷ Un *fan disc* ou « disque pour les fans » correspond à une sortie de contenu supplémentaire par les développeurs suivant le lancement initial d'un jeu ayant su prouver son succès commercial. Le matériel vient habituellement bonifier l'expérience de base et agrandir l'univers fictionnel. Cela peut prendre la forme de nouvelles pistes sonores, des mini-jeux ou même de nouveaux scénarios. Par exemple, ceux-ci peuvent servir d'épilogue au jeu de base ou plonger les personnages dans une réalité alternative dans la veine du « Et si jamais? ».

(Giard 2020). Cependant, en dehors des cercles spécialisés, ceux-ci demeurent encore bien occultés de l'avant-scène discursive populaire nord-américaine; ces jeux ne font pas l'objet d'autant de publicité que d'autres produits japonais par exemple et leur présence en boutique est souvent limitée à quelques exemplaires s'ils ne sont pas absents.

L'apport des études anthropologiques, plus précisément de l'ethnographie, pour les études vidéoludiques a surtout privilégié le jeu en ligne et les modalités sociales qu'il permet comme objet de prédilection (Boellstorff 2008; Boutet 2012; Zabban 2012). D'autres ont aussi abordé les jeux à travers la lentille culturelle. Ces études mettaient en lumière une résonance entre le contenu présenté et la culture l'ayant alimenté (Picard 2009; Pruett 2010; Whaley 2018; Richards 2015). Toutefois, celles-ci n'impliquaient pas le récepteur, soit le joueur, en tant qu'acteur⁸.

Mon intérêt pour les *otome gēmu* a été instigué par leur place particulière et significative dans cette dynamique vidéoludique de contenu orienté vers un auditoire hétéromasculin normatif, mais surtout par l'attrait en soit d'une analyse culturelle à travers le jeu vidéo. Ceci me donnait l'opportunité d'explorer le potentiel des performances de genre féminin à travers l'interaction que permet le jeu; performances ayant vraisemblablement des résonances avec les normes et idéaux féminins japonais. Mon objectif de recherche était donc de mieux comprendre de quelle manière l'expérience du joueur et ses intérêts personnels peuvent moduler son interprétation et réception des messages véhiculés par le jeu vidéo. Sachant qu'au Japon il existe une forte pression à se conformer à son rôle social et genré prescrit, on peut se poser la question : les jeux pour femmes offrent-ils des alternatives de performance de genre ou réitèrent-ils les modèles culturellement établis? Parallèlement, les joueuses peuvent-elles renégocier leurs rôles sociaux à travers l'agentivité que leur procure le jeu par son caractère interactif? Ainsi donc, il m'apparaissait nécessaire d'explorer plusieurs facettes de mon objet vidéoludique afin de mieux comprendre les ramifications de cette question centrale, chacune ayant ses propres objectifs. En effet, il me fallait définir ce que sont les *otome gēmu*, comprendre la relation particulière entre le joueur et le jeu, et identifier les attentes quant aux normes et idéaux féminins japonais. Plutôt

⁸ Le texte de Whaley discute du potentiel du jeu *Catherine* (Atlas 2011) afin d'engager une forme de réflexivité de la part du joueur. Toutefois, cela demeure une lecture théorique de ce système.

que de me restreindre à une analyse purement théorique ou une revue de la littérature, je désirais explorer ces divers aspects et les confronter aux réalités tangibles de joueurs et de Japonaises. Ceci se voulait un effort de validation de ma part auprès d'eux, tout en leur laissant une place pour s'exprimer et témoigner de leurs propres perceptions et expériences face aux théories vidéoludiques et aux normes culturelles.

Le premier chapitre tente de cerner les particularités de ces jeux japonais, mais aussi de présenter les spécificités d'un corpus d'*otome gēmu* dit *novel* ayant des éléments du *dating-sim*. Ceci s'aligne dans une approche de décolonisation de la pensée; en employant des termes faisant partie du langage vernaculaire japonais et en les juxtaposant aux mécaniques de jouabilité, ma catégorisation tente de refléter une réalité plus près des considérations des concepteurs de jeux japonais.

Toutefois, on ne peut pas comprendre un jeu, sans comprendre la manière dont il est joué, puisque l'expérience du joueur transforme le rapport au jeu. L'analyse du contenu permet de n'entrevoir qu'une partie de la réalité. Si le chapitre 1 vient positionner et établir en quoi consistent les *otome gēmu* faisant partie de mon corpus d'analyse, le chapitre 2 quant à lui précise les rapports qu'entretient le joueur avec l'univers vidéoludique. Le point focal de cette analyse passe par l'entité virtuelle qu'est l'avatar, souvent considéré comme étant le double numérique du joueur, et subséquemment à l'origine d'un rapport complexe identitaire et relationnel envers les personnages du jeu. Ce concept sera décortiqué afin de démontrer la nature flexible de la dynamique relationnelle en priorisant le rapport actanciel, puisque le jeu requiert du joueur de jouer. Par leur limitation des moyens d'interaction directe de la part du joueur, les *otome gēmu* soulèvent une dynamique particulière et transforment le rapport avatoriel habituel et escompté. À travers ce point d'ancrage dans le monde virtuel, le joueur est placé dans un environnement d'apprentissage où le rapport à l'autre devient un moteur émotionnel puissant dans un contexte de développement de relations amoureuses.

Ce contexte théorique met en place des concepts issus de la littérature et de mon analyse des mécaniques inhérentes aux jeux étudiés. Toutefois, certaines données ne peuvent être obtenues que par un constat des réalités et des expériences vécues, en dehors des sentiers battus que le discours traditionnel balise. Ayant effectué un court terrain au Japon, le chapitre 3 se concentre sur mes diverses méthodologies employées afin de faire état de la question quant aux

catégories de jeux où j'ai pu corroborer mon effort de catégorisation par le biais d'observations dans les boutiques de jeux vidéo et de témoignages de joueurs⁹. Parallèlement, il était évident que les stratégies commerciales entourant les dispositions et les répartitions d'*otome gēmu* étaient fortement liées à leurs zones commerciales d'appartenance, mais démontraient un effort de visibilité auprès de la clientèle contrastant nettement avec la réception de ces jeux en sol québécois.

Le chapitre 4 élabore sur la dynamique vidéoludique et le rapport entre le joueur et le jeu. Les entrevues ont permis de comprendre un peu mieux les perceptions des joueurs en fonction des mécaniques propres aux *otome gēmu*. Leur sentiment de restriction actionnelle était vital dans leur analyse; de ce constat découlait une forte distanciation envers le personnage qu'ils incarnaient, soit leur avatar, et un détachement envers les autres personnages censés évoquer des relations tangibles et susciter des émotions fortes.

Le chapitre 5 vient présenter le contexte japonais contemporain, plus particulièrement autour de la construction sociale de la norme féminine japonaise en tant qu'épouse et mère au foyer à travers le concept de *ryōsai kenbo*¹⁰ ou « bonne épouse, mère sage » qui a défini l'idéal féminin depuis la restauration de l'époque Meiji (1868–1912). Ceci semble alimenter la pression sociale entourant la question du célibat des femmes et de sa problématisation dans un contexte de déclin de fertilité inquiétant.

Le dernier chapitre fait le pont entre le discours entourant les femmes célibataires et le contenu médiatique vidéoludique par le biais d'une analyse des fins d'une série d'*otome gēmu*. La primauté de la romance et du succès de la relation à priori font échos à ces attentes sociales, mais le joueur n'est jamais un réceptacle passif; à travers les mécaniques ludiques à sa disposition et de sa propre interprétation, celui-ci peut subvertir le message initial.

⁹ Numéro de projet et du certificat d'éthique émis par le Comité d'éthique de la recherche – Société et culture (CER-SC) de l'Université de Montréal : CERSC-2019-017-D.

¹⁰ 良妻賢母.

Chapitre 1 : La définition et la catégorisation d'un corpus vidéoludique

« First of all, the visual novel term does not really represent the genre in Japan. This is accepted as the genre and regarded [as such] overseas. In Japan [, we] have the adventure game, we have the sound novel¹¹, and we have the [*bishōjo*]¹² genre. But there is no visual novel genre per say. With me personally, when I made *999*, and *Virtue's Last Reward*, these are not referred to as visual novels, they're referred to as actual adventure games »

-Uchikoshi Kōtarō¹³ (cité dans Szczepaniak 2014, 277)

L'engouement pour les *otome gēmu* en Occident est relativement récent. Celui-ci est bien réel, alimenté par une augmentation des traductions anglophones de ces jeux sur console, par une explosion de contenu sur plateforme mobile et par la création de studios désirant adapter ces jeux pour des réalités occidentales. Par exemple, Beemoov et le 1492 Studio développent leurs titres pour un marché francophone (Andlauer 2016; Denayrouse 2019) tandis que la compagnie japonaise Voltage a créé une filière nord-américaine afin de prodiguer du contenu spécifiquement adapté pour leur public américain¹⁴. Le même phénomène semble se produire aussi en Orient, autant pour le marché chinois (Liang 2020) que le marché coréen (Ganzon 2019b). Toutefois, il n'en reste pas moins que ce genre est encore considéré comme un genre niche¹⁵, c'est-à-dire acheté et consommé par un public très spécifique. Même si les chercheurs

¹¹ Le terme *sound novel* semble faire référence à l'ajout de son dans les jeux. Puisque cet élément fait partie intégrante de la majorité des productions actuelles, cela n'a pas été retenu en tant que catégorie potentielle pour ma propre analyse des jeux.

¹² 美少女ゲーム pouvant être traduit par « jeux de belles jeunes femmes », en référence aux jolies filles que l'on peut romancer. Azuma rajoute ce sont des jeux pour adultes, comportant des éléments pornographiques (2009). Il existe aussi des synonymes soit « gal game » ou *galge*. Le mot était orthographié différemment dans le texte original.

¹³ Les noms japonais suivront la nomenclature japonaise habituelle, soit nom-prénom.

¹⁴ <https://www.voltage-ent.com>

¹⁵ Ceci, par extension, s'applique aussi aux autres jeux faisant partie de ce qu'on a appelé « visual novel » et « dating-sim » (Navarro-Remesal et Loriguillo-López 2015).

et les cercles dédiés reconnaissent le terme *otome gēmu*¹⁶, il n'en demeure pas moins qu'il n'impose pas de définition claire puisqu'il correspond avant tout à une catégorie de jeu et non pas à un genre. Or, cela problématise la recherche dans la mesure où certaines analyses de jeu se rapportent à un type de mécanique ludique particulière; l'absence de distinction entre les termes employés, souvent oscillants entre « visual novel » et « dating-sim » pour les étiqueter peut engendrer de fausses attentes quant au contenu présent et sur l'expérience des joueurs. Par ailleurs, il ne semble exister non plus d'uniformité terminologique au sein des traductions de textes ou d'entrevues avec des locuteurs japonais : on parle de *novel game* (Azuma 2009) ou de *visual novel*¹⁷ (Szczepaniak 2014; Wong 2019b). Ce flou terminologique peut être en partie due au manque de visibilité de ces jeux sur la scène occidentale, bien qu'ils jouissent d'un grand succès au sein de l'archipel (Jones 2005; Pelletier-Gagnon 2012; Richards 2015; Taylor 2007). Parallèlement, le problème de ces catégories flottantes est leur rassemblement d'expériences et de mécaniques vidéoludiques diverses sous une seule bannière, créant des dissonances de postulats quant aux productions ne partageant pas les mêmes particularités.

Il est vrai que mes catégories ne reflètent pas nécessairement des préoccupations historiques quant à la hiérarchisation des termes. Cependant, l'importance accordée à l'expérience vidéoludique permet, à mon avis, une approche plus intuitive au niveau de la terminologie et donc du classement des jeux. L'une des explications possibles quant à l'utilisation du terme « visual novel » afin de référer à une pléthore de jeux japonais semble liée à l'aspect visuel, souligné dans l'appellation. Or, est-ce réellement un critère valable considérant que celui-ci ne se limite pas à un genre vidéoludique, mais appartient à l'écologie médiatique japonaise répondant au nom de *media mix*?

1.1 Le rôle de l'écologie médiatique japonaise : le *media mix*

Il existe un rapport indéniable d'échange, d'(inter)influence et d'invasion de marchés entre l'Orient et l'Occident, ayant alimenté la mondialisation et l'hybridité du développement

¹⁶ Le terme *otoge*, contraction des termes « otome » et « gēmu », est aussi employé par les fans, mais ne faisait pas partie de la littérature universitaire recensée pour désigner ces jeux.

¹⁷ Dans la traduction de l'annonce du studio Key pour célébrer leur 20^e anniversaire sur le site de Siliconera, le terme *visual novel* est employé alors que le terme japonais dans le message est ノベルゲーム, soit *novel game*.

de l'industrie du jeu vidéo et de son histoire (Dovey et Kennedy 2006; Kline, Dyer-Witthford, et De Peuter 2003b). Néanmoins, cette vision laisse peu de place aux dynamiques internes locales liées à la spécificité du territoire japonais qui doivent être prises en considération (Navarro-Remesal et Loriguillo-López 2015). En effet, l'industrie vidéoludique japonaise est

at the crossroad of local innovations in its marketing strategy (within the larger context of a strong consumer culture), of industrial transformations at the national scale (considering that the video game industry is at the intersection of the media, electronic, computer, and toy industries), and of creative and technological development (hardware and software) which were, subsequently or synchronously, established at the global scale and under an increasingly more translational mode, shaping a singular media ecology (Picard et Pelletier-Gagnon 2015, 3).

De ce fait, les jeux japonais, les *gēmu*, sont irrémédiablement liés à un écosystème médiatique caractérisé par des stratégies commerciales, plus particulièrement celle communément appelée le *media mix*, une stratégie de convergence médiatique débutant vers 1960 (Steinberg 2012). Cette trajectoire particulière est due à un « corporate sponsorships in arcades, toys and consumer electronics industries and drew skill from the comic book and animated-film sectors » (Izushi et Aoyama 2006, 1858). L'un des piliers de cette synergie passe par l'aplanissement des différences visuelles entre les produits, et donc une interconnectivité des esthétiques.

The revolution of terebi manga, or “TV comics”, as anime was known at the time, lay in the close graphical match created between the manga image and the televisual anime image [...] This transmedia mimicry led to the heightened involvement of spectators, readers, and consumers in the character and its world (Steinberg 2012, 74).

Ainsi, le *media mix* peut être défini sous sa forme actuelle par « the practice of marketing interconnected works for different media (*manga*, *anime*, movies, etc.) and tie-in products, generally through the promotion of attractive characters (*kyara*) and an engaging fictional world (*sekai*) » (Picard et Pelletier-Gagnon 2015, 4). Cette définition présente des similitudes avec la convergence transmédiatique décrite comme étant « the flow of content across multiple media platforms, the cooperation between multiple media industries, and the migratory behavior of media audiences who will go almost anywhere in search of the kinds of entertainment experiences they want » (Jenkins 2006, 2) et la remédiation définie comme étant l'acte de récupération où les médias puisent et reçoivent des structures formelles de médias

plus anciens et inversement. Toutefois, ces éléments doivent être ici compris comme faisant partie intégrante d'une logique de production conjointe issue d'un contexte socio-économique japonais¹⁸.

La conception des *visual novel* de Ryushiki07, créateur du jeu *Higurashi no naku koro*¹⁹ (07th Expansion 2002), illustre bien cette interdépendance triangulaire régissant l'industrie. Ces jeux sont, selon lui,

between manga, anime, and an actual novel. Also, it would be somewhere in-between an action game and a novel. So I believe that because it has this, let's say, central position – at the center between all these different genres – depending on which elements are stressed it could become closer to action games, or closer to an actual novel. [Therefore we have a hybrid product, from] the novel you can take the text; from the manga you can take the illustrations or the character expressions; from the anime you can take the music, and more recently even the voices (Szczepaniak 2014, 215).

Malgré les diverses formes de mécaniques vidéoludiques proposées, l'adoption des éléments, que ce soit des mises en scène, des événements ou des personnages, associés à des archétypes du média mix, facilite de ce fait l'acquisition d'une expérience transversale pouvant alors améliorer l'efficacité dans les opus subséquents (Pelletier-Gagnon 2012). L'utilisation du terme *otome gēmu* plutôt que son équivalent francophone repose sur un choix conscient de souligner la nature intrinsèque de ces jeux avec le *media mix*, mais aussi de les départager d'autres productions pouvant alors en changer les codes dans un objectif d'adaptation de marché.

¹⁸ À titre d'exemple, le jeu *Psycho-Pass: Mandatory Happiness* (5pb 2016) est considéré comme étant un épisode supplémentaire à l'*anime Psycho-Pass* (Production I.G. 2012), tandis que *Danganronpa : Trigger Happy Havoc* (Spike Chunsoft 2014) et *Hakuoki : Demon of the Fleeting Blossom* ont tous deux été portés à l'écran sous forme d'*anime* et possèdent une version *manga* de leur scénario, illustrant bien le phénomène de récupération. Il n'est donc pas rare de voir accoler le terme « franchise médiatique » à ces produits.

¹⁹ ひぐらしのなく頃に pouvant être traduit par « Lorsque les cigales du soir pleurent », aussi connu en Amérique du Nord sous le nom *Higurashi When They Cry*.

1.2 La catégorisation des *gēmu* dits « visual novel » ou « dating-sim »

Le premier travail entrepris a été de décortiquer les deux grands ensembles évoqués, afin d'en extirper les principales caractéristiques et mécaniques ludiques, mais aussi de mieux positionner les jeux dit « visual novel » alors que ce terme n'est pas reconnu en tant qu'ensemble au Japon. Pour ce faire, je me suis basée sur des définitions déjà existantes incluant celles provenant de développeurs japonais, des descriptions par des auteurs discutant de jeux appartenant à ces deux macro-ensembles et ma propre expérience de ces jeux. En revanche, mon objet d'étude était spécifiquement les jeux ayant des sorties sur console. Bien qu'important en termes de popularité, les jeux mobiles n'ont pas été inclus dans cette catégorisation. En effet, le modèle économique majoritaire sous-tendant ceux-ci complexifie la donne en créant des murs financiers (ou *paywall*). Ceux-ci en restreignent l'accès au contenu complet du jeu en monétisant certains choix par exemple, ou en rendant payante chaque *route*²⁰ individuelle. Le joueur peut aussi attendre en temps réel afin d'obtenir la monnaie virtuelle lui permettant de sélectionner tous les choix²¹, mais la dynamique et l'expérience du jeu est altérée par ces mécanismes. Ainsi donc, en prenant un échantillon de jeux appartenant au grand ensemble « visual novel », deux grandes catégories se sont imposées :

Les *novel gēmu*²² regroupent un ensemble de jeux partageant une mécanique centrale, le système du « roman interactif », proposant une expérience similaire aux « livres dont vous êtes le héros ». À l'instar de ces livres, le joueur aura la possibilité de sélectionner, par l'entremise de choix narratifs préalablement implémentés, la direction que prendront les récits.

²⁰ Le terme « route » est l'appellation commune dans le jargon officiel. Elle correspond habituellement à un pan de l'histoire centré sur un personnage spécifique. Elle sera expliquée plus en détails dans la section 1.5.1 Les mécaniques ludiques : histoires interactives.

²¹ Une discussion sur Reddit relate le coût faramineux que peut représenter ce modèle économique et la frustration des fans (Tzarruka 2018). L'un des utilisateurs, Clanaria, mentionne que pour terminer une seule *route* en une journée, cela représenterait une dépense de 250\$. Le coût d'un *otome gēmu* sur console varie entre 39.99\$ et 64.99\$ tout dépendamment de la plateforme du jeu. Ces chiffres proviennent du site Amazon.ca.

²² Cette description sommaire a déjà été publiée en partie (Ross Dionne À paraître).

En effet, ces jeux tendent à multiplier les récits possibles, même si les diverses fins peuvent n'être que des variations minimales d'un seul événement. À travers ce système de lecture, le jeu peut implémenter des mécaniques additionnelles²³, créant de ce fait un attrait supplémentaire et orientant alors l'expérience vidéoludique dans une direction plus précise. Ceci correspond aux *adobenchā gēmu*²⁴ ou jeux d'aventure, tel que décrit par Uchikoshi dans la citation d'ouverture de chapitre, qui orientent habituellement l'expérience vers la résolution d'énigme active²⁵.

Les *ren'ai-sim gēmu*²⁶, sous-genre des jeux de simulation dit *ren'ai shimyurēshon gēmu*²⁷, gravitent toujours autour de la romance ou de la drague en tant qu'objectif principal. Plus précisément, il s'agit de jeux centrés sur la possibilité de courtiser un partenaire dans un contexte fictif idéalisé, mais encore familier. Ces jeux changent d'appellation en fonction du public visé : les *bishōjo gēmu*, s'adressent à un auditoire masculin où le protagoniste tentera de gagner l'affection de personnages féminins, tandis que les *otome gēmu* offrent des opportunités similaires aux femmes en leur proposant une sélection d'hommes célibataires à courtiser. Cependant, même si ceux-ci soient une adaptation des *bishōjo gēmu* pour un public féminin (Hasegawa 2013), contrairement aux premiers, les *otome gēmu* opèrent habituellement sous une logique monogamique. En dépit du fait que tous les partenaires potentiels disponibles tombent éventuellement amoureux du protagoniste, correspondant à l'avatar du joueur, le jeu permet rarement de développer le trope du harem²⁸ inversé. Il existe aussi des versions mettant en scène des relations homosexuelles entre hommes et des relations homosexuelles entre femmes (Chen

²³ Les jeux qui ne possèdent aucune autre mécanique que la lecture sont aussi parfois appelés *kinetic novel gēmu* (Van der Geest 2015).

²⁴ アドベンチャーゲーム.

²⁵ Plutôt que de faire une sélection de choix narratifs, le joueur est souvent appelé à interagir davantage avec le monde fictionnel. Cela peut se faire sous la manière de « pointer-cliquer » où le joueur devra trouver un item à l'écran et le sélectionner.

²⁶ Cette description sommaire a déjà été publiée en partie (Ross Dionne À paraître).

²⁷ 恋愛シミュレーションゲーム, pouvant être traduit littéralement par « jeu de simulation d'amour ». Le terme sera dorénavant abrégé en tant que *ren'ai-sim gēmu*.

²⁸ Le terme « harem » renvoie à une union polygynique, c'est-à-dire, un homme ayant plusieurs partenaires féminins. Le trope du harem inversé quant à lui, correspond à une union polyandrique, c'est-à-dire, une femme ayant plusieurs partenaires masculins.

2014; Taylor 2007; Tompowsky 2014). Les *ren'ai-sim gēmu* entravent le progrès du joueur en lui imposant une limite de temps dès le début du jeu. En effet, la réussite de ces jeux repose sur l'habileté du joueur à conquérir le cœur d'un partenaire de son choix, mais aussi à maintenir cette relation jusqu'à l'échéance prévue. Ces jeux misent sur une simulation des interactions sociales, ce qui se traduit par une possibilité de gérer son horaire afin d'augmenter les paramètres du protagoniste dans le but éventuel d'attirer l'attention d'un partenaire potentiel si les conditions nécessaires se présentent (Richards 2015; Tompowsky 2014). Les divers choix présents seront habituellement reliés à un système de pointage romantique comptabilisé par le jeu et qui modifiera par conséquent les possibilités offertes au joueur. Ainsi, la mécanique principale de ce genre consiste à bien gérer son temps et à optimiser son avatar²⁹, l'équivalent numérique du joueur dans le monde virtuel, dans l'objectif de maintenir ses paramètres à un certain niveau pour que son partenaire romantique ne perde pas intérêt.

Les *otome gēmu* faisant partie de mon corpus vidéoludique peuvent sans aucun doute être catégorisés comme étant des *ren'ai-sim gēmu* dans la mesure où leur thématique principale est la romance et que l'objectif central demeure la formation du couple, mais leur interactivité limitée les place plus près de l'expérience des *novel gēmu*³⁰. En effet, les phases ludiques, excluant la sélection des choix narratifs, ne figurent que rarement dans ce type de jeu ou sont réduites à leur plus simple expression. La modification des paramètres du protagoniste est évacuée tandis que la limite de temps (s'il y en a une) sera entièrement gérée par les embranchements narratifs, puisque le temps s'écoulera en fonction du récit pré-scripté. Pour ce faire, l'aspect de drague sera condensé en attribuant une valeur affective à certains choix narratifs. Le joueur pourra alors se fier à la jauge de romance, ou son équivalent, pour évaluer son pointage et sa « réussite » potentielle. De plus, par le biais d'éléments sonores et/ou visuels, le jeu procurera une rétroaction immédiate au joueur. L'augmentation de l'affection est explicitement mentionnée dans le jeu *Collar x Malice* par la phrase « *trust up* » dans le coin supérieur droit de l'écran, tandis que des pétales de cerisier symboliseront celle-ci dans le jeu

²⁹ Toutefois, ce système de paramètres peut être très simple.

³⁰ Le terme *otome gēmu* fera dorénavant référence à ce type de jeu orienté vers la narration, soit le *otome novel gēmu* par opposition au *otome ren'ai-sim gēmu*.

Hakuoki: Demon of the Fleeting Blossom. Le joueur pourra alors relancer sa partie s'il n'obtient pas le résultat escompté.

Par ailleurs, les relations qu'entretient le protagoniste féminin avec les hommes n'évoluent guère en dehors de leur propre arc narratif en ce qui concerne l'aspect romantique. En effet, le protagoniste et son partenaire romantique ne développent de l'affection l'un pour l'autre que lors de la *route* de ce dernier. Chen qualifie ces jeux de:

interactive *shōjo manga* (girls'comics) centered on romance [, where this particular genre] tend to promote the idea that "love triumphs all" and depict the fulfillment of girls' dreams and wishes. These "dreams and wishes" include finding true love and happiness in spite of great hardship and becoming "independent and pure," free from patriarchal society where they were considered mere possessions. In *shōjo manga*, stories of romance and a girl's coming-of age are specifically described as "otometric." As such, it is not surprising that *otome* games feature a girl's journey to obtain true love (2014, 4).

Il faut tout de même souligner que la romance, ayant un rôle central, est régulièrement accompagnée d'une intrigue secondaire contextualisant le scénario présenté. Par exemple, le jeu *Collar x Malice* possède aussi une intrigue policière et répartira ses choix en fonctions de trois types, chacun possédant une couleur spécifique : le magenta indiquera les choix permettant d'élucider les crimes, tandis que ceux de couleur bleu et rose serviront respectivement à augmenter le niveau de confiance et d'affection des personnages. Un quatrième type, sans couleur cette fois-ci, identifiera les choix liés aux actions du personnage sans pour autant être en lien avec les deux éléments principaux, soit l'enquête et la romance.

1.3 L'avatar-protagoniste

Bien que la figure de l'avatar sera en soi décortiquée dans le chapitre suivant, il est important de souligner certains éléments de base. Dans les *novel gēmu*, le protagoniste fait aussi office d'avatar au joueur. Dans ce cas-ci, le joueur a accès à l'univers ludique à travers la corporalité et la subjectivité du personnage principal (Chen 2014; Ronen 2008; Taylor 2007; Van der Geest 2015). L'une des particularités de ces jeux repose sur leur utilisation d'un **point de vue à la première personne**, c'est-à-dire que le personnage principal est hors-champ, mais participe à la scène. Sauf exception, le jeu tend à rendre l'avatar invisible durant la partie. Dans les rares cas où celui-ci était présent, le jeu offrait une option pour en désactiver le portrait. Si besoin est, le joueur ne verra que des fragments de son corps numérique. Ceci distingue

l'utilisation d'un point de vue à la première personne dans les *novel gēmu* des autres jeux vidéo employant ce type de caméra numérique souvent couplé à une représentation tridimensionnelle de l'espace. En effet, dans la majorité de ces jeux, le joueur aura accès à des éléments qui lui procureront une illusion de corporalité plus tangible. On peut penser aux « mains » de l'avatar, signe immédiat du corps numérique, mais cela peut prendre bien des formes par le biais d'interaction avec l'environnement, telle l'ombre projetée de l'avatar, la réflexion de celui-ci sur les surfaces ou même le bruitage soulignant sa présence. Par exemple, les effets sonores lors des déplacements du joueur concordent avec le type de terrain traversé pour rendre plus crédible l'environnement.

Par ailleurs, la majorité des *novel gēmu* ont recours à un stratagème particulier afin de mettre en place un contexte favorisant l'immersion du joueur, ou sentiment de présence, par la dépersonnalisation de l'avatar. En effet, si le jeu propose généralement un nom par défaut de son protagoniste, le joueur aura tout de même la possibilité de le renommer. Certains remarquent que ce sont des coquilles vides, sans traits remarquables, contribuant ainsi de façon significative à leur effacement (Chen 2014; Taylor 2007), puisque le joueur doit être en mesure de s'identifier facilement à son avatar. Étant donné que le but de ces jeux est d'offrir une « histoire sur mesure » au joueur, il est tout à fait logique d'amoindrir les différences potentielles pouvant causer des dissonances identitaires entre le protagoniste féminin et les joueurs potentiels. Hypothétiquement, cette stratégie permet aux joueurs d'effectuer des choix narratifs en fonction de ce qu'ils voudraient faire, et non pas en fonction d'un rôle qu'on leur impose.

1.4 Une esthétique distinctive

Contrairement aux productions actuelles présentant des matrices audiovisuelles en trois dimensions³¹, les *otome gēmu* et *novel gēmu*, optent pour la plupart, encore aujourd'hui, pour une esthétique en deux dimensions sans nécessairement avoir recours à de la modélisation. Cela est en partie dû à l'avènement des *bishōjo gēmu* dans les années 1990, utilisant l'ordinateur

³¹ Le recours à la tridimensionnalité, via l'utilisation du polygone, semble être la norme régissant les productions des dernières années dans une logique de surenchère des capacités graphiques des jeux aspirant entre autres au photoréalisme (Dovey et Kennedy 2006).

comme plateforme principale et ayant recours au système du « roman interactif » préalablement établi par le jeu *Otogirisō*³² (Chunsoft 1992), mais introduit dans l'univers des *bishōjo gēmu* en 1996 par le biais du jeu *Shizuku*³³ (Leaf 1996) selon Azuma (2009, 75). Les limitations des machines de l'époque et le budget restreint des jeux pour adultes ont contribué à la cristallisation d'une esthétique et d'un système particulier dont le texte et les illustrations forment la pierre angulaire.

Until only a few years ago, it was difficult for personal computers to process voices and animation because they are data-intensive, so the novel game could not use them even if their creators had wanted to. Due to this restriction, the development of novel game almost necessarily concentrated on the pursuit of texts that could effectively trigger emotion (ones over which one can cry) and illustrations for which one can feel a strong empathy (Azuma 2009, 76).

Ceci leur permet de posséder une esthétique facilement reconnaissable reposant sur une cartographie particulière de l'image à l'aide de trois principales composantes : le décor, les portraits et les boîtes de textes. Les décors servent à situer l'action de manière générique plutôt que de recréer un lieu spécifique ce qui en permet la réutilisation et ainsi d'en réduire les coûts de production. De manière similaire, les portraits statiques possèdent plusieurs variations de poses, d'expressions faciales et de vêtements, ce qui permettra leurs substitutions dans le but d'actualiser de manière constante l'état émotionnel du personnage selon la scène décrite. Le but est de situer le joueur et le personnage qu'il incarne dans l'espace (son emplacement immédiat physique, mais aussi dans un rapport de distance envers les autres éléments présents), de renforcer l'action, d'évoquer l'atmosphère désirée et d'accentuer les tensions narratives par un appui visuel et sonore. En effet, même les éléments de la bande son, comprenant musique et bruitage, composante essentielle et incontournable de ces jeux, sont réutilisables. Toutefois, les personnages possèdent leur propre voix, ce qui permet de leur donner une profondeur plus tangible et une identité un peu mieux définie.

Les *novel gēmu* possèdent des images **CG** (acronyme pour *computer graphic*) servant d'images-récompenses. Il n'y a habituellement pas de texte superposé à ces images : elles sont conçues pour offrir un spectacle visuel au joueur. En effet, ces images spéciales sont

³² 弟切草, pouvant être traduit par « le millepertuis perforé ».

³³ 雫, pouvant être traduit par « Goutte ».

habituellement peu nombreuses, mais leur présence est soigneusement prédéterminée puisqu'elles servent à renforcer un moment narratif et/ou émotif spécifique en détaillant la scène visuellement plutôt que par le biais de descriptions écrites. Bien qu'il puisse exister quelques variantes du même CG³⁴, ces images sont conçues pour remplir l'écran et être uniformes dans leur réalisation (voir Figure 1).



Figure 1. Image CG illustrant la découverte de la protagoniste Ichika Hoshino par Aiji Yanagi. Image tirée du site officiel du jeu *Collar x Malice*.

Par ailleurs, la trame narrative, étant l'un des piliers des *novel gēmu*, contribuera aussi à créer une signature particulière de ce genre. En effet, le récit sera majoritairement étayé à l'aide de dialogues, nécessitant de ce fait des boîtes prévues à cet effet. Celles-ci sont, de façon conventionnelle, confinées au tiers inférieur de l'écran, tandis que l'identification de l'émetteur sera effectuée par le biais d'une plus petite boîte venant se greffer sur le coin supérieur gauche. Une autre alternative à ce modèle est l'utilisation du bloc de texte, remplissant alors l'écran et surimposé aux décors et portraits. Ce changement de formule fera souvent acte de coupure au texte narratif dialogué pour laisser place aux descriptions, plus particulièrement lorsque le jeu semble requérir une exposition dans le but de relayer des informations auxquelles le joueur n'avait pas accès préalablement. Par ailleurs, l'absence de mouvement de caméra (et d'animation complète des personnages) amènera un déploiement de diverses stratégies pour faciliter la lecture des scènes et l'identification rapide des locuteurs. Le jeu pourra avoir recours

³⁴ Par exemple, le personnage pourra avoir les yeux ouverts dans la version A et les avoir fermés dans la version B.

à un système de couleur pour différencier les émetteurs ou même simuler l'orientation naturelle du regard du protagoniste par l'alternance des portraits en fonction du locuteur actif dans le cas de conversations à plusieurs (voir Figure 2).

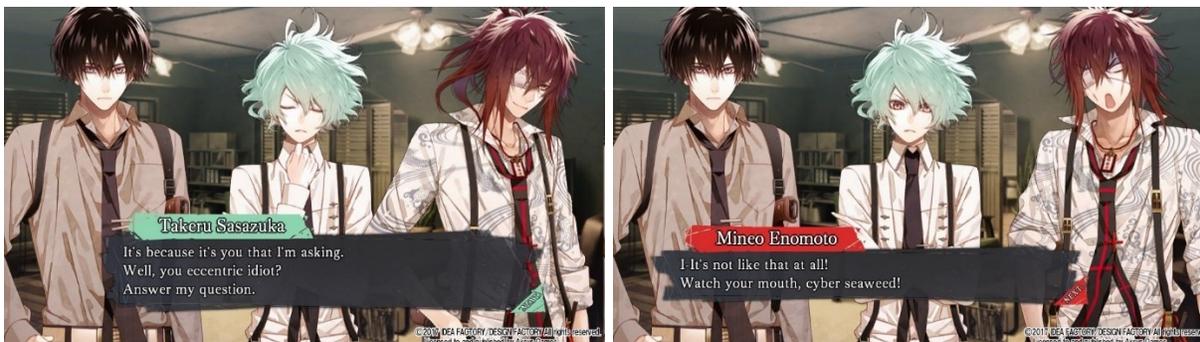


Figure 2. Substitution de portrait et coloration des boîtes d'identification des locuteurs.
Image tirée du site officiel du jeu *Collar x Malice*.

Il faut aussi souligner que cette esthétique particulière emprunte aussi les codes du langage cinématographique, telles les substitutions rappelant les animations limitées des premiers temps, mais on en retrouve aussi des traces plus formelles. Par exemple, le recours aux fondus au blanc ou aux balayages d'écran ponctue la lecture afin de segmenter les scènes pouvant alors coïncider au changement de lieu ou de temps. L'ellipse est donc un procédé inhérent à ce style où le joueur est incité à développer sa capacité d'extrapoler à partir d'éléments génériques afin d'inférer les actions complètes sous-entendues.

1.5 Les mécaniques ludiques : histoires interactives

Comme mentionné précédemment, les *otome gēmu* s'alignent sur le modèle des *novel gēmu*, utilisant un système de jeu dont la prémisse repose sur la malléabilité du récit, dicté par la séquence de choix effectuée par le joueur grâce à une arborescence narrative complexe. Le texte est le principal moteur de l'action, s'éloignant du concept de monstration³⁵ et de ludification de l'action, confinant alors l'interactivité à la sélection de choix narratifs. Ces choix qui parsèment la trame narrative de façon sporadique influenceront le dénouement de l'histoire

³⁵ Le concept de monstration s'inscrit dans une approche privilégiant l'acte de montrer. Cela s'oppose à la narration (Gaudreault 1987).

(Chen 2014; Pelletier-Gagnon 2012; Taylor 2007; Van der Geest 2015) et donneront au joueur le sentiment d'avoir une certaine incidence sur les événements.

Le jeu offre un tronc narratif commun, permettant de situer le joueur dans son nouvel environnement numérique, mais se divisera rapidement en plusieurs ensembles d'embranchements narratifs autour d'un partenaire romantique spécifique correspondant à une *route*³⁶. Les choix que l'on proposera au joueur pourront inciter de simples « réponses–conséquences cosmétiques », dans le sens où l'histoire globale ne sera pas modifiée outre mesure, ou agir en tant que pivot narratif, plongeant alors le récit sur une nouvelle *route*. Certains agiront aussi en tant que point de vérification en les associant à un système de pointage où le jeu calculera automatiquement les possibilités et « forcera » le joueur sur une *route* particulière en fonction du résultat obtenu, et ce sans que le joueur ne puisse y remédier. Par exemple, dans le jeu *Hakuoki : Demon of the Fleeting Blossom* et le jeu *Code : Realize - Guardian of Rebirth* (Otomate et Design Factory 2015), le joueur ne pourra pas formellement choisir son partenaire, la *route* sur laquelle il s'engagera sera modulée en fonction du personnage ayant reçu le plus haut pointage. Au contraire, dans le jeu *7'scarlet* (Otomate et Toybox Inc 2018), le joueur pourra sélectionner sa *route* plus aisément en décidant avec qui l'héroïne ira au festival d'été lors du chapitre 2 de la *route* commune. L'engouement pour ces jeux est donc intrinsèquement lié à leur valeur narrative, mais aussi à leur capacité d'évoquer des émotions fortes.

Les fins proposées respecteront habituellement la nomenclature des archétypes traditionnels, soit la **fin normale** où le joueur réussit à terminer la *route*, sans pour autant avoir atteint tous les objectifs du jeu, la **bonne fin** où le joueur réussit à triompher de tous les obstacles et à compléter avec succès sa *route*, et la **mauvaise fin**³⁷ où le joueur obtient un écran de fin de

³⁶ La nomenclature habituelle des *otome gēmu* suit une correspondance entre le nom de la *route* et le nom du personnage masculin avec qui le joueur peut entrer en relation.

³⁷ Ceci est l'équivalent d'un *game over*. Toutefois, le terme peut aussi être employé pour désigner la fin d'une *route* au lieu de l'habituel « normal ending », celui-ci pourrait être appelé « bad ending ». Dans ce cas-ci, la mauvaise fin représente une fin de **séquence de jeu** complète plutôt qu'une fin de **partie**.

partie³⁸. Le quatrième type³⁹, la **véritable fin** n'est pas toujours présente. Ce type de fin peut soit faire office d'épilogue ou de fin réelle du jeu en concluant l'histoire et en révélant la pièce maîtresse de l'intrigue, soit se présenter comme étant le scénario canonique et idéal d'une *route* ainsi indiquée par son nom. Toutefois, malgré la valeur associée à ces archétypes de fins, elles sont toutes perçues comme étant des récits en parallèle : des versions ou des univers alternatifs à partir du même tronc narratif commun. On peut alors parler d'une multiplicité ou d'un parallélisme des récits. Néanmoins, les différences entre eux peuvent être ténues.

1.5.1 La rejouabilité

S'il est vrai que les jeux vidéo peuvent faire la promotion de récits s'adaptant aux choix du joueur offrant alors à ceux-ci des opportunités de rejouer par simple curiosité de voir les diverses possibilités que le monde fictionnel recèle, il n'en reste pas moins que ces jeux sont tout de même construits de manière qu'un « playthrough is still discrete : one can play, finish, and feel satisfied that the core experience has been achieved. [Whereas, in a Japanese novel game], one playthrough is more like a quickly skimmed draft of the larger game » (Consalvo 2016, 72). En effet, chaque *route* possède sa propre conclusion (à l'exception des mauvaises fins), mais les *novel gēmu*, sous leur forme actuelle, nécessitent l'expérience complète de toutes les combinaisons et variantes possibles de choix (c.-à-d. visionner toutes les fins possibles) afin d'être en mesure de comprendre la totalité du récit. Bref, la variété narrative promise dissimule en fait une mécanique de rejouabilité, une réalité à laquelle le joueur sera rapidement confronté, révélant de ce fait le subterfuge de l'illusion du choix et des (non)-conséquences qui en découlent. Cette obligation revêt cependant des formes différentes selon le type de jeu, bien que l'objectif demeure similaire : la multiplication narrative par fragmentation. Bien évidemment, tous ces cas peuvent être liés puisque cela fait partie des conventions actuelles du genre *novel*.

³⁸ Une partie peut être désignée comme étant la durée de l'expérience du joueur durant le jeu. Une séquence (*playthrough*) réfère à une partie complète du jeu, du début à la fin prévue, tel que conceptualisée par les développeurs. Cependant, l'emploi du terme partie sera privilégié puisqu'il correspond au mot le plus couramment utiliser pour englober l'ensemble de l'expérience du joueur.

³⁹ Il existe plusieurs autres alternatives, mais ces quatre qualificatifs revenaient le plus souvent dans les jeux recensés.

Le premier cas de figure est celui de la poursuite d'un partenaire romantique. Si certains jeux peuvent offrir des éléments de drague, tel le jeu *Persona 5* (Atlus 2017), outre le pan narratif⁴⁰ dédié au personnage avec lequel le joueur peut établir une relation (platonique ou amoureuse) et leurs quelques interactions subséquentes⁴¹, l'histoire principale demeure inchangée. De plus, le joueur peut théoriquement entrer en relation⁴² avec tous les personnages potentiels lors de la même partie, tandis que les *routes des otome gēmu* sont mutuellement exclusives. Il faudra donc que le joueur effectue un minimum de parties correspondant au nombre de partenaires disponibles afin de faire l'expérience de tous les scénarios possibles.

Le deuxième cas de figure est celui du déverrouillage narratif secondaire. Certaines *routes* requerront le visionnement de certaines autres fins afin d'être débloquées ou pourront nécessiter que le joueur ait préalablement rempli une série de conditions particulières en plus de sélectionner le bon choix narratif servant de pivot. Le jeu peut explicitement bloquer l'accès à certains personnages : en dépit des réponses « positives » que le joueur sélectionnera lors des choix narratifs, celui-ci ne pourra pas initialement poursuivre sur la *route* de ce partenaire. Par exemple, dans le jeu *Code : Realize - Guardian of Rebirth*, bien qu'Arsène Lupin soit le premier personnage avec lequel la protagoniste interagit, sa route ne sera disponible qu'après avoir joué à toutes les autres. En effet, ce n'est qu'une fois qu'elles seront toutes complétées que le jeu indiquera au joueur que « Lupin's route has been unlocked »⁴³. De plus, l'accès à la *véritable fin* opère sous cette logique, une seule partie n'étant pas suffisante afin d'élucider l'intrigue principale ou pour comprendre les ramifications des éléments découverts tout au long des *routes* effectuées. Il faudra compléter l'ensemble des *routes* avant de pouvoir visionner cette fin. Dans

⁴⁰ Je fais référence aux scènes associées aux confidents durant lesquelles le joueur peut augmenter son niveau de proximité avec le personnage désiré.

⁴¹ Les confidents avec lesquels le joueur aura avec succès complété leur arc narratif viendront encourager le joueur lors de la finale.

⁴² Cela repose toutefois dans une approche hétéronormative du couple, puisque le protagoniste masculin, correspondant à l'avatar du joueur, ne peut former des relations amoureuses qu'avec les personnages féminins du jeu.

⁴³ Je parlerai plus en détails du jeu *Code : Realize - Guardian of Rebirth* et *Collar x Malice* dans la section 6.2 Présentations des fins et étude de cas.

le cas du jeu *Collar x Malice*, cela correspond à la route d'Aiji Yanagi puisqu'elle dévoilera enfin l'identité de celui tirant les ficelles de l'organisation terroriste répondant au nom d'Adonis (voir Tableau I).

Conditions d'accès aux routes du jeu <i>CollarxMalice</i>			
Personnage associé	Disponibilité	Choix nécessaire pour débloquent l'option de la route lors du chapitre 1	Choix nécessaire pour débouter la route lors du chapitre 1
Takeru Sasazuka	Dès le début du jeu	Do you suspect me?	I want the details of the weapons ban repeal
Mineo Enomoto	Dès le début du jeu	I want to trust you	I want to research X-Day's beginning
Kei Okazaki	Dès le début du jeu	What are you trying to protect?	There are things I need to protect
Kageyuki Shiraishi	Seulement après avoir complété une fin	Speak honestly	I think there's a leak in the police station
Aiji Yanagi	Seulement après avoir complété les quatre autres routes ⁴⁴	Ask what Yanagi's goal is	I want to investigate Adonis

Tableau I. Conditions d'accès aux routes du jeu *Collar x Malice*

Il existe un autre type d'incitatif intrinsèquement lié au progrès du joueur et à son désir d'accomplissement pouvant l'amener à replonger dans l'univers fictif du jeu.

After playing through the game, players can go to the main menu and check their "status", which shows how much of the game is finished. To reach a status of 100 percent, signaling completion of the game, all endings must be reached. Essentially, the only way to "lose" [...] is not to get a bad ending but to get the same ending twice (Taylor 2007, 195).

⁴⁴ Aiji Yanagi possède son propre prologue, contrairement aux quatre autres personnages masculins qui partagent le même.

Par ailleurs, la galerie du jeu servira de baromètre implicite quant au degré d'achèvement. Au fur et à mesure que le joueur « verra » des scènes, les images CG correspondantes à celles-ci remplaceront les cases vides. Une image noircie indiquera qu'une branche narrative n'a pas encore été révélée.

Chaque partie subséquente enrichit, en théorie, l'expérience du joueur en lui révélant de nouvelles informations qui au fur et à mesure, éclaireront les mystères de cet univers. Cependant, ces branches restent des circuits fermés : bien que le joueur soit au courant de certains éléments, il ne lui est nullement possible d'influencer le cours des événements dans une branche alternative, sauf si cela fait partie des mécaniques du jeu. Ce système de multiplication narrative et d'informations fragmentées transforme le rapport interactif,

it becomes less about solving the puzzles [or any other task required from the player] and more about trying to find new paths and new information, gradually filling the gap and fitting all the story elements together [,] shedding light on an interconnected past with deep implications for the current condition (Consalvo 2016, 74).

Le jeu facilite même la sélection d'embranchements par l'implémentation d'un système de **sauvegarde rapide** et de **recharge rapide de partie**⁴⁵ (permettant au joueur de relancer sa partie avant un choix) ou par la possibilité de recommencer un chapitre déjà débloqué. Cette mécanique incite un style de jeu polylinéaire : en créant des récits spécifiques à chaque partenaire romantique disponible, le joueur devrait rejouer plusieurs fois et explorer les différentes options et fins afin d'obtenir les CG, mais aussi faire l'expérience de toutes les relations amoureuses proposées. Ceci se positionne en opposition à un style unilinéaire où le joueur ne ferait qu'une seule séquence.

1.5.2 La participation active du joueur

Bien qu'à priori, le joueur adopte une posture passive en « lisant » le jeu, puisque la plupart des jeux possèdent un mode automatique limitant alors l'interactivité dans sa forme la plus stricte à la sélection de choix narratifs, les séquences de choix obligeront le joueur à se

⁴⁵ Habituellement nommées *quicksave* et *quickload*, ces fonctions permettent au joueur de reprendre sa partie à tout moment du jeu, contrairement aux mécanismes de sauvegarde et de recharge qui sont habituellement limités à certains moments ou endroits spécifiques dans le jeu.

repencher sur les éléments jusque-là révélés. En effet, la séquence antécédente aux choix présente habituellement le contexte et la réflexion du personnage principal, puis ce sera au joueur à inférer le meilleur choix dans la situation donnée. Le jeu « teste » d'une certaine manière les connaissances du joueur; celui-ci doit rester attentif aux données qu'on lui présente. Ceci est un exemple de réponses participatives complexes tel que décrit par Van der Geest en reprenant la discussion de Gerrig et Polichak (cité dans Van der Geest 2015). Ceux-ci décrivent deux types de réponses participatives, soit les réponses participatives automatiques/réflexes (des réponses instantanées) et les réponses participatives complexes (nécessitant l'usage des informations présentées par l'histoire pour prédire le dénouement). Le premier type de réponse est peu présent puisque le déroulement du texte (équivalent à l'action du jeu) se fait selon le tempo (le temps de lecture) du joueur et donc celui-ci n'a pas de délai imposé pour effectuer son choix.

1.6 La capacité d'action du joueur : l'agentivité

Contrairement à la majorité des jeux où l'**agentivité**⁴⁶ (*agency*) du joueur repose sur sa capacité d'action au sein de l'univers ludique, celle-ci prend plutôt la forme de « capacité d'interprétation » pour ce qui est des *novel gēmu*. En effet, ceux-ci permettent aux joueurs de vivre les conséquences de leurs choix par la finalité de la *route* obtenue qui laisse place au sentiment d'aboutissement, un reflet du parcours effectué. La fin correspond à la somme des choix et des actions effectués lors de la partie. Cependant, le joueur a la capacité de dicter lui-même quelle est la « finalité réelle » du jeu, dans le sens où il peut choisir une fin spécifique parce qu'elle est plus représentative pour lui. La multiplication des fins ouvre la possibilité décisionnelle du joueur quant à la sélection de celle étant le plus en accord avec son parcours, mais puisque celles-ci gravitent autour de relations humaines, une fin normale (où les deux protagonistes ne finissent pas ensemble) peut avoir plus d'impact émotionnellement puisqu'elle évoque la tragédie de la situation, comparativement à une bonne fin qui souvent possède moins de rebondissements en présentant la fin stéréotypée du couple heureux. En effet, en ayant la

⁴⁶ Le concept d'agentivité réfère à la position du joueur en tant qu'agent au sein du jeu, il est donc doté d'une capacité d'agir.

possibilité de revisiter ses choix, le « player remembers both the fail state and the success state, and for the player, both states are plausible endings to the story. In other words, the player remembers the hypertext story, and not both instances of narrative as separate narratives » (Van der Geest 2015, 21). Par ailleurs, s'il est vrai que le jeu prodigue une rétroaction à la suite des choix effectués, il n'est pas toujours possible de savoir avec certitude si la combinaison de choix effectuée jusqu'à présent débouchera vers la fin escomptée. L'incertitude accentue alors le sentiment d'avoir une influence réelle sur le dénouement de l'histoire. Toutefois, le joueur reste majoritairement confiné dans un rôle prescrit par les limites qu'impose le scénario.

~

Les *otome gēmu* proposent des jeux pour un public féminin et se positionnent comme une alternative aux jeux marqués par une structure masculine sous-jacente. Bien que ceux-ci soient plutôt catégorisés comme des *ren'ai-sim gēmu*, leurs mécaniques les placent plus près de l'expérience vidéoludique véhiculée par les *novel gēmu*. Ces systèmes de « livres-interactifs » offrent l'illusion de s'adapter aux choix du joueur, déployant leurs trames narratives en fonction de ce dernier. Or, les mécaniques vidéoludiques présentées brossent un portrait légèrement différent. Les concepteurs guident et encadrent les possibilités narratives. Certaines options ne peuvent que mener vers une mauvaise fin tandis que d'autres ne sont tout simplement pas disponibles malgré le fait que cela aurait été logique en fonction des éléments narratifs présentés préalablement⁴⁷. Si le joueur a tout de même la possibilité de choisir la fin lui correspondant le plus, il devra néanmoins se plier aux restrictions et limitations imposées par les concepteurs du jeu. Dans un contexte de jeux destinés et conçus pour un public local féminin, ceci peut alors impliquer une performance de genre particulière. Cela pourrait alors avoir une influence sur l'interprétation du joueur quant à ce que sont les modèles de féminités japonais « acceptés » socialement.

⁴⁷ Par exemple, dans le jeu *Collar x Malice*, si le joueur décide de s'aventurer un peu, soit en prenant un raccourci plutôt que de suivre le chemin habituel, il obtient une mauvaise fin. Alors que dans le jeu *Hakuoki : Demon of the Fleeting Blossom*, en dépit du fait que la protagoniste fait mention de ses capacités à manier son épée courte, l'option de se « défendre » ou « d'attaquer » lorsqu'il y a une menace présente n'est disponible qu'à quelques rares occasions.

Chapitre 2 : La dynamique identitaire vidéoludique et le rôle de l'avatar

Avant d'être en mesure d'explorer la position qu'occupe le joueur au sein de l'univers fictionnel du jeu et de comprendre la manière dont celle-ci influence son cadre d'interprétation d'une œuvre, il faut sans nul doute passer par l'avatar, s'imposant comme élément central à ce projet. « Structurally, the player i[s] encouraged to see the game through the eyes of this particular character, often seeing events from this particular perspective a majority of the time » (Consalvo 2013, 177). Il est « simultaneously a vessel to insert the gamer's self into the game, and also an object of desire as the identifying player comes to care for the avatar » (Kim 2009, 168). Ce lien peut être tenu : le joueur peut être en désaccord avec les caractéristiques du personnage qu'on lui demande de contrôler, mais, puisque celui-ci sert de porte d'entrée au sein du monde vidéoludique, le joueur devra minimalement accepter ces discordances s'il veut poursuivre son expérience. Par ailleurs, le destin du protagoniste ou de l'ensemble des personnages mis à la disposition du joueur sera intrinsèquement lié à ce dernier. La mort virtuelle de ceux-ci occasionnera une fin de partie, le joueur devra alors minimalement en désirer et en assurer la survie. De manière similaire, les objectifs et buts des personnages deviennent par *proxy* ceux du joueur, qui y sera contraint afin de continuer plus loin dans l'histoire. La liberté du joueur est donc limitée par certaines actions qui servent de goulots d'étranglement, de conditions préalables à la continuité de l'expérience ludique.

2.1 La relation à l'avatar, préciser l'attitude ludique du joueur

L'un des premiers rapports que l'on peut établir entre le joueur et son avatar est indubitablement un rapport d'**actantialité**⁴⁸ ludique, puisqu'il délimite un répertoire d'actions nécessaires à la réussite du jeu, agissant comme point focal des affordances⁴⁹. Jusqu'ici j'ai

⁴⁸ Concept similaire à l'agentivité, mais si l'agentivité dans le contexte de cette analyse met l'accent sur la capacité d'action au sein du monde virtuel, l'actantialité cible plutôt la capacité d'action en fonction des possibilités offertes.

⁴⁹ « Une affordance est une possibilité d'interaction offerte par l'environnement à un sujet » (propos de Gibson 1979 cité dans Arsenault 2013, 263).

utilisé le terme « avatar » dans le sens de substitut numérique du joueur au sein de l'univers ludique. Je faisais référence à son unité de manipulation lui offrant une corporalité, peu importe son degré d'abstraction⁵⁰ et les modalités d'actions qu'elle possède. Or, tous les avatars ne présupposent pas les mêmes types d'interactions possibles, ce qui, en retour, a une incidence sur la relation qui s'établit entre le joueur et celui-ci. Néanmoins, la catégorie d'un avatar ne demeure jamais complètement fixée, elle fluctue en fonction de l'expérience ludique recherchée par le joueur, son attitude ludique. En effet, la « particular nature of the relationship between the player and their locus of manipulation is at its basis decided by the player themselves, according to their particular attitudes, intentions, and motivations at the time » (Bayliss 2007, 4). Si tous les chercheurs semblent acquiescer au postulat de base de l'avatar comme conduit servant à l'implémentation des actions et des désirs du joueur, il ne semble pas y avoir encore de consensus pour une typologie permanente. Les catégories étayées dans la section suivante recouperont les grandes tendances relevées par plusieurs selon leurs similitudes de fonction et de définitions. Elles doivent toutefois être comprises comme étant sur un continuum basé sur l'autonomie virtuelle du point de manipulation, soit le pôle avatoriel minimisant cet aspect, et le pôle actoriel ayant recours à des stratégies pour la maximiser.

2.1.1 Le pôle avatoriel, orienté vers la jouabilité

Le terme « avatar » renvoie à un prolongement du joueur dans l'univers virtuel, il « est » le joueur. Ce pôle comprend deux archétypes principaux, soit les objets et les représentations. La première catégorie serait celle des « **avatars-objets** » où l'avatar est considéré comme étant un outil permettant d'(inter)agir dans le jeu. Ce type d'avatar se prête à ce que Bayliss appelle « jouer à *travers* son avatar » qui « highlights the player's own embodiment outside of the gameworld and indicates a fairly pragmatic attitude towards the locus of manipulation, and by extension, the game-world more generally » (2007, 3). Ceci est similaire à l'attitude ludique du *gamer* où le joueur est avant tout préoccupé par l'activité ludique en elle-même : il est lié aux règles et limites imposées par les modalités de jouabilité dans le but de compléter le jeu tel qu'il a été conçu (Perron 2003, 242). L'autre variante d'attitude ludique pouvant transformer l'avatar

⁵⁰ On peut penser aux « raquettes » des jeux de sports des premiers temps qui impliquaient implicitement la présence du joueur.

en objet est celle de « jouer *avec* l'avatar » où l'avatar devient un véhicule permettant au joueur de jouer *avec* le jeu (à l'inverse de jouer *au* jeu). La différence se situe dans le degré que l'activité ludique vise. « Playing *with* the locus of manipulation entails a wider view of what a particular videogame can be used for, in effect a more sophisticated understanding of the affordances of that videogame beyond its ludic potentials » (Bayliss 2007, 4). Ceci recoupe la définition du *gameplayer* de Perron, qui tire avantage du système en soi en tentant d'en explorer les limites dans le but de compléter un objectif qu'il s'est lui-même donné (2003, 252). Dans les deux cas, ce qui prime est la faculté d'agir et donc le joueur n'aura que peu de considération pour les caractéristiques de son avatar. Celles-ci seront perçues dans un rapport purement ludique : elles se traduisent par un avantage/désavantage potentiel en fonction des règles instaurées par le jeu, intrinsèquement lié à la recherche de trouver les combinaisons permettant de « gagner ». Par ailleurs, les choix et les actions du joueur seront biaisés en fonction de cet objectif (Banks et Bowman 2016; Lankoski 2011) fixé par le jeu (dans le cas du *gamer*) ou par le joueur (dans le cas du *gameplayer*). Dans les deux cas de figure, ce rapport se distinguera des autres avatars orientés vers le pôle caractériel par un manque de proximité émotionnelle, puisque « l'avatar-objet » n'est défini que par sa fonctionnalité⁵¹. Le joueur peut tout de même trouver son avatar attrayant, mais cet attrait sera modulé par son habileté à aider le joueur à arriver à ses fins (Loyer 2015). La métaphore du véhicule représente bien cette relation découlant de l'interactivité. « [The avatar] is to be 'occupied' or controlled by the player, and this is seen as distinctive to the gameplay pleasures and cannot be understood within existing theories of viewer/ text relationships » (Dovey et Kennedy 2006, 91).

La deuxième catégorie serait celle des « **représentations numériques du soi** » où le joueur a une liberté considérable dans la création de son personnage. Comme indiqué par son nom, ce sont des avatars taillés sur mesure, quoique le jeu contextualise habituellement leur existence et impose une limite aux modifications possibles. Les jeux massivement multi-joueurs et les jeux de rôles sont les genres de prédilection pour ce type d'avatar. Puisque le joueur n'est

⁵¹ Dans sa définition du *gamer*, Perron mentionne tout de même que le joueur est appelé à s'identifier au personnage principal, mais l'auteur accentue le fait que celui-ci n'agit qu'en tant que « remplaçant » au sein de l'univers diégétique (2003).

pas contraint outre mesure dans ses décisions, le cheminement qu'entreprendra son double numérique sera laissé à sa discrétion. Le joueur peut alors jouer son avatar en fonction de ce qu'il aura établi comme ligne directrice pour cette unité. L'avatar deviendra dans ce cas une représentation virtuelle du joueur au sein du jeu puisque ce dernier ne possède pas d'identité en lui-même. Le joueur « joue en tant que *lui-même* »⁵² ou « joue *en tant que* son avatar »⁵³ tel qu'il l'aura conçu. « [A]n avatar based playing *as* relationship relies on the player to play a secondary game of make-believe in the form of role-play » (Bayliss 2007, 3). Cette attitude ludique sera cependant plus prédominante auprès des entités gravitant autour du pôle actoriel, tandis qu'une personnalisation de l'avatar en fonction d'optimiser les chances de gagner du joueur tendra vers le pôle avatoriel.

2.1.2 Le pôle actoriel, orienté vers le personnage

Ce pôle regroupe un type différent d'avatar, soit ceux que l'on peut désigner comme un personnage formant la dyade « **personnage-joueur** », « which is typically a pre-created, scripted character that the player controls within the structured confines of a videogame narrative. The player often has limited ability to alter the [c]haracter [...] in order to successfully complete the game's challenges, if at all » (Boudreau 2012, 73). Ces caractéristiques, même si elles sont succinctes, contribuent à établir le personnage comme une entité distincte du joueur et non pas seulement comme un moyen d'implémenter les actions de ce dernier dans l'univers ludique (Bayliss 2007). Par ailleurs, si le joueur peut tenter d'altérer les actions et caractéristiques de son personnage lors des séquences de jeu, celui-ci n'aura aucune prise sur les séquences non-interactives où son personnage-joueur agira selon ce qui a été établi préalablement, illustrant par le fait même son indépendance et individualité. Ici, le joueur s'engage (ou est contraint) à porter le « masque » du personnage dans une certaine mesure. Il « joue *en tant que* son avatar », mais contrairement aux « représentations numériques du soi », le joueur se fera imposer l'identité virtuelle à suivre plutôt que de pouvoir participer à sa

⁵² Correspondant au « avatar-as-Me » (Banks et Bowman 2016).

⁵³ Cet avatar peut alors posséder sa propre « vie » numérique. La dynamique sociale permet à cette entité de posséder sa propre histoire telle qu'elle est perçue par les autres joueurs de la communauté (Bonnenfant 2013; Boudreau 2012).

construction. En effet, le joueur pourra faire évoluer son personnage, mais seulement à travers les possibilités implémentées par les concepteurs du jeu. Ce personnage ne possède toutefois pas une autonomie entière, sauf lors de certaines séquences cinématiques, plaçant alors le joueur dans la position de spectateur en lui retirant son contrôle direct sur son avatar. C'est pourquoi on parlera d'une entité au sein de laquelle il existe des glissements et des tensions identitaires accentuées par les phases cinématiques non-interactives et ludiques.

2.1.3 Les marqueurs d'allosubjectivité et de subjectivisation à l'intérieur du pôle caractériel : vers une fusion identitaire

Dans les cas de « jouer en tant que », il existe un continuum entre le pôle avatoriel et le pôle actoriel. Cela étant dit, il existe des stratégies mises en place de part et d'autre par les concepteurs afin de favoriser une alliance identitaire entre joueur et avatar/personnage. L'utilisation d'un point de vue à la première personne intuitivement tire vers le pôle avatoriel, puisqu'il suggère un arrimage naturel entre le point de vue du joueur et celui que lui offre la caméra virtuelle. Or, ce mode n'échappe pas à des marqueurs d'allosubjectivité qui sont des éléments soulignant la « présence-autre » de l'avatar (Arsenault 2013). Ces indices peuvent passer par l'utilisation ponctuelle d'un point de vue à la troisième personne, sortant alors temporairement le joueur de son « corps », ou par la coloration rougeâtre de l'écran pour en suggérer les blessures. Inversement, les marqueurs de subjectivations tels les monologues (internes) du personnage, agissent comme témoins de sa subjectivité, visant à faire adhérer le joueur au champ phénoménal⁵⁴ de ce dernier. Dans les deux cas, le jeu signale l'altérité du personnage par ces indices, non pas dans l'objectif de l'éjecter de son corps numérique, mais bien pour concilier l'aspect ludique et narratif dans le but de faciliter l'engagement du joueur et d'inciter une acceptation du cadre interprétatif de son unité de manipulation, ludiquement et narrativement.

⁵⁴ C'est-à-dire son expérience globale, sa réalité subjective.

2.2 Le cas des *otome gēmu*

Par leur structure narrative importante et l'absence de système à proprement parler, le joueur est grandement restreint dans sa capacité de « jouer » avec le jeu. Toutefois, on pourrait hypothétiquement obtenir des « avatars-objets » si l'on considère que de voir le dénouement narratif est un objectif en soi. Un joueur adoptant cette manière de jouer s'efforcera de sélectionner les réponses lui permettant d'obtenir les fins voulues en suivant, par exemple, un guide prévu à cet effet. Dans un tel cas, la série de choix effectués sera modulée par un désir d'optimiser le parcours narratif (c.-à-d. recommencer les *routes* le moins de fois possibles).

Intuitivement, l'avatar d'un *otome gēmu* devrait correspondre aux « personnages-joueurs », puisque le jeu invite le joueur à se mettre dans la peau d'un personnage donné. Cependant, l'interaction limitée de ces jeux problématise la question autrement. Le pôle actoriel et les avatars qui s'en approchent permettent habituellement une agentivité significative. Celle-ci permet d'établir une forme de collaboration mutuelle entre le joueur et son avatar visant l'actualisation des caractéristiques prédéfinies du personnage. Lorsqu'on parle de réussite, le joueur joue en fonction des possibilités que lui offre son avatar et triomphe en fonction de ses propres habiletés. Un haut taux de succès⁵⁵ tendra vers une synchronisation entre l'identité virtuelle du personnage et une correspondance de cette identité par le biais de la perception du joueur. Par exemple, le jeu *Bioshock 2* donne l'opportunité au joueur d'incarner un *Big Daddy*, soit un adversaire redoutable et puissant du premier opus de la série. Le joueur réussissant à éliminer rapidement et efficacement ses ennemis aura le sentiment d'incarner un « vrai » *Big Daddy* et de s'approprier sa puissance. Au contraire, un joueur éprouvant de la difficulté à survivre pourrait inversement considérer qu'il ne correspond pas au personnage fictif qu'il contrôle. De manière indépendante des phases ludiques, les cinématiques contribueront à établir les caractéristiques de l'avatar. Le statut et les qualités inhérentes associées à ce personnage ne seront pas remis en question, mais la perception du joueur de son « rôle en tant que » sera modulée par sa performance dans le jeu.

⁵⁵ Ceci peut être mesuré, par exemple, par la capacité de traverser une zone sans perdre trop de points de vie.

Or, dans le cas des *otome gēmu*, l'agentivité significative est en partie retranchée du joueur par son incapacité de « faire ». Dans un tel environnement, la position du joueur s'aligne plus fortement avec celle d'un adjuvant fantôme ayant accès à la psyché et la perception des événements d'un point de vue spécifique, celui de son avatar-protagoniste. Il existe des jeux où le joueur a l'opportunité de se glisser dans la tête d'un autre personnage que le sien durant la *route* sur laquelle il s'est engagé. Toutefois, à ma connaissance, le joueur n'est que spectateur et aucun choix narratif ne lui sera offert lors de ces passages qui prennent souvent la forme d'interludes. Certes, ce sont les choix du joueur qui mobiliseront les actions du protagoniste, toutefois, sans arrimage visible des actions réelles et des actions virtuelles (lorsque j'appuie sur un bouton de ma manette, le personnage à l'écran saute en même temps) il est plus difficile de justifier le « contrôle » du joueur. En effet, cette possession corporelle n'est pas aussi évidente dans les *otome gēmu* puisqu'il n'y a pas de corps à diriger. Est-ce le joueur qui pousse le personnage-autre à agir ainsi ou ne lui souffle-t-il pas une suggestion, bien qu'elle soit irrémédiablement exécutée par ce dernier ? Il faut garder à l'esprit que le protagoniste exhibe sa propre agentivité à travers la majorité du récit, l'influence du joueur, bien qu'essentielle, n'est reléguée qu'à quelques choix narratifs disséminés au fil des chapitres, le joueur se rapprochant beaucoup plus du spectateur ou du lecteur. Le premier chapitre du jeu *Hakuoki : Demon of the Fleeting Blossom* possède un ratio d'environ 4 heures de lecture équivalent au temps « d'autonomie » du personnage, pour un total de 8 choix du joueur. Ainsi, par son indépendance et le constant flux de marqueurs soulignant sa subjectivité, l'avatar-protagoniste des *otome gēmu* s'impose comme irrémédiablement *autre* ce qui par le fait même retire une partie de l'autonomie du joueur.

Cette différenciation permet de créer un « **personnage-autre** »⁵⁶ et d'établir une relation caractérisée par une « high self-differentiation, high emotional intimacy, high avatar agency, and a focus on escaping to the gameworld and protecting it as a distinct, real space » (Banks et Bowman 2016, 1261). Ici, le joueur *accompagne* son « personnage-autre » : tous deux existent en parallèle, vivant la même expérience narrative et bénéficiant mutuellement de l'apport de

⁵⁶ Ceci correspond au « avatar-as-social-other », bien que mon interprétation comprend aussi certaines facettes du « avatar-as-symbiote » décrit par les auteurs (Banks et Bowman 2016).

l'autre pour évoluer. Cette distance permet au joueur de compartimenter l'identité *autre* et de rejeter ou d'assimiler ses caractéristiques dans sa vie réelle. D'une part le protagoniste répondra selon ce que le joueur aura décidé-suggéré pour lui, mais d'autre part, cette décision viendra à la suite des réflexions et à l'évaluation de la situation qu'il lui aura transmise indirectement. Étant donné le rapport similaire entre les *otome gēmu* et la littérature, l'analyse qu'effectue Mackey sur le type d'engagement que peut évoquer la fiction est centrale. Elle utilise le terme « subjonctif » pour parler de cette relation qui s'établit entre le joueur/spectateur/lecteur et les événements auxquels ils assistent où

the subjunctive is the engine that fuels the creation of a suspension of disbelief [that allow people] to describe a state of anticipating, reacting to, and caring about [characters] and events that have never actually existed. The subjunctive enables them to sustain *lived* connections [with the fictional world] (Mackey 2008, 18).

Le joueur contrôle à la fois son avatar et ressent des émotions *pour* et *avec* lui, lui donnant de ce fait une autonomie. Il fait office de « **spectateur silencieux** » auprès de son avatar.

2.3 Le rapport identitaire, interaction entre avatar et joueur

Toutefois, jouer, c'est aussi explorer des potentiels d'actions menant à des potentiels identitaires. Pour l'auteur James Paul Gee, ce potentiel est façonné par une dynamique d'interaction identitaire composée de trois facettes. Les deux premières, soit le « moi » virtuel et le « moi » réel, opèrent toutes deux de manière synchronique pour former la troisième facette qui découle de leur rencontre, soit le « moi » projeté (Gee 2007, 48). Cette section vient à la fois jeter les bases sur lesquelles j'analyserai mon corpus vidéoludique et faire le point entre les éléments jusqu'ici soulevés en lien avec la dynamique identitaire proposée des *otome gēmu*.

2.3.1 L'identité virtuelle

La première identité pouvant être conceptualisée par la formule « le joueur en tant qu'*avatar*⁵⁷ », place l'emphase sur le personnage virtuel agissant dans le monde virtuel, bien que le joueur en manipule la progression, et correspond à la capacité d'agir en fonction des ressources données. À partir du canevas de base que procure le jeu, le joueur pourra bénéficier d'un certain degré de flexibilité pour diriger son avatar dans une direction ou une autre. Toutefois, Boudreau rajoute que cette identité n'est jamais complète lors d'un début de partie. Si le jeu établit un canon de départ, ce n'est qu'en jouant que cette identité sera réellement découverte. « In narratively scripted videogames, the player embarks on a journey to uncover the plot through gameplay actions, and discover the capacities and attributes that make up the identity of the player-character » (Boudreau 2012, 79). Le jeu saupoudrera des miettes identitaires tout au long du parcours du joueur (ré)actualisant ainsi l'identité du personnage alors partiellement dissimulée. Le paradoxe des *otome gēmu* ne prend forme que si l'on a terminé le jeu (c.-à-d. compléter toutes les fins) et concerne la question de l'identité virtuelle. Ces jeux focalisent sur la neutralité initiale de leurs protagonistes. Or, selon les *routes*, celui-ci sera appelé à changer. Ce sera au joueur de décider si la personnalité de son protagoniste est composée de la somme des fragments identitaires morcelés à travers toutes les *routes* ou si celle-ci correspond à celle développée lors d'une *route* particulière. Deux joueurs ayant terminé le même jeu, mais n'ayant pas effectué la même *route* pourront avoir des conceptions opposées de l'identité virtuelle de leur protagoniste. Cependant, même après avoir visionné toutes les fins, leurs opinions pourront tout de même diverger s'ils ne priorisent pas des éléments similaires dans leur description du personnage. Ainsi, en théorie, la plus grande correspondance de définition de l'identité virtuelle d'un personnage entre deux joueurs passerait par leur expérience d'une seule et même *route*.

⁵⁷ Ici, le mot avatar sera utilisé au sens large du terme, soit le locus de manipulation du joueur, afin de reprendre la formulation originale de l'auteur. Toutefois, dans ce cas-ci, le terme personnage serait plus approprié puisqu'on réfère à un certain degré de personnalisation de l'avatar.

2.3.2 L'identité réelle

La deuxième instance est celle du joueur, un être non virtuel jouant en temps réel à travers son locus de manipulation dans l'univers virtuel, « *le joueur* en tant qu'avatar ». Cette identité est constituée de l'amalgame d'expériences du joueur qui auront une incidence sur la manière d'interpréter et donc de filtrer sa perception/réception du jeu. Cette identité s'incarne aussi dans la capacité de manipuler adéquatement le matériel électronique et de déchiffrer convenablement l'interface. Inversement, par le biais de l'identification et de l'apprentissage par observation, le joueur pourra être amené à adhérer à de nouvelles croyances ou à intégrer de nouveaux comportements à son registre.

2.3.3 L'identité projetée

Gee décrit la dernière identité comme étant la résultante de

project[ing] one's values and desires onto the virtual character [and] seeing the virtual character as one's own project in the making, a creature whom [the player] imbue[s] with a certain trajectory through time defined by [his] aspirations for what [he] want that character to be and become (within the limitations of [its] capacities [and within the resources the game designers have set up])(2007, 50).

Cette identité s'inscrit au cœur de la relation entre la personne réelle (le joueur) et le personnage virtuel (l'avatar), « le joueur *en tant qu'avatar* ». Ainsi donc, elle représente la capacité d'agir en fonction du profil établi et désiré, oscillant entre les valeurs du joueur et les renseignements que le jeu procure sur ce que le personnage peut/pourrait/devrait être. Cette conception de l'identité projetée ne peut cependant pas être appliquée exactement tel qu'elle est conçue par Gee. Comme mentionné précédemment, la « personnalité/identité » du protagoniste dépendra plutôt de la *route* sur laquelle le joueur s'est engagé. Il aura tout de même la possibilité d'orienter ses choix en fonction d'une certaine ligne directrice qu'il aura préalablement choisie, à l'intérieur de sa *route*.

Pour l'auteur, cette rencontre d'identités multiples

transcends identification with character in novel or movies, for instance, because it is both *active* (the player actively does things) and *reflexive*, in the sense that once the player has made some choices about the virtual character, the virtual character is now developed in a way that sets certain parameters about what the player can now do » (Gee 2007, 53-54).

Par ailleurs, ces identités peuvent être en interaction avec le monde « réel ». Si le joueur décide d'endosser son identité virtuelle, il « comes to know that he or she has the *capacity*, at some level, [to] feel what it is like to have the capacity to actually be [that character and thus acquire] new values and new ways of being in the world based on the powerful juxtaposition of their real-world identities [and their virtual ones] » (Gee 2007, 63). Bien évidemment, on ne peut pas devenir un personnage de jeu vidéo, mais on peut émuler sa personnalité et agir en fonction de ce que celui-ci ferait dans une situation similaire.

2.4 Une dynamique basée sur le rapport à l'*autre* virtuel

Cet amalgame identitaire complexe permet d'instaurer des conditions favorisant l'immersion fictionnelle du joueur, soit un sentiment de présence au sein de l'univers ludique au niveau du récit. Le joueur est transporté émotionnellement au même degré que le spectateur ou le lecteur (Perron 2006). L'immersion découle des stratégies déployées par la fiction afin d'instiller un engagement (émotionnel) de la part du joueur. Le dispositif fictionnel met donc en place un écosystème psychoaffectif : le jeu devient une machine émotionnelle (Therrien 2013). Autant l'histoire déployée que la mise en scène ludique et cinématographique du jeu tendent à susciter l'éveil émotionnel du joueur. Ce système d'immersion fictionnel repose, entre autres, sur l'habileté du joueur à former un lien empathique avec les personnages (Perron 2006; Therrien 2013). La préséance des relations sociales (amoureuses) et la volonté inhérente des *otome gēmu* de provoquer des émotions fortes les qualifient *ipso facto* de dispositifs émotionnels. Ceci ouvre la porte vers une troisième dynamique complexe liant le joueur de façon émotionnelle, cette fois-ci aux personnages peuplant son univers ludique. En effet, l'empathie ouvre la porte vers l'identification, qui en retour pave la voie à l'internalisation de modèles de genre.

2.4.1 L'engagement empathique

L'empathie peut se définir comme étant la capacité de se mettre intuitivement à la place de son prochain, de ressentir la même chose que lui, de *s'identifier* à lui. Les émotions fictionnelles, associées au sentiment de présence fictionnelle, sont majoritairement « empathiques parce que l'action au sein de la narration d'un long métrage traditionnel [et d'un

jeu qui raconte une histoire] est réalisée par des protagonistes qui montrent des traits humains et dont les buts et le sort intéressent le spectateur [et le *gamer*] »⁵⁸ (Tan 1996, cité dans Perron 2006, 352). Le joueur est donc appelé à ressentir, à se mettre à la place de son personnage, mais aussi à établir des connexions envers les habitants qui peuplent le monde fictif, malgré le registre parfois limité de son « personnage-autre ». Le périple émotionnel du protagoniste et celui du joueur sont donc distincts, évoluant parallèlement, mais pouvant se croiser. Partant du postulat que les personnages peuvent évoquer de l'empathie chez le joueur, la nature de l'objet envers lequel on éprouve de l'empathie modulera deux types de phénomènes: l'identification au protagoniste et les relations parasociales envers les **personnages non-joueurs**⁵⁹.

2.4.1.1 L'identification

L'identification réfère au mécanisme mental permettant le changement (temporaire) de perspective de l'individu pour l'adoption de celui d'une autre entité (s'appliquant autant à un seul être qu'à un collectif), intériorisant de ce fait une vision du monde étrangère à la sienne (Cohen 2001). Dans un contexte d'identification à une figure médiatique, soit une figure provenant d'un média et donc d'une fiction, ce processus opère de manière similaire, l'individu adopte la perspective d'un personnage⁶⁰ et donc interprète les événements en fonction des buts de celui-ci, les émotions ressenties seront en conséquence intimement liées à la réussite ou l'échec de ces objectifs (Oatley 1994, cité dans Cohen 2001). Parallèlement, selon la structure narrative en jeu, les connaissances de l'audience diffèrent de celles des personnages. Dans ces instances, ces informations sont décodées en fonction de ce que cela signifie pour le personnage et transformées en émotions empathiques (Zillman 1994, cité dans Cohen 2001). Ainsi donc, l'identification en contexte médiatique repose sur un:

process that consists of increasing loss of self-awareness and its temporary replacement with heightened emotional and cognitive connections with a character. [U]nlike a purely psychological theory of identification or a conception linked to sociological notions of

⁵⁸ Traduction de Perron, la citation originale comportait les modifications entre crochets.

⁵⁹ Les personnages non-joueurs sont des personnages non contrôlés par le joueur tels les partenaires romantiques des *otome gēmu*.

⁶⁰ Bien qu'il soit possible de s'identifier à plusieurs personnages, particulièrement dans le cas de multiples points de vue.

identifying with social groups or leaders, identification is defined here as a response to textual features that are intended to provoke identification. [Therefore] media studies of identification must account for the production of identification targets as well as the identification of audiences with them. Finally, it is important to note that identification is a response to communication by others that is marked by internalizing a point of view rather than a process of projecting one's own identity onto someone or something else (Cohen 2001, 251).

En ce qui concerne les *otome gēmu*, par la proximité du joueur et de son « personnage-autre », il va de soi que celui-ci est incité à s'identifier principalement à l'avatar qu'on lui fournit. De plus, comme illustré précédemment, l'avatar du joueur est construit de manière à renforcer le processus par le degré de proximité établi entre les deux. Par ailleurs, certains auteurs ont démontré que l'identification du joueur avec son avatar était corrélée au temps passé à jouer avec celui-ci (Lewis, Weber, & Bowman, 2008, cités dans Song et Fox 2016, 203).

2.4.1.2 Les relations parasociales

En plus de l'identification au « personnage-autre », il existe un deuxième type de rapport social que le joueur peut entretenir avec les personnages peuplant l'univers vidéoludique, soit les personnages non-joueurs: les relations parasociales⁶¹. Celles-ci impliquent que la figure médiatique n'est plus reléguée au statut d'une entité distante ou fictive, mais qu'elle est plutôt perçue en tant qu'être social à part entière. Il ne s'agit pas de confondre réalité et fiction, mais plutôt d'établir un rapport de proximité. D'un côté, le joueur s'identifie à son « personnage-autre », mais fait l'expérience des RPS avec les autres personnages du jeu (Cohen 2001; Tukachinsky et Tokunaga, 2013, cités dans Song et Fox 2016). Contrairement à l'identification, la nature de la relation réside dans le positionnement du joueur en tant que lui-même, maintenant une distance sociale avec la figure médiatique. Les RPS sont un concept similaire à l'amitié et augmentent donc selon des paramètres comparables, plus particulièrement lorsque le personnage s'adresse directement à l'audience (Auer, 1992, cité dans Cohen 2001). Puisque le joueur est appelé à interagir et modifier l'orientation que prendra la relation avec les partenaires potentiels du jeu, les RPS du domaine vidéoludique comportent plus d'influence que n'importe quel autre média non-interactif selon Hartmann et Klimmt et al. (2006, cités dans Song et Fox 2016). De plus, les *otome gēmu* renforcent l'illusion que les personnages du jeu s'adressent

⁶¹ Le terme sera abrégé en tant que RPS afin d'alléger le texte.

directement au joueur par : 1) l'utilisation d'un point de vue à la première personne qui simule un rapport plus typiquement humain qu'un point de vue à la troisième personne, 2) l'utilisation du nom du joueur, si celui-ci a préalablement modifié le nom par défaut de son personnage-
autre. Le partenaire romantique s'adresse indéniablement au protagoniste, mais le joueur peut tout de même ressentir une connexion envers ce personnage masculin et croire qu'il est l'objet de cette affection. Les résultats⁶² de la recherche menée par Song et Fox stipulent que pour les femmes :

spending a large amount of time playing [romantic video games] indicated higher levels of identification with their avatars; this identification predicted stronger PSRs with the male characters who were their romantic targets in the game [...] It should be noted that the observed relationships could also be reversed, in that people who hold idealized romantic beliefs are likely to spend more time playing [romantic video games], thus having stronger identification with avatars, and stronger PSRs with romantic targets (although alternative testing of our data did not support this model)⁶³ (2016, 210).

2.4.2 Un contexte propice à l'apprentissage

La nature complexe unissant le joueur et son avatar permet un apprentissage à la fois par expérience directe modulée par des mécanismes de renforcement et de punition, et par le biais d'apprentissages par observation, aussi appelé apprentissage vicariant ou modelage. Dans le premier cas de figure, l'agentivité du joueur lui permet de faire l'expérience des conséquences de ses actions à travers les divers mécanismes de rétroaction du jeu agissant en tant qu'élément renforçateur ou punisseur⁶⁴. Cela contribue activement à la construction et à la représentation mentale du joueur et guide ses actions. L'expérience acquise pourra à son tour être généralisée à des ensembles et augmenter les prises en main subséquentes de jeu présentant des similitudes. Le joueur apprendra aussi à discriminer les instances où un comportement sera le plus propice

⁶² Les chercheuses ont obtenu un alpha de Cronbach de .89 et .86 pour ce qui est de l'identification à l'avatar et des RPS respectivement. Un alpha de Cronbach exprime le degré de fiabilité et de cohérence interne de ce qui est évalué. Un alpha au-dessus de .7 est considéré excellent, mesurant ce qu'il est supposé mesurer. Plus un alpha se rapproche de 1, plus l'ensemble d'éléments est homogène.

⁶³ Les auteurs notent aussi une autre limitation de leur étude, soit la petite taille de l'échantillon, qui comptait 174 participantes chinoises entre 18 et 30 ans.

⁶⁴ Une conséquence augmentant la fréquence d'un comportement porte le nom de renforçateur. À l'inverse, une conséquence amoindrissant la fréquence est appelée un punisseur.

en fonction des résultats escomptés. Par exemple, le joueur d'*otome gēmu* apprendra que certains choix augmenteront la jauge de romance par le biais de rétroaction visuelle. Puisque ces choix récompensés lui permettront d'accéder à la « bonne fin » de la *route*, cela pourra l'inciter à recharger sa partie en l'absence de ces marqueurs. Le joueur d'*otome gēmu* pourra alors être disposé à suivre ces indicateurs romantiques dans ses séquences de jeu subséquentes et transposer ce comportement à d'autres jeux proposant des systèmes de relation sociale.

Le deuxième cas de figure se caractérise par un contexte d'apprentissage par observation et imitation où l'individu a la possibilité d'acquérir de nouveaux comportements ou de modifier ceux faisant déjà partie de son registre sans avoir à les effectuer lui-même. Il faut préciser que cela peut se produire sans que celui-ci ait conscience que son propre comportement a été ainsi modifié. L'un des éléments permettant une canalisation et une rétention de l'observation effectuée est l'attractivité du modèle en soi; cette évaluation peut être basée sur ses qualités visuelles, sa valeur affective, sa valeur fonctionnelle ou sociale et la proximité en termes de distance physique avec l'observateur. Puisque le joueur est placé dans une situation optimale d'observation de son avatar, celui-ci devient un modèle par excellence, même si tous les personnages du jeu puissent potentiellement en être. De plus, le processus identificatoire peut aussi jouer un rôle important au niveau de l'attractivité du modèle puisque le jeu nous incite à ressentir le du récit et en faire l'expérience à travers le point de vue de l'avatar-protagoniste.

L'adoption et la reproduction d'un comportement modelé dépendront de l'évaluation de celui-ci en tant que réponse adaptée aux situations par l'individu. Premièrement, l'observation de l'expérience du comportement par le modèle agit en tant que renforcement (ou que punisseur). Ici, l'individu sera plus susceptible de reproduire un comportement puisqu'il désire obtenir le résultat observé préalablement et inversement, celui-ci s'en abstiendra pour éviter la punition équivalente aux effets néfastes produits. Deuxièmement, l'expérience de la conséquence aura une incidence sur les tentatives de reproduction où l'individu sera encouragé à maintenir un comportement s'il reçoit un renforçateur, tandis que s'il est puni, il aura tendance à ne plus répéter celui-ci. Troisièmement, l'individu pourra aussi apprendre à discerner les situations propices ou importunes par la conséquence encourue suite à l'exécution d'un comportement, puisque « l'exécution d'un comportement modélisé peut faire l'objet d'un renforcement [ou d'une punition] différencié dans des contextes variés » (Powell, Honey, et

Symbaluk 2016, 416). On peut donc supposer que les renforçateurs dans le contexte du jeu seront :

1) les choix augmentant la jauge de romance, l'amour étant un objectif du protagoniste et du joueur;

2) les choix qui ne provoqueront pas de fin de partie immédiate, la survie du protagoniste étant un prérequis pour continuer à jouer

Ainsi donc, si le joueur sélectionne un choix étant plus en accord avec ses valeurs ou sa personnalité, et si cette décision correspond à un renforçateur, on peut présupposer que celle-ci pourrait éventuellement mener vers un biais et un apprentissage des « bons » choix au sein de ce genre de jeu. Toutefois, si les choix menant vers l'interruption du jeu par le décès du protagoniste sont des punisseurs sans équivoque, les choix n'entraînant pas de changement au niveau de l'affection des partenaires peuvent aussi être perçus comme neutres si le joueur n'a pas connaissance qu'il avait la possibilité d'accroître l'affection de son partenaire à ce moment-là. Cependant, ce processus d'apprentissage s'inscrit dans une perspective « agentive ».

Dans cette perspective, loin d'être des organismes réactifs, formés et guidés par les forces de leurs environnements, ou encore pilotés par des forces intérieures inconscientes, les gens sont considérés comme des agents auto-organiseurs, proactifs, autoréfléchis et autorégulés, constamment en train de négocier leurs actions, leurs affects et leurs projets avec les différentes facettes de leurs environnements. Le fonctionnement humain devient le produit d'une interaction dynamique entre des influences contextuelles, comportementales et internes (Carré 2004, 18).

Comme vu dans la première section de ce chapitre, il n'existe pas d'adéquation parfaite entre le joueur et son avatar : la relation sous-jacente implique une dynamique identitaire composée de trois instances communicantes, s'influençant entre elles. Le joueur trouve son identité à travers le potentiel d'action qui lui est présenté. Cependant, il est vrai que la performance du genre opposé peut créer une friction en ce qui concerne « l'identification » à l'avatar, mais cela impliquerait aussi que tous les hommes ne peuvent pas « s'identifier » parfaitement puisqu'ils ne correspondent pas, en bonne partie, aux protagonistes dépeints dans les jeux. La problématique est la répétition du même modèle masculin hétéronormatif et le peu d'alternatives possibles, une situation à laquelle les *otome gēmu* remédient en partie en proposant des protagonistes féminins dans des productions vidéoludiques faites pour un public

féminin. Cependant, la troisième identité, correspondant à l'identité projetée, change la donne : il n'est plus tellement question de qui nous incarnons (l'aspect genré), mais plutôt de comment nous pouvons expérimenter à travers un construit reflétant nos désirs et valeurs et ce que nous en apprenons. Cela en retour nous donne la capacité « to empathize with, affiliate with, learn more about, and even critique [the role that we played] » (Gee 2007, 63).

~

En théorie, le joueur peut explorer et forger sa propre identité ludique à travers les agencements des modalités actionnelles présentes. Or l'évacuation des phases ludiques à proprement parler et la mécanique de rejouabilité imposée prédéterminent et encadrent étroitement l'expérience de celui-ci. L'apprentissage implicite découlant de ce principe ne sera donc pas d'agir selon son désir, en fonction d'une identité projetée particulière, mais bien de se conformer aux exigences du jeu. Dans la conception même des choix narratifs offerts, des dénouements lors de *routes*, les développeurs d'*otome gēmu* peuvent guider les joueurs dans leur auto-identification aux protagonistes féminins et vers une intériorisation de modèles de féminités particuliers.

Chapitre 3 : La confrontation des catégories de jeu et du genre à travers les expériences de joueurs et des réalités commerciales

La question du genre afin de catégoriser les jeux vidéo a toujours été source de litige (Apperley 2006). Parle-t-on d'un thème regroupant une pléthore de jouabilité, d'un élément notoire au niveau de l'expérience du jeu ou plutôt du style de mécaniques précises mises en place? Un même jeu peut porter plusieurs libellés pour le caractériser, mais il n'y a pas de consensus sur ce qui devrait primer pour en discuter. Sans rentrer dans le débat, il n'en reste pas moins que toutes ces formes de distinctions et de regroupements de jeux sont pertinentes dans la mesure où elles évoquent certaines attentes auprès de joueurs, influençant alors leur disposition à jouer et recevoir ces expériences. Ma propre catégorisation des jeux « visual novel » était basée sur des mécaniques de jeu, puisque cela semblait être ce qui permettait de départager le plus les types d'expériences proposées par ces jeux et répondre aux attentes des joueurs. Mes étiquettes étaient toutefois inspirées de quelques termes japonais déjà présents dans la littérature, mais qu'en est-il vraiment? Une enquête de terrain m'a permis de mettre en application et de confronter par la même occasion mes théories en menant ma recherche dans les magasins au Japon; les données recueillies sur place sont venues non seulement répondre à mes interrogations, mais ont pu en plus être sujettes à leur tour à des questionnements que j'ai pu soumettre à mes informateurs. Ces échanges et observations démontrent la complexité des jeux regroupés sous un seul terme vague, soit « visual novel ».

3.1 La méthodologie et une description du terrain

Dans le cadre de cette recherche, j'ai eu l'occasion de faire un court terrain de trois mois au Japon, à Tokyo du mois d'avril jusqu'au mois de juillet 2019. J'ai résidé dans un *sharehouse*, une habitation communautaire, dans le quartier d'Oji situé dans l'arrondissement de Kita au nord de la ville. Parallèlement à mon observation dans les boutiques spécialisées en jeux vidéo, une grande partie de mon terrain a été consacrée à tisser des liens afin d'établir une confiance et recruter des participants pour mon étude dans le but de discuter des jeux et de la culture japonaise. Cette proximité m'a permis de connaître leur perspective et leurs idées par rapport à

ces sujets. La majorité de mon terrain s'est déroulée dans la capitale, mais j'ai aussi eu l'opportunité de faire de brèves escales à Osaka et à Kyoto.

3.1.1 Les informateurs

J'ai pu discuter avec une dizaine de joueurs et obtenir des données supplémentaires par le biais d'entrevues formelles, d'un questionnaire en ligne et bien évidemment, par des échanges avec mes informateurs lors de mon séjour au Japon. Je reconnais que je n'aie pas obtenu un taux de participation significatif, mais il n'en reste pas moins que cela m'a donné l'opportunité de tâter le terrain et d'avoir des témoignages qui m'ont permis de vérifier mes a priori. De plus, par mes observations sur place, je pouvais plus facilement dialoguer avec mes informateurs et échanger sur la signification des faits que j'avais relevés et confirmer mes impressions. N'ayant pas de personne-ressource avant mon départ, la majorité de mon terrain a été consacrée à établir un réseau social, ce qui m'a tout de même permis d'instaurer un rapport avec huit informateurs. Le consentement et la garantie de l'anonymat de mes participants s'appliquaient aux deux modes de recrutement de façon explicite. Bien évidemment, cela s'appliquait aussi aux témoignages que j'ai recueillis de la part de mes informateurs, mais cela s'est fait de façon plus implicite. Seuls les participants se prêtant aux entrevues ont reçu une compensation sous la forme d'une consommation en gage de remerciement pour leur participation.

3.1.2 Le questionnaire en ligne

Le questionnaire en ligne comportait une section distincte portant sur les catégories de jeux, plus particulièrement autour des définitions. Cette section était composée de 10 questions principalement à choix multiple ou à court développement⁶⁵. Pour chaque type de jeu, je présentais ma définition accompagnée d'un extrait vidéo d'un jeu appartenant à cette catégorie afin de permettre au joueur de bien comprendre ce dont je parlais. Les définitions étaient écrites en anglais et en japonais⁶⁶.

⁶⁵ Les choix proposés étaient « en accord avec cette définition », « en désaccord avec cette définition » ou « je ne sais pas ». Les joueurs avaient aussi la possibilité de me présenter leur propre définition ou de commenter celle que je leur proposais.

⁶⁶ La traduction a été effectuée sur place par l'un de mes informateurs japonais.

3.1.3 Le recrutement et les participants

Mes répondants avaient entre 22 et 36 ans. Bien que ma recherche s'intéresse aux jeux pour femmes, il n'en reste pas moins que mes deux premiers volets portent sur des aspects plus globaux, soit les catégories de jeux et la relation à l'avatar. C'est pourquoi j'ai aussi recueilli des témoignages d'hommes. Toutefois, je reconnais que la perception identitaire pourrait être vécue différemment selon le genre. Cependant, cette question dépasse le cadre de cette recherche et ne sera donc pas abordée en détail. J'avais préalablement recruté des joueurs canadiens dans le but d'avoir leur perspective sur les jeux japonais et d'échanger sur leur expérience vidéoludique avant mon départ pour le Japon. Cet échantillon me permettait de tester la pertinence de mes catégories et ma typologie avatorielle, mais aussi de récolter des données sur le phénomène de l'apprentissage chez mes joueurs. Mon échantillon se décline ainsi :

Neuf informateurs canadiens: quatre hommes et cinq femmes. Des quatre hommes, deux d'entre eux ont accepté de participer à une entrevue semi-dirigée pour discuter plus en détail de leur expérience en tant que joueur d'*otome gēmu*, bien qu'ils n'en aient joué qu'un seul. Des cinq femmes, quatre d'entre elles ont aussi accepté de participer à une entrevue semi-dirigée pour discuter plus en détail de leur expérience en tant que joueuses d'*otome gēmu*.

Six informateurs japonais : trois hommes et trois femmes, où les trois femmes ont accepté de participer à une entrevue semi-dirigée pour discuter plus en détail de leurs expériences et de leurs réflexions sur la culture japonaise.

Deux informatrices provenant respectivement de l'Italie et de la Malaisie que j'ai rencontrées au Japon. La première a répondu à un questionnaire en ligne, tandis que la seconde a accepté de participer à une entrevue semi-dirigée pour discuter plus en détail de son expérience en tant que joueuses d'*otome gēmu*.

3.1.4 L'observation et la prise de notes dans les magasins vendant des produits vidéoludiques

L'un de mes premiers objectifs du terrain était de vérifier si les distinctions au niveau des catégories de jeux que j'avais relevées en fonction des mécaniques ludiques et de ma propre expérience en tant que joueuse étaient valides et légitimes. Pour ce faire, j'ai relevé les

affichages et les catégorisations des produits vidéoludiques dans les boutiques : quels étaient les modes de classifications des jeux (ex. section par genre ou par ordre alphabétique), mais aussi, individuellement (quelles étaient les catégories apposées sur les étiquettes de chaque produit)? J'ai procédé à cette double vérification par mesure de fiabilité. Ensuite, j'ai noté à quelle classification appartenaient plusieurs titres parus en Amérique du Nord, communément libellés en tant que « visual novel » dans le but de voir si mes catégories basées sur les termes japonais fonctionnaient et s'il y avait concordance. J'avais préalablement joué à la majorité de ces jeux : je pouvais donc plus aisément identifier les raisons potentielles pour lesquelles les jeux auraient été regroupés.

Mon deuxième objectif était de détailler la présence des *otome gēmu* afin de mieux comprendre la place que ceux-ci occupaient et d'évaluer leur importance sur le marché. Pour ce faire, je relevais leur emplacement et s'ils bénéficiaient d'espaces particuliers par rapport au reste de la marchandise présente. Par la même occasion, je voulais vérifier si les termes *otome* ou *jyoseimuke* étaient réellement employés afin d'identifier ces jeux. Leur présence au sein d'établissements commerciaux serait un indicateur significatif de la reconnaissance tacite de ces jeux en tant que corpus distinct.

De plus, je me suis entretenue avec quelques commerçants dans le but de clarifier certains aspects et d'avoir leur propre interprétation de ces termes. L'observation et la prise de note en boutique se sont déroulées tout au long de mon séjour où je remplissais une fiche pour chaque boutique possédant une section réservée aux produits vidéoludiques. Je me suis principalement concentrée sur les sections allouées aux consoles portables, soit la Playstation Vita et Playstation Portable, généralement reconnues pour être les consoles de prédilection des *otome gēmu* (Siliconera Staff 2014). Pour la majorité des boutiques, j'ai effectué plusieurs passages dans le but d'assurer une concordance entre mes observations et que cela n'était donc pas dû à des concours de circonstances. Je me suis attardée plus particulièrement aux zones commerciales de deux quartiers spécifiques : Akihabara et Ikebukuro.

Le quartier d'Akihabara se situe dans l'arrondissement spécial de Chiyoda. Il est notoire pour ses commerces se spécialisant dans l'électronique et s'adressant aux intérêts des passionnés

de culture populaire *otaku*⁶⁷, regroupant principalement les *anime*, *manga* et jeux vidéo japonais. Ces produits et l’affichage des boutiques sont cependant beaucoup plus adaptés pour une sensibilité masculine. Ikebukuro, quant à lui, se situe dans l’arrondissement spécial de Toshima et se reconnaît en tant que « Otome Paradise, thanks to its high concentration of shops designed specifically for Otome fans⁶⁸ » selon l’un des dépliants promotionnels du quartier. Il possède une zone dédiée aux femmes, le « otome road », l’équivalent féminin d’Akihabara, mais à une échelle plus restreinte. Étant donné que l’on semble viser une clientèle cible dans chacun de ces quartiers, les efforts de mise en marché seraient-ils réellement faits en fonction de celle-ci? Ces deux quartiers m’ont servi de base pour élaborer mes pistes de réflexion, mais dans le but de ne pas irrémédiablement lier mes données à la nature particulière de ces deux zones commerciales, je me suis prêtée au même exercice dans des boutiques d’autres quartiers et même en dehors de Tokyo lorsque l’occasion se présentait. J’ai recueilli en tout dix-huit fiches pour ce qui est des boutiques réparties comme suit:

Emplacement	Commerces visités
Akihabara	Bicsoft 2, Bookoff, Mulan, Surugaya (retro), Traders 2, Traders 3
Ikebukuro	Animate, Bic Camera, Bookoff, Gamers, Girl’s Game Shop, Surugaya
Shibuya	Labi, Tsutaya
Shinjuku	Surugaya
Ueno	Yodobashi Camera
Chūō (Osaka)	Bookoff

⁶⁷ Le mot *otaku* désigne « those who indulge in forms of subculture strongly linked to anime, video games, computers, science fiction, special-effects films, anime figurines, and so on » (Azuma 2009, 3).

⁶⁸ Il est important de noter que la définition du terme *otome* dans cette publicité semble faire une équivalence entre *otome* et *otaku* : « Otome [...] refers to dedicated female fans of anime, games, comics an other subculture art ».

Emplacement	Commerces visités
Shimogyō (Kyoto)	Bic Camera

Tableau II. Distribution des magasins visités.

3.2 La validation des catégories de jeux en boutique

De manière générale, mes présuppositions quant aux catégories de jeux distinctes émanant du corpus « visual novel » se sont avérées fondées : les termes à la base de mes catégories se retrouvaient bel et bien dans l’usage courant de l’affichage en boutique. En effet, ces jeux se retrouvaient redistribués à travers les rubriques : « aventure », « roman », « amour (simulation) », « (espace pour) *otome gēmu* » et « (espace pour) *bishōjo gēmu* »⁶⁹.

Pour les jeux appartenant à la première catégorie, soit le type *novel*, la concordance entre mes catégories de prédilection et celles présentes dans les commerces était significative. À défaut de posséder une rubrique spécifique, ces jeux étaient classifiés sous la bannière « aventure ». En effet, les *kinetic novel gēmu* se trouvaient dans la section « roman », tel le jeu *Higurashi no naku koro*, de la même manière que les *otome gēmu* et *bishōjo gēmu* possédaient parfois des espaces distincts ou tombaient dans la catégorie « amour ». De la même manière, les jeux correspondant à la seconde catégorie, soit le type *dating-sim*, étaient présents sous la rubrique « amour ». Toutefois, la distinction entre les *otome novel gēmu* et *otome ren’ai-sim gēmu* ne semblait pas être aussi nette que je le croyais; ce constat s’applique tout autant aux jeux pour hommes. En revanche, puisque le bassin de jeux *ren’ai-sim* est quasi-inexistant à ma connaissance en Amérique du Nord, mes exemples de ces jeux provenaient donc des textes recensés dans le cadre de cette recherche et des visionnements de parties effectués pour ces titres afin d’être en mesure de bien évaluer leur mécanique de jouabilité. N’étant pas toujours en

⁶⁹ Les titres des rubriques étaient parfois en anglais s’ils n’étaient pas écrits en japonais. Les correspondances entre les termes sont : « aventure » pour *adobenchā* (アドベンチャー), « novel » pour *noboru* (ノベル), « love » pour *ren’ai* (恋愛), « otome game corner » pour *otome gēmu kōnā* (乙女ゲームコーナー) et « *bishōjo game corner* » pour *bishōjo gēmu kōnā* (美少女ゲームコーナー).

mesure de les retrouver en magasin, il m'était donc plus difficile d'évaluer leur catégorisation réelle. C'est pourquoi je ne m'avancerai pas sur la question des jeux appartenant au modèle *dating-sim* : mes réflexions sur le sujet se limiteront aux données observées sur place et à celles recueillies auprès de mes participantes ayant joué à ces jeux.

Il n'était pas rare de constater que les *otome gēmu* possédaient un espace leur étant réservé appelé *otome gēmu corner*⁷⁰ ou *jyoseimuke corner*. Neuf magasins sur dix-sept possédaient une telle section où l'utilisation des termes s'équivalait. Seul le magasin Traders 2 à Akihabara possédait une troisième appellation, soit *gāruzu gēmu corner*⁷¹ ou « Girl's game corner », mais celle-ci était affichée de manière complémentaire aux deux termes plus fréquents. Ces emplacements dédiés pouvaient aussi avoir leur équivalent pour les *bishōjo gēmu*. Il faut toutefois souligner que si dans les deux cas de figure on pouvait avoir des étiquettes de rubrique, seules les sections orientées vers une clientèle féminine arboraient une esthétique distinctive du reste et pouvaient posséder un présentoir à part entière, retiré de l'ensemble de la marchandise comme ce fut le cas pour cette boutique particulière. En effet, les étiquettes de rubriques étaient habituellement d'une couleur rosée et ornées de petits motifs tels des fleurs ou des papillons. Ces marqueurs ne manquaient pas d'attirer l'attention sur ces espaces; aucune autre rubrique ne semblait posséder un tel esthétisme sauf exception des jeux classé 18 ans et plus dont l'étiquette était de couleur noire⁷². Cependant, cela n'était pas aussi récurrent que le matériel promotionnel des *otome gēmu* puisque cette section n'était pas toujours présente dans les boutiques.

⁷⁰ Le terme *corner* n'était pas toujours présent dans le titre de la section, mais cela semblait être lié à une contrainte d'espace : il était habituellement omis des étiquettes de rubrique, mais était présent pour les étiquettes de sections et pour les présentoirs retranchés des allées.

⁷¹ ガールズゲームコーナー.

⁷² Le noir est aussi la couleur de la pastille pour la cote 18 ans et plus selon le système d'évaluation des produits vidéoludiques au Japon. Les *otome gēmu* possèdent une cote Mature en Amérique du Nord, soit 17 ans et plus, mais au Japon, ceux-ci sont plutôt cotés 15 ans et plus.

Emplacement	<i>Otome gēmu</i> corner	<i>Jyoseimuke gēmu</i> corner	<i>Gāruzu gēmu</i> corner	<i>ren'ai</i>
Akihabara (6)	2 instances	3 instances	1 instance	
Ikebukuro (6)	1(3)* ⁷³ instance			1 instance
Shibuya (2)	1 instance			
Shinjuku (1)		1 instance		
Ueno (1)	1 instance			
Chūō (1)		1 instance		1 instance
Shimogyō (1)				

Tableau III. Distribution des espaces dédiés à un public féminin.

À défaut de posséder un espace distinct, les *otome gēmu* se trouvaient majoritairement dans la section *ren'ai* ou « amour »; c'est un constat que j'ai vérifié auprès des marchands qui me redirigeaient toujours vers cette rubrique lorsque je leur posais la question. Il faut aussi prendre en considération que l'absence d'emplacement dédié pouvait être liée à deux aspects : le type d'organisation de la marchandise et l'espace disponible en succursale. Certains commerces ne possédaient pas de catégories précises, mais employaient plutôt un système de rangement par ordre alphabétique. Toutefois, il est important de souligner que deux magasins, soit le Yodobayashi Camera d'Ueno et le Bic Camera d'Ikebukuro, avaient tout de même un espace *otome gēmu* bien identifié alors que le reste des produits vidéoludique n'était que classé alphabétiquement, ce qui semble démontrer une importance accordée à ces jeux et à cette clientèle. Par ailleurs, le Bic Caméra d'Ikebukuro présentait aussi le deuxième cas de figure où la disponibilité et la quantité des produits en rayons ont semblé avoir une répercussion sur la réorganisation de la disposition. En effet, lors de mon deuxième passage, la section *otome gēmu*

⁷³ Le magasin Animate ne possédait pas de section de jeux vidéo, mais possédait une affiche publicitaire annonçant les sorties des *otome gēmu* et *BL gēmu* durant le mois de juillet 2019, tandis que le magasin Bic Camera avait une section *otome gēmu* temporaire.

corner avait entièrement disparu bien qu'elle occupait au moins deux pieds de superficie à elle seule lors de ma première visite des lieux. Les jeux avaient alors été relégués au pan de mur réservé aux jeux Playstation Vita et avaient du coup perdu leur étiquette de rubrique. Par ailleurs, leur quantité avait considérablement été réduite⁷⁴. La vendeuse m'a expliqué que la section avait été remaniée pour laisser plus de place aux nouveaux produits rentrant cette semaine-là.

Ainsi donc, trois constats m'ont semblé significatifs : 1) le nom de l'espace commercial alloué aux *otome gēmu* possédait deux appellations et celles-ci semblaient interchangeables, 2) la fluidité entre les catégories « aventure » et « amour », et 3) les commerçants se référaient à la section « amour » en tant que « love simulation game » alors que le terme « simulation » ne figurait pas sur l'étiquette de section. Comment expliquer ces faits?

3.2.1 Une question de mise en marché

Premièrement, les termes « *otome gēmu corner* » et « *jyoseimuke corner* » sont considérés comme des équivalents selon les marchands d'Akihabara. Toutefois, ceux-ci n'étaient pas en mesure de me spécifier la raison pour laquelle ces deux termes coexistaient. Une de mes informatrices m'a dit que cela devait être dû à des raisons de mise en marché. Comme vu précédemment, le terme *otome* réfère à de jeunes filles, jeunes dans le sens de femmes non mariées, tandis que le terme *jyosei* veut dire femme, sous-entendant une femme mature et mariée. Le choix du nom de la section serait alors, selon elle, directement lié à la clientèle fréquentant le commerce dans le but d'interpeller les acheteuses potentielles : qu'elles puissent se reconnaître comme étant le public cible. En effet, les sections pour femmes arboraient généralement un affichage contrastant avec le reste des étagères (voir Figure 3), ce qui semble indiquer l'importance accordée à ces jeux et à leur clientèle. La présence plus marquée de sections pour femmes dans le quartier Akihabara semble appuyer cette théorie. Puisque les femmes sont moins attirées par ce quartier de façon générale, créer un affichage visuellement attrayant et délimiter une zone pour ces acheteuses potentielles peut être une tactique publicitaire afin de les inciter à s'aventurer dans les commerces. Une nette différence

⁷⁴ Ce phénomène peut être dû à un écoulement des produits ou une redistribution des jeux à travers les commerces de la chaîne.

avec les magasins d'Ikebukuro qui possédaient moins de ces espaces dédiés. On peut donc supposer que par la nature même de leur emplacement sur le Otome Road, les commerces n'avaient donc pas besoin de déployer autant d'efforts afin d'inciter les femmes à fureter dans leurs établissements.



Figure 3. À gauche, le présentoir à l'entrée du magasin Traders 2 à Akihabara qui regroupait les trois termes possibles pour parler des jeux pour femmes. À droite, l'aspect visuel des rangées ordinaires du même établissement, dont fait partie la section *otome gēmu* (en rose).

Toutefois, dans le quartier d'Ikebukuro, l'une des commerçantes m'a dit qu'il existait bel et bien une distinction entre les deux termes. Selon elle, les *otome gēmu* mettent en scène des relations hétérosexuelles tandis que les *jyoseimuke gēmu* focalisent sur des productions homoérotiques masculines (ou BL pour *Boy's Love*). Selon mes observations, le terme *jyoseimuke* était effectivement employé à Akihabara, mais les rares occurrences lorsqu'il faisait allusion à des relations gaies étaient en lien avec des romans graphiques pour femmes. Les jeux dans les présentoirs des *jyoseimuke corners* de ce quartier étaient tous des *otome gēmu*. Ceci semble indiquer que la prédominance d'une clientèle féminine amène une spécialisation des commerces : il y a donc plus de nuances dans les catégorisations de produits. Cette idée pourrait

expliquer la diminution des espaces réservés ou balisés comme étant pour les femmes à Ikebukuro.

Deuxièmement, la double classification est en partie due à une question de circonstances. Un des commerçants du magasin Bookoff à Akihabara m'a expliqué que lorsque les jeux sont réceptionnés, ils sont étiquetés en fonction du genre auquel ils correspondent. Cependant, il arrive que les catégories soient révisées, mais sans que l'affichage des anciens produits ne soit nécessairement mis à jour. Ainsi donc, la catégorie « amour » était vue comme une sous-catégorie du genre « aventure »; sa transformation en tant que catégorie à part entière est relativement récente. Par exemple, l'étiquette indiquant la catégorie « aventure » pour le *otome gēmu Period Cube ~ Torikago no Amadeus* (Otomate 2016)⁷⁵ datait du mois de novembre 2018; la catégorie « amour » quant à elle, datait du mois de février 2019 pour le même titre.

Ce phénomène peut potentiellement être attribué au fait que la chaîne de commerce Bookoff se spécialise dans la vente et le rachat de produits vidéoludiques, ce qui entraîne un volume considérable d'items en circulation en tout temps. Toutefois, en considérant la catégorie « amour » comme étant un sous-genre des jeux « aventure », cela semble indiquer une similarité en termes de jouabilité. Ce constat s'aligne avec ma propre distinction des *otome gēmu*, étudiés dans mon corpus, en tant que jeux de type *novel* et non pas de type *ren'ai-sim*.

Troisièmement, ne pas avoir recours au mot « simulation » dans l'affichage est aussi une stratégie de commercialisation. Pour mon informatrice, cela était lié au « but » du jeu. En employant le terme « amour », on comprend que la relation amoureuse devient la finalité du jeu. Selon elle, cela crée une forme d'attente positive en rassurant l'acheteuse potentielle qu'il y a un scénario où elle finira par trouver le partenaire idéal, contrairement au terme « simulation d'amour », mettant l'accent sur l'acte et donc sur la possibilité d'échec. Pour mon informatrice, les deux termes avaient des connotations bien différentes : le premier évoquait quelque chose de plaisant tandis que le deuxième pouvait être associé à quelque chose de négatif ou de contraignant. Bien que les *otome ren'ai-sim gēmu* ne soient pas encore disparus, ceux-ci

⁷⁵ ピリオドキューブ ~鳥籠のアマデウ~.

semblent avoir laissé leur place au modèle *novel*⁷⁶ ce qui s'aligne avec les constats d'autres chercheurs et explique la catégorisation de ceux-ci sous l'appellation « visual novel ».

3.3 La validation des catégories de jeux auprès des joueurs

Tel que le mentionnait Uchikoshi dans la citation d'ouverture du chapitre 1, le terme « visual novel » était insuffisant en lui-même pour décrire les jeux auxquels je faisais référence. Si tous mes informateurs du Japon avaient un semblant d'idée du concept, ce n'est que lorsque j'employais les référents japonais, tels *adobenchā* ou *novel gēmu*, que ceux-ci me confirmaient qu'ils connaissaient ces jeux. Ils ont tous cerné les distinctions que j'apportais entre chaque groupe et les sous-catégories qui en découlaient; ma catégorisation basée sur les mécaniques de jeux trouvait écho dans leur propre expérience en tant que joueur ou en tant que non-joueur ayant tout de même eu une exposition forte à ces contenus médiatiques. Ils ont donc pu aisément reconnaître les spécificités de chacune des classifications et comprendre les raisons qui ont motivé celles-ci. Cela s'appliquait à toutes mes catégories, y compris la nuance entre *otome novel gēmu* et *otome ren'ai-sim gēmu* et leur équivalent masculin. Un de mes informateurs, bien qu'il ne se considère plus comme un joueur faute de temps, connaissait les titres auxquels je faisais référence. Il m'a même confirmé que le terme *novel* est effectivement employé, en citant le jeu *Kamaitachi no Yoru* (Chunsoft 1994)⁷⁷ en exemple. Par ailleurs, outre l'absence de familiarité avec le terme « visual novel » de la part de mes informateurs japonais, il n'y a pas eu de différence significative entre mes répondants japonais et ceux en provenance des autres pays : seuls les exemples variaient selon leur degré de familiarité avec les genres, mais tous pouvaient me relancer avec des jeux correspondants aux catégories que je leur présentais.

Nous avons aussi abordé brièvement la question des autres termes parfois flottants en périphérie, par exemple les *eroge* (*erotique game*) ou les *darkige* (*dark game*). S'il est vrai que ces termes renseignent le joueur sur le type de contenu, cela reste dans le domaine de la

⁷⁶ La relative simplicité au niveau du coût de production et au niveau du développement de ces jeux à saveur narrative pourrait constituer des explications quant au pourquoi de leur popularité et de leur statut en tant que modèle de prédilection de la part des développeurs.

⁷⁷ かまいたちの夜, pouvant être traduit littéralement par « La nuit du Kamaitachi ».

thématique. Créer une catégorisation pour l'ensemble des « visual novels » basé sur le type de contenu serait peu pratique puisque cela ne permet pas au joueur ou au chercheur d'identifier rapidement si son objet y correspond. Par exemple, le jeu *Fate/Stay Night* (Type-Moon 2004), un *bishōjo gēmu novel*⁷⁸ comportait à sa sortie des scènes érotiques hautement explicites. Or, peu de temps après, une nouvelle version comportant des ajouts, appelée *Fate/Stay Night [Réalta Nua]* (Type-Moon 2007) a été lancée. Parmi les modifications apportées, on a entre autres retiré les séquences de nature sexuelle. Selon une logique de catégorisation par thématique, en retirant cette composante, cela changerait automatiquement la classification du jeu. Ainsi donc, pour mes participants, ma typologie était plus adéquate pour discuter et répertorier plus aisément les divers jeux. Cela donne aussi plus de flexibilité et d'espace pour adapter mes catégories en fonction de l'évolution que pourra subir ce corpus vidéoludique dans le futur.

J'ai par ailleurs voulu me renseigner sur l'utilisation du terme « visual novel » et de sa prévalence en Occident auprès de mes informateurs canadiens. Pour l'un d'entre eux, celui-ci était pratique dans la mesure où il décrit rapidement l'esthétique et dans une certaine mesure, l'activité ludique principale, soit la lecture. De plus, par son utilisation courante dans le jargon vidéoludique, il y a eu une assise du terme dans l'imaginaire collectif. Même son de cloche auprès de mes informatrices canadiennes ayant travaillé dans un commerce spécialisé dans la vente de produits vidéoludique. Toutefois, selon elles, même si le mot « visual novel » présentait un bon raccourci pour identifier rapidement un jeu, cela était grandement insuffisant pour en discuter avec la clientèle. Il leur fallait toujours décrire minimalement l'expérience vidéoludique à moins d'échanger avec un autre joueur connaissant les titres auxquels elles faisaient référence. Ainsi donc, mes catégories accompagnées de leur définition leur permettaient de décrire avec plus de clarté les jeux auxquels elles jouaient.

Le but de ce mémoire n'est pas d'enrayer l'utilisation de ce mot-valise, mais plutôt d'outiller d'autres chercheurs et joueurs en leur offrant une terminologie leur permettant de

⁷⁸ Je me permets de le libeller ainsi puisque le protagoniste masculin a la possibilité de poursuivre une relation romantique avec trois personnages féminins et qu'il existe un système de points lié à l'affection qu'il peut gagner auprès de celles-ci en fonction des choix narratifs sélectionnés.

mieux définir leur objet tout en respectant le vocabulaire d'usage des concepteurs et leur pays d'origine. Le nombre de titres traduits et importés officiellement en Amérique du Nord limite grandement mon accès à ce corpus vidéoludique japonais et cela peut se refléter dans ma catégorisation. Toutefois, par les appuis reçus de la part de joueurs, je crois qu'il est pertinent de faire ce travail d'analyse afin de mieux cerner les catégories de jeux, bien que ceci soit toujours un débat constant.

Ainsi donc, l'organisation et le choix de la présentation en magasins semblent être intimement liés à des raisons commerciales, mais soulève l'importance des femmes comme clientes en leur réservant un espace⁷⁹. En ce qui concerne ma classification, celle-ci a été approuvée par la majorité de mes répondants par leur propre expérience en tant que joueur ou par leur connaissance des titres que je prenais en exemple. Je reconnais que mon échantillon ne soit pas représentatif ou suffisamment grand pour pouvoir être significatif, cela témoigne tout de même qu'il y a eu une résonance de mes catégories avec des joueurs d'un autre pays, ne partageant pas nécessairement mes conventions nord-américaines. Si tous acceptaient le terme « visual novel » en tant que catégorie, pour plusieurs d'entre eux, mes définitions venaient préciser parfaitement les différences et combler un vide terminologique.

~

Il est d'une évidence même que le terrain m'a permis de confirmer la pertinence de mes catégories, mais en plus a ouvert les portes à une analyse de la mise en marché des produits *otome*. En effet, l'observation en boutique des présentoirs de jeux validait mes termes et ma classification des « visual novels » en différents types. Il est évident que la reconnaissance au niveau commercial n'implique pas une minutie analytique aussi poussée que celle que me procurait l'expérience des joueurs afin de départager ces jeux. Toutefois, cela était significatif dans la mesure où les commerces japonais tentent de les distinguer et donc, qu'il y a une forme d'accord commune entre développeurs, joueurs et commerçants au niveau de la répartition et

⁷⁹ Cela ne veut pas nécessairement dire que les *otome gēmu* sont des produits générant beaucoup de revenus. Une autre raison de mettre en valeur un certain produit est de tenter d'attirer l'attention du consommateur afin d'écouler les items se vendant plus difficilement.

des particularités de ces jeux par l'emploi de ce langage vernaculaire. Ce n'est qu'en étant sur les lieux et en échangeant avec mes informateurs que j'ai réellement pu constater l'importance accordée aux *otome gēmu*, qui rappelons-le, n'ont pas droit à la même notoriété ou à des espaces commerciaux dédiés, du moins en Amérique du Nord. Les dispositions en magasin et l'utilisation de présentoirs étaient tout aussi impliquées dans ce processus de visibilité des jeux pour femmes : l'objectif principal pour ce faire fut sans nul doute de nature monétaire, mais il n'en demeure pas moins que cela démontre qu'il y a une attention particulière mise sur les femmes en tant que consommatrices et joueuses.

Chapitre 4 : L'agentivité du joueur en tant que moteur de l'expérience vidéoludique

Bien que mes recherches n'aient trouvé que peu d'études sur les *otome gēmu novel* spécifiquement, celles s'intéressant aux « visual novel » focalisaient sur leur aspect narratif et les méthodes employées pour mettre en récit des histoires parallèles pouvant atteindre des degrés de complexités. Il n'en reste pas moins que ce sont avant tout des jeux vidéo et l'unicité de ce médium ne doit pas être occultée. Nous avons brièvement vu comment les mécaniques de jeux sont importantes dans la classification des « visual novels » : il est donc logique que celles-ci influencent l'expérience des joueurs. Or, les mécaniques révèlent en fait le degré de liberté alloué aux joueurs; l'agentivité aura un rôle primordial à jouer pour ce qui est des trois aspects développés précédemment, soit la définition de la relation entre le joueur et son avatar dans le cas spécifique des *otome gēmu*, le potentiel des personnages numériques comme modèles dans le cadre d'un apprentissage par observation et leur capacité à devenir des figures médiatiques.

4.1 La méthodologie

Comme mentionné précédemment, ma collecte de donnée m'a permis de recueillir des témoignages de la part de joueurs selon trois modes : par le biais de discussions informelles, par un questionnaire en ligne et par des entrevues semi-dirigées. Si les discussions informelles ou le questionnaire pouvaient suffire à répondre à mes interrogations sur la classification des jeux japonais appartenant à la catégorie « visual novel », les témoignages étaient le type de données que je visais pour cette partie de ma recherche. Comme vu précédemment, le terrain permet d'obtenir des informations qui sont difficilement accessibles autrement. Le fait de pouvoir échanger avec des informateurs amène des pistes de réflexion et des éléments de réponses qui pouvaient ne jamais avoir été pris en considération lors de l'élaboration de la théorie. Il était donc essentiel pour moi de rencontrer des joueurs afin de discuter de leurs expériences vidéoludiques.

4.1.1 Le questionnaire en ligne

Le questionnaire en ligne comportait une section distincte portant sur l'expérience vidéoludique, plus particulièrement autour des questions de la dynamique identitaire et des relations avec les personnages numériques. Cette partie était composée de huit questions, principalement à choix multiples⁸⁰ ou à moyen développement. Le questionnaire a été créé dans le but d'obtenir des témoignages de joueurs n'ayant pas le temps de participer à une entrevue. Cependant, je reconnais les limites qu'impose cet outil, c'est pourquoi je voulais privilégier les entrevues.

4.1.2 Les entrevues semi-dirigées

Mes questions étaient sensiblement les mêmes que pour mon questionnaire en ligne, mais le format me donnait plus de latitude pour préciser mes questions au besoin et rebondir sur des éléments de réponses si cela me semblait pertinent pour ma compréhension. Cet espace de discussion ouvrait la porte à des nuances que le questionnaire ne permettait pas et me donnait l'occasion de faire une double vérification auprès de mes participants en reflétant régulièrement leurs propos. Les entrevues se sont déroulées dans des lieux semi-publics tels des cafés ou par le biais de vidéoconférences, en français pour les Canadiens et en anglais pour les Japonaises. J'ai opté pour le format semi-dirigé puisque cela me permettait d'établir un rapport plus naturel et de mettre plus facilement mes participants en confiance. L'entrevue nécessite un investissement de temps non négligeable, autant pour le chercheur que pour le participant, mais les données recueillies lors de cet échange présentent un degré d'exactitude plus important que ce que mon questionnaire pouvait capter. C'est pourquoi je présenterai les nuances et les subtilités des variations de quelques cas lorsque ceux-ci se démarquent du lot. Les entrevues ont eu une durée d'environ deux heures et ma prise de notes se faisait sur support papier ou numérique. Il est vrai que cette méthode comporte un certain degré d'inexactitude, c'est pourquoi je tentais de retranscrire les informations au fur et à mesure du déroulement de

⁸⁰ Les questions à choix multiples se détaillaient sur une échelle de Likert de 7 éléments allant de « fortement en désaccord » jusqu'à « fortement en accord ».

l'entrevue et palliait avec mes propres constats dans l'heure suivante, une fois de retour à mon domicile.

4.2 La validation du contenu théorique auprès des joueurs

Les entrevues ont été les plus riches en informations, me permettant d'obtenir un portrait plus clair et plus nuancé des propos de mes participants. Je pouvais utiliser des exemples de jeux pour illustrer mes concepts ou pour vérifier ma compréhension des propos de ces derniers. Par ailleurs, en contrastant les éléments présents dans les *otome gēmu* par des exemples tirés de jeux non-*otome*, il m'était plus facile de saisir les particularités de l'expérience offerte par ces jeux à saveur narrative et son incidence sur les perceptions des joueurs.

4.2.1 La catégorisation de l'avatar : une relation complexe avec les mécaniques de jeu

La majorité de mes répondants m'ont confirmé qu'ils considèrent la relation avec leur avatar en tant que « spectateur silencieux », soit l'impression que l'avatar est un « personnage-autre » et que le joueur l'accompagne tout en le guidant, sans pour autant avoir beaucoup d'influence sur les événements puisque l'avatar a sa volonté propre. Toutefois, il semblait y avoir deux profils de joueurs où le deuxième choix prédominant était celui de l'avatar en tant que « représentation numérique du soi », soit l'impression que l'avatar est un substitut pour le joueur et que celui-ci joue le jeu en ayant un sentiment d'être le personnage central de son récit. L'interactivité limitée était au cœur des arguments soutenant la première itération de la relation — rappelons que l'interactivité est principalement condensée en choix narratifs ponctuels — tandis que l'absence de marqueur exprimant la corporalité de l'avatar semblait soutenir la deuxième.

4.2.1.1 La figure du « spectateur silencieux » : analyse des éléments de réponses

Cette définition a été sélectionnée par 7 de mes répondants⁸¹ : Zack et Ian, hommes canadiens, Dana, Nina et Waverly, femmes canadiennes, Elie, femme italienne, et Kaliane,

⁸¹ Tous les prénoms sont des pseudonymes dans le but de préserver l'anonymat des participants.

femme malaisienne. Le « spectateur silencieux » est avant tout caractérisé par une personnalisation de l'avatar, c'est-à-dire qu'il est perçu en tant qu'entité distincte du joueur, et une restriction en ce qui concerne l'agentivité, soit la capacité du joueur de poser des actions en fonction du degré de liberté alloué par les développeurs, du joueur. Dans ce cas-ci, le joueur guide son avatar à travers les embûches narratives, selon ses propres intentions, mais les conséquences de ses actions sont limitées par la volonté propre du personnage numérique et le peu d'opportunités d'interagir du point de vue de la progression narrative. Ces deux éléments de réponses semblaient revenir de façon récurrente, mais c'est lors des entrevues où mes répondants avaient alors la possibilité de préciser leurs éléments de réponse qu'ils apparaissaient sans équivoque. Non seulement ils étaient intimement liés, mais semblaient aussi s'alimenter l'un l'autre selon ce que mes répondants me décrivaient de leur expérience.

La personnalisation de l'avatar était très forte et correspondait à l'un des premiers éléments que l'on me mentionnait. Même si l'utilisation d'un point de vue à la première personne facilite habituellement l'identification au personnage et que mes participants reconnaissaient que cela était probablement l'intention derrière cette décision, il était évident qu'ils se distancient de leur avatar de façon nette et sans ambiguïté où certains semblaient même exprimer un profond sentiment de rejet à l'idée qu'ils puissent temporairement *être* le protagoniste du jeu. Par ailleurs, la présence des CG, images utilisant un point de vue à la troisième personne dans la majorité des cas où l'avatar est représenté, renforçait et rappelait l'existence du personnage en tant qu'*autre* numérique. Toutefois, cela ne semblait pas avoir eu beaucoup de poids dans la balance. En effet, la reconnaissance de l'avatar en tant que « personne » était souvent corrélée à la restriction de l'agentivité du joueur. Plus l'avatar est en mesure de faire des choix, plus sa personnalité s'exprime, et puisque les *otome gēmu* limitent les points décisionnels du joueur à quelques choix ponctuels, il n'est pas étonnant que plusieurs de mes participants y aient trouvé une forte caractérisation du personnage. D'autant plus que les comportements de l'avatar étaient particulièrement perçus comme étant profondément dénués de logique et donc contraires à ce que mes joueurs auraient voulu faire. Mes participants pouvaient même ressentir une certaine frustration contre les agissements de leur avatar qu'ils trouvaient profondément dénués de logique, ce qui contribuait à renforcer l'altérité du protagoniste.

Élaboration sur l'emploi d'un point de vue à la première personne et l'agentivité : témoignage de Zack

Le sentiment de ne pas être le personnage principal pouvait potentiellement être dû à une friction identitaire de genre puisqu'on présentait un avatar féminin à mon participant. En abordant la question, Zack m'a cependant répondu que cela n'affectait pas particulièrement son sentiment d'incarnation. En prenant pour exemple *Resident Evil 7 biohazard* (Capcom 2017), un autre jeu employant un point de vue à la première personne et un avatar féminin lors de certaines séquences du jeu, Zack avait le sentiment d'être le personnage. Cela était dû à l'effet de liberté que le jeu lui permettait où les actions de son avatar étaient dictées par lui, en fonction des restrictions actionnelles imposées par les développeurs et sauf dans le cas de certaines séquences préscriptées. Il n'en reste pas moins qu'il se sentait capable d'agir selon son propre vouloir et qu'il percevait le poids des conséquences découlant de ses actions : les défaites et les réussites étaient les siennes. Par exemple, si à cause de mauvaises manœuvres de sa part, il n'arrivait pas à échapper aux griffes des antagonistes dans les séquences de chasse-poursuite, il se blâmerait lui-même et non pas le personnage qu'il incarne. À l'inverse, pour la majorité du temps dans un *otome gēmu*, il ne pouvait que se sentir frustré contre son avatar qui avait le don de se mettre dans le pétrin et qu'il n'avait pas moyen de l'en empêcher puisque cela faisait partie de la trame narrative du jeu. De la même manière, dans certains cas, il se sentait peu interpellé lors de moments cruciaux puisque le jeu lui retirait la possibilité d'interagir.

De plus, alors que son avatar puisse s'exprimer et réagir dans *Resident Evil 7 biohazard*, ses actions étaient des réponses aux situations dans lesquelles le personnage se trouvait. Selon Zack, ses propres réactions étaient similaires à celles de son avatar et dans le cas contraire, il les trouvait conséquentes avec les événements se déroulant à l'écran. Il y avait donc une forme de synchronicité des affects du joueur et de son double numérique, ce qui renforçait la perception d'être du participant.

L'héroïne possède habituellement un nom par défaut, mais le joueur a la possibilité de la renommer. Cet acte peut créer un lien d'identification, mais cela était ténu dans le cas des participants ayant choisi le « spectateur silencieux » comme définition. Pour la majorité d'entre

eux, cela leur procurait un sentiment d'avoir contribué à l'identité du personnage, certes, mais cela se traduisait plutôt en investissement qu'en perception identificatoire. Dans un seul cas extrême, l'utilisation du nom présélectionné suscitait une forme d'apathie envers l'avatar, où jouer équivaldrait à voir défiler la vie de ce dernier. Toutefois, la majorité de mes répondants conservaient le nom de base de leur personnage.

Cela pouvait aussi être relié à leur sentiment d'accompagner leur personnage, plutôt que de l'incarner. En effet, plusieurs de mes participants ont évoqué qu'ils ne faisaient que les choix leur permettant d'atteindre la bonne fin de la *route* et non pas ce qu'ils auraient normalement répondu selon leurs propres dispositions. Deux raisons semblaient alimenter cette décision particulière : les premiers faisaient ces choix de façon volontaire parce qu'ils ne voulaient que le bien-être de leur avatar, tandis que les deuxièmes le faisaient quasiment par réponse automatique aux rétroactions du jeu. Dans les deux cas, mes participants se fiaient aux indices signifiant l'augmentation de l'affection du partenaire romantique pour continuer leur parcours. En effet, par la présence de système de sauvegarde rapide et de recharge rapide de partie, le joueur peut facilement revenir en arrière et prendre le choix lui permettant d'obtenir le résultat désiré. Ce système de rétroaction semblait alors encadrer mes participants : ceux-ci n'avaient que peu d'intérêt à faire le « mauvais » choix. Par ailleurs, pourquoi vouloir « échouer » ou empêcher l'avatar d'atteindre le bonheur, alors que le jeu les guide et leur propose un filet de sûreté à cette fin? Si plusieurs reconnaissaient qu'ils se coupaient d'une expérience narrativement multilinéaire, le jeu ne proposait pas assez d'incitatifs selon eux pour mériter d'y rejouer. Parmi les raisons citées, on me parlait principalement du temps d'investissement important que cela représente et du peu de récompenses que procurerait l'exploration des autres pans narratifs de la même *route*. Cette expérience et ce style de jeu unilinéaire, soit l'exploration d'une seule possibilité plutôt que de faire l'expérience de toutes les options disponibles, sont particulièrement intéressants dans la mesure où mes participants ayant sélectionné l'avatar en tant que représentation de soi avaient plus tendance à explorer toutes les alternatives potentielles des *routes* et à toutes les faire, bien qu'il y eût quelques exceptions.

Élaboration sur la sélection des routes et des partenaires : témoignages de Zack, Ian et Waverly.

Si tous les trois présentaient un sentiment de dissociation identitaire envers leur avatar, ceux-ci n'avaient pas la même capacité à s'engager dans une *route*. En fonction du partenaire associé, Zack pouvait refuser catégoriquement de se lancer sur une *route*, plus particulièrement si le personnage semblait être détestable, voir contrôlant ou même avoir des comportements abusifs envers la protagoniste. Si le personnage le rebutait profondément, c'était en partie parce qu'il ne tolère pas ce genre de personnalité, mais aussi parce qu'il s'attendait à ce que le jeu légitime au courant de l'histoire cette toxicité et il ne voulait pas en être témoin. Il n'aurait pas été à l'aise de voir son avatar dans ce genre de relation.

Dans le cas de Ian et de Waverly, leur curiosité respective pour le déroulement narratif les poussait à poursuivre les *routes* peu importe les attitudes des partenaires. Par exemple, même si le personnage peut présenter des comportements frôlant la cruauté envers leur avatar, tous deux m'ont indiqué que cela ne les affectait pas particulièrement au niveau de leur propre sentiment de bien-être puisque cela n'était que de la fiction. Leur avidité de connaître le dénouement n'était pas du tout freinée par ce genre de scénario.

Le sentiment de distanciation et la reconnaissance de l'existence de l'avatar en tant qu'entité possédant un libre arbitre avaient aussi une incidence sur la perception des relations avec les partenaires romantiques du jeu. La majorité de mes joueurs était catégorique, les déclarations amoureuses n'étaient faites qu'envers leur avatar. Toutefois, par le double sentiment de présence et de proximité, certains pouvaient tout de même m'indiquer qu'ils ressentaient un peu de cet amour. Cela s'apparentait à une projection plutôt qu'à un ressenti direct. Ils n'avaient pas la sensation que l'homme leur témoignait de l'affection, mais certains retiraient une forme de bien-être à s'imaginer être dans une situation romantique similaire et de vivre une intensité émotionnelle telle que dépeintes dans les jeux. Il faut cependant préciser que la forte distanciation avec le protagoniste qu'occasionne la synergie d'éléments composant le « spectateur silencieux », pouvait aussi permettre une perception de l'avatar en tant qu'objet. Ce type d'avatar implique une évaluation de celui-ci en termes de son usage. La fonction de l'avatar dans ce cas précis d'*otome gēmu* s'exprime dans sa capacité à faire progresser le récit. Cela a

pour effet d'évacuer l'aspect empathique qui se développe minimalement avec les autres types d'avatars.

Élaboration sur l'avatar en tant qu'objet : témoignages de Nina

Nina ne pouvait qualifier sa relation avec son avatar que par une forme de désintérêt et de froideur. Elle oscillait entre « avatar-objet » et « spectateur silencieux » pour ce qui est des définitions formelles que je lui avais présentées. Sa première source de motivation à jouer à des *otome gēmu* était de nature narrative : elle se sentait investie dans l'histoire, sa curiosité alimentait son désir de découvrir les dénouements possibles. Cependant, elle n'avait aucune considération pour la « réussite » formelle de la quête de son avatar : qu'elle puisse conquérir le cœur de son partenaire ou échouer lamentablement n'avait que peu d'importance pour Nina. Elle m'expliquait cette forte impression de détachement par son sentiment d'impuissance narrative. Si la *route* aboutissait vers une fin qui ne lui plaisait pas, son émotion à ce moment-là était davantage dictée par l'événement en soi que par un sentiment de n'avoir pas fait la bonne chose pour l'éviter. Ainsi donc, elle avait l'impression qu'elle ne faisait qu'explorer les différentes alternatives plutôt que de contribuer à l'évolution du récit. Cette absence de sentiment d'agentivité n'était toutefois limitée qu'aux *otome gēmu*. Elle me disait qu'elle avait beaucoup plus un sentiment de présence et d'investissement envers son avatar dans un jeu possédant une mécanique similaire, soit des pivots narratifs ou une arborescence en ce qui a trait aux choix de dialogues tels les jeux *Deus Ex : Human Revolution* (Eidos Montréal 2011) ou *Mass Effect* (BioWare 2007), puisque les conséquences se faisaient réellement ressentir selon elle.

En effet, en dépit du fait que les *otome gēmu* s'efforcent de déployer des pans narratifs variés, il n'existe qu'une seule bonne réponse, les choix n'ont donc pas réellement d'incidence. Bien qu'une *route* puisse posséder plusieurs fins, les fins de partie multiples aiguillonnent le joueur sur une piste bien précise; la fin obtenue repose bien plus souvent qu'autre chose sur deux ou trois choix réellement significatifs. La mécanique de choix n'est en fait qu'un outil d'exploration et ne se traduit pas en réel sentiment d'agentivité, ce qui limite son investissement quant au destin de son avatar. Cette même mécanique dans d'autres jeux pourrait être plus limitée dans son exécution, mais elle sera perçue comme étant plus

« réelle » dans la mesure où il n’y aura pas de mauvais choix en soi puisque même un choix ayant des répercussions plus tard dans le dénouement du récit, jamais il ne bloquera le joueur dans sa progression. Puisque son intérêt était strictement narratif, Nina pouvait considérer son avatar en tant qu’objet lui permettant d’avoir accès au récit. Toutefois, son propos était aussi nuancé sur la question puisqu’elle trouvait que la définition associée au « spectateur silencieux » était plus représentative. Puisque son personnage existe et qu’il agissait de son propre chef, ma participante était réticente à la considérer comme un objet à proprement parler d’où sa préférence pour la définition du « spectateur silencieux » afin de décrire son rapport avatoriel.

4.2.1.2 La figure de l’avatar en tant que « représentation numérique du soi » : analyse des éléments de réponses

Cette définition a été sélectionnée par deux de mes répondantes : Ophélie et Catherine, deux femmes canadiennes. L’avatar en tant que « représentation numérique du soi » peut être compris comme une impression d’incarnation du joueur à travers son corps numérique. Le joueur ne s’oublie pas dans ce corps fictif, mais sa suspension consentie de l’incrédulité lui permet de « prendre » temporairement vie dans cet univers et de vivre les situations à un niveau émotionnel sans médiation. Ceci est l’une des différences majeures avec l’avatar en tant que personnage et la caractérisation de la relation à l’avatar en tant que « spectateur silencieux ». Au lieu de ressentir à travers une tierce partie, soit le personnage qu’est l’avatar, le joueur perçoit les événements comme s’il était là. Ce sentiment d’incarnation était principalement alimenté par la dépersonnalisation et la décorporalité de l’avatar. Cependant, ces deux éléments contribuaient à créer l’effet inverse pour mes participants ayant sélectionné le « spectateur silencieux » en tant que définition de leur relation à l’avatar. La perception individuelle était donc intrinsèquement liée à ces choix; d’où l’importance des témoignages ayant permis aux joueurs de préciser leurs réponses et du travail de terrain.

La dépersonnalisation sous-entend que l’avatar n’a pas de personnalité, qu’il est le plus neutre possible afin de laisser le joueur imposer la sienne. Toutefois, même si mes joueuses avaient choisi la représentation de soi en tant que définition de leur perception de la fonction de l’avatar, elles reconnaissaient que l’avatar avait une personnalité. Cependant les décisions

qu'elles prenaient suffisaient à leur procurer un sentiment de connexion envers l'univers numérique et un sentiment d'*être*. Par ailleurs, l'une d'elles employait le nom par défaut de son personnage, mais la deuxième utilisait un pseudonyme la représentant où dans son cas, cela facilitait le processus de projection identitaire. Cette forme de reconnaissance de l'altérité de l'avatar est toutefois beaucoup moins forte que dans le cas du « spectateur silencieux ». Dans cette interprétation de l'avatar en tant que « représentation numérique de soi », le joueur prend la place qu'on lui offre en devenant le personnage principal, mais le personnage qu'est l'avatar demeure tout de même en sourdine et continue d'exister parallèlement.

Les choix étaient au cœur du sentiment d'être de mes participantes, plus particulièrement en ce qui a trait aux *routes* sélectionnées. En effet, en effectuant la décision de poursuivre le pan narratif dédié à l'un des partenaires qu'on leur présentait, mes joueuses pouvaient alors se prêter à une expérience (romantique) plus en accord avec leurs choix et valeurs réelles.

Élaboration sur la sélection des *routes* et des partenaires : témoignages de Ophélie et Catherine

Ophélie utilisait un guide afin d'obtenir toutes les fins possibles et les images CG du jeu. Toutefois, elle pouvait refuser de poursuivre une *route* si le partenaire romantique n'offrait pas une relation saine et respectueuse à la base. Puisqu'elle peut considérer son avatar en tant que son substitut numérique, elle doit avant tout se sentir bien dans la relation développée; ainsi le comportement de l'homme aura nécessairement une incidence majeure sur son choix et de la poursuite de sa *route*. Certaines joueuses peuvent faire abstraction momentanément de ce genre de comportements plus négatifs, soit la froideur ou l'hostilité dans certains cas envers l'avatar, parce qu'éventuellement elles découvrent une facette de la personnalité du personnage qui va les conquérir. Cependant, l'exploration de situations tabous ou même dangereuses pour la protagoniste peut être en soi un élément attractif de ces jeux. Le jeu *Diabolik Lovers ~Haunted Dark Bridal~* (Rejet 2012) se veut une distorsion des scénarios typiques des *otome gēmu*, où les partenaires disponibles sont tous des vampires sadiques, n'hésitant pas à torturer et humilier la protagoniste. Malgré ces éléments pouvant faire sourciller des amateurs occidentaux d'*otome gēmu*, cette franchise médiatique jouit d'une immense popularité au Japon (Chen 2014; Cosmos 2018).

De son côté, Catherine avait l'habitude de faire toutes les *routes* afin de découvrir l'histoire et les personnages du jeu. Elle avait tendance à sélectionner le partenaire qui lui plaisait le plus en premier. Cependant, il lui était arrivé de ne s'en tenir qu'à cette seule *route* parce que le personnage masculin était tout simplement « parfait » et que rien ne pourrait égaler cette romance.

La décorporalité de l'avatar aidait mes joueuses à croire qu'elles étaient l'héroïne. Puisque les marqueurs de corporalité étant réduits au maximum, cela contribuait sans nul doute à diminuer la confrontation à l'altérité de l'avatar. Il est vrai que ces indices existent par la présence des CG, mais cela ne semblait pas avoir d'incidence majeure sur mes joueuses. En effet, le fait de ne pas se « voir » leur permettait de mieux se sentir comme leur personnage. Par ailleurs, dans le cas où le jeu offrait la possibilité d'afficher le portrait de l'avatar, tels les jeux *7'scarlet*, *Code : Realize - Guardian of Rebirth* et *Psychedelica of the Ashen Hawk* (Otomate et Idea Factory 2018), elles décidaient habituellement de les désactiver. Cela pouvait être dû à une habitude de la convention d'un avatar invisible dans ce type de jeu, mais cela semblait plutôt se faire dans un effort conscient de se projeter dans la peau de leur personnage. En effet, ayant fait l'expérience de CG à la première personne et à la troisième personne, mes participantes préféraient de loin ceux à la troisième personne tout simplement pour une question d'esthétisme : le cadrage était souvent étrange et l'image moins lisible dans le premier cas de figure. La possibilité de se « voir » ne les sortait nullement de leur sentiment d'être la protagoniste du récit.

Dans les deux cas, autant pour la posture du spectateur silencieux que de la considération de l'avatar en tant que représentation numérique de soi, les joueurs nuançaient leur propos en fonction du jeu. D'ailleurs, l'attractivité et la qualité en elles-mêmes de l'histoire et de l'écriture pouvaient augmenter le degré de ressenti et de proximité envers l'avatar. Selon le type de récit, le joueur pouvait se sentir plus interpellé s'il avait une affinité avec l'univers et les éléments narratifs lui étant présentés et donc potentiellement susciter une envie de jouer en tant que lui-même. Inversement, un intérêt plus modéré pouvait plutôt moduler une expérience tendant plus vers une approche en tant qu'adjuvant et spectateur, profitant alors de la vue.

4.2.2 L'apprentissage et l'intériorisation : une question de perception

Pour plusieurs, le fait d'observer ou d'incarner un personnage n'aura pas d'incidence sur leur propre comportement. Ceci concorde avec les résultats de l'étude de Kondrat où 67.09% des 234 répondants mentionnaient que les jeux vidéo n'affectent pas leurs décisions et leurs comportements dans le monde réel (2015, 186). Selon eux, les performances de genre moduleront leur appréciation de l'œuvre en question et du personnage, mais il n'y aura pas d'effet de mimétisme. La performance en elle-même est fortement liée au médium : l'aspect fictionnel de l'œuvre crée un détachement quant aux possibilités et opportunités de reproduction des comportements. Ainsi donc, les comportements des personnages numériques, selon mes joueurs, étaient vus et reçus comme appartenant au monde fictionnel et n'auraient donc pas d'incidence sur leurs agissements.

Cependant, ces réponses peuvent aussi être corrélées au sentiment d'appréciation de l'avatar. Ceux m'ayant affirmé ne pas s'inspirer ou reproduire des comportements n'avaient que peu d'éloges à faire sur leur avatar, le qualifiant de « faible », « passif », « un peu cruche », ou même « complètement illogique ». Il n'est donc pas surprenant que mes participants aient eu peu d'incitatifs à répliquer ces attitudes ou comportements. Ils ont effectivement évoqué l'idée d'un évitement ou d'une aversion à reproduire les réponses ou performance de genre de l'avatar, même s'ils pouvaient respecter les actions effectuées par la protagoniste. En effet, les aspirations et les attentes envers soi-même doivent aussi être prises en considération. Bien qu'aucun participant n'ait pu me donner une évaluation entièrement positive des performances de genre féminin de leur avatar, certains éléments pouvaient être admirés et appréciés en fonction des idéaux personnels. Une situation et son comportement-réponse peuvent aussi laisser une impression forte en cas de proximité situationnelle selon certains joueurs. Bien qu'il n'y ait pas de lien de causalité unidirectionnel, plusieurs m'ont mentionné qu'ils pouvaient s'inspirer des comportements ou attitudes des personnages, surtout lorsqu'ils éprouvaient un grand sentiment d'empathie pour le personnage fictif. Ce processus de mimétisme est en revanche aussi influencé par les limites et la perception de soi de l'individu. Bien que quelques-uns me mentionnaient éprouver une forme d'envie ou d'appréciation envers des caractéristiques particulières des personnages, cela n'entraînait pas une réponse automatique d'imitation de leur part puisqu'ils tenaient pour acquis qu'il leur était impossible de les atteindre. Par exemple, si l'individu perçoit

que sa personnalité est incompatible avec le comportement connoté positivement ou que l'écart est trop grand entre lui et son modèle pour être en mesure de le répliquer, il n'y aurait donc pas de reproduction potentielle. Par ailleurs, les quelques instances d'agissements basés sur des modèles fictifs se produisaient peu fréquemment et étaient surtout liées à une similitude de contexte avec celui où le comportement du modèle était effectué. Par exemple, si le protagoniste avait une expression particulière, certains joueurs m'ont mentionné qu'ils allaient l'employer si les circonstances étaient semblables parce qu'ils la trouvaient drôle ou sympathique.

Élaboration sur l'inspiration des modèles de féminité: témoignage de Waverly.

Pour Waverly, son idéal féminin correspondait à cette jeune fille mignonne, gênée, qui dépend des hommes de son entourage souvent dépeinte dans les *otome gēmu*. Elle trouvait que ce modèle de féminité était adorable et romantique bien qu'elle appréciait tout autant d'autres performances de la féminité, telles les femmes ayant plus de caractère ou ayant même des tendances plus agressives ou proactives en ce qui concerne l'aspect romantique⁸². Cependant, elle me confirmait qu'elle tentait effectivement de répliquer certains comportements lorsque la situation se présentait, telle la gêne excessive lorsque son partenaire lui faisait des compliments. Toutefois, cela ne semblait pas teinter le reste de ses agissements. Cette performance de la timidité était encadrée dans un contexte de relation de couple: elle n'agirait pas de la sorte au travail ou avec des amis par exemple. Le contexte joue donc un rôle important en ce qui concerne les opportunités de reproduction des comportements si l'individu a déjà un incitatif et n'est pas restreint dans sa capacité de le faire.

La majorité de mes répondants évaluaient que les modèles présentés au sein des jeux n'avaient pas d'incidence sur leurs propres comportements et lors des rares occurrences, cela était limité à des éléments très spécifiques et ponctuels. Toutefois, certaines études ont tout de

⁸² Elle faisait principalement référence aux personnages *tsundere* et *yandere*. La *tsundere* (ツンデレ) est une personnalité initialement froide, parfois même hostile, mais qui va éventuellement devenir affectueuse plus la relation progressera. La *yandere* (ヤンデレ) est une personnalité qui est affectueuse et douce, mais qui cache des tendances psychotiques.

même démontré qu'il existe effectivement une corrélation directe entre les jeux⁸³ et les comportements des joueurs affectant ceux-ci dans le temps (Greitemeyer et Mügge 2014). Il est donc tout à fait possible qu'il y ait eu une modification des perceptions bien que cela aussi peut opérer à un niveau inconscient de la part de l'individu.

4.2.3 Les relations parasociales : un rapport à l'Autre bien développé

Il était évident pour l'ensemble de mes participants que les personnages peuplant l'univers fictif, les personnages non-joueurs⁸⁴, participent activement à rendre l'expérience vidéoludique très prenante. Ceux-ci sont toutefois habituellement très limités dans leurs interactions⁸⁵ ou présentent des attitudes très manichéennes en fonction des actions du joueur⁸⁶, malgré un souci de les rendre plus réalistes dans leurs comportements. Dans le cas précis de jeux ayant un objectif d'atteindre une certaine forme de réalisme de la part de ses personnages et de les rendre plus vivants, l'une des stratégies employées est de simuler des comportements humains tels leur réactivité face aux actions du joueur, ce qui peut passer par un simple suivi du regard à une réponse de fuite si le joueur commet un geste répréhensible ou la présentation d'une forme de routine dans leur déplacement. Puisque les interactions au cœur des *otome gēmu* sont principalement axées sur la composante dialectique, c'est cet aspect qui a été exploré avec mes participants. Or, si les interactions initiées par le joueur soient peu fréquentes ou quasi inexistantes dans les *otome gēmu*, les personnages peuplant ces univers numériques seront plus réalistes puisque le jeu permet un développement et une complexité des éléments sociaux autant au niveau de leurs réaction que de la progression de la relation établie entre eux et le joueur. En

⁸³ Cette étude visait plus particulièrement les jeux violents et les jeux prosociaux. Cependant, la modification des comportements devrait être transposable et applicable dans d'autres contextes.

⁸⁴ Le terme sera dorénavant abrégé sous la forme de l'acronyme PNJ.

⁸⁵ L'une de ces limites probantes lors des interactions est le répertoire restreint de lignes de dialogues. Une fois que le personnage aura épuisé sa banque de dialogue, celui-ci sera habituellement pris dans une boucle de quelques lignes.

⁸⁶ Certains jeux tentent d'implémenter un système d'alignement des personnages pour les rendre plus crédibles. Certaines actions gagneront la faveur de certains personnages, tandis que d'autres pourraient amener un PNJ à se retourner contre le joueur. Or, ces pivots relationnels sont souvent très binaires, il n'y a pas de nuance ou de gradation des actions ayant une incidence sur la relation.

comparant des PNJs de jeux opérant dans une matrice tridimensionnelle et ceux des *otome gēmu*, mes participants étaient tous d'accord sur le réalisme fictionnel des premiers, mais que les seconds possédaient un meilleur degré de réalisme émotionnel.

Dans le cas des PNJs principaux des jeux non-*otome*, malgré la présence de comportements complexes, si le joueur épuise leurs registres de dialogue, ceux-ci perdent leur « humanité » pour devenir de simples éléments de décor. Les réponses génériques et partagées par certains types de personnages (par exemple tous les soldats de toutes les villes auront les mêmes lignes de dialogues) contribuent à diminuer le facteur « humain » et à renforcer leur aspect en tant qu'objet. Même si le joueur peut éventuellement débloquent de nouveaux sujets de conversations en fonction de son progrès dans le jeu, ces nouvelles possibilités de dialogues seront soumises à la même limite de récursivité.

À l'inverse, les partenaires romantiques correspondant aux PNJs principaux des *otome gēmu* sont peu réalistes dans leur représentation qui n'est en fait qu'une alternance entre plusieurs poses, mais le temps accordé à chacun d'entre eux par la présence de *routes* entièrement dédiées à chacune de leurs histoires permet de simuler une présence humaine plus complexe et plus près de la réalité. Mes participants reconnaissaient les archétypes derrière les personnalités et les exagérations que cela provoquait, mais cela n'amenuisait pas leurs considérations de ces personnages en tant qu'humain. Cela était manifestement lié à leur perception d'une réelle progression de leur arc narratif et aux réactions des PNJs qui avaient un véritable poids parce qu'elles étaient conséquentes avec ce qui s'était produit jusque-là, un des résultats du plus grand contrôle exercé de la part des concepteurs. En effet, les échanges sont souvent automatiques et donc linéaire : les émotions et les intonations dans la voix des personnages s'enchaînent selon la progression de la discussion. Les sujets de conversations lors des dialogues initiés par le joueur dans le cas de jeux non-*otome*, quant à eux n'ont pas d'ordre précis, ce qui entraîne des boucles émotionnelles où le personnage revient à un état neutre une fois le pan de conversation clos afin que cela n'affecte pas les autres options de dialogue dans la majorité des cas. Cela ne signifie pas que le joueur ne peut pas s'attacher au personnage ou le percevoir comme étant « moins » humain, mais plutôt que l'artefact vidéoludique demeure présent. Ainsi donc, les PNJs des *otome gēmu* sont considérés comme étant plus réalistes auprès de mes participants puisqu'ils pouvaient en comprendre les motivations, les désirs, les réactions

et que le tout était présenté de façon suffisamment conséquente, ce qui en retour leur permettait de considérer la relation développée entre le partenaire romantique et leur avatar comme étant plus organique et naturelle.

Toutefois, cela ne veut pas dire que mes participants pouvaient tous considérer les hommes des *otome gēmu* en tant que figures médiatiques, soit des êtres sociaux à part entière. Les relations parasociales (RPS) n'impliquent pas le même processus que l'identification. Si le joueur devait s'identifier à son avatar, il pouvait tout de même établir une relation avec les personnages du jeu en tant que lui-même. Toutefois, le phénomène de distanciation avec l'avatar opérant en situation de « spectateur silencieux » semblait propager ce même sentiment de recul face à l'ensemble des personnages : ces hommes étaient donc relégués à des personnages fictifs et rien de plus, sans attache émotionnelle particulière de la part de mes joueurs. Cela pouvait entre autres être lié à la passivité imposée au joueur : en n'ayant pas la possibilité d'interagir de façon suffisante ou significative, il serait très probable que mes participants ne se sentaient donc pas concernés, contrairement à un *otome ren'ai-sim gēmu* où le joueur simule des interactions avec ses partenaires. Dans le jeu *Tokimeki Memorial Girl's Side*, le joueur doit planifier ses rendez-vous et sélectionner sa tenue vestimentaire pour l'occasion dans l'optique de gagner des points auprès de son prétendant. Il y a donc une forme active de considération de l'autre, quoique cela peut être exclusivement effectué dans le but de maximiser son gain en points de romance. Le même cas de figure peut être présent dans les *otome gēmu* analysés par Giard où l'investissement des femmes est soutenu par une mécanique de limitation des événements et donc incite le joueur à passer plus de temps à jouer pour éventuellement obtenir l'affection des personnages masculins. En effet, celle-ci note que les joueuses emploient les termes « copain » ou « mari » lorsqu'elles font référence à ces hommes virtuels solidifiant les relations perçus envers ceux-ci (Giard 2020).

Ainsi donc, le degré d'agentivité offert au joueur dans ce cas créerait vraisemblablement une forme d'investissement plus important qui pourrait alors permettre aux personnages du jeu de devenir un être social. L'étude de Song et Fox (2016) stipulait que les joueuses ayant passé un temps considérable à jouer à des jeux vidéo axés sur la romance avaient un haut taux d'identification avec leur avatar et que celui-ci était corrélé avec un degré plus fort de RPS envers les partenaires romantiques masculins. Le temps considérable dans ce cas-ci

correspondait à une moyenne d'environ 10,67 heures de jeu par semaine avec un écart-type d'environ 9,60 heures. Or, la majorité de mes participants exprimait le contraire en exprimant plutôt une distanciation envers leur avatar et une absence de considération pour les partenaires romantiques. Il est vrai que ceux-ci se situaient en dessous de la moyenne de l'étude avec moins de 10 heures de jeu par semaine⁸⁷, mais leur manque d'identification avec leur avatar était spécifiquement lié aux mécaniques des *otome gēmu*. Ainsi donc, malgré la reconnaissance de l'humanisme de ces personnages masculins dans les *otome gēmu*, ceux-ci n'offrent pas les conditions nécessaires à établir un rapport social avec les joueurs selon les témoignages de mes participants. Je reconnais que je me base sur les témoignages d'un très petit échantillon, mais je crois que cela démontre tout de même l'importance des expériences des joueurs pour nuancer les propos. Cependant, le propre degré d'empathie de l'individu peut avoir une incidence sur cette capacité.

Témoignage de Catherine sur son rapport à l'autre numérique

Dans sa conceptualisation du monde numérique, pour Catherine, les personnages existaient réellement et ne pouvaient pas être relégués à de simples objets, peu importe la nature du jeu. Elle avait pris la décision de perdre un progrès de 12h de jeu, simplement parce qu'elle avait tué un poulet et que cela la rendait triste. Elle avait toutefois dû se résoudre à commettre ce geste puisque cela faisait partie des objectifs du jeu. Bien qu'elle en riait, elle avouait que son degré de considération de l'autre en tant qu'être était intense. Ainsi donc, lorsqu'un des partenaires romantiques lui déclare son amour dans un *otome gēmu*, elle ne peut pas s'empêcher de glousser et de se cacher le visage. Toutefois, sa relation ne dépassait pas le cadre du virtuel; elle n'éprouvait pas le besoin « prolonger » la relation à travers la marchandise ou un sentiment de possession envers ces personnages. Par ailleurs, bien qu'elle pouvait avoir une préférence pour un personnage, elle n'avait aucun problème à faire l'expérience de toutes les *routes* (sauf si elle avait fait une *route* qu'elle qualifiait de

⁸⁷ La majorité de mes participants ne jouaient plus activement aux *otome gēmu* pour diverses raisons. L'estimation de leur temps de jeu était donc plus difficile à évaluer pour eux. La plus petite estimation de temps passé à jouer était de moins de 5 heures et la plus haute estimation était de 20 heures et plus pour une semaine.

« parfaite »), contrairement à l'une de ses amies qui avait l'impression de « tromper son amoureux ».

~

Les *otome gēmu* mettent de l'avant des scénarios romantiques, attirant leur auditoire par leur potentiel narratif. Ceux-ci ne doivent toutefois pas être considérés comme de simples livres numériques, même s'il est vrai que l'agentivité du joueur est extrêmement limitée en termes de manipulation offerte. En effet, celle-ci était centrale : orientant et influençant les perceptions de mes joueurs sans l'ombre d'un doute. Il façonnait l'évaluation de mes participants de leur rapport avec leur avatar et de leur position face à celui-ci et ce constat percolait sur les autres aspects que je voulais étudier, soit le processus d'apprentissage et les relations parasociales dans les *otome gēmu*. Il est possible que ce résultat ait pu éventuellement ressortir dans mon questionnaire si mon échantillon avait été plus grand, mais à l'aide des témoignages, il s'est imposé sans espace de contestation. Ce constat démontre la pertinence de varier ses sources de données, surtout lorsqu'on parle d'expériences vidéoludiques qui sont avant tout des données qualitatives. Il va sans dire que ces informations recueillies auprès de mes participants ne peuvent pas être extrapolées à l'ensemble des joueurs, mais cela demeure une bonne piste de réflexion et démontre l'importance du travail de terrain. Toutefois, l'écart entre la perception des joueurs et les pratiques n'a pas été mesuré.

Chapitre 5 : La contextualisation des idéaux féminins japonais et leur influence sur le contenu vidéoludique

« To some people, the term *ryōsai kenbo* – literally, “good wife, wise mother” – may sound like an outdated irrelevant expression hardly worth any further thought in today’s world. But if we look more closely at the issue it becomes clear that the term is anything but irrelevant. Even with as many working women as there are today, taking care of the household and fulfilling the role of wife and mother continues to be seen as a woman’s primary duty. Whether we view its meaning in a positive or negative light, it is undeniable that the notion of *ryōsai kenbo* is still widely accepted in modern society and reflects the expectations and aspirations of many modern Japanese women »

-Koyama Shizuko (2013, xi)

Comme vu précédemment, au-delà de la manière dont le joueur interprète le rapport envers son avatar, le jeu se prête facilement à des situations d’apprentissages puisque le joueur peut non seulement observer des modèles, mais faire l’expérience des conséquences de ses actions. Que ce soit par le truchement de l’identification ou par la simple reconnaissance de l’avatar en tant que modèle, le joueur est en position d’apprentissage constant. Néanmoins, cet apprentissage ne signifie pas qu’il y aura une transposition des comportements appris dans le réel. L’attention et la motivation du joueur demeurent des facteurs cruciaux en ce qui concerne la probabilité de reproduction, ainsi démontrée dans les témoignages. Dans le cas des *otome gēmu*, la présence d’une protagoniste oriente naturellement le biais perceptuel du joueur vers les performances de genre féminin et la construction identitaire du personnage qui en découle, s’il est vrai que le thème et la trame narrative puissent prendre des directions multiples en termes de genre, *Collar x Malice* suit une enquête criminelle dans un Shinjuku contemporain alors que *7’scarlet* se veut un mystère avec une touche de surnaturel, les *otome gēmu* reposent sur une prémisse de romance. L’officialisation de la relation amoureuse est un élément focal, mais pourquoi donc⁸⁸?

⁸⁸ Il existe pourtant des jeux japonais ayant des protagonistes féminins sans pour autant être articulés autour du développement d’une relation amoureuse entre ladite protagoniste et un personnage masculin. On peut penser à

La prépondérance du couple revêt une signification particulière, surtout lorsqu'on juxtapose cet aspect au contexte de production de ces jeux. On peut y voir un écho de l'image puissante de la *ryōsai kenbo* ou « bonne épouse, mère sage » qui a défini l'idéal féminin depuis la restauration de l'époque Meiji (1868–1912). La femme était alors définie par son statut au sein d'une unité de couple. Or, la période d'instabilité qu'a connue le Japon vers la fin des années 1990 a engendré une rupture significative quant aux possibilités de reproduction de ce paradigme de la féminité, amenant de ce fait l'émergence de nouveaux discours et de nouvelles performances de genre. Les *otome gēmu* étant conçus pour un public féminin⁸⁹, cherche-t-on à normaliser cet aspect ou est-ce une forme de reproduction des normes intériorisées par les développeurs à travers leurs trames narratives même si cela se fait de manière inconsciente? Bien que ces questions soient pertinentes en elles-mêmes, ce qui m'intéresse se trouve plutôt dans le dialogue entre les représentations que permettent le jeu et les attentes culturelles. Plus spécifiquement, ces rôles de prédilections laissent présumer qu'ils correspondent aux fenêtres d'entrées des femmes pour aborder un média. L'objectif de ce chapitre n'est pas de faire un compte rendu historique des transformations sociales ayant eu une incidence sur les normes de genre, mais plutôt de faire état de la question des discours entourant les modèles de genre féminin japonais contemporains afin de mieux comprendre leurs influences potentielles sur la caractérisation des fins dans les *otome gēmu* et de la figure du couple.

5.1 La figure de la *ryōsai kenbo*

Tel que mentionné en ouverture de chapitre, le paradigme de la *ryōsai kenbo* est définitivement crucial dans la formation des parcours de vie des femmes japonaises. Toutefois, il serait faux de croire que ce concept a toujours été tel quel, les idéaux ne sont pas immuables; ils sont appelés à être redéfinis et à évoluer selon les aspirations de leur époque respective. La force avec laquelle ils finissent par s'imposer dans la culture peut éclipser leurs transformations,

Bayonetta (PlatinumGames 2010), *Fatal Frame II: Crimson Butterfly* (Tecmo 2003), *Lightning Returns : Final Fantasy XIII* (Square Enix 2014), *Silent Hill 3* (Konami 2003) ou *Tales of Berseria* (Tri-Crescendo 2017).

⁸⁹ Puisque ce chapitre se rapporte spécifiquement aux expériences des femmes et des normes sociales liées au genre féminin, le texte sera accordé au féminin. Cependant, les hommes peuvent aussi jouer à ces jeux, comme indiqué dans le chapitre 4 sur les expériences vidéoludiques.

mais il n'en reste pas moins que ceux-ci sont des construits du contexte social et culturel dans lesquels ils ont pris forme. L'idéal de la *ryōsai kenbo* ne fait pas exception à la règle selon plusieurs dont Koyama. L'aspect maternel n'a pas toujours été une composante de ce qui peut être considéré comme appartenant au rôle « traditionnel » de la femme, mais celui-ci s'est imposé avec tellement de force qu'il est devenu indissociable de la société japonaise et a même supplanté le rôle de conjointe conjugale (Smith et Schooler 1978). En effet, la femme idéale japonaise était incarnée dans celle se mariant et élevant ses enfants; le bonheur féminin était irrémédiablement lié à la notion du mariage (Yoshizumi 1995).

5.1.1 L'idéal de la période prémoderne : l'épouse

La femme en tant que mère n'a pas toujours été l'idéal féminin par excellence. Durant la période Edo (1600–1968), le modèle féminin normatif était celui de l'épouse. On peut retracer cet idéal féminin à travers les textes éducatifs pour jeunes filles, répondant au nom de *jokunsho*⁹⁰. Bien que ces écrits fussent principalement destinés aux les filles issues des familles de samurai ou de familles de marchands de classe supérieure, ils s'imposaient en tant que norme à laquelle les femmes devaient aspirer. Cependant, la réalité vécue pouvait être toute autre pour les femmes issues d'autres milieux sociaux telles les communautés locales paysannes qui jouissaient de plus de liberté (Sourisseau 2016; Ueno 1987). Le Japon féodal suivait un modèle de résidence virilocale et de descendance patrilinéaire, incarné par le *ie*⁹¹, c'est-à-dire que les époux s'installaient chez les parents du mari et que les liens de filiation étaient fondés sur une ascendance paternelle. Par ailleurs, cette structure octroyait un immense degré de pouvoir et d'autorité au chef de famille ou le patriarche sur le reste de la maisonnée (Yoshizumi 1995). L'éducation des femmes était orientée afin de les outiller à devenir de bonnes épouses, capable de remplir leurs devoirs auprès de leur mari et de leur belle-famille (Koyama 2013; Yoshizumi 1995). Parallèlement, la question de la maternité se déclinait plutôt en tant que capacité reproductrice. « Hara was karimono » ou « l'utérus est une chose empruntée [pour assurer une

⁹⁰ 女訓書

⁹¹ 家

descendance] » est un dicton japonais illustrant bien cette notion de filiation; les enfants appartenaient à la maisonnée et non pas à leurs parents biologiques.

5.1.2 Une nouvelle approche de l'idéal féminin au service d'un projet national : la mère

La création du concept de *ryōsai kenbo* et l'accent mis sur la maternité découlent d'un projet mis en place durant la restauration de Meiji incluant un processus de modernisation et d'occidentalisation du Japon. Pour ce faire, le gouvernement japonais a implémenté une forte ségrégation des espaces basée sur une idéologie du genre et division sexuelle du travail où les femmes de la classe moyenne étaient assignées à la sphère privée du foyer afin de protéger la culture traditionnelle des influences occidentales, tandis que les hommes de la classe moyenne étaient appelés à en apprendre plus sur la culture occidentale et de ses avancées technologiques afin de rattraper l'Occident. La création de la « mère-sage » était l'un des ingrédients du projet d'État-nation fort; en lui octroyant la responsabilité d'élever la prochaine génération de citoyens allant contribuer à l'excellence du pays, les femmes mères devenaient des agentes au service de l'État. « “Excellent mothers” lead to “excellent children,” and these lead to an “excellent country,” linked in a single, optimistic, and even inevitable progression. The most important goals for the government executives and “enlightenment” intellectuals of this time were the maintenance of Japanese independence, the building of a modern nation, and the formation of a modern citizenry » (Koyama 2013, 33).

5.1.3 La reconfiguration du modèle à la suite de l'apport du travail des femmes : la femme au foyer

L'avènement de la Première Guerre mondiale et la période d'après-guerre, a permis une reconfiguration de la *ryōsai kenbo* en (*senkyō*) *shufu*⁹² ou femme au foyer (professionnelle) dans ce processus d'intégration de l'identité féminine à la sphère domestique déjà amorcée par l'implémentation de l'idéologie de la *ryōsai kenbo*. Les années 1960 et de la haute croissance économique ont permis l'émergence d'une nouvelle classe moyenne et de la famille standard de

⁹² 専業主婦.

l'homme pourvoyeur, incarné dans la figure du *salaryman*⁹³, de la femme au foyer à temps plein et de leurs enfants. Ce n'est que dans les années 1970 que le terme *sengyō shufu* est apparu, coïncidant avec une période où les femmes exprimaient une forte satisfaction de leur rôle en tant que mère et femme au foyer (Imai 1994, cité dans Goldstein-Gidoni 2012, 39; Rosenberger 2001, cité dans Holloway 2010, 34). Parallèlement, ces années ont contribué à accentuer la « housewifization » de l'emploi par la création du travail à temps partiel, permettant alors aux femmes de réintégrer le marché du travail après la période de maternité et aux entreprises de bénéficier de la main d'œuvre flexible. Cela correspond à l'établissement de l'emploi à temps partiel en tant que mode de travail pour les femmes mariées et les femmes d'âge moyen et donc d'un renforcement de la division sexuelle du travail (Goldstein-Gidoni 2012). Ainsi donc, « [t]he level of hegemony to which the idea that a married woman should be a housewife had reached in the formative years after World War II is overwhelming judging both by the fact that already in the 1950s, the great majority of women married to either blue- or white-collar salaryman were full-time housewives (Gordon, 2005, p.443) and by the level of the “professionalization” that the housewife role had reached by the late 1960s (Vogel, 1978) » (Goldstein-Gidoni 2012, 42). Notons toutefois qu'il y avait des femmes, surtout dans les milieux les plus pauvres, qui avaient des emplois à temps plein dans les petites usines, les boutiques ou sur les fermes.

Les idéaux féminins sont le reflet des dynamiques sociales de leur époque. Il en va de même pour le concept de la *ryōsai kenbo* qui demeure un construit social bien qu'il ait su s'implanter avec force dans la culture, influençant les perceptions féminines. Sa création est intrinsèquement liée à des préoccupations de l'époque dans un élan de projet national. Cela a eu pour effet de cimenter le rôle féminin dans la société moderne japonaise, lié au mariage et à la maternité, incarné dans cet idéal de la femme au foyer.

⁹³ « le *salaryman* (néologisme emprunté de l'anglais *salaried man* pour désigner les salariés des grandes entreprises ou bureaucrates japonais gagnant un salaire » (Valencia 2013).

5.2 Le mariage, la maternité et le rôle de femme au foyer

Ces trois aspects intrinsèquement soudés forment la pierre angulaire des pressions sociales liées aux rôles traditionnels féminins japonais (Belarmino et Roberts 2019). Cependant, pourquoi se présentent-ils de façon aussi systématique?

5.2.1 Le mariage et les qualifications des relations de couple

L'une des premières distinctions à faire est la séparation des relations de couple amoureuses et des relations de couple dans une instance de mariage. Selon l'étude ethnographique longitudinale d'Okano⁹⁴, l'attrait des premières était axé sur le plaisir tandis que pour les secondes, le confort primait. « Relationships were supposed to be for fun and amusement, without having to consider 'complexities'. A marriage was a destination that all of them, at first, wanted to reach eventually; but they wanted to have a carefree time beforehand » (2009, 213). Par ailleurs, la relation amoureuse, pour ses participantes, était en soit insuffisante pour garantir un bon mariage et requérait deux conditions : l'approbation parentale des deux partis et la provenance de la même classe sociale. Toutefois, l'un des changements majeurs survenait dans le type de mariage de prédilection. Si auparavant, les familles recouraient aux rencontres arrangées ou *omiai*⁹⁵, on pouvait déjà voir une tendance vers les mariages d'amour. Ceci concorde avec le changement du statut familial d'après-guerre, à travers la révision de la Constitution et l'adoption en 1947 du Code civil, réorienté autour de la relation conjugale et la famille nucléaire plutôt que sur le système de registre familial ou *koseki*⁹⁶. Le mariage était donc une instance permettant d'atteindre le bonheur entre mari et femme et leurs enfants où cette union reposait sur un accord commun des futurs époux ne nécessitant plus l'accord du chef de

⁹⁴ Étude réalisée de 1989 à 2001 auprès de 21 femmes dans la ville de Kobe de leurs 18 ans jusqu'à leur début trentaine.

⁹⁵ お見合い.

⁹⁶ 戸籍. Le *koseki* correspond à un système d'enregistrement familiale régissant les individus selon le Code civil de Meiji où seuls les événements y étant enregistrés étaient officiellement reconnu par le gouvernement japonais. Dans ce modèle familiale, la position de chef de famille, héritée par les fils aînés de chaque génération, était centrale et conférait à celui-ci une autorité sur les comportements du reste des membres de la famille tel le regard sur le mariage et la résidence (Yoshizumi 1995).

famille (Yoshizumi 1995). Cependant, les opinions des parents demeuraient primordiales dans le processus d'une demande; plutôt que de s'effectuer en amont lors de la sélection des bons partis pour leur fille, les parents attendaient après la réception officielle d'une demande en mariage pour faire part de leur évaluation de leur potentiel gendre et de l'union.

Cela peut rejoindre la distinction posée par Aihara en ce qui concerne l'encadrement de la sexualité. L'un des éléments importants au Japon est la distinction entre les relations amoureuses « simples » et les relations « qualifiées » ayant pour objectif le mariage et la procréation. La relation simple permet l'exploration et le gain de l'expérience amoureuse et sexuelle. Cependant, dans le cas d'une sexualité reproductrice, le mariage devient une nécessité afin de « qualifier » la relation légalement et socialement, par la préférence envers les enfants légitimes (Aihara 2011; Yoshizumi 1995). La transition entre une relation simple et une relation qualifiée n'est donc pas aussi linéaire que dans d'autres pays même si le mariage demeure une forme d'authentification de l'amour et de l'engagement.

5.2.2 La maternité encadrée

L'un des éléments particuliers de la dynamique culturelle japonaise est la forte prévalence de la maternité circonscrite dans le mariage. En effet, le Japon se situe dans les trois pays⁹⁷ ayant le plus bas taux des naissances hors-mariage à environ 2-3% (OCDE 2018); l'institution de la famille et du couple marié demeurent très fortement ancrés et semblent être les seules à pouvoir encadrer la fécondité (Aihara 2011; Harvey 2017). Cela peut être entre autres attribué à certaines lois japonaises qui encadrent et protègent la famille légitime et maritale. En effet, il existe une distinction entre enfant légitime, conçu dans une union maritale, et enfant naturel, conçu hors-mariage. La discrimination envers les enfants naturels persiste dans la disposition juridique (Article 900 du Code civil) qui n'octroie que la moitié de l'héritage d'un enfant légitime. « There is a strong tendency to judge a child's happiness not in terms of the actual relationship between its parents or the parent-child relationship but, rather, on the basis of whether her or his father is legally registered. This notion tends, in fact, to lead to unhappiness

⁹⁷ Les deux autres pays, en ordre décroissant sont la Turquie et la Corée. Le Japon se situe entre ces deux pays selon les statistiques de l'OCDE (l'Organisation de coopération et de développement économiques).

and discrimination toward single [and unwed] mothers and their children » (Yoshizumi 1995, 195). Toutefois, un enfant naturel est toujours considéré comme illégitime (Harvey 2017) même si cette loi a été déclarée inconstitutionnelle (Osaki 2013) en 2013.

Ces conditions juridiques favorisant le statut d'enfant légitime peuvent devenir des incitatifs puissants au mariage. Cela entraîne certains phénomènes tel la pratique du mariage pressé ou *dekichatta-kekkon*⁹⁸ où la grossesse accidentelle provoque le mariage du couple. En 2000, le quart des premiers nouveau-nés sont attribués à cette forme d'union comparativement à 12,6% en 1975 (Aihara 2011, 174)⁹⁹.

5.2.3 Le rôle de mère au foyer et de la dynamique familiale

Le modèle traditionnel japonais était composé de la dyade du père pourvoyeur et de la mère femme au foyer. Il était donc attendu des femmes qu'elles quittent le marché du travail lors du mariage signalant une transition importante entre la vie professionnelle et la vie familiale (Harvey 2017; Holloway 2010; Mirza 2010). Le rôle de femme au foyer peut en soi être un attrait pour les femmes voulant échapper à leur vie, entamer un nouveau départ ou tout simplement y trouver une valorisation de leur féminité (Aihara 2011; Shoji 2004), mais pour plusieurs cela demeure une contrainte importante pour leur avenir et pour la possibilité d'une conciliation travail-famille. Le retour des mères sur le marché du travail correspondait au moment où les enfants étaient en âge d'aller à l'école (Goldstein-Gidoni 2012; Mirza 2010; Okano 2009) et s'effectuait surtout dans des emplois à temps partiel puisque les compagnies privilégient les nouveaux diplômés plus facilement modelables et la discrimination envers l'âge (Holloway 2010, 177). Il faut toutefois noter qu'un certain pourcentage des femmes ne pouvaient se retirer du marché du travail pour une longue période étant donné l'importance de leur salaire pour les familles avec les revenus les plus bas (Bernier 2009, 187). Parallèlement, bien que cette situation ait quand même changé depuis 1989, le rôle de mère à l'époque était perçu en tant que le meilleur emploi possible pour une femme.

⁹⁸ 出来ちゃった結婚 ou *Dekikon* (デキコン), correspondant à une expression voulant dire « nous nous sommes mariés par accident (parce qu'il y a une grossesse inattendue) ».

⁹⁹ Le calcul se base sur la naissance du premier enfant par rapport à la durée du mariage en mois.

Mothering is therefore characterized as the combination of the hardest work with the biggest reward. Anyone who renounces mothering is both lazy and blind to true happiness. All these images of "ideal" mothers exalt *senryō shufu* who stay at home and can devote themselves to childcare. None of these images supports working mothers, especially if their children are young [...] The idealization of full-time housewives as "proper" mothers explains the low ratio of working mothers with preschool children in Japan. In 1979, of Japanese mothers whose youngest child was under age six, only 27.8 per cent worked, while 43.2 per cent of American mothers in the same situation held outside jobs (Fujita 1989, 76).

Dans son analyse des récits de vie de ses participantes, Okano (2009) relevait trois modèles familiaux directement influencés par la situation financière du couple et la présence d'enfant ou non : la femme pourvoyeuse, le ménage¹⁰⁰ à double revenu et l'épouse à plein temps. Les deux premiers correspondaient à des états transitoires où le paradigme de la femme au foyer conservait ses assises en tant que modèle de prédilection auprès de ses informatrices. On peut tout de même noter que cela demeure un modèle plus qu'une réalité pour environ le tiers des femmes. Ceci concordait aux attentes que ces jeunes femmes avaient préalablement formulées durant leur secondaire: elles envisageaient des mariages conventionnels où elles contribueraient financièrement au revenu du ménage par des emplois d'appoints.

Le modèle de femme pourvoyeuse était plutôt rare, seulement trois cas de figure y correspondaient parmi l'ensemble des témoignages des participantes d'Okano. Celui-ci était particulièrement taxant physiquement et émotionnellement auprès des épouses. En effet, il implique une double charge incombant aux femmes en tant que soutien financier primaire du couple et responsable de la gestion de la maisonnée. Cette situation était la résultante de la précarité d'emploi des maris et de leur réticence à prendre la responsabilité des tâches domestiques. Si des trois, deux cas se sont soldés par des divorces, le troisième avait su se rétablir lorsque le mari a réussi à se trouver un emploi stable et donc de passer au modèle du ménage à double revenu. Toutefois, si dans la majorité des cas, les femmes poursuivaient leur emploi après s'être mariées, cet arrangement était temporaire jusqu'à la venue des enfants. Il faut souligner que dans cette instance, les maris ne s'attendaient pas à ce que leur femme

¹⁰⁰ Dans son texte, Okano parle plutôt de « mariage à double revenu ». Or, puisque la majorité de mes informatrices n'avaient pas de projet de mariage, le terme « ménage » me semble plus approprié pour englober ces réalités diverses.

remplisse le même rôle qu'une femme au foyer. En raison du travail à plein temps des deux partis, les conjoints avaient tendance à se répartir les tâches domestiques. Bien qu'il n'y avait pas eu d'incitatif de la part de l'employeur, la plupart des femmes avaient laissé leur métier peu de temps avant leur accouchement afin de se consacrer au rôle de femme au foyer. Cette décision provenait d'une évaluation pragmatique des épouses : un choix rendu possible par l'emploi stable du conjoint. Ce n'est qu'après que les enfants aient été en âge d'être placés au sein d'un établissement scolaire que les femmes avaient repris des petits travaux. Cependant, l'auteure notait que le retour des épouses sur le marché du travail avait peut-être une corrélation avec leur appartenance à la classe ouvrière : les contraintes monétaires n'auraient pas été les mêmes auprès d'un couple issu de la classe moyenne.

Ce constat démontre une légère modification des attentes culturelles envers les rôles sociaux genrés prescrits, mais concordants tout de même avec celles-ci. Comme le mentionnait Fujita, les femmes rencontrées par Okano peuvent avoir intériorisé les messages et opinions populaires véhiculés par la génération précédente, par exemple en ce qui concerne la maternité et le retour sur le marché du travail.

5.3 La crise de 1990 et les problèmes sociaux

Cependant, la crise économique de 1990 a bouleversé l'équilibre et la dynamique traditionnelle du couple. Cela s'est répercuté sur le marché du travail où on a pu observer une augmentation des emplois à temps partiel et temporaire pour les hommes, fragilisant alors les possibilités de reproduction du modèle hégémonique de la dyade homme pourvoyeur et femme au foyer. C'est dans ce contexte particulier que la jeunesse s'est vue critiquée pour les problèmes sociaux du Japon, plus spécifiquement, la baisse des naissances et le vieillissement de la population.

5.3.1 La chute du taux de natalité et du retard de l'âge au premier mariage

Bien que les rôles de femme au foyer et de mère sont encore des idéaux véhiculés dans la société, il n'en demeure pas moins qu'il semble y avoir une rupture avec la norme établie. En effet, deux grands phénomènes sociaux placent le Japon dans une situation critique, soit la chute du taux de natalité et le retard de l'âge au premier mariage. Comme nous avons pu le constater,

ces deux aspects sont intrinsèquement liés; le mariage demeure la seule institution encadrant les naissances. En dépit de l'explosion des naissances lors des pics de 1947–1949 et celui de 1971–1974, la décroissance du taux fertilité est indéniable¹⁰¹. Depuis 1975, celui-ci n'a cessé de chuter sous le seuil de 2 atteignant son point le plus bas en 2005 avec un taux de 1,26 enfant par femme. Bien qu'il y ait une légère reprise, celle-ci n'est toujours pas suffisante pour atteindre le niveau de remplacement de la population (Ministry of Health, Labour and Welfare of Japan 2018).



Figure 4. Tendence des naissances et des taux de fertilité de 1899 à 2018 au Japon (Ministry of Health, Labour and Welfare of Japan 2018, 21)

Parallèlement, la tendance demeure vers une augmentation de la moyenne d'âge pour le premier mariage passant de 26,1 ans à 31,1 ans pour les époux et de 22,9 ans à 29,4 ans pour les épouses entre 1947 et 2018. Cet écart de cinq ans pour les hommes et de six ans pour les femmes démontre un accroissement vers le mariage tardif auprès des deux bassins de population en 2018 (Ministry of Health, Labour and Welfare of Japan 2018, 40).

¹⁰¹ La chute importante indiquée par la mention « hinoeuma » correspond à l'année astrologique chinoise du cheval de feu. Puisque les femmes nées sous ce signe ont la réputation d'avoir mauvais caractère, plusieurs couples ont dû empêcher les naissances potentielles; la technologie de l'époque ne permettait pas de détecter le sexe du fœtus. La reprise immédiate est probablement attribuée à ces naissances retardées (Harvey 2017) ou au retard dans l'enregistrement officiel de la naissance.

Les explications de ces tendances sont multiples tels les coûts élevés associés à l'éducation des enfants ou le marché du travail et l'absence de mesure facilitant la conciliation famille-travail (Belarmino et Roberts 2019; Harvey 2017; Holloway 2010). Par ailleurs, la poursuite de longues études universitaires est corrélée à une augmentation de l'âge au premier mariage d'une moyenne de 3,5 ans par rapport aux femmes n'ayant qu'un diplôme collégial et un taux de célibat plus élevé d'environ 5% (Harvey 2017). Cela peut être lié à un désir de rentabiliser leurs années d'études et même devenir une source d'avantages personnels telles la réalisation de soi ou une sécurité financière (Mirza 2010). Bien évidemment, le recul de l'âge au premier mariage est en lui-même un facteur non-négligeable. Malgré tout, en raison de cette situation particulière et de l'importance accordée à la capacité reproductrice des femmes, le célibat demeure un élément « problématique » et les jeunes refusant de se marier et de procréer sont facilement visées en tant que source de ce problème.

5.3.2 Les femmes célibataires et la pression sociale

Les femmes non mariées étaient souvent métaphoriquement comparées aux gâteaux de Noël japonais, parfait pour être consommé le 25 décembre, mais déjà expiré le lendemain. On a même pu voir une instance de ludification de cette idée. Prenons par exemple le *otome ren'aisim gēmu Tokimeki Memorial Girl Side*. Selon Richards « [i]t's as if the time limit within the game (3 years) along with 9 suitors and no more, is a reflection of a society in which women are on a ticking clock with limited potential partners – they either pick one and settle or are “waste” after they reach their expiry date » (2015, 105). En effet, il existe une forte pression sociale pour les femmes de se marier avant d'atteindre la limite de la période comprenant la tranche d'âge dit « mariable », pour ne pas devenir des « items invendables ». C'est dans cette même veine de pensée que de nouveaux termes ont émergé. Le mot *makeinu*¹⁰² ou « chienne perdante », attribué à l'auteur Sakai Junko en 2003, devient rapidement un terme employé pour parler de ces femmes dans la trentaine ayant échoué à se trouver un conjoint et à se marier. Ces femmes sont « perdantes » dans la société japonaise qui catégorise les femmes socialement par

¹⁰² 負け犬.

le mariage où les *kachiinu*¹⁰³ ou « chiennes gagnantes » sont ces femmes mariées ayant des enfants. L'intention de l'auteur était toutefois de revendiquer ce statut de liberté; les femmes célibataires jouissent d'un grand pouvoir d'achat et contribuent à la consommation de biens personnels, la famille et la « religion de la maternité » tel qu'elle le décrit, ne sont donc pas un gage de qualité de vie pour une femme (Aihara 2011; Web Japan 2004; Yamaguchi 2006). En effet, le mariage n'est plus considéré en soi comme étant la seule possibilité et certaines femmes en questionnent même la validité (Yoshizumi 1995). Toutefois, Yamaguchi note que les *makeinu* décrites par Sakai ne semble s'adresser qu'à un échantillon bien restreint des femmes, soit celle de la femme ayant une carrière, diplômée, possédant un emploi de bureau et vivant en milieu urbain. L'auteur laisse pour compte la majorité des femmes célibataires : les femmes monoparentales, les femmes possédant un handicap, les femmes ayant des emplois temporaires, etc. (Yamaguchi 2006).

Cette description des femmes ayant un certain pouvoir d'achat, est similaire au statut que l'on définissait en tant que célibataire parasite ou *parasite single*. Ce terme désigne plus particulièrement les jeunes¹⁰⁴ ayant terminé leurs études, donc dans la jeune vingtaine, et dépendant encore de leurs parents au niveau du logement, de la nourriture ou du ménage. Selon Yamada Masahiro, les jeunes préfèrent retarder l'âge du mariage afin de trouver un partenaire idéal possédant un revenu suffisant pour égaler le confort qu'elles connaissent. Ainsi donc, elles « anéantiront le Japon » puisqu'elles contribuent directement à la chute du taux de natalité et de recul de l'âge au premier mariage (Aihara 2011, 181).

En fonction du contexte d'anxiété généré par la chute du taux de fertilité, les femmes et les célibataires ont été pointées du doigt. Si plusieurs éléments opérant en synchronicité peuvent expliquer ce frein des natalités, il n'en demeure pas moins que l'on reproche entre autres aux femmes de ne pas remplir leur « devoir » puisque celles sont encore jugées en fonction de leur capacité reproductrice¹⁰⁵ (Holloway 2010; Oryu 2007; Yamaguchi 2006).

¹⁰³ 勝ち犬.

¹⁰⁴ Le terme faisait autant référence aux hommes qu'aux femmes.

¹⁰⁵ Ce discours était même exprimé clairement par des politiciens, tel le gouverneur de Tokyo, Ishihara Shintarō, en 2001 (Yamaguchi 2006) et le ministre japonais de la Santé, Yanagisawa Hakuo, en 2007 (Oryu 2007).

5.4 Méthodologie

Mon objectif initial était de discuter avec des joueuses japonaises d'*otome gēmu*. Le terrain étant ce qu'il est, la mise en place d'un réseau social et la confiance nécessaire envers le chercheur prend du temps, d'autant plus que la barrière de langue pouvait aussi être un frein non négligeable au recrutement. Comme démontré dans le chapitre 3, j'ai tout de même pu tisser des liens avec des Japonais et discuter avec eux de leur quotidien et de leur perception de la culture japonaise. J'ai tout de même privilégié les entretiens avec les femmes que j'ai pu rencontrer, puisque je m'intéressais avant tout aux rôles féminins. Bien que ceux-ci soient peu nombreux, il n'en demeure pas moins qu'ils me permettaient de confronter le théorique par leur témoignage.

5.4.1 Les entretiens semi-dirigés

J'ai eu l'opportunité d'effectuer trois entretiens avec des Japonaises qui se sont déroulées de la même manière que celles réalisées avec les joueurs. Mes participantes ne jouaient pas à des jeux vidéo, la nature des questions était plutôt axée sur la culture japonaise. Saya (26 ans) et Tatsuki (25 ans), étaient en couple, tandis que Yukiko (30 ans) était présentement célibataire. Il n'y a aucun doute que leur histoire reflète leur vécu à Tokyo. Cela éclipe donc bien des réalités et des expériences différentes des leurs, mais me permet tout de même d'entrapercevoir un peu mieux les réflexions de ces jeunes adultes quant à leur propre culture et l'effet des normes sociales dans leur vie quotidienne.

5.5 L'idéal féminin selon les expériences de jeunes Japonaises

À la question « Quel est l'idéal féminin japonais? », le rôle de femme au foyer est apparu sans équivoque auprès de mes informatrices japonaises. Cependant, cela n'était pas nécessairement un indicatif de leur propre désir ou de leurs objectifs de vie comme nous le verrons plus loin, mais témoignait tout de même de la force de l'image de la femme au foyer en tant que norme.

5.5.1 Le mariage

L'institution du mariage est bien ancrée dans les mœurs japonaises, mais mes participantes n'avaient pas de considérations particulières quant à leur propre futur. Même si nous avons abordé le sujet du mariage, aucune d'entre elle n'a évoqué que cela était un objectif en soi. Les discussions autour de leur partenaire actuel ou passé étaient plutôt orientées sur leur évaluation d'un couple bien assorti, soit un partage des mêmes valeurs et un sentiment de compatibilité dans leur mode de vie. Les relations qu'entretenaient mes participantes n'étaient pas qualifiées en termes de longue ou courte durée; mais appréciées pour ce qu'elles étaient sans pour autant avoir de projet d'avenir clairement énoncé. Le mariage n'était donc pas un élément essentiel dans leurs projets. Bien que Tatsuki était en couple, lorsqu'elle a abordé la question sur la dynamique familiale qu'elle souhaitait avoir avec son mari, elle ne semblait pas faire référence à son conjoint actuel. Ce qui semble indiquer une similitude avec la catégorisation de leur relation amoureuse en tant que relation pour le plaisir et non pas pour le mariage tel que mentionné par Okano dans son étude.

De manière similaire, Saya qui était fiancée et l'un de mes informateurs qui était marié à sa conjointe, ne se sont pas attardés outre mesure sur cet aspect de leur relation. Pour eux, cela était un signe d'engagement auprès de leur partenaire et avant tout un choix personnel. Cela n'était donc pas selon leur propre évaluation de leur situation, en lien avec une pression sociale.

Témoignage de Yukiko et Tatsuki sur la question du mariage

« Marriage is a partnership because of love and compatibility. But others, they want to settle down, trying to get married [for the sake of it]. I don't understand [...] A partner should never be *jama* (hindrance) ». Yukiko était encore à la recherche d'un homme idéal, mais cela ne l'empêchait pas de profiter de sa vie à son plein potentiel. Elle appréciait son quotidien et était satisfaite d'avoir le temps de se consacrer à ses loisirs tout en travaillant fort.

Pour Tatsuki, la pression pour les femmes de se marier était palpable. Plus particulièrement dans les régions rurales. « My grandma is very countryside, she always say [when I go visit her and because she has Alzheimer] 'how old are you? Twenty-five. Twenty-five?! You need to get married! ». Elle trouvait ça cocasse, mais ne pouvait pas non plus cacher son

exaspération. Elle avait des amies mariées à l'âge de 16 et 18 ans, bien qu'elle tenait à préciser que cela n'était pas inhabituel même en région, ce chemin n'était pas le sien. Dans son cercle d'amis, il était d'un commun accord que le mariage n'était pas la seule manière de vivre une vie agréable. Plus précisément, elle notait que puisque les femmes travaillent maintenant, le mariage en tant que source de confort en ce qui concerne la stabilité financière tombait en désuétude.

5.5.2 La dynamique familiale

Contrairement aux femmes aspirant à être des femmes au foyer, mes participantes n'avaient pas les mêmes convictions. Elles désiraient des vies de couple calquées sur le modèle du ménage à double revenu. Cela se présentait sous la forme d'une attente envers une répartition des tâches égalitaire entre les conjoints et l'importance accordée au volet professionnel. Le travail leur permettait d'obtenir une indépendance financière à laquelle elles tenaient et de se prouver en tant qu'individu. Elles étaient fières de pouvoir me dire qu'elles investissaient beaucoup d'elles-mêmes dans leur emploi et qu'à travers leurs efforts, elles soutenaient la compagnie qui les embauchait. Par ailleurs, leur carrière n'était pas seulement limitée à une gratification financière ou personnelle, certaines avaient des projets en tant qu'entrepreneuses. Elles considéraient qu'être épouse à plein temps ne devrait plus être un objectif pour les femmes d'aujourd'hui, mais bien appartenir au passé. De façon plus pragmatique, l'état de précarité financière généralisé du Japon fragilise l'équilibre normatif de la dyade homme pourvoyeur-femme au foyer. Ainsi donc, un seul salaire ne saurait suffire pour soutenir un foyer.

Témoignage de Tatsuki et Yukiko sur la question de femme au foyer

Tatsuki était catégorique, elle ne voulait en aucun cas devenir une épouse à plein temps : « some girls want to be housewives, they don't want to work. The appeal is to have a good life, an easier life by getting fed money by their husband. But, they don't realize that being a housewife implies they still have to do all the chores because men don't want to! ». Son opinion sur la question avait sans doute été influencée par l'expérience de sa grand-mère paternelle qui lui avait fait part de la difficulté d'être une épouse à plein temps. Elle reconnaissait toutefois que les temps changeaient et que les hommes voulaient s'investir

davantage. Tatsuki désirait continuer à travailler et éventuellement s'occuper de ses enfants, mais elle s'attendait à ce que son futur mari s'implique.

Yukiko avait les mêmes attentes, soit de jumeler la responsabilité des tâches ménagères avec le désir de continuer à travailler. Elle avait comme rêve de devenir une femme d'affaires en ouvrant peut-être un jour son propre restaurant. Yuki avait au départ voulu être une épouse à plein temps, mais rapidement, elle s'était rendu compte que cela ne lui convenait pas puisque cela entraînait en conflit avec ses propres intérêts, soit son travail et ses loisirs. Elle ne voulait pas non plus dépendre du revenu de son mari pour ses dépenses personnelles. Son évaluation du statut de femme au foyer était mitigée. Elle reconnaissait que cela allouait plus de temps avec les enfants et son partenaire, mais à l'inverse, cela impose à la femme de vivre dans une attente constante et dans l'incertitude quant au retour de l'époux au domicile en raison des longues heures de travail. Toutefois, elle avait eu le témoignage d'une expérience positive de femme au foyer par le biais de sa mère qui avait su bénéficier d'un revenu suffisant de la part de son époux pour se consacrer entièrement aux tâches de la maisonnée.

5.5.3 La pression sur les célibataires et les néologismes

Si toutes mes participantes reconnaissaient l'énorme pression sociale pesant sur les femmes célibataires, elles refusaient d'être définies par celle-ci et préféraient suivre leur propre chemin. Toutefois, la question du mariage se faisait bien sentir, bien que ces préoccupations émanaient plus du côté des générations aînées, il n'en demeurait pas moins que mes participantes avaient toutes été confrontées à ces incitatifs qu'elles qualifiaient d'oppressants. Elles affirmaient que cela était bel et bien dû à cette vieille notion que les femmes célibataires « gaspillent » leur potentiel (reproducteur) en n'étant pas mariées. Bien qu'elles ne partageaient pas cette vision du tout, elles me disaient que, dans les discours officiels, le célibat des femmes est en soi était annonciateur que quelque chose clochait chez cette personne, qu'il y avait un défaut de caractère. Elles insistaient sur le fait qu'on ne blâmait jamais l'homme pour des cas similaires puisque la « faute » était fondamentalement féminine. Malgré tout, le célibat était effectivement un sujet de discussion et d'anxiété pour certaines amies dans leurs cercles; plus le temps passait, plus les femmes âgées s'inquiétaient au point où certaines pensaient même

diminuer leurs attentes en termes de choix de partenaire, simplement pour éviter d'être célibataires.

La question des *parasite singles* pour la majorité, ne visait pas le célibat des individus en soit, mais plutôt leur « dépendance » envers la cellule familiale. La cohabitation pouvait en effet être due à des questions de soins envers les aînés. Dans ce cas de figure, cela était même reconnu comme un comportement valorisé. Malgré les coûts élevés des logements, mes participantes encourageaient les femmes à se prendre en main, mais aussi parce qu'elles-mêmes trouvaient dans cette rupture avec le nid familial, une liberté et une indépendance qu'elles appréciaient.

Témoignage de Saya et Yuki sur les expressions péjoratives à l'égard des femmes célibataires

Saya connaissait bien les appellations peu flatteuses mentionnées précédemment et a même renchéri en mentionnant qu'on pouvait aussi parler de femmes « expirées » ou *leftover women* dans les régions plus rurales. Leur statut était directement lié à l'idée qu'elles avaient dépassé leurs meilleures années de jeunesse et de beauté. Toutefois, cette expression pouvait aussi être utilisée pour les hommes, quoique ce ne semblait pas être aussi fréquent. Par ailleurs, il y avait une différence d'âge quant à ce qu'on considérait comme une personne « expirée », soit passé 25 pour les femmes et passé la trentaine pour les hommes. Elle me mentionnait que jamais on n'en faisait part directement à une personne, mais qu'effectivement, c'étaient des termes qu'on apposait à ces femmes dans les conversations.

Pour Yuki, les termes *parasite single* ou *makeinu* lui étaient inconnus, mais sa propre expérience allait plutôt à l'encontre de la réalité du « gâteau de Noël ». En effet, elle me disait être approchée par des hommes plus jeunes qu'elle, allant parfois jusqu'à sept ans de différence d'âge. Elle ne pouvait donc pas considérer les femmes dans la trentaine comme « invendables ».

~

Malgré que leurs propres aspirations divergeaient du modèle de la femme au foyer et des tendances à se mettre en couple pour des considérations de confort financier, mes participantes

identifiaient encore l'épouse à plein temps comme faisant partie de l'idéal féminin japonais. Elles reconnaissaient et avaient fait l'expérience de la pression de se mettre en couple (et de se marier). Ces éléments culturels étaient profondément ancrés dans les discours et dans leur entourage malgré leur propre résistance face à ceux-ci. La pression liée au mariage et par la même occasion celle de se trouver un conjoint semblaient être associées aux générations antérieures, mais il n'en demeure pas moins que mes participantes ont tout de même évoqué que ces éléments étaient aussi abordés dans leur propre cercle d'amis et de connaissances. Toutefois, leurs espérances quant aux perspectives d'avenir semblaient s'éloigner progressivement de la norme traditionnelle du mariage et de la dynamique homme-pourvoyeur et femme au foyer qui en découle. L'idéal n'est souvent pas le reflet de la société; tous ne cadrent pas avec ce qui est attendu, d'où l'importance des témoignages. Maintenant que nous avons pu brosser un portrait des attentes et des pressions sociales perçues par les femmes, de quelles manières s'articulent-elles au sein des jeux? Présentent-elles les nouvelles considérations de Japonaises d'aujourd'hui, ne considérant plus le mariage comme une nécessité ou plutôt, respectent-elles les idéaux tels qu'ils étaient conçus, il n'y a pas si longtemps? C'est ce que nous verrons à travers l'étude des fins de quelques *otome gēmu*.

Chapitre 6 : Le couple en tant qu'idéal : la ludification du discours social

Nous avons vu à quel point le couple incarne une figure centrale au Japon. Compte tenu du contexte plus large de préoccupations sociales liées au faible taux de natalité et du vieillissement de la population, les célibataires, et plus particulièrement les femmes, sont problématisées par leur « refus » de contribuer. L'accent mis sur l'obtention d'une relation amoureuse semble appuyer ce discours social : l'apothéose d'une *route* s'incarne avant tout dans la déclaration d'amour sincère, garantissant la qualification de cette fin en tant que meilleur scénario possible. Cependant, qu'arrive-t-il si le joueur n'arrive pas à gagner le cœur de son partenaire?

If the player is not agreeable and submissive to male characters, they will be considered undesirable and will “end up” alone. The game will end with the player achieving no success in dating. She is depicted as alone and lonely, with only her younger brother Tsukushi to console her. In these ways, the game actually does replicate the (harsh) realities of still strong traditional attitudes to establishing heterosexual relationships, and the centrality of men in Japanese cultural life (Richards 2015, 103).

Dans cet exemple tiré de *Tokimeki Memorial Girl Side*, le jeu explicitement qualifie le célibat de sa protagoniste en tant qu'échec irrévocable, mais semble de surcroît rejeter la faute sur l'incapacité de la joueuse à répondre convenablement aux attentes de son partenaire. Dans son analyse des *otome gēmu* sur plateforme mobile, Giard abonde dans le même sens: « depending on your choices, the relationship can lead to failure, you will stay alone; or to success, you will spark love » (2020). Or, nous avons vu par les témoignages de jeunes Japonaises que le célibat n'était pas problématique pour elles, de la même manière que le mariage n'était plus un objectif de vie. Les jeux offrent-ils ces avenues en permettant, par exemple, à la protagoniste d'être heureuse même en « échouant » à se trouver un partenaire?

6.1 La méthodologie

Afin de mieux comprendre les messages potentiels au cœur des *otome gēmu*, j'ai effectué une analyse des fins officielles puisque celles-ci incarnent l'aboutissement des récits. La fin demeure avant tout un moment charnière et l'objectif implicite du jeu dans sa conception. En

effet, les fins de parties n'ont pas la même valence; la galerie des jeux réserve une place spécifique aux mauvaises, bonnes et véritables fins ce qui les « officialise » en tant que conclusions attendues des récits et démontre leur statut privilégié (voir Figure 5). De plus, les mauvaises ou bonnes fins sont nécessaires pour débloquer les *routes* subséquentes. Par fin normale, je veux désigner les fins où tous les « bons » choix n'ont pas été effectués. Par opposition, les bonnes fins correspondent aux terminaisons narratives associées à l'aboutissement du récit illustrant une séquence réussite où le maximum d'affection a été obtenu. La véritable fin quant à elle, se positionne en tant que pan narratif offrant une conclusion à l'ensemble du jeu et se démarque habituellement par la révélation d'informations cruciales pour la compréhension des événements des autres *routes*¹⁰⁶. Ces fins sont dans la résultante de l'actualisation des choix de la joueuse et reflètent son parcours.

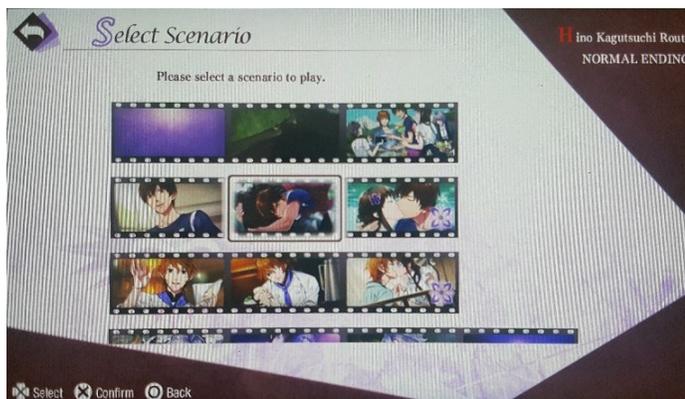


Figure 5. Capture d'écran de la galerie des *routes* et de l'affichage des CG représentant les fins officielles du jeu *7'scarlet*.

L'utilisation des fins rejoint les travaux d'analyse effectués par d'autres chercheurs sur ce genre de jeu (Ganzon 2018; Taylor 2007). En effet, celles-ci peuvent être révélatrices en elles-mêmes : qu'est-ce que le jeu punit ou récompense comme action de la part de la joueuse? Cependant, l'intérêt de ce chapitre est plutôt de comprendre quelles sont les finalités des

¹⁰⁶ Certains jeux peuvent utiliser ces mêmes termes sans pour autant en avoir une même définition. Par exemple, le « true ending » correspond à la bonne fin des partenaires de *Code : Realize – Guardian of Rebirth*, mais afin de garder une constance dans la catégorisation des fins, je n'utiliserai pas les qualificatifs repris des jeux, mais bien mes définitions pour identifier une étape narrative significative.

histoires quant au statut des partenaires romantiques, puisque les *otome gēmu* sont avant tout basés sur une prémisse de conquête amoureuse.

6.1.1 La sélection des jeux

En tout, trois jeux ont été retenus pour l'analyse de leurs fins : *7'scarlet*, *Collar x Malice* et *Code: Realize – Guardian of Rebirth*. Ces jeux ont été choisis parmi les titres que j'avais préalablement joués : ce qui me permettait de naviguer plus rapidement entre les diverses fins puisque tout était débloqué. En effet, tous ces jeux avaient des *routes* verrouillées; pour avoir une vue d'ensemble des fins, il me fallait donc avoir accès à ces celles-ci, nécessitant alors d'avoir terminé toutes les autres. Par ailleurs, ceux-ci étaient relativement espacés dans le temps. Cela pouvait démontrer de nouvelles idées quant aux scénarios produits. Quoique ce nombre demeure restreint, il permet tout de même d'obtenir des données sur un total de trente-deux fins officielles où chaque partenaire romantique possède en moyenne deux fins.

6.1.2 Les éléments d'analyse

Dans le but de pouvoir comparer les fins et en extirper des conclusions, je me suis basée sur une grille d'analyse comportant trois éléments : le statut du partenaire, le choix décisif et l'atmosphère établie. Au besoin, je rajoutais une note pour préciser un aspect particulier d'une fin. Le but étant de savoir s'il y avait une association positive ou négative quant au statut de couplage ou de célibat comme démontré par les constats de Richards et Giard.

Le statut du partenaire : Ceci servait à noter la situation du personnage, plus spécifiquement s'il était en couple ou non.

Le choix décisif : Ceci était le dernier choix ayant une incidence sur la fin obtenue. Il me semblait pertinent de le noter puisque souvent, celui-ci départageait de façon binaire l'obtention de la mauvaise ou bonne fin d'une *route* (la véritable fin se trouvait à part des autres).

L'atmosphère : Puisque la perception de chacun peut faire varier les qualificatifs associés à une ambiance, j'ai utilisé les termes « positif » et « négatif » permettant d'englober une variété de subtilités. Cela se basait à la fois sur le texte, ce qui était dit, et sur le visuel, ce qui était montré. Toutefois, certaines fins étaient moins facilement classifiables lorsque le

message présentait plus d’ambivalence. Ces fins étaient donc qualifiées en tant que « douce-amère ».

6.2 Présentations des fins et étude de cas

Certaines combinaisons revenaient régulièrement et présentaient des similitudes. C’est pourquoi je ne prendrai qu’un exemple de jeu par combinaison. Les fins douces-amères étaient toutefois considérées comme étant « négative » pour faciliter la présentation des cas.

6.2.1 7’scarlet

Le premier jeu étudié est 7’scarlet (7s). Celui-ci fait partie des trois jeux « Summer of Mystery » qu’Aksys Games a publié en 2018. Ichiko Hanamaki¹⁰⁷ part à la recherche de son grand frère disparu, il y a un an de cela, dans le village d’Okunezato. Accompagnée de son ami d’enfance, Hino Kagutsuchi, elle sera aidée par le Okunezato Supernatural Club réunissant des membres de l’hôtel Fuurinkan, où ils séjourneront, et de quelques-uns des invités présents. Chaque *route* en dévoilera un peu plus sur les mystères entourant ce petit village rural et sur la légende des « revenants ». La véritable fin de Toa Kushinada n’est disponible qu’après avoir terminé la *route* de Yuzuki Murakumo, débloquant elle-même la *route* du frère d’Ichiko, Hanate Yatsukami.

Fins des <i>routes</i> de 7’Scarlet			
Nom du partenaire	Fin normale	Bonne fin	Véritable fin
Hino Kagutsuchi	Décédé Négative	En couple Positive	
Isora Amari	Seul ¹⁰⁸ Négative	En couple Positive	
Sousuke Tatehira	Séparation Positive	En couple Positive	

¹⁰⁷ Bien que ce sont des noms japonais, ils seront présentés tels qu’ils le sont dans les jeux suivant alors l’ordre prénom-nom.

¹⁰⁸ La différence entre « seul » et « séparation » est très mince, mais s’il existait une forme de désir de vouloir être en couple, je le classifiais en tant que « séparation ».

Fins des routes de 7'Scarlet			
Nom du partenaire	Fin normale	Bonne fin	Véritable fin
Yuzuki Murakumo	Décédé Négative	En couple Positive	
Toa Kushinada	Séparation Positive	Séparation Positive	Décédé Douce-amère
Hanate Yatsukami			Décédé Douce-amère

Tableau IV. Fins des routes de 7'Scarlet

6.2.1.1 Cas 1 : le décès du partenaire masculin et un état négatif (Hino Kagutsuchi)

Ichiko se retrouve à la merci du tueur potentiel de son frère. Si elle avait décidé de dissimuler à Hino son désir de poursuivre ses recherches plutôt que de s'en remettre à lui (correspond au choix « think it over for a bit »), il n'arrive qu'à la dernière minute. Il la protège durant cette confrontation en se jetant sur son adversaire, l'entraînant avec lui dans le précipice bordant la montagne où ils se trouvaient. Lorsqu'on lui confirme son décès, Ichiko est encore sous le choc et se sent désemparée. Si Ichiko décide de poursuivre les recherches avec lui (correspond au choix « continue looking for your brother »), c'est un autre personnage, M. Karasuma, qui mettra hors d'état de nuire l'assassin en l'emportant avec lui. Hino est tout de même blessé, mais ils s'en sortent, et peu de temps après, il décide de lui avouer son amour et ils s'embrassent avant de quitter Okunezato.

6.2.1.2 Cas 2 : la solitude de la protagoniste (Isora Amari)

Isora enferme Ichiko afin de la protéger du tueur potentiel, sans pourtant lui révéler ses intentions. Bien qu'il prenne soin d'elle, celle-ci ne peut pas s'empêcher d'être anxieuse, elle peut alors le questionner (correspond au choix « ask him what's going on ») ou lui faire confiance (correspond au choix « blindly trust him »). Toutefois, le tueur finit par la retrouver et au dernier moment, Isora la protège, mais se blesse en ce faisant. Ils arrivent à s'en sortir et peu de temps après, il se retrouve à l'hôpital pour recouvrer de sa blessure. Isora mentionne à Ichiko qu'il reconnaît que son geste avait dû l'effrayer et qu'il s'excusait de son comportement malgré le fait que c'était pour son bien. Elle retourne chez elle après cet échange. Si la protagoniste avait douté de lui, ils se séparent sur cette note, tandis que si elle avait décidé

d'avoir confiance en lui, elle retourne son affection et accepte qu'il puisse exprimer son amour de façon un peu intense.

6.2.1.3 Cas 3 : la séparation du couple positive (Sousuke Tatehira)

Ichiko se fait attaquer dans l'hôtel et court se réfugier dans sa chambre. Quelqu'un frappe à sa porte, elle peut alors ouvrir parce qu'elle a confiance que c'est Sousuke (correspond au choix « open the door ») ou plutôt user de prudence (correspond au choix « be cautious »). Plus tard, les membres du Okunezato Supernatural Club tentent de trouver le coupable qui doit être l'un d'entre eux puisque toutes les issues étaient fermées; le tueur devait déjà être sur place. Ils finissent par déduire que c'est Kagura, celui-ci démasqué, fait alors une autre tentative de tuer Ichiko. Sousuke s'interpose et se fait poignarder. Plusieurs jours plus tard, après qu'il a récupéré, si Ichiko lui a fait confiance, il l'amène dans la montagne et lui révèle qu'elle lui rappelle une jeune fille qu'il a aidée par le passé. Ils s'embrassent et il lui montre l'endroit où les fleurs mauves fleurissent. Si Ichiko n'a pas cru en Sousuke, ils échangent leur numéro de téléphone afin de se revoir prochainement, même s'ils doivent se séparer pour le moment.

6.2.1.4 Cas 4 : les véritables fins (Toa Kushinada et Hanate Yatsukami)

Ces fins sont similaires dans la mesure où elles révèlent que ces deux personnages sont en fait des revenants. Cependant, seule celle de Toa sera présentée.

Ichiko reçoit une lettre de Toa lui demandant de le rejoindre. Cependant, c'est un piège du tueur, mais Toa arrive à temps ainsi que le groupe chassant les revenants pour l'empêcher de blesser Ichiko. Puisque la menace est toujours présente, l'assassin ayant réussi à s'échapper, le concert est annulé. Avant de repartir, Toa révèle à Ichiko qu'il l'aime depuis qu'ils se sont connus, il y a 12 ans de cela et ils s'embrassent avant de se quitter.

La véritable fin est choisie à partir du menu des scénarios (voir Figure 6). Elle débute tout de suite après l'arrivée des chasseurs de revenants où le tueur révèle qu'il y a un autre revenant dans ce village. En cherchant l'identité de celui-ci, Toa se révèle en tant que Ato et revenant. Il est décédé après s'être endormi au volant, son véritable corps gisant au fond de la rivière. Il est revenu à la vie parce qu'il désirait jouer une dernière fois. Le Okunezato Supernatural Club décide que les tragédies entourant les revenants doivent cesser et donc aide

Toa à exaucer son vœu. Celui-ci performe une dernière fois et disparaît dans une poussière violette, satisfait d’avoir revu Ichiko et heureux d’avoir pu l’aimer.

6.2.2 *Collar x Malice*

Le second jeu, *Collar x Malice* (CxM) se déroule au cœur de la préfecture de Shinjuku en quarantaine à la suite d’une série de meurtres violents nommés « X-Day Incident », revendiquée par une organisation terroriste répondant au nom d’Adonis. Le joueur incarne une jeune policière, Ichika Hoshino, travaillant au sein du département affecté à la prévention des crimes. Alors qu’elle se rend sur un site où il y a eu un signalement d’activités suspectes, elle se fait kidnapper. En se réveillant, elle découvre qu’on lui a mis un collier autour du cou. Celui-ci lui a été donné de la part d’Adonis et par son entremise, il leur permet d’écouter tout ce qu’elle fait, mais aussi de lui injecter un poison mortel si jamais elle leur désobéit. Le seul moyen de le désactiver est d’implémenter un code secret qu’eux seuls possèdent. Trois inconnus enquêtant pour leur propre compte sur Adonis et les « X-Days », retrouveront Ichika. Elle se joindra donc à eux et au reste de leur équipe. Selon la série d’incidents qu’elle décidera d’élucider, elle deviendra la partenaire de l’un des cinq hommes potentiels. La *route* de Kageyuki Shiraishi nécessite d’avoir terminé une *route* tandis que celle d’Aiji Yanagi ne peut être jouée que lorsque toutes les autres auront été complétées par des fins officielles. Elle se positionne alors en tant que véritable fin du jeu, même si elle correspond à sa « bonne fin ». Le jeu possède une mécanique de tir, le « trigger mode » où le joueur doit alors appuyer au bon moment pour réussir ces événements.

Fins des <i>routes</i> de Collar x Malice			
Nom du partenaire	Fin normale	Bonne fin	Véritable fin
Takeru Sasazuka	Séparation Négative	En couple Positive	
Mineo Enomoto	Séparation Négative	En couple Positive	
Kei Okazaki	Décédé (♀ décédée) Négative	En couple Positive	
Kageyuki Shiraishi	En couple Douce-amère	Séparation Douce-amère	

Fins des <i>routes</i> de Collar x Malice			
Nom du partenaire	Fin normale	Bonne fin	Véritable fin
Aiji Yanagi	Séparation Négative		En couple (fiançailles) Positive

Tableau V. Fins de *routes* de *Collar x Malice*

6.2.2.1 Cas 5a : la séparation du couple négative (Takeru Sasazuka)

Si le joueur n'a pas assez d'affection pour Takeru, cela le mènera vers la fin normale: il n'y a donc pas de choix décisif pour cette *route*. Grâce aux données obtenues, Takeru réussit à désactiver le collier d'Ichika et à le retirer. Par la même occasion, il apprend l'emplacement de la base d'Adonis et il est décidé que la police lancera l'assaut pour capturer les criminels. Or, les membres retrouvés ont tous perdu la mémoire, tandis que les hauts dirigeants avaient déjà pris la fuite. Si l'affection est trop basse, Takeru décide de partir seul lutter contre le reste d'Adonis, coupant contact avec Ichika après lui avoir offert un collier. Elle songe alors à leur séparation et ses pensées expriment son regret et sa culpabilité d'être potentiellement la source de l'échec de leur relation puisqu'elle n'a pas réussi à gagner sa confiance en tant que partenaire. Par opposition, si l'affection est haute, Takeru invite Ichika à sortir pour célébrer leur victoire et parce qu'il l'aime; ils se déclarent officiellement leur amour. Il lui mentionne qu'ils pourront vivre ensemble si elle se sent trop seule lorsque son frère ne sera plus chez elle.

6.2.2.2 Cas 5b : la séparation du couple négative et les fiançailles (Aiji Yanagi)

Yanagi et Ichika confrontent Yuzuru Saeki, la véritable identité de Zero et l'homme à la tête d'Adonis, dans le but de l'appréhender et de l'empêcher de mettre à exécution la phase finale de son plan qui requiert qu'Ichika le tue. Elle refuse de se plier à lui, même s'il demeure un criminel, elle veut l'arrêter sans avoir à lui enlever la vie. Pour la provoquer, Saeki tire sur Yanagi. Si Ichika échoue le « trigger mode », elle ne parviendra pas à le désarmer à temps et il sera alors grièvement blessé. Incapable de contenir sa colère, elle tuera Saeki. L'épilogue se déroule du point de vue de Yanagi qui commente que l'incident a profondément affecté Ichika : elle était en état de choc et a disparu depuis. Malgré la dissolution d'Adonis et la levée de la quarantaine, Yanagi contemple le fait que cela n'a pas de valeur à ses yeux s'il ne peut pas partager ça avec elle. Il part donc à sa recherche. Si elle réussit le « trigger mode », cela lui permettra de sauver Yanagi et de mettre fin aux « X-Days » en arrêtant Saeki. Toute l'équipe

célèbre leur victoire bien méritée et plus tard, alors qu'ils se sont retirés du groupe et enfin seuls, Yanagi offre à Ichika un anneau de fiançailles comme cadeau de Noël.

6.2.2.3 Cas 6 : le décès simultané des personnages (Kei Okazaki)

Alors que le collier d'Ichika vient d'être enlevé par l'un des alliés d'Adonis ayant décidé de tourner le dos à son organisation, une explosion force Kei et Ichika à s'enfuir vers une cathédrale. Ils y sont confrontés par Mikuni Rei, un autre membre d'Adonis. Si Ichika échoue le « trigger mode », elle se fera tuer par celui-ci. La scène passe du point de vue d'Ichika à celui de Kei; celui-ci est bouleversé. Il se croit indigne de vivre et s'en veut de ne pas avoir pu la protéger, considérant alors de s'enlever la vie. Il s'en empêche toutefois, mais cela est en vain puisqu'il se fait tuer par Zero. Si Ichika réussit le « trigger mode » elle se fera blesser en protégeant Kei, mais tous deux s'en sortent. Durant l'épilogue, il est fait mention que les « X-Days » semblent terminés, mais que tout n'est pas encore résolu. Cependant, les choses commencent à se replacer. Ichika et Kei se promettent de ne plus jamais se séparer et de vivre ensemble jusqu'à leurs vieux jours.

6.2.2.4 Cas 7 : le couple doux-amer (Kageyuki Shiraishi)

Shiraishi se révèle être un agent pour Adonis, son identité en tant que « Kageyuki Shiraishi » n'était qu'une façade : il n'est qu'une marionnette d'Adonis. Sous les ordres de Zero, il devait se rapprocher d'Ichika et devenir quelqu'un d'important pour elle. Parallèlement, il éliminait tous ceux pouvant devenir des obstacles pour le chef d'Adonis et ses plans; la mort des autres n'est pas très significative si elle permet d'exaucer les vœux de Zero. À travers son collier, la tête dirigeante de l'organisation terroriste propose une offre à Ichika: qu'elle exécute Shiraishi pour meurtre afin de prouver que son sens de la justice est bien réel puisque même si elle l'aime, il demeure coupable pour ses crimes. Elle hésite et force alors Zero à ordonner à Shiraishi de se suicider, mais ce dernier arrive à revenir à lui et s'enfuit avec Ichika, Il lui avoue que ses actes étaient dans le seul but de la libérer de son collier et de lui redonner une vie normale. Cependant, Zero les rattrape. Si Ichika échoue le « trigger mode », elle deviendra une tueuse à la solde d'Adonis, éteinte par la torture qu'il lui infligée. Pour ses bons services, Shiraishi lui sera offert en tant que « récompense ». Ils seront ensemble, mais brisés par Adonis. Si elle réussit le « trigger mode », elle logera une balle dans le cœur de Zero, mais ceci activera

le poison dans son collier. Shiraishi prendra soin d'elle, mais à son réveil, elle sera amnésique. Ce n'est qu'après une année de convalescence qu'elle récupèrera ses souvenirs de lui. Ils s'embrassent et décident de partager leur vie, mais celui-ci doit la quitter temporairement avant de pouvoir le faire puisqu'il veut payer pour ses crimes.

6.2.3 Code : *Realize – Guardian of Rebirth*

Le dernier jeu, *Code : Realize – Guardian of Rebirth* (CRGR) se déroule dans un univers alternatif à Londres durant l'époque victorienne. Le joueur incarne Cardia, une jeune fille possédant un touché mortel, s'isolant dans sa demeure sous les directives de son père. Alors que des soldats tentent de la capturer, elle se fait libérer par Arsène Lupin qui la convainc de se joindre à lui dans sa quête pour retrouver son père. Il lui promet en retour d'exaucer son vœu de pouvoir un jour toucher un autre être sans le tuer. Elle fera par la suite la rencontre de plusieurs autres gentilshommes basés sur des personnages de fiction et de littérature où ils résideront dans le manoir appartenant à Saint-Germain. Chaque *route* en dévoilera un peu plus sur les conflits régissant cet univers et sur la véritable identité de la protagoniste. La *route* d'Arsène Lupin se positionne en tant que véritable fin du récit, puisqu'elle requiert que le joueur ait préalablement conclu toutes les autres *routes*. De la même manière que la véritable fin d'Aiji Yanagi (CxM), celle d'Arsène correspond aussi à sa « bonne fin ».

Fins des <i>routes</i> de Code : <i>Realize – Guardian of Rebirth</i>			
Nom du partenaire	Fin normale	Bonne fin	Véritable fin
Van Helsing	Décédé (suicide) Négative	En couple Positive	
Victor Frankenstein	Seul (♀ décédée) Douce-amère	En couple Positif	
Impey Barbicane	Décédé Positive	En couple (mariage) Positive	
Saint-Germain	Décédé Douce-amère	En couple Positive	
Arsène Lupin	Décédé (♀ décédé) Négative		En couple (mariage) Positive

Tableau VI. Fins des *routes* de *Code: Realize – Guardian of Rebirth*

6.2.3.1 Cas 8 : le décès de la protagoniste (Victor Frankenstein)

Le poison qui coule dans le corps de Cardia se manifeste et lui fait perdre momentanément contrôle de son corps : elle deviendra bientôt un monstre. Victor croit qu'il peut tout de même neutraliser son poison, bien que cela le laissera exposé. Ayant peur de le tuer à cause du niveau de toxicité qu'elle émet, elle s'excuse auprès de lui, se poignarde pour ne pas le contaminer (correspond au choix « I don't want to kill you »). Celui-ci ne comprend pas pourquoi elle n'a pas cru en lui et s'en veut de ne pas avoir pu sauver celle qu'il aime. Peu de temps après, il avoue à Saint-Germain qu'il a rêvé à Cardia; elle souriait en se promenant dans les rues de Londres. Victor se dit qu'il doit poursuivre son chemin et faire son deuil, bien qu'il ne l'oubliera jamais. Si Cardia lui fait confiance (correspond au choix « I believe in you... »), il arrive à neutraliser le poison et la met hors de danger. Après ces événements, les autres locataires du manoir décident de partir chacun de leur côté, laissant la demeure à Victor et Cardia. Par ailleurs, celui-ci a trouvé un remède pour annuler l'effet du poison; ils peuvent maintenant s'embrasser, confiant du bonheur qui les attend dans le futur.

6.2.3.1 Cas 9 : le décès du partenaire masculin et une attitude positive (Impey Barbicane)

Alors que Nemo active le levier pour amorcer l'autodestruction du vaisseau volant sur lequel ils sont, le Nautilus, Impey tente d'éviter le pire et de corriger la trajectoire de sa chute vers Londres. Il demande à Cardia de trouver la capsule de sauvetage en attendant. Si Cardia croit en lui (correspond au choix « Have faith in Impey »), elle s'exécutera. Impey regrette de devoir lui mentir, mais il espère qu'elle a pu s'échapper à temps grâce à ça. Un an plus tard, Cardia ne veut pas croire qu'il est mort, mais plutôt qu'il est encore en vie en train de fabriquer de nouvelles inventions quelque part puisque son corps n'a jamais été retrouvé après l'accident. Elle se dit que c'est un jour parfait pour débiter quelque chose de nouveau alors qu'elle prend le train en direction de l'Amérique afin de continuer le combat d'Impey : prouver au monde à quel point la science est merveilleuse et réaliser par la même occasion une expérience scientifique à grand déploiement sur la Lune. Si Cardia reste à ses côtés (correspond au choix « Stay with him ») parce qu'elle se doute bien qu'il est impossible de manœuvrer le vaisseau et de s'en sortir à temps, elle lui rappelle leur promesse de rester ensemble. Ils arrivent à arrêter le Nautilus sans faire un atterrissage catastrophique. Heureux de leur victoire, ils se déclarent

leur amour et s'embrassent. Un an plus tard, Impey réussit à créer un prototype de canon pour atteindre la Lune : le rêve qu'ils partagent. Alors que le tir d'essais semble être une réussite, Impey demande Cardia en mariage; ensemble ils pourront réaliser leur rêve.

6.2.4 Les figures associées

L'un des éléments particuliers était la constatation du décès durant les mauvaises fins. La protagoniste aussi pouvait mourir, mais cela était plus rare durant la finale¹⁰⁹ bien qu'il y eût quelques cas de figure. Ces mauvaises fins étaient habituellement liées au sacrifice du personnage masculin dans une tentative de protéger la protagoniste. Élément à noter, il n'y avait pas de constat de décès durant les autres *routes* qui techniquement, se déroulent parallèlement. Cette mort était donc le résultat du choix du protagoniste et non pas un élément narratif prédéterminé. En effet, certains éléments demeurent fixés à travers les scénarios possibles telle la blessure d'Isora Amari (7s). La figure du trépas apparaissait dans tous les jeux analysés avec un total de sept cas pour les partenaires masculins, deux cas pour le décès simultané des deux personnages et un seul cas pour la mort de la protagoniste.

Le deuxième cas de figure était celui de la solitude. Elle pouvait être provoquée par une séparation volontaire ou non des personnages et se déclinait en plusieurs types, bien qu'il y eût prévalence d'une atmosphère négative. La figure de la solitude (excluant les situations de décès) apparaissait dans deux des jeux analysés avec un total de huit cas, dont trois ayant une note positive. Il n'y avait qu'un seul cas de solitude en raison du décès de la protagoniste (Victor Frankenstein de CRGR).

Le dernier cas de figure est celui du couple (tragique) et ne possédait qu'une seule occurrence (Kageyuki Shiraishi de CxM). Le couple heureux en revanche correspondait à tous les cas de bonnes fins sauf dans le cas des véritables fins de 7s et de la *route* de Kageyuki Shiraishi.

Ces trois cas de figure correspondent aussi à celles relevées par Taylor dans son analyse de *bishōjo gēmu* (Taylor 2007, 195). Il faut tout de même noter que dans les cas de son analyse,

¹⁰⁹ Contrairement aux fins de parties qui sont majoritairement axées autour de son décès.

ce sont les personnages féminins qui meurent. Cependant, il n'y a pas de contextualisation de ces fins, l'auteur ne nous donne que le résultat observé.

6.3 L'analyse des fins : la prévalence du couple

Trois grands constats semblent se détacher de ces analyses de fin : l'échec de la relation est souvent lié à l'incapacité de la protagoniste de faire confiance à son partenaire, la solitude occasionnée par l'absence d'une relation amoureuse est cadrée de façon négative et le couple prévaut en tant que fin escomptée. Ceci semble parfaitement concorder avec les conventions du genre *shōjo* où la construction de la masculinité et de la féminité reposent sur des stéréotypes et les relations expriment ces performances basées sur des attentes hétéronormatives de confiance, fidélité et de la puissance masculine où l'homme doit « protéger les femmes » (Chen 2014; Andlauer 2018). De manière similaire aux fins décrites par Richards et Giard, pour les *otome gēmu* analysés dans le cadre de cet exercice, l'échec n'est pas seulement de se retrouver seul, mais aussi de ne pas avoir suffisamment compris son partenaire romantique.

Le célibat, forcé (par le décès du partenaire) ou non, est présenté de façon majoritairement négative. Ceci semble incarner implicitement la pression faite auprès des femmes pour qu'elles ne soient plus célibataires : le bonheur ne peut être atteint que par le biais du couple et échouer à établir une relation amoureuse ne peut mener que vers le malheur. En effet, les seuls cas de « célibats » positifs demeurent tout de même des fins illustrant un amour réciproque : la séparation n'est que « temporaire » puisque les deux amants se promettent de se retrouver dans un futur prochain. Parallèlement, la protagoniste est entièrement responsable du succès de sa relation par son manque de confiance en son partenaire comme les cas d'Isora Amari (7s) et de Victor Frankenstein (CRGR) en témoignent. Par ailleurs, cela passait aussi par sa perception d'elle-même en tant que personne étant indigne d'être en couple. En effet, Ichika croit être la raison de la rupture dans celle de Takeru Sasazuka (CxM). Ceci appuie les dires de mes informatrices japonaises : la faute du célibat est irrémédiablement féminine. Dans ce cas-ci, le jeu punit même sévèrement le joueur pour son échec par le décès du partenaire romantique en tant que figure récurrente. La nomenclature apposée à ces fins qualifie implicitement la protagoniste de « perdante » puisque l'obtention d'une fin normale n'est habituellement pas l'objectif visé en soi, la bonne fin demeure le réel enjeu. Il est vrai que le système de rejouabilité

permet et encourage une exploration de toutes les possibilités narratives, mais il n'en demeure pas moins que l'utilisation de termes connotés négativement pour qualifier ces fins¹¹⁰ ou tout simplement par leur opposition à la « bonne fin », explicitement « gagnante », renforce cette idée d'échec social et ludique.

Or, nous avons vu que les relations de couples peuvent être pour le simple plaisir, mais le jeu semble orienter la relation vers une finalité qui est celle du mariage. En effet, il incarnait l'aboutissement de la relation dans les fins véritables, soit celles d'Aiji Yanagi (CxM) et d'Arsène Lupin (CRGR). Le mariage concluait donc l'entièreté du jeu; il incarnait la réelle finalité prévue. Parallèlement, en dépit du fait que celui-ci ne soit pas nécessairement présent, la forte association entre le couple et le mariage peut expliquer son absence en tant que fin explicite pour toutes les autres *routes*. Pour des raisons évidentes, le mariage ne pouvait pas conclure les véritables fins de 7s. Toutefois, lors de la bonne fin de Yuzuki Murakumo (7s), correspondant à la dernière *route* disponible avant de débloquent les deux véritables fins, celui-ci mentionne à la protagoniste « And if some stupid guy said he loved you, you'd marry him. He'd be a jobless bum who would make you work to support him ». Yuzuki tente dans ce cas-ci de souligner le côté naïf d'Ichiko, mais il n'en reste pas moins que cela semble renforcer l'idée que l'amour doit mener forcément vers le mariage. Mes propres participantes japonaises ne le percevaient plus comme objectif de vie. Or il n'en demeure pas moins que cela l'était tout de même pour les femmes, il n'y a pas si longtemps comme en témoignent les participantes de l'étude d'Okano (2009). Par ailleurs, le mariage est même présenté sous la forme de récompense pour les joueuses : le fan disc de CRGR, intitulé *Code : Realize – Futur Blessing* (Otomate et Design Factory 2018) en fait même son élément narratif central où chaque partenaire romantique se marie avec la protagoniste dans leur nouveau pan narratif respectif. En effet, ces scénarios servent d'épilogue aux *routes* de base, mais ne comportent aucun choix; le mariage est donc naturellement atteint si le couple existe. De son côté, celui de CxM, *Collar x Malice : Unlimited* conserve ses mécaniques de choix narratifs, mais de manière similaire, présente la demande en mariage comme étant la progression naturelle de la romance puisque tous les épilogues des routes culminent par une proposition.

¹¹⁰ Par exemple, dans CxM, le nom employé pour qualifier la fin normale est « tragic love ending ».

Il faut aussi noter que dans ces trois jeux sélectionnés, il n'y avait pas d'alternative possible à ces constats en termes d'échec ou de réussite amoureuse. C'est-à-dire, il n'existait pas de fin où l'on pouvait éviter de se mettre en couple. Dans le cas de CxM, si le joueur refuse d'enquêter avec l'un des partenaires disponibles, cela l'amènera sur une mauvaise fin où la protagoniste est submergée par la tâche et n'arrive donc pas à empêcher des meurtres violents de se produire. Ceci est toutefois considéré comme une fin de partie. Le jeu ne permet donc pas d'explorer l'intrigue policière par soi-même. De la même manière que le jeu ne permet pas de mettre fin à la relation selon ses propres termes. Tel que le mentionnait Yukiko, un partenaire ne devrait jamais être un inconvénient. Il est vrai que le joueur peut tout simplement cesser de poursuivre la relation en laissant de côté la *route* qui ne lui plaît pas, mais il n'existe pas non plus de mécanisme lui permettant de continuer l'intrigue en ayant une relation platonique avec son partenaire.

Le couplage est donc systématique. Bien que le jeu *Diabolik Lovers : Haunted Bridal* présente une inversion et une distorsion des caractéristiques habituelles des *otome gēmu*, il n'en reste pas moins que celui-ci respecte aussi les conventions en ce qui a trait aux fins présentées.

For DiaLover, if players did not achieve a high enough score for either the masochist or sadist meter, they unlock the bad endings, which feature the chosen brother killing Yui. If players mostly fill the sadist meter, they unlock the normal endings, which generally feature a broken (and unmarried) Yui conceding to whatever the chosen brother wishes. If players mostly fill the masochist meter, they unlock the good endings, which feature Yui happily marrying the chosen brother (Chen 2014, 7).

Toutefois, il est intéressant de souligner que le jeu 7s offre un portrait un peu plus nuancé. La fin d'Isora Amari place la faute de la rupture sur le partenaire masculin, puisqu'il reconnaît que ses gestes avaient pu effrayer la protagoniste. Leur séparation est donc saine et non pas problématique. De plus, deux mauvaises fins, celle de Sousuke Tatehira et celle de Toa Kushinada, sont associées à une atmosphère positive; on pourrait aussi argumenter que le couple est tout de même présent, mais il n'en reste pas moins que cela nuance beaucoup le portrait jusque-là assez binaire entre le couple (heureux) et le célibat (malheureux). Inversement, les véritables fins, soit celle de Toa Kushinada et de Hanate Yatsukami, offrent la séparation comme conclusion. En dépit du fait que cela soit vu positivement, le jeu ne tente pas non plus de sauver ses personnages masculins de leur état de revenant. La solitude imposée dans ces scénarios ne provoque pas non plus une paralysie chez la protagoniste, elle peut aller de l'avant,

contrairement aux autres instances dans les mauvaises fins. Il est vrai que les jeux recensés étaient relativement récents — 2014 pour CRGR, 2017 pour CxM et 2018 pour 7s— cela pourrait être annonciateur d'un changement de perception de la part des concepteurs quant à l'absolutisme du couple. Toutefois, ces fins demeurent tout de même binaires dans leur présentation du couple et du célibat : le jeu ne semble donc pas encore offrir des alternatives reflétant les désirs des jeunes femmes japonaises contemporaines.

6.4 Le pouvoir de négociation des joueurs : retour sur les mécaniques de jeu et sur la dynamique vidéoludique

Selon une analyse du contenu, il est vrai que l'on peut constater que les jeux semblent renforcer le discours populaire, rejoignant cette pression faite auprès des femmes célibataires. Non seulement le bonheur est irrévocablement lié au couple, mais la solitude est une punition pour n'avoir pas pu être en mesure d'avoir eu confiance en son partenaire ou de l'avoir compris. Or, le joueur n'est pas un simple réceptacle : la posture de celui-ci en tant qu'agent, permise par le truchement de l'interactivité, lui confère un pouvoir de négociation et d'interprétation du contenu.

6.4.1 Les mécaniques vidéoludiques

Comme mentionné au chapitre 1, les *otome gēmu* reposent sur une mécanique de rejouabilité. Puisque le joueur a la possibilité de faire l'expérience de toutes les fins, il peut sciemment élire le dénouement narratif ayant le plus de poids comme étant l'aboutissement « réel » de la *route* en dépit des qualificatifs apposés par les développeurs. Par exemple, un joueur ayant un rapport avatoriel s'alignant sur une « représentation numérique du soi » pourrait décider de sélectionner les choix en accord avec sa propre personnalité : la fin obtenue lors de ce parcours serait alors importante à ses yeux puisqu'elle reflèterait son « vrai » cheminement. Le message, intentionnel ou non, peut aussi ne jamais être vu dans son ensemble puisqu'inversement, le joueur peut refuser de se prêter au jeu en refusant tout simplement de poursuivre une *route*. Les raisons sont diverses, mais comme le mentionnait Ophélie, cela peut être tout simplement causé par la personnalité du partenaire proposé qui pouvait alors la mettre mal à l'aise. De manière similaire, certains de mes participants ne faisaient que suivre les

éléments rétroactifs afin d'obtenir la bonne fin, se coupant alors eux aussi d'autres pans narratifs présents. Parallèlement, le jeu encourage l'exploration des diverses fins par son système de sélection de chapitres. Malgré le fait que je n'aie pas répertorié les fins de parties dans le cadre de ce travail, celles-ci peuvent à l'instar des fins « officielles » être plus significatives pour le joueur. En effet, le couple fait partie des attentes, mais les instances « d'échecs » regorgent de possibilités et parfois la tragédie est beaucoup plus poignante que le bonheur assuré de la relation amoureuse.

6.4.2 Le rapport identitaire

L'identité réelle du joueur joue aussi un rôle important; elle se manifeste dans le plaisir que peut en retirer le joueur ou même influencer son intérêt à se plonger dans ces récits, ce qui en retour orientera leur biais d'attention comme le démontrait les témoignages de joueurs relevés dans le chapitre 3. Plusieurs de mes participants, par exemple Nina, Ian et Waverly, jouaient pour découvrir les trames narratives présentes et non pas pour l'aspect romantique en soi, considéré plutôt comme accessoire dans certains cas. Ces joueurs n'accorderaient donc pas beaucoup de signification à la finalité du couple. À l'inverse, la légèreté des *novel gēmu* par opposition aux *ren'ai-sim gēmu*, peut alors permettre aux joueurs de vivre la fantaisie de la relation sans contrainte, et de se sentir bien en étant aimé par ces hommes, comme en témoignait Catherine, la bonne fin devient un moyen d'enjoliver leur vie. Par opposition, mes informatrices japonaises ne jouaient pas aux *otome gēmu*, il ne semblait pas y avoir de raison profonde pour ce manque d'intérêt, mais cela demeurait un fait. Leur consommation de contenu médiatique était plutôt liée à des fictions ayant moins de romance, soit des enquêtes policières ou des drames de la vie quotidienne cadrés sur une approche plus sérieuse des situations dépeintes. Malgré la création de contenu pour les femmes, celles-ci peuvent les refuser; l'individu demeure un agent dans ses choix. Par ailleurs, bien que la maternité ne soit pas un élément présenté durant la finale, elle pourrait être explicitement sous-entendue auprès de joueuses japonaises par la forte association entre celle-ci et le mariage comme l'a démontré le chapitre 5. Les considérations culturelles ont donc aussi un rôle important dans les schèmes interprétatifs des individus.

6.4.3 L'apprentissage

La prévalence du couple pourrait renforcer auprès des joueurs cette idée que le bonheur ne peut être atteint que par l'intermédiaire d'une relation amoureuse et que le célibat devrait être évité puisqu'il cause de la souffrance. En effet, la prépondérance de ces fins et de leur association à des atmosphères positives et négatives respectivement pourrait agir en tant que renforçateur. Toutefois, nous avons aussi vu que le jeu n'affectait pas mes joueurs : il n'y avait pas de modification de leurs comportements, et si cela se produisait, c'était dans des cas très rares et peu fréquents, puisqu'ils considéraient que le jeu n'était que fiction. Il est vrai que cela demeure leur propre perception, mais cela reste un bon indicateur qu'il existe une distanciation entre le joueur et le contenu, indépendamment de son rapport avatoriel. En effet, mes participantes ayant opté pour l'avatar en tant que « représentation numérique de soi », jouant alors au jeu en tant qu'elle-même, n'étaient pas plus affectées par le contenu médiatique malgré la proximité émotionnelle plus tangible qu'elles avaient avec l'univers fictionnel.

6.4.4 Les relations parasociales et la subversion du couple

La majorité de mes participants ne pouvaient pas se considérer en « relation » avec les divers partenaires romantiques présentés dans les *otome gēmu* et dans le peu de cas où cela se produisait, cela était limité au jeu dans la mesure où la relation demeurerait virtuelle et seulement virtuelle. Or, dans le cas des joueuses japonaises d'*otome gēmu* décrites par Giard, celles-ci pouvaient effectivement « transposer » leur relation en dehors de l'espace virtuel par l'investissement de temps et d'argent dans le jeu, rappelons que les jeux décrits dans ce cas-ci requièrent que le joueur améliore son apparence physique dans le but de gagner des points et que le format sur plateforme mobile permet aux développeurs de rajouter du contenu régulièrement, contrairement aux *otome gēmu* étudiés dans cette recherche qui sont complets lors de leur sortie initiale. Ce format permet une pratique de consommation particulière où les femmes peuvent investir des sommes considérables dans l'achat de ces éléments cosmétiques qui ne seront vus finalement que par les autres joueurs. Or, bien qu'elles puissent apprécier l'aspect fantaisie de pouvoir revêtir de beaux vêtements, cela est avant tout une façon d'exprimer leur affection pour les personnages ainsi exprimé à travers ce témoignage : « If I did not spend money, the company that produces the game would not make any profit out of it and would find

it useless to provide new events and new episodes. The game would be stopped and my beloved character would die » (Giard 2020).

Selon Giard, ceci permet une subversion des normes sociales puisque les *otome gēmu* permettent aux femmes japonaises de se créer une identité suivant la norme établie du couple tout en la rendant ludique, transformant de ce fait le rapport de la domination des rôles sociaux qu'on leur prescrit en étant libérées des contraintes liées au mariage et à la maternité. À travers leur identité en tant que joueuses et de la consommation d'une relation virtuelle, ces femmes remettent en question le modèle établi; elles n'ont pas besoin de se trouver un « vrai » mari pour être heureuses et se sentir accomplies.

6.4.5 Le décalage entre la norme et la réalité

Nous avons vu au chapitre 5 que malgré la forte présence de l'idéal féminin japonais de la femme au foyer, cette norme appartient à la sphère du discours populaire. Dans les faits, il y a une divergence entre le modèle et la réalité des jeunes femmes. Cela peut être lié à des situations socio-économiques ne permettant pas d'adhérer au standard attendu ou tout simplement être un choix conscient des individus, mais il est indéniable que le vécu s'éloigne souvent de ce qui est présenté comme étant normatif. Mes participantes japonaises avaient d'autres considérations pour l'avenir que d'être mariée ou de vivre en tant que femme au foyer; elles désiraient s'épanouir sur le milieu du travail et partager les tâches domestiques avec leurs conjoints. Le célibat pouvait même être une source de bien-être pour elles; elles s'opposaient de façon véhémente contre l'idée que le célibat féminin soit problématique, après tout, le mariage n'était qu'une possibilité parmi tant d'autres de trouver le bonheur. Dans cette optique, le discours du jeu sur le bonheur conjugal peut être interprété comme étant une transposition de l'idéal, mais que celui n'aura pas d'incidence sur les consommateurs de ce contenu vidéoludique. De la même manière que malgré les pressions sociales ressenties par mes participantes pour se marier ou se trouver un conjoint, elles menaient leur vie selon leurs propres décisions et désirs. S'il y avait effectivement des influences externes, cela ne semblait pas transparaître dans leur perception de leur choix de vie.

~

L'analyse des fins démontre une certaine corrélation avec les discours sociaux liés à la pression exercée sur le célibat et le mariage en tant que destination ultime. Qui plus est, ce dernier devient même l'attrait principal du contenu supplémentaire produit pour ces jeux où il se positionne comme aboutissement naturel de la relation. Cependant, il ne faut pas négliger le joueur en tant qu'agent. En effet, le jeu met en place une structure permettant une malléabilité interprétative de son contenu à travers ses mécaniques de rejouabilité et de la multiplication des embranchements narratifs. À travers sa propre identité et son rapport au jeu, le joueur peut alors renégocier les messages qui lui sont présentés.

Conclusion

L'interactivité du médium vidéoludique permet de créer des espaces de négociation et d'interprétation d'un contenu culturel y étant inscrit. Ce mémoire a tenté d'en comprendre la dynamique, plus spécifiquement celle découlant des *otome gēmu*. À travers les mécaniques de jouabilité et les attentes du joueur orientées par sa propre identité, le jeu est un phénomène complexe à saisir. Afin de répondre aux questions de recherche de ce mémoire — les jeux pour femmes offrent-ils des alternatives de performance de genre ou réitèrent-ils les modèles culturellement établis? Parallèlement, les joueuses peuvent-elles renégocier leurs rôles sociaux à travers l'agentivité que leur procure le jeu par son caractère interactif? —, il a été alors nécessaire d'explorer plusieurs facettes d'un objet vidéoludique peu étudié dans la littérature anglophone et francophone, soit les *otome gēmu*. Cela a concorde avec une approche holiste d'un phénomène, dans une perspective alliant joueur-objet-culture, puisque le jeu est avant tout fait pour être en interaction avec une audience. En effet, ma démarche a impliqué une étude approfondie de ces trois éléments, mais aussi de les replacer dans un contexte interprétatif : celui du joueur. Ces questionnements se sont insérés dans un contexte plus large qu'une simple lecture du contenu médiatique comprise au sein des *otome gēmu*. Toutefois, avant d'en arriver à ce point, il m'a fallu passer par la définition de mon corpus vidéoludique afin d'en discerner les particularités.

Une définition sommaire, soit des jeux orientés vers un public féminin mettant de l'avant des relations amoureuses, n'était pas suffisante en soi pour être en mesure de bien comprendre la nature particulière des *otome gēmu* que je désirais étudier. C'est pourquoi le chapitre 1 a entrepris de replacer ces jeux dans leur contexte de production vidéoludique japonais et de les départir des autres productions vidéoludiques souvent répertoriées en tant que « visual novel » ou « dating-sim ». Cela a permis de les catégoriser en tant que *otome novel gēmu* ayant des éléments de *ren'ai-sim gēmu* par leurs mécaniques de jouabilité reposant principalement sur un système d'histoires interactives, plutôt que sur un système de simulation des relations amoureuses plus complexe, nécessitant alors une gestion de paramètres.

Cette étude des éléments de présentation et des possibilités interactionnelles de la part du joueur a jeté les bases nécessaires à la compréhension du rapport entre le joueur et l'univers

fictionnel vidéoludique. Le chapitre 2 a tenté d'explorer la nature particulière de l'avatar dans ce contexte précis et de présenter les ramifications possibles à la dynamique identitaire qui en découlait. Dans le cas des *otome gēmu*, les avatars semblent avoir été créés afin de permettre une fusion identitaire entre le joueur et ces derniers; devenant alors des corps d'emprunts dans lesquels le joueur peut alors se projeter. Or, par la restriction importante de l'agentivité du joueur, celui-ci occupe plutôt une position de « spectateur silencieux » auprès de la protagoniste. Parallèlement, à travers ce point d'entrée, le joueur peut créer un rapport à l'*autre*, soit s'identifier à son alter-ego numérique dans une première instance, mais aussi s'engager de façon empathique envers les autres personnages fictionnels. Cette proximité virtuelle vient quant à elle, mettre en place un contexte propice à l'apprentissage par observation. Le joueur ne fait donc pas que jouer, mais se positionne dans un système identitaire complexe offert par le jeu.

À ces constats théoriques, il m'a fallu aussi vérifier auprès de joueurs si les expériences potentielles décrites dans les textes avaient réellement des équivalences tangibles. C'est pourquoi le terrain a été nécessaire et pertinent dans cette démarche. Le chapitre 3 a amorcé la présentation des résultats; en plus de pouvoir confirmer ma catégorisation des jeux auprès de joueurs, il a permis d'établir l'importance commerciale des *otome gēmu* par la présence d'espaces dédiés à ceux-ci dans les commerces répertoriés à Akihabara et Ikebukuro. La production spécifique de jeux pour un public féminin n'est donc pas un filon en marge dans l'industrie japonaise contrairement à ce qu'il a été en Occident pendant une bonne période de son histoire.

Le chapitre 4 a poursuivi en exposant les témoignages de joueurs occidentaux. Si la majorité de mes répondants s'alignaient effectivement avec la figure proposée du « spectateur silencieux », il n'en demeurerait pas moins que tous avaient des nuances à apporter. Il en était de même pour les cas de proximité identitaire à travers une considération de l'avatar en tant que « représentation numérique du soi ». La réalité n'est jamais claire et concise, il y a toujours des zones grises ce qui en fait sa richesse et démontre l'importance des expériences. Toutefois, tous mes participants considéraient que le contenu du jeu demeurait circonscrit à la sphère du fictionnel : cela n'avait donc pas d'incidence dans leur considération ou réinterprétation du monde réel. Cela s'est positionné comme étant l'une des réponses aux questions de recherche.

La deuxième partie a cherché à comprendre si le contenu médiatique vidéoludique des *otome gēmu* réitérait les discours sociaux japonais ou s'en dissociait. Ceci nécessitait en premier lieu d'en saisir la nature. Dans le chapitre 5, nous avons vu que l'idéal de la femme au foyer, intimement lié au mariage et à la maternité, persiste à travers la pression exercée auprès des femmes célibataires de se trouver un conjoint. Bien que mes informatrices japonaises ne considéraient pas le mariage comme un objectif à atteindre, il n'en demeurait pas moins qu'elles ressentaient effectivement cette pression, surtout de la part de leurs aînés.

Comme souligné dans le chapitre 6, ces idéaux demeuraient inscrits dans les *otome gēmu*, répétant la pression exercée sur les femmes célibataires et l'insistance pour qu'elles se marient. Cela passait par le truchement des fins, appuyant en ce sens l'opposition relativement binaire entre le couple, souligné de façon positive, et la solitude, encadrée de façon négative. Qui plus est, le mariage s'imposait en tant qu'aboutissement ultime du récit par sa présence lors des fins véritables des jeux *Collar x Malice* et de *Code : Realize – Guardian of Rebirth*. Ce constant est venu répondre à la deuxième question de recherche.

Ainsi donc, ce mémoire a démontré l'intérêt d'une approche anthropologique pour étudier le jeu vidéo. Mes résultats ont souligné l'importance du terrain et des témoignages pour aborder un phénomène aussi complexe que le rapport entre le joueur et le jeu. En effet, malgré la théorisation des attitudes ludiques, les expériences des joueurs sont nuancées et ne peuvent pas être catégorisées de façon distinctive, une caractéristique inhérente aux expériences humaines.

Ce travail a été primordial afin de comprendre le fonctionnement des *otome gēmu*. Ceux-ci sont pourtant inscrits dans une expérience dépassant le simple rapport entre le joueur et le jeu. Il existe en effet un phénomène socio-économique au Japon où l'industrie vidéoludique organise des événements où peuvent alors se matérialiser des espaces physiques tangibles incorporant l'univers narratif vidéoludique, tels les cafés thèmes. Ce pont entre les réalités démontre un effort pour repousser les limites du virtuel et créer des expériences liminales où le joueur peut alors se transposer, un bref instant, dans un univers jusqu'alors incorporel. Le joueur s'y présentant le fait-il alors en tant que lui-même ou en tant que l'avatar qu'il incarne?

Parallèlement, l'augmentation de productions adaptant les codes des *otome gēmu* pour leurs clientèles spécifiques devient un autre phénomène connexe particulièrement intéressant à étudier. En effet, ceux-ci sont-ils encore perçus en tant que jeux *otome* « légitimes » ou transforment-ils suffisamment l'expérience du joueur pour être considérés en tant que production autre?

Références bibliographiques

- 5pb. 2016. *Psycho-Pass: Mandatory Happiness*. Playstation Vita. Santa Ana: NIS America.
- 07th Expansion. 2002. *ひぐらしのなく頃に (Higurashi no naku koro ni)*. PC. Japon: 07th Expansion.
- Aihara, Masayo. 2011. « Mariage “en plus”: particularité du mariage au Japon et conceptualisation de la maternité ». Thèse de doctorat, Toulouse: Université Toulouse le Mirail - Toulouse II.
- Andlauer, Leticia. 2016. « Profils et avatars, identités au sein d’une communauté issue d’un jeu pour adolescentes ». Dans *Médias numériques et communication électronique*. Le Havre. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01373614>.
- . 2018. « Pursuing One’s Own Prince: Love’s Fantasy in Otome Game Contents and Fan Practice ». *Mechademia* 11 (1): 166-83.
- Apperley, Thomas H. 2006. « Genre and Game Studies: Toward a Critical Approach to Video Game Genres ». *Simulation & Gaming* 37 (1): 6-23. <https://doi.org/10.1177/1046878105282278>.
- Arsenault, Dominic. 2013. « Qui est je? : Autour de quelques stratégies vidéoludiques de design de personnage pour gérer l’actantialité ludonarrative du joueur et son immersion fictionnelle ». Dans *Avatar, personnages et acteurs virtuels*, édité par Renée Bourassa et Louise Poissant, 249-72. Esthétique. Québec: Les Presses de l’Université du Québec.
- Atlus. 2017. *Persona 5*. Playstation 4. Anglais. Irvine: Atlus.
- . 2017. *Persona 5*. Playstation 4. Anglais. Irvine: Atlus.
- Azuma, Hiroki. 2009. *Otaku: Japan’s Database Animals*. Traduit par Jonathan E. Abel et Shion Kono. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Banks, Jaime, et Nicholas David Bowman. 2016. « Avatars are (sometimes) people too: Linguistic indicators of parasocial and social ties in player–avatar relationships ». *New Media & Society* 18 (7): 1257-76. <https://doi.org/10.1177/1461444814554898>.
- Bayliss, Peter. 2007. « Beings in the game-world: characters, avatars, and players ». Présenté à IE ’07 Proceedings of the 4th Australasian conference on Interactive entertainment, Article 4, Melbourne. <https://dl.acm.org/doi/abs/10.5555/1367956.1367960>.
- Belarmino, Melanie, et Melinda R. Roberts. 2019. « Japanese Gender Role Expectations and Attitudes: A Qualitative Analysis of Gender Inequality ». *Journal of International Women’s Studies* 20 (7): 272-88. <https://vc.bridgew.edu/jiws/vol20/iss7/18>.

- Bernier, Bernard. 2009. *Le Japon au travail*. Montréal: Publication de l'Université de Montréal.
- BioWare. 2007. *Mass Effect*. Xbox 360. Redmond: Microsoft Game Studio.
- Boellstorff, Tom. 2008. *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Rev. Princeton: Princeton University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctvc77h1s>.
- Bonnenfant, Maude. 2013. « Rôle de l'avatar et identité en ligne dans les jeux vidéo ». Dans *Avatar, personnages et acteurs virtuels*, édité par Renée Bourassa et Louise Poissant, 171-93. Esthétique. Québec: Les Presses de l'Université du Québec.
- Boudreau, Kelly. 2012. « Between play and design: the emergence of hybrid-identity in single-player videogames ». Thèse de doctorat, Montréal: Université de Montréal.
- Boutet, Manuel. 2012. « Jouer aux jeux vidéo avec style. Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques ». *Réseaux* n° 173-174 (3-4): 207-34. <https://doi.org/10.3917/res.173.0207>.
- Buchanan, Elizabeth. 2000. « Strangers In the “Myst” of Video Gaming: Ethics and Representation ». *Computer Professionals for Social Responsibility* 18 (1). <http://cpsr.org/prevsite/publications/newsletters/issues/2000/Winter2000/index.html/>.
- Capcom. 2017. *Resident Evil 7 biohazard*. Playstation 4. Osaka: Capcom.
- Carré, Philippe. 2004. « Bandura : une psychologie pour le XXIe siècle ? » *Savoirs* (hors série) 5: 9-50. <https://doi.org/10.3917/savo.hs01.0009>.
- Chen, Joy Hsuan-ann. 2014. « We are the Hollow Children: The Inverted Society Built from Japan's Traditional Ideals in Diabolik Lovers ~ Haunted Dark Bridal ~ ». Thèse de baccalauréat, Arizona: The University of Arizona.
- Chess, Shira. 2017. *Ready Player Two: Women Gamers and Designed Identity*. Minneapolis; London: University of Minnesota Press.
- Chunsoft. 1992. *弟切草 (Otogirisō)*. Super Nintendo Electronic System. Tokyo: Chunsoft.
- . 1994. *かまいたちの夜 (Kamaitatchi no Yoru)*. Super Nintendo. Tokyo: Chunsoft.
- Cohen, Jonathan. 2001. « Defining Identification: A Theoretical Look at the Identification of Audiences With Media Characters ». *Mass Communication and Society* 4 (3): 245-64. https://doi.org/10.1207/S15327825MCS0403_01.

- Consalvo, Mia. 2013. « Hot Dates and Fairy-Tale Romances: Studying Sexuality in Video Games ». Dans *The Video Game Theory Reader*, édité par Mark J. P. Wolf et Bernard Perron, 171-94. New York: Routledge.
- . 2016. *Atari to Zelda: Japan's Videogames in Global Contexts*. Cambridge: The MIT Press.
- Core Design. 1996. *Tomb Raider*. Playstation. Wimbleton: Eidos Interactive.
- Cosmos, A.M. 2018. « Sadistic Lovers: Exploring Taboos in Otome Game ». Dans *Digital love: Romance and sexuality in games*, édité par Heidi McDonald, 245-52. Boca Raton: Taylor & Francis.
- Denayrouse, Cécile. 2019. « Un amoureux virtuel dans votre smartphone ». *Tribune de Genève*, 10 février 2019. <https://www.tdg.ch/high-tech/jeux/amoureux-virtuel-smartphone/story/25915912>.
- deWinter, Jennifer, et Carly A. Kocurek. 2017. « “Aw Fuck, I Got a Bitch on My Team!”: Women and the Exclusionary Cultures of the Computer Game Complex ». Dans *Gaming representation: Race, gender, and sexuality in video games*, édité par Jennifer Malkowski et TreAndrea M. Russworm, 57-73. Bloomington: Indiana University Press.
- Dietz, Tracy L. 1998. « An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior ». *Sex Roles* 38 (516): 425-42. <https://doi.org/10.1023/A:1018709905920>.
- Dovey, Jon, et Helen W. Kennedy. 2006. *Game Cultures: Computer Games as New Media*. Berkshire: Open University Press.
- Eidos Montréal. 2011. *Deus Ex: Human Revolution*. Playstation 3. Tokyo: Square Enix.
- Erikawa, Mei. 2018. How the Creators of the Otome Genre Bring Romance to Modern Audience Entretien réalisé par Anne Lee. 19 septembre. https://www.vice.com/en_in/article/ev7z4m/otome-genre-vita-dating-sim.
- Fron, Janine, Tracy Fullerton, Jacquelyn Ford Morie, et Celia Pearce. 2007. « The Hegemony of Play ». Dans *Proceedings of DiGRA*, 4:1-10. University of Tokyo, Japan. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07312.31224.pdf>.
- Fujita, Mariko. 1989. « “It’s All Mother’s Fault”: Childcare and the Socialization of Working Mothers in Japan ». *The Journal of Japanese Studies* 15 (1): 67-91. <https://doi.org/10.2307/132408>.
- Ganzon, Sarah Christina. 2018. « Female Power and the Emotional Labor of Peace in Code: Realize—The Guardian of Rebirth and Princess Arthur ». Dans *Digital Love: Romance and sexuality in games*, édité par Heidi McDonald, 37-58. Boca Raton: Taylor & Francis.

- . 2019a. « Growing the Otome Game Market: Fan Labor and Otome Game Communities Online ». *Human Technology* 15 (3): 347-66. <https://doi.org/10.17011/ht/urn.201911265024>.
- . 2019b. « Investing Time for Your In-Game Boyfriends and BFFs: Time as Commodity and the Simulation of Emotional Labor in Mystic Messenger ». *Games and Culture* 14 (2): 139-53. <https://doi.org/10.1177/1555412018793068>.
- Gaudreault, André. 1987. « Narration and Monstration in the Cinema ». *Journal of Film and Video* 39 (2): 29-36.
- Gee, James Paul. 2007. « Learning and Identity: What Does It Mean to Be a Half-Elf? » Dans *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, rev. et corr., 45-69. New York: St. Martin's Griffin.
- Giard, Agnès. 2020. « Becoming an Avatar in a Japanese Love Game: Female Identity and Desired Alienation ». Conférence présentée à DESIRED IDENTITIES - New Technology-based Metamorphosis in Japan, juin 28 2020. https://www.youtube.com/watch?v=O4_1wk4TuRE&list=PLq_kZgugXgOGpkUqIpW_Od6mRqlxvzEF-T&index=6.
- Goldstein-Gidoni, Ofra. 2012. « The Postwar “Professional Housewife” and the Japanese State ». Dans *Housewives of Japan: An Ethnography of Real Lives and Consumerized Domesticity*, 37-52. New York: Palgrave Macmillan.
- Greitemeyer, Tobias, et Dirk O. Mügge. 2014. « Video Games Do Affect Social Outcomes: A Meta-Analytic Review of the Effects of Violent and Prosocial Video Game Play ». *Personality and Social Psychology Bulletin* 40 (5): 578-89. <https://doi.org/10.1177/0146167213520459>.
- Harvey, Valérie. 2017. « Les freins au désir d'enfant au Japon (note de recherche) ». *Anthropologie et Sociétés* 41 (2): 97-119. <https://doi.org/10.7202/1042316ar>.
- Hasegawa, Kazumi. 2013. « Falling in Love with History: Japanese Girls' Otome Sexuality and Queering Historical Imagination ». Dans *Playing with the past: Digital games and the simulation of history*, édité par Matthew Kapell et Andrew B.R. Elliott, 135-50. New York: Bloomsbury Academic.
- Holloway, Susan D. 2010. « What Is a Wise Mother? » Dans *Women and Family in Contemporary Japan*, 27-50. New York: Cambridge University Press.
- Izushi, Hiro, et Yuko Aoyama. 2006. « Industry Evolution and Cross-Sectoral Skill Transfers: A Comparative Analysis of the Video Game Industry in Japan, the United States, and the United Kingdom ». *Environment and Planning A: Economy and Space* 38 (10): 1843-61. <https://doi.org/10.1068/a37205>.

- Jenkins, Henry. 2006. *Convergence Culture: When Old and New Media Collide*. New York et London: New York University Press.
- Jones, Matthew T. 2005. « The Impact of Telepresence on Cultural Transmission through Bishoujo Games ». *PsychNology Journal* 3 (3): 292-311.
- Kim, Hyeshin. 2009. « Women's Games in Japan: Gendered Identity and Narrative Construction ». *Theory Culture & Society* 26 (2-3): 165-88. <https://doi.org/10.1177/0263276409103132>.
- Kline, Stephen, Nick Dyer-Witheford, et Greig De Peuter. 2003a. « Designing Militarized Masculinity: Violence, Gender, and the Bias of Game Experience ». Dans *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, 246-68. Montréal ; London: McGill-Queen's University Press.
- . 2003b. *Digital Play: The interaction of Technology, Culture, and Marketing*. Montréal ; London: McGill-Queen's University Press.
- Kondrat, Xeniya. 2015. « Gender and video games: How is female gender generally represented in various genres of video games? » *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology* 6 (1): 171-93. <http://compaso.eu/wp-content/uploads/2015/08/Compaso2015-61-Kondrat.pdf>.
- Koyama, Shizuko. 2013. *Ryōsai Kenbo : The Educational Ideal of « Good Wife, Wise Mother » in Modern Japan*. Traduit par Stephen Filler. Boston: Brill.
- Lamerichs, Nicolle. 2014. « Romancing Pigeons: The Deconstruction of the Dating-Sim in Hatoful Boyfriend ». *Well Played: A journal on video games, value and meaning* 3 (2): 43-62. <https://doi.org/10.1184/R1/6687017.v1>.
- Lankoski, Petri. 2011. « Player Character Engagement in Computer Games ». *Games and Culture* 6 (4): 291-311. <https://doi.org/10.1177/1555412010391088>.
- Leaf. 1996. *零 (Shizuku)*. DOS. Osaka: Aquaplus.
- Liang, Meng. 2020. « Love and Producer: Otome Games History and Future in the East Asia – Global Media Technologies and Cultures Lab ». 3 mai 2020. <http://globalmedia.mit.edu/2020/05/03/love-and-producer-otome-games-history-and-future-in-the-east-asia/>.
- Loyer, Elizabeth. 2015. « Parasocial and Social Player-Avatar Relationships: Social Others in Thomas Was Alone ». *Press Start* 2 (1): 21-32.

- Lynch, Teresa, Jessica Tompkins, Irene I. van Driel, et Niki Fritz. 2016. « Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years ». *Journal of Communication* 66 (4): 564-84. <https://doi.org/10.1111/jcom.12237>.
- Mackey, Margaret. 2008. « Stepping into the Subjunctive World of the Fiction in Game, Film and Novel ». *Loading... 2* (3): 0-21. <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/46/42>
- Ministry of Health, Labour and Welfare of Japan. 2018. *Vital Statistics of Japan 2018*. Tokyo: Ministry of Health, Labour and Welfare. <https://www.mhlw.go.jp/english/database/db-hw/dl/81-1a2en.pdf>.
- Mirza, Vincent. 2010. « Crise, travail et mariage chez les jeunes femmes à Tokyo : morale, liberté et flexibilisation de la main d'oeuvre ». *Anthropologie et Sociétés* 34 (2): 65-81. <https://doi.org/10.7202/045706ar>.
- Navarro-Remesal, Victor, et Antonio Loriguillo-López. 2015. « What Makes Gêmu Different? A Look at the Distinctive Design Traits of Japanese Video Games and Their Place in the Japanese Media Mix ». *Journal of Games Criticism* 2 (1): 1-18. <http://hdl.handle.net/10234/162253>.
- OCDE. 2018. « Shared births outside of marriage ». OCDE Family Database. 2018. <http://www.oecd.org/els/family/database.htm>.
- Okano, Kaorie H. 2009. *Young Women in Japan: Transitions to Adulthood*. New York ; London: Routledge.
- Oryu, Yoko. 2007. « Les femmes Japonaises, “machines à faire des enfants”? ». *Après-demain* 2 (2): 23-28. <https://doi.org/10.3917/apdem.002.0023>.
- Osaki, Tomohiro. 2013. « End of Unequal Inheritance Lauded ». *The Japan Times*, 5 septembre 2013. <https://www.japantimes.co.jp/news/2013/09/05/national/end-of-unequal-inheritance-lauded/>.
- Otomate. 2016. *ピリオドキューブ ~鳥籠のアマデウス~ (Period Cube ~Torikago no Amadeus~)*. Playstation Vita. Tokyo: Idea Factory.
- Otomate et Design Factory. 2012. *Hakuoki: Demon of the Fleeting Blossom*. Playstation Portable. Torrance: Aksys Games.
- . 2015. *Code: Realize - Guardian of Rebirth*. Playstation Vita. Torrance: Aksys Games.
- . 2017. *Collar x Malice*. Playstation Vita. Torrance: Aksys Games.
- . 2018. *Code: Realize - Future Blessings*. Playstation Vita. Torrance: Aksys Games.

- . 2020a. *Café Enchanté*. Nintendo Switch. Torrance: Aksys Games.
- . 2020b. *Collar x Malice -Unlimited-*. Nintendo Switch. Torrance: Aksys Games.
- . 2020c. *Piofiore Fated Memories*. Nintendo Switch. Torrance: Aksys Games.
- Otomate, et Idea Factory. 2018. *Psychedelica of the Ashen Hawk*. Playstation Vita. Torrance: Aksys Games.
- Otomate et Toybox Inc. 2018. *7'scarlet*. Playstation Vita. Torrance: Aksys Games.
- Pelletier-Gagnon, Jérémie. 2012. « La langue comme marqueur générique. Réaffectation de la langue japonaise dans la traduction amateur du *visual novel* ». *Kinephanos* 3: 70-91. https://www.kinephanos.ca/Revue_files/2012-pelletier-gagnon.pdf.
- Perron, Bernard. 2003. « From Gamers to Players and Gameplayers: the Example of Interactive Movies ». Dans *The Video Game Theory Reader*, édité par Mark JP Wolf, 237-58. New York: Routledge.
- . 2006. « Jeu vidéo et émotions ». Dans *Le game design des jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, 347-66. Paris: L'Harmattan.
- Picard, Martin. 2009. « Haunting Backgrounds: Intermediality and Transnationality in Japanese Survival Horror Games ». Dans *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, édité par Bernard Perron, 95-120. Jefferson: McFarland.
- Picard, Martin, et Jérémie Pelletier-Gagnon. 2015. « Introduction: Geemu, media mix, and the state of Japanese video game studies ». *Kinephanos* 5 (1): 1-19. https://www.kinephanos.ca/Revue_files/2015_Picard_Pelletier-Gagnon_En.pdf.
- Powell, Russel A., P. Lynne Honey, et Diane G. Symbaluk. 2016. *Psychologie de l'apprentissage*. Chenelière Éducation.
- Production I.G. 2012. « Psycho-Pass ». Épisodique. *PSYCHOPASS*. Fuji TV.
- Pruett, Chris. 2010. « The Anthropology of Fear: Learning About Japan Through Horror Games ». *Interface: The Journal of Education, Community and Values* 10 (9): 1-19. <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/90/87>.
- Rejet. 2012. *Diabolik Lovers ~Haunted Dark Bridal~* (ディアボリックラヴァーズ). Playstation Portable. Tokyo: Idea Factory Co.

- Richards, Tina. 2015. « Tokimeki Memorial Girl's Side: Enacting Femininity to Avoid Dying Alone ». *Transactions of the Digital Games Research Association* 2 (1): 101-27. <https://doi.org/10.26503/todigra.v2i1.43>.
- Ronen, Oren. 2008. « Otaku Immersion: The Depiction of the Protagonist in Visual Novels ». Papier de séminaire, Tel-Aviv: Tel-Aviv University.
- Ross Dionne, Laurie-Mei. À paraître. « dating sims ». Dans *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*, 2e éd. Wesport: ABC-Clio/Greenwood.
- . À paraître. « visual novel ». Dans *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*, 2e éd. Wesport: ABC-Clio/Greenwood.
- Ruby Party. 1994. *アンジェリーク (Angelique)*. Super Nintendo Entertainment System. Yokohama: Koei.
- Shoji, Kaori. 2004. « A Woman's Happiness Is in the Home . . . Huh? ». *The Japan Times*, 7 octobre 2004. <https://www.japantimes.co.jp/life/2004/10/07/language/a-womans-happiness-is-in-the-home-huh/>.
- Siliconera Staff. 2014. « Otome Vita Bundle Getting Reprint For New Hakuoki Game Launch ». *Siliconera* (blog). 8 janvier 2014. <https://www.siliconera.com/otome-vita-bundle-getting-reprint-new-hakuoki-game-launch/>.
- Smith, Karen C., et Carmi Schooler. 1978. « Women as Mothers in Japan: The Effects of Social Structure and Culture on Values and Behavior ». *Journal of Marriage and Family* 40 (3): 613-20. <https://doi.org/10.2307/350942>.
- Song, Wen, et Jesse Fox. 2016. « Playing for Love in a Romantic Video Game: Avatar Identification, Parasocial Relationships, and Chinese Women's Romantic Beliefs ». *Mass Communication and Society* 19 (2): 297-215. <https://doi.org/10.1080/15205436.2015.1077972>.
- Sourisseau, Jocelyne. 2016. « Évolution de la place et du rôle de la femme au sein de la société japonaise : mythes et réalités ». *Miroirs* 4 (1): 82-99. <http://www.revue-miroirs.fr/links/femmes/volume2/article5>.
- Spike Chunsoft. 2014. *Danganronpa: Trigger Happy Havoc*. Playstation Vita. Santa Ana: NIS America.
- Steinberg, Marc. 2012. *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Szczepaniak, John. 2014. *The Untold History of Japanese Game Developers*. SMG Szczepaniak.

- Taylor, Emily. 2007. « Dating-Simulation Games: Leisure and Gaming of Japanese Youth Culture ». *Southeast Review of Asian Studies* 29: 129-208.
- Therrien, Carl. 2013. « La présence vidéoludique : de l'illusion à la projection dans l'écosystème affectif de la fiction ». Dans *Avatar, personnages et acteurs virtuels*, édité par Renée Bourassa et Louise Poissant, 225-47. Esthétique. Québec: Les Presses de l'Université du Québec.
- Tompowsky, Roseanne. 2014. « An Exploration of Gender-Specific Language in Japanese Popular Culture: Gender Stereotypes in Japanese Dating-Simulation Games ». Gothenburg: Gothenburg University.
- Type-Moon. 2004. *Fate/Stay Night*. PC. Tokyo: Type-Moon.
 ———. 2007. *Fate/Stay Night [Réalta Nua]*. Playstation 2. Tokyo: Kadokawa Shoten.
- Tzarruka. 2018. « R/Otomegames - [Discussion] Is Anyone Else Annoyed at How Much Mobile Otome Cost? » Reddit. 12 novembre 2018. https://www.reddit.com/r/otomegames/comments/9wcjt9/discussion_is_anyone_else_annoied_at_how_much/.
- Ueno, Chizuko. 1987. « The Position of Japanese Women Reconsidered ». *Current Anthropology* 28 (4): 75-84. <http://www.jstor.org/stable/2743442>.
- Van der Geest, Dennis. 2015. « The role of Visual Novels as a Narrative Medium ». Mémoire de maîtrise, Leiden: University of Leiden.
- Web Japan. 2004. « Who's the Loser? ». *Web Japan: Ministry of Foreign Affairs in Japan*. 29 octobre 2004. <https://web-japan.org/trends/lifestyle/lif041029.html>.
- Whaley, Ben. 2018. « Who Will Play Terebi Gēmu When No Japanese Children Remain?: Distanced Engagement in Atlus' Catherine ». *Games and Culture* 13 (1): 92-114. <https://doi.org/10.1177/1555412015606533>.
- Wong, Alistair. 2019a. « Nintendo Creates Special Site Promoting Otome Games On Switch ». *Siliconera* (blog). 17 février 2019. <https://www.siliconera.com/nintendo-creates-special-site-promoting-otome-games-on-switch/>.
- . 2019b. « Visual Novel Maker Key Celebrates Its 20th Anniversary With A Message And Soundtrack Box ». *Siliconera* (blog). 5 juin 2019. <https://www.siliconera.com/visual-novel-maker-key-celebrates-its-20th-anniversary-with-a-message-and-soundtrack-box/>.
- Yamaguchi, Tomomi. 2006. « “Loser Dogs” and “Demon Hags”: Single Women in Japan and the Declining Birth Rate ». *Social Science of Japan Journal* 9 (1): 109-14. <https://doi.org/10.1093/ssjj/jyk007>.

Yoshizumi, Kyoko. 1995. « Marriage and family: Past and present ». Dans *Japanese Women: New Feminist Perspectives on the Past, Present, and Future*, édité par Kumiko Fujimura-Fanselow et Atsuko Kameda, 183-97. New York: The Feminist Press.

Zabban, Vinciane. 2012. « Retour sur les game studies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo ». *Réseaux* n° 173-174 (3-4): 137-76. <https://doi.org/10.3917/res.173.0137>.